

**T.C.
SAKARYA UYGULAMALI BİLİMLER ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**LİSELERDE ÖĞRENİM GÖREN ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIKLARI İLE YALNIZLIK DÜZEYLERİ
ARASINDAKİ İLİŞKİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Burak KAYMAK

**Enstitü Anabilim Dalı : BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR
ÖĞRETMENLİĞİ**

Tez Danışmanı : Doç. Dr. Gülten HERGÜNER

Şubat 2020

T.C.
SAKARYA UYGULAMALI BİLİMLER ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

LİSELERDE ÖĞRENİM GÖREN ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIKLARI İLE YALNIZLIK DÜZEYLERİ
ARASINDAKİ İLİŞKİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Burak KAYMAK

Enstitü Anabilim Dalı : BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR
ÖĞRETMENLİĞİ

Bu tez 14/02/2020 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından
oybirliği/oyçokluğu ile kabul edilmiştir.

JÜRİ	BAŞARI DURUMU
Jüri Başkanı: Doç. Dr. Fikret RAMAZANOĞLU	BAŞARILI
Üye: Doç. Dr. Gülten HERGÜNER	BAŞARILI
Üye: Doç. Dr. Özkan IŞIK	BAŞARILI

BEYAN

Tez içindeki tüm verilerin akademik kurallar çerçevesinde tarafımdan elde edildiğini, görsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçların akademik ve etik kurallara uygun şekilde sunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, tezde yer alan verilerin bu üniversite veya başka bir üniversitede herhangi bir tez çalışmasında kullanılmadığını beyan ederim.

Burak KAYMAK

14/02/2020

TEŐEKKÜR

Yüksek lisans tez alıřmamın tüm ařamalarında, tüm öğrenim hayatım süresince; bilgi, fikir, tecrübe ve öngörülerini ile sadece öğrenimime deęil hayatıma da her zaman katkıları olan yönlendirme, teşvik ve desteęini hiçbir zaman esirgemeyen danışmanım kıymetli hocam Do. Dr. Gülten HERGÜNER'e;

Arařtırma süresince her konuda yanımda olan, her an yardımına kořan sevgili hocam Ahmet DÖNMEZ'e;

Eęitim hayatım süresince desteęini hiçbir zaman eksik etmeyen her kořulda beni destekleyen tüm aileme ve eřim Elif KAYMAK'a teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR	i
İÇİNDEKİLER	ii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	iv
TABLolar LİSTESİ.....	v
ÖZET.....	vii
SUMMARY	viii
BÖLÜM 1.	
GİRİŞ	1
1.1. Problem Cümlesi	2
1.2. Alt problemler	2
1.3. Araştırmanın Önemi	4
1.4. Araştırmanın Varsayımları	4
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	5
1.6. Tanımlar	5
BÖLÜM 2.	
ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR ...	6
2.1. Oyun	6
2.2. Oyun Tarihi	8
2.3. Dijital Oyun	9
2.4. Dijital Oyun Kavramı ve Dijital Oyunların Tarihi	10
2.5. Dijital Oyunların Özellikleri	11
2.6. Dijital Oyunların Türleri	11
2.8. Bağımlılık	14
2.9. Dijital Oyun Bağımlılığı	18
2.10. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri	20
2.11. Yalnızlık	21
2.12. Yalnızlık Türleri	24
2.13. Yalnızlık Nedenleri	24
2.14. Ergenlik ve Yalnızlık	28
2.15. Literatürde Yapılmış İlgili Araştırmalar	30
BÖLÜM 3.	
MATERYAL VE YÖNTEM.....	35
3.1. Araştırmanın Modeli	35

3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi.....	35
3.3. Verilerin Toplanması.....	36
3.4. Veri Toplama Araçları.....	37
3.4.1. Kişisel bilgi formu	37
3.4.2. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği.....	37
3.4.3. UCLA yalnızlık ölçeği.....	37
3.5. Verilerin Analizi.....	38
BÖLÜM 4.	
ARAŞTIRMA BULGULARI.....	39
BÖLÜM 5.	
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	51
5.1. Tartışma.....	51
5.2. Sonuç	69
5.3. Öneriler.....	70
KAYNAKLAR	72
EKLER.....	80
ÖZGEÇMİŞ.....	84

KISALTMALAR LİSTESİ

APA : Amerikan Psikiyatri Derneđi

DOB-7 : Dijital Oyun Bađımlılıđı Ölçeđi

MEB : Milli Eđitim Bakanlıđı

UCLA : Yalnızlık Ölçeđi

UNESCO : Birleşmiş Milletler Eđitim, Bilim ve Kùltür Kurumu

TABLolar LİSTESİ

Tablo 3.1: Araştırmaya katılan öğrencilerin demografik özelliklerine ilişkin yüzde ve frekans dağılımları.	36
Tablo 4.1. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının betimsel istatistik sonuçları.	39
Tablo 4.2. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının betimsel istatistik sonuçları. ...	39
Tablo 4.3. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre t-testi karşılaştırma sonuçları.	39
Tablo 4.4. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının sınıf düzeylerine göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.	40
Tablo 4.5. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının başarı algılarına göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.	40
Tablo 4.6. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının lisanslı spor yapma durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.	41
Tablo 4.7. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının bilgisayara sahip olma durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.	41
Tablo 4.8. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının oynanan oyun türü durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.	41
Tablo 4.9. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının dijital oyun oynama süresi durumlarına göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları. ...	42
Tablo 4.10. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının dijital oyun oynama araçlarına göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.	42
Tablo 4.11. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının sosyal medya sitesi üyeliği durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.	43
Tablo 4.12. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının takip edilen sosyal medya platformuna göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları. .	43
Tablo 4.13. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının psikolojik destek alma durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.	44
Tablo 4.14. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının okul türüne göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.	44
Tablo 4.15. Öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının cinsiyete göre t-testi karşılaştırma sonuçları.	45
Tablo 4.17. Öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının başarı algılarına göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.	45
Tablo 4.19. Öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının bilgisayara sahip olma durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.	46
Tablo 4.21. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının dijital oyun oynama süresi durumlarına göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.	47
Tablo 4.23. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının sosyal medya sitesi üyeliği durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.	48

Tablo 4.24. Öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının takip edilen sosyal medya platformuna göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.	48
Tablo 4.25. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının psikolojik destek alma durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.	49
Tablo 4.26. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının okul türüne göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.	49
Tablo 4.27. Öğrencilerin lisanslı spor yapma ve yapmama durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri puanları arasındaki ilişki sonuçları..	50
Tablo 4.28. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri puanları arasındaki ilişki sonuçları.	50



LİSE ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARI İLE YALNIZLIK DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ

ÖZET

Bu araştırmanın amacı liselerde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırma ilişkisel tarama modeli kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

Araştırmanın evrenini, Milli Eğitim Bakanlığına bağlı İstanbul ili Beykoz ve Ataşehir ilçelerinde bulunan Anadolu, Mesleki Teknik, Güzel Sanatlar ve Spor lisesi öğrencileri, örneklemini ise bu evren içerisinde kolayda örnekleme yoluyla seçilen 779 lise öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak “Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği”, “UCLA Yalnızlık Ölçeği” ve “Kişisel Bilgi Formu” kullanılmıştır. Toplanan verilere betimsel istatistikler, bağımsız gruplar t-testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ve pearson korelasyon analizleri uygulanmıştır.

Araştırma bulguları incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyet, sınıf düzeyi, başarı algısı, lisanslı spor yapma, bilgisayara sahip olma durumu, oynanan oyun türü, oyun oynama süresi, oyun oynama araçları, takip edilen sosyal medya platformu, psikolojik destek alma durumu ve okul türüne göre anlamlı şekilde farklılık gösterdiği ($p < .05$); buna karşın sosyal medya sitesi üyeliğine göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir ($p > .05$). Araştırmanın yalnızlık düzeyi puanlarının; başarı algısı, sosyal medya sitesi üyeliği, takip edilen sosyal medya platformu, psikolojik destek alma durumu ve okul türüne göre anlamlı şekilde farklılık gösterdiği ($p < .05$); buna karşın cinsiyet, sınıf düzeyi, lisanslı spor yapma, bilgisayara sahip olma durumu, oyun oynama süresi, oynanan oyun türü, oyun oynama araçları durumlarına göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir ($p > .05$);

Son olarak; lisanslı spor yapanlar ve spor yapmayanların dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı ilişki saptanmıştır ($p < .05$). Ayrıca tüm örneklem grubunun dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında da pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir ($p < .05$).

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, yalnızlık, öğrenci, spor.

RELATION BETWEEN DIGITAL GAME ADDICTIONS OF HIGH SCHOOL STUDENTS AND THEIR LEVELS OF LONELINESS

SUMMARY

The aim of this study is to examine the relation between digital game addictions of high school students and their loneliness levels. The study was conducted using the relational screening model.

The population of the research consists of students in Anatolian, Vocational and Technical, Fine Arts and Sports high schools, which are located in Beykoz and Ataşehir districts of Istanbul and affiliated to the Ministry of National Education, and the sampling consists of 779 high school students selected from this population using convenience sampling method. “Digital Game Addiction Scale”, “UCLA Loneliness Scale” and “Personal Information Form” were used as data collection tools in the study. Descriptive statistics, independent groups t-test, one-way variance analysis (ANOVA) and pearson correlation analysis were applied to the collected data.

When the research findings are examined, digital game addiction scores were found to differ significantly ($p < .05$) according to gender, class level, perception of success, playing sports with licence, having a computer, type of the game played, duration of playing, media of playing game, social media platform followed, having psychological support and school type; while they do not differ significantly ($p > .05$) according to membership of social media websites. The loneliness level scores in the study were found to differ significantly ($p < .05$) according to the perception of success, membership of social media websites social media platform followed, having psychological support and school type; while they do not differ significantly ($p > .05$) according to gender, class level, playing sports with licence, having a computer, duration of playing, type of the game played, media of playing game.

Finally, it was found that there was a positive low level of significant relation between digital game addiction and loneliness levels of licensed sports players and non-sports players ($p < .05$). It was also found that the whole sample group had a positive low level of significant relation between digital game addiction and levels of loneliness ($p < .05$).

Keywords: Digital game addiction, loneliness, student, sports.

BÖLÜM 1. GİRİŞ

Gelişen teknolojiyle birlikte insanoğlunun hayatında sosyal medya yaşamın özellikle de genç neslin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Teknoloji ile gelişen cihazlar günlük hayatının hemen hemen çoğu kısmında yer almaktadır. Şöyle ki artık iletişim gereksinimi bile sosyal medya aracılığıyla karşılanmaya başlanmıştır.

Sanal ile gerçek arasındaki farkların gün geçtikçe azaldığı ve günlük yaşantıların yerini sanal yaşamlara bıraktığı görülmektedir. Günümüz dünyasında yeni bir iletişim kanalı olan ve iletişim ortamının karakteristik niteliklerini taşıyan sanal gerçeklik sistemleri kullanıcıyı pasif rolden aktif role taşımaktadır. Sanal ortam iletileri üzerinde kullanıcıların denetimi ve etkileşimi artmakta ve kullanıcılar dijital sistemler için oluşturulan ya da tasarlanan ara yüzler sayesinde deneyimlerin birer parçası olmaktadır.

Sosyal medya siteleri günümüzde birçok kişi tarafından çeşitli amaçlarla yaygın olarak kullanılmaktadır (Yaman ve Yaman, 2014). İnsan, kendini yalnız hissettiğinde sosyal medya ortamını ve bu duygu durumunu giderdiğini düşünse de, telefon, bilgisayar, tablet vb. gibi sosyal medya araçlarından ayrıldığında aynı yalnızlık duygusu durumuyla yüzleşmesi kaçınılmazdır. Bu durum yalnızlık duygusunun daha da derinleşmesine neden olabilir.

Bağımlılık, kişinin kullandığı bir nesne veya yaptığı bir eylem üzerinde kontrolünü kaybetmesi ve onsuz bir yaşam sürememeye başlamasıdır. Yani kullanım ve davranışta irade kalkar ve kişi istese de istemese de bağımlı kullanımı ve ya davranışı sürdürür. Bunun yanında bu kullanım ve davranış hayatın ciddi bir bölümünü kaplar, kişi yapmak zorunda olduğu işler ve ilişkiler dışında bütün vaktini ve fiziksel enerjisini büyük oranda bağımlı olduğu maddeye veya eyleme harcar (Kodaman ve Dinç, 2016, ss. 1287-1315).

Günlük yaşamın önemli bir bölümü internette harcandığı için (Hergüner, 2011) günümüzde, özellikle bilgisayar ve internetin sorunlu kullanımı dijital oyunlara da

yansımasıdır. Özellikle serbest zaman etkinlikleri ekseninde ele alınan dijital oyunların hoşla giden duyguyu doyuma ulaştırma gibi bir yönü vardır. Bağımlılık boyutunda ise gençler üzerinde fiziksel, duygusal ve sosyal sorunlara neden olmaktadır. Dış dünyadan soyutlanma, dikkat bozukluğu, agresif davranışlar, aile içi iletişim bozukluğu, saatlerce hareketsiz kalmaktan kaynaklanan bedensel rahatsızlıklar, dersleri ihmal etme ve akademik başarısızlık gibi birçok problemlere neden olduğu bilinmektedir. Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) DSM 5'in 3. araştırma ekinde klinik bir tanı olarak dijital oyun bağımlılığını bir bozukluk olarak ele alınması gerektiğini ileri sürmektedir (Yalçın-İrmak ve Erdoğan, 2015, s.2). Bu bağlamda bu çalışmanın temel amacı; liselerde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin ortaya konmasıdır.

1.1. Problem Cümlesi

Liselerde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında ilişki var mıdır?

1.2. Alt problemler

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili alt problemler;

1. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
2. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları sınıf düzeyine göre farklılık göstermekte midir?
3. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları başarı algılarına göre farklılık göstermekte midir?
4. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları lisanslı spor yapma durumlarına göre farklılık göstermekte midir?
5. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları bilgisayara sahip olma durumlarına göre farklılık göstermekte midir?
6. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları oynanan oyun türü durumlarına göre farklılık göstermekte midir?

7. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları dijital oyun oynama süresine göre farklılık göstermekte midir?
8. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları dijital oyun oynama araçlarına göre farklılık göstermekte midir?
9. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları sosyal medya sitesi üyeliğine göre farklılık göstermekte midir?
10. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları takip edilen sosyal medya platformuna göre farklılık göstermekte midir?
11. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları psikolojik destek alma durumlarına göre farklılık göstermekte midir?
12. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları öğrenim görülen okul türüne göre farklılık göstermekte midir?

Yalnızlık ile ilgili alt problemler;

13. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
14. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri sınıf düzeyine göre farklılık göstermekte midir?
15. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri başarı algılarına göre farklılık göstermekte midir?
16. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri lisanslı spor yapma durumlarına göre farklılık göstermekte midir?
17. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri bilgisayara sahip olma durumlarına göre farklılık göstermekte midir?
18. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri oynanan oyun türüne göre farklılık göstermekte midir?
19. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri dijital oyun oynama süresine göre farklılık göstermekte midir?
20. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri dijital oyun oynama araçlarına göre farklılık göstermekte midir?
21. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri sosyal medya sitesi üyeliğine göre farklılık göstermekte midir?

22. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri takip edilen sosyal medya platformuna göre farklılık göstermekte midir?
23. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri psikolojik destek alma durumlarına göre farklılık göstermekte midir?
24. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri öğrenim görülen okul türüne göre farklılık göstermekte midir?
25. Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin spor yapma durumlarına göre dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesi insan hayatını kolaylaştırdığı gibi birtakım sorunları da beraberinde getirmektedir. Bu sorunlar içerisinde alışlagelmiş oyun kültürü ve hareketli oyunlar azalmakta ve bilgisayar, cep telefonu, tablet vb. gibi cihazların hayatımıza getirdiği dijital oyunlar kendine yer bulmaktadır. Özellikle akran grup baskısının en yoğun olduğu dönem olan lise yıllarında dijital oyunlar gençlerin temel yaşam aktiviteleri arasında girmiştir. Öyle ki gençlerin bu dönemde dijital oyunları en önemli serbest zaman aktiviteleri gibi görmeye başlamış oldukları ve kendilerini sosyalleştiren kültürel ve sanatsal etkinlikleri arka plana atmış olabilecekleri düşünülmektedir. Meydana gelen bu tür durumların gençleri toplumdan uzaklaştırıp yalnızlık duygusuna itebileceği söylenebilir. Yalnızlık duygusuna kapılan birey kendini toplumdan olabildiğince soyutlamaya çalışır ve toplumdan soyutlanan bireyin sağlıklı bir ruh haline girmesi kaçınılmaz olabilir. Bu araştırma ile son yılların popüler oyun aracı olan dijital oyun oynamanın yalnızlık duygusu ile ilişki içinde olup olmadığı araştırılacak ve ortaya çıkan sonuç doğrultusunda paydaşlara öneriler sunulacaktır. Bu bakımdan geleceğin gençleri üzerinde bu iki değişkenin ilişkisinin incelenmesi açısından araştırmanın önemli olacağı ve mevcut literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4. Araştırmanın Varsayımları

- Araştırmaya katılan öğrencilerin ölçme araçlarına içtenlikle cevap verdiği ve çalışmaya gönüllü katıldığı varsayılmıştır.

1.5. Arařtırmanın Sınırlılıkları

- Arařtırma 2019-2020 eđitim-öđretim yılı ile,
- Arařtırmada kullanılan istatistiksel analizler ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Dijital Oyun Bađımlılıđı: Bireyin uzun süreli olarak oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek yařantısıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı sorumluluklarını aksatması ve oyun oynamayı diđer etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçları olan durumdur (Horzum, 2011).

Yalnızlık: “kiřinin sosyal ilişki ađı niceliksel ya da niteliksel olarak önemli şekilde yetersizse ortaya çıkan nahoř bir deneyim” olarak tanımlamaktadır (Perlman ve Peplau, 1982).

Spor: Hergüner’e göre (2015) spor; “çeřitli amaçlarla, farklı alanlar kullanılarak, ferdi veya takım halinde, araçlı veya araçsız yapılan, planlı çalıřmayı ve kurallara uymayı gerektiren, ađırlık, metre, zaman ölçü birimleri ve sayı ile deđerlendirilen, mental ve fiziki rekabete dayalı, performans artırıcı, sosyalleřitici ve eđitici psiko-motor faaliyetlerdir” şeklinde ifade edilmiřtir (Hergüner, Bar ve Yaman, 2016, ss. 155-168).

BÖLÜM 2. ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Oyun

Oyun, kendi kendine gelişen, belirli bir sistemi olmayan ve genel olarak keyif için yapılan eğlence içerikli faaliyetlerdir (Artar, 1999, ss. 84-94). Erişkin bireylerden ayrı olarak çocuklar zihinsel, toplumsal ve fiziksel gereksinimlerinin bir kısmını yalnız başlarına giderirken, kimi gereksinimlerinin giderilmesinde yardıma gereksinim duymaktadırlar. Çocukların kendi gereksinimlerini gidermelerine yardımcı olan faktörlerden birisi oyundur (Gökşen, 2014, s. 230). Çocuklar için en etkili öğrenme tekniklerinden biri olan oyunlar, onlara birebir deneyimleyerek öğrenme olanağı sunarak çevrelerini algılaması ve öğrenmesi bakımından önemli bir araç durumundadır (Hazar, Tekkurşun-Demir ve Dalkıran, 2017, s. 181).

Oyun çocukların hayatının tabii bir ögesi olarak ele alınan bir kavramdır. Çocukların hareket ihtiyaçlarının giderilmesinde oyunlar önemi son derece fazladır (Pepe ve Kazan-Kırçık, 2005, s. 1442). Çocukların yalnızca fiziksel bakımdan değil, beraberinde zihinsel ve psikolojik nitelikleri de yetişkinlerden ayrıdır. Çocukların kendilerine özgü bir dünyalarında, olaylara yaklaşımları, olayları değerlendirme şekilleri, hayalleri erişkinlerden farklıdır. Dolayısıyla oyun gereksinimi çocukların yaşamlarındaki en önemli ihtiyaçlar arasında yer almaktadır. Dünyanın neresinde bulunursa bulunsun çocuğun bulunduğu her yerde oyun yer almaktadır ve oyunlar çocukların esas amaçlarıdır (Gökşen, 2014, s. 229).

Yetişkinler için oyun oynamak serbest zamanların değerlendirilmesinde faydalanılan bir etkinlik iken, çocuklar için oyun oynamak başlı başına yapılan bir iş gibidir. Çocukların beyinleri oyun oynarken sürekli aktif halde ve gelişim içerisindedir (Türkan, 2011, s. 9). Bu açıdan oyun faaliyetleri çocukların büyüme ve gelişme evrelerini sağlıklı bir şekilde yaşamalarında oldukça önemlidir. Oyun faaliyetlerine çocuklar keyifle ve isteyerek dahil olmaktadır. Çocukların oyun faaliyetleri özellikle duygusal, bilişsel, toplumsal

ve fiziksel nitelikleri üzerinde ve dil gelişimlerinin desteklenmesinde önemli bir öğrenme aracı konumundadır (Arslan, 2000, s. 40). Bunun yanı sıra çocukların hayatlarının önemli bir kısmını meydana getiren oyunlar çocukların kişilik ve becerilerinin gelişimine yardımcı olan, böylelikle onları erişkinliğe hazırlayan bir araç olarak nitelendirilmektedir (Egemen ve diğerleri, 2004, s. 3).

Çocuklar bakımından kimi zaman spor ve oyun kavramları eş anlama gelecekte şekilde kullanılmaktadır. Fakat spor ve oyun terimleri arasında bir takım küçük farklar mevcuttur. Oyun faaliyetleri insanların istekli olarak dahil oldukları, bu bağlamda insanların özgür iradeleri ile yaptıkları faaliyetlerdir. Oyun faaliyetlerinin büyük bir kısmında resmi kurallar mevcut değildir. Hatta kimi kurallar oyun oynanmaya başladıktan sonra konulabilmektedir. Oyunların sonuçları daha önceden öngörülemediğinden oyun sonuçlarına ilişkin belirsizlik söz konusudur. Spor faaliyetleri ise genel olarak fiziksel faaliyetler biçiminde yapılan etkinliklerden meydana gelmektedir. Spor faaliyetlerine yön veren kurallar genel olarak bir takım standartlar çerçevesinde belirlenmiştir. Spor faaliyetlerinde katılımcı bireylerin ihtiyaç ve ilgilerinden çok sergilenecek fiziksel ve zihinsel performansa önem gösterilmektedir. Spor faaliyetleri oyunlar gibi kendi kendine ortaya çıkan ve belirsizliğin dikkati çektiği faaliyetler değildir. Dolayısıyla spora katılım gösteren kişilerin spor branşına uygun şekilde rol ve sorumlulukları mevcuttur (Koca, 2012, s. 50).

Geleneksel oyunlar genellikle bedensel etkinliklerin ön planda olduğu, oyun oynayanların söz konusu oyunun kurallarına, kapsamına, süresine, oyuncu sayısına ve en önemlisi de oyun materyallerine müdahalede bulunarak, oyunu özgür bir şekilde kendilerine göre değiştirdikleri oyunlardır. Burada en dikkat çeken konu ise, yaratıcılığın, kişiler arası etkileşimin ve oyun kurmanın ön planda olmasıdır. Bu nitelikleri ile geleneksel oyunlar özellikle çocuklarda duyuşsal, sosyal, zihinsel ve fiziksel gelişimlerine önemli katkı sağlamaktadır (Hazar ve diğerleri, 2017, s. 180). Özellikle okul öncesi süreçte ve ilköğretim döneminde oyunlar, biyolojik, psikolojik, zihinsel ve sosyokültürel gelişimine destek olmaktadır. Çocukların arkadaşları ile bir arada oynadığı oyunlarda toplumsal ilişkiler kurması; dil ve iletişim becerisi geliştirmesi, kendini aktarabilmesi ve paylaşım alışkanlığı kazanması psikolojik ve sosyokültürel bakımdan önemli becerilerdir. Karar verme, çevresini tanıma, merak duygusunu doyurma ve oyunda karşılaştığı sorunları çözerek problem çözme yetisi

kazanma ise oyun oynanırken zihinsel olarak kazanılan becerilerdir. Oyun sırasında kasların farklı şekillerde kullanılması ve enerji sarf edilmesi de çocukların biyolojik olarak gelişimine yardımcı olmaktadır (Horzum, 2011, s. 58).

