



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

TÜRKİYE’DE OYUN BAĞIMLILIĞI İLE İLGİLİ YAPILMIŞ LİSANSÜSTÜ
TEZLERİN SOSYAL AĞ ANALİZİ İLE İNCELENMESİ: İÇERİK ANALİZİ

Mahmut AKGÜL
ORCID: 0000-0001-9539-7538

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Yakup YILMAZ
ORCID: 0000-0002-7691-5296

Konya – 2022

TEŐEKKÜR

İçinde bulunduđumuz çağ itibariyle teknolojinin her alanda hızla deđişim ve gelişim gösterdiği açıktır. Bununla birlikte bireyler dijital ortamlarda oynanan oyunlara da ilgi göstermektedir. Bu çalışmada Türkiye’de oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezler sosyal ağ analizi ve içerik analizi ile incelenmiştir.

Yüksek lisans eğitimi boyunca bana desteđini esirgemeyen, kafama takılan en ufak problemlerde yardımcı olan, bilgi birikimiyle yol gösteren deđerli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Yakup YILMAZ’a,

Bana her zaman destek veren, yol gösteren deđerli hocam Doç. Dr. Mustafa SARITEPECİ’ye

Çalışmalarım süresince her zaman yanımda olan ve yılmamamı sağlayan deđerli eşim İsmihan ÜLKER AKGÜL’e,

Ayrıca bugünlere gelmemde sonsuz emekleri olan, beni hayata hazırlayan, her zaman yanımda olan anne ve babama

Sonsuz teşekkürleri bir borç bilirim.

Mahmut AKGÜL

Temmuz 2022

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU	v
BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ	vi
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	vii
ÖZET.....	viii
ABSTRACT	ix
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	4
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.3. Araştırmanın Önemi	6
1.4. Sayıtlılar	6
1.5. Sınırlılıklar.....	6
1.6. Tanımlar	6
2. ALAN YAZIN.....	7
2.1. Oyun	7
2.1.1. Dijital Oyunlar.....	8
2.2. Bağımlılık.....	13
2.2.1. Oyun Bağımlılığı.....	14
2.3. Sosyal Ağ Analizi.....	17
2.3.1. Sosyal Ağ Analizi Kavramları	19
3. YÖNTEM.....	22
3.1. Araştırmanın Modeli	22
3.2. Araştırmanın Evreni ve Örnekleme	25
3.3. Veri Toplama Araç ve/veya Teknikleri.....	25
3.4. Verilerin Toplanması.....	26
3.5. Verilerin Çözümlemesi.....	26
4. BULGULAR	28
4.1. İncelenen Tezlerin Yıl ve Tez Türüne Göre SAA.....	28
4.2. İncelenen Tezlerin Yıl ve Enstitüye Göre SAA	29
4.3. İncelenen Tezlerin Yıl ve Programa Göre SAA.....	31
4.4. İncelenen Tezlerin Yıl ve Önemli Sonuçlara Göre SAA	32
4.5. İncelenen Tezlerin Yıl ve Anlamli İlişki Bulunan Değişkenlere Göre SAA	35
4.6. İncelenen Tezlerin Yıl ve Anlamli İlişki Bulunmayan Değişkenlere Göre SAA	37
4.7. İncelenen Tezlerin, Tez Türü ve Programa Göre SAA.....	39

4.8. İncelenen Tezlerin, Tez Türü ve Araştırma Modeline Göre SAA	41
4.9. İncelenen Tezlerin, Tez Türü ve Araştırma Yöntemine Göre SAA.....	42
4.10. İncelenen Tezlerin, Tez Türü ve Örneklem Göre SAA.....	43
4.11. İncelenen Tezlerin, Örneklem ve Anlamli İlişki Bulunan Değişkenlere Göre SAA44	
4.12. İncelenen Tezlerin, Örneklem ve Anlamli İlişki Bulunmayan Değişkenlere Göre SAA.....	46
5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	49
5.1. Tartışma ve Sonuç	49
5.2. Öneriler.....	55
KAYNAKLAR.....	75
EKLER.....	93

TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Türkiye’de Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yapılmış Lisansüstü Tezlerin Sosyal Ağ Analizi İle İncelenmesi: İçerik Analizi başlıklı tez çalışmamın toplam **97** sayfalık kısmına ilişkin, 25/07/2022 tarihinde tez danışmanım tarafından **Turnitin** adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı **%25** olarak belirlenmiştir.

Uygulanan filtrelemeler:

1. Tez çalışması orijinallik raporu sayfası hariç
2. Bilimsel etik beyannamesi sayfası hariç
3. Önsöz hariç
4. İçindekiler hariç
5. Simgeler ve kısaltmalar hariç
6. Kaynaklar hariç
7. Alıntılar dahil
8. 7 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Necmettin Erbakan Üniversitesi Tez Çalışması Orijinallik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve tez çalışmamın, bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranının (%30) altında olduğunu ve intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

28/07/2022

Mahmut AKGÜL

Dr. Öğr. Üyesi Yakup YILMAZ

BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ

Bu tezin tamamının kendi çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar tüm aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez hazırlama kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını ve bu kaynakların kaynaklar listesine eklendiğini beyan ederim.

28/07/2022

Mahmut AKGÜL

SİMGELER VE KISALTMALAR

Kısaltmalar

SAA: Sosyal Ağ Analizi

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu

TDK: Türk Dil Kurumu

PRISMA: Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses

ÖZET

Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

TÜRKİYE’DE OYUN BAĞIMLILIĞI İLE İLGİLİ YAPILMIŞ LİSANSÜSTÜ TEZLERİN SOSYAL AĞ ANALİZİ İLE İNCELENMESİ: İÇERİK ANALİZİ

Mahmut AKGÜL

Günümüzde teknolojinin hızla gelişim gösterdiği yadsınamaz bir gerçektir. İnsanların çoğu dijital cihazlara sahip olmakla birlikte bu cihazlarda oyun oynayarak da vakit geçirmektedirler. Bu durum da zamanla probleme, oyun bağımlılığına neden olabilmektedir. Bu kapsamda bu çalışmanın amacı Türkiye’de oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezlerin sosyal ağ analizi ve içerik analizi ile incelenmesidir. Bu kapsamda Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi’nden erişime açık olan, oyun bağımlılığı ve/veya game addiction anahtar kelimelerini içeren ve Ocak 2010 ile Ekim 2021 tarihleri arasında yer alan lisansüstü tezler amaçlı örneklem yöntemiyle belirlenmiştir. Bu kriterlere göre yapılan taramada 162 lisansüstü teze ulaşılmıştır. Bu çalışma nitel araştırma modeliyle yürütülmüş olup doküman taraması ve sistematik analiz yöntemleri kullanılmıştır. Erişim sağlanan 162 lisansüstü tezde yer alan bazı veriler tez sınıflama formuna işlenmiştir. Bu veriler; çalışmanın başlığı, çalışmanın yazarı, yılı, yapıldığı üniversite, tez türü, yapıldığı enstitü, yapıldığı anabilim dalı, araştırma modeli, araştırma yöntemi, evren/örnekleme, çalışmada ilişkili olarak ele alınan değişkenler, çalışmada elde edilen önemli sonuçlar şeklindedir. Bu verileri sosyal ağ analizi yöntemiyle analiz edebilmek için UCINET programı kullanılmıştır.

Elde edilen bulgular doğrultusunda lisansüstü tezlerin büyük çoğunluğu yüksek lisans düzeyinde olmakla birlikte 2018 yılından itibaren oyun bağımlılığı ile ilgili lisansüstü tezlerin çalışılma durumu artış göstermiştir. İncelenen lisansüstü tezlerin çoğunluğu sosyal bilimler enstitüleri bünyesinde, psikoloji anabilim dalında, nicel araştırma modeliyle ve ilişkisel tarama yöntemiyle yürütülmüştür. Tezlerin çoğunda araştırma yapılan örneklem grubu 18 yaş ve altındaki grup olarak bulunmuştur. Tezlerin büyük çoğunluğunda erkek katılımcıların oyun bağımlılığının kadın katılımcılardan daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte incelenen tezlerin çoğunluğunda oyun oynama süresinin artmasıyla oyun bağımlılığının da arttığı tespit edilmiştir. Tezlerde en fazla anlamlı ilişki bulunan değişkenler cinsiyet, günlük oyun oynama süresi, yaş, bilgisayar, konsol, mini konsola sahip olma ve oyun türü; en fazla anlamlı ilişki bulunmayan değişkenler ise baba eğitim düzeyi, sınıf düzeyi, ekonomik durum, anne eğitim düzeyi ve kardeş sayısı olarak tespit edilmiştir. Elde edilen SAA sonuçlarının oyun bağımlılığı ile ilgili bundan sonra yapılacak çalışmalara yol göstereceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Bağımlılık, Oyun Bağımlılığı, Sosyal Ağ Analizi, İçerik Analizi.

ABSTRACT

Necmettin Erbakan University, Graduate School of Educational Sciences
Department of Computer Education and Instructional Technology
Computer Education and Instruction Technology Program
Master Thesis

THE REVIEW OF THE STUDIED GRADUATE THESES RELATED GAME ADDICTION IN TURKEY WITH SOCIAL NETWORK ANALYSIS: CONTENT ANALYSIS

Mahmut AKGÜL

It is an undeniable fact that technology is developing rapidly today. Although most of the people have digital devices, they also spend time playing games on these devices. This situation can cause problems and game addiction over time. In this context, the aim of this study is to examine the postgraduate theses on game addiction in Turkey with social network analysis and content analysis. In this context, postgraduate theses, which are accessible from the Higher Education Council Thesis Center, containing the keywords of oyun bağımlılığı and/or game addiction, and between January 2010 and October 2021, were determined by the purposeful sampling method. In the search made according to these criteria, 162 graduate theses were reached. This study was carried out with qualitative research model and document scanning and systematic analysis methods were used. Some data in the 162 postgraduate theses accessed were processed into the thesis classification form. These data are; The title of the study, the author of the study, the year, the university, the type of thesis, the institute, the department, the research model, the research method, the universe/sample, the variables considered in relation to the study, the important results obtained in the study. The UCINET program was used to analyze these data with the social network analysis method.

In line with the findings, the majority of postgraduate theses are at the master's level, but since 2018, the number of postgraduate theses on game addiction has increased. The majority of the postgraduate theses examined were carried out in the psychology department, within the social sciences institutes, with the quantitative research model and the relational screening method. The sample group studied in most of the theses was found to be 18 years old and younger. In the majority of theses, it was concluded that male participants' game addiction was higher than female participants. However, in the majority of theses examined, it was determined that the game addiction increased with the increase in the game playing time. The variables with the most significant relationship in the theses were gender, daily game playing time, age, having a computer, console, mini console and type of game; The variables that did not have the most significant relationship were determined as father's education level, class level, economic status, mother's education level and number of siblings. It is thought that the SAA results obtained will guide future studies on game addiction.

Keywords: Game, Addiction, Game Addiction, Social Network Analysis, Content Analysis.

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

Bilgisayar teknolojilerinin hızla gelişimiyle birlikte internet kullanımının da hızla arttığı görülmektedir (Yen vd., 2007). Bireylerin günlük hayatta gerçekleştirdikleri faaliyetlerin çoğunun internet aracılığıyla yapılabiliyor olması, internetin yaygınlaşmasını sağlamıştır. Adı geçen bu faaliyetler arasında; bankacılık işlemleri, haber alma, fatura ödeme, haberleşme vb. yer almaktadır. Bununla birlikte insanlar teknolojik cihazlar (akıllı telefon, tablet, bilgisayar vb.) ile internet erişiminin olduğu her yerde gündemi takip edebilmekte, aile, arkadaş, dostlarıyla iletişim kurabilmekte, boş zamanlarını ve eğlence gereksinimlerini karşılayabilmektedir. İnternetin insanlara sağladığı bu hizmetler sayesinde internet insanların vazgeçilmezi haline gelmiştir (Köseliören, 2017). Son dönemde bilişim teknolojilerinin gelişmesi ve yaygınlaşması, bilişim teknolojilerinin eğlence aracı olarak kullanımını artırmıştır. Dış dünyadaki güvenli yerlerin azalması, eğlence anlayışında bir paradigma değişimine giderek dijital ortamların tercih edilmesini artırmıştır. Çocuk, ergen, genç ve yetişkin hemen hemen her yaş grubunun tercih ettiği dijital oyunlara yoğun ilgi gösterilmekte ve oyun oynamaya ayrılan zaman gün geçtikçe artmaktadır (Rideout vd., 2010).

Bilişim teknolojilerinde gelinen bu noktada bireyler sahip oldukları dijital cihazları yanlarında taşıyabilmektedir. Bu durum yadsınamaz bir biçimde insan hayatını kolaylaştırmaktadır. En güncel bir durumdan örnek vermek gerekirse 2019 un kasım ayından itibaren dünyada Covid-19 salgını yayılmaya başlamıştır. Bu salgın nedeniyle birçok ülke kısıtlama kararı almıştır. Kısıtlamalar nedeniyle birçok mesleki faaliyet evlerden yürütülmeye başlanmıştır (Samadashvili, 2020). Türkiye de kısıtlama kararı alan ülkeler arasında yer almıştır (İç İşleri Bakanlığı, 2020). Aynı zamanda Milli Eğitim Bakanlığına ve Yükseköğretim Kuruluna bağlı eğitim kurumlarında, eğitim öğretim faaliyetlerinin uzaktan eğitim şeklinde sürdürülmesine karar verilmiştir (MEB, 2020; YÖK, 2020). Bu bağlamda kısıtlama nedeniyle ev ortamında bulunan insanlar günlük hayatlarında yapması gereken faaliyetlerin çoğunluğunu dijital ortamlarda gerçekleştirmiştir. Bu sebeple dijital ortamda harcanan zamanın normalde harcanan zamandan daha fazla olması çok doğaldır. Kısacası, bireyler dijital cihazlarda vakit geçirdikçe meşguliyetleri arasında oyun oynama da yer almıştır.

Oyun bağımlılığı hemen hemen her yaş grubunda oluşabilen bir durumdur. Ancak dijital oyunları, çocukların ve gençlerin yoğun bir biçimde oynadığı görülmektedir (Hazar ve Hazar, 2019). Çocuklar açısından ele alındığında çocukların gün içerisinde en fazla zamanını alan ve çocuklara en eğlenceli gelen alan dijital ortamlarda oynanan oyunlardır (Kestane, 2019). Bu sebeple çocuklar zamanlarının birçoğunu adı geçen bu ortamlarda geçirmektedir. Aileler ise bu durum karşısında çocukları için endişelenmekte ve onlarla iletişim kuramamaktan yakınmaktadırlar. Çocukların fazlaca bir süre bu ortamlarda vakit harcadığı durumlarda ailelere büyük bir sorumluluk düşmektedir. Bilgisayarlar, mobil cihazlar ve diğer teknolojik araçlar için ebeveyn kontrollerini ayarlamak ve kullanmak, çocukları korumanın en önemli yöntemlerinden biridir (Küçükvardar, 2019). Nitekim uluslararası bir sivil toplum kuruluşu olan “Çevrimiçi Aile Güvenliği Enstitüsü” (FOSI – Familye Online Safety Institute), çevrimiçi ortamları çocuk ve aileler için daha güvenli bir ortam haline getirmeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda iyi bir dijital ebeveyn olmak için bazı önerilerde bulunmaktadır (Balkam, 2015):

- Çocuklarınızla konuşun: Dijital ebeveynliğin en önemli göstergesi ailelerin çocuklarıyla iletişim kurmasıdır.
- Kendinizi eğitin: Anne ve babanın çocuğuna yol gösterici olması gerekmektedir. Çocuklar yol gösterici olmamalıdır.
- Ebeveyn kontrollerini kullanın: Bütün önemli işletim sistemleri, arama motorları, cep telefonu sağlayıcıları ve oyun ortamları çocukların çevrimiçi deneyimlerinin yönetilmesine imkân tanıyan ücretsiz ya da düşük ücretli ebeveyn denetimleri sağlamaktadır. Bunların kullanılması önerilmektedir.
- Teknoloji konusunda temel kuralları belirleyin: Ebeveynlerin birçoğu çocuklarının dijital cihazları kullanma konusunda kurallar oluştururken nereden başlayacaklarını bilmemektedirler. Bu noktada yemek sırasında çocuğun yanına cihaz bulunmaması ve yatmadan önce bu cihazların teslim edilmesi gibi basit kurallar oluşturulabilir. Belirlenen kuralları çocukların ihmal etmesi durumunda neler yapılacağıyla ilgili açık ve tutarlı olunmalı ve bu durumu çocukların bilmesi sağlanmalıdır.
- Takip edin ancak saplantılı olmayın: Çocuklar sosyal ortamlarda takip edilmelidir. Ancak çocukları gizli gözetlemek (stalking) yerine onlarla konuşup güven oluşturulmalıdır.

- Keşfedin ve paylaşın: Koyulan kuralları uygulayan çocuklar ödüllendirilmelidir. Onlarla birlikte çevrimiçi oyun oynayabilir, film izleyebilir ya da başka bir faaliyet gerçekleştirilebilir.
- İyi bir dijital rol model olun: Ebeveynler dijital alışkanlıklarına dikkat etmelidirler ve koydukları kuralları kendilerinin çiğnediğinde bir rol model olmak, çocukların anne babasını hafife almasına neden olabilmektedir. Çocuklar çevrimiçi ya da çevrimdışı olarak söylenenlerden ziyade anne babalarının ne yaptığına dikkat etmektedirler.

Oyun bağımlılığı gençler açısından ele alındığında, dijital oyun oynama yaygın olmakla birlikte çoğu genç için normal kabul edilen bir etkinliktir (Uzunoğlu, 2021). Gençlerin çocuklara göre daha bağımsız bir yaşam şekline sahip olmaları ve dijital cihazlar ile internete kolay erişimleri, gençlerin dijital oyunlarda geçirdikleri zamanın artmasına sebep olmaktadır. Dijital oyunlar gençlerde zamanla iletişim problemleri, sosyal ilişkilerin zayıflaması ve okul ve iş hayatının olumsuz etkilenmesine neden olabilmektedir. Bu durum zamanla önemli bir problem olan oyun bağımlılığına yol açabilmektedir (Hazar ve Hazar, 2019).

Oyun bağımlılığı yetişkinler ve yaşlılar için ele alındığında dijital oyuna kendine kaptıran yetişkinler ve yaşlılar sosyal yaşamlarından koparak birtakım sorunlar yaşayabilmektedirler (Sezgin vd., 2021). Sosyal yaşamdan kopmalarıyla birlikte yetişkin ve yaşlıların oyun bağımlılıkları artmaktadır (Dilci, 2015).

