

Araştırma / Original article**Ergenlerin dijital oyun bağımlılığının okulda öznel iyi oluş açısından incelenmesi**Çağan BAYSAN,<sup>1</sup> Ayhan ÇAKICI EŞ,<sup>2</sup> Murat TEZER<sup>3</sup>**ÖZ**

**Amaç:** Bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluşlarının cinsiyete ve sınıf düzeyine göre farklılaşp farklılaşmadığı da araştırılmıştır. **Yöntem:** Bu çalışmada, nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Bu araştırmanın evreni, 2018-2019 öğretim yılında Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı'na bağlı ortaokullardaki öğrenciler oluşturmuştur. Nicel veriler Lefkoşa, Magosa, Güzelyurt, Girne, Lefke ve İskele'deki ortaokullara giden 600 öğrenciden toplanmıştır. Öğrencilere, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Okulda Öznel İyi Oluş Ölçekleri uygulanmıştır. Elde edilen veriler SPSS v.24 programı ile analiz edilmiştir. **Bulgular:** Araştırma sonucuna göre kız öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları erkeklerle göre daha fazladır. Ayrıca altı ve yedinci sınıf öğrencilerin okulda öznel iyi oluş puanları sekizinci sınıf öğrencilerine göre daha iyidir. **Sonuç:** Tüm bunların yanında, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça okulda öznel iyi oluşları azalmaktadır. (*Anadolu Psikiyatri Derg* 2019; 20(özel sayı.1):17-20)

**Anahtar sözcükler:** Dijital oyun bağımlılığı, okulda öznel iyi oluş, ergen, ortaokul öğrencileri

**Investigation of digital game addiction of adolescents  
in terms of subjective well-being in school**

**ABSTRACT**

**Objective:** The aim of this study is to investigate the relationship between secondary school students' digital game addiction and subjective well-being at school. In addition, it was investigated whether subjective well-being of secondary school students differed according to gender and grade level. In this study, relational survey model is used. **Methods:** The population of this study was composed of students in secondary schools of the Turkish Republic of Northern Cyprus Ministry of Education and Culture in 2018-2019 academic year. Quantitative data were collected from 600 students attending secondary schools in Nicosia, Famagusta, Güzelyurt, Kyrenia, Lefke and İskele. Digital Game Addiction and Subjective Well-Being Scales were administered to the students. The data were analyzed with SPSS v.24. **Findings:** According to the results of the research, the subjective well-being of girls in school is higher than that of boys. In addition, subjective well-being scores of the sixth and seventh grade students were better than the eighth grade students. **Result:** In addition, as students' addiction to digital games increases, their subjective well-being at school decreases. (*Anatolian Journal of Psychiatry* 2019; 20(special issue.1):17-20)

**Keywords:** digital game addiction, subjective well-being in school, adolescents, secondary school students

**GİRİŞ**

Günümüzde geleneksel oyunlardan farklı özelliklere sahip olan bilgisayar oyunları popüler bir dinlenme ve eğlence aracı olmuştur.<sup>1</sup> Cesarone bilgisayar oyunlarının, çocukların bilgisayar okuryazarlığı bilgisi kazanabilmeleri için elverişli bir yol olduğunu belirtmiştir. Aynı zamanda dijital oyunların el-göz arasındaki koordinasyonu sağlama, uzamsal yetenek, hayal gücü geliştir-

me, geometri, matematik, kimya ve fizikle ilgili üst düzey düşünebilme, nesnelere canlandırabilme ve uzayda bulunan şekillerin bütünleştirilip fayda sağlanması durumu olduğunu belirtmiştir.<sup>2</sup> Tüm bu yararlarının yanında, alan yazında bilgisayar oyunlarının, özellikle çocuk ve gençlerin gelişimleri üzerinde çeşitli olumsuz etkiler oluşturabileceği de belirtilmiştir. Dijital oyunların uzun zaman alması, özellikle zaman kontrolü sağlama güçlüğü yaşayan küçük yaşlardaki bireyleri

<sup>1</sup> Uzm., KKTC Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı, Lefkoşa, KKTC

<sup>2</sup> Yrd. Doç. Dr. Yakın Doğu Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi; <sup>3</sup> Doç. Dr., Fen Edebiyat Fakültesi, Lefkoşa, KKTC

E-mail: murat.tezer@neu.edu.tr

doi: 10.5455/apd.302644849

akademik, ruhsal, toplumsal ve fiziksel açıdan olumsuz etkileyebilmektedir.<sup>3</sup>