Yetişkin bireylerin oynadığı ve bir takım kurallar çerçevesinde oynanan pek çok oyun çocuklar tarafından da oynanmaktadır. Ancak erişkinler tarafından oynanan pek çok oyun erişkinler tarafından değil, çocuklar tarafından oynanarak gelecek kuşaklara ulaştırılmaktadır. Tarihsel süreç içerisinde de ülkemizde birçok çocuk oyunu gelişmiş ve kuşaklardan kulağa aktarılmıştır. Geçmişte çocuk oyunları gruplar halinde oynanırken, günümüzde çocukların genellikle bireysel oyunlara yöneldikleri görülmektedir. Bu kapsamda çocuk oyunlarının geleneksellikten uzaklaşarak bireysellik eğiliminde olduğu görülmektedir (Başal, 2007, s. 244).

2.2. Oyun Tarihi

Oyun, insan yaşamının neredeyse her aşamasında yer alan bir faaliyet alanı olmasının yanı sıra özellikle yaşamın ilk dönemlerindeki temel hayat tecrübeleri ile ilişkilendirilir (Tüfekçioğlu, 2013). İnsanlığın ortaya çıktığı günden bu zamana dek oyunun da bulunduğu fikri kuşkusuzdur. Oyun ve oyuncağın insanlık tarihi kadar geçmişe dayandığı arkeologların gerçekleştirdiği araştırma sonuçları ile desteklenmektedir. British Museum'da ortaya çıkarılan pişirilmiş topraktan yapılmış ve M.Ö 800 yılına ait bir heykelde iki kız aşıkla oynarken görülmektedir. Yine eski Hindistan ve eski Mısır'da bulunan duvar resimlerinde, zarla bir oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, topaç çevirmeyi gösteren ve el vuruşma oyunları oynayan çocuklar görülmektedir (Diken, 2012; akt. Bozan, 2014, s.42).

Arkeologlar tarafından yapılan kazı çalışmalarında bu oyunları ifade eden kabartmalar ve mağara resimlerine ulaşılmıştır. Eski Mısır'da yer alan Orta Krallık Dönemi duvar resimlerinde ise oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sığrama oyunları, yine MÖ 2600'de Mısır'da Ak-hor mezarında ortaya çıkarılan duvar resminde bir kız, el vuruşma oynarken görülmektedir. Yine Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer bir oyun görülmüştür. Bunun yanı sıra top, topaç, sopayla çember sürme ve aşık oyunları oynandığına ilişkin resimlere ulaşılmıştır. Girit Uygarlığı'na ait kalıntılarda da

bebeklere ve minyatür ev aksesuarlarına ulaşılmıştır. Komşu medeniyetlerdeki bu örnekleri artırmak mümkündür (Milli Eğitim Bakanlığı, 2014, s. 6).

Anadolu'da yaşamış medeniyetlere ait pek çok mezar taşında da çocuk yaşamıyla ilgili bilgiler yer almaktadır. Kahramanmaraş'ta Genç Hitit Dönemi'ne ait olduğu bilinen aşık kemiği ve kırbaçla oynayan çocuk resimleri ortaya çıkarılmıştır. Türklerdeki oyunlara ilişkin yazılı kaynaklara Dede Korkut Hikâyeleri'nden ulaşmak mümkündür. Bir başka önemli bir kaynak ise Evliya Çelebi'nin Seyahatname adlı eseridir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2014, s. 6).

2.3. Dijital Oyun

Eğlence kültürünün bir ögesi olan oyun, internet ve bilgisayar ile dijital platforma taşınarak sosyal yaşamımızın en önemli unsuru haline almıştır. Hayatımızın en dikkat çeken ögesi olan çevrimiçi oyunlar, ses, görüntü, oyunculara atfedilen roller ve oyuncular arasındaki etkileşimsel nitelikler önemli role sahiptir. Böylece online oyun gündelik yaşamın en önemli eğlence alanı haline almıştır (Köseliören, 2019, s. 57). Şeker'e (2018, s. 6) göre, çağımızda yaygın hale gelen bilgisayar internet ve cep telefonu kullanımı ile beraber dijital oyunlar yaşamımızda daha önemli bir yere sahiptir. Özellikle akıllı cep telefonları, tabletler gibi taşınabilen aygıtlarla online oyunlara daha rahatlıkla ulaşılabilirlik, oyunların da yaşamamızda daha ciddi yer edinmesine katkı sağlamaktadır.

Yukarıda mevcut bilgilerden de çıkarılabileceği üzere çocukluk dönemleri itibariyle öğretilen oyun ve eğlence kavramı teknoloji geliştikçe yerini dijital ortamlara bırakmıştır. Dijital oyunlar, medyanın önemli bir kısmını meydana getiren; yeni iletişim platformlarının niteliklerini barındıran kişisel etkileşim platformlarıdır. Özellikle genç bireylerin ciddi düzeyde ilgi duyduğu ve erişimin kolaylıkla sağlanabildiği bu platformlar hayallerine erişme, kazanma arzusu, egemenlik, başarı güdüsü taşıdığından kısa müddet içerisinde yayılarak her geçen gün daha çok ilgi görmektedir. Kolay erişilebilme özelliğine de sahip olan dijital oyunlarla her an her yerde karşılaşılabilmektedir (Yücel ve Şan, 2018, s. 88). Hem dijital oyunlar hem de geleneksel oyunlar, oyunun tanımı ve temel yapısal nitelikleri bakımından benzerlik sergilerler. Farklılık gösteren temel unsurlar, oynanan oyunların alanı, oyuncu sayısı,

oyun araç gereçleri, oyun şekli ve içeriği açısından farklılık göstermektedir (Hazar ve diğerleri, 2017, s. 180).

2.4. Dijital Oyun Kavramı ve Dijital Oyunların Tarihi

Dijital oyunların temel açıdan ticari bir başarı elde etmesi 1972 yılında üretilen “Pong” isimli oyunla olmuştur. Bunun yanı sıra gerçek anlamda ilk iktisadi başarı 1978 yılında Atari firması tarafından üretilen “Space Invaders” isimli uzay savaşlarını konu edinen oyundur. “Space Invaders”a ait bir başka başarı ise oyunun jetonlu oyun makinası ile beraber üretilmesi ve halk tarafından oynanabilir duruma gelmesidir (Şeker, 2018, s.15).

Oyun sanayisinin özellikle 1990’lı yıllar itibari ile artan büyüme hızı aynı zamanda hızla tüketilen ve yeni sürümleri ortaya çıkaran çeşitli türlerde dijital oyunları geliştirmiştir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016, s. 129). 1990’lı yıllarda dijital oyunlar insanların kendi evlerinde oynayabilecekleri bir hale gelmiştir. Bunun temelinde küresel oyun pazarının öncülerinden olan Sony’s PlayStation, Sega’s DreamCast ve Nintendo’s Super Nintendo firmalarının evde oyun oynayabilmeye imkân tanıyan konsollar üretmeleri yatmaktadır. Bu dönemde dijital oyunlar o kadar popüler bir hale gelmiştir ki bazı dijital oyun kahramanları (kirpi sonic, süper mario vb.) için TV şovları ve televizyon dizileri bile çekilmiştir (Griffiths ve diğerleri, 2003, s. 81). 1990’lı yıllardaki bu gelişmelerin yanı sıra ülkemizde giderek yaygınlaşan “Atari Salonları” bu oyun makinalarının yeni örnekleri ile dolmuştur. Belli bir ücrete tabi olarak alınan jetonlarla bu makinelerde oyun oynanmıştır. Belirli bir süreye karşılık jeton atılarak kişi oyun oynamayı sürdürme hakkı elde etmektedir. Böylelikle oyuncu oyunu sürdürebilmek için sürekli para harcayarak yeni jeton almak zorunda kalmaktadır. Böylelikle ticari bir başarı sağlayan dijital oyunlar giderek yaygın hale gelmiştir (Şeker, 2018, s. 15).

Çağımızda dijital oyun sanayisi dünya genelinde 24 milyar dolar civarında bütçesi ile medya dünyasının önemli bir kısmını meydana getirmektedir. Böyle büyük bir bütçesi bulunan bu sanayi kolunda bir milyardan üzerinde kullanıcı mevcuttur (Yücel ve Şan, 2018, s. 89). Dijital oyunların her geçen gün artması, bu konuya ilişkin çalışmaların hız kazanmasına ortam sağlamıştır. Yapılan araştırmaların oyunların oynanma dönemleri ve çocuklar üzerindeki etkileri gibi konuları içermektedir (Budak, 2017, s. 160).

2.5. Dijital Oyunların Özellikleri

Çağımızda gelişen teknolojiyle beraber internet ve bilgisayar, yaşamımızın her alanında etkili bir role sahip olarak, pek çok konuda hayatı kolaylaştırmaktadır. Eğitim, iletişim, eğlence ve oyun gibi pek çok konuda etkili olan internet ve bilgisayar, her geçen gün yaygın hale gelen bir ilgi alanı haline gelmiştir. Özellikle dijital oyunlar, sanal platformlardan meydana gelen yapısı ile en fazla tercih edilen kullanım alanı olmuştur. Konsol, bilgisayar oyunları ve cep telefonlarını içeren dijital platformların her yaş grubundan birey tarafından kolayca erişilebilecek bir yapıda olması, gün geçtikçe kullanımını da arttırmaktadır. Hedef kesimin özellikle genç ve çocuklardan oluştuğu dijital oyunlar, öğretici ve eğitici açıdan her bireyin yaşamında yer bulan oyun teriminin yalnızca bir kısmını oluşturmaktadır (Yücel ve Şan, 2018, s. 88).

2.6. Dijital Oyunların Türleri

Sürekli değişen ve gelişen yapısı ile oyunların gruplandırılması güç bir konudur. Bunun yanı sıra hem bu çalışmanın kavramsal boyutunun oluşturulması hem de genel değerlendirilmesinin yapılması adına bu başlığa gereksinim duyulmuştur. Literatür değerlendirildiğinde belirli bir konsensüsün ortaya çıkmadığı ve tüm yazarların kendi listelerini hazırladığı görülmektedir. Bu durum ise olayın güçlüğünü anlatmak için değerli kabul edilmektedir (Şeker, 2018, s. 19). Kirriemuir (2002, s. 1) dijital oyun türleri aşağıdaki gibi açıklanmıştır;

1. Televizyona ya da bir ekrana bağlanan konsol vasıtası ile oynanan oyunlar,
2. Televizyona ya da diğer sanal teknolojilerde abonelik kurularak oynanan oyunlar,
3. Bir bilgisayar veya Macintosh üzerinden oynanan oyunlar,
4. Atari salonlarında bulunan oyunlar,
5. Taşınabilir gameboy gibi cihazlarda oynanan oyunlar.
6. Cep telefonu, el bilgisayarı gibi elektronik cihazlar kullanılarak oynanan oyunlar (Kirriemuir, 2002, s. 1).

Şeker (2018) dijital oyun türlerini aşağıdaki gibi açıklamıştır;

Aksiyon Oyunları: Oyun oynayanın el-göz koordinasyonu, karşılık verme süresi, tahmin yetisini analiz eden oyun çeşididir. Genellikle oyuncu oyun içerisindeki bir karakter veya cihazı kontrol eder. Yaşam savaşını sürdürürken verilen görevleri de yerine getirir. Bunun için gerektiğinde ipten atlarken, kimi zaman da silahı ile düşmanlarını öldürmeye çalışır. Her ne kadar alt türleri bakımından korku-gerilim, yaşam savaşı, dövüş, platform, macera oyunları sayılıyor olsa da yeni oyunlarla beraber bu gruplandırma geçerliliğini kaybetmiştir.

Macera Oyunları: Genel olarak oyun içerisinde kurgulanmış bir bulmacanın çözümü ile oyun içerisinde devamlılığın sağlandığı bir oyun türüdür. Burada geleneksel aksiyon oyunları arasındaki temel farklılık, oyuncuların oyun içerisinde birçok unsuru dikkate alarak daha özenli bir şekilde oyuna devam etmesidir. Özellikle ulaşılan her parça oyun içerisinde bir bulmacanın çözümü için kullanılmaktadır. Oyuncuların tahmin yeteneğinin olması daha fazla öneme sahiptir. Macera oyunları ile beraber oyuncu karakteri öznelştirerek hikaye içerisinde bir değişikliğe uğratar. Oyun devam ettikçe karakterin geçmişini öğrenmeye ve onunla duygusal bir bağ oluşturmaya başlar.

Dövüş Oyunları: Karşılıklı iki kişinin oynayabilmesine olanak sunduğu gibi kişinin yalnız başına oynama fırsatının da olduğu oyun şeklidir. Burada ana hedef birbirinden farklı güçlere ve niteliklere sahip olan karakterleri kullanarak genellikle mevcut olan bir turnuvadan galip gelmektir. Oyuncu, karakterin becerisine göre farklı bir dövüş şekli ve dövüş kombinasyonları ortaya koyarak düşmanını yenmeye çalışır. Oyunda başarıyı yakalayabilmesinin en önemli koşulu, oyuncunun tercih ettiği karakterin zayıf ve güçlü yanlarını belirleyerek düşmanına o şekilde yaklaşmasıdır.

Platform Oyunları: Genellikle oyuncuya farklı hareketli düzlemler arasında devam etmesi ile giden oyun çeşididir. Bu tür oyunlarda karakterin içinde bulunduğu bir hikaye mevcuttur ve amaç da bu hikayenin tamamlanmasıdır. Oyuncunun refleksi ve bulmaca çözme becerisi bu tip oyunlar için gereken niteliklerdir. Türün en çok bilinen oyunları Sonic ve Super Mario'dur. Bu oyunlarda olduğu üzere oyuncular belirli bölümleri geçerek "boss" ismi verilen bölümün en güçlü olan düşmanı ile buluşur ve onu yenmeye çalışır. Burada da belirli aralıklarla gelen saldırılardan korunmak için eğilme, kaçma, zıplama gibi hareketlerin yapılması beklenmektedir. Bütün bu hareketlerde oyuncunun saldırı düzenini ve refleksi yakalayabilmesi önemlidir.

Rol Yapma Oyunları: Genellikle bütün yaş gruplarında en ilgi uyandıran oyun grubudur. Burada oyunu bir karakter kurgular ve onun becerilerini, duygularını, amaçlarını, geçmişini ve daha birçok niteliğini belirler. Tercih etmiş olduğu karakteri ile oyundaki derin bir dünya içerisinde devam ederek görevini tamamlamaya çabalar. Hem oyundaki sanal karakterler hem de kendisi gibi gerçek oyuncularla iletişim sağlar. Savaş, tarım, maden, büyü, ticaret gibi birçok etkinliği gerçekleştirir. Özellikle MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Play Games) türü oyunlarda başka gerçek kişilerle anlaşma yaparak görevleri yerine getirmeye, düşmanlara meydan okumaya çalışır. Oyun içerisindeki karakteri sürekli gelişen ve değişen bir niteliktedir. Giderek daha da güçleşen görevleri bitirdikçe deneyim puanı gibi puanlar elde ederek yeni beceriler elde edebilir veya mevcut becerilerini geliştirebilir. Oyunda zırh, silah, at, asker gibi unsurları alarak güç kazanmaya ve devam etmeye çalışır. Genellikle bu tip oyunlarda esas hikaye ile beraber pek çok alt hikaye mevcuttur. Oyuncu, her bir hikayeyi öğrenmesi ve orada bulunması için yönlendirilir. Türünün ilk örneğini temsil eden ve ilk kez 1982’de yayınlanan Dragon Stomper’dır.

Simülasyon Oyunları: Bu oyun çeşidi diğer oyun çeşitlerine kıyasla daha çok çeşitliliğe sahiptir. Oyuncu bir oyun karakterini, orduyu, devleti, şehri, aracı, treni, şirketi, dükkanı, aileyi, hayvanı hatta bir virüsü bile yönlendirebilir. Genel olarak bir kaynak sınırlaması içinde oynattığı karakteri geliştirmeye çalışır. Oyundaki amaçlara ulaşmaya ve oyun dinamiklerine göre bir denge yürütmeye çabalar. Oyunun çoğu zaman kesin bir sonu bulunmamaktadır ve oyuncunun kararları genelde kendi haline bırakılmıştır. Oyuncu burada gerçek hayatta gerçekleştiremeyeceği pek çok şeyi deneyimleyebilir.

Spor Oyunları: Genellikle oyuncunun tahmin becerisinin ve reflekslerinin değerlendirildiği oyun çeşididir. Bu tip oyunlarda kişi kimi zaman bir takımı, kimi zaman bir sporcuyla kimi zaman da bir aracı yönlendirir. Genel olarak şiddet unsurlarından uzak olan bu oyun türü kişideki rekabet duygusuna hitap eder.

Strateji Oyunları: Oyuncuları doğru karar vermeye mecbur bırakan ve hedefler belirleyen bir oyun çeşididir. Burada oyuncuların ciddi bir şekilde kararlarını düşünmeleri ve rakiplerini yenmek için oyun dinamiklerini dikkate almak zorunda bırakılır. Bu tür oyunlarda oyuncu bir şirketin yöneticisi olarak nitelikli bir ürün geliştirmeye çalışırken zamanı, müşteri kitlesini, rakiplerini, çalışanlarını ve hepsini

memnun etmeye çalışmak zorunda kalabilir. Yine hazırladığı bir ordunun duracağı yeri, düşmana nasıl saldıracağı, kentini nasıl koruyacağını, en az zararla rakibini nasıl alt edebileceğini hesap etmek durumundadır. Bu tip oyunlar sıra tabanlı oynanırken beraberinde gerçek zamanlı da oynanabilir. Oyun genel olarak kişiden bütüncül bir bakış açısı ile yaklaşmasını bekler.

Zekâ Oyunları: Genellikle bulmaca çözüme biçiminde olan ve her çözüme ulaşan bulmaca ile daha zor birinin karşısına çıkması ile ilerleme sağlanan oyun çeşididir. Burada oyuncu genel olarak bir karaktere yön vermez ve bulmacayı çözmek için çalışır. Bulmacaların çeşidi ve tarzı oyunlar arasında değişiklik sergilemektedir. Bu tip oyunlar arasında oyuncu aracı park etmek için çalışabilir, matematik hesapları çözmeye çalışabilir, su tesisatı döşemeye çalışabilir.

Diğer Oyunlar: Bu oyun çeşidine son dönemlerde popülerlik elde edilen “idle” ve “casual” oyunlar sayılabilir. Bu tür oyunlar yeni gelişme gösteren oyun türleri olarak oyuncudan beklediği beceriler değişiklik göstermektedir (Şeker, 2018, ss. 20-22).

2.8. Bağımlılık

Tarihi bağlamda bağımlılık madde kullanımından kaynaklanan bağımlılıktan başlayarak tıpkı oyunda karşılaşılan değişiklikler gibi farklı bağımlılıklarda zamanla ortaya çıkmaktadır. Gelişen bu bağımlılıkların başında interneti teknoloji, cinsellik ve kumar gibi davranışsal bağımlılıklar görülmektedir. Böylelikle gelişen bu davranışsal bağımlılıklar da kendi bünyesinde online oyun, online alışveriş, telefon radyo, televizyon şeklinde açıklanmaktadır (Köseliören, 2017, s. 2). Kavramsal açıdan ele alındığı zaman bağımlılık “bireyin kullandığı bir nesne ya da sergilediği bir davranış üzerinde kontrolünü yitirmesi ve onsu bir hayat yaşamamaya başlaması” şeklinde tanımlanmaktadır (Yeşilay, 2017, s. 2). Bağımlılığın ortaya çıkarılmış bazı evreleri bulunmaktadır. Bu evreler sırayla “hazırlık evresi, ilk kullanım/karşılaşma evresi, kullanımı sürdürme evresi, ilerleme evresi, bırakma evresi, tekrar kullanmayı düşünme evresi, tekrar kullanım evresi ve tekrar başlama evresi” olarak devam etmektedir (Özbek, 2017, s. 10). İnsanlar arasında yaygın olan ve genellikle sağlık açısından olumsuz sonuçlar ortaya çıkaran temel bağımlılık türleri aşağıda açıklanmıştır.

Madde bağımlılığı: Bağımlılık yapıcı maddelerin insanların hayatlarında önemli bir yere gelmesi madde bağımlılığının gelişmesine sebep olmaktadır (Köseliören, 2017, s. 8). Çok istenen maddenin temin edilememesi halinde ise kişi kendini kötü hissetmektedir. Bu duygular maddenin çeşidine, kullanma süresine ve kullanım biçimine göre değişmektedir (Özbek, 2017, s. 14).

Toplumsal hayatta kendine yer edinen ve bağımlı bir kuşağın yetişmesine sebep olan madde bağımlılığının belirlenmesi oldukça büyük öneme sahiptir. Zira kişinin bağımlı olup olmaması kişisel hayatından toplumsal hayatına dek pek çok hayati pratiği etkilemektedir. Bu belirleme toplumsal mekanizmalar tarafından değil; bilimsel araştırmalar tarafından gerçekleştirilmektedir. Böylece madde bağımlılığını belirleyebilmek için madde bağımlılığı teşhis ve kriterleri kullanılmaktadır (Köseliören, 2017, s. 9).

Kumar bağımlılığı: Kumar oynama alışkanlığının diğer bağımlılıklarda olduğu gibi devamlılık arz etmesi ve bireylerde patolojik etkiler yaratması kumar bağımlılığına sebep olmaktadır. Kumar bağımlılığının toplumca geç onaylanmasında bir takım durumlar etkilidir. Bu bağımlılık çeşidinin ilk etapta güdülenme bozukluğu şeklinde değerlendirilmesi bu durumların başında yer almaktadır. Ayrıca toplumca geç kabulünde tanı ve kriterlerin rolü büyüktür (Köseliören, 2017, s. 15).

Teknoloji bağımlılığı: Günümüzde insanları ve yaşam şekillerini eski dönemlerden farklı kılan temel olgu dijital teknoloji ve internet dünyasıdır. Zira çağımızın teknolojisi, belki de hiç umulmadık bir etki ile psikolojik, kültürel ve sosyal bakımdan varoluş şeklimize yön vermektedir. Çağımız toplumlarında teknolojik alanda gelişmelerin ulaştığı seviye ve kullanım amaçlarına bağlı şekilde gelişen pek çok problemden bahsedilebilir (Döner, 2018, s. 1). Bu problemlerden birisi de teknoloji bağımlılığıdır. Teknoloji bağımlısı kişiler için vazgeçilmezlik durumu toplumsal hayatımızda teknoloji bağımlılığının gelişmesine sebep olmaktadır. Teknoloji bağımlılıkları kapsamında telefon, internet ve televizyon gibi bağımlılık türleri toplumlarda yaygın şekilde görülmektedir (Köseliören, 2017, s. 20). Teknolojik bağımlılıklar kişinin yalnızlaşmasına, toplumdan uzaklaşmasına ve bireylerarası ilişkilerinin bozulmasına sebep olmaktadır. Bu durum kişinin sosyal bağımlılık gelişimine engel olmakta ya da mevcut toplumsal bağımlılık oranını

düşürmektedir (Savcı ve Aysan, 2017, s. 205). Teknoloji bağımlılığının temel nedenleri aşağıdaki gibi sıralanmaktadır;

- Ölçüsüz ve kontrolsüz kullanımın ne olduğuna ilişkin bilgi eksikliği
- Ortaya çıkan bağımlılığın doğuracağı sonuçları bilmemek ya da önemsememek
- Merak dürtüsünü kontrol altına alamamak
- Bağımlı kişilerden oluşan bir arkadaş çevresine sahip olmak
- Can sıkıntısı ve yapacak daha iyi bir şey bulamamak
- Dışlanma endişesi ile arkadaşlarının tüm isteklerini kabul etmek
- Sorunlarını nasıl çözüme kavuşturacağını bilememek ve problemlerini çözmek yerine teknolojiye yönelmek
- Toplumsal ilişki kuramamak veya kurarken zorluk yaşamak
- Gerçek dünyada gerçekleştirilemeyen şeyleri sanal dünyada yapmaya çalışmak
- Bireyin güdülerini kontrol etmekte zorluk yaşaması
- Aşırı içe kapanıklık
- Çevre tarafından beğenilmeme kaygısı
- Karamsarlık
- Bireyin yaşamında doğru bir amaç bulamaması
- Özgüven eksikliği
- Yaşamayı sevmemek, yaşam enerjisi yoksunluğu
- Toplumsal ilişki sağlamada güçlük yaşamak
- Kendini yeteri kadar tanımamak
- Gerçek yaşamda yapılabileceklerini bilmemek (Yeşilay, 2017, s. 4).