Teknolojinin gelişimiyle birlikte geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almıştır (Cabir, 2019). Dijital ortamlarda oynanan oyun kavramı belirli bir yaşa hitap etmeksizin her yaştan kesimi kapsamaktadır. İnsanların internet aracılığıyla çeşitli dijital cihazlarla oyun oynama yoğunluğu arttıkça istenmeyen bir durum ortaya çıkabilmektedir. Bu durum bağımlılık olarak nitelendirilmektedir. Bağımlılık; bir nesne veya durum ile kurulan ilişki sonucunda ortaya çıkan bir durum olarak nitelendirilmekte ve birbiriyle ilişkili davranışların bir neticesi olarak görülmektedir (Young, 1999). Başka bir deyişle bağımlılık; bir davranışı devam ettirmeyi ya da bir maddeyi kullanmayı bırakamama veya bu durumları kontrol edememe olarak ifade edilmektedir (Egger ve Rauterberg, 1996). Davranışsal bağımlılık ise kimyasal bir madde alımı olmaksızın bir davranışın kontrolsüz bir şekilde eyleme geçirilmesi neticesinde meydana gelen bağımlılıklar olarak ifade edilmektedir (Griffiths, 2003). Bu bağlamda oyun bağımlılığı davranışsal bağımlılık türü içerisinde yer almaktadır. Oyun

bağımlılığını diğer bağımlılıklardan ayıran nokta ise bireylere doğrudan değil de dolaylı bir şekilde zarar vermesidir (Karakaya, 2019).

Oyun bağımlılığı birçok yönüyle insanları etkileyen ve üzerinde durulması gereken bir durumdur. TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu) verilerine göre ülkemizdeki cep telefonu abone sayısı 2020 yılı itibariyle 82 milyonu geçmiş durumdadır (TÜİK, 2021a). Cep telefonlarının taşınabilir ve internet erişimine sahip olması, geniş ve dokunmatik ekranlara sahip olmalarının yanında sosyal medya ve dijital oyunların çekiciliği sebebiyle cep telefonları insanların vazgeçemediği, her daim ihtiyaç duyduğu bir nesne haline gelmiştir (Akgül, 2020). Bu özelliklere bakıldığında bireylerin oyun bağımlılığına yöneliminin muhtemel olduğu görülmektedir.

1.1. Problem Durumu

Günümüzde insanların büyük çoğunluğu akıllı telefon, bilgisayar, tablet gibi cihazlara sahip durumdadır. Bununla birlikte adı geçen dijital cihazlarla gün içerisinde geçirilen zaman oldukça fazladır. TÜİK'in hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırmasına göre 2021 yılı itibariyle hanelerin yüzde 92'si evden internete erişim imkânına sahip duruma gelmiştir (TÜİK, 2021b). Ayrıca TÜİK'in hanelerde bilişim teknolojileri bulunma oranına bakıldığında, alt kategorilerden hanelerde cep telefonu/akıllı telefon bulunma oranının %99,3 olduğu görülmektedir (TÜİK, 2021b). Bu veriler ışığında Türkiye'de bireylerin çoğunun dijital cihazlara ve internet erişimine sahip olduğu görülmektedir. Dijital cihazlara ve internete erişimin kolay olması her yaş kesimindeki bireylerde dijital oyun oynama sıklığını arttırmaktadır (The Common Sense Census, 2017). Yapılan araştırmalar neticesinde dijital cihazlarla harcanan zaman yönetiminde ve bu cihazlarda oynanan oyunların içerikleri ile sorunların olduğu ortaya konmuştur (Akçay ve Emiroğlu, 2016; Kars, 2010). Dijital-2022 raporuna göre tüm dünyada insanlar günlük yaklaşık 7 saatini internette geçirmektedir. Aynı raporda Türkiye'nin dijital oyunlara gösterdiği ilgi dünya ortalamasının üzerinde yer almaktadır (We Are Social, 2022). Bununla birlikte Dijital Report Dergisi'nin Ekim 2021 de yayınladığı Türkiye'nin Dijital Oyun Alışkanlıkları araştırma raporunda katılımcıların yüzde 35'i günde 1-2 saat, yüzde 29'u günde 2-4 saat oyun oynadıklarını belirtmişlerdir (Dijital Report Dergisi, 2021). Dijital cihazlarda ve dijital oyunlarda harcanan zamanın artmasıyla birlikte bireylerde oyun bağımlılığı durumu ortaya çıkabilmektedir. Nitekim oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalara bakıldığında oyun oynama süresinin artmasıyla oyun

bağımlılığının arttığı sonucu görülmektedir (Ćavar vd., 2021; Hauge ve Gentile, 2003; Hussain vd., 2012; Korkmaz ve Korkmaz, 2019; Yoon vd., 2014).

Bir konu ile ilgili yapılan çalışmaların bir araya getirilerek analiz edilmesi genel bir çıkarım yapmayı kolaylaştırmaktadır. Bu gibi çalışmalarla arařtırmacılar konu ile alakalı daha önceden işlenmemiş noktaları ya da eksiklikleri tespit edebilmektedir. Birçok alanda kullanılan sosyal ağ analizi (SAA) yöntemi, bir konuya ilişkin çalışmaların incelenmesi ve o konu ile ilgili bilgi ağının oluşturulması amacıyla kullanılmaktadır. SAA ile yapılan arařtırmalarda, arařtırma yapılan alanla ilgili ilişkiisel verilerin analizi, çeşitli ölçüm ve analiz araçlarıyla yapılabilmektedir (Durland ve Fredericks, 2006). İçerik analizi ise metinlerden ve belgelerden, tekrarlanabilir ve geçerli çıkarımlar yapılmasını sağlayan bir yöntemdir. İçerik analizinde genel olarak yapılan işlem, verileri belirli kavram ve temalar çerçevesinde anlaşılabilir hale getirerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Bu kapsamda bu arařtırmada; Türkiye’de oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezlerin sosyal ağ analizi ve içerik analizi ile incelenmesi yapılmıştır.

1.2. Arařtırmanın Amacı

Bu arařtırmada Türkiye’de oyun bağımlılığı ile ilgili yazılmış lisansüstü tezlerin sosyal ağ analizi ve içerik analizi ile incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu kapsamda çalışmanın amacı doğrultusunda aşağıda belirtilen sosyal ağ analizleri incelenmiştir:

1. Tezlerin, yıl ve türlerine göre SAA,
2. Tezlerin, yıl ve enstitüye göre SAA,
3. Tezlerin, yıl ve programa göre SAA,
4. Tezlerin, yıl ve önemli sonuçlara göre SAA,
5. Tezlerin, yıl ve anlamlı ilişki bulunan değişkenlere göre SAA,
6. Tezlerin, yıl ve anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere göre SAA,
7. Tezlerin, tez türü ve programa göre SAA,
8. Tezlerin, tez türü ve arařtırma modeline göre SAA,
9. Tezlerin, tez türü ve arařtırma yöntemine göre SAA,
10. Tezlerin, tez türü ve örnekleme göre SAA,
11. Tezlerin, örnekleme ve anlamlı ilişki bulunan değişkenlere göre SAA,
12. Tezlerin, örnekleme ve anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere göre SAA.

1.3. Araştırmanın Önemi

Günümüz dünyasında dijitalleşmenin hızla arttığı, insanların dijital cihazlarda fazla zaman harcadığı, dijital oyunlara olan ilginin günden güne arttığı görülmektedir. Yaşanan bu durumlar günümüz şartlarında doğal olmakla birlikte beraberinde insanlarda istenmeyen sonuçlar doğurabilmektedir. Bu inceleme neticesinde araştırmaların eğilimlerinin durumlarının belirlenmesi bu alanda yapılacak araştırmalara yol göstermesi açısından önem göstermektedir. Alanyazın incelendiğinde oyun bağımlılığı ile ilgili içerik analizine yönelik bir çalışma olmadığı görülmüştür. Bu çalışma ile alanyazında yer alan bu eksiklik giderilmeye çalışılmıştır.

1.4. Sayıtlar

1. Bu çalışmada incelenen lisansüstü tezlerinin alındığı Yükseköğretim Kurulu (YÖK) veri tabanının yeterli olduğu varsayılmaktadır.

2. Bu araştırmada incelenen lisansüstü tezlerde yer alan bilgilerin doğru olduğu varsayılmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

1. Bu araştırma YÖK Ulusal Tez Merkezi'nde erişime açık olan, “oyun bağımlılığı” ve/veya “game addiction” anahtar kelimelerini içeren ve Ocak 2010 ile Ekim 2021 tarihleri arasında yer alan lisansüstü tezlerle sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Bağımlılık: Bir nesneye, bir kişiye veya bir varlığa karşı duyulan isteğin engellenememesi, bir başka iradenin güdümünde olma durumudur (Uzbay, 2009).

Oyun bağımlılığı: Bireylerin oyun oynamayı uzun bir süre durduramamaları, oyun oynama sebebiyle sorumluluklarını aksatmaları, oyun oynama eylemini gerçek hayatlarıyla ilişkilendirmeleri ve oyun oynamayı diğer faaliyetlere tercih etmeleridir (Horzum, 2011).

Sosyal Ağ Analizi: Sosyal yapısı düğümlerden ve düğümleri birbirine bağlayan ilişkilerden oluşan bir ağ yapısı olmakla birlikte sosyal ağın durumunu ve etkilerini inceleyen bir analizdir (Gürsakal, 2009).

BÖLÜM 2

2. ALAN YAZIN

Bu bölümde oyun, dijital oyunlar, bağımlılık, oyun bağımlılığı ve sosyal ağ analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

2.1. Oyun

Oyun kelimesi TDK de (Türk Dil Kurumu) yer alan tanıma göre “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklindedir (TDK, 2022). Oyun çok eski çağlardan günümüze kadar ulaşmış, bireyin dünyaya gelmesiyle birlikte yaşantısında yer alan ve gelişimine katkı sağlayan, bireylerin yaşantılarına destek verici niteliğe sahip bir araçtır (Yılmaz, 2019). Oyun ile ilgili açıklamaların ortak paydası; çocuğun oyunla birlikte kendine ait keşfetme alanlarını barındırması ve öğrenme dili olmasıdır (Tuğrul vd., 2014). Oyunla alakalı çokça görüş olmasına rağmen bu görüşlerin ortak noktası bireylerin küçük yaştan itibaren gelişimi adına önemli bir eylem olduğudur (Akkemik, 2009). Yapılan birçok çalışmada oyunların bireyler üzerinde fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal açıdan olumlu katkısının olduğu bulunmuştur (Barışık, 2021). Bununla birlikte oyun oynayan bireylerin bilişsel gelişiminde olumlu düzeyde gelişme yaşandığı yapılan araştırmalar neticesinde tespit edilmiştir (Athey, 1988; Piaget, 1969).

İnsanlar toplumsal kültürü küçük yaşlarda iken oyun ile öğrenmektedir (Şeker, 2018). Sosyal davranışların ve sorumlulukların yerine getirilmesinde oyunun rolü vurgu niteliğindedir (Duralp ve Nermin, 2010). Toplumda yer alan anne, baba gibi roller ve doktorluk, hemşirelik, şoförlük gibi meslekler oyunlar ile denenmektedir. Oyun, çocukların yalnızca boş vakitlerini geçirdikleri bir etkinlik veya eğlence olmamakla birlikte çocukların psikomotor, zihinsel ve psikolojik gelişimlerine önemli derecede katkı sağlayan bir aktivitedir (Özmen, 2019). Oyunun biçimi, özellikleri, oyunlarda kullanılan araçlar yüzyıllar geçmesine rağmen değişse de çocuğun olduğu ortamda oyun vardır ve oyun dil, din, cinsiyet, ırk, maddi durum fark etmeksizin evrensel bir niteliğe sahiptir (Çelebi Öncü ve Özbay, 2005). Oyun, çocukların hislerini doğrudan yansıtılabildiği bir etkinlik olmasıyla birlikte çocuklarda paylaşım isteğini kazandırmakta ve çocukları genel olarak bencillikten soğutarak işbirliğini geliştirmektedir (Koçyiğit vd., 2007).

2.1.1. Dijital Oyunlar

Teknolojinin gelişimiyle birlikte insan yaşamı birçok noktada değişim göstermiştir. Çocukların sokakta değil de dijital ortamlarda oyun oynaması bu değişimlerdendir. Geçmişte genelde parklarda, sokaklarda ve arkadaşlarla oynanan oyunlar, teknolojinin gelişmesiyle birlikte değişim göstermiş ve bilgisayar oyunları olarak insanların hayatına girmiştir (Başal, 2007). Oyun alanındaki gelişmelerle birlikte çocuklar kapalı alanlarda, bireysel olarak ve dijital cihazlarla oyun oynamaya yönelmişlerdir (Tuğrul vd., 2014). Dijital oyunlar bazı bilgisayar donanım arabirimlerinin bilgisayar programları ile ilişkilendirildiği, kuralları ve hedefleri olan bir bütün olarak ifade edilmektedir (Hazar, 2016). Dijital oyunlar yaş fark etmeksizin her kesim tarafından oynanmakta olup eğlenme ve vakit geçirme amacı niteliğindedir. Dijital oyunlar oyun konsolları, akıllı telefon, tablet ya da bilgisayar gibi cihazlarla bireyin fare, klavye, oyun kolu veya dokunmatik olarak oynayabildiği oyunlardır (Alagöz, 2019; Soyöz Semerci, 2020). Zaman ilerledikçe farklı türlerde oyun içerikleri üretilmektedir. Teknolojinin her geçen gün gelişmesi, oyunların insan hayatını sarmalayan içerikler sunması nedeniyle dijital oyunlar hızlı bir şekilde artmakta ve piyasaya sürülmektedir (Soyöz Semerci, 2020). Kirriemuir (2002), “dijital oyun”, “bilgisayar oyunları”, “video oyunları” gibi kavramların genelde birbirlerinin yerine kullanıldığını belirtmiştir.

Dijital Oyunların Tarihçesi

Bilgisayar oyunlarının gelişim süreci incelendiğinde ilk olarak 1958 yılında William Higinbotham tarafından geliştirilen “Tennis for Two” isimli oyun olduğu bilinmekte olup adı geçen oyun basit bir masa tenisi simülasyonu şeklinde tasarlanmıştır (Say, 2016). Ancak 1962 yılında Steve Russell tarafından ortaya çıkarılan “Spacewar” ilk etkileşimli dijital oyun olarak bilinmektedir (İnal ve Çağiltay, 2005). 70’li yıllara gelindiğinde Ted Dabney ve Bushnell tarafından Atari isimli oyun şirketi kurulmuştur. Adı geçen şirketin ilk oyun geliştiricisi Allan Alcorn, tenis oyununa dayalı Pong isimli oyunu tasarlamıştır (Ercan, 2021). Atari şirketi dijital oyun geliştirmede önemli adımlar atmamakla birlikte jetonlu olarak ilk oynanan oyun olan Asteroids’i icat etmişlerdir (İnal ve Çağiltay, 2005). Dijital oyun sektörünün önemli öncülerinden olan Microsoft şirketi 1975 yılında, Apple şirketi ise 1976 yılında Amerika’da kurulmuştur (Ünal ve Batı, 2011).

Toru Iwatani, 1990 yılına dek geliştirilmiş oyunları incelemiş ve bu oyunların parçalamaya ve zarar verme etkilerinin olduğunu belirlemiştir. Bu nitelikteki oyunların daha çok

erkeklere hitap ettiğini, kızların ise yapıcı nitelikteki oyunları tercih edeceğini ifade etmiştir. Iwatani bu anlamda kızlara hitaben Pac-Man isimli oyunu geliştirmiştir (Uysal, 2005). Aynı yıllarda geliştirilen bir başka oyun ise Donkey Kong'tur. Bu oyundaki amaç gorilin kaçırdığı kızı kurtarmaktır. Bu iki oyunun piyasaya sürülmesiyle birlikte Amerika'da yaklaşık 5 milyar dolarlık ev ve salon tipi oyun konsolları satılmıştır (Günay, 2011).

Alexey Pajitnov 1985 yılında Tetris oyununu piyasaya sürmüştür. Bu oyun, o dönemdeki birçok bilgisayar oyununu gölgede bırakmıştır. Bu oyunda ekranın üst bölümünden bloklar gelmekte ve ekranın alt bölümünü doldurarak satırların doldurulması amaçlanmaktadır (Günay, 2011).

1990 yılına gelindiğinde Super Mario 3 isimli oyun piyasaya sürülmüş ve oyun severler tarafından oldukça ilgi görmüştür (Kaya, 2013). Oyunun temel amacı bölümlerde ilerlemek ve son bölüme gelindiğinde kaçırılmış olan prensesi kurtarmaktır.

1997 yılında Origin şirketi tarafından geliştirilen Ultima adlı oyun internet ortamında oynanan ilk çok oyunculu oyun olarak bilinmektedir. Oyun o yıllarda çok ilgi görmüş ve oyunu oynayan kişiler neredeyse oyuna bağımlı hale gelmişlerdir (Günay, 2011).

Dijital oyunun ülkemizdeki durumu incelendiğinde, 90'lı yıllarda atari salonlarının ve internet kafelerin açılması nedeniyle oyun kültürünün yaygınlaşmaya başladığı görülmektedir (Akbulut, 2009). Kişinin atari salonlarında oyun oynayabilmesi için jeton satın alması gerekmektedir. Oyun makinelerine jetonun atılmasıyla belirli bir süre oyun oynanmaktaydı. Bu durumda kişinin oyunu oynaması için sürekli jeton alması gerekmektedir. Böylece ticari açıdan kazanç elde edilen dijital oyunlar yaygınlaşmıştır (Şeker, 2018).

Oyun oynamak, stres atma ve rahatlama amacı ile normal algılansa da eğer oyun oynama isteği süresi kontrol edilemiyorsa ve bireyin günlük yaşantısını bozup verimliliğini düşürüyorsa bağımlılıktan söz edilebilmektedir (Ögel, 2012).