Öznel iyi oluş alan yazında, insanların yaşamlarından memnun olma düzeyi olarak tanımlanmıştır.<sup>4</sup> Başka bir anlamda, bireyin yaşam doyumunu ve/veya negatif-pozitif duygu durumları açısından genel bir değerlendirme biçimi olarak bilinir. Öznel iyi oluş, kişilerin mevcut yaşamlarını değerlendirme biçimleri, yaşam doyumunu, evlilik doyumunu, depresyon durumu ve/veya anksiyete ile ilgili bozukluk durumunun olmamasıyla pozitif ruhsal durumu ve duyguları barındıran bir olgu olarak bilinmektedir.<sup>5</sup> Öznel iyi oluş düzeyi, bir bakıma bireylerin yaşamlarındaki olumlu duygu ve düşüncelerin çokluğu ile pozitif yönde bir eğilim göstermektedir. Öznel iyi oluş, günümüzde, bir kişinin yaşamında karşılaştığı olaylar karşısında vardığı hükümleri tamamlamış olmasının bilişsel ve duygusal değerlendirmesi olarak tanımlanmıştır.<sup>6</sup> Burada sözü edilen öznel iyi oluşun bilişsel ve duyuşsal öğeleri, birbiriyle ilişkili kavramlardır. Öznel iyi oluşu yüksek olan bireyler yaşam doyumunu yüksek, genelde mutlu ve hoş duygudurumlar içinde bulunur. Tam tersine, nadiren üzüntü, keder durumu, öfke gibi negatif duygular yaşamaları da beklenir. Buna karşılık, öznel iyi oluk düşük olan kişiler yaşamdan daha az doyum, nadiren hoş duygu ve/veya doyum yaşama ve bundan daha az sıklıkla öfke durumu, gerginlik, tedirginlik durumu gibi negatif duygular yaşayabilmektedir.<sup>7</sup>

Okul ile ilgili öznel iyi oluş yalnız kendi içinde önemli olan bir unsur olmayıp okuldaki başarı, öğrenci davranışı, okul içindeki temel ruhsal gereksinmelerin karşılanması gibi uyum ve birçok alanla ilgilidir.<sup>8</sup> Tian ve arkadaşları okuldaki ruhsal gereksinmelerin (okulda özerklik, okula bağlılık ve okulda yetkinlik) karşılanmasıyla okul doyumunu ve okulda öznel iyi oluş değişkenleri arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunduğunu belirtmişlerdir.<sup>9</sup> Ayrıca, okul doyumunun yüksek olmasının okul aktivitelerine daha fazla katılımı, yüksek not ile öğretmenleri daha çok olumlu algılama ile ilgili olduğu belirtilmiştir.<sup>8</sup>

Bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları arasındaki ilişkinin incelenmesi; ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluşlarının cinsiyete ve sınıf düzeyine göre farklılaşıp farklılaşmadığının araştırılmasıdır.

### YÖNTEM

#### Araştırmanın modeli

Bu çalışmada, nicel araştırma yöntemlerinden

**Anatolian Journal of Psychiatry 2019; 20(special issue.1):17-20**

ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır.

#### Evren ve öneklem

Bu araştırmanın evreni, 2018-2019 öğretim yılında Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı'na bağlı ortaokullardaki öğrenciler oluşturmuştur. Nicel veriler tabakalı ve seçkisiz örnekleme yöntemiyle Lefkoşa, Magosa, Güzelyurt, Girne, Lefke ve İskele'deki ortaokullara giden 600 öğrenciden toplanmıştır.

#### Veri toplama aracı

Araştırma kapsamına alınan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının saptanması amacıyla Hazar ve Hazar tarafından geliştirilen **Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği** kullanılmıştır. Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği beşli Likert tipinde olup 24 maddeyi içermektedir. Hazar ve Hazar tarafından yapılan Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı ölçeğin geneli için 0.90'dır. Bu çalışmada hesaplanan Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı ölçeğin geneli için 0.92'dir.<sup>10</sup>