Toplumsal yapı içerisinde bazı insanlar teknoloji bağımlılığı konusunda risk grubunu oluşturmaktadır. Teknoloji bağımlılığı konusunda risk grubunda yer alan bireyler aşağıdaki gibi sıralanmaktadır;

- Spordan uzak duran ve sedanter hayatı seçenler
- Kötü ve bağımlı arkadaş çevresi olanlar
- Sürekli olarak ders başarısı düşük olan veya okul dışı etkinliklere karşı isteksiz olanlar
- Arkadaş kazanma, etkileşim sağlama ve iletişimi sürdürme yetileri az olanlar

- Aile içi çatışmalar yaşayan, sağlıklı etkileşim kuramayan aile bireyleri
- Yaşamlarında nitelikli zaman geçirebileceği aktiviteleri olmayanlar
- Toplum içerisinde etkileşimde bulunurken kendini ifade etmekte zorluk yaşayanlar
- Ailelerinin, teknolojiyi olumsuz ve bilinçsiz şekilde kullandığı kişiler (Yeşilay, 2017, s. 15).

Televizyon bağımlılığı: Televizyon bağımlılığının sebepleri diğer davranışsal bağımlılık türlerinden oldukça farklı şekilde görülmektedir. Bu bağımlılık türünde önemli faktör seyircinin kullanımı ve televizyonun içerikleri neticesinde doyuma erişme halidir. Böylece diğer bağımlılıklarda ortaya çıkan dışsal etkenlerle burada fazla karşılaşmamaktadır. Televizyon bağımlılığı belirli etkileri de ortaya çıkarmaktadır. Özellikle bağımlıların bazen televizyon içeriklerine bağlı olmasa da sunduğu içerikler onların bilinçaltını etkilemektedir. Bu durum onların bireysel ve sosyal hayatlarına yansımaktadır (Köseliören, 2017, ss. 22-24).

Sigara bağımlılığı: Sigara içme özellikle nedenleri açısından önemli bir psikososyal sorundur. Sigara bağımlılığı üzerine yapılan tüm araştırmaların ortaya çıkardığı en önemli ve tartışmasız kabul gören gerçek bu alışkanlığın yaklaşık %40 oranında 15-19 yaşlarında başlamış olduğudur. Tüm dünyada ülkemizde 15 yaşın üzerindeki nüfusun yaklaşık %45'nin ciddi boyutlarda sigara bağımlısı olduğu varsayımı, sorunun özellikle gençlik açısından ne denli önemli olduğunu gösterir. (Pekşen, 1995)

İnternet bağımlılığı: Yaşadığımız çağda bazı kişilerin internete bağlı tutumları üzerinde kontrolü yitirdikleri ve bu durumun gündelik yaşamlarında sosyal hayatlarında ve aile içinde güçlülere sebep olduğu, sonuçta da akademik, gelişimsel, davranışsal, bilişsel ve sosyal problemlere neden olduğu dikkati çekmektedir. Bu durumun diğer kimyasal olmayan bağımlılıklar gibi niteliklere sahip olduğu ve “internet bağımlılığı” ya da “problemlili internet kullanımı” olarak ifade edilmektedir (Döner, 2018, s. 1). Yaşadığımız çağda dünyanın neredeyse %50'sinin internet kullandığı düşünülmektedir. Bu durum da internetin ne kadar hızlı bir gelişme sergilediğini ve internet kullanımının yaygın hale geldiğini göstermektedir (Balcı, 2018, s. 8). İnternet bağımlılığı, internetle alakalı diğer bağımlılıkların temel kapsamını meydana getirmektedir. İnternet; sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının aktif ögesi

olduğu için internet bağımlılığının diğerleri ile yüksek oranda bağlantılı olduğu ifade edilebilir (Savcı ve Aysan, 2017, s. 204). Bütün dünya genelinde ciddi bir hızla yaygın hale gelen internet kullanımının bir sonucu olarak ortaya çıkan internet bağımlılığı, özellikle çocuklar ve gençler açısından üzerinde durulması gereken bir tehdit yaratmaktadır (Balcı, 2018, s. 2). Bu nedenle son yıllarda internet bağımlılığı için tedavi yöntemleri geliştirilmeye başlanmıştır (Özbek, 2017, s. 6).

Akıllı telefon bağımlılığı: Gündelik hayatın içinde insanların haberleşmesinde etkili role sahip olan telefonlar özellikle kendi bünyesinde yarattığı teknolojik gelişmelerle beraber artık taşınabilir son derece küçük bir kitle iletişim aygıtı şeklini almıştır. Taşınabilir bu teknolojik aygıt teknoloji devrinin en fazla tüketilenleri kapsamında bulunmaktadır. Bu tüketim toplum içerisinde ve kullanıcılarda bazı etkilerin gelişimine yol açmaktadır. Bu etkiler kişinin içinde yer aldığı toplumsal yapı, ekonomik seviye, eğitim, cinsiyet ve yaş gibi unsurların durumuna göre çeşitlilik sergilemektedir (Köseliören, 2017, s. 27). Akıllı telefon bağımlılığının temel belirtileri aşağıdaki gibi sıralanmaktadır;

- Uyku sırasında cep telefonunu erişebileceği bir yerde bulundurmak
- Cep telefonunu sürekli yanında taşımak
- Sık aralıklarla cep telefonunu kontrol etmek
- Cep telefonu kullanmaktan gündelik işlerine zaman ayıramamak
- Kendini kötü hissettiği durumlarda cep telefonunu kullanmak
- Başka kişilerle sohbet esnasında ya da yemekte dahi sık sık cep telefonunu kullanmak
- Cep telefonunu kullanmadığı anlarda kendisini kötü hissetmek (Yeşilay, 2017, s. 9).

2.9. Dijital Oyun Bağımlılığı

Ergen ve genç yetişkinlerin geçmişte park ve sokaklarda oynadıkları oyunlar, son dönemlerde ev veya internet/oyun salonlarında, bilgisayar ortamında oynanan sanal faaliyetler haline almıştır. Bu değişen kültürel yapı özellikle genç kesim arasında her geçen gün kullanımı yaygın hale gelen dijital oyunları ve oyunların çok fazla ve kontrol dışı kullanımı dolayısıyla “dijital oyun bağımlılığı” kavramı tartışılmaya başlanmıştır (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016, s. 128). Oyuncu, dijital oyunlar bünyesinde kendisine

bir dünya yaratarak hayal aleminde yaşattığı benliği ile daha mutlu olabilmektedir. Zira gerçek yaşamda sosyal açıdan her nevi sindirilmiş duygusunu, sanal oyunlarla ortaya koyabilmektedir. Çünkü artık dijital platformda oyuncu; olduğu kişi değil olmayı hayal ettiği bir kişi halini almıştır. Dolayısıyla herkesin kolayca ulaşabildiği bu sanal platform birçok çocuk ve genç için daha cezbedici duruma gelmiştir. Bu durum da dijital oyunları bağımlılık düzeyine taşımaktadır (Yücel ve Şan, 2018, s. 89). Dijital oyunların bağımlılığa neden olmasına zemin hazırlayan bazı bileşenler bulunmaktadır. Söz konusu bileşenler aşağıdaki gibi sıralanmaktadır;

Başarı Bileşeni;

Yükselme/İlerleme: Oyun bünyesinde statü arzusu, sanal anlamda elde edilen zenginlik, hızlı ilerleme, ödül, güç.

Mekanik: Oyunda karakterin verimliliğini artırmak bir üst seviyeye çıkarmak için oyunu temel kurallar ve sistem bünyesinde kavrama gerekliliği.

Rekabet: Oyunu oynayan diğer kişilere karşı yapılan mücadele ve yarış arzusu.

Sosyal Bileşen;

Sosyalleşme: Oyun içerisindeki diğer oyuncularla sohbet etme ve yardımlaşma imkanı.

İlişki: Oyun bünyesindeki oyuncuların ayrı kentlerde yaşıyor olsalar bile çevrimiçi oyunlarla bir araya gelebilme ve oyuncular arasında uzun vadeli ilişkiler kurma imkanı.

Ekip Çalışması: Oyun kapsamında diğer oynayanlarla bir grup etkinliğinin ögesi olmaktan memnun olma.

Oyuna Dalma Bileşeni;

Keşif: Oyun içerisindeki bulma veya keşfetme sorumluluklarını yerine getirme ve bir sonraki basamağın bilinmezliği.

Rol Yapma: Oyunun kurgusuna uygun bir karakter geliştirerek, diğer oyuncularla doğaçlama bir iletişim sağlanması ya da gerçek hayatında olmak istediği role girme imkanı.

Özelleştirme ve Kontrol: Oyun bünyesindeki karakter ya da ortama kendi arzusuna göre şekil verebilme imkanı.

Gerçeklerden Kaçma: Oyuncuların gündelik hayatın problemlerinden, kaygı, korku gibi negatif duygulardan kaçınma fırsatı (Yee, 2006: s. 773).

Dijital oyun ile yaşanan iletişimsel evrenin aktörleri olan oyuncular oyun bünyesinde mevcut gizemli halkaya heyecan duyarak oyuna sürekli dâhil olması bağımlılık ilişkisini göstermektedir. Bu bağımlılık ilişkisi kişinin içinde olduğu oyunla ilişkili olduğu kadar kişinin kurduğu sosyal hayatla da ilişkilidir (Köseliören, 2017, s. 47).

Dijital oyun bağımlılığının bazı belirtileri bulunmaktadır. Literatürde dijital oyun bağımlılığının temel belirtileri aşağıdaki gibi sıralanmaktadır;

- Her geçen gün oyun başında daha çok zaman harcamak
- Aile veya arkadaş çevresi ile beraber zaman geçirmek yerine oyun oynamayı tercih etmek
- Oyunlarda elde edilen başarı ve ilerlemeleri gerçek yaşamdaki başarılarından daha fazla önemsemek
- Aileden uzaklaşmak, oyun karşısında geçirilen zamanla alakalı tartışmalar yaşamak
- Bilgisayar karşısında olamadığı zamanlarda sinirli ve huzursuz olmak
- Oyun karşısında geçirilen fazla zaman sonucu notların düşmesi, devamsızlık problemleri, arkadaşlık ilişkilerinin bozulması, uykusuz kalma (Yeşilay, 2017, s. 8).

2.10. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Geleneksel oyunların her geçen gün unutulmaya yüz tutması yalnızca bir kültürün yok olması manasına gelmemekte, beraberinde bu oyunların sosyal, fiziksel, ruhsal ve zihinsel alanlara olan faydasının da ortadan kalkması anlamını ifade etmektedir. Özellikle gelişim sürecinde olan çocukların her açıdan sağlıklı olabilmelerine katkıda bulunan geleneksel oyunlar önemli bir araç halindedir. Dijital oyunların da özellikle zihinsel faaliyetleri olumlu açıdan etkilediği yapılan çalışmalarla ortaya çıkarılmıştır (Hazar ve diğerleri, 2017, s. 181).

Yukarıda yer alan bilgilerde dijital oyunların faydalarına değinilmiş olmakla beraber, dijital oyunların ortaya çıkardığı bazı olumsuz sonuçlar da bulunmaktadır. Oyun

bağımlılığı psikiyatri literatüründe “oyun oynanan zaman dilimini kontrol altına alamama”, “diğer faaliyetlere karşı ilginin azalması”, “olumsuz neticelerine karşın oynamayı sürdürme” ve “oyun oynayamadığı zaman dilimlerinde psikolojik açıdan bir yoksunluk yaşama” gibi belirtilerle karşımıza çıkan dürtü kontrol bozukluğu şeklinde ifade edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı hala tam anlamı ile ruhsal hastalık teşhisi olarak değerlendirilmese de, beraberindeki sorunlar dolayısıyla psikiyatri kliniklerine başvuranların artması, ailelerin yardım ve çözüm çabaları, araştırmacıların diğer bağımlılık çeşitleri ile benzer yönlerini belirlediği kanıtlar ve yaygınlık düzeyleri göz önünde bulundurulduğunda problemin değerlendirilmesinin önem teşkil ettiği ifade edilebilir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016, s. 128).

İngiliz Psikolog Dr. Aric Sigman, bilgisayar ortamında sosyalleşmenin fiziksel yansımalarının yanında ruhsal açıdan da olumsuz yansımalarının olduğunu ifade etmektedir. Ruhsal açıdan oyuncuyu olumsuz etkilemesi ise bireysel unsurların yanında oyunun kapsamıyla da alakalıdır. Oyunlarda verilen görevleri tamamlamak bir başka bölüme geçilebilmesi için zorunludur. Bu durum da oyuncunun düşünmemesine yol açarken, tek amacının o bölümü geçmek olduğu gerçeğini yaratmaktadır (Yücel ve Şan, 2018, s. 89). Köseliören’e (2017, s. 66) göre, dijital oyun bağımlılığı oyuncuların fiziksel, psikolojik ve sosyal hayatlarında olumsuz durumlarla karşılaşılmasına yol açmaktadır. Bu etkilerin görüldüğü kişiler sosyal hayata uyum sağlayamamasının yanı sıra insani ilişkilerde de sıkıntılarla karşılaşmaktadır.

Son zamanlarda aktivite azlığını ortadan kaldırmak için dijital ve hareketli oyunları bir araya getirmeye ilişkin farklı çalışmalar sürdürülmektedir (İnan ve Dervent, 2016, s. 114).

2.11. Yalnızlık

Yalnızlık, son dönemlerde en fazla karşılaşılan ciddi bir sorun olarak nitelendirilen ve farklı çalışmalara konu olan bir kavramdır. Özellikle batı toplumlarında, yalnızlık duygusu yaşayan insan sayısındaki artış, çalışmacıların ilgisini uyandırmakta ve yalnızlık konusu yeni durumlarla ilgisi bakımından da çalışmalara konu olmayı sürdürmektedir (Yabancı, 2019, s. 20). Yalnızlık konusunda pek çok araştırma yapılmış olmasına karşın, yalnızlığın ne olduğu konusunda hala bir görüş birliğine

varılamamıştır. 1980’li yıllardan beri ülke içinde ve yurt dışında yalnızlık konusunda pek çok çalışma ortaya atılmıştır. Yalnızlık geçmişten günümüze sıkça karşılaşılan bir problemdir. Yalnızlık, genellikle bireyler üzerinde istenilmeyen ve hayatı tehdit edebilen sonuçlara neden olmaktadır. Bu durum da insanlığın ortaya çıkışından günümüze dek karşılaştığı en ciddi problemlerden birinin yalnızlık olmasına neden olmuştur (Eminoğlu, 2018, s. 30). Yalnızlık, tüm insanlar için her zaman mevcut olan ve gelecekte de var olacak bir süreçtir. Ölüm, ayrılık gibi hayat tecrübelerine ek olarak, dünyanın yaşadığı dönüşüm bünyesinde, her birey yalnızlıkla tanışmaktadır (Duyan ve diğerleri, 2008, s. 28).

Yalnızlık çeşitli yazarlar tarafından farklı açılardan ifade edilmektedir. Kimileri onu nesnel şartlara sahip bir durum, kimileri de tamamen öznel bir durum kimilerine göre de varoluşsal bir durum şeklinde görmektedirler (Eskin, 2001, s. 5). Kavramsal olarak değerlendirildiğinde yalnızlık insan bilincinin ve duygularının kendi üzerine yoğunlaşarak, dış dünya ile bağlılığını bitirmesi neticesinde, kendi oluşturduğu kozanın dışına çıkamaması şeklinde ifade edilmektedir. Bir başka tanıma göre yalnızlık bireysel ve dış çevresel faktörlerin karşılıklı etkileşimi neticesinde gelişen ve insanlara acı veren, onları hayal kırıklığına uğratarak umutlarını yok eden, bilişsel ve duyuşsal zorlanma durumudur (Armağan, 2014, s. 28).

Demirbaş ve Haşit’e (2016, s. 138) göre, evrensel bir hayat deneyimi olan yalnızlık, bireyin hayalini kurduğu toplumsal etkileşim seviyesine ulaşamaması sebebiyle yaşadığı, rahatsızlık yaratan psikolojik durumdur. Yaşadığımız dönemde nüfus artışı, gelişen bilgisayar teknolojisi ve bireyselliğin daha çok popüler hale geldiği çağdaş şehir hayatı ile birlikte yalnızlığın daha ciddi bir problem durumuna geldiği sıkça ifade edilmektedir. Dolayısıyla yalnızlık, bugünün şartlarında zannedildiğinden daha çok karşılaşılan bir problem olarak dikkati çekmektedir.

Yalnızlık yaşayan kişiler mevcut ilişkilerle, yaratmak istedikleri ilişkiler arasındaki farkı sorgulamaktadırlar. Çevresinden umut ettiği yakınlığı sağlayamama halinde ise kendilerini yalnız hissetmektedirler (Özbek, 2017, s. 39). Yalnızlık ansızın gelişebileceği gibi uzun bir zaman diliminin etkisiyle de kendisini gösterebilmektedir (Balcı, 2018, s. 24). Yalnızlık çocukluk, ergenlik, yetişkinlik ve yaşlılık olmak üzere

insan yaşamının her evresinde karşılaşılabilen bir sorun şeklinde değerlendirilmektedir (Akyüz, 2018, s. 32).

Yalnızlık kavramıyla ilgili yapılan tanımlar şöyle ifade edilebilmektedir;

- Somut yalnızlık şeklinde de ifade edilen, kişinin yalnız başına yaşaması hali
- Kişinin çevresi tarafından dışlanması, istenmemesi veya dışlanmış duygusuna kapılması neticesinde gelişen olumsuz düşüncelerle ortaya çıkan yalnızlık
- Kişinin çevresindekilerle etkileşimini ve kurduğu ilişkiyi kendi arzusu ile en alt düzeye indirmesi hali. Bu durum genel olarak tercihli olup kişinin üretkenliğini ve yapıcılığını göz önünde bulundurarak yaptığı bir tercihtir (Özbek, 2017, s. 41).

Yukarıdaki veriler bağlamında, araştırmacılar tarafından yalnızlık konusuna ilişkin pek çok tanım yapılmasının yanı sıra, tanımlarda bir takım benzer noktalar üzerine yoğunlaşmıştır. Öncelikle, yalnızlık kişinin algıladığı öznel bir duygudur. Çok az kişi ile nitelikli, bireyin duygusal gereksinimlerine yanıt veren bir iletişim kurulmuş ise kişi kendisini yalnız hissetmeyebilir, öte yandan kimiz zaman çok kalabalık bir ortamdayken bile güçlü bir yalnızlık hissine kapılabilirler (Özbek, 2017, s. 42).

Yalnız bireyler daha içine kapalı, endişeli, reddedilmeye karşı daha duygusal ve depresyon eğilimi olan kişilerdir (Akyüz, 2018, s. 34). Ayrıca kişinin duygusal, davranışsal ve bilişsel niteliklerinin hepsini içeren yalnızlık, tıpkı parmak izleri gibi kişiye özeldir ve bireyin herhangi bir hayati zaman sürecindeki bir anını sarabildiği gibi, kronik hale gelerek süreklileşen ve kişiyi farklı sonuçlara (kurtulmaya çalışmaktan – intihara kadar geniş bir skala sunan) iten bir örüntü sunabilmektedir.

Yalnızlık tecrübelerine atfedilen anlama göre onun olumsuz ya da olumlu algılanması muhtemeldir. Bu noktada toplumun değerler algısının önemi büyüktür. Söz gelimi inziva Batı toplumundaki biri için dayanılmaz olarak nitelendirilebilirken Doğuda böyle değildir. Yine yalnızlık Akdeniz kültürleri gibi bireyler arası mesafenin az ve bağların yakın olduğu ortamlarda genellikle terk edilmişliği, kimsesizliği hatırlatırken Batı toplumlarında, bireyleşmek, kendi ayakları üzerinde durmak anlamlarına gelir. Bu açıdan yalnızlık tecrübelerinin kültürel dünyadaki anlamlarının toplumdan topluma ve aynı toplum bünyesinde de zamanlar arasında farklılık göstermektedir (Yaşar, 2007, s. 242).

2.12. Yalnızlık Türleri

Yalnızlık türlerinin başında duygusal yalnızlık gelmektedir. Duygusal yalnızlık, olağan koşullarda ruhsal beklentilerine karşılık bulamayan ve yakın, özel ilişkilerden mahrum olanlar için kullanılırken, gizli yalnızlık dışarı yansıtılmayan ama içsel üzüntülerle ifade edilebilen bir yalnızlık çeşididir (Yaşar, 2007, s. 238). Duygusal yalnızlık, eş ve diğer aile bireyleri gibi güvenilir bağlanma modellerinin olmaması ve güven eksikliği neticesinde ortaya çıkmaktadır. Duygusal izolasyon neticesinde gelişen yalnızlık; kaygı, boşluk ve ayrılığa benzer bir duygu şeklinde açıklanmaktadır. Bu tür eksiklik, destek veren arkadaş ilişkileri ile giderilmeye çalışılabilmektedir (Kılavuz, 2015, s. 28).

Literatürde yer alan diğer yalnızlık türü sosyal yalnızlıktır. Yalnızlık, basit anlamda, fiziksel bir sadelik durumundan doğan bir duygu değildir. birey diğer kişilerle bir arada olduğunda da yalnızlık hissedebilir. Bu nedenle yalnızlık duygusunun esasını, yaşanan toplumsal ilişkilerin eksikliği ve bu ilişkilerden sağlanan tatmin oranının düşük oluşu oluşturmaktadır (Buluş, 1997, s. 93).

Diğer bir yalnızlık türü ise derin yalnızlık olgusudur. Derin yalnızlık, beraberinde depresyonunda olduğu bir durumken toplumsal veya ilişkisel yalnızlık kişinin kendisini bir grup veya topluma ait hissedememesi ve yaşadığı toplum bünyesinde kendini yabancı hissetmesi şeklinde ifade edilmektedir (Yaşar, 2007, s. 238).

2.13. Yalnızlık Nedenleri

Toplumsal bir canlı olan insanın esas ihtiyaçlarından birisi de içinde yer aldığı toplumsal ağ içerisinde bulunan diğer bireylerle etkileşim sağlama ihtiyacıdır. Kişinin diğer bireylerle sağladığı sosyal ilişkiler, kurulan ilişkinin nitelik ve niceliği şeklinde iki açıdan ele alınabilir. Toplumsal ilişkilerin niceliği kişinin kurduğu ilişkinin sayısı ve sıklığını, niteliği ise kişinin bu ilişkilerden sağladığı tatmin anlamına gelmektedir. Kişi birçok kişiyle etkileşim içerisinde olmasına rağmen bu ilişkilerde yeterli oranda tatmin sağlayamadığı gibi, oldukça az ilişki kurmasına rağmen yeterli bir tatmin de elde edebilmektedir. Kısaca, kişinin kurduğu toplumsal ilişkinin nicel yönü kadar niteliksel yönü de önemlidir. İnsanlar farklı sebeplerle toplumsal ilişkilerin gerek niteliksel, gerekse niceliksel yönünde problemlerle karşılaşabilmekte, diğer insanlarla kurdukları ilişkilerin sayısında azalma olabilmekte, toplumsal etkileşim kurarken tatminsizlik

yaşayabilmekte ve böylelikle kendilerini yalnız hissedebilmektedirler (Kaya, 2005, s. 221). Erözkan'a (2009, s. 810) göre yalnızlığın, gerek bireysel gelişim faktörleri ve gerekse çevreyle olan toplumsal etkileşim sonucu ortaya çıktığı, utangaçlık, toplumsal kaygı, öz-saygı ve demografik faktörlerle alakalı olduğu görülmektedir. Armağan'a (2014, s. 28) göre, bireysel anlamda, öz algı, öz farkındalık, kendine güven eksiklikleri veya çevresel anlamda; kaos, belirsizlik, toplumsal baskı, göç, boşanma, kişinin yakınlarının kayıpları gibi risk unsurlarının etkileri, toplumsal etkileşim ve iletişim yoksunluğu gibi sayılabilecek daha birçok unsur karşılıklı şekilde birbirlerini etkileyerek kişinin yabancılaşmasına veya yalnızlığa sürüklenmesine sebep olmaktadır.