Dijital Oyun Türleri

Dijital oyun türlerinin sınıflandırılmasında görüş farklılıkları yer almaktadır. Gürcan ve arkadaşları (2008) dijital oyun türlerini, ağ, aksiyon, macera, motor sporları ve yarış, simülasyon, rol yapma/canlandırma, spor ve strateji olarak konusal ve teknolojik özelliklerine göre ayırmışlardır. Bir başka sınıflamada, eğitsel oyunlar, şiddet içerikli oyunlar ve yapboz

temalı oyunlar şeklindedir (Şahin, 2017). Prensky (2001) ise dijital oyunları sekiz türde ele almıştır:

- **Aksiyon Oyunları:** Bu oyun türünde devamlı bir mücadele söz konusu olup engelleri aşma, bölümleri geçme yer almaktadır (Akbay, 2015). Oyunda başarılı olabilmek için oyuncunun hızlı tepkiler vermesi ve zamanlamasının güçlü olması gerekmektedir. Labirent oyunları (Pac-Man), nişan alma oyunları (Counter Strike), araba yarışı oyunları (Need for Speed) ve iz sürme oyunları bu kategoride yer almaktadır (Can Bilgin, 2015).
- **Macera Oyunları:** Keşif, bulmaca, gizem, problem çözme gibi faktörlerin olduğu bu oyun türünde oyuncular belirli bir yol dâhilinde ilerlemektedir. Oyuncular daha önce bilmedikleri ortamlarda karşılaştıkları sorunların üstesinden gelerek mantıksal çözümler üretmektedir. Bu oyun türündeki esas amaç oyunda yer alan görevleri yerinde getirmektir (Köse, 2013).
- **Dövüş Oyunları:** Oyuncunun belirlediği bir karakterle bir başka karakterin dövüştüğü oyun türüdür. Genel olarak Uzakdoğu veya diğer benzer sporların temel alındığı bu oyun türünde iki dövüşçü bir birini alt etmeyi amaçlamaktadır. Bu gibi oyunlar genellikle üç raunt üzerinden oynanmaktadır ve iki raundu kazanan oyuncu galip gelmektedir. Street Figther IV ve Mortal Combat bu oyun türünün örneklerindedir. Bu oyunların geçmişte popülaritesi çok olsa da günümüzde önemini kaybetmişlerdir (Topşar, 2015).
- **Bulmaca Oyunları:** Oyuncuların bu oyun türünde ilerleyebilmeleri için karşılaştıkları sorunları çözmeleri gerekmektedir. Oyuncu çözüme ulaşabilmek için deneme yanılma yapmakta veya zekâsını kullanmaktadır (Köse, 2013). Aşamalar geçildikçe oyuncu haz almaktadır.
- **Rol Yapma Oyunları:** Bu tür oyunlarda oyuncular sanal karakterlerin yerine geçmektedir. Oyuncuların takip etmesi gerektiği ana bir senaryo bulunmaktadır. Oyunda dövüşerek veya farklı görevler yaparak tecrübe elde edilmekte ve seviye atlanmaktadır (Öz, 2009). Genel olarak dijital ortamda ve çok kişiyle oynanabilen oyunlardır. World of Warcraft bu oyun türündeki en iyi örneklerdendir (Can Bilgin, 2015).
- **Simülasyon Oyunları:** Bu oyun türünde belirli bir hedef bulunmamakla birlikte belirli bir senaryo da yer almamaktadır. Oyuncu oyunda yer alan malzemelerle bir şeyler kurabilir veya bir makineyi kullanabilir. Oyunun gidişatı oyuncunun oyun

içindeki eylemlerine göre değişmektedir (Eren, 2009). Bunun yanı sıra bazı araçlar (helikopter, uçak, araba, otobüs, denizaltı, tank vs.) birden fazla parametreye sahip olmakta ve bu araçların kullanılmaları karmaşıktır. Bu gibi araçların kullanıldığı bu oyunlarda gerçekliğin artırılması için pedal, direksiyon, vites, kumanda paneli gibi birçok yardımcı donanım bulunmaktadır. Microsoft Flight Simulator X bu oyun türüne örnek olarak verilebilir.

- **Spor Oyunları:** Bu oyun türü bireysel veya gruplar halinde oynanan spor oyunlarının dijital ortamda tasarlanmış halidir. Bu oyunda, oyuncu kendi takımını seçerek veya oluşturarak rakip takımla maç yapmaktadır (Topşar, 2015). FIFA, NBA gibi oyunlar bu oyun türündendir (Can Bilgin, 2015).
- **Strateji Oyunları:** Bu oyun türünde oyuncu bir topluluktan, ülkeden veya ordudan sorumludur. Oyundaki amaç gelişim göstermek olup diğer ülke veya topluluklara üstünlük sağlamaktır. Bu oyunlarda ana tema genelde savaş üzerinedir. Age of Empires III ve Civilization V bu oyun türüne örneklerdendir (Eni, 2017).

Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Ocak 2021’de güncellenen Türkiye Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştay Raporu’na göre dijital oyunların, bireylerin bilişsel, psikomotor, psikososyal ve dil gelişimine katkı sağladığı belirtilmektedir. Dijital oyunların olumlu tarafları göz önünde bulundurulmalı ve her oyunun bağımlılık yapmadığı bilinmelidir. Dijital oyunların faydaları ele alınırken içerik, yaşa uygunluk, oynanan süre gibi özelliklerin göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Eğitici, şiddet içerikli olmayan, etkileşimli, bireyin yaşına ve gelişim seviyesine uygun dijital oyunlar denetimli oynandığı takdirde bireyin yararına olabilmektedir (Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştay, 2018). Adı geçen rapora göre dijital oyun oynamanın yararları şöyledir:

- Etkileşimli oyunlar ile sosyalleşme sağlanabilmektedir,
- Bireylerin sosyal yönlerinin gelişmesine katkı sağlayabilmektedir,
- Sosyal destek içeriğine sahip oyunlar saldırgan duygu, düşünce ve davranışları azaltmakla birlikte; bireyde paylaşma, yardımlaşma davranışlarını arttırmaktadır,
- Eğitsel temalı dijital oyunlar, öğrenme güçlüğü yaşayan bireylerin öğrenme süreçlerine olumlu katkı sağlayabilmektedir,
- Bireyin hızlı düşünme ve çabuk karar verebilme yetisini geliştirebilmektedir,

- Fare ve klavye kullanımı, bireyin el göz koordinasyonunu desteklemekte birlikte ince motor, görsel dikkat ve uzamsal becerilerini geliştirebilmektedir,
- Geometri ve yabancı dil oyunları gibi oyunlar bireyin akademik başarısını desteklemektedir,
- Bireyde sorumluluk duygusunun ve özgüvenin artmasına, bireyin kendini ifade etme yetisine katkı sağlamaktadır,
- Bireyde başarı duygusu ihtiyacının karşılanmasına ve böylece bireyin kendine olan saygısının artmasına katkı sağlayabilmektedir.

Bunlara ilave olarak dijital oyunlar bireyde özgüven duygusu kazandırmakta ve bireyin günlük hayatta karşılaştığı problemlerle baş edebilme becerisine katkı sağladığı çeşitli araştırmalarla desteklenmektedir (McLean ve Griffiths, 2013; Gunawardhana ve Palaniappan, 2015). Dijital oyunların bir başka olumlu etkisi ise özellikle çocuk ve genç oyuncularda, zihinsel gelişime katkı sağlamakta, analitik düşünme becerisini geliştirmekte ve karar verme sürecini hızlandırmaktadır (Andreassen vd., 2016; Terlemez, 2019).

Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Dijital oyunların olumlu etkilerinin olmasıyla birlikte olumsuz etkileri de vardır. Dijital oyunların olumsuz etkilerinden bazıları şöyledir:

- Oyun oynayan bireylerde saldırgan davranışlar görülebilmektedir. Şiddet temalı oyun oynayan oyuncularda fiziksel uyarılmalar, saldırgan duygu ve düşünceler olabilmektedir (Gentile ve Anderson, 2006). Hauge ve Gentile (2003) yapmış oldukları araştırmada, oyun bağımlısı olan bireylerin daha fazla düşmanca davranışlar sergiledikleri, fiziksel bir kavga olayına karışma ihtimallerinin yüksek olduğu, çevresiyle daha çok tartışma yaşadıklarını tespit etmişlerdir.
- Oyun bağımlısı olan oyuncular, bağımlı olmayanlara göre oyun oynarken daha çok zaman harcamaktadır (Lemmens vd., 2009). Diğer bağımlılık türlerine benzer bir şekilde bireyin haz alma duygusu giderek artmakta ve bu nedenle oyun bağımlısı bireyler oyun oynamaya daha çok zaman ayırmaktadır. Oyun bağımlısı bireyler, oyunda gitgide artarak harcanan süre nedeniyle ailesi ve çevresindeki kişilerle problemler yaşayabilmekte, yalnızlaşabilmektedir. Yalnızlığın çevrimiçi oyun oynayan bireyler arasında, oyun bağımlılığının en güçlü yordayıcılarından biri olduğu tespit edilmiştir (Parsons, 2005; Seay ve Kraut, 2007). Whang ve arkadaşlarının (2003) yaptıkları araştırma neticesinde, katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ile

birlikte gerçeklikten uzaklaşmayı umduklarını tespit etmişlerdir. Diğer bir ifadeyle bazı bireyler, dijital oyunlarda yer alan çeşitlilik, özgürlük ve erişilebilirlik nedeniyle dijital ortamlarda daha fazla zaman geçirmekte ve bu nedenle gerçek yaşamlarını ihmal etmektedirler (Çetin ve Ceyhan, 2014).

- Dijital oyunların psikososyal ve davranışsal problemlerle ilişkisinin olduğunu tespit eden araştırmalarda, bazı oyunların tasarım ve içeriğinin, oyuncuların yaşadığı ayrılma, stres, düşük yaşam doyumu, kaygı, dikkat dağınıklığı ve hatta bağımlılığa neden olduğu öne sürülmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016; Seay ve Kraut, 2007).
- Dijital oyun oynarken saatlerce hareketsiz kalmak bazı fiziksel sorunlara neden olabilmektedir. Bu fiziksel sorunlar şöyledir; uyku bozukluğu, baş ağrıları, göz rahatsızlıkları, el ve bileklerde görülen problemler, kas ve iskelet sisteminde görülen rahatsızlıklar vb. (Amatem, 2008; Kaplan, 2016; Musluoğlu, 2016).
- Yoğun bir şekilde dijital oyun oynama; bireylerin oyun oynamayı bırakamamasına, oyunları gerçek hayatla ilişkilendirmesine, sorumluluklarını yerine getirmemesine, oyun oynamayı başka faaliyetlere tercih etmesine neden olabilmektedir. Bu durumlar bireylerin sosyalleşmesini ve akademik başarısını olumsuz anlamda etkileyebilmektedir (Horzum, 211).

2.2. Bağımlılık

Bağımlılık teriminin tek bir tanımı bulunmamaktadır. Bağımlılık yaklaşımına göre farklı tanımlar yapılmıştır (Al-Kord, 2016). Bağımlılık kavramı genel anlamda olumsuz bir durumu belirtmek için kullanılmaktadır. Bağımlılık; bireyin müptelası olduğu madde ya da davranışı, eylemi bırakamaması ve iradesini kontrol edememesi biçiminde tanımlanabilir (Toraman, 2013). Bir başka ifadeyle madde kullanımında veya bağımlı olunan davranışlarda birey iradesini ortaya koyamaz. Birey, bağımlı olunan maddeyi kullanmayı veya davranışı istese de istemese de sürdürür (Çakıcı, 2018). Bununla birlikte bireyin madde kullanımı veya bağımlı davranışı sergilemesi hayatının büyük bir bölümünde yer alabilmekte, günlük yaşamındaki sorumluluklarını yerine getirmeyi güçleştirmekte ve sosyal ilişkilerini zedeleyebilmektedir (Eker, 2016). Bağımlılık kavramı bir ilişki olarak da nitelendirilebilmektedir. Bireyin maddeye ya da davranışa karşı kurduğu ilişki neticesinde ortaya çıkan durum bağımlılık olarak ifade edilmektedir. Birey bağımlısı olduğu maddeyi kullandığında veya davranışı gerçekleştirdiğinde rahatlamakta ve haz almaktadır (Şahin, 2017). Ancak bu durum ilerleyen süreçte problem haline gelmektedir (Dinç, 2017).

Bağımlılık kavramı bazı kaynaklarda “dependency” ve “addiction” olarak ifade edilmektedir ancak bu kavramlar arasında farklılıklar bulunmaktadır (Küçükvardar, 2019). Teknoloji kullanımı açısından bakıldığında “dependency” kavramı, teknoloji kullanımına ayrılan sürenin aşamalı olarak artması olarak belirtilmektedir. Başlangıçta belirli amaçlar için kullanılan teknoloji sonrasında bireyin hayatının kendisi olmaya başlamaktadır. “Addiction” kavramı ise tutsaklık olarak ifade edilmektedir. Bu kavrama yine teknoloji açısından bakıldığında aşırı yoğun ve şiddetli bir bağımlılık sonrasında birey teknolojinin kölesi haline gelmektedir (Küçükvardar, 2019). Bunun neticesi olarak birey uzunca bir süre teknoloji kullanımında bulunmadığı zaman sinirlilik, depresyon gibi durumlar ortaya çıkabilmektedir. Ya da teknolojinin yoğun kullanımı sonucunda oluşan fiziksel yorgunluk bireylerin sağlığını olumsuz olarak etkileyebilmektedir.

2.2.1. Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı, aşırı oyun kullanımı, problemlili oyun kullanımı, internet oyun bozukluğu, video oyunu bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve oyun bağımlılığı ifadeleri literatürde kullanılmaktadır ancak benzer sonuçlar için farklı terim bilimi olarak görünmektedirler (Griffiths vd., 2012). Açıklık ve tutarlılık olması açısından bu araştırmada oyun bağımlılığı kavramı kullanılmıştır. Amerikan Psikiyatri Birliği’ne (2013) göre oyun bağımlılığı şöyle tanımlanmaktadır: bireylerin genelde diğer oyuncularla birlikte oyun oynamak için interneti sürekli ve tekrarlayan bir şekilde kullanması sonrasında bireyde bozulmalara ve klinik olarak önemli bir sıkıntıya yol açmasıdır. Bununla birlikte oyun bağımlılığı kavramı, kişinin günlük hayatını olumsuz şekilde etkileyen aşırı biçimde dijital ortamda oyun oynama şeklinde ifade edilmektedir (Weinstein, 2010). Oyun bağımlılığı kişilerde, diğer bağımlılıklarda olduğu gibi olumsuz etkiler oluşturabilmektedir. Oyun oynama sıklığını ve süresini artıran kişiler, zamanla günlük yaşamdan kopabilmekte ve kendilerini sanal ortama kapatabilmektedir. Doğal olarak bu durum bireyi sosyal ortamdan uzaklaştırmakta ve günlük hayatındaki sorumluluk ve görevlerini yerine getirmesine mani olmaktadır (Ücan, 2018).

1970’lerin başında ilk ticari dijital oyunların piyasaya sürülmesiyle birlikte 1980’lere doğru psikolojik ve psikiyatrik literatürde video oyunu bağımlılığı raporları çıkmaya başlamıştır. 90’lı yıllarda özellikle öğrencilerle yapılan araştırmalarda küçük ama önemli bir artış olmuştur. 2000’li yıllarda yapılan çalışmaların sayısında da önemli bir artış görülmektedir (Griffiths vd., 2012).

Dijital ortamda oyun oynamak günümüzde popüler bir faaliyet niteliğindedir. Bununla birlikte oyunlar yoğun bir şekilde oynandığı takdirde bağımlılık yapıcı etkileri olduğuna dair kanıtlar mevcuttur (Griffiths, 2000; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005). Özellikle oyunun hiçbir zaman bitmeyeceği ve durdurulamayacağı düşüncesi ile günün birçok zamanının oyuna ayrılması bireyi bağımlılığa doğru sürüklemektedir (Chappell vd., 2006; Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007; Mehroof ve Griffiths, 2010; Ng ve Weimer-Hastings, 2005). Bilgisayar oyunu oynamanın bağımlılığa dönüşmesi zaman alan bir süreçtir. Bu süreçte bireyde memnuniyet artışı ile birlikte daha fazla oyun oynama isteği oluşmakta ve neticesinde oyun bağımlılığı ortaya çıkmaktadır (Horzum vd., 2008).

Young'a (2009) göre kişinin oyun bağımlısı olduğunu gösteren durumlar aşağıda belirtilmiştir:

1. Bağımlılıkla ilgili uyarıcı işaretlerin bilinmesi,
2. Bilgisayar oyunuyla ilgili endişelerin olması,
3. Oyun oynama süresini gizleme ya da söylememe,
4. Oyun dışındaki etkinliklere ilginin azalması,
5. Bireyin içe kapanması,
6. Bireyde savunuculuk ve öfkelenmesi duygularının görülmesi,
7. Bireyde oluşan psikolojik geri çekilme,
8. Bireyin sorunlardan kaçış yolu olarak oyunlara yönelmesi,
9. Bireyde oluşan olumsuz durumlara rağmen bireyin oyun oynamaya devam etmesi.

Bu bilgilere ek olarak Yeşilay Türkiye Bağımlılık Mücadele Eğitimi sonucunda hazırlanan raporda oyun bağımlılığına da yer verilmekle birlikte oyun bağımlılığının belirtileri ifade edilmiştir. Bu belirtiler (Yeşilay, 2021);

- Bireylerin, ailesi veya arkadaşlarıyla zaman geçirmek yerine oyun oynamayı tercih etmeleri,
- Bireylerin gerçek hayatındaki başarılarından ziyade oyunda elde ettiği başarılarını önemsemeleri,
- Bireylerin oyunda harcadığı zamanla ve aileden uzaklaşmasıyla alakalı tartışmalar yaşamaları,
- Bireylerin bilgisayardan uzak kaldığında mutsuzluk, huzursuzluk ve sinirlilik hissetmeleri,

- Bireylerin sosyal ilişkilerinde problemler yaşanması,
- Bireylerde fiziksel sorunların oluşması (uykusuzluk, görme sorunları gibi) şeklindedir.

İnsanların günlük yaşamlarında birçok kolaylık sağlayan internet ve bilgisayar, oyun ve eğlence amaçlı olarak hızlı bir şekilde yayılmaktadır (Aksoy, 2018). Yoğun ve kontrol dışı oyun oynama neticesinde oyun bağımlılığı kavramı ortaya çıkmıştır. Bilgisayar oyunlarının milyonlarca insan tarafından oynandığı düşünülürse, oyun ile ilgili yapılan araştırmaların gerekçesi ortaya çıkacaktır (İnal ve Kiraz, 2008).