**Ergenler için Kısa Okulda Öznel İyi Oluş Ölçeği**, okulda öznel iyi oluşu kuramsal modele dayalı olarak hem bilişsel (okul doyumunu), hem de duyuşsal (okulda olumlu ve olumsuz duygu) yapı biçimini dikkate almış ve kapsamlı bir şekilde ölçmek hedefi ile Tian ve arkadaşları tarafınca geliştirilmiştir. Özdemir ve Sağkal tarafından Türkçeye uyarlanmış, ölçeğin ölçüt-bağıntılı geçerliliğini incelemek için Pozitif ve Negatif Duygu Ölçeği, Yaşam Doyumu Ölçeği ve Çocuk ve Ergenler için Okula Bağlanma Ölçeği kullanılmıştır. Güvenilirlik çalışmasında, Cronbach alfa katsayısı tüm ölçek için 0.87 olarak belirlenmiştir.<sup>11</sup> Bu çalışmada Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı tüm ölçek için 0.83 olarak bulunmuştur.

#### Verilerin analizi

Bu çalışmadan elde edilen verilerin istatistiksel olarak çözümlenmesi için Statistical Package for Social Sciences SPSS v.24.0 programı kullanılmıştır. İstatistiksel analizler için anlamlılık düzeyi 0.05 olarak belirlenmiştir. Verilerin normal dağılıp dağılmadığının belirlemek üzere SPSS ile ön çalışma yapılmıştır. Kolmogorow-Smirnov testi sonucunda dağılımın tüm alt gruplar için belirlenen bağımlı değişken üzerinde normal dağılmadığı belirlenmiştir ( $p < 0.05$ ). Böylece, bu çalışmada parametrik olmayan testlerden Mann Whitney U, Kruskal Wallis H testi alt gruplar ve ölçek toplamı ile karşılaştırmaları için kullanılmıştır. Bağımlı değişkenler arasındaki ilişkilerin ortaya konulması Spearman korelasyon testi yapılmıştır.<sup>12</sup>

## BULGULAR

Tabloda ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanlarının öğrencilerin cinsiyetlerine ve sınıflarına göre dağılımları gösterilmiştir.

Tabloda ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanlarının cinsiyet değişkenine göre incelenmesi için parametrik olmayan testlerden

Mann Whitney U testi kullanılmıştır. Analiz sonuçlarına göre cinsiyet değişkeni açısından ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanlarının kız öğrenciler lehine anlamlı bir fark bulunmuştur (U=32818, p<0.05). Bu sonuçlara göre kız öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları erkeklere göre daha fazladır.

**Tablo 1.** Ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanlarının öğrencilerin cinsiyetlerine göre incelenmesi

|                       |          | Sayı   | Sıra ortalaması | Sıra toplamı | u                 | p            |
|-----------------------|----------|--------|-----------------|--------------|-------------------|--------------|
| Okulda öznel iyi oluş | Cinsiyet |        |                 |              |                   |              |
|                       | Kız      | 313    | 339.15          | 106154.00    | 32818.0           | <b>0.001</b> |
| Erkek                 | 287      | 258.35 | 74146.00        |              |                   |              |
| Okulda öznel iyi oluş | Sınıf    |        |                 | Sd           | $\chi^2$<br>30.21 | <b>0.001</b> |
|                       | 6. sınıf | 212    | 321.04          | 2            |                   |              |
|                       | 7. sınıf | 191    | 334.46          |              |                   |              |
|                       | 8. sınıf | 197    | 245.47          |              |                   |              |

Tabloda ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanlarının öğrencilerin sınıflarına göre incelenmesi amacıyla yapılan Kruskal Wallis H testi sonucunda, sınıflara göre ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş ( $\chi^2=30.21$ , p<0.05) puanları arasında anlamlı bir fark olduğu bulunmuştur. Mann Whitney U testi sonucunda anlamlı farkın 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin lehine olduğu görülmüştür. Buna göre, 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanları 8. sınıf öğrencilerine göre daha yüksektir.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları arasındaki ilişki düzeylerinin belirlenmesi amacıyla Spearman korelasyon testi yapılmıştır. Korelasyon analizi sonucunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları arasında negatif ve orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır (r=-0.377, p<0.01). Bu durumda öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça okulda öznel iyi oluşları azalmaktadır. Hesaplanan determinasyon katsayısı  $r^2=0.14$  olup buna göre, öğrencilerin okulda öznel iyi oluş puanlarındaki varyansın %14'ünün dijital oyun bağımlılığındaki artıştan kaynaklandığı söylenebilir.