Literatür kapsamında yalnızlık kavramı genel olarak bu konuya ilişkin öncüllerin kendi klinik tecrübelerine dayandırılmıştır. Yalnızlık sebepleri de benzer biçimde değerlendirilmiştir. Çeşitli teorisyenler kendi tecrübelerine bağlı kalarak yaklaşmışlardır. Bu nedenle teorilere göre yalnızlık sebepleri de farklılık sergilemektedir. Bunun yanı sıra yalnızlık sebepleri konusu kişisel açıdan değerlendirildiğinde, kişinin kendisini yalnızlığa sürükleyen sebeplerin belirlenmesi, terimin daha iyi algılanmasına ve bu durumla mücadele edilmesine katkı sağlayacaktır (Özbek, 2017, s. 51).

Bilişsel değerlendirme kapsamında bir olaya kişi tarafından atfedilen anlam tespit edilirken, kişinin genetik yapısı, anne-baba tutumları, kardeş ilişkileri, içinde yer aldığı sosyo-kültürel çevre, akademik nitelikleri, arkadaş ve akran bağları gibi farklı unsurlara dikkat edilmesi gerekmektedir. Bu kapsamda yalnızlık da, kişinin hayatında göreceli şekilde karşısına çıkabilecek ana konulardadır. Yalnızlık, kişinin çevresi tarafından bir tarafa itilmesi şeklinde anlaşılrsa dahi, içinde yer aldığı ruhsal durum kapsamında toplumdan ve çevreden kendisini kopararak kendi içine kapanması olarak da nitelendirilebilir (Erözkan, 2009, s. 810).

Yalnızlık kimi durumlarda farklı psikolojik problemlerle bağlantılı bulunmuştur. Özellikle karşı cinsle etkileşim kurma noktasında uzaklaşmaya yönelik yalnızlaşmanın sebeplerine ilişkin çalışmalarda benlik saygısının düşük olması, toplumsal yetiler bakımından yetersizlik, depresyon, alkol bağımlılığı, intihara meyil gibi farklı psikolojik problemler belirlenmiştir (Özbek, 2017, s. 53).

Yalnızlığın ortaya çıkmasında ebeveyn tutumları da önemli bir yere sahiptir. Anne-babaların çocuklarına yeteri kadar ilgi göstermemesi ve yardımcı olmaması, yalnızlığın o sürecin yanında gelecek dönemler içinde kendini göstermesine sebep olabilecektir. Yalnızlığın yalnızca mevcut dönem bakımından değerlendirilmemesi gerektiğini göstermesi açısından bu ifadeler göz önünde bulundurulmalıdır (Balcı, 2018, s. 25).

Kavram olarak yalnızlık, ait olma ile oldukça yakından bağlantılıdır. Psikolojik, toplumsal ve ekonomik açılardan ait olma duygusunu yaşayamayan öğrenciler, yalnızlıkla karşılaşmaktadır. Kimi zaman onlarca bireyin içinde kişi, kendisini yalnız hissedebilmektedir. Okullarda oldukça yaygın şekilde görülen akran zorbalığı, akran ilişkilerinde dışlanma ve zayıflık da yalnızlığa sebep olmaktadır. Okullar, son derece kalabalık kurumlar olmasına rağmen, öğrenciler ait olma duygusundan doğan sebepler dolayısıyla yalnızlık yaşayabilmekte ve bu onların toplumsal fonksiyonelliğini olumsuz açıdan etkileyebilmektedir (Duyan ve diğerleri, 2010, s. 31). Kılavuz'a (2015, s. 27) göre de yalnızlık duygusu; insanlarda sevgi, şefkat, bağlanma, değerli olma gibi duygusal gereksinimlerin yanıtlanmaması ve güvenilir ilişki eksikliği neticesinde toplumsal ilişkilerin gerçekleştirilmemesi halinde ortaya çıkmaktadır. Duygusal ve toplumsal gereksinimlerin giderilmemesi neticesinde kişide, duygusal ve toplumsal izolasyon nedeniyle yalnızlık hissi ortaya çıkabilmektedir.

Kişilik özellikleri ve örgütsel nedenler de insanların yalnızlık hissi yaşamalarına neden olabilmektedir. İş yaşamında yalnızlık hissedilmesi bireyi psikolojik açıdan olumsuz yönde etkilemektedir (Keser ve Karaduman, 2014, s. 181). Bu konuda akademisyenler üzerinde yapılan bir çalışmada, beş unsur kişilik özelliklerinin dışadönüklük, duygusal dengelilik ve uyumluluk açılarının iş hayatında yalnızlığı negatif ve tecrübeye açıklık yönünü olumlu şekilde etkilediği, sorumluluk yönünü ise etkilemediği tespit edilmiştir. Yine algılanan arkadaş ve özel insan desteğinin iş hayatında yalnızlığı olumsuz açıdan; aile desteğinin ise olumlu şekilde etkilediği dikkati çekmiştir. Aynı çalışma kapsamında iş hayatında yalnızlığı, bireysel ve kurumsal hayatı tehdit eden önemli bir problem olduğunu, tam olarak bu sebeple, değerlendirilmesi gereken önemli bir konu şeklinde karşımıza çıktığı belirtilmiştir (Çetin ve Alacalar, 2016, s. 193). Mercan ve diğerlerine (2012, s. 214) göre, iş hayatında bireyin taleplerinin yanıtlanmaması karşılaştığı hayal kırıklıkları ve kendi kişiliği yalnızlık yaşamasına yol açabilmektedir. Gündelik hayatında son derece tatmin edici ve sağlıklı ilişkileri olan ve yalnızlık duyguları

hissetmeyen bir insan, iş hayatında toplumsal etkileşim sağlamak ve sosyal destek almada problemlerle karşılaşabilmektedir. Bu durum da kişinin iş hayatında yalnızlık yaşamasına sebep olabilmektedir. İşyeri yalnızlığı normal yalnızlıktan ayrı olarak yalnızca iş hayatında yaşanan bir yalnızlıktır.

Yaşlılık süreci de yalnızlık duygusunun ortaya çıkmasına zemin hazırlamakta olup, bunun temelinde yaşlılık döneminde sosyal izolasyonun artması yatmaktadır. Literatürde yer alan çalışma bulguları da yaşlılık ile yalnızlık arasında anlamlı bir ilişki olduğu görüşünü desteklemektedir (Akgül ve Yeşilyaprak, 2018, s. 11; Kahraman ve diğerleri, 2011, s. 2; Tel ve diğerleri, 2006, s. 34). Kılavuz'a (2015, s. 32) göre, yaşlanma sürecinde yalnızlıkla başa çıkma bakımından toplumsal destek sağlama kapsamında, üzerine en fazla yoğunlaşılacak ve çalışma kapsamına alınan konu, aile yaşamıdır. Aile yaşamının yaşlılara toplumsal destek sağlama konusundaki önemine gereken değer verilmekle beraber, yaşamın ileri dönemlerinde arkadaşlık bağlarına yeteri kadar dikkat çekilmediği de gözlenmektedir. Arkadaşlık ilişkileri toplumsal destek sağlama ve yalnızlık duygusuyla başa çıkma açısından bazı durumlarda yaşlılar için önem teşkil etmektedir.

Bağımlılık yapıcı madde (alkol, sigara, uyuşturucu vb.) kullanımı da insanların zamanla yalnızlık hissi yaşamalarına neden olmaktadır. Madde bağımlısı kişilerde yalnızlık, yalnız kalma arzusu, sosyal geri çekilme sık sık karşılaşılan durumlar olmasına rağmen, yalnızlık duygusu algısının mı bağımlılığa neden olduğu yoksa bağımlılığının mı kişiyi yalnızlaştırdığına dair yeteri kadar ispat olmamakla birlikte, yapılan bazı araştırmalarda madde bağımlılarında yalnızlık oranının yüksek olduğu belirlenmiştir (Yıldırım ve diğerleri, 2011, s. 26; Bahadır ve diğerleri, 2018, s. 138). Bunun yanında yapılan çalışmalarda madde bağımlılığının dışında kalan ve toplumda yaygın olarak görülen teknolojik bağımlılıkların da (akıllı telefon bağımlılığı, internet bağımlılığı) yalnızlık ile yakından ilişkili olduğu tespit edilmiştir (Ümmet ve Ekşi, 2016, s. 31; Mert ve Özdemir, 2018, s. 88; Aktaş ve Yılmaz, 2017, s. 85; Oktan, 2014, s. 281; Durak-Batgün ve Hasta, 2010, s. 213; Yalaz-Seçim ve diğerleri, 2014, s. 201).

2.14. Ergenlik ve Yalnızlık

Ergenlik dönemi girmesi dolayısıyla biyopsikolojik bakımdan çocukluktan çıkarak, sosyal yaşamda sorumluluk alma evresi olan yetişkinlik döneminin başlangıcı arasında kalan bir gelişim evresi şeklinde belirtilen dönem ergenlik dönemidir. UNESCO tarafından yapılan tanım kapsamında ise; kişinin, eğitim gördüğü ve hayatını kazanmaya çalıştığı için ekonomik açıdan henüz özgür hale gelemediği ve medeni bakımdan hala bekâr olduğu bir gelişim evresidir. Ergenlik süreci, UNESCO'nun söz edilen bu tanımı kapsamında 15-25 yaş aralığı olarak açıklanırken, BM tarafından ifade edilen tanımda ise 12-25 yaş grubu kapsamına alınmaktadır (Koç, 2004, s. 233). Yapılan tanımlara göre ergenlik dönemi insanların çocukluk yılları ile yetişkinlik dönemleri arasındaki süreci ifade etmektedir (Çebi ve diğerleri, 2016, s. 470).

Ergenlik süreci fiziksel açıdan cinsel gelişim, psiko-sosyal olgunlaşma ve büyümenin gerçekleştiği, çocukluk sürecinden erişkin yaşama geçiş evresidir. Hızlı psikolojik ve toplumsal değişimlerle karakterize edilen bu süreç kişinin gelişim aşamaları kapsamında en önemli evrelerden biri şeklinde nitelendirilmektedir. Ergenliğin başlangıç süreci ve ne kadar süreceğini önceden tahmin etmek zordur. Bunun yanı sıra, bu süreçteki normal ve anormal durumları belirlemek de güçtür (Akçan-Parlaz ve diğerleri, 2012, s. 10). Avcı'ya (2006, s. 40) göre, insan yaşamında her evrenin ayrı bir rolü vardır. Ancak biyolojik, psikolojik ve sosyal açıdan hızlı ve önemli gelişmelerin yaşandığı bu süreç kuşkusuz ergenlik dönemidir. Bedende uzunluk ve kilo artışı ile yapı ve işlevlerin belirli bir olgunluğa ulaşmasının yanında, inişli çıkışlı duygulanımlar, bozulan ilişkiler, çevreden kolayca etkilenme, sosyal bir görev edinmeye çaba gösterme gibi niteliklerin ortaya çıktığı bu sürecine, kişinin karakterinin oluşumundaki önemli bir evre olduğu belirtilebilir.

Ergenlik sürecinde duygusal gelişim nitelikleri ele alındığında ergenin duygusal açıdan inişli çıkışlı bir psikolojik yapıya sahip olduğu görülmektedir. Ancak ergen bireyin duygu ve tutumlarındaki bu dalgalanmaların yanında pek çok pozitif gelişme de yaşanır; gencin düşünme yetisinde dikkat çekici bir gelişme yaşanır. Soyut kavramları daha iyi algılar ve kullanır. İlgisini uyandıran konular zenginleşir, gelecekte seçeceği meslekle ilişkili konulara eğilir. Yetenekli olduğu alanlardan bazıları ön plana çıkar, kendini ve

diğerlerini gözlemlene yetisinin yanı sıra bir şeyler yapma, başarılı olma ve kendini kanıtlama eğilimi de güçlenir (Avcı, 2006, s. 42).

Bu evrede ergen, bir yandan toplumsal değerlerle bütünleşerek toplum tarafından kabul görmek isterken, diğer yandan da kendisini diğerlerinden farklı bir varlık, bir birey şeklinde topluma kabul ettirmek istemektedir. Bu süreçte özellikle aile ve okul çevresinin ergen kişiye yönelik hoşgörülü davranışı onun bireyleşmesi açısından önem teşkil etmektedir. Aile ve okulu tarafından hoşgörü ile yaklaşılmayan ergenler, aile ve toplumun değer yargılarına dar bir tepkisellik geliştirerek uyumsuz davranışlar içine girip gerek ailesi, gerekse toplum için problemlili gençler halini alabilir (Avcı, 2006, s. 44).

Ergenlik sürecinde karşı karşıya kalınan psiko-sosyal bozukluklardan birisi de yalnızlıktır. Yapılan araştırmalar kapsamında okul döneminde iken akranları tarafından dışlanan, sevilmeyen kişilerin okul içerisindeki yalnızlık anlayışları son derece yüksek iken, yaşlıları tarafından popüler kabul edilen ve sevilen kişilerin yalnızlık duymadıkları ifade edilmektedir (Özbek, 2017, s. 40). Yapılan çalışmalar yalnızlık duygularının ergenler tarafından son derece sık yaşandığını göstermektedir. Çalışmalar ergenlerin yaşadığı yalnızlık duygusunun kendisini çekici görmeme, sosyal çekimsizlik, alkolizm, ytmutsuzluk duyguları, depresyon, özgüven eksikliği ile alakalı olduğunu belirlemiştir. Diğer gelişim evrelerinde olduğu üzere yalnızlık, ergenlik sürecinde de bireyi kendine kıymaya iten nedenler arasında önemli bir yere sahiptir (Eminoğlu, 2018, s. 47).

Ergenlik döneminde özellikle teknolojik bağımlılık ile yakından ilişkili olan akıllı telefon bağımlılığı, internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı gibi unsurlar da yalnızlığa neden olan faktörler arasında yer almaktadır. Literatürde yer alan araştırma bulguları da ergenlik döneminde akıllı telefon bağımlılığı (Yayan ve diğerleri, 2018, s. 194; Bian ve Leung, 2014, s. 159), internet bağımlılığı (Koyuncu ve diğerleri, 2014, s. 998; Çakır ve Çetinkaya, 2019, s. 1), problemlili internet kullanımı (Çuhadar, 2012, s. 173) ve dijital oyun bağımlılığı (Kowert ve diğerleri, 2014, s. 385; Ekinci ve diğerleri, 2019, s. 20) ile yalnızlık arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunduğunu desteklemektedir. Bunun yanı sıra yalnızlık olgusu da teknoloji bağımlılığını ortaya çıkarabilmektedir (Engin ve diğerleri, 2016, s. 1101). Özen'e (2009, s. 15) göre de, internette çok fazla vakit harcanmasının bireyleri yalnızlığa ittiği, insanları ait olduğu

toplumsal çevreden ayırdığı, akrabalık ve arkadaşlık ilişkilerini zayıflattığı, gerçek hayatta kendini ifade edemeyen insanların sanalda daha rahat hareket ettiği ifade edilmektedir.

Ergenlerin yaşadığı yalnızlığa ilişkin bugüne dek yapılan araştırmalarda psikolojik gelişim, kimlik gelişimi, bilişsel ve fizyolojik gelişim, yakın ilişkiler yaratabilme, ebeveynlerden ayrışma ve arkadaşlık bağları gibi konular kapsamında çalışmalar yapılarak sonuçlara varılmıştır (Eminoğlu, 2018, s. 48). Ülkemizde de yalnızlık kavramına ilişkin çalışmaların genel olarak lise ve üniversite öğrencileri üzerinde gerçekleştirildiği daha erken gelişimsel süreçlerdeki çocukların yalnızlık seviyelerini ele alan çalışmaların kısıtlı olduğu görülmektedir. Yapılan çalışmalar genel olarak yalnızlık kavramının sosyo-demografik ve diğer (benlik kavramı, benlik saygısı, endişe depresyon, arkadaşlık ilişkileri, toplumsal destek, atılganlık, kendini açma vb.) değişkenlerle bağlarını ele alan betimsel çalışmalar ve yalnızlığın azaltılmasına ilişkin araştırmalar olduğu görülmektedir (Kaya, 2005, s. 222; Yaşar, 2007, s. 237).

2.15. Literatürde Yapılmış İlgili Araştırmalar

Çelik ve Ulusoy (2019, s. 53) tarafından yapılan araştırmada, bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşantılarına etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Ankara ili Yenimahalle ilçesinde Milli eğitim Müdürlüğüne bağlı 35 ortaokuldan 28,139 öğrenci velisi katılmıştır. Araştırma sonunda bilgisayar oyunlarının çocukların oyun bağımlılığı üzerinde etkisinin olduğu, öğrencilerin arkadaşları ile geçirdiği zamanda bilgisayar oynadıkları zaman göre kendilerini daha az yalnız hissettikleri tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin bilgisayar oyun alışkanlıkları ve yalnızlıkları arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yılmaz ve Yılmaz-Karaoğlu (2018, s. 122) tarafından yapılan araştırmada üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık ve depresyon eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Türkiye içinde yer alan bir üniversitenin farklı bölümlerinde 2017-2018 eğitim öğretim yılı içinde öğrenim gören 418 lisans öğrencisi dâhil edilmiştir. Araştırmada, öğrencilerin oyunlara karşı bağımlılıklarının düşük seviyede olduğu ve öğrencilerin çevrim içi oyun bağımlılıkları ile kendilerini yalnız hissetme durumları arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu sonucuna

ulaşmıştır. Ayrıca öğrencilerin kendilerini yalnız hissetmeleri ve oyun bağımlılıkları arasında doğru orantılı bir ilişkinin olduğu tespit edilmiştir.

Ekinci ve diğerleri (2016, s. 298) tarafından yapılan çalışmada oyun bağımlılığı ile düzenli spora katılım ilişkisinin cinsiyetlere incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Kütahya il merkezinde bulunan bir lisede öğrenim gören 398 öğrenci dâhil edilmiştir. Araştırma sonunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının erkek öğrenciler lehine yüksek olduğu bulunmuştur.

Toker ve Baturay (2016, s. 668) tarafından yapılan çalışmada lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının kadın öğrencilerde erkek öğrencilere kıyasla daha düşük olduğu bulunmuş, bunun yanında ebeveyn eğitim düzeyi, sigara kullanımı, bilgisayar başında harcanan zaman dilimi ve ebeveyn mesleği gibi değişkenlerin öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını etkileyen faktörler arasında yer aldığı bulunmuştur.

Bayram ve Gündoğmuş (2016, s. 316) tarafından yapılan çalışmada ilköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı eğilimlerinin ve yalnızlık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya İstanbul ili Küçükçekmece Belediyesi sınırları içinde yer alan ortaokullarda öğrenim gören 300 öğrenci dâhil edilmiştir. Araştırma sonunda dışa dönük kişilik tipine sahip olan bireylerin daha fazla yalnızlık içinde oldukları, internette fazla zaman geçirme, interneti eğlence amaçlı kullanma internet bağımlılığını arttırdığı gibi; sınıf düzeyi artışı da internet bağımlısı olma riskini bu yüzden de yalnız kalma eğilimlerinde etkisinin olduğu, yedinci ve sekizinci sınıfta olan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin, internette zamana geçirme süreleri ile anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca yalnızlık toplam puanlarının internet bağımlılığı yani dijital oyun bağımlılığı gibi toplam puanlarının aile tutumları ve sosyo-ekonomik düzey arasındaki ilişkiye bakıldığında, söz konusu bağımsız değişkenlerin yalnızlık ve internet bağımlılığı üzerinde herhangi bir etkisinin bulunmadığı tespit edilmiştir.

Torun ve diğerleri (2015, s. 27) tarafından yapılan çalışmada bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Ankara ili merkezinde yer alan 2012-2013 eğitim öğretim yılında öğrenim gören 444 ortaokul öğrencisi dâhil edilmiştir. Araştırma sonunda öğrencilerin dijital oyun seçenekleri arasından en çok zeka oyunları türünde

oyunları; en az ise rol yapma, eğitsel oyunlar ile platform oyunlarını tercih ettikleri, ayrıca öğrenciler tarafından bilgisayar oyunlarının sosyal yaşam ile akademik davranışlar üzerinde yüksek düzeyde bir etkisinin olmadığı, sosyal yaşam açısından aileden eleştiri alma, sosyal yalnızlığa neden olduğunu düşünme gibi konularda orta düzeyli bir etkinin yaşandığını ortaya koyan görüşler tespit edilmiştir.

Uzuner ve Karagün (2014, s. 1) tarafından yapılan çalışmada rekreatif amaçlı spor yapan bireylerin yalnızlık düzeylerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya 2014 yılında Kocaeli ili merkezinde yer alan spor kulüplerine üye ve boş zamanlarında spor yapan 150 birey dâhil edilmiştir. Araştırma sonunda rekreatif amaçlı spor yapan bireylerin yalnızlık düzeyi puanlarının çok hafif düzeyde olduğu, rekreatif amaçlı spor yapan bireylerin cinsiyet, yaş, ekonomik durum ve medeni hali durum değişkenlerine göre yalnızlık düzeylerinde rakamsal olarak anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Akyazı ve Tutkun-Ünal (2013, s. 21) tarafından yapılan çalışmada iletişim fakültesi öğrencilerinin amaç, benimseme, yalnızlık düzeyi ilişkisi bağlamında sosyal ağları kullanımının incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Maltepe Üniversitesi'nin ve Marmara Üniversitesi'nin iletişim fakültelerinde 2012-2013 eğitim öğretim yılında öğrenim gören 353 iletişim fakültesi öğrencisi dâhil edilmiştir. Araştırma sonunda iletişim fakültesi öğrencilerinin yalnızlık boyutuna yönelik çalışmada yalnızlık düzeylerinin orta düzeyin üstünde olduğu, yalnızlık düzeyinin öğrencileri devam ettikleri üniversitelerin türüne yani devlet ya da vakıf üniversitesi olmasına göre farklılık göstermediği rapor edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin yalnızlık seviyeleri azaldıkça benimseme düzeyinin ve sosyal ağları kullanım amacının arttığı, yalnızlık seviyesinin artması durumunda ise benimseme düzeyinin ve sosyal ağları kullanım amacının arttığı tespit edilmiştir.

Karakoç ve Taydaş (2013, s. 43) tarafından yapılan çalışmada Cumhuriyet Üniversitesi örneği üzerinden bir serbest zaman etkinliği olarak üniversite öğrencilerinin internet kullanımı ile yalnızlık arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Cumhuriyet Üniversitesi'nde 2012 yılında eğitim gören 400 öğrenci dâhil edilmiştir. Araştırma sonunda öğrencilerin boş zamanlarını değerlendirme etkinliklerinde öncelikle müzik dinlemek ve interneti kullanmak olarak belirttiği,

yalnızlık algısının kadın ve erkekler tarafından aynı düzeylerde değerlendirildiği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca yalnızlık ile cinsiyet arasındaki ilişkiye bakıldığında erkeklerin kadınlara oranla kendilerini daha fazla yalnız hissettikleri tespit edilmiştir.

Çakır (2013, s. 147) tarafından yapılan çalışmada bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Ankara ili merkez sınırları içerisinde yer alan altı ilköğretim okulunun ikinci kademesinde öğrenim gören 215 öğrenci ve velileri dâhil edilmiştir. Araştırma sonunda öğrencilerin aile bireylerinin çocukların bilgisayar oyunlarının zararlarından korumak amaçlı bazı kurallar koydukları ve çocuğun başarı ve bununla ilintili çocuğun yalnızlık düzeyini olumsuz yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin aile bireyleri öğrencilerin bilgisayar oyunları oynaması sebebiyle endişelendiği ifade edilmiştir.

Solak (2012, s. 139) tarafından yapılan çalışmada bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkinin ortaöğretim öğrencileri üzerindeki etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Siirt il merkezinde yer alan Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı okullarda 2011-2012 eğitim öğretim yılında öğrenim gören 559 öğrenci dahil edilmiştir. Araştırma sonunda bilgisayar oyunlarına karşı bağımlılıkları ve yalnızlık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı tespit edilmiştir. Ayrıca bireylerin anne ve baba eğitim seviyelerinin, oyun bağımlılığı ve yalnızlıkları arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Akın (2012, s. 95) tarafından yapılan çalışmada bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkileri ve konu ile ilgili okul yöneticilerinin görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyetinde Lefkoşa il merkezinde bulunan 6 ilkokulda 4.sınıf öğrencilerinden 242 öğrenci ve 6 okul yöneticisi olmak üzere toplamda 248 kişi dahil edilmiştir. İnternet kafede oyun oynayan öğrencilerin oyu ortalama süreleri, bilgisayar kullanım sıklığı ile yalnızlık seviyeleri arasında anlamlı bir fark olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca öğrencilerin oynadıkları oyun türleri ve yalnızlık arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı tespit edilmiştir.