Oyun Bağımlılığını Destekleyen Faktörler

Bilgisayar oyunları oynayan bireyde oluşan birtakım duygular ve bilgisayar oyunlarının bazı niteliklerinden, bireyin bağımlılık durumu artmakta ve birey bilgisayar oyunları ile daha fazla zaman harcamaya başlamaktadır (Terlemez, 2019). Alanyazın incelendiğinde araştırmacılar bilgisayar oyunu oynayan bireyleri incelemiş ve oyuncularda ortak yer alan pekiştiricilerin olabileceğini belirtmişlerdir. Bu pekiştiricileri belirtmek gerekirse; gerçeklerden kaçmak ve stresle başa çıkmak (Hussain ve Griffiths, 2009; Kuss vd., 2012; Yee, 2006), denetim, başarı, heyecan, meydan okuma, tanınırlık ihtiyacı (Griffiths vd., 2012; Irmak ve Erdoğan, 2016; Yee, 2006), sosyalleşebilme ve kolay edinilen arkadaşlıklar (Ng ve Wiemer-Hastings, 2005; Yee, 2006), başarısızlıktan kaçınma motivasyonu (Wan ve Chiou, 2006), sosyal ihtiyaçları daha iyi giderme düşüncesi (Hussain ve Griffiths, 2009; Yee, 2006) ve ekonomik kazanç elde edebilme (Kuss ve Griffiths, 2012) şeklinde gösterilebilir. Tüm bunlarla birlikte Yee (2006), bilgisayar oyunlarında oyuncuları motive eden faktörleri başarı, sosyal ve oyuna dalma şeklinde sınıflandırmıştır.

• Başarı Faktörü;

- **Yükselme/İlerleme:** Oyun oynarken kazanılan güç, seviye, hızlı ilerleme ve statü merakı,
- **Mekanik:** Oyunda yer alan karakterlerin seviyesini arttırmak ve oyunun kendine ait olan özelliklerini çözme gereksinimi,
- **Rekabet:** Oyun oynama sırasında rakiplere karşı üstün gelme isteği.

• Sosyal Bileşen;

- **Sosyalleşme:** Oyuncular arasında sohbet etme isteği ve yardımlaşma,
- **İlişki:** Oyunda yer alan oyuncular, farklı konumlarda olsalar bile çevrimiçi oyunlar ile ilişkilerini devam ettirebilmekte,

- **Ekip Çalışması:** Oyuncuların oyunlarda takım, klan, grup kurarak birliktelik sağlamaları ve bu durumdan memnun olmaları.

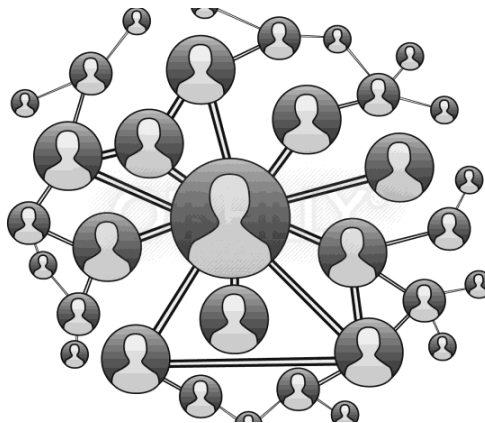
•**Oyunda Dalma Bileşeni;**

- **Keşif:** Oyunda yapılması gereken görevleri yerine getirme ve sonraki bölümün ilgi uyandırması,
- **Rol Yapma:** Bireylerin, oyunlarda istediği karakteri oluşturarak istediği rolü gerçekleştirmesi,
- **Özelleştirme ve Kontrol:** Oyun içerisindeki ortamları ve oluşturulan karakterleri istenilen biçimde değiştirebilme,
- **Gerçeklerden Kaçma:** Oyun oynayan bireylerin günlük hayatlardaki problemlerden uzaklaşması.

Yapılan araştırmalara göre oyun oynamayı motive eden birçok faktör bulunmakta ve bu faktörler büyük oranda birbirine benzemektedir (Çiçek, 2021).

2.3. Sosyal Ağ Analizi

SAA, sosyal ilişkilerin analizinde kullanılan temel bir tekniktir (Sabah, 2018). SAA'nın genel amacı sosyal ağın yapısını inceleyerek bir kişi veya gruba yönelik çıkarımlar yapmak ve bilgi elde etmektir (Gürsakal, 2009). Bir başka ifadeyle SAA, sosyal varlıklar arasındaki ilişkileri ve bağlantıları anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bu sebeple SAA birçok alanda yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Analizler neticesinde ortaya çıkan sonuçlarla ağdaki aktörler belirlenmekte ve böylece analiz yapılan alanın iyileştirilmesi ve geliştirilmesi için öneriler sunulmaktadır (Keser, 2018). Sosyal ağlar insanların ilişkilerini belirlemede de kullanılan bir yöntemdir. Şekil 2.3.1'de gösterilen bağlantılar kişiler arasındaki sosyal ilişkileri belirtmektedir (Mislove vd., 2007).



Şekil 2.3.1.Sosyal ağ yapısı gösterimi (Asfaw, 2015)

Ağ ve sosyal ağ kavramları genelde birbirleri yerine kullanılsa da sosyal ağ kavramının kapsamı daha geniştir (Yüksel, 2021). Sosyal ağ kavramı temel olarak kişiler veya diğer çokluklar arasındaki etkileşimin, yardımlaşmanın ve etkilerin ne durumda olduğunu gösteren bir kavram olarak tanımlanmaktadır (Karagöz ve Yüncü, 2013). Bu anlamda SAA sosyal yapıyı, aktörlerden (düğüm) ve aktör çiftlerini birbirine bağlayan ilişkilerden oluşan bir ağ kabul ederek, sosyal yapıyı ve etkilerini irdelemektedir (Gürsakal, 2009). Ağ yapısı düğümler ve bunlar arasındaki ilişkilerden oluşmaktadır. Ağı oluşturan düğümler (node, actor); kişiler, kurumlar, birimler gibi birçok varlıktan oluşabilmektedir (Eren ve Kırıl, 2020). Düğümler arası bağlar (edge, vertex) ise çizgilerle ya da oklarla gösterilmektedir. Düğüm ve bağlantıların ağdaki konumlarının belirlenmesinde sosyal ağ ölçümleri kullanılır (İpekçi, 2011). Bunlar şöyledir;

Dolaylı bağlantılar: Herhangi iki aktörün bağlantısındaki aracı bağlantılardır.

Sıklık: Bağlantıların kaç kere veya sıklıkta oluştuğunu belirtmektedir.

Tutarlılık: Ağdaki bağlantıların sürekli var olması anlamına gelmektedir.

Çok taraflılık: İki aktörün birden fazla bağlantıda bağlanma derecesini ifade etmektedir.

Güç: Zaman, duygu yoğunluğu, yakınlık, karşılıklı ilişkiler gibi durumların ölçülmesiyle ilişkilerin gücü belirlenmektedir.

Yön: Bağlantının hangi düğümden hangi düğüme doğru olduğunu göstermektedir.

Simetri: Düğümler arası karşılıklı ilişkileri belirtmektedir.

Bu kavramlara ek olarak aktörlerin davranışlarını ağdaki durumları tespit eden sosyal ağ ölçümleri şöyledir (Sabah, 2018);

Derece: Herhangi bir düğümün diğer düğümlerle doğrudan bağlantı sayısını göstermektedir. Bir düğümün derecesi ne kadar fazlaysa o düğüm o kadar önemlidir.

İç derece: Herhangi bir düğüme diğer düğümlerden gelen doğrudan bağlantı sayısı anlamına gelmektedir.

Dış derece: Herhangi bir düğümden diğer düğümlere giden doğrudan bağlantı sayısı anlamına gelmektedir.

Çeşitlilik: Diğer düğümlerle olan bağlantıları ifade etmektedir.

Yakınlık: Herhangi bir düğümün diğer düğümlere yakın olması veya bu düğüme diğer düğümlerin kolay erişebilme derecesi anlamına gelmektedir. Yakınlık değeri yüksek olan aktörün, aktörlere erişim yetenekleri diğer aktörlere göre fazladır (Gürsakal, 2009).

Arasındalık: Bir aktörün iki aktör ortasında olmasıdır. Yüksek arasındalık ölçüsüne sahip olan aktörler, yüksek seviyede aktif olan anahtar aktörlerdir (Gürsakal, 2009).

Merkezilik: Bir düğümün ağın tamamında merkezde olma derecesidir.

Prestij: Asimetrik bağlantılarda prestijli düğümler bağlantının kaynağı olmaktan çok, diğer düğümlerin daha çok tercih ettiği düğümler biçiminde tanımlanmaktadır.

Aracılar: Tüm ağı bir arada tutan düğümlerdir.

Çevresel oyuncular: Ağla bağlantısı çok az olan izole düğümlerdir.

Parçalanma noktaları: Düğümler arasındaki bağlantı boşluklarını ifade etmektedir.

Dış bağlantı: Ağın diğer ağlarla olan bağlantıları anlamına gelmektedir.

SAA'da, ego ağları ve tüm ağlar olmak üzere iki ağ türü bulunmaktadır. Ego ağları, tüm ağ içinden belirlenen birkaç aktör ve bunların ilişkilerini incelemektedir. Belirli aktörlerin önemli olduğu ve ağların çok büyük olduğu durumlarda ego ağları tercih edilmektedir. Tüm ağlar ise ağdaki tüm aktörleri ve alt grupları incelemektedir. Böylelikle, sınırları belirlenmiş ağdaki aktörler ve bunlar arasındaki ilişkiler incelenebilmektedir. Tüm ağlarla alakalı bilgiler, her bir düğümün ego ağlarını da kapsamaktadır (Marsden, 2012). Bir başka deyişle, tüm ağlar ayrı ayrı düğümlerin ego ağlarından meydana gelirken, tek başına ego ağları tüm ağlar anlamına gelmemektedir. Tüm ağlar, ego ağlarına göre daha çok kavramın analiz edilmesine olanak sağlamaktadır (Kilduff ve Tsai, 2003).

2.3.1. Sosyal Ağ Analizi Kavramları

Sosyal ağ yapılarını inceleyebilmek için bazı kavramlara bakmak gereklidir. Bu kavramlar, ağları ya da ağdaki düğümleri karşılaştırmakla beraber ağın yapısı üzerinden hesaplanabilen sayısal verileri göstermektedir. Bu kavramlar kullanılarak, ağın yapısı anlaşılmakta, ağdaki önemli veya etkin düğümler tespit edilmekte, düğümlerin iletişim durumları ortaya çıkabilmekte ve ağda nelerin olduğu, niçin ve nasıllarıyla ortaya konabilmektedir (Tunalı, 2016).

Zayıf Bağlar

SAA da düğümler arası bağlantılar incelendiği için bu bağlantıların zayıf veya kuvvetli, doğrudan veya dolaylı, tek yönlü veya iki yönlü olması önem göstermektedir. (Gürsakal, 2009). Zayıf bağlantılar daha fazla düğüme bağlı olmasından bilginin dağılması daha kolaydır. Zayıf bağlar, düğümlerin düşük yoğunlukta ve yakınlıkta olması anlamına gelmektedir. Güçlü bağlar ise, düğümlerin yüksek yoğunlukta ve yakınlıkta olması anlamına gelmektedir. Bağların güçlü veya zayıf olması görüşme sıklığı ölçütüne bakılarak bilinmektedir (İpekçi, 2011).

Köprü

Bir veya birden fazla ağın birbirine bağlanmasını sağlayan bağlantı köprü olarak tanımlanmaktadır (İpekçi, 2011).

Patika

Patika, ağda yer alan düğümler arasındaki en kısa yol anlamına gelmektedir. Bir başka deyişle bir ağda her bir düğüm ve bağlantının bir kez üzerinden geçilmesine patika adı verilmektedir (Tüzüntürk, 2012). Bir ağın yarıçapı; ağdaki bütün düğüm çiftleri arasındaki en kısa patikaların en uzunudur. Ağın yarıçapı ne kadar küçük ise ağda bilginin dağılma hızı o kadar fazladır (Gürsakal, 2009; İpekçi, 2011).

Yoğunluk

Ağ yoğunluğu, ağda bulunan düğümlerin birbirleriyle yakın ilişkilerini ifade etmek için kullanılmaktadır. Yoğunluk kavramı, ağların önemli bir özelliği olmakla birlikte ağların ne kadar bağlantılı olduğunu gösteren bir ölçüttür. Ağdaki tüm bağlantıların, mümkün olabilecek maksimum bağlantı sayısına oranı yoğunluk ölçütünü vermektedir. Yoğunluk değeri, 0 ve 1 arasında yer almakta ve minimum 0, maksimum 1 olmaktadır. Tüm düğümlerin birbirine bağlı olduğu ağlarda yoğunluk değeri 1'dir. Yoğunluk değeri 1'e ne kadar yakınsa bağlantı yoğunluğu o kadar yüksek, 0'a ne kadar yakınsa bağlantı yoğunluğu o kadar azdır (Demirgil, 2018; Gürsakal, 2009). Yoğunluk ağdaki düğüm sayısına göre değişebilen bir kavramdır. Yoğunluk ile düğüm sayısı arasında ters orantı bulunmaktadır. Bir ağda düğüm sayısı arttıkça, yoğunluk azalmaktadır (Friedkin, 1981; Robins, 2015). Çünkü sosyal açıdan gerçek hayatta bir ilişki kurmak ve bu ilişkinin devamlılığını sağlamak zaman almaktadır. Sosyal ilişkilerin gerçek hayatta sınırları bulunmaktadır. Bu sebeple, büyük ağlarda düğüm sayısı fazla olsa da düğümlerin bağlantı kurabileceği bağ sayısı azalmaktadır. Bir düğümün sürdürülebilir bağlantı sayısı, ağın boyutu arttıkça azalmakta ve ağ yoğunluğu da düşmektedir (Prell, 2012, Scott, 2000).

Merkezilik

Merkezilik kavramı SAA'nın temelini oluşturmaktadır. Merkezilik, ağda yer alan düğümlerin en önemli olan ve merkezde bulunan düğümü tespit etmektedir. Bir ağda, merkeziliği ölçek için kullanılan ölçümlerden bazıları şöyledir (İpekçi, 2011);

- Birim Merkeziliđi: Ađda yer alan herhangi bir dűđűműn diđer dűđűmler tarafından kolay eriřilebilir olması ve en kısa patıkada bulunmasına birim merkeziliđi denilmektedir (Gűrsakal, 2009).
- Derece Merkeziliđi: En temel ađ ölçűsű olmakla birlikte bađlantı sayısı en fazla olan dűđűm derece merkeziliđi kavramını ačíklamaktadır. Bađlantı sayısı en fazla olan dűđűm en gűçlű, en etkin dűđűm olarak nitelendirilmektedir. Ađda yer alan dűđűmlerin derecesi bađlantı sayıları ile hesaplanmaktadır (Keser, 2018).
- Özevektör Merkeziliđi: Bu ölçűm ađda bulunan herhangi bir dűđűműn önemini belirlemektedir. Bununla birlikte bu ölçűm ađdaki bađlantı sayılarının eřit olmadığını; önemli dűđűmlerin, bađlantılı olduđu daha az önemli dűđűmlere etki edebileceđini göstermektedir (Gűrsakal, 2009). Örneđ vermek gerekirse prestijli, etkili tanıldıkları olan bir kiři, az sayıda kiři tanısa bile etkilidir (Çetin, 2013).
- Karřılıklılık: Bu ölçűm ađdaki dűđűmler arası bađlantıların iki yönlű olup olmadığını incelemektedir (Gűrsakal, 2009).
- Arasındalık: Ađdaki herhangi bir dűđűműn, diđer dűđűmler arasında bulunma durumu arasındalık derecesini vermektedir. Bir bařka ifadeyle arasındalık, bir dűđűműn diđer dűđűmlere ne ölçűde aracılık ettiđini, ne ölçűde köprü görevi gördűđűnű göstermektedir (Balkundi ve Kilduff, 2006). Yüksek arasındalık derecesine sahip olan dűđűmler ađdaki kilit dűđűmlerdir (Narayanan, 2005).

BÖLÜM 3

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örnekleme, veri toplama aracı, verilerin toplanması ve verilerin analizi ile ilgili bilgiler verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışma nitel araştırma modeliyle yürütülmüştür. Nitel araştırma modelinde gözlem, görüşme, doküman analizi gibi nitel verilerin toplandığı teknikler kullanılmakla birlikte olaylar doğal ortamda, gerçekçi ve bütüncül bir şekilde ortaya konmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Nitel çalışmalarda çoğunlukla kullanılan yöntemlerden biri doküman taramasıdır. Doküman taraması, tarih araştırmacıları, antropologlar ve dil bilimciler tarafından kullanılan bir yöntem olmasının yanında sosyologlar ve psikologlar tarafından da kullanılmakta ve bazı kuramsal çalışmalarda da bu yöntemden faydalanılmaktadır (Şimşek, 2009). Bu çalışmada YÖK Ulusal Tez Merkezinde yer alan oyun bağımlılığı ile ilgili lisansüstü tezlerin içerik analizi ve SAA ile incelenmesi için gereklilik arz eden veriler doküman taraması ve sistematik analiz yöntemleriyle elde edilmiştir. Doküman taraması ve sistematik analiz ile elde edilen veriler SAA ve içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Sistematik analiz yöntemi bir probleme çözüm bulmak adına, ilgili alanda yer alan araştırmaların kapsamlı bir şekilde taranmasıyla, birtakım dışlama ve dâhil etme ölçütleri kullanarak hangi araştırmaların incelemeye alınacağına tespit edilmesi ile incelemeye dâhil edilen çalışmalardaki bulguların analiz edilmesidir (Burns ve Grove, 2007). Sistematik analiz çalışmalarında yedi aşama bulunmaktadır. Bu aşamalar şöyledir (CRD, 2008; Grimshaw vd., 2003):

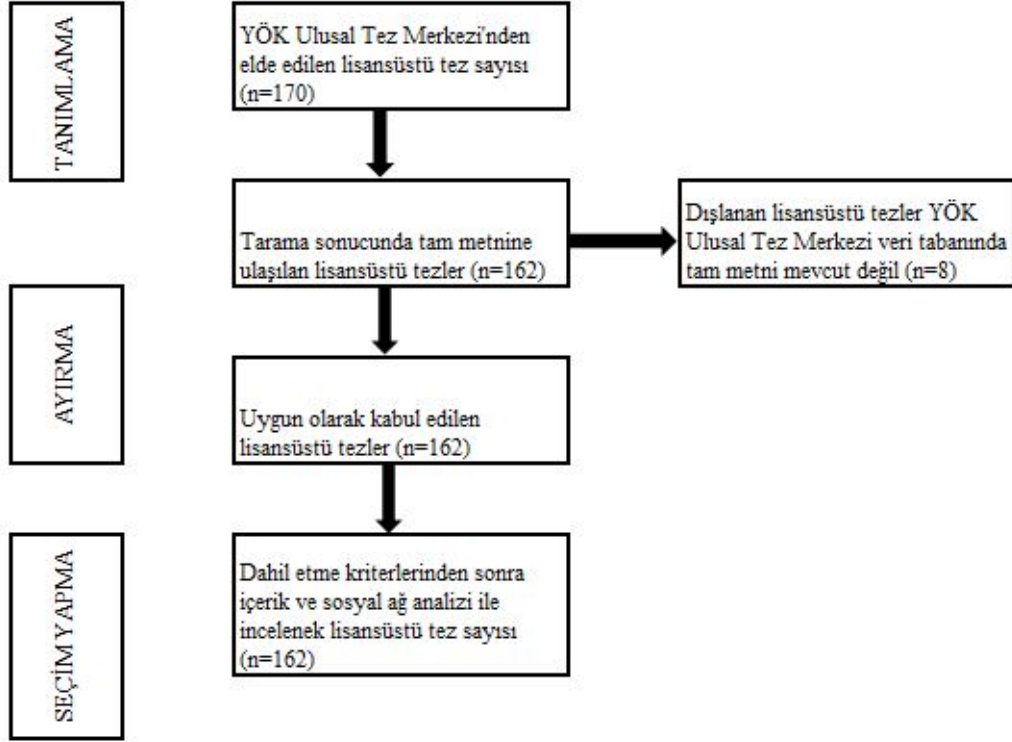
- 1. İşin Tanımlanması:** bu aşamada, oyun bağımlılığı ile ilgili yapılmış lisansüstü tezlerden elde edilen verilerin ve araştırmanın amacı doğrultusunda oluşturulan soruların çerçevesi belirlenmiştir. Bu bağlamda tablo 3.1’de belirtildiği gibi katılımcılar, müdahaleler, karşılaştırma grupları, sonuçlar ve araştırma desenleri açık bir şekilde tanımlanmaktadır.