## TARTIŞMA

Bu çalışmada, kız öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları erkeklere göre daha fazla olarak belirlenmiştir. Kutner ve Olson, erkek oyuncuların kadın oyunculardan daha uzun süre dijital oyun

oynamasına rağmen, erkekler arasında daha sağlıklı bir sosyalleşme, rahatlama ve daha yüksek düzeyde bir öznel iyi oluş olduğunu öne sürmüşlerdir.<sup>13</sup> Bu durum dijital oyun oynamanın daha büyük sorunlara yol açabileceğini ortaya koymuştur. Oyuncular için etki, oyunun yaratıcı, sosyal ve duygusal faydalara olumlu katkıda bulunduğunu belirten diğer kişiler tarafından da bildirilmiştir.<sup>14</sup>

Tayvan'da yapılan bir çalışmada video oyunu oynamanın okul başarısı üzerinde negatif etkilerinin olduğu, aile içinde sorunlara ve düşmanlığa neden olabileceği belirtilmiştir. Bunun yanında değişik duyum arayışlarının merkezinde bulunan çocuk ve gençlerin, çoğunlukla da erkeklerin veya yoğun olarak sıkılan kişilerde oyun bağımlılığına yatkınlık belirtilmiştir.<sup>15</sup> Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça okulda öznel iyi oluşlarının azalması, dijital oyunların zararlı etkilerine işaret etmektedir.<sup>16</sup>

## Sonuç ve öneriler

Araştırma sonucuna göre kız öğrencilerin okulda öznel iyi oluşları erkeklere göre daha fazladır. Ayrıca 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş puanları 8. sınıf öğrencilerine göre daha yüksektir. Tüm bunların yanında, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça okulda öznel iyi oluşları azalmaktadır. Bundan dolayı, öğrencilerin okulda öznel iyi oluşlarının artması için öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının azaltılması, ailelerin bilgilendirilmeleri yarar sağlayacaktır.

Bilgilendirme toplantıları okul yönetimleri ve okul aile birlikleri tarafından düzenlenebilir. Gerekli görülen öğrenciler için okul veya klinik psikologlardan yardım alınabilir. Öğrencilerin ortaokulda-

ki ilk yıllarındaki öznel iyi oluşları son yıllarından daha iyi olduğu için, bunun nedenlerinden biri olarak dijital oyunlarla ilgili araştırmalar yapılabilir.

### KAYNAKLAR

1. Liu CC, Chang IC. Model of online game addiction: the role of computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics* 2016; 33(4):904-915.
2. Cesarone B. *Video Games and Children*. ERIC Digest, 1994.
3. Horzum MB, Güngören ÖC, Kaymak Demir Z. *Teknolojinin Olumsuz Etkileri*. Ankara: Vize Yayınları, 2017.
4. Cihangir Çankaya Z. *Öz Belirleme Modeli: Özerklik Desteği, İhtiyaç Doyumu ve İyi Olma*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 2005.
5. Saföz Güven İG. *Fen ve Genel Lise Öğrencilerinin Cinsiyet ve Sosyometrik Statülerine Göre Öznel İyi Oluş Düzeyleri, Genel Sağlık Örüntüleri ve Psikolojik Belirti Türleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Adana, 2008.
6. Diener E. Subjective well-being. *Psychol Bull* 1984; 95:542-575.
7. Yetim Ü. *Toplumdan Bireye Mutluluk Resimleri*. İstanbul: Bağlam Yayınları, 2001.
8. Huebner ES, Gilman R. Students who like and dislike school. *Applied Research in Quality of Life* 2006; 1(2):139-150.
9. Tian L, Chen H, Huebner ES. The longitudinal relationships between basic psychological needs satisfaction at school and school-related subjective well-being in adolescents. *Soc Indic Res* 2014; 119:353-372.
10. Hazar Z, Hazar M. Digital Game Addiction Scale for Children. *Journal of Human Sciences* 2017; 14(1):203-216.
11. Özdemir Y, Sağkal AS. Ergenler için Okulda Öznel İyi Oluş Ölçeğinin Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Ege Eğitim Dergisi* 2016; 17(2):333-350.
12. Büyükoztürk Ş, Çakmak EK, Akgün, ÖE, Karadeniz Ş, Demirel F. *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. PEGEM Atıf İndeksi, 2017, s.1-360.
13. Kutner L, Olson CK. *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York: Simon and Schuster, 2008.
14. Chiu S, Lee J, Huang D. Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior* 2004; 7(5):571-581.
15. Özen Ö. *Ergenlerin Öznel İyi Oluş Düzeyleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 2005.