Durak ve Batıgün (2010, s. 216) tarafından yapılan çalışmada yalnızlık ve kişiler arası ilişki tarzlarının internet bağımlılığı açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Ankara'da farklı üniversitelerde öğrenim gören 213 lisans öğrencisi dâhil

edilmiştir. Araştırma sonunda internet bağımlısı olan bireylerin diğer bireylere istinaden yalnızlık seviyelerinin daha yüksek olduğu, iletişim araçları içerisinde interneti daha çok kullandıkları ve bu sebeple bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu, bu durumun da yalnızlık düzeylerini arttıracak seviyede etkilediği tespit edilmiştir.

Çakır-Balta ve Horzum (2008, s. 202) tarafından yapılan araştırmada web tabanlı öğretim ortamındaki öğrencilerin internet bağımlılığını etkileyen faktörlerin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimler Fakültesi'nde altı farklı bölümde 2006-2007 eğitim öğretim yılında öğrenim gören alanla ilgili dersleri alan 292 öğrenci dâhil edilmiştir. Araştırma sonunda cinsiyet yönünden erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre internet kullanımı süresi yönünden haftada sekiz saatten fazla internete bağlı kalan öğrencilerin, haftada sekiz saatten az internete bağlı kalan öğrencilere göre; öğrenim gördükleri bölümler açısından ele alındığında öğrencilerin internet bağımlılığı düzeylerinin anlamlı derecede farklı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin internet bağımlılığı ve sosyal ekonomik düzeylerinin anlamlı bir etkisinin olmadığı tespit edilmiştir.

Bilgi (2005, s. 3) tarafından yapılan araştırmada ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin bilgisayar oyunu oynama ve oynamama durumuna göre incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya İstanbul ili Kartal ilçesine bağlı ilköğretim okullarında 2004-2005 eğitim öğretim yıllarında öğrenim gören 310 öğrenci dâhil edilmiştir. Araştırma sonunda öğrencilerin oyun oynama süreleri, oyuna bağlılıkları arttıkça öğrencilerin yalnızlık seviyelerinde herhangi bir değişiklik olmadığı sonucuna ulaşıldığı gibi, Bilgisayar oyununu evde oynayan bireylerin yalnızlık düzeylerinin, internet kafede bilgisayar oynayan öğrencilerden daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Vaizoğlu ve diğerleri (2004, s. 737) tarafından yapılan araştırmada Türkiye'nin Ankara şehrinde lise öğrencileri arasındaki internet kullanımının incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya Ankara ilinde lisede öğrenim gören birinci, ikinci ve üçüncü sınıf öğrencileri arasından 754 birey dâhil olmuştur. Araştırma sonunda öğrencilerin internet başında harcadıkları zaman diliminin cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuş, bunun yanında internet bağımlılığının öğrencilerin günlük yaşam aktivitelerini olumsuz yönde etkilediği rapor edilmiştir.

BÖLÜM 3. MATERYAL VE YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın modeli, araştırmanın evren ve örnekleme, verilerin toplanması, araştırmada kullanılan ölçme araçları ve verilerin analiz edilmesi süreçleri hakkında açıklamalara yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelendiği bu araştırma “ilişkisel tarama modeli” kullanılarak gerçekleştirilmiştir. İlişkisel tarama modeli “iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişimin varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelleridir” (Karasar, 2018, s. 114).

3.2. Araştırmanın Evren ve Örnekleme

Araştırmanın evrenini 2019-2020 eğitim öğretim güz dönemi Milli Eğitim Bakanlığına (MEB) bağlı İstanbul ili Beykoz ve Ataşehir ilçelerinde bulunan Anadolu, Mesleki Teknik, Güzel Sanatlar ve Spor lisesi öğrencileri, örneklemini ise bu evren içerisinde kolayda örnekleme yoluyla seçilen 779 (331 spor yapan+448 spor yapmayan) lise öğrencisi oluşturmaktadır. Kolayda örnekleme “hızlı ve ucuz yoldan veri elde etmenin en kestirme yoludur” (Karagöz, 2017, s. 66).

Tablo 3.1: Araştırmaya katılan öğrencilerin demografik özelliklerine ilişkin yüzde ve frekans dağılımları.

Cinsiyet	n	%
Erkek	571	73,3
Kadın	208	26,7
Sınıf	n	%
9. sınıf	182	23,4
10. sınıf	276	35,4
11. sınıf	220	28,2
12. sınıf	101	13,0
Lisanslı Spor Yapma Durumu	n	%
Spor Yapan	331	42,5
Spor Yapmayan	448	57,5

Tablo 3.1’de öğrencilerinin demografik özelliklerine ilişkin dağılımları yer almaktadır. Öğrencilerin %73’ünün (n=571) erkek; %26,7’ sinin (n=208) ise kadın olduğu, %23,4’ ünün (n=182) 9. sınıf; %35,4 (n=276) 10. sınıf; %28,2’ sinin (n=220) 11. sınıf; %13,0’ inin (n=101) ise 12. sınıf olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin %42,5’ inin (n=331) spor yapan; %57,5’inin ise (%57,5) spor yapmayan öğrencilerden oluştuğu saptanmıştır.

3.3. Verilerin Toplanması

Bu araştırma 2019-2020 eğitim öğretim güz dönemi 23 Eylül-12 Kasım 2019 tarihleri arasında İstanbul ili Beykoz ve Ataşehir ilçelerinde bulunan ve kolayda örnekleme yoluyla seçilen Anadolu, Mesleki Teknik, Güzel Sanatlar ve Spor liselerinde ki lise öğrencilerine ulaşılması yoluyla gerçekleştirilmiştir. Araştırma için resmi izinler alındıktan sonra, uygulama evresi doğrudan araştırmacı tarafından öğrencilerin öğrenim gördükleri okullarda yapılmıştır. Veriler toplanmadan önce okul idarecilerine, okulun rehberlik servisine ve o an ki dersin sorumlu öğretmenine önceden bilgi verilerek izin alınmıştır. Daha sonra öğrencilere araştırmanın amacı yazılı ve sözlü yönerge ile anlatılmış ve gönüllü katılım gösteren öğrencilere gönüllü katılım formu imzalatılıp ölçme araçları dağıtılmıştır. Öğrencilere araştırmanın öneminden bahsedilmiş ve cevaplayacakları ölçme araçlarının eğitime katkı sağlayacağı bu nedenle samimi ve içten cevaplar vermeleri istenmiştir.

3.4. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri araçları olarak “Kişisel Bilgi Formu”, “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “UCLA Yalnızlık Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçme araçlarına ait bilgiler aşağıda verilmiştir.

3.4.1. Kişisel bilgi formu

Araştırma kapsamında kullanılan kişisel bilgi formunda öğrencilere ait bazı demografik özellikleri tespit etmek için 17 soruya yer verilmiştir.

3.4.2. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı (DOB-7) ölçeği Lemmens Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilmiş Yalçın-Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçe’ye uyarlanmıştır. Toplam 21 madde, 7 alt boyuttan oluşan DOB-21 ölçeğinin 7 maddelik kısa formudur. Ölçek 5’li likert tipinde, tek faktörlü bir yapıya sahiptir ve 1-5 aralığında (1=hiçbir zaman 5=her zaman) puan (min:7; max: 35) almaktadır. Yapılan uyarlama çalışması sonucunda ölçme aracının Cronbach Alfa katsayısı .72 bulunmuştur. Ölçme aracının mevcut araştırma sonucunda Cronbach Alfa katsayısı ise .85 olarak tespit edilmiştir.

3.4.3. UCLA yalnızlık ölçeği

Russell, Peplau ve Ferguson (1980) tarafından oluşturulan UCLA yalnızlık ölçeği bireyin genel yalnızlık durumunu belirlemeye yarayan likert tipinde bir kendini değerlendirme envanterdir. Ölçeğin orijinalinde gözden geçirilen formu 10 maddesi olumlu yani anlamsal olarak yalnızlık içermeyen, diğer 10 maddesi olumsuz yani anlamsal olarak yalnız bireyleri belirlemeye yönelik toplam 20 maddelik “ Tamamen Katılıyorum” (1) ile “Tamamen Katılmıyorum” (4) arasında dereceleme sahiptir. Ülkemizde ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları Demir (1989) tarafından yapılmıştır. Demir (1989)’in yaptığı çalışmada ölçeğin iç tutarlılık Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı .96 olarak hesaplanmıştır. Ölçme aracının mevcut araştırma sonucunda Cronbach Alfa katsayısı .86 olarak tespit edilmiştir.

3.5. Verilerin Analizi

Öğrencilerden toplanan veriler sayısal kodlamalar yapılarak SPSS paket programına aktarılmıştır. Öncelikle ölçme araçlarına ilişkin normallik testi yapılmıştır. Normallik testinde verilerin çarpıklık (skewness) ile basıklık (kurtosis) değerlerine bakılmıştır. Yapılan istatistiksel işlemin ardından verilerin $-2...+2$ aralığında olduğu tespit edilmiştir. Tespit edilen bu değerlerin normal dağılıma uygunluğuna kanıt gösterilebilir (George ve Mallery, 2001, ss. 86-87). Veriler normal dağılım gösterdiği için parametrik testler kullanılarak çözümlenmiştir. Verilerin genel olarak değerlendirilmesinde betimsel istatistikler, bağımsız gruplar t-testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ve person korelasyon analizleri kullanılmıştır.

BÖLÜM 4. ARAŞTIRMA BULGULARI

Araştırmanın bu bölümünde araştırma kapsamında yapılan istatistiksel analizlerin bulgularına ve yorumlarına yer verilmiştir.

Tablo 4.1. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının betimsel istatistik sonuçları.

	n	\bar{X}	ss
Dijital Oyun Bağımlılığı	779	14,73	6,21

Tablo 4.1’ de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanların betimsel istatistik sonuçları verilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanların ortalamasının 14.73 ± 6.21 olduğu görülmektedir.

Tablo 4.2. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının betimsel istatistik sonuçları.

	n	\bar{X}	ss
Yalnızlık	779	37,70	10,93

Tablo 4.2’ de öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanların betimsel istatistik sonuçları verilmiştir. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanların ortalamasının 37.70 ± 10.93 olduğu görülmektedir.

Tablo 4.3. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre t-testi karşılaştırma sonuçları.

	Cinsiyet	n	\bar{X}	ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Erkek	571	15,85	6,19	9,44	,01
	Kadın	208	11,67	5,17		

Tablo 4.3’ de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer almaktadır. Analiz

sonuçları dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre farklılaştığını göstermektedir ($t_{(777)}=9.44$; $p< .05$).

Tablo 4.4. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının sınıf düzeylerine göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Sınıf	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	9. sınıf	182	13,50	5,12	5,17	,01	10>9
	10. sınıf	276	15,56	6,37			
	11. sınıf	220	15,14	6,96			
	12. sınıf	101	13,80	5,44			

Tablo 4.4' de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının sınıf düzeylerine göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin sınıf düzeylerine göre dijital oyun bağımlılığı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu göstermektedir ($F_{(778)}=5.17$; $p< .05$). Farklılığın kaynağını tespit etmek için yapılan Post Hoc (SCHEFFE) sonuçlarına göre 10. sınıfların dijital oyun bağımlılığı puanlarının 9. sınıflara göre anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p<.05$).

Tablo 4.5. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının başarı algılarına göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Başarı Algısı	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	1) Düşük	96	17,06	6,66	7,83	,01	1>2,3
	2) Orta	512	14,41	5,87			
	3) Yüksek	171	14,39	6,70			

Tablo 4.5' de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının başarı algılarına göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin başarı algılarına göre dijital oyun bağımlılığı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu göstermektedir ($F_{(778)}=7.83$; $p< .05$). Farklılığın kaynağını tespit etmek için yapılan Post Hoc (SCHEFFE) sonuçlarına göre başarı algıları düşük olanların dijital oyun bağımlılık puanlarının başarı

algıları orta ve yüksek olanlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p<.05$).

Tablo 4.6. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının lisanslı spor yapma durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.

		Lisanslı Spor Yapma	n	\bar{X}	ss	t	p
Dijital Oyun	Spor Yapan		331	15,61	6,50	3,35	,01
Bağımlılığı	Spor Yapmayan		448	14,08	5,92		

Tablo 4.6’ da öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının lisanslı spor yapma durumlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları dijital oyun bağımlılığı puanlarının lisanslı spor yapma durumlarına göre farklılaştığını göstermektedir ($t_{(777)}=3.35$; $p<.05$).

Tablo 4.7. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının bilgisayara sahip olma durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.

		Bilgisayara Sahip Olma Durumu	n	\bar{X}	ss	t	p
Dijital Oyun	Var		634	15,00	6,31	2,74	,01
Bağımlılığı	Yok		144	13,53	5,66		

Tablo 4.7’ de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının bilgisayara sahip olma durumlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları dijital oyun bağımlılığı puanlarının bilgisayara sahip olma durumlarına göre farklılaştığını göstermektedir ($t_{(777)}=2.74$; $p<.05$).

Tablo 4.8. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının oynanan oyun türü durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.

		Oyun Türü	n	\bar{X}	ss	t	p
Dijital Oyun	Online		560	15,84	6,20	8,90	,01
Bağımlılığı	Offline		219	11,89	5,30		

Tablo 4.8’ de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının oynanan oyun türü durumlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer

almaktadır. Analiz sonuçları dijital oyun bağımlılığı puanlarının oynanan oyun türü durumlarına göre farklılaştığını göstermektedir ($t_{(777)}=8.90$; $p< .05$).

Tablo 4.9. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının dijital oyun oynama süresi durumlarına göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Oyun Oynama Süresi	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	1) 5 saatten fazla	112	18,96	7,15	66,97	,01	1>2,3,4 2>3,4 3>4
	2) 3-5 saat arası	220	16,63	5,88			
	3) 1-3 saat arası	198	14,88	5,03			
	4) 1 saatten az	249	11,04	4,76			

Tablo 4.9’ da öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının oyun oynama süresine göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin oyun oynama saatine göre dijital oyun bağımlılığı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu göstermektedir ($F_{(778)}=66.97$; $p< .05$). Farklılığın kaynağını tespit etmek için yapılan Post Hoc (SCHEFFE) sonuçlarına göre 5 saatten fazla dijital oyun oynayanların 3-5 saat arası, 1-3 saat arası ve 1 saatten az oyun oynayanlara göre; 3-5 saat arası dijital oyun oynayanların 1-3 saat ve 1 saatten daha az oynayanlara göre; 1-3 saat arası oyun oynayanların ise 1 saatten daha az oyun oynayanlara göre dijital oyun bağımlılıkları puanlarının anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p<.05$).

Tablo 4.10. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının dijital oyun oynama araçlarına göre göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Oyun oynama araçları	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	1) Bilgisayar	270	16,37	6,19	16,09	,01	1>3,4 2>3,4
	2) Oyun konsolu	78	17,33	6,87			
	3) Tablet	31	12,03	6,51			
	4) Cep telefonu	392	13,37	5,51			
	5) Diğer	8	11,13	9,75			

Tablo 4.10’ da öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının oyun oynama araçlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer

almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin oyun oynama araçlarına göre dijital oyun bağımlılığı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu göstermektedir ($F_{(778)}=16.09$; $p < .05$). Farklılığın kaynağını tespit etmek için yapılan Post Hoc (SCHEFFE) sonuçlarına göre bilgisayarla oyun oynayanların dijital oyun bağımlılıkları tablet ve cep telefonu ile oynayanlara göre; oyun konsolu ile oyun oynayanların tablet ve cep telefonu ile oyun oynayanlara göre dijital oyun bağımlılıkları puanlarının anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p < .05$).

Tablo 4.11. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının sosyal medya sitesi üyeliği durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.

	Sosyal Medya Sitesi Üyeliği	n	\bar{X}	ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Evet	650	14,83	6,15	,98	,32
	Hayır	129	14,24	6,55		

Tablo 4.11’ de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının sosyal medya sitesi üyeliği durumlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları dijital oyun bağımlılığı puanlarının sosyal medya sitesi üyeliği durumlarına göre farklılaşmadığını göstermektedir ($t_{(777)}=.98$; $p > .05$).

Tablo 4.12. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının takip edilen sosyal medya platformuna göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Takip Edilen Sosyal Medya Platformu	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	1) Facebook	67	14,49	6,34	3,13	,01	4>2
	2) Instagram	521	14,26	6,08			
	3) Youtube	69	15,78	6,35			
	4) Twitter	69	16,26	6,06			
	5) Diğer	53	16,26	6,90			

Tablo 4.12’ de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının takip edilen sosyal medya platformuna göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin takip edilen sosyal medya platformuna göre dijital oyun bağımlılığı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu göstermektedir ($F_{(778)}=3.13$; $p < .05$). Farklılığın kaynağını tespit

etmek için yapılan Post Hoc (SCHEFFE) sonuçlarına göre twitter ve diğer sosyal medya platformlarını takip eden öğrencilerin instagram platformunu takip edenlere göre puanları anlamlı derecede yüksektir.

Tablo 4.13. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının psikolojik destek alma durumlarına göre t- testi karşılaştırma sonuçları.

	Psikolojik Destek Alma Durumu	n	\bar{X}	ss	t	p
Dijital Oyun	Destek Alan	156	15,78	6,43	2,45	,01
Bağımlılığı	Destek Almayan	612	14,45	6,13		

Tablo 4.13' de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının psikolojik destek alma durumlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları dijital oyun bağımlılığı puanlarının psikolojik destek alma durumlarına göre farklılaşmadığını göstermektedir ($t_{(777)}=2.45$; $p < .05$).

Tablo 4.14. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının okul türüne göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Lise Türleri	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	1) Güzel Sanatlar Lisesi	100	14,39	6,73	6,31	,01	4>2
	2) Anadolu Lisesi	279	13,60	5,71			
	3) Mesleki Teknik Lisesi	145	15,17	5,74			
	4) Spor Lisesi	255	15,85	6,59			

Tablo 4.14' de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının okul türüne göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin okul türüne göre dijital oyun bağımlılığı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu göstermektedir ($F_{(778)}=6.31$; $p < .05$). Farklılığın kaynağını tespit etmek için yapılan Post Hoc (SCHEFFE) sonuçlarına göre spor lisesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık puanları anadolu lisesi öğrencilere göre anlamlı derecede yüksektir.

Tablo 4.15. Öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının cinsiyete göre t-testi karşılaştırma sonuçları.

	Cinsiyet	n	\bar{X}	ss	t	p
Yalnızlık düzeyi	Erkek	571	37,35	10,86	-1,51	,13
	Kadın	208	38,69	11,10		

Tablo 4.15’ de öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları yalnızlık düzeyi puanlarının cinsiyete göre farklılaşmadığını göstermektedir ($t_{(777)}=-1.51$; $p> .05$).

Tablo 4.16. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının sınıf düzeylerine göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Sınıf	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Yalnızlık düzeyi	9. sınıf	182	36,68	10,27	,93	,42	---
	10. sınıf	276	37,63	10,49			
	11. sınıf	220	38,39	11,21			
	12. sınıf	101	38,31	12,56			

Tablo 4.16’ da öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanların sınıf düzeylerine göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin sınıf düzeylerine göre yalnızlık düzeyi puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığını göstermektedir ($F_{(778)}=.93$; $p> .05$).

Tablo 4.17. Öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının başarı algılarına göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Başarı Algısı	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Yalnızlık düzeyi	1) Düşük	96	40,64	11,66	4,68	,01	1>2
	2) Orta	512	37,01	10,31			
	3)Yüksek	171	38,17	12,05			

Tablo 4.17’ de öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının başarı algılarına göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin başarı algılarına yalnızlık düzeyi puanlarında

istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu göstermektedir ($F_{(778)}=7.83$; $p < .05$). Farklılığın kaynağını tespit etmek için yapılan Post Hoc (SCHEFFE) sonuçlarına göre başarı algıları düşük olanların yalnızlık düzeyi puanlarının başarı algıları orta olanlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p < .05$).

Tablo 4.18. Öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının lisanslı spor yapma durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.

		Lisanslı Spor Yapma	n	\bar{X}	ss	t	p
Yalnızlık	Spor Yapan		331	37,30	10,89	-,90	,36
	Spor Yapmayan		448	38,02	10,97		

Tablo 4.18’ de öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının lisanslı spor yapma durumlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları yalnızlık düzeyi puanlarının lisanslı spor yapma durumlarına göre farklılaşmadığını göstermektedir ($t_{(777)}=-.90$; $p > .05$).

Tablo 4.19. Öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının bilgisayara sahip olma durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.

		Bilgisayar Olma Durumu	n	\bar{X}	ss	t	p
Yalnızlık	Var		635	37,54	10,81	-,91	,35
	Yok		144	38,47	11,48		

Tablo 4.19’ da öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının bilgisayara sahip olma durumlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları yalnızlık düzeyi puanlarının bilgisayara sahip olma durumlarına göre farklılaşmadığını göstermektedir ($t_{(777)}=-,91$; $p > .05$).

Tablo 4.20. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının oynanan oyun türü durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.

	Oyun Türü	n	\bar{X}	ss	t	p
Yalnızlık	Online	560	37,60	10,87	-,44	,65
	Offline	219	37,99	11,12		

Tablo 4.20’ de öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının oynanan oyun türü durumlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları yalnızlık düzeyleri puanlarının oynanan oyun türü durumlarına göre farklılaşmadığını göstermektedir ($t_{(777)}=8-,44$; $p> .05$).

Tablo 4.21. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının dijital oyun oynama süresi durumlarına göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Oyun Oynama Süresi	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Yalnızlık	1) 5 saatten fazla	112	39,47	12,71	2,46	,06	---
	2) 3-5 saat arası	220	38,57	10,54			
	3) 1-3 saat arası	198	37,16	10,38			
	4) 1 saatten az	249	36,60	10,75			

Tablo 4.21’ de öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının oyun oynama süresine göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin oyun oynama saatine göre yalnızlık düzeyleri puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığını göstermektedir ($F_{(778)}=2.46$; $p> .05$).

Tablo 4.22. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının oynama araçlarına göre göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Oyun Oynama Araçları	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Yalnızlık	1) Bilgisayar	270	39,14	11,57	1,94	,10	---
	2) Oyun konsolu	78	36,99	11,10			
	3) Tablet	31	37,48	10,89			
	4) Cep telefonu	392	36,96	10,36			
	5) Diğer	8	34,00	12,49			

Tablo 4.22’ de öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının oyun oynama araçlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin oyun oynama araçlarına göre yalnızlık düzeyleri puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığını göstermektedir ($F_{(778)}=1.94$; $p> .05$).

Tablo 4.23. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının sosyal medya sitesi üyeliği durumlarına göre t- testi karşılaştırma sonuçları.

	Sosyal Medya Sitesi Üyeliği	n	\bar{X}	ss	t	p
Yalnızlık	Evet	650	37,31	10,93	-2,31	,02
	Hayır	129	39,74	10,75		

Tablo 4.23’ de öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının sosyal medya sitesi üyeliği durumlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları yalnızlık düzeyleri puanlarının sosyal medya sitesi üyeliği durumlarına göre farklılaştığını göstermektedir ($t_{(777)}=-2.31$; $p< .05$).

Tablo 4.24. Öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının takip edilen sosyal medya platformuna göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Takip Edilen Sosyal Medya Platformu	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Yalnızlık	1) Facebook	67	39,13	10,48	3,96	,01	3>2
	2) Instagram	521	36,73	10,18			
	3) Youtube	69	41,39	12,81			
	4) Twitter	69	39,77	12,22			
	5) Diğer	53	38,04	12,92			

Tablo 4.24’ de öğrencilerin yalnızlık düzeyi puanlarının takip edilen sosyal medya platformuna göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin takip edilen sosyal medya platformuna göre yalnızlık düzeyi puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu göstermektedir ($F_{(778)}=3.13$; $p< .05$). Farklılığın kaynağını tespit etmek için yapılan Post Hoc (SCHEFFE) sonuçlarına göre youtube sosyal medya platformlarını

takip eden öğrencilerin instagram platformunu takip edenlere göre puanları anlamlı derecede yüksektir.