Tablo 3.1. Araştırma Sorularının Oluşturulması ve Anahtar Kelimelerin Belirlenmesi

Soru bileşenleri	Tanım	Anahtar kelimeler
Katılımcılar	YÖK Ulusal Tez Merkezi'nde Ocak 2010 ile Ekim 2021 tarihleri arasında yer alan oyun bağımlılığı ile yapılmış lisansüstü tezler	Oyun bağımlılığı, game addiction
Müdahale	- Ocak 2010 ile Ekim 2021 tarihleri arasında olma, -İzin durumu “izinli” olma, -YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanında olma	
Karşılatırma	Yapılan müdahaleye uygun bir biçimde belirlenmiştir.	
Sonuçlar	Belirtilen kriterlere uyan lisansüstü tezler	
Çalışmanın Deseni	Kriterlere göre yapılan taramada elde edilen lisansüstü tezler	

- 2. Bilgi İçin Tarama Yapma:** sistematik analiz için veriler toplanırken birtakım anahtar kelimeler kullanılmaktadır. Sonrasında tarama yapılacak veri tabanı belirlenmekte ve seçme kriterleri uygulanmaktadır. Bu araştırmada Ocak 2010 ile Ekim 2021 tarihleri arasında oyun bağımlılığı ile ilgili yapılmış lisansüstü tezler YÖK Ulusal Tez Merkezinin veri tabanında taranmıştır. Tarama yapılırken “oyun bağımlılığı” ve “game addiction” anahtar kelimeleri, Ocak 2010 ve Ekim 2021 tarihleri arası ile izin durumu “izinli” olma kriterleri kullanılmıştır. Bu kriterler doğrultusunda 162 lisansüstü teze ulaşılmıştır.
- 3. Kanıt Kalitesinin Değerlendirilmesi ve Analiz:** bu aşamada, ilk aşamada tanımlandığı gibi lisansüstü tezler için kalite değerlendirme kontrol listesi kullanılmıştır. Değerlendirme kontrol listesinde kaydedilen bilgiler için danışman tarafından destek alınmıştır. Araştırmacı ve danışmanın değerlendirme listeleri bu aşamada karşılaştırılmıştır. Ortak çıkarıma varılmadığı durumlarda başka uzmanlardan görüş istenmektedir. Bu araştırmada böyle bir durum oluşmadığı için başka bir uzmanın görüşüne başvurulmamıştır.
- 4. Kanıtın Sunumu ve Özetlenmesi:** bu aşamada bulguların açıkça ve anlaşılır bir şekilde sıralanması ve özetlenmesi yapılmaktadır. Bulgular bölümünde şekiller ve tablolar ile analiz edilen veriler sunulmuştur.
- 5. Kanıtın Tartışması:** bu aşamada, bulgular mevcut kanıtlar bağlamında tartışılmıştır. Sonrasında tartışılan bulgular ile ilgili öneriler sunulmuştur.
- 6. Sistematik Derlemenin Sunumu:** alanyazında sistematik analiz yönteminin kullanıldığı araştırmaların sunumu için PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses-Sistematik İncelemeler ve Meta-Analizler için Tercih Edilen Raporlama Öğeleri) protokolünün kullanılması tavsiye

edilmektedir (The Prisma Statement, 2022). Sistematik analizde taranan lisansüstü tezlerin sayısı, uygun bulunanlar, dışlanan lisansüstü tezler ile dışlanma gerekçeleri şekil 3.1’de gösterilmektedir.



Şekil 3.1. Sistematik derleme karar kriteri akış şeması

- 7. Dış Hakemler ve Yayınlama:** bu aşamada, araştırmanın yayın öncesinde bir veya daha fazla uzman tarafından değerlendirilmesi yapılmaktadır. Sonrasında ilgili çalışmada, değerlendirme yapan uzmanlara teşekkürlerde bulunmak çalışmanın önemini artırmaktadır. Bu tez çalışmasında bu aşamaya ihtiyaç duyulmamıştır.

Doküman taraması ve sistematik derleme neticesinde elde edilen veriler içerik ve sosyal ağ analizi ile incelenmiştir. İçerik analizi yazılı metinlerin incelenmesi, düzenlenmesi, çeşitli kategorilere göre sınıflandırılması ve karşılaştırılması aşamaları ile teorik çıkarımlar yapılmasına imkân veren bir araştırma tekniği olarak belirtilmektedir (Cohen vd., 2000). İçerik analizi bir alanın mevcut durumunu değerlendirmek adına bilimsel ve şeffaf bir süreç sağlamaktadır (Tranfield vd., 2003). SAA ise belirli bir alana yönelik yapılan araştırma konuları, yazarlar ve kurumlar arası ilişkilerin incelenmesi ile bilgi düğümlerinin tanımlanması ve yorumlanmasında kullanılan bir yöntem olarak gösterilmektedir (Scott, 2000). Çetinkaya (2017) SAA ile aşağıda yer alan sorulara cevap aranabileceğini belirtmiştir:

- Ağdaki en önemli aktörler kimlerdir?
- Kişilerin ağdaki rolleri nelerdir? İzole aktör var mıdır?
- Bir bilgi ağda nasıl yayılmaktadır?
- Bilgi akışındaki eksik noktalar nelerdir?

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Bu çalışmada amaçlı örneklem seçimi yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı örneklem, araştırmanın konusunu oluşturan kişiler, olaylar ya da durumlar hakkında belirli amaçlar doğrultusunda derinlemesine bilgi toplamaya yarayan bir yöntemdir (Maxwell, 2012). Bu bağlamda araştırmanın evrenini, YÖK Ulusal Tez Merkezinde yayımlanmış, erişime açık olan ve oyun bağımlılığı ile ilgili yapılmış lisansüstü tezler oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme belirlenirken ise YÖK Ulusal Tez Merkezinden “oyun bağımlılığı” ve “game addiction” anahtar kelimeleri yazılmış ve izin durumu “izinli” olarak seçilmiştir. Arama kriterlerinde yıl aralığı olarak Ocak 2010 ile Ekim 2021 tarihleri arası seçilmiştir. Yapılan arama sonucunda ulaşılan en eski tarihli tez 2010 yılına ait olduğu için arama yılı başlangıcı Ocak 2010 olarak belirlenmiştir. Bu kapsamda ilgili aramayla belirtilen kriterlere uyan 162 lisansüstü tez araştırmaya dâhil edilmiştir.

3.3. Veri Toplama Araç ve/veya Teknikleri

Nitel araştırma yöntemiyle yürütülen bu çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından oluşturulan oyun bağımlılığı konulu tez sınıflama formu kullanılmıştır. Bu form, Cevher (2017), Akgül (2020), Samsa (2020) tarafından yapılmış olan derleme araştırmaları incelenerek oluşturulmuştur. Bu formda;

1. Çalışmanın başlığı,
2. Çalışmanın yazarı,
3. Çalışmanın yılı,
4. Çalışmanın yapıldığı üniversite,
5. Çalışmanın tez türü,
6. Çalışmanın yapıldığı enstitü,
7. Çalışmanın yapıldığı anabilim dalı,
8. Çalışmanın araştırma modeli,
9. Çalışmanın araştırma yöntemi,
10. Çalışmanın evren/örneklemi,
11. Çalışmada ilişkili olarak ele alınan değişkenler,

12. Çalışmada elde edilen önemli sonuçlar,

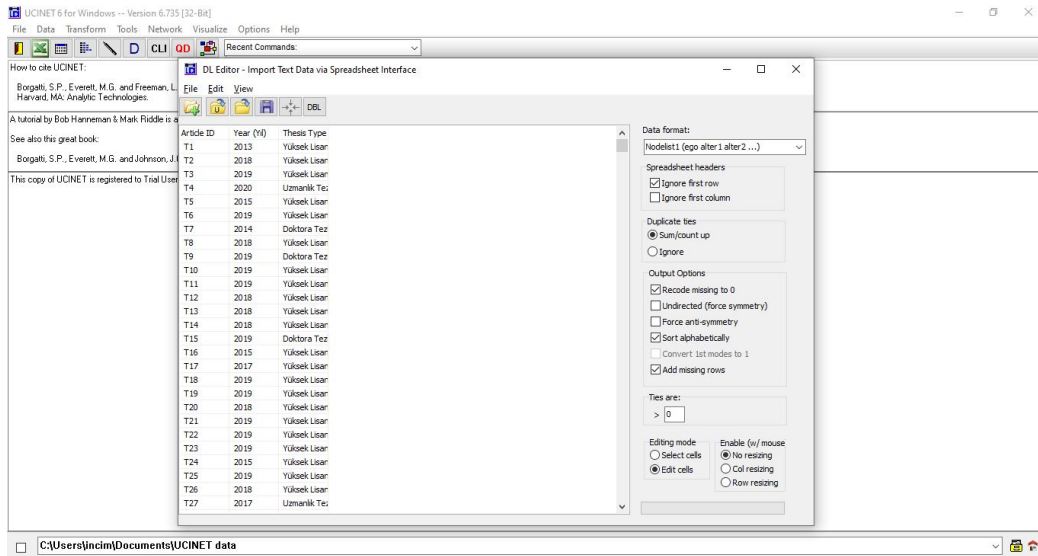
Belirtilen alt başlıklar incelenmiştir.

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmada Ocak 2010 ile Ekim 2021 tarihleri arasında YÖK Ulusal Tez Merkezinde yer alan “Oyun bağımlılığı” ile ilgili lisansüstü tezler incelenmiştir. Bu kapsamda “oyun bağımlılığı” ile “game addiction” anahtar kelimeleri kullanılmıştır ve izin durumu “izinli” olarak sorgulama yapılmıştır.

3.5. Verilerin Çözülmesi

Verilerin analizi sürecinde tez sınıflama formundan elde edilen veriler SAA ve içerik analizine tabi tutulmuştur. Tez sınıflama formundan elde edilen veriler Microsoft Excel programına işlenmiştir. Bununla birlikte SAA için Ucinet programı kullanılmıştır. Şekil 3.5.1’de Ucinet programı arayüzünde bulunan DL Editor aracılığıyla forma işlenen verilerin matrise dönüştürülerek Ucinet dosyası olarak kaydedilmesi gösterilmektedir.



Şekil 3.5.1. UCINET programına verilerin yüklenmesi

Şekil 3.5.2’de ise matrise dönüştürülen UCINET dosyası gösterilmektedir.

ucinetlog1 - Not Defteri

Dosya Düzen Biçim Görünüm Yardım

IMPORT DATA VIA DL EDITOR

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	
201	201	201	201	201	201	201	201	202	202	Dok	T1	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10
0	3	4	5	6	7	8	9	0	1	tor	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	
										a																												
										T																												
										e																												
										zi																												

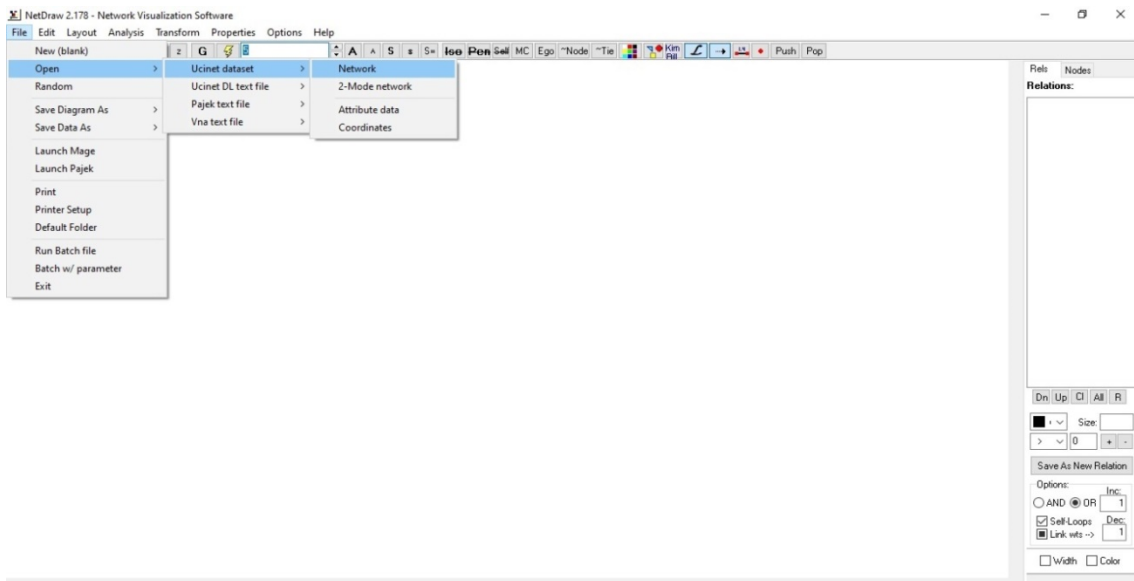
1	2010																																					
2	2013																																					
3	2014																																					
4	2015																																					
5	2016																																					
6	2017																																					
7	2018																																					
8	2019																																					
9	2020																																					
10	2021																																					
11	Doktora																																					
	Tezci																																					
12	T1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	T10	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	T100	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	T101	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	T102	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	T103	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	T104	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	T105	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	T106	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	T107	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	T108	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	T109	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	T11	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

St 1, Str 1 100% Windows (CRLF) UTF-16 LE

Şekil 3.5.2. Verilerin matrise dönüştürülmesi

Tez sınıflama formuna işlenen verilerin DL Editörü ile UCINET dosyası olarak kaydedilmesinin ardından derece, arasındalık ve yakınlık hesaplamaları yapılmıştır. Bu işlemler için UCINET programı arayüzünde Network menüsü altında yer alan Centrality alt menüsünün içerisindeki Degree (derece), Proximal Betweenness (arasındalık) ve Closeness Measures (yakınlık) alt menüleri kullanılmıştır.

UCINET dosyası olarak kaydedilen verileri ağ yapısı olarak görselleştirmek adına UCINET programı arayüzünde yer alan NetDraw simgesi kullanılmıştır. NetDraw arayüzü açıldıktan sonra UCINET dosyasının açılması ile ilgili görsel şekil 3.5.3'te gösterilmektedir.



Şekil 3.5.3. UCINET dosyasının NetDraw ile görselleştirilmesi

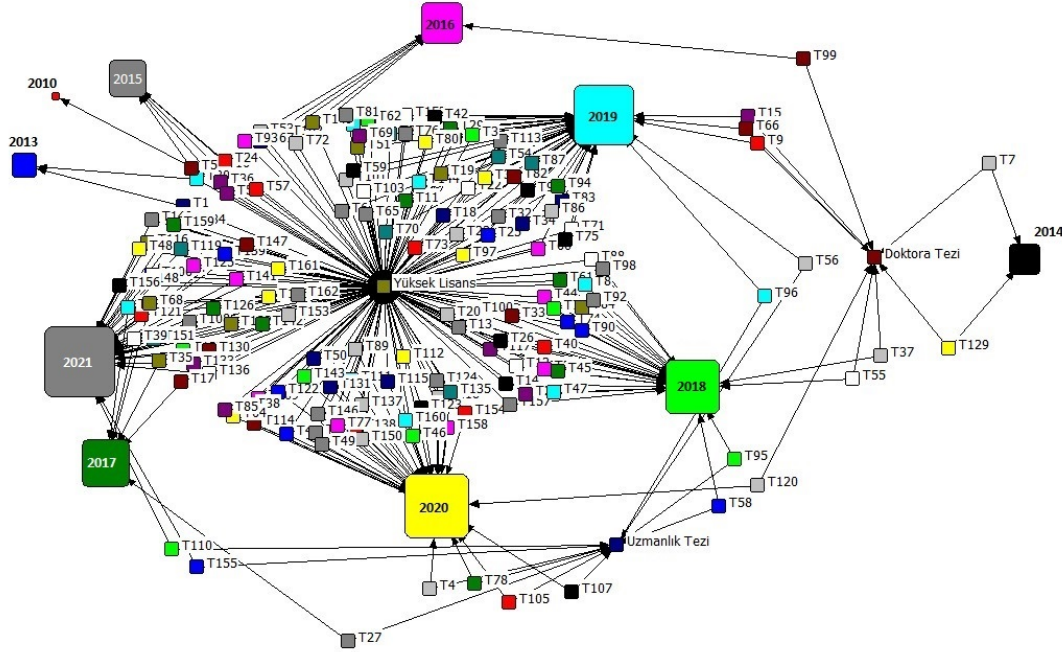
BÖLÜM 4

4. BULGULAR

Bu çalışmada oyun bağımlılığı ile ilgili yazılmış lisansüstü tezlerin SAA ve içerik analizi ile incelenmesi amaçlanmıştır. Bununla birlikte alanyazında oyun bağımlılığı ile ilgili SAA veya içerik analizine yönelik araştırmaların yer almaması da bir eksiklik niteliğindedir. Bu kapsamda elde edilen bulgular bu bölümde sunulmuştur.

4.1. İncelenen Tezlerin Yıl ve Tez Türüne Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, yıl ve türlerine göre dağılımı şekil 4.1’de gösterilmektedir. Ağ dağılımında tezler “T” ile gösterilmiştir. Ağ dağılımına göre 2015 yılından itibaren oyun bağımlılığı konulu lisansüstü tezlerde ilgili yapılan çalışmaların artmaya başladığı görülmektedir. Özellikle bu artış 2018 yılından itibaren belirgin bir şekilde olmuştur.



Şekil 4.1. İncelenen tezlerin yıl ve türlerine göre SAA

Derece, arasındalık ve yakınlık değerleri ağdaki düğümün önemlerini sayısal verilerle gösterir nitelikteki verilerdir. İncelenen tezlerin, yıl ve tez türüne göre SAA ölçümleri Tablo 4.1’de sunulmuştur. Tablo 4.1’de de görüldüğü üzere yıl açısından en yüksek derece, arasındalık ve yakınlık değerleri 2019 yılına (Derece=0,270, arasındalık=4217,000, yakınlık=0,578) aittir. Bu değerler aynı zamanda oyun bağımlılığı ile ilgili tez çalışmalarının

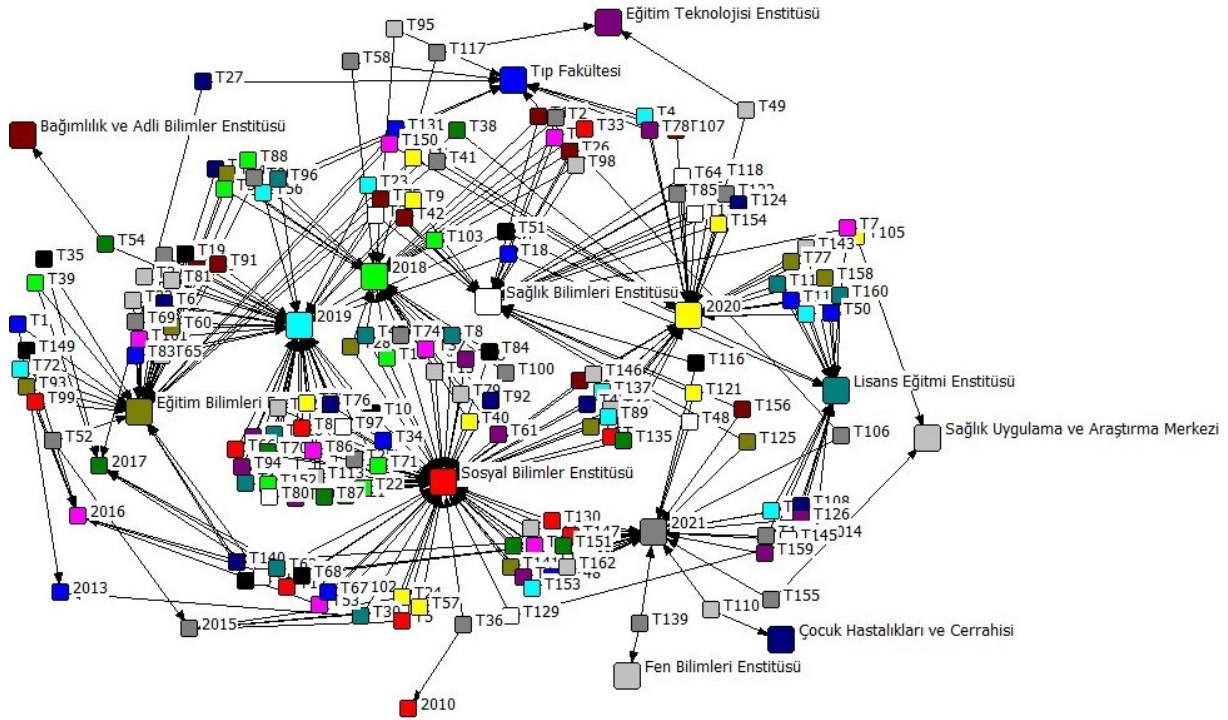
en fazla 2019 yılında yapıldığını göstermektedir. Oyun bağımlılığı ile ilgili 2019'un ardından en fazla çalışma yapılmış yıllar sırayla 2020, 2021 ve 2018'dir. Diğer yandan oyun bağımlılığı ile en az çalışma 2010 yılında (Derece=0,006, arasındalık=261,000, yakınlık=0,501) yapılmıştır. İncelenen tezler, tez türüne göre ele alındığında en yüksek derece, arasındalık ve yakınlık değerine sahip olan tez türü yüksek lisans tezidir (Derece=0,816, arasındalık=12387,000, yakınlık=0,845). Yüksek lisans türündeki tezlerin ardından derece, arasındalık ve yakınlık değerlerine göre sırayla uzmanlık tezi ve doktora tezi gelmektedir.

Tablo 4.1. İncelenen tezlerin yıl ve türlerine ait SAA ölçümleri

Yıl ve Tür Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
2010	0,006	261,000	0,501
2013	0,011	347,000	0,503
2014	0,011	347,000	0,503
2015	0,029	605,000	0,507
2016	0,040	777,000	0,510
2017	0,034	697,000	0,509
2018	0,161	2583,000	0,544
2019	0,270	4217,000	0,578
2020	0,195	3099,000	0,554
2021	0,172	2755,000	0,547
Yüksek Lisans	0,816	12387,000	0,845
Doktora Tezi	0,052	949,000	0,513
Uzmanlık Tezi	0,063	1121,000	0,516

4.2. İncelenen Tezlerin Yıl ve Enstitüye Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, yıl ve enstitülerine göre dağılımı şekil 4.2'de gösterilmektedir. Ağ yapısına göre sosyal bilimler enstitülerinin ve 2019 yılının ağın merkezinde olduğu görülmektedir.



Şekil 4.2. İncelenen tezlerin yıl ve enstitüye göre SAA

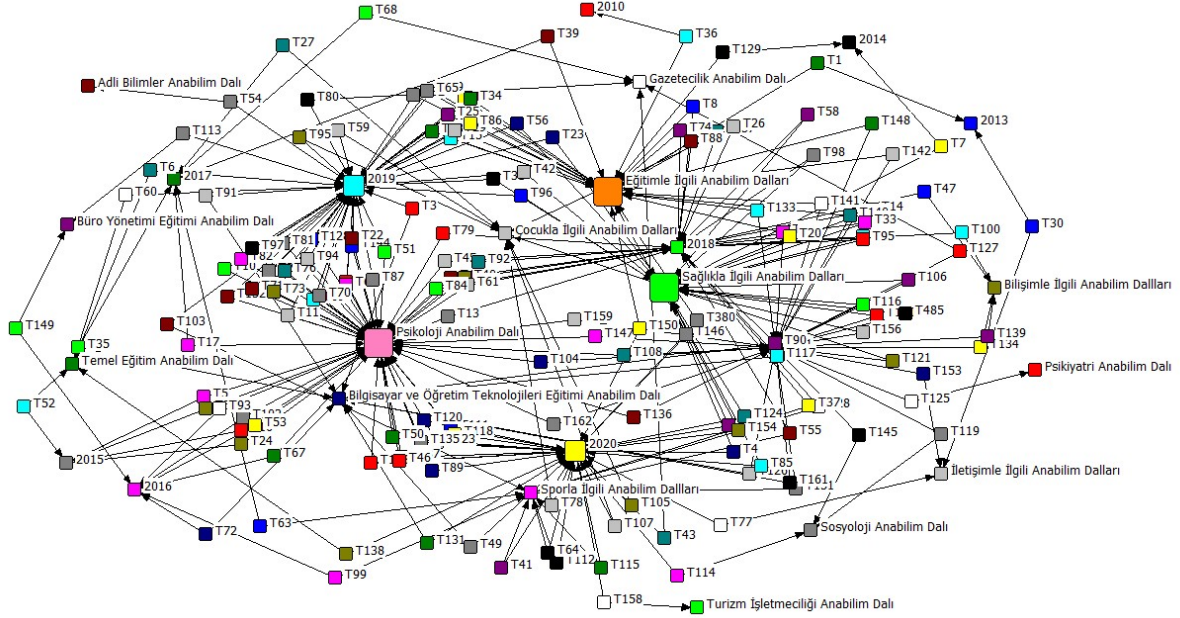
İncelenen tezlerin, yıl ve enstitüye göre SAA ölçümleri Tablo 4.2’de sunulmuştur. Tablo 4.2’deki bilgilere göre oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla lisansüstü tez çalışması yapan enstitü sosyal bilimler enstitüleridir (Derece=0,392, arasımdalık=6536,500, yakınlık=0,622). Sosyal bilimler enstitüsünün ardından eğitim bilimleri enstitüleri, sağlık bilimleri enstitüleri ve lisans eğitimi enstitüleri gelmektedir.

Tablo 4.2. İncelenen tezlerin yıl ve enstitüye ait SAA ölçümleri

Yıl ve Enstitü Bilgisi	Derece	Arasımdalık	Yakınlık
2010	0,006	271,500	0,501
2013	0,011	361,000	0,503
2014	0,011	361,000	0,503
2015	0,028	629,500	0,507
2016	0,039	808,500	0,510
2017	0,033	719,000	0,508
2018	0,155	2688,000	0,542
2019	0,260	4388,500	0,575
2020	0,188	3225,000	0,552
2021	0,166	2867,000	0,545
Bağımlılık ve Adli Bilimler Enstitüsü	0,006	271,500	0,501
Eğitim Bilimleri Enstitüsü	0,188	3225,000	0,552
Eğitim Teknolojisi Enstitüsü	0,011	361,000	0,503
Fen Bilimleri Enstitüsü	0,006	271,500	0,501
Lisans Eğitimi Enstitüsü	0,088	1614,000	0,523
Sağlık Bilimleri Enstitüsü	0,138	2419,500	0,537
Sağlık Uygulama ve Araştırma Merkezi	0,011	361,000	0,503
Sosyal Bilimler Enstitüsü	0,392	6536,500	0,622
Tıp Fakültesi	0,050	987,500	0,513
Çocuk Hastalıkları ve Cerrahisi	0,006	271,500	0,501

4.3. İncelenen Tezlerin Yıl ve Programa Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, yıl ve programlarına göre dağılımı şekil 4.3'te gösterilmektedir. Ağ yapısının görseline göre 2019 yılının, psikoloji, eğitim ve sağlık ile ilgili anabilim dallarının ağın merkezinde yer aldığı görülmektedir.



Şekil 4.3. İncelenen tezlerin yıl ve programa göre SAA

İncelenen tezlerin, yıl ve programa göre SAA ölçümleri Tablo 4.3'te sunulmuştur. Tablo 4.3'teki bilgilere göre oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla lisansüstü tez çalışması yapan program psikoloji ile ilgili olan anabilim dallarıdır (Derece=0,285, arasındalık=5063,000, yakınlık=0,583). Psikoloji ile ilgili olan anabilim dallarının ardından oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla çalışma yapan programlar sırasıyla eğitim (Derece=0,156, arasındalık=2855,000, yakınlık=0,542) ve sağlıkla (Derece=0,129, arasındalık=2395,000, yakınlık=0,534) ilgili olan anabilim dallarıdır.

Tablo 4.3. İncelenen tezlerin yıl ve programa ait SAA ölçümleri

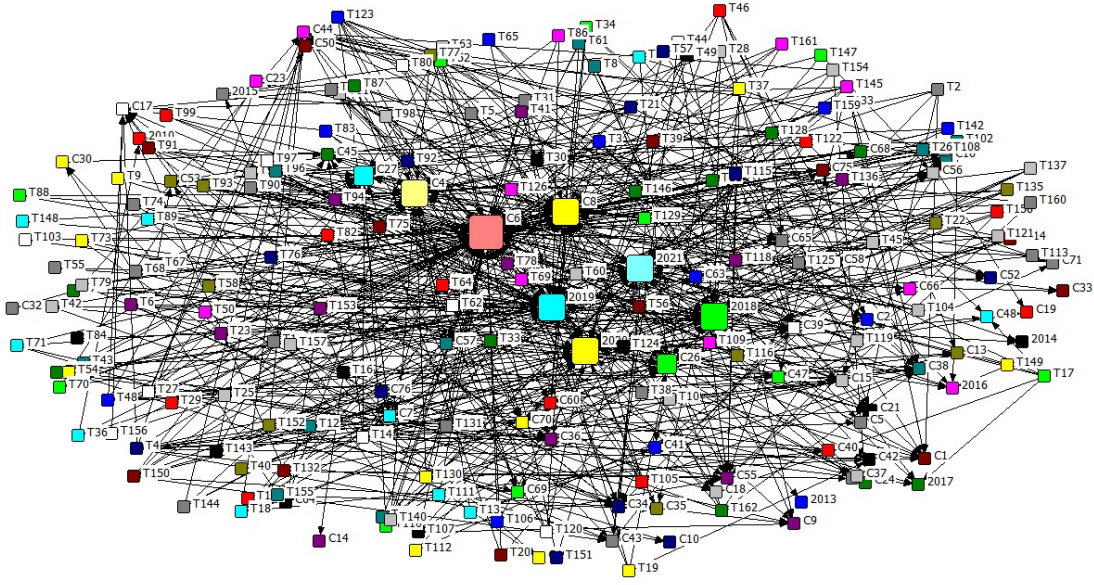
Yıl ve Program Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
2010	0,005	279,00	0,501
2013	0,011	371,000	0,503
2014	0,011	371,000	0,503
2015	0,027	647,000	0,507
2016	0,038	831,000	0,510
2017	0,032	739,000	0,508
2018	0,151	2763,000	0,541
2019	0,253	4511,000	0,572
2020	0,183	3315,000	0,550
2021	0,161	2947,000	0,544
Adli Bilimler Anabilim Dalı	0,005	279,000	0,501

Tablo 4.3. Devamı. İncelenen tezlerin yıl ve programa ait SAA ölçümleri

Yıl ve Program Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı	0,059	1199,000	0,515
Bilişimle İlgili Anabilim Dalları (Yönetim Bilişim Sistemleri ABD, İleri Teknolojiler ABD vb.)	0,022	555,000	0,505
Büro Yönetimi Eğitimi Anabilim Dalı	0,011	371,000	0,503
Eğitimle İlgili Anabilim Dalları (Eğitim Bilimleri ABD, Sınıf Eğitimi ABD, Sosyal Bilgiler Eğitimi ABD vb.)	0,156	2855,000	0,542
Gazetecilik Anabilim Dalı-kalsın	0,022	555,000	0,505
Psikiyatri Anabilim Dalı	0,005	279,000	0,501
Psikoloji ile İlgili Anabilim Dalları (Klinik Psikoloji ABD, Eğitimde Psikolojik Hizmetler ABD vb.)	0,285	5063,000	0,583
Sağlıkla İlgili Anabilim Dalları (Halk Sağlığı ABD, Hemşirelik ABD, Beslenme ve Diyetetik ABD vb.)	0,129	2395,000	0,534
Sosyoloji Anabilim Dalı	0,016	463,000	0,504
Sporla İlgili Anabilim Dalları (Beden Eğitimi ve Spor ABD, Spor Yöneticiliği ABD vb.)	0,070	1383,000	0,518
Temel Eğitim Anabilim Dalı	0,022	555,000	0,505
Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı	0,005	279,000	0,501
Çocukla İlgili Anabilim Dalları (Çocuk Gelişimi ABD, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Kliniği)	0,048	1015,000	0,512
İletişimle İlgili Anabilim Dalları (Halkla İlişkiler ve Tanıtım ABD, İletişim Becerileri ABD vb.)	0,016	463,000	0,504

4.4. İncelenen Tezlerin Yıl ve Önemli Sonuçlara Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, yıl ve önemli sonuçlara göre dağılımı şekil 4.4'te gösterilmektedir. Önemli sonuçlar "C" ile kısaltılarak gösterilmiştir. Elde edilen sonuçlardan tekrarsız olanları analize dâhil edilmemiştir (C3, C11, C12, C20, C25, C28, C29, C31, C46, C51, C54, C59, C61, C62, C67, C72, C73, C74). Ağ yapısının görseline göre "C6", "C8" ve "C4" önemli sonuçları ile 2019 yılının ağın merkezinde olduğu görülmektedir.



Şekil 4.4. İncelenen tezlerin yıl ve önemli sonuçlara göre SAA

İncelenen tezlerin, yıl ve önemli sonuçlarına göre SAA ölçümleri Tablo 4.4'te sunulmuştur. Tablo 4.4'teki bilgilere göre oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla önemli sonuç bulunan yıl 2019'dur (Derece=0,204, arasındalık=2765,514, yakınlık=0,557). Ardından en fazla önemli sonuç elde edilen yıllar 2020, 2021 ve 2018 olarak tespit edilmiştir. Tezlerin geneline bakıldığında "C6" (Derece=0,500, arasındalık=6134,458, yakınlık=0,667),(C6=Erkek katılımcıların oyun bağımlılığı kadın katılımcılardan fazla bulunmuştur.) en fazla bulunan sonuç olarak tespit edilmiştir. "C6"dan sonra en fazla ulaşılan önemli sonuçlar "C8" (Oyun oynama süresi arttıkça oyun bağımlılığı artmaktadır.), "C4" (Strateji, aksiyon ve rol yapma türü oyun oynamak da bağımlılık yatkınlığını arttırmaktadır.), "C27" (Katılımcıların büyük çoğunluğunda oyun bağımlılığının az olduğu tespit edilmiştir.), "C26" (Katılımcıların büyük çoğunluğunda oyun bağımlılığının yüksek olduğu tespit edilmiştir.), "C44" (Yaş arttıkça oyun bağımlılığı azalma eğilimi göstermektedir.) ve "C55"tir (Oyun bağımlılığı arttıkça akademik başarı azalmaktadır.). İncelenen tezlerde önemli sonuçlardan en az olanları ise "C14" (Anne babası ayrı olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı derecede daha düşüktür.) ve "C32"dir (Psiko-sosyal davranış bozukluğu problemi olan ve oyun oynama düşüncelerini, isteklerini kontrol edemeyen adölesanların bağımlılık düzeyinde oyun oynama davranışları geliştirmeleri kolaylaşmaktadır.).