Tablo 4.25. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının psikolojik destek alma durumlarına göre t-testi karşılaştırma sonuçları.

	Psikolojik Destek Alma Durumu	n	\bar{X}	ss	t	p
Yalnızlık	Destek Alan	165	42,15	11,29	6,00	,01
	Destek Almayan	614	36,52	10,53		

Tablo 4.25’ de öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının psikolojik destek alma durumlarına göre karşılaştırılmasında kullanılan bağımsız gruplar t- testi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları yalnızlık düzeyleri puanlarının psikolojik destek alma durumlarına göre farklılaşmadığını göstermektedir ($t_{(777)}=6.00$; $p < .05$).

Tablo 4.26. Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının okul türüne göre tek yönlü varyans analizi karşılaştırma sonuçları.

	Lise Türleri	n	\bar{X}	ss	F	p	Fark
Yalnızlık	1) Güzel Sanatlar Lisesi	100	40,82	10,88	3,19	,02	1>2
	2) Anadolu Lisesi	279	37,22	11,07			
	3) Mesleki Teknik Lisesi	145	36,94	9,94			
	4) Spor Lisesi	255	37,47	11,20			

Tablo 4.26’ da öğrencilerin yalnızlık düzeyleri puanlarının okul türüne göre karşılaştırılmasında kullanılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin okul türüne göre yalnızlık düzeyleri puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğunu göstermektedir ($F_{(778)}=3.19$; $p < .05$). Farklılığın kaynağını tespit etmek için yapılan Post Hoc (SCHEFFE) sonuçlarına göre güzel sanatlar lisesi öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri puanları anadolu lisesi öğrencilerin puanlarına göre anlamlı derecede yüksektir.

Tablo 4.27. Öğrencilerin lisanslı spor yapma ve yapmama durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri puanları arasındaki ilişki sonuçları.

Lisanslı Spor Yapma Durumu		Yalnızlık	
Spor Yapan	Dijital Oyun	r	,286
	Bağımlılığı	p	,001**
Spor Yapmayan	Dijital Oyun	r	,197
	Bağımlılığı	p	,001**

Tablo 4.27’ de öğrencilerin lisanslı spor yapma ve yapmama durumlarına göre dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek için kullanılan pearson korelasyon analizi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları lisanslı spor yapanlarda dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri arasında ($r=.286$; $p<.05$) pozitif yönde düşük düzeyde; lisanslı spor yapmayanlarda da dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri arasında ($r=.286$; $p<.05$) pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı ilişki olduğunu göstermiştir.

Tablo 4.28. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri puanları arasındaki ilişki sonuçları.

		Yalnızlık	
Dijital Oyun	r	,231	
Bağımlılığı	p	,000**	

Tablo 4.28’ de öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek için kullanılan pearson korelasyon analizi sonucu yer almaktadır. Analiz sonuçları öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri arasında ($r=.231$; $p<.05$) pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı ilişki olduğunu göstermiştir.

BÖLÜM 5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmanın bu bölümünde, araştırma kapsamında elde edilen bulguların istatistiksel analiz sonuçları literatür ışığında tartışılmış ve bu bulgulara ait yorum, sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

5.1. Tartışma

Bu araştırma liselerde öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla yapılmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının düşük düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Literatürde yer alan benzer çalışmalarda da lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının orta ya da düşük düzeyde olduğu bulunmuştur (Döner, 2018, s. 48; Köseliören, 2017, s. 83; Solak, 2012, s. 58). Bu kapsamda araştırmada lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgunun literatür ile uyumlu olduğu söylenebilir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin düşük seviyede olduğu tespit edilmiştir. Döner (2018, s. 48) tarafından yapılan çalışmada da özel lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin incelenmesi amaçlanmış, araştırmada öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin düşük seviyede olduğu bulunmuştur. Solak (2012, s. 59) tarafından lise öğrencileri üzerinde yapılan diğer bir çalışmada öğrencilerin yalnızlık düzeylerini etkileyen değişkenlerin incelenmesi amaçlanmış, araştırmaya 289 erkek ve 270 kadın olmak üzere toplam 559 öğrenci katılmış, araştırmanın sonunda öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin orta seviyede olduğu tespit edilmiştir. Bu kapsamda araştırmada lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerine ilişkin olarak elde edilen sonucun literatür ile paralellik gösterdiği söylenebilir.

– Alt problem 1' e ilişkin tartışma

Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin bulgular cinsiyet değişkenine göre değerlendirildiği zaman erkek öğrencilerde dijital oyun bağımlılığının kadın öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Cinsiyet değişkenine göre ulaşılan bu bulguların literatür ile paralellik gösterdiği görülmektedir. Nitekim literatürde bu alanda yapılan çalışmalarda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının ya da internet bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği (Vaizoglu ve diğerleri, 2004, s. 737; Ekinci ve diğerleri, 2016, s. 302; Bonanno ve Kommers, 2005, s. 13) ve bağımlılık düzeyinin erkek öğrenciler lehine yüksek olduğu bulgularına ulaşılmıştır (Bayram ve Gündoğmuş, 2016, s. 312; Chou ve Hsiao, 2004, s. 65; Çakır-Balta ve Horzum, 2008, s. 189). Araştırmada elde edilen sonuçlar ile literatürde bu alanda daha önce yapılmış olan araştırma sonuçları değerlendirildiği zaman lise öğrencileri arasında erkek öğrencilerde dijital oyun bağımlılığının kadın öğrencilerden daha yüksek olduğu söylenebilir.

İlköğretim öğrencileri üzerinde yapılan benzer bir çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını etkileyen demografik değişkenlerin incelenmesi amaçlanmış, araştırmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyetlerine göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Söz konusu çalışmada erkek öğrencilerin oyunu bırakmama, oyunu hayatları ile ilişkilendirme, oyundan dolayı görevlerini aksatma, oyunu başka etkinliklere tercih etme ve genel bağımlılık düzeylerinin kadın öğrencilerden daha yüksek olduğu bulunmuştur (Horzum, 2011, s. 61). Farklı liselerde öğrenim gören öğrenciler üzerinde yürütülen diğer bir çalışmada da öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının erkek öğrenciler lehine yüksek olduğu tespit edilmiştir (Köseliören, 2017, s. 4). Lise öğrencileri üzerinde yürütülen ve 559 lise öğrencisinin katıldığı diğer bir çalışmada öğrencilerin dijital oyunlara yönelik tutumlarının incelenmesi amaçlanmış, araştırmanın sonunda kadın öğrenciler ile kıyaslandığı zaman erkek öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarının daha olumsuz olduğu, bu kapsamda dijital kadın öğrencilere kıyasla dijital oyun oynama eğilimlerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur (Solak, 2012, s. 61).

– Alt problem 2’ e ilişkin tartışma

Öğrenim görülen sınıf düzeyi değişkenine göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuş, elde edilen sonuçlara göre 10. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının 9. sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Diğer sınıflarda öğrenim gören öğrencilerde ise dijital oyun bağımlılığının sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Literatürde bu alanda yapılan araştırma bulguları da lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının öğrenim görülen sınıf değişkenine göre anlamlı farklılıklar gösterdiğini ortaya koymaktadır. Lise öğrencileri üzerinde bu konuda yapılan bir çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarından olan “dijital oyunu başka etkinliklere tercih etme” düzeylerinin öğrenim görülen sınıf türüne göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Buna karşılık öğrencilerin genel dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarından olan “oyunu gerçek hayata ilişkilendirme” ve “sosyal hayata karşı oyunu tercih etme” düzeylerinin öğrenim görülen sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur (Köseliören, 2017, s. 126). Lise öğrencileri üzerinde yapılan diğer bir çalışmada ise öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi amaçlanmış, araştırmada öğrenim görülen sınıf düzeyi değişkenine göre ele alındığı zaman öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarının anlamlı farklılık göstermediği rapor edilmiştir (Solak, 2012, s. 70). Araştırmada elde edilen bulgular ile literatürde lise öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre dijital oyun bağımlılıklarının ele alındığı araştırma sonuçları değerlendirildiği zaman ortaya çıkan bulguların çelişkili sonuçlar ortaya koyduğu görülmektedir. Bunun temelinde araştırmaların yapıldığı öğrenci gruplarının dijital oyunlara yönelik tutumlarının ve oyun oynama amaçlarının birbirinden farklı olmasının yattığı düşünülebilir.

– Alt problem 3’ e ilişkin tartışma

Akademik başarı algısı değişkenine göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre, başarı algıları düşük olanların dijital oyun bağımlılık puanlarının başarı algıları orta ve yüksek olanlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu

bulunmuştur. Elde edilen bu sonuçlara göre akademik başarı düzeyi düşük olan öğrencilerde dijital oyun bağımlılığının yüksek olduğu söylenebilir.

Literatürde yer alan araştırma bulguları da bilgisayar ya da dijital oyun bağımlılığı gibi problemlili davranışların akademik başarıyı olumsuz yönde etkilediğini göstermektedir (Kubey ve diğerleri, 2001, s.366; Lin ve Tsai, 2002, s. 411; Ferguson, 2015, s. 646; Toker ve Baturay, 2016, s. 668; Ip ve diğerleri, 2008, s. 355; Skoric ve diğerleri, 2009, s. 567). Ortaokul öğrencileri üzerinde bu konuda yapılan bir çalışmada öğrencilerin internet üzerinden oynanan oyunlara bağımlı olma durumlarının akademik başarıları üzerindeki etkisinin incelenmesi amaçlanmış, toplam 444 öğrencinin katıldığı araştırmanın sonunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının artmasının akademik başarı düzeylerini olumsuz yönde etkilediği tespit edilmiştir (Torun ve diğerleri, 2015, s. 33). Özel liselerde öğrenim gören öğrenciler üzerinde yapılan diğer bir çalışmada öğrencilerin internet bağımlılıklarına göre akademik başarı düzeylerinin incelenmesi amaçlanmış, çalışmada öğrencilerin internet bağımlılıkları arttıkça akademik başarı düzeylerinin düştüğü rapor edilmiştir (Döner, 2018, s. 70).

Dijital oyun bağımlılığının akademik başarı üzerindeki olumsuz etkileri öğrenciler dışında kalan diğer eğitim paydaşları tarafından da gözlenebilmektedir. Öğrenci velileri üzerinde bu konuda yapılan bir çalışmada ebeveyn görüşlerine göre dijital oyun bağımlılığının öğrencilerde akademik başarıyı olumsuz yönde etkilediği rapor edilmiştir (Çakır, 2013, s. 138). Araştırmada elde edilen bulgular ile literatürde yer alan çalışma sonuçları değerlendirildiği zaman lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının akademik başarıyı olumsuz yönde etkilediği söylenebilir. Akademik başarı algısı düşük olan öğrencilerde dijital oyun bağımlılığının yüksek olması da bu görüşü destekler niteliktedir.

– Alt problem 4' e ilişkin tartışma

Spor yapma durumlarına göre ele alındığı zaman spor yapma alışkanlığı olan lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin spor yapma alışkanlığı olmayan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Literatürde bu konuda yapılan çalışma sonuçlarının ise çalışmada elde edilen bulgular ile paralellik göstermediği görülmektedir. Ekinci ve diğerleri (2019, s. 20) tarafından ortaokul öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları üzerinde

spor yapma deęişkeninin önemli bir farklılık meydana getirdiđi bulunmuş, elde edilen bulgulara göre spor yapma alışkanlığı bulunan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının spor yapmayan öğrencilere kıyasla daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Bu kapsamda araştırmada elde edilen bulguların literatür ile benzerlik göstermediđi görülmektedir. Bunun temelinde araştırmalara katılan öğrencilerin spor yapma sıklıklarının birbirinden farklı olmasının yattığı düşünülebilir.

– Alt problem 5' e ilişkin tartışma

Bilgisayar sahibi olma durumlarına göre ele alındığı zaman kişisel bilgisayarı olan lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının kişisel bilgisayarı olmayan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Literatürde yer alan araştırma bulguları da kişisel bilgisayara sahip olmanın internet bağımlılığını ya da dijital oyun bağımlılık düzeyini arttıran bir unsur olduğunu ortaya koymaktadır (Bayram ve Gündođmuş, 2016, ss. 312-313). Lise öğrencileri üzerinde bu konuda yapılan bir çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarını etkileyen deęişkenlerin incelenmesi amaçlanmış, araştırmanın sonunda kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarının daha yüksek olduğu, bu kapsamda kişisel bilgisayar sahibi olmayan öğrencilere göre kişisel bilgisayar sahibi olan öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelme eğilimlerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (Solak, 2012, s. 104). Araştırmada elde edilen bulgular ile bu alanda daha önce yapılmış olan benzer çalışma sonuçları değerlendirildiđi zaman lise öğrencilerinde kişisel bilgisayara sahip olmanın dijital oyun bağımlılığını arttırdığı söylenebilir. Bunun temelinde kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilerin dijital oyunlara daha kolay ulaşmalarının ve oyun seçeneklerinin daha fazla olmasının yattığı düşünülebilir.

Araştırmada elde edilen bulguların aksine lise öğrencileri üzerinde yürütölen bazı çalışmalarda kişisel bilgisayar sahibi olma ya da evde internet bulunma durumunun öğrencilerin yalnızlık düzeyleri üzerinde önemli bir belirleyici olmadığı bulgularına ulaşılmıştır (Döner, 2018, s. 71). İlköğretim öğrencileri üzerinde yürütölen diđer bir çalışmada da öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının bazı demografik deęişkenlere göre incelenmesi amaçlanmış, araştırmada öğrencilerin oyunu bırakamama, oyunu hayatları ile ilişkilendirme, oyundan dolayı görevlerini aksatma, oyunu başka etkinliklere tercih etme ve genel dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kişisel bilgisayara

sahip olma durumlarına göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur (Horzum, 2011, s. 65). Bu çalışma sonuçlarının araştırmanızda elde edilen bulgular ile benzerlik göstermemesinin temelinde araştırmaların yapıldığı öğrenci gruplarının evlerinde bilgisayar ya da interneti kullanma amaçlarının birbirinden farklı olmasının yattığı düşünülebilir.

– Alt problem 6' ya ilişkin tartışma

Dijital oyun türü değişkenine göre ele alındığı zaman online oyunlar oynayan öğrencilerde dijital oyun bağımlılığının offline oyun oynayan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Literatürde yer alan araştırma bulguları da oynanan oyun türüne göre lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının bazı farklılıklar gösterdiğini ortaya koymaktadır. Köseliören (2017, s. 95) tarafından bu konuda yapılan bir çalışmada lise öğrencilerinde oynanan dijital oyun türüne göre dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi amaçlanmış, araştırmaya farklı liselerde öğrenim gören 840 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın sonunda öğrencilerin genel dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere tercih etme ve sosyal hayata karşı oyunu seçme düzeylerinin oynadıkları dijital oyun türlerine göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Solak (2012, s. 123) tarafından lise öğrencileri üzerinde yürütülen diğer bir çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumları ile ilişkili faktörlerin incelenmesi amaçlanmış, araştırmanın sonunda öğrencilerin bilgisayar dersine yönelik tutumlarının oynadıkları dijital oyun türlerine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Dijital oyun türünün oyun bağımlılığı üzerinde önemli bir belirleyici olmasının temelinde oyun türünün öğrencileri etki altına alma üzerinde önemli bir belirleyici olmasının yattığı düşünülebilir.

– Alt problem 7' ye ilişkin tartışma

Dijital oyun oynama süresi değişkenine göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan lise öğrencilerinde oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılıklarının da arttığı tespit edilmiştir. Literatürde yer alan araştırma bulguları da dijital teknolojilerin başında geçirilen süre arttıkça ilgili teknolojilere yönelik bağımlılık düzeyinin de arttığını ortaya koymaktadır (Bayram ve Gündoğmuş, 2016, s. 313; Çakır-Balta ve Horzum, 2008, s. 189). Lise öğrencileri üzerinde bu konuda yapılan bir çalışmada öğrencilerin bilgisayar

başında geçirdikleri süre arttıkça dijital oyun bağımlılığı riskinin de yükseldiği tespit edilmiştir (Koyuncu ve diğerleri, 2014, s. 998). Lise öğrencileri üzerinde yürütülen diğer bir çalışmada da öğrencilerin genel dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere tercih etme ve sosyal hayata karşı oyunu seçme düzeylerinin dijital oyun oynama süresi değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur (Köseliören, 2017, s. 108). Lise öğrencileri üzerinde yapılan diğer bir çalışmada öğrencilerin bilgisayar başında harcadıkları zaman dilimlerine göre bilgisayar oyunlarına bağımlı olma düzeylerinin incelenmesi amaçlanmış, araştırmanın sonunda öğrencilerin bilgisayar başında geçirdikleri zaman dilimi arttıkça bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelme düzeylerinin de yükseldiği tespit edilmiştir (Solak, 2012, s. 115). Araştırmada elde edilen sonuçlar ve literatürde yer alan benzer çalışma bulguları incelendiği zaman dijital oyuna harcanan zaman diliminin yüksek olmasının dijital oyun bağımlılığını arttıran bir unsur olduğu söylenebilir. Bunun temelinde öğrencilerin oyuna ayırdıkları süre uzadıkça kendilerini dijital oyunlar ile daha fazla özdeşleştirmelerinin ve dijital oyunları hayatlarının bir parçası haline getirmelerinin yattığı düşünülebilir.

– Alt problem 8’ e ilişkin tartışma

Oyun oynama aracı değişkenine göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan lise öğrencilerinin oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre, cep telefonu ve tablet ile oynayan öğrenciler ile kıyaslandığı zaman bilgisayar ile oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bunun yanında oyun konsolu ile oyun oynayanların tablet ve cep telefonu ile oyun oynayanlara göre dijital oyun bağımlılıkları puanlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Literatürde yer alan benzer çalışma bulguları da lise öğrencilerinde yalnızlık düzeyinin dijital platformlara bağlanma yerlerine göre anlamlı farklılık gösterdiğini ortaya koymaktadır. Özel lise öğrencileri üzerinde bu konuda yapılan bir çalışmada internete bilgisayardan bağlanan öğrenciler ile kıyaslandığı zaman cep telefonundan bağlanan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin daha yüksek olduğu rapor edilmiştir (Döner, 2018, s. 72). Lise öğrencileri üzerinde yapılan diğer bir çalışmada öğrencilerin dijital oyun oynamada kullandıkları araçlara (bilgisayar, tablet, oyun konsolu, mobil konsol, cep telefonu) göre hem genel dijital oyun bağımlılık düzeylerinin hem de oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere

tercih etme ve sosyal hayata karşı oyunu seçme düzeylerinin anlamlı farklılıklar gösterdiği bulunmuştur (Köseliören, 2017, s. 101).

– Alt problem 9’ a ilişkin tartışma

Sosyal medya sitelerine üye olma durumlarına göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya sitelerine üye olma durumlarına göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Bu sonucun ortaya çıkmasının temelinde araştırmaya katılan öğrencilerin büyük bir bölümünün sosyal medya üyeliği bulunmasının yattığı düşünülebilir. Araştırmada elde edilen bulguların aksine yapılan bazı çalışmalarda (Savcı ve Aysan, 2017, s. 208; Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018, s. 897) sosyal medya üyesi olan ve sosyal medya bağımlılık düzeyi yüksek olan bireylerde dijital oyun bağımlılık düzeyinin de yüksek olduğu rapor edilmiştir.

– Alt problem 10’ a ilişkin tartışma

Takip edilen sosyal medya türüne göre katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları değerlendirildiği zaman, twitter ve diğer sosyal medya platformlarını takip eden öğrencilerin instagram platformunu takip edenlere göre dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bunun temelinde yatan nedenlerin başında instagram dışındaki birçok sosyal medya platformunun içerisinde kullanıcılara dijital oyun imkanı sunulmasının yattığı düşünülebilir. Özellikle Facebook üzerinde gençlerin birçok dijital oyunu oynadığı bilinmektedir. Literatürde yer alan bazı çalışmalarda da sosyal medya uygulamalarının oyun içeriklerine sahip olduğu belirtilmektedir (Yapar-Gönenç ve İralı, 2016, s. 341).

– Alt problem 11’ e ilişkin tartışma

Psikolojik destek alma durumlarına göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiş, elde edilen bulgulara göre psikolojik destek alan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının psikolojik destek almayan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu sonucun ortaya çıkmasının temelinde dijital oyun bağımlısı öğrencilerin zaman içerisinde oyun bağımlılığından kurtulmak amacıyla psikolojik desteğe başvurmalarının yattığı düşünülebilir.

– Alt problem 12’ ye ilişkin tartışma

Öğrenim görülen lise türü değişkenine göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiş, elde edilen bulgulara göre Anadolu Lisesi öğrencileri ile kıyaslandığı zaman Spor Lisesi öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Köseliören (2017, s. 105) tarafından bu konuda yapılan benzer bir çalışmada lise öğrencilerinde öğrenim görülen lise türüne göre dijital oyun bağımlılık düzeyinin incelenmesi amaçlanmış, araştırmada öğrencilerin genel dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme ve oyunu sosyal hayata tercih etme düzeylerinin lise türüne göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Ancak öğrencilerin dijital oyunları başka etkinliklere tercih etme düzeylerinin öğrenim gördükleri lise türüne göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuş, elde edilen bulgulara göre meslek lisesi ve özel liselerde öğrenim gören öğrenciler ile kıyaslandığı zaman imam hatip liselerinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyunları günlük hayattaki diğer aktivitelere tercih etme düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur. Solak (2012, s. 64) tarafından yapılan çalışmada da lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının öğrenim görülen lise türüne göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuş, elde edilen bulgulara göre diğer liselerde öğrenim gören öğrenciler ile kıyaslandığı zaman, güzel sanatlar ve spor liselerinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Öğrenim görülen lise türüne göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının farklılık göstermesinin temelinde öğrencilerin öğrenim gördükleri lise türüne göre ders yüklerinin ve serbest zamanlarının farklılık göstermesinin, buna paralel olarak dijital oyunlara ayırdıkları zaman diliminin değişkenlik göstermesinin yattığı düşünülebilir.

– Alt problem 13’ e ilişkin tartışma

Cinsiyet değişkenine göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Literatürde farklı eğitim kademelerinde öğrenim gören öğrenciler üzerinde yürütülen bazı çalışmalarda öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediği (Ekinci ve diğerleri, 2016, s. 302), bazı çalışmalarda ise öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin cinsiyete göre farklılaştığı rapor

edilmiştir (Karakoç ve Taydaş, 2013, s. 42). Muğla ilinde bulunan liselerde öğrenim gören öğrenciler üzerinde yapılan bir çalışmada öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin bazı sosyo-demografik değişkenler ışığında incelenmesi amaçlanmış, araştırmaya 300 kadın ve 300 erkek olmak üzere toplam 600 lise öğrencisi katılmış, araştırmanın sonunda öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur (Erözkan, 2009, s. 815). Farklı liselerde öğrenim gören öğrenciler üzerinde yürütülen benzer bir çalışmada da kadın ve erkek öğrencilerin yalnızlık düzeyleri arasında farklılık bulunduğu, ancak cinsiyetler arasındaki farklılığın istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı tespit edilmiştir (Solak, 2012, s. 62). Lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin ele alındığı çalışmalarda cinsiyet değişkenine göre farklılıklar ortaya çıkmasının temelinde öğrencilerin farklı sosyo-kültürel çevrelerde yaşamalarının ve arkadaş ilişkilerinin birbirinden farklı olmasının yattığı düşünülebilir.

Araştırmada elde edilen bulguların aksine literatürde yer alan çalışmalarda yalnızlık düzeyinin cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği bulgularına ulaşılmıştır. Armağan (2014, s. 39) tarafından yapılan çalışmada erkeklerin kadınlara kıyasla yalnızlık duygusu yaşama düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuş, bunun temelinde erkeklerin sosyal çevreye güvenlerinin daha düşük olmasının, bunun yanında büyüme ve gelişme sürecinde benlikle ilgili (öz güven, benlik saygısı) daha fazla sorun yaşamalarının yattığı belirtilmiştir. Balcı (2018, s. 41) tarafından lise öğrencileri üzerinde yürütülen çalışmada öğrencilerde cinsiyet değişkenine göre yalnızlık düzeyinin karşılaştırılması amaçlanmış, araştırmaya 214 kadın ve 186 erkek olmak üzere toplam 400 lise öğrencisi katılmış, çalışmanın sonunda yalnızlık düzeyinin erkek öğrenciler lehine yüksek olduğu bulunmuştur. Döner (2018, s. 50) tarafından yapılan çalışmada özel lise öğrencilerinde yalnızlık düzeyinin cinsiyet değişkenine göre incelenmesi amaçlanmış, araştırmaya 715 özel lise öğrencisi katılmış, araştırmanın sonunda erkek öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin kadın öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Lise öğrencileri üzerinde bu konuda yapılan bir çalışmada öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin bazı demografik değişkenler ışığında incelenmesi amaçlanmış, araştırmaya 265 kadın ve 169 erkek öğrenci katılmış, araştırmanın sonunda yalnızlık düzeyinin erkek öğrenciler lehine yüksek olduğu bulunmuştur (Duyan ve diğerleri, 2008, s. 36).

– Alt problem 14' e ilişkin tartışma

Öğrenim görülen sınıf düzeyi değişkenine göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin öğrenim gördükleri sınıf türüne göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Elde edilen bu bulgunun literatür ile uyumlu olduğu görülmektedir. Nitekim literatürde bu alanda yapılan çalışmalarda genellikle lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin öğrenim görülen sınıf türüne göre farklılaşmadığı bulgularına ulaşılmıştır. Üniversite öğrencileri üzerinde yapılan çalışmalarda ise sınıf düzeyi arttıkça öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin arttığı, bunun temelinde öğrencilerin sınıf düzeyleri arttıkça kendilerini sosyal ilişkilerden soyutlamalarının yattığı ifade edilmiştir (Buluş, 1997, s. 82).

Balcı (2018, s. 44) tarafından lise öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada 9, 10, 11 ve 12'inci sınıf öğrencilerinde yalnızlık düzeyi ile ilişkili demografik değişkenlerin incelenmesi amaçlanmış, araştırmanın sonunda öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin öğrenim görülen sınıf türüne göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Döner (2018, s. 51) tarafından yapılan diğer bir çalışmada özel lise öğrencilerinde yalnızlık düzeyi ile ilişkili faktörlerin incelenmesi amaçlanmış, toplam 444 öğrencinin katıldığı araştırmada öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıf düzeyi arttıkça yalnızlık düzeylerinin de arttığı, buna karşılık öğrenim görülen sınıf değişkenine göre öğrencilerin yalnızlık düzeyleri arasındaki farklılıkların istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı bulunmuştur. Duyan ve diğerleri (2008, s. 37) tarafından lise öğrencileri üzerinde yürütülen diğer bir araştırmada 9, 10 ve 11'inci sınıf öğrencilerinde yalnızlık düzeyinin öğrenim görülen sınıf türüne göre anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Erözkan (2009, s. 815) tarafından bu konuda yapılan diğer bir çalışmada lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerini etkileyen demografik değişkenlerin incelenmesi amaçlanmış, Muğla ilinde bulunan liselerde öğrenim gören 600 öğrenci üzerinde gerçekleştirilen çalışmanın sonunda öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin öğrenim görülen sınıf değişkenine göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Solak (2012, s. 73) tarafından lise öğrencileri üzerinde yürütülen benzer bir araştırmada da öğrencilerin yalnızlık düzeylerini etkileyen demografik değişkenlerin incelenmesi amaçlanmış, araştırmanın sonunda öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin öğrenim gördükleri sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur.

– Alt problem 15’ e ilişkin tartışma

Akademik başarı algısı değişkenine göre ele alındığı zaman akademik başarı algısı düşük olan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin orta ya da yüksek düzeyde akademik başarı algısına sahip öğrencilere kıyasla daha düşük olduğu bulunmuştur. Elde edilen bu bulgulara göre akademik başarı düzeyi düşük olan öğrencilerde yalnızlık düzeyinin yüksek olduğu söylenebilir. Elde edilen bu sonucun literatür ile paralellik gösterdiği görülmektedir. Armağan (2014, s. 39) tarafından bu konuda yapılan bir çalışmada akademik başarı algısının yalnızlık düzeyini olumlu yönde etkilediği, genellikle akademik başarı algısı yüksek olan öğrencilerde yalnızlık duygusunun daha az yaşandığı tespit edilmiştir. Araştırmada akademik başarı algısı yüksek öğrencilerde yalnızlık algısının düşük düzeyde olmasının temelinde başarı algısının psikolojik yapıyı ve öznel iyi olma algısını olumlu yönde etkilemesinin, buna paralel olarak başarı algısının sosyal destek işlevi görmesinin yattığı belirtilmiştir.

Özel liselerde öğrenim gören öğrenciler üzerinde yürütülen bir çalışmada öğrencilerin yalnızlık düzeylerine göre akademik başarılarının anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Araştırmada akademik başarı algısı yüksek olan öğrencilerin düşük ve orta düzeyde akademik başarı algısına sahip öğrencilere kıyasla daha düşük yalnızlık düzeyine sahip oldukları, dolayısıyla akademik başarı düzeyi ile yalnızlık arasında negatif yönde bir ilişki bulunduğu belirlenmiştir (Döner, 2018, s. 70).

– Alt problem 16’ ya ilişkin tartışma

Spor yapma durumu değişkenine göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin spor yapma durumlarına göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Bilindiği gibi spor yapma alışkanlığı insanların duygularını kontrol etme becerileri üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir (Çebi ve diğerleri, 2016, s. 469). Bu kapsamda spora katılım ile duygusal yönü gelişmiş olan öğrencilerin yalnızlık algılarının düşük olması beklenmektedir. Literatürde yer alan araştırma bulguları da sedanter bireyler ile kıyaslandığı zaman spor yapma alışkanlığı olan bireylerde yalnızlık düzeyinin daha düşük olduğunu göstermektedir (Ekinci ve diğerleri, 2019, s. 23; Uzuner ve Karagün, 2014, s. 107). Buna karşılık yapılan bu çalışmada öğrencilerin spor yapma durumlarına göre yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermemesinin temelinde

öğrencilerin spora katılım düzeylerinin ve sıklıklarının düşük olmasının yattığı düşünülebilir.

– Alt problem 17' ye ilişkin tartışma

Kişisel bilgisayar sahibi olma durumlarına göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Literatürde yer alan araştırma bulgularının da bu çalışmada elde edilen sonuçlar ile paralellik gösterdiği görülmektedir. İlköğretim öğrencileri üzerinde yürütülen benzer bir çalışmada öğrencilerde yalnızlığın önemli bir yordayıcısı olan arkadaş bağlılığının kişisel bilgisayar sahibi olma değişkenine göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Aynı araştırmada öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin de evlerinde kişisel bilgisayar olma değişkenine göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur (Akin, 2012, ss. 82-83). Lise öğrencileri üzerinde yürütülen diğer bir çalışmada öğrencilerin yalnızlık düzeylerini etkileyen demografik değişkenlerin incelenmesi amaçlanmış, araştırmada kişisel bilgisayar sahibi olma durumlarına göre ele alındığı zaman öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir (Solak, 2012, s. 102).

Literatürde lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin ele alındığı bazı araştırmalarda ise öğrencilerin kişisel bilgisayara sahip olmalarının ya da evlerinde internet bulunmasının yalnızlık düzeyi üzerinde önemli bir belirleyici olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Balcı (2018, s. 58) tarafından yapılan ve lise öğrencileri üzerinde yürütülen çalışmada evinde internet bulunan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin evinde internet bulunmayan öğrencilere kıyasla anlamlı düzeyde daha düşük olduğu bulunmuştur.

– Alt problem 18' e ilişkin tartışma

Oynanan dijital oyun türü değişkenine göre ele alındığı zaman öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Elde edilen bu sonucun literatür ile paralellik gösterdiği görülmektedir. İlköğretim öğrencilerinde yalnızlık düzeyini etkileyen değişkenlerin ele alındığı bir çalışmada öğrencilerin oynadıkları dijital oyun türüne göre yalnızlık düzeyleri değerlendirilmiş, araştırmanın sonunda öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin oynadıkları dijital oyun türüne göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur (Akin, 2012, s. 91). Lise öğrencileri üzerinde bu konuda yapılan benzer bir çalışmada da öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumları ile

yalnızlık düzeylerini etkileyen unsurların incelenmesi amaçlanmış, arařtırmada öğrencilerin bilgisayarda oynadıkları dijital oyun türlerine göre yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediđi tespit edilmiştir (Solak, 2012, s. 126).

İlköğretim öğrencileri üzerinde yapılan benzer bir çalışmada öğrencilerin oynadıkları dijital oyun türüne göre yalnızlık düzeylerinin incelenmesi amaçlanmış, toplam 310 öğrencinin katıldığı çalışmada oyun türleri spor ve yarış oyunları, savaş ve strateji oyunları, macera oyunları ve zekâ oyunları şeklinde gruplandırılmıştır. Araştırmanın sonunda öğrencilerin oynadıkları dijital oyun türüne göre yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediđi bulunmuştur (Bilgi, 2005, s. 68).

– Alt problem 19' a ilişkin tartışma

Dijital oyun oynama süresi deđişkenine göre ele alındığı zaman arařtırmaya katılan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediđi bulunmuştur. Literatürde yer alan benzer çalışmalarda da dijital oyun oynama süresinin ya da sanal ortamda geçirilen sürenin yalnızlık üzerinde önemli bir belirleyici olmadığı rapor edilmişti (Karakoç ve Taydaş, 2013, s. 42; Döner, 2018, s. 74). Akın (2012, s. 88) tarafından ilköğretim öğrencileri üzerinde yapılan benzer bir çalışmada öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerine göre yalnızlık düzeylerinin incelenmesi amaçlanmış, arařtırmada öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin dijital oyun oynama süresi deđişkenine göre anlamlı farklılık göstermediđi bulunmuştur. Balcı (2018, s. 53) tarafından lise öğrencileri üzerinde yürütölen diđer bir çalışmada öğrencilerin internette harcadıkları süreye göre yalnızlık düzeylerinin karşılaştırılması amaçlanmış, arařtırmanın sonunda öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin bilgisayar başında harcanan zaman dilimine göre anlamlı farklılık göstermediđi tespit edilmiştir. Solak (2012, s. 116) tarafından lise öğrencilerinde bilgisayar oyunlarına bađımlılık durumunun ele alındığı başka bir çalışmada öğrencilerin bilgisayar başında geçirdikleri zaman dilimlerine göre yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediđi bulunmuştur.

İlköğretim öğrencileri üzerinde yürütölen bir çalışmada dijital oyun oynayan öğrencilerde oyun türünün saldırganlık ve yalnızlık üzerindeki etkilerinin incelenmesi amaçlanmış, arařtırmaya 310 öğrenci katılmıştır. Arařtırmada öğrencilerin dijital oyun oynama süreleri arttıkça saldırgan davranışlar sergileme düzeylerinin de arttığı, buna

karşılık oyun süresi değişkenine göre öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur (Bilgi, 2005, s. 3).

– Alt problem 20' ye ilişkin tartışma

Oyun oynama aracı değişkenine göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur. Literatürde yer alan benzer çalışmalarda da lise öğrencilerinde dijital oyun oynamada kullanılan araç türünün yalnızlık üzerinde önemli bir belirleyici olmadığı rapor edilmiştir (Döner, 2018, s. 72).

– Alt problem 21' e ilişkin tartışma

Sosyal medya üyesi olma değişkenine göre ele alındığı zaman sosyal medya üyesi öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin sosyal medya üyesi olmayan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha düşük olduğu bulunmuştur. İnsanların sosyal medyaya yönelik tutumları ve sosyal medyayı kullanma amaçları yalnızlık düzeyi üzerinde önemli bir belirleyici olmakla beraber, literatürde yer alan araştırma sonuçları da bu öngörüğü destekler niteliktedir (Akyüz, 2018, s. 3; Akyazı ve Tutkun-Ünal, 2013, s. 16). Lise öğrencileri üzerinde bu konuda yürütülen bir çalışmada öğrencilerin sosyal medyaya ilişkin tutumlarının yalnızlık düzeyi üzerinde önemli bir belirleyici olduğu rapor edilmiştir (Yabancı, 2019, s. 6). Bu kapsamda yapılan bu araştırmada sosyal medya üyesi öğrencilerde yalnızlık düzeyinin düşük olmasının temelinde sosyal medya üyesi öğrencilerin sosyal medya araçlarının yeni arkadaşlar edinme ve yalnızlığı giderme gibi amaçlar ile kullanmalarının yattığı düşünülebilir.

– Alt problem 22' ye ilişkin tartışma

Takip edilen sosyal medya platformu değişkenine göre ele alındığı zaman öğrencilerin yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre, youtube sosyal medya platformlarını takip eden öğrencilerin instagram platformunu takip edenlere göre yalnızlık düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu sonucun ortaya çıkmasının temelinde diğer sosyal medya araçları ile kıyaslandığı zaman youtube platformunda video içeriklerinin zengin olmasının, öğrencilerin bu platformda daha fazla vakit geçirmelerinin, buna paralel olarak daha fazla yalnızlık çekmelerinin yattığı düşünülebilir. Literatürde yer alan benzer

çalışmalarda da kullanılan sosyal medya araçlarına bağımlı hale gelmenin psikolojik yapıyı olumsuz yönde etkilediği (Söner ve Yılmaz, 2018, s. 61) ve yalnızlık algısını arttırdığı rapor edilmiştir (Özsarı ve Battal-Karaduman, 2016, s. 380). Bunun yanında yapılan bazı çalışmalarda da (Yalçın, 2015: 58) kullanılan sosyal medya türünün yalnızlık üzerinde önemli bir belirleyici olduğu tespit edilmiştir.

– Alt problem 23' e ilişkin tartışma

Psikolojik destek alma durumlarına göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiş, elde edilen bulgulara göre psikolojik destek alan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin psikolojik destek almayan öğrencilerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu sonucun ortaya çıkmasının temelinde araştırmaya katılan öğrenciler arasında yalnızlık algısı yüksek olan öğrencilerin bu sorunu aşabilmek için psikolojik destek almalarının yattığı düşünülebilir. Literatürde yer alan çalışmalarda da psikolojik ev sosyal desteğe başvurmanın yalnızlık duygusunu azaltmaya katkı sağladığı bulgularına ulaşılmıştır (Armağan, 2014, s. 38).

– Alt problem 24' e ilişkin tartışma

Öğrenim görülen okul türü değişkenine göre ele alındığı zaman araştırmaya katılan öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiş, elde edilen bulgulara göre Anadolu Lisesi öğrencileri ile kıyaslandığı zaman Güzel Sanatlar Lisesi öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur. Literatürde yer alan benzer çalışmalarda da okul ya da bölüm türüne göre öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin bazı farklılıklar gösterdiği rapor edilmiştir (Buluş, 1997, s. 82). Bu kapsamda okul türü değişkenine göre elde edilen bulguların literatür ile paralellik gösterdiği söylenebilir. Buna karşılık literatürde yer alan bazı çalışmalarda lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin öğrenim görülen lise türü değişkenine göre anlamlı farklılık göstermediğini ortaya koyan çalışma sonuçları da bulunmaktadır (Solak, 2012, s. 68).

Özel lise öğrencileri üzerinde yapılan diğer bir çalışmada ise öğrencilerin öğrenim gördükleri lise türüne göre yalnızlık düzeylerinin incelenmesi amaçlanmış, araştırmaya katılan öğrenciler lise türlerine göre Türk ve yabancı liseler olarak iki gruba ayrılmış, çalışmanın sonunda öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin öğrenim gördükleri lise türüne

göre anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur (Döner, 2018, s. 76). Muğla ilinde bulunan liselerde öğrenim gören öğrenciler üzerinde yürütülen benzer bir çalışmada da öğrencilerin yalnızlık düzeylerini etkileyen değişkenlerin incelenmesi amaçlanmış, araştırmada öğrenim görülen lise türü değişkenine göre ele alındığı zaman öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur (Erözkan, 2009, s. 815).

– Araştırmanın ana problemine ilişkin tartışma

Araştırmada lisanslı olarak spor yapan ve yapmayan lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyi arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiş, elde edilen bu bulgulara göre lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça yalnızlık düzeyinin de arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Dijital teknolojilere bağımlılığın insanlarda yalnızlık düzeyini arttırdığı bilinmekte olup, literatürde yer alan araştırma bulguları da bu görüşü desteklemektedir (Aktaş ve Yılmaz, 2017, s. 85; Bian ve Leung, 2014, s. 159; Morahan- Martin ve Schumacher, 2000, s. 13; Döner, 2018, s. 49; Mert ve Özdemir, 2018, s. 88; Oktan, 2014, s. 281). Bu kapsamda yapılan bu araştırmada elde edilen bulguların literatür ile uyumlu olduğu söylenebilir.

Literatürde farklı eğitim kademelerinde öğrenim gören öğrenciler üzerinde yürütülen benzer çalışmalarda da öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça yalnızlık düzeyinin de artış gösterdiği rapor edilmiştir. Lise öğrencileri üzerinde yapılan bir çalışmada öğrencilere faydalı olan yönlerinden ziyade problemlerle internet kullanımı ile yalnızlık arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmış, araştırmaya 400 lise öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın sonunda öğrencilerin problemlerle internet kullanım düzeyleri arttıkça yalnızlık düzeylerinin de anlamlı bir biçimde artış gösterdiği tespit edilmiştir (Balcı, 2018, s. 1). Adölesanlarda internette geçirilen süre ile yalnızlık düzeyi arasındaki ilişkinin ele alındığı çalışmada öğrencilerin internette vakit geçirme süreleri arttıkça yalnızlık düzeylerinin de yükseldiği rapor edilmiştir (Çakır ve Çetinkaya, 2019, s. 1). Ortaokul öğrencileri üzerinde yürütülen diğer bir çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmış, araştırmaya 444 öğrenci dâhil edilmiş, çalışmanın sonunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça yalnızlık düzeylerinin de artış gösterdiği, dolayısıyla dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir (Torun ve diğerleri, 2015, s. 25).

İlköğretim öğrencileri üzerinde yürütülen diğer bir çalışmada yalnızlık ile ilişkili faktörlerin incelenmesi amaçlanmış, araştırmaya 404 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın sonunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerine paralel olarak yalnızlık düzeylerinin de arttığı rapor edilmiştir (Ekinci ve diğerleri, 2019, s. 20).

Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olmasının temelinde dijital oyun bağımlısı öğrencilerin zamanla anti-sosyal bireyler haline gelmelerinin ve kendilerini toplumdan soyutlayarak sanal ortamı temel yaşam alanları haline getirmelerinin yattığı düşünülebilir. Literatürde yer alan çalışmalarda da dijital oyun bağımlılığının zaman içinde anti-sosyal kişiliğe zemin hazırladığı (Budak, 2017, s. 158; Kowert ve Oldmeadow, 2013, s. 1872; Çuhadar, 2012, s. 173; Kim ve diğerleri, 200, s. 212) buna paralel olarak insanları yalnızlaştırdığı rapor edilmiştir. Ortaokul öğrencileri üzerinde bu konuda yapılan bir çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça arkadaş çevresi ile ilişkilerinin kötüye gittiği, öğrencilerin sanal ortamda vakit geçirmeyi arkadaşları ile vakit geçirmekten daha keyifli buldukları tespit edilmiştir. Aynı çalışmada öğrencilerin %15.2'sinin bazen, %7.5'inin ise kendisini sık sık yalnız hissettikleri sonucuna ulaşılmıştır (Çelik ve Ulusoy, 2019, s.51).

Lise öğrencileri üzerinde yürütülen benzer bir çalışmada öğrencilerin yalnızlık düzeylerini yordayıcı değişkenlerin incelenmesi amaçlanmış, araştırmaya 1157 lise öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın sonunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuş, bu kapsamda lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça yalnızlık düzeyinin de arttığı sonucuna ulaşılmıştır (Koyuncu ve diğerleri, 2014, s. 998).

Literatürde öğrenciler üzerine yapılan çalışmalarda dijital oyun bağımlılığının yalnızlık düzeyini yordadığı görülmekle beraber, öğrenci velileri üzerinde bu konuda yapılan araştırma bulguları da dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olduğu görüşünü desteklemektedir. Çelik ve Ulusoy (2019, s. 53) tarafından öğrenci velileri üzerinde bu konuda yapılan bir çalışmada veli görüşlerine göre çocuklarının bilgisayar oyunlarına bağımlılık düzeyleri arttıkça yalnızlık düzeylerinin de yükseldiği rapor edilmiştir. Jeong ve diğerleri (2016, s. 3769) tarafından yapılan derleme çalışmada farklı araştırma bulguları ışığında saldırganlık, depresyon ve yalnızlık ilişkisinde dijital oyun bağımlılığının etkileri ele alınmıştır.

Çalışmada ulaşılan bulgulara göre, dijital oyun bağımlılığının saldırganlık eğilimi ve depresyonu arttırdığı, buna paralel olarak dijital oyun bağımlısı olan bireylerin yalnızlık düzeylerinin de yükseldiği rapor edilmiştir.

Görüldüğü gibi lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve elektronik teknolojilerin başında harcanan zaman dilimi psiko-sosyal yapılarını olumsuz yönde etkilemektedir (Vazioğlu ve diğerleri (2004, s. 737). Literatürde yer alan sınırlı sayıda araştırmada ise dijital oyun bağımlılığı ile öğrencilerin yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı rapor edilmiştir. Ortaöğretim öğrencileri üzerinde bu konuda yürütülen bir çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile öğrencilerin yalnızlık ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiş, araştırmanın sonunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı ilişki olmadığı rapor edilmiştir (Solak, 2012, s. 139). Bu çalışmada elde edilen bulguların araştırma bulgularımız ile paralellik göstermemesinin temelinde araştırmalara katılan öğrencilerin farklı sosyo-kültürel özelliklere sahip olmalarının ya da dijital oyun bağımlılık düzeylerinin birbirinden farklı olmasının yattığı düşünülebilir.

5.2. Sonuç

Sonuç olarak, araştırmaya katılan lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının cinsiyet, öğrenim görülen sınıf düzeyi, akademik başarı algısı, lisanslı olarak spor yapma durumu, kişisel bilgisayara sahip olma, oynanan dijital oyun türü, dijital oyun oynama süresi, dijital oyun oynama aracı, takip edilen sosyal medya platformu, psikolojik destek alma durumu, öğrenim görülen lise türü değişkenlerine göre anlamlı farklılık gösterdiği, buna karşılık öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya sitelerine üye olma değişkenine göre anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Bunun yanında öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin akademik başarı algısı, sosyal medya sitelerine üye olma, takip edilen sosyal medya platformu, psikolojik destek alma, öğrenim görülen lise türü değişkenlerine göre anlamlı farklılık gösterdiği, buna karşılık öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin cinsiyet, lisanslı spor yapma, kişisel bilgisayar sahibi olma, oynanan dijital oyun türüne, dijital oyun oynama süresi, dijital oyun oynama araçları ve öğrenim görülen sınıf düzeyi değişkenlerine göre anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Araştırmada bağımlı değişkenler arasındaki ilişki değerlendirildiği zaman öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında pozitif yönde

anlamli bir iliřki olduđu, bu bulguya gre lise đrencilerinde dijital oyun bađımlılıđı arttıka yalnızlık dzeylerinin de ykseldiđi belirlenmiřtir.

Son olarak; lisanslı spor yapanlar ve spor yapmayanların dijital oyun bađımlılıkları ile yalnızlık dzeyleri arasında pozitif ynde dřk dzeyde anlamli iliřki saptanmıřtır. Ayrıca tm rneklem grubunun dijital oyun bađımlılıkları ile yalnızlık dzeyleri arasında da pozitif ynde dřk dzeyde anlamli iliřki olduđu tespit edilmiřtir.