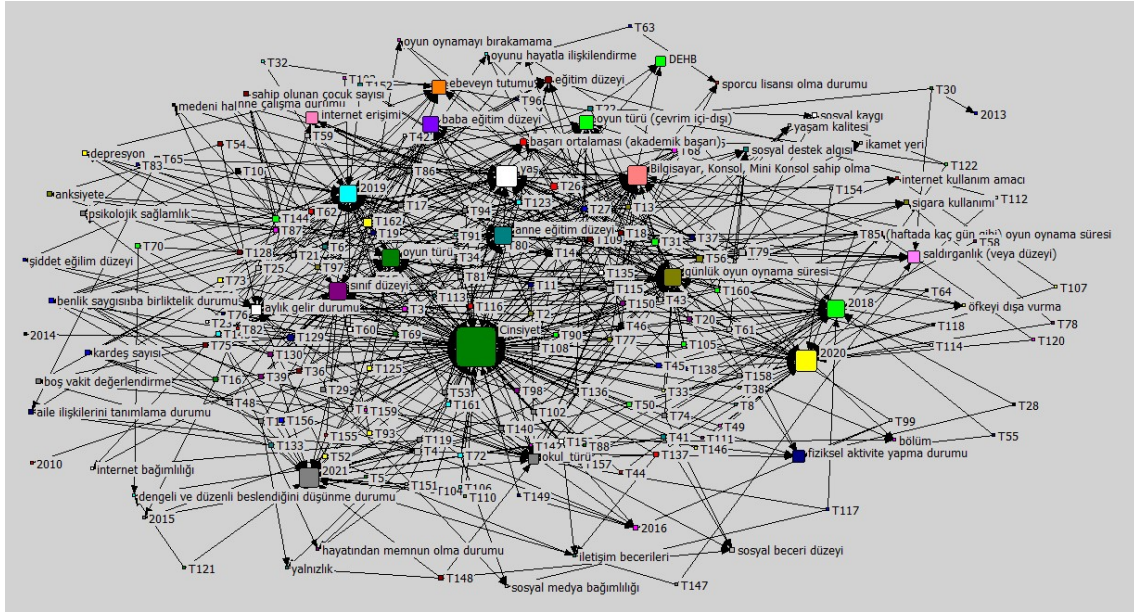
Tablo 4.4. İncelenen tezlerin yıl ve önemli sonuçlarına ait SAA ölçümleri

Yıl ve Önemli Sonuçlar Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
2010	0,005	288,000	0,501
2013	0,005	324,000	0,501
2014	0,009	366,200	0,502
2015	0,019	431,057	0,502
2016	0,028	661,000	0,507
2017	0,023	455,000	0,506
2018	0,116	1790,657	0,531
2019	0,204	2765,514	0,557
2020	0,157	2206,371	0,543
2021	0,125	1823,457	0,533
C1	0,042	572,457	0,511
C2	0,032	446,314	0,508
C4	0,120	1397,257	0,532
C5	0,014	318,400	0,503
C6	0,500	6134,458	0,667
C7	0,032	608,400	0,508
C8	0,176	1935,457	0,548
C9	0,028	607,000	0,507
C10	0,009	287,000	0,502
C13	0,019	312,857	0,505
C14	0,005	259,200	0,501
C15	0,046	525,857	0,512
C16	0,051	676,571	0,513
C17	0,056	659,457	0,514
C18	0,019	353,914	0,505
C19	0,009	276,200	0,502
C21	0,028	450,657	0,507
C22	0,014	350,800	0,503
C23	0,014	358,000	0,503
C24	0,009	341,000	0,502
C26	0,097	1222,514	0,526
C27	0,097	1252,000	0,526
C30	0,014	394,000	0,503
C32	0,005	324,000	0,501
C33	0,009	431,000	0,502
C34	0,051	676,057	0,513
C35	0,023	374,857	0,506
C36	0,028	488,200	0,507
C37	0,019	405,857	0,505
C38	0,060	700,200	0,516
C39	0,051	658,314	0,513
C40	0,009	359,000	0,502
C41	0,014	394,000	0,503
C42	0,023	458,857	0,506
C43	0,032	473,657	0,508
C44	0,079	852,114	0,520
C45	0,037	536,857	0,509
C47	0,014	335,200	0,503
C48	0,014	320,200	0,503
C49	0,009	330,200	0,502
C50	0,014	311,200	0,503
C52	0,019	354,257	0,505
C53	0,028	526,257	0,507
C55	0,056	759,914	0,514
C56	0,028	541,000	0,507
C57	0,019	373,800	0,505

Yıl ve Önemli Sonuçlar Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
C58	0,019	400,200	0,505
C60	0,023	432,200	0,506
C63	0,014	301,000	0,503
C64	0,019	449,057	0,505
C65	0,019	359,571	0,505
C66	0,009	269,857	0,502
C68	0,014	316,600	0,503
C69	0,019	361,114	0,505
C70	0,028	456,314	0,507
C71	0,009	347,000	0,502
C75	0,023	476,857	0,506
C76	0,009	294,200	0,502

4.5. İncelenen Tezlerin Yıl ve Anlamli İlişki Bulunan Değişkenlere Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, yıl ve anlamli ilişki bulunan değişkenlere göre dağılımı şekil 4.5'te gösterilmektedir. Ağ görseline bakıldığında cinsiyet ve günlük oyun oynama süresi değişkenlerinin ağın merkezinde olduğu görülmektedir.



Şekil 4.5. İncelenen tezlerin yıl ve anlamli ilişki bulunan değişkenlere göre SAA

İncelenen tezlerde elde edilen anlamli değişkenlere bakıldığında, tüm tezler içerisinde toplamda 1 ve 2 kere anlamli bulunan değişkenler analize dâhil edilmemiştir. Bu değişkenlerden bazıları şöyledir; anne-babaya bağlanma, konuşma kaygısı, meslek sahibi olma durumu, arkadaşlık edinme biçimleri, sadakat, memnuniyet, oyun sırasında atıştırma durumu, psikolojik tanı, evdeki kişi sayısı, romantik ilişkiler, dışlanma, aile tipi, beden kitle indeksi, boy uzunluğu, yaşamdan zevk alma, duygu düzenleme, kronik hastalık varlığı

durumu, zorbalıkla baş etme, yaşam doyumu, doğum sırası, duygusal zekâ, baba çalışma durumu, anne-baba sağ durumu vb. gibidir.

İncelenen tezlerin, yıl ve anlamlı ilişki bulunan değişkenlere göre SAA ölçümleri Tablo 4.5'te sunulmuştur. Tablo 4.5'teki verilere göre oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla anlamlı bulunan değişken cinsiyettir (Derece=0,518, arasındalık=4897,340, yakınlık=0,675). Cinsiyetin ardından en fazla anlamlı ilişki bulunan değişkenler sırasıyla günlük oyun oynama süresi (Derece=0,213, arasındalık=2024,551, yakınlık=0,560), yaş (Derece=0,157, arasındalık=1331,745, yakınlık=0,543), bilgisayar, konsol, mini konsola sahip olma (Derece=0,132, arasındalık=1025,375, yakınlık=0,535), oyun türü (Derece=0,117, arasındalık=1047,819, yakınlık=0,531) ve sınıf düzeyidir (Derece=0,117, arasındalık=956,369, yakınlık=0,531). İncelenen tezlerde anlamlı ilişki bulunan değişkenler en fazla 2019 yılındadır (Derece=0,218, arasındalık=2339,753, yakınlık=0,561). 2019 yılına takiben 2020 (Derece=0,157, arasındalık=2075,086, yakınlık=0,543), 2021 (Derece=0,132, arasındalık=1552,407, yakınlık=0,535) ve 2018 (Derece=0,112, arasındalık=1327,057, yakınlık=0,530) yılları gelmektedir. Tezler içerisinde en az anlamlı ilişki bulunan değişkenlerden bazıları ise şöyledir; şiddet eğilim düzeyi, öfkeyi dışa vurma, yaşam kalitesi, sporcu lisansı olma durumu, sosyal medya bağımlılığı, oyunu hayatla ilişkilendirme, oyun oynamayı bırakamama, medeni hal, internet kullanım amacı, internet bağımlılığı, iletişim becerileri, ikamet yeri, hayatından memnun olma durumu, bölüm, dengeli ve düzenli beslenme vb. gibidir.

Tablo 4.5. İncelenen tezlerin yıl ve anlamlı ilişki bulunan değişkenlere ait SAA ölçümleri

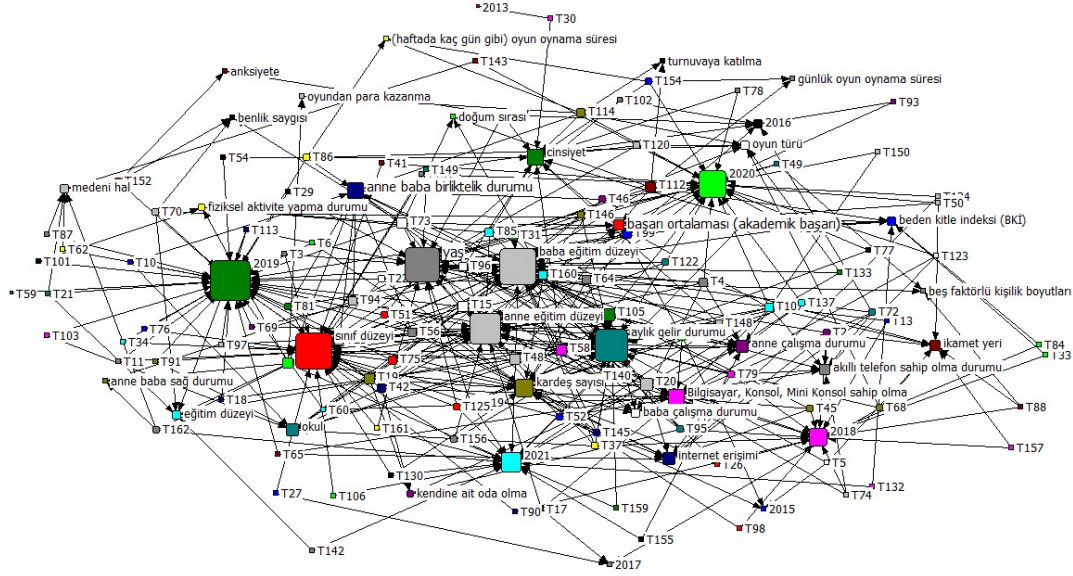
Yıl ve Anlamlı İlişki Bulunan Değişkenler Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
2010	0,005	236,400	0,501
2013	0,005	262,667	0,501
2014	0,005	218,889	0,501
2015	0,015	342,750	0,504
2016	0,030	543,417	0,508
2017	0,025	409,935	0,506
2018	0,112	1327,057	0,530
2019	0,218	2339,753	0,561
2020	0,157	2075,086	0,543
2021	0,132	1552,407	0,535
Oyun oynama süresi (haftada kaç gün gibi)	0,041	585,343	0,510
Bilgisayar, Konsol, Mini Konsol sahip olma	0,132	1025,375	0,535
Cinsiyet	0,518	4897,340	0,675
DEHB (Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu)	0,015	298,972	0,504
Aile ilişkilerini tanımlama durumu	0,020	353,789	0,505
Anksiyete	0,025	345,050	0,506

Tablo 4.5. Devamı. İncelenen tezlerin yıl ve anlamlı ilişki bulunan değişkenlere ait SAA ölçümleri

Yıl ve Anlamlı İlişki Bulunan Değişkenler Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
Anne baba birliktelik durumu	0,030	366,329	0,508
Anne eğitim düzeyi	0,112	847,307	0,530
Anne çalışma durumu	0,015	270,360	0,504
Aylık gelir durumu	0,102	891,500	0,527
Baba eğitim düzeyi	0,071	679,400	0,518
Başarı ortalaması (akademik başarı)	0,061	577,342	0,516
Benlik saygısı	0,030	349,522	0,508
Boş vakit değerlendirme	0,025	385,310	0,506
Bölüm	0,015	293,500	0,504
Dengeli ve düzenli beslenme	0,015	364,639	0,504
Depresyon	0,025	345,050	0,506
Ebeveyn tutumu	0,046	614,426	0,512
Eğitim düzeyi	0,046	547,665	0,512
Fiziksel aktivite yapma durumu	0,041	576,424	0,510
Günlük oyun oynama süresi	0,213	2024,551	0,560
Hayatından memnun olma durumu	0,015	307,181	0,504
İkamet yeri	0,015	262,159	0,504
İletişim becerileri	0,015	326,333	0,504
İnternet bağımlılığı	0,015	309,917	0,504
İnternet erişimi	0,030	330,689	0,508
İnternet kullanım amacı	0,015	338,060	0,504
Kardeş sayısı	0,030	364,766	0,508
Medeni hal	0,015	269,657	0,504
Okul türü	0,107	974,623	0,528
Oyun oynamayı bırakmama	0,015	263,794	0,504
Oyun türü	0,117	1047,819	0,531
Oyun türü (çevrim içi-çevrim dışı)	0,066	606,375	0,517
Oyunu hayatla ilişkilendirme	0,015	263,794	0,504
Psikolojik sağlık	0,020	317,445	0,505
Sahip olunan çocuk sayısı	0,025	341,532	0,506
Saldırganlık durumu (düzeyi)	0,036	473,850	0,509
Sigara kullanımı	0,020	380,056	0,505
Sosyal beceri düzeyi	0,020	371,300	0,505
Sosyal destek algısı	0,030	398,225	0,508
Sosyal kaygı	0,020	363,639	0,505
Sosyal medya bağımlılığı	0,015	349,317	0,504
Sporcu lisansı olma durumu	0,015	340,014	0,504
Sınıf düzeyi	0,117	956,369	0,531
Yalnızlık	0,015	309,917	0,504
Yaş	0,157	1331,745	0,543
Yaşam kalitesi	0,015	285,142	0,504
Öfkeyi dışa vurma	0,015	274,198	0,504
Şiddet eğilim düzeyi	0,015	306,633	0,504

4.6. İncelenen Tezlerin Yıl ve Anlamlı İlişki Bulunmayan Değişkenlere Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, yıl ve anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere göre dağılımı şekil 4.6'da gösterilmektedir. Ağ yapısının görseline göre baba eğitim düzeyi, yaş, aylık gelir durumu, anne eğitim durumu değişkenlerinin ağın merkezinde olduğu görülmektedir.



Şekil 4.6. İncelenen tezlerin yıl ve anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere göre SAA

İncelenen tezlerde elde edilen anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere bakıldığında, tüm tezler içerisinde toplamda 1 ve 2 kere anlamlı ilişki bulunmayan değişkenler analize dâhil edilmemiştir. Bu değişkenlerden bazıları şöyledir; oyun türü (çevrimiçi-çevrimdışı), aile ilişkilerini tanımlama durumu, oyun oynamayı bırakamama, boş vakit değerlendirme, yatılı-gündüzlü öğretim, vücut ağırlığı, sosyal kaygı, aile ile geçirdiği süre, alkol kullanımı, kitap okuma alışkanlığı, yalnızlık, aile tipi, kardeşi olma, sosyal güvence varlığı, gözlük kullanımı vb. gibidir.

İncelenen tezlerin, yıl ve anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere göre SAA ölçümleri Tablo 4.6'da sunulmuştur. Tablo 4.6'daki verilere göre oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla anlamlı ilişki bulunmayan değişken baba eğitim düzeyidir (Derece=0,231, arasındalık=1046,283, yakınlık=0,565). Baba eğitim düzeyinin ardından en fazla anlamlı ilişki bulunmayan değişkenler sırasıyla sınıf düzeyi (Derece=0,224, arasındalık=1490,150, yakınlık=0,563), yaş (Derece=0,218, arasındalık=1295,150, yakınlık=0,561), aylık gelir durumu (Derece=0,204, arasındalık=1061,075, yakınlık=0,557), anne eğitim düzeyi (Derece=0,190, arasındalık=849,458, yakınlık=0,553) ve kardeş sayısıdır (Derece=0,109, arasındalık=616,808, yakınlık=0,529). İncelenen tezlerde anlamlı ilişki bulunmayan değişkenler en fazla 2019 yılındadır (Derece=0,252, arasındalık=1901,425, yakınlık=0,572). 2019 yılını takiben 2020 (Derece=0,170, arasındalık=1201,875, yakınlık=0,546), 2021 (Derece=0,122, arasındalık=970,758, yakınlık=0,533) ve 2018 (Derece=0,109, arasındalık=907,425, yakınlık=0,529) yılları gelmektedir. Tezler içerisinde en az anlamlı

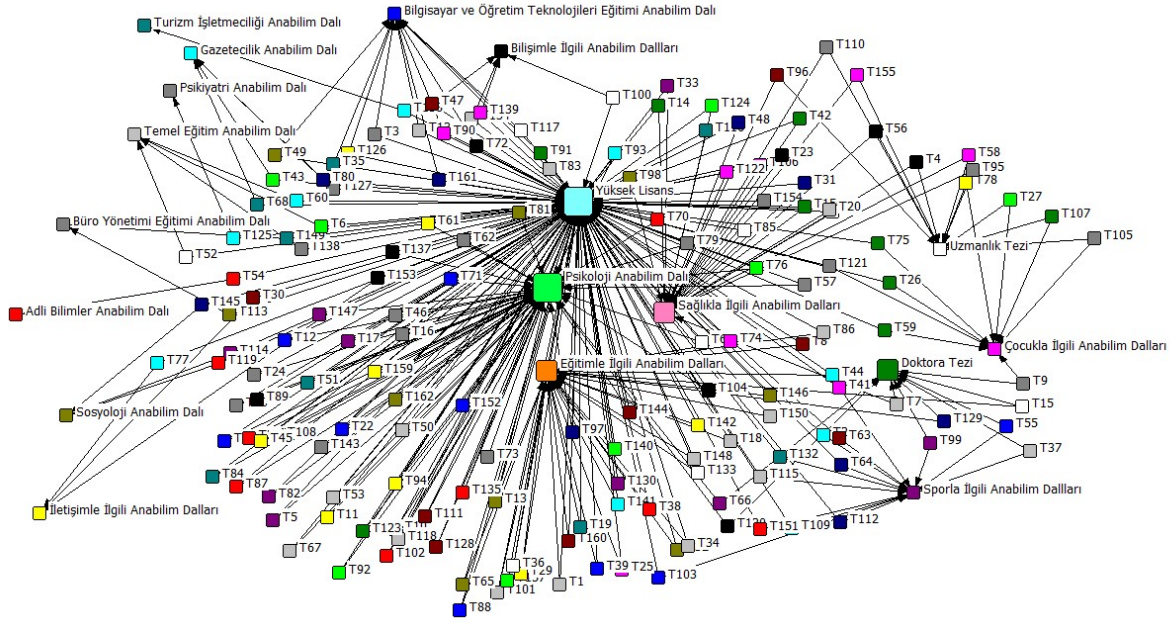
ilişki bulunmayan değişkenlerden bazıları ise şöyledir; anksiyete, günlük oyun oynama süresi, oyundan para kazanma, turnuvaya katılma durumu vb. gibidir.