5.3. neriler

– Arařtırma sonularına dayalı neriler

1. Gerek arařtırmada elde edilen bulgular gerekse de literatrde yer alan arařtırma sonuları dijital oyun bađımlılıđının erkek đrencilerde kadın đrencilere kıyasla daha yksek olduđunu gstermektedir. Bu noktada erkek lise đrencilerine dijital oyun bađımlılıđının olumsuz etkilerine ynelik eđitimler verilmesinin erkek đrenciler arasında dijital oyun bađımlılıđını azaltmaya katkı sađlayacađı sylenebilir.
2. Arařtırmada gerek dijital oyun oynamaya harcanan zaman diliminin yksek olmasının gerekse kiřisel bilgisayara sahip olmanın dijital oyun bađımlılıđını arttıran unsurlar olduđu bulunmuřtur. Bu noktada lise đrencilerinde gerek interneti gerekse diđer dijital teknolojileri oyun oynamaktan ziyade daha faydalı eylemler iin kullanmalarına ynelik bilinlendirme alıřmaları yapılabilir.
3. Bilgisayar bařında ve internette daha az zaman geirmeleri aısından oyun oynama gereksinimlerini daha ok eđitsel oyunla ve sportif oyunlar ile gidermeleri yolunda ynlendirmeler yapılabilir.
4. Arařtırmada đrencilerin dijital oyun bađımlılıklarının đrenim grdkleri lise trne gre farklılık gsterdiđi bulunmuřtur. Bu kapsamda đrencilerin đrenim grdkleri lise trlerine gre serbest zamanlarını daha verimli deđerlendirmelerine ynelik fiziksel aktiviteler ve sportif faaliyetler řeklinde uygulamalara gidilebilir.
5. Arařtırmada đrencilerin sosyal medya sitelerine ye olmalarının yalnızlık dzeyini arttırdıđı grlmřtr. Bu noktada lise đrencilerini sosyal medya kullanımı konusunda bilinlendirme alıřmaları yapılabilir.

6. Arařtırmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının yalnızlık düzeyini arttıran bir unsur olduđu bulunmuřtur. Bu noktada öğrencilerin yalnızlık düzeylerini en aza indirmek için dijital oyun bağımlılığını önlemeye yönelik bilinçlendirme çalışmaları yapılabilir. Ayrıca çeřitli sanat ve spor etkinliklerine yönlendirilerek sosyal çevre edinmeleri ve yalnızlık düzeylerini düşürmeleri sağlanabilir.

– İleride yapılacak arařtırmalara yönelik öneriler

1. Bu arařtırma İstanbul ili Beykoz ve Ataşehir ilçelerinde bulunan ve arařtırma için seçilen lise öğrencileri ile sınırlıdır. Daha geniş örneklem grubunun seçileceđi arařtırmalar yapılabilir.

2. Arařtırma lise düzeyinde yapılmıřtır. Eğitim-öđretimin farklı kademelerinde (ilkokul, ortaokul ve üniversite) de benzer arařtırmalar planlanabilir.

3. Dijital oyunun ve yalnızlıđın gençler üzerindeki etkisini arařtırmak için Türkiye genelinde ve bölgesel olarak ele alındıđı çalışmalar yapılabilir.

4. Arařtırma performans sporcular üzerinde ve branřlara göre de gerçekleştirilebilir.

KAYNAKLAR

- Akçan-Parlaz, E., Tekgöl, N., Karademirci, E. ve Öngel, K. (2012). Ergenlik dönemi: Fiziksel büyüme, psikolojik ve sosyal gelişim süreci. *Turkish Family Physician*, 3(4), 10-16.
- Akgöl, H. ve Yeşilyaprak, B. (2018). Yalnızlığı azaltma psiko-eğitim programının yaşlıların yalnızlık düzeyine etkisi. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(14), 11-52.
- Akın, D. (2012). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkileri ve konu ile ilgili okul yöneticilerinin görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi. Yakın Doğu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Entitüsü, Lefkoşe.
- Aktaş, H. ve Yılmaz, N. (2017). Üniversite gençlerinin yalnızlık ve utangaçlık unsurları açısından akıllı telefon bağımlılığı. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 85-100.
- Akyazı, E. ve Ünal, A. T. (2013). İletişim fakültesi öğrencilerinin amaç, benimseme, yalnızlık düzeyi ilişkisi bağlamında sosyal ağları kullanımı. *Global Media Journal Turkish Edition*, 6(3), 1-24.
- Akyüz, A. (2018). *Üniversite öğrencilerinin sosyal medyaya ilişkin tutumları ile aile içi iletişim ve yalnızlık algısı arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Armağan, A. (2014). Yalnızlık ve kişilerarası iletişim ilişkisi: Öğrenciler üzerinde bir araştırma. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(30), 27-43.
- Arslan, F. (2000). 1-3 Yaş dönemindeki çocuğun oyun ve oyuncak özelliklerinin gelişim kuramları ile açıklanması. *CÜ Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi*, 4(2), 40-43.
- Artar, M. (1999). Okul öncesi öğretmenlerinin çocukların oyun hakkına ilişkin tutumları. *Türkiye’de çocuk oyunları: Araştırmalar içinde (ss. 84-94)*. Ankara. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, (12).
- Avcı, M. (2006). Ergenlikte toplumsal uyum sorunları. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 39-63.
- Bahadır, E. Mökükcü, M. K. ve Kalender, B. (2018). Madde kullanım bozukluğunun hükümlülerin benlik saygısı ve yalnızlık düzeylerine etkisinin incelenmesi: samsun vezirköprü M Tipi Kapalı Cekoza İnfaz Kurumu Örneği. *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, (11), 137-149.

- Balcı, N. (2018). *Lise öğrencilerinde çocukluk çağı travmaları ve yalnızlık düzeyi ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Bayram, S. B. ve Gündoğmuş, G. (2016). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı eğilimlerinin ve yalnızlık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, 54, 307-318.
- Bian, M. ve Leung, L. (2014). Smartphone addiction: Linking loneliness, shyness, symptoms and patterns of use to social capital. *Media Asia*, 41(2), 159-176.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bonanno, P. ve Kommers, P. A. (2005). Gender differences and styles in the use of digital games. *Educational Psychology*, 25(1), 13-41.
- Bozan, N. (2014). *Okul öncesi eğitimde oyunun öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, (13), 158-172.).
- Buluş, M. (1997). Üniversite öğrencilerinde yalnızlık. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(3), 82-90.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çakır, O. ve Çetinkaya, A. (2019). Time spent on the internet, blood pressure and loneliness in adolescents: A cross-sectional study. *Erciyes Medical Journal*, 41(4), 1-7.
- Çakır-Balta, Ö. ve Horzum, M. B. (2008). The factors that affect internet addiction of students in a web based learning environment. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences*, 41(1), 187-205.
- Çebi, M. Yamak, B. ve Öztürk, M. (2016). 11-14 yaş çağındaki çocukların spor yapma alışkanlığının duygu kontrolü üzerine etkilerinin incelenmesi. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 468-482.
- Çelik, S. ve Ulusoy, B. (2019). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamına etkisi. *The Journal Of Social Science*, 3(5), 46-60.
- Çetin, A. ve Alacalar-Çakır, A. (2016). İş yaşamında yalnızlığı yordamada kişilik özellikleri ile algılanan sosyal ve örgütsel desteğin rolü. *Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi*, 12(27), 193-216.

- Chou, C. ve Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college students' case. *Computers & Education*, 35(1), 65-80.
- Çuhadar, C. (2012). Exploration of problematic Internet use and social interaction anxiety among Turkish pre-service teachers. *Computers & Education*, 59(2), 173-181.
- Demir, A. (1989). UCLA yalnızlık ölçeğinin geçerlik ve güvenilirliği. *Psikoloji dergisi*, 7(23), 14-18.
- Demirbaş, B. ve Haşit, G. (2016). İş yerinde yalnızlık ve işten ayrılma niyetine etkisi: Akademisyenler üzerine bir uygulama. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1).
- Diken, İ. H. (2012). *Erken çocukluk eğitimi* (2. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Döner, M. (2018). *Özel lise öğrencilerinin yalnızlık ve umutsuzluk düzeyleriyle internet bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Gelişim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Durak-Batıgün, A. D. ve Hasta, D. (2010). İnternet bağımlılığı: yalnızlık ve kişilerarası ilişki tarzları açısından bir değerlendirme. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 11(3), 213-219.
- Duyan, V. Duyan, G. Ç., Çifti, E. G., Sevin, Ç., Erbay, E. ve İkizoğlu, M. (2010). Lisede okuyan öğrencilerin yalnızlık durumlarına etki eden değişkenlerin incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 33(150).
- Egemen, A., Yılmaz., Ö. ve Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42
- Ekinci, N. E. Dogan-Ustun, U., ve Ozer, O. (2016). An investigation of the relationship between digital game addiction, gender and regular sport participation. *Online Submission*, 7(2), 298-303.
- Ekinci, N. E. Yalcin, I. ve 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.
- Eminoğlu, M. (2018). *Ergenlerde sosyal ve duygusal yalnızlık ile akran zorbalığı arasında psikolojik dayanıklılığın aracı rolü*. Yüksek Lisans Tezi. Bayburt Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bayburt.
- Engin, E. Uğuryol, M. ve Kaçmaz, E.D. (2016). Yalnızlık kavramı ve sağlıklı yaşam üzerine etkileri: Gözden Geçirme. *Journal of International Social Research*, 9(42).
- Erözkan, A. (2009). The Predictors of Loneliness in Adolescents. *Ilkogretim Online*, 8(3).
- Eryılmaz, S. ve Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Electronic Journal of Social Sciences*, 17(67), 889-912.

- Eskin, M. (2001). Ergenlikte yalnızlık, baş etme yöntemleri ve yalnızlığın intihar davranışı ile ilişkisi. *Klinik Psikiyatri*, 4(5), 5-11.
- Ferguson, C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646-666.
- George, D. ve Mallery. P. (2001). *SPSS for windows step by step: A simple guide and reference 10.0 update*. (3. Baskı). Boston: Allyn and Bacon.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (52),229-259.
- Griffiths, M. D. Davies, M. N. ve Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology & behavior*, 6(1), 81-91.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spor metre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Hergüner, G. (2011). Opinions of students in physical education and sports teaching on the use of social network sites. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 10(2), 174-183.
- Hergüner, G., Bar, M. ve Yaman, M.S. (2016) Beden eğitimi ve spor etkinliklerine katılan ortaokul öğrencilerinin aile, okul yöneticileri ve öğretmenlerden beklentilerinin belirlenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, Cilt 13, Sayı 1, ss: 155-168.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Inan, M. ve Dervent, F. (2016). Dijital bir oyunun hareketli hale dönüştürülmesi: öğrencilerin uyarlanmış hareketli versiyona verdiği tepkilerin incelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(1), 113-132.
- Ip, B., Jacobs, G. ve Watkins, A. (2008). Gaming frequency and academic performance. *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(4), 355-373.
- Jeong, E. J., Kim, D. J., Lee, D. M. and Lee, H. R. (2016, January). *A study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives*. In 2016 49Th Hawaii International Conference On System Sciences (HICSS) (pp. 3769-3780). IEEE.
- Kahraman, S. Zincir, H. Erten, Z. K. ve Özkan, F. (2011). Bir huzurevinde yaşlı kadın ve erkeğin ayrı yaşamasının onların yalnızlık ve yaşam doyumuna etkisi. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 14(2), 1-16.
- Karagöz, H. (2017). *Spss ve Amos uygulamalı nitel-nicel-karma bilimsel araştırma yöntemleri ve yayın etiği* (1. Baskı). İstanbul: Nobel Kitabevi.
- Karakoç, E. ve Taydaş, O. (2013). Bir serbest zaman etkinliği olarak üniversite öğrencilerinin internet kullanımı ile yalnızlık arasındaki ilişki. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 7(4), 33-45.

- Karasar, N. (2018). *Bilimsel araştırma yöntemleri: Kavramlar, ilkeler ve teknikler*. (32.Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaya, A. (2005). Çocuklar için yalnızlık ölçeğinin türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, (19),220-2237.
- Keser, A. (2014). İş yaşamında yalnızlık algısının örgütsel vatandaşlık davranışı ile ilişkisi ve öğretmenler üzerinde bir araştırma. *Hak İş Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*, 3(7), 178-197.
- Kılavuz, M.A. (2005). Batı kültüründe yaşlanma dönemi yalnızlık duygusunu azaltma ve arkadaş ilişkilerini geliştirme açısından dinî etkilerin önemi. *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 14(2), 25-39.
- Kim, E. J. Namkoong, K. Ku, T. ve Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine*, 8(2), 7.
- Koca, C. (2012). *Sporda sosyo-kültürel boyutlar*. Editör: Hayri Ertan. Spor Bilimlerine Giriş. Açıköğretim Fakültesi Yayını No: 1480. Eskişehir.
- Koç, M. (2004). Gelişim psikolojisi açısından ergenlik dönemi ve genel özellikleri. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(17), 231-238.
- Kodaman, U. ve Dinç, M. (2016). *Teknolojiye Bağımlı Yaşama*. İstanbul: Kültür Sanat Basımevi.
- Köseliören, M. (2017). *İnternet, online oyun ve bağımlılık*. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kowert, R. Domahidi, E. Festl, R. ve Quandt, T. (2014). Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in human behavior*, 36, 385-390.
- Kowert, R. ve Oldmeadow, J. A. (2013). (A) Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872-1878.
- Koyuncu, T. Unsal, A. ve Arslantas, D. (2014). Assessment of internet addiction and loneliness in secondary and high school students. *J Pak Med Assoc*, 64(9), 998-1002.
- Kubey, R. W. Lavin, M. J. ve Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366-382.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.

- Lin, S. S. ve Tsai, C. C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18(4), 411-426.
- Mercan, N. Oyur, E. Alamur, B. Gül, S. ve Bengül, S. (2012). İşyeri yalnızlığı ve sosyal fobi arasındaki ilişkiye yönelik bir araştırma. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 4(1), 213-226.
- Mert, A. ve Özdemir, G. (2018). Yalnızlık duygusunun akıllı telefon bağımlılığına etkisi. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(1), 88-107.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2014). *Çocuk gelişimi ve eğitimi*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Morahan-Martin, J. ve Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, 16(1), 13-29.
- Oktan, V. (2015). Üniversite öğrencilerinde problemlerli internet kullanımı, yalnızlık ve algılanan sosyal destek. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 281-292.
- Özbek, B. (2017). *Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığının yalnızlık düzeyleri açısından değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özen, Ü. ve Sarıcı, M.B.K (2009). Yalnızlık olgusu ve sanal sohbetin yalnızlığın paylaşımına etkisi: üniversite öğrencileri üzerinde bir araştırma. *Atatürk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 24(1), 149-159.
- Özsarı, İ. ve Batdal-Karaduman, G. (2016). Eğitim fakültesi öğrencilerinin sosyal medya kullanımı ve yalnızlıklarının incelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 5, 380-389.
- Pekşen, Y. (1995). *Sigara içiminin nedenleri, epidemiyolojisi, pasif içicilik Tür A(ed) Sigaranın Sağlığa Etkileri ve Bırakma Yöntemleri'nde*. Samsun Logos Yayıncılık Tic A. 1995:1-28
- Pepe, K. ve Kazan-Kırçık, Ş. (2005). *Burdur ili belediye sınırları içindeki çocuk oyun alanları ve parklarının donanım çeşitliliğinin araştırılması*. I. Burdur Sempozyumu, 16-19 Kasım 2005, Burdur.
- Peplau, L.A. ve Perlman, D. (1982) *Perspectives onloneliness. Loneliness: A sourcebook of current theory, research and therapy*, LA Peplau, D Perlman (Ed), New York, John Wiley, s. 1-18.
- Russell, D., Peplau, L. A. ve Cutrona, C. E. (1980). The revised UCLA Loneliness Scale: concurrent and discriminant validity evidence. *Journal of personality and social psychology*, 39(3), 472.
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Dusunen Adam*, 30(3), 202-216.
- Şeker, A.Ö. (2018). *Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Skoric, M. M. Teo, L. L. C. ve Neo, R. L. (2009). Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 567-572.
- Solak, M.Ş. (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Söner, O. ve Yılmaz, O. (2018). Lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı ve psikolojik iyi oluş düzeyleri arasındaki ilişki. *Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(13), 59-74.
- Tel, H. ve Sabancıoğulları, S. (2006). Evde ve kurumda yaşayan 60 yaş ve üzeri bireylerin günlük yaşam aktivitelerini sürdürme ve yalnızlık yaşama durumu. *Turkish Journal of Geriatrics*, 9 (1),34-40.
- Toker, S. ve Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668-679.
- Torun, F., Akcay, A. ve Coklar, A. N. (2015). Analyzing of computer games effects on social life and academic behavior of the secondary school students. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3, 25-35.
- Tüfekçioğlu, U. (2013). *Çocukta oyun gelişimi* (2.Baskı). Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2279.
- Türkan, E.E. (2011a). *Balıkesir kenti çocuk oyun alanlarının irdelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Ümmet, D. ve Ekşi, F. (2016). Türkiye'deki genç yetişkinlerde internet bağımlılığı: yalnızlık ve sanal ortam yalnızlık bağlamında bir inceleme. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 3(1), 29-53.
- Uzuner, M. E. ve Karagün, E. (2014). Rekreatif amaçlı spor yapan bireylerin yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 27, 107-120.
- Vaizoglu, S. A. Aslan, D. Gormus, U. Unluguzel, G. Ozemri, S. Akkus, A. ve Guler, C. (2004). Internet use among high school students in Ankara, Turkey. *Saudi Medical Journal*, 25(6), 737-740.
- Yabancı, C. (2019). *Lise öğrencilerinin sosyal medyaya ilişkin tutumları ile narsisizm ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Yalaz-Seçim, Ö.Y. Alpar, Ö. ve Algür, S. (2014). Üniversite öğrencilerinde yalnızlık: Akdeniz Üniversitesinde yapılan ampirik bir araştırma. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(48), 200-215.
- Yalçın, G. (2015). *Sosyal medyanın yoğun kullanımın ileri ergenlikte yalnızlık ve depresyona etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yalçın-Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16.

- Yalçın-Irmak, A. ve S. Erdoğan. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 27.2, 10-18.
- Yaman, M. ve Yaman, Ç. (2014). The use of social network sites by prospective physical education and sports teachers (Gazi University Sample). *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 13(1), 223-231.
- Yapar-Gönenç, A. ve İralı, A.E. (2016). *Sosyal medyada oyun izlemek*. International Conference on New Horizons in Education, July 13-15, 2016, Vienna-Austria
- Yaşar, M. R. (2007). Yalnızlık. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(1), 237-260.
- Yayan, E.H. Suna Dağ, Y. ve Düken, M. E. (2019). The effects of technology use on working young loneliness and social relationships. *Perspectives in psychiatric care*, 55(2), 194-200.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.
- Yeşilay. (2017). *Teknolojiye bağımlı yaşama!*. Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı, Ankara.
- Yıldırım, B., Engin, E. ve Yıldırım, S. (2011). Alkol ve madde bağımlılarında yalnızlık ve etki eden faktörler. *Journal Of Psychiatric Nursing*, 2(1), 25-30.
- Yılmaz, R. ve Karaoğlan-Yılmaz, F.G. (2018). *Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık ve depresyon eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. 1.Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Çalışmalar Sempozyumu, 13-15 Eylül 2018, Mersin.
- Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 9(32).

EKLER

EK A: Etik Kurul Belgesi

Evrak Tarih ve Sayısı: 02/12/2019-E.10354



T.C.
SAKARYA UYGULAMALI BİLİMLER
ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Etik Kurulu

Sayı :26428519/044/
Konu :Anket Onay İzni

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Etik Kurulunun 26/11/2019 tarih ve 14 no'lu toplantısında almış olduğu yedinci maddesine (madde 7) ilişkin karar örneği aşağıda sunulmuştur.
Bilgilerinize gereğini rica ederim.

Prof.Dr. Yusuf ÇAY
Etik Kurulu Başkanı

Madde 7- Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü'nün 26/11/2019 tarihli ve 100/10159 sayılı Etik Kurul İzni konulu yazısı ve eki görüşmeye açıldı.

Enstitümüz **Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği** Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi **Burak KAYMAK** 'ın **Doç.Dr. Gülten HERGÜNER** danışmanlığında hazırladığı "**Liselerde Öğrenim Gören Sporcu Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişki**" konulu çalışmasının Etik açıdan uygun olduğuna oy birliği ile karar verilmiştir.

EK :
Başvuru dilekçesi ve ekleri (12 sayfa)

Etik Kurulu Esentepe Kampüsü 54187 Serdivan Sakarya
Tel:0 264 616 00 09 Faks:0 264 616 00 14
E-Posta :etik@subu.edu.tr Elektronik Ağ :www.subu.edu.tr

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

EK B: Anket ve Ölçek Formaları

Sevgili Öğrenci; bu araştırma dijital oyun bağımlılıklarınız ile yalnızlık düzeyleriniz arasındaki ilişki tespit etmek için yapılacaktır. Soruların doğru ya da yanlış cevabı yoktur sadece size uygunluğu vardır. Her bir soruyu dikkate okuyup size en uygun cevabı vermeniz gerekmektedir. Sorularımıza vereceğiniz içten yanıtlar araştırmamızın objektif olmasını sağlayacaktır. Bilimsel bir araştırmaya katkı sağladığınız için teşekkür ederiz.

Burak KAYMAK
Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Öğrencisi

Cinsiyetiniz	() Erkek () Kadın
Yaşınız
Sınıf düzeyiniz	9. Sınıf () 10. Sınıf () 11. Sınıf () 12. Sınıf ()
Bir kulüpte lisanslı olarak spor yapıyor musunuz?	Evet () Hayır ()
Okul sporlarına katılım gösteriyor musunuz?	Evet () Hayır ()
Ne kadar süredir spor yapmaktasınız (Örneğin 2 yıl gibi)
Başarı durumunuzu nasıl algıyorsunuz?	Düşük () Orta () Yüksek ()
Bilgisayarınız var mı?	Var () Yok ()
Genellikle ne tür oyunlar oynarsınız?	Online (çevrimiçi) () Offline (çevrim dışı) ()
Günde kaç saat dijital oyun oynarsınız?	5 saatten fazla () 3-5 saat arası () 1-3 saat arası () 1 saatten az ()
Dijital oyunları oynamak için genellikle hangisini veya hangilerini kullanırsınız?	Bilgisayar () Oyun konsolu () Tablet () Cep telefonu () Diğer.....
Herhangi bir sosyal medya sitesine üyeliğiniz var mı?	Evet () Hayır ()
En çok takip ettiğiniz sosyal medya platformu (Örneğin facebook gibi)
Psikolojik destek aldınız mı?	Evet () Hayır ()

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?					
2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?					
3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?					
4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?					
5. Oyun oynamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?					
6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?					
7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?					

UCLA YALNIZLIK ÖLÇEĞİ	Ben bu durumu hiç yaşamam	Ben bu durumu nadiren yaşıyorum	Ben bu durumu bazen yaşıyorum	Ben bu durumu sık sık yaşıyorum
1. Kendimi çevremdeki insanlarla uyum içinde hissediyorum.				
2. Arkadaşım yok.				
3. Başvurabileceğim hiç kimse yok.				
4. Kendimi tek başınaymışım gibi hissetmiyorum.				
5. Kendimi bir arkadaş grubunun bir parçası olarak hissediyorum				
6. Çevremdeki insanlarla bir ortak yönüm var.				
7. Artık hiç kimseyle samimi değilim.				
8. İlgilerim ve fikirlerim çevremdekilerce paylaşılmıyor.				
9. Dışa dönük bir insanım.				
10. Kendime yakın hissettiğim insanlar var.				
11. Kendimi grubun dışına itilmiş hissediyorum.				
12. Sosyal ilişkilerim yüzeyseldir.				
13. Hiç kimse beni gerçekten iyi tanımıyor.				
14. Kendimi diğer insanlardan soyutlanmış hissediyorum.				
15. İstedğim zaman arkadaş bulabilirim.				
16. Beni gerçekten anlayan insanlar var.				
17. Bu derece içime kapanmış olmaktan dolayı mutsuzum.				
18. Çevremde insanlar var ama benimle değiller.				
19. Konuşabileceğim insanlar var.				
20. Derdimi anlatabileceğim insanlar var.				

ÖZGEÇMİŞ

Burak KAYMAK, 1990 tarihinde İstanbul/Beykoz’ da doğmuştur. İlk ve orta öğrenimini Beykoz’da, lisans öğrenimini Sakarya Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Antrenörlük Eğitimi bölümünde tamamlamıştır. Kaymak 2012 yılından beri Fenerbahçe Spor Kulübünde futbol antrenörlüğü yapmaktadır. Kaymak, aynı zamanda 2016 yılından başlayıp Beykoz Ahmet Ferit İnal Anadolu Lisesi, Celal-Meral Aras Spor Lisesi ve Görele Ortaokulu ve son olarak İstanbul Üniversitesi Vakfı Adıgüzel Güzel Sanatlar Lisesi’nde Beden Eğitimi ve Spor öğretmenliği yapmaktadır.

burakkaymak5@gmail.com