Tablo 4.6. İncelenen tezlerin yıl ve anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere ait SAA ölçümleri

Yıl ve Anlamlı İlişki Bulunmayan Değişkenler Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
2013	0,007	239,500	0,502
2015	0,020	220,500	0,505
2016	0,041	428,650	0,510
2017	0,020	304,250	0,505
2018	0,109	907,425	0,529
2019	0,252	1901,425	0,572
2020	0,170	1201,875	0,546
2021	0,122	970,758	0,533
Oyun oynama süresi (haftada kaç gün gibi)	0,020	239,500	0,505
Bilgisayar, Konsol, Mini Konsol sahip olma	0,088	554,600	0,523
Cinsiyet	0,088	657,375	0,523
Anne baba birliktelik durumu	0,088	481,383	0,523
Anne eğitim düzeyi	0,190	849,458	0,553
Anne çalışma durumu	0,068	450,550	0,518
Aylık gelir durumu	0,204	1061,075	0,557
Baba eğitim düzeyi	0,231	1046,283	0,565
Başarı ortalaması (akademik başarı)	0,061	400,625	0,516
Benlik saygısı	0,020	236,875	0,505
Akıllı telefona sahip olma durumu	0,054	410,900	0,514
Anksiyete	0,014	219,500	0,503
Anne baba sağ durumu	0,020	219,083	0,505
Baba çalışma durumu	0,041	268,350	0,510
Beden kitle indeksi (BKİ)	0,048	490,125	0,512
Beş faktörlü kişilik boyutu	0,020	272,400	0,505
Doğum sırası	0,020	202,750	0,505
Eğitim düzeyi	0,041	387,583	0,510
Fiziksel aktivite yapma durumu	0,027	273,208	0,507
Günlük oyun oynama süresi	0,014	201,125	0,503
İkamet yeri	0,054	468,650	0,514
İnternet erişimi	0,068	483,450	0,518
Kardeş sayısı	0,109	616,808	0,529
Kendine ait oda olma durumu	0,027	227,475	0,507
Medeni hal	0,041	485,000	0,510
Okul türü	0,068	472,775	0,518
Oyun türü	0,041	346,750	0,510
Oyundan para kazanma	0,014	183,333	0,503
Sınıf düzeyi	0,224	1490,150	0,563
Turnuvaya katılma durumu	0,014	185,375	0,503
Yaş	0,218	1295,150	0,561

4.7. İncelenen Tezlerin, Tez Türü ve Programa Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, tez türü ve programa göre dağılımı şekil 4.7’de gösterilmektedir. Ağ yapısının görseline göre yüksek lisans tez türü, psikoloji, eğitim ve sağlık ile ilgili anabilim dallarının ağın merkezinde yer aldığı görülmektedir.



Şekil 4.7. İncelenen tezlerin tez türü ve programa göre SAA

İncelenen tezlerin, tez türü ve programa göre SAA ölçümleri Tablo 4.7’de sunulmuştur. Tablo 4.7’deki bilgilere göre oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla lisansüstü tez çalışması yapan program psikoloji ile ilgili olan anabilim dallarıdır (Derece=0,296, arasındalık=4870,500, yakınlık=0,587). Psikoloji ile ilgili olan anabilim dallarının ardından oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla çalışma yapan programlar sırasıyla eğitim (Derece=0,162, arasındalık=2746,500, yakınlık=0,544) ve sağlık (Derece=0,134, arasındalık=2304,000, yakınlık=0,536) ile ilgili olan anabilim dallarıdır.

Tablo 4.7. İncelenen tezlerin tez türü ve programa ait SAA ölçümleri

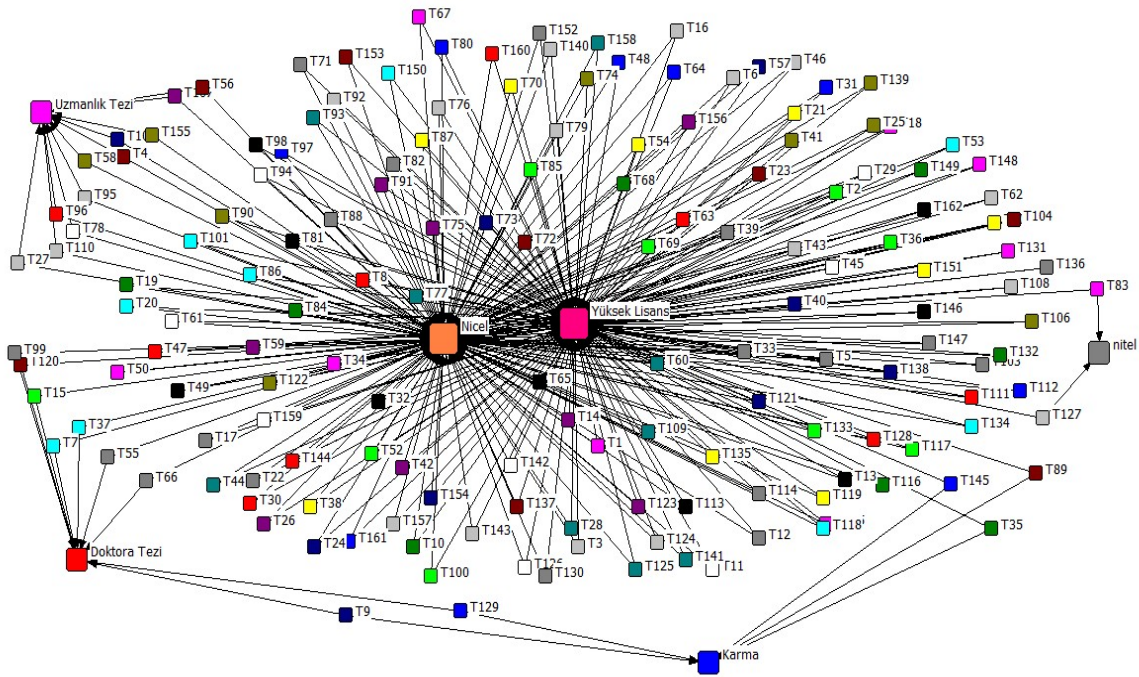
Tez Türü ve Program Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
Yüksek Lisans	0,793	12747,000	0,829
Doktora Tezi	0,050	976,500	0,513
Uzmanlık Tezi	0,061	1353,500	0,516
Adli Bilimler Anabilim Dalı	0,006	268,500	0,501
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı	0,061	1153,500	0,516
Bilişimle İlgili Anabilim Dallarını (Yönetim Bilişim Sistemleri ABD, İleri Teknolojiler ABD vb.)	0,022	534,000	0,506
Büro Yönetimi Eğitimi Anabilim Dalı	0,011	357,000	0,503
Eğitimle İlgili Anabilim Dallarını (Eğitim Bilimleri ABD, Sınıf Eğitimi ABD, Sosyal Bilgiler Eğitimi ABD vb.)	0,162	2746,500	0,544
Gazetecilik Anabilim Dalı-kalsın	0,022	534,000	0,506
Psikiyatri Anabilim Dalı	0,006	268,500	0,501
Psikoloji ile İlgili Anabilim Dallarını (Klinik Psikoloji ABD, Eğitimde Psikolojik Hizmetler ABD vb.)	0,296	4870,500	0,587
Sağlıkla İlgili Anabilim Dallarını (Halk Sağlığı ABD, Hemşirelik ABD, Beslenme ve Diyetetik ABD vb.)	0,134	2304,000	0,536
Sosyoloji Anabilim Dalı	0,017	445,500	0,504
Sporla İlgili Anabilim Dallarını (Beden Eğitimi ve Spor ABD, Spor Yöneticiliği ABD vb.)	0,073	1330,500	0,519

Tablo 4.7. Devamı. İncelenen tezlerin tez türü ve programa ait SAA ölçümleri

Tez Türü ve Program Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
Temel Eğitim Anabilim Dalı	0,022	534,000	0,506
Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı	0,006	268,500	0,501
Çocukla İlgili Anabilim Dalları (Çocuk Gelişimi ABD, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Kliniği)	0,050	976,500	0,513
İletişimle İlgili Anabilim Dalları (Halkla İlişkiler ve Tanıtım ABD, İletişim Becerileri ABD vb.)	0,017	445,500	0,504

4.8. İncelenen Tezlerin, Tez Türü ve Araştırma Modeline Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, tez türü ve araştırma modeline göre dağılımı şekil 4.8’de gösterilmektedir. Ağ yapısının görseline göre yüksek lisans tez türü ile nicel araştırma modelinin ağı merkezinde olduğu görülmektedir.



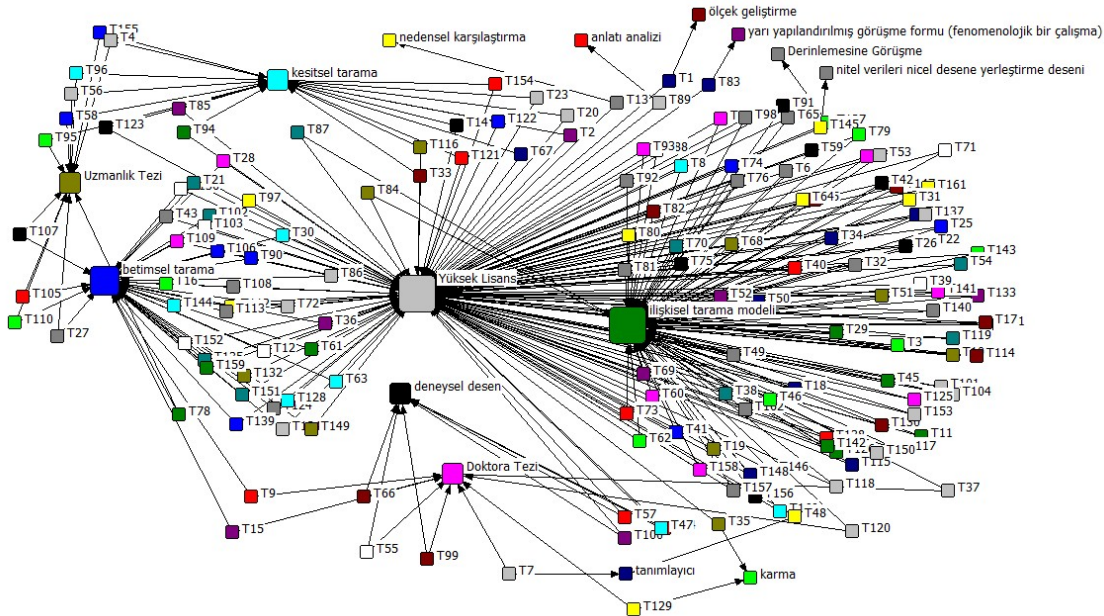
Şekil 4.8. İncelenen tezlerin tez türü ve araştırma modeline göre SAA

İncelenen tezlerin, tez türü ve araştırma modeline göre SAA ölçümleri Tablo 4.8’de sunulmuştur. Tablo 4.8’deki bilgilere göre oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerde en fazla kullanılan araştırma modeli nicel (Derece=0,928, arasındalık=12955,500, yakınlık=0,933) olarak tespit edilmiştir. Nicel araştırma modelinin ardından en çok kullanılan model karma olarak tespit edilmiştir (Derece=0,030, arasındalık=580,500, yakınlık=0,508).

Tez Türü ve Araştırma Modeli Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
Yüksek Lisans	0,850	11883,000	0,870
Doktora Tezi	0,054	910,500	0,514
Uzmanlık Tezi	0,066	1075,500	0,517
Nitel	0,012	333,000	0,503
Karma	0,030	580,500	0,508
Nicel	0,928	12955,500	0,933

4.9. İncelenen Tezlerin, Tez Türü ve Araştırma Yöntemine Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, tez türü ve araştırma yöntemine göre dağılımı şekil 4.9’da gösterilmektedir. Ağ yapısının görseline göre yüksek lisans tez türün ile ilişkisel tarama modelinin ağın merkezinde yer aldığı görülmektedir.



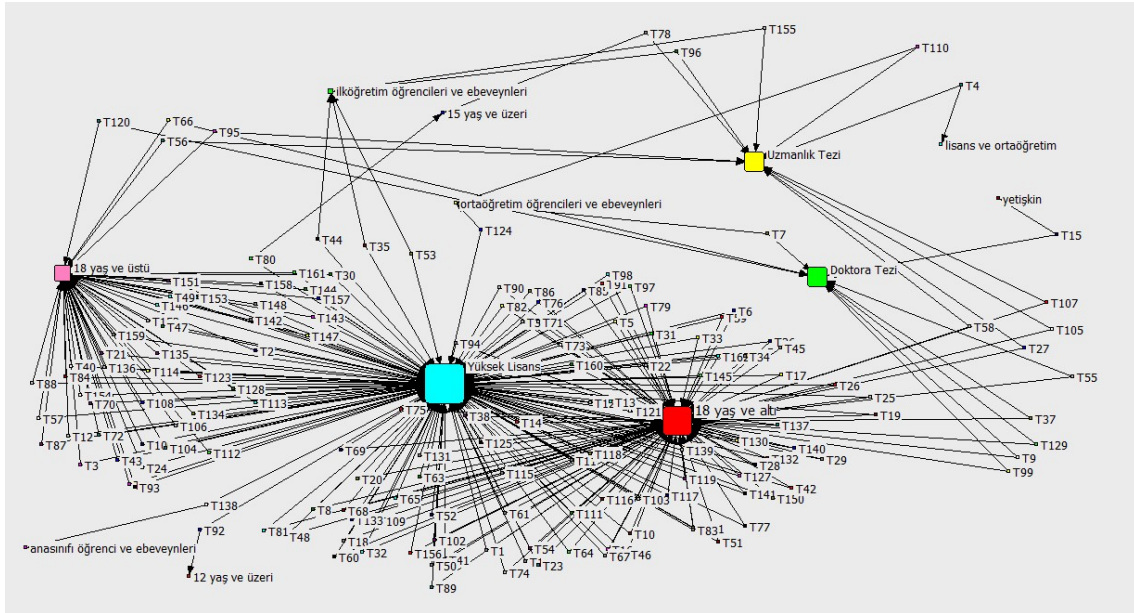
Şekil 4.9. İncelenen tezlerin tez türü ve araştırma yöntemine göre SAA

İncelenen tezlerin, tez türü ve araştırma yöntemine göre SAA ölçümleri Tablo 4.9’da sunulmuştur. Tablo 4.9’daki bilgilere göre oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerde en fazla kullanılan araştırma yöntemi ilişkisel tarama modeli (Derece=0,494, arasındalık=7746,000, yakınlık=0,664) olarak tespit edilmiştir. İlişkisel tarama modelinin ardından en çok kullanılan yöntemler betimsel (Derece=0,222, arasındalık=3570,000, yakınlık=0,562) ve kesitsel tarama (Derece=0,108, arasındalık=1830,000, yakınlık=0,529) olarak tespit edilmiştir. Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılan lisansüstü tezlerde en az kullanılan araştırma yöntemleri ise derinlemesine görüşme, anlatı analizi, nedensel karşılaştırma (Derece=0,006, arasındalık=264,000, yakınlık=0,501) vb. gibidir.

Tez Türü ve Araştırma Yöntemi Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
Yüksek Lisans	0,807	12531,000	0,838
Doktora Tezi	0,051	960,000	0,513
Uzmanlık Tezi	0,063	1134,000	0,516
Derinlemesine Görüşme	0,006	264,000	0,501
Anlatı Analizi	0,006	264,000	0,501
Betimsel Tarama	0,222	3570,000	0,562
Deneysel Desen	0,040	786,000	0,510
İlişkisel Tarama Modeli	0,494	7746,000	0,664
Karma	0,011	351,000	0,503
Kesitsel Tarama	0,108	1830,000	0,529
Nedensel Karşılaştırma	0,006	264,000	0,501
Nitel Verileri Nicel Desene Yerleştirme Deseni	0,006	264,000	0,501
Tanımlayıcı	0,011	351,000	0,503
Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	0,006	264,000	0,501
Ölçek Geliştirme	0,006	264,000	0,501

4.10. İncelenen Tezlerin, Tez Türü ve Örneklem Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, tez türü ve örneklem göre dağılımı şekil 4.10'da gösterilmektedir. Ağ yapısının görseline göre 18 yaş ve altı örneklem grubu ile yüksek lisans tez türünün ağın merkezinde yer aldığı görülmektedir.



Şekil 4.10. İncelenen tezlerin tez türü ve örneklem göre SAA

İncelenen tezlerin, tez türü ve örneklem göre SAA ölçümleri Tablo 4.10'da sunulmuştur. Tablo 4.10'daki bilgilere göre oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerde en fazla çalışılan örneklem grubu 18 yaş ve altı (Derece=0,289,

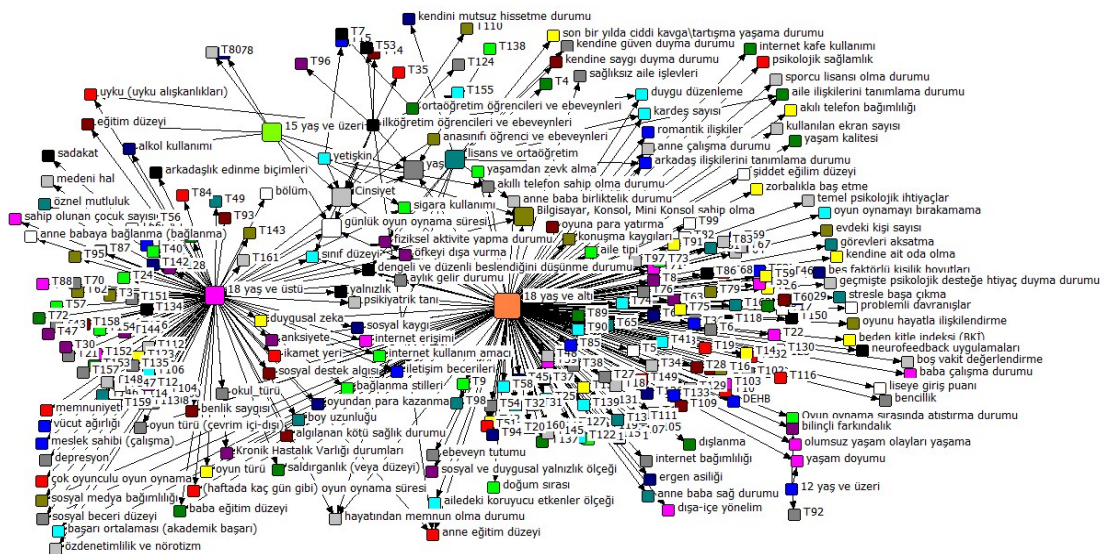
arasındalık=8724,000, yakınlık=0,703) olarak tespit edilmiştir. 18 yaş ve altı örneklem grubunun ardından en fazla çalışılan grup 18 yaş ve üstüdür (Derece=0,139, arasındalık=4278,000, yakınlık=0,581). Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılan lisansüstü tezlerde en az çalışılan örneklem grupları ise 12 yaş ve üzeri ile yetişkin grupları (Derece=0,003, arasındalık=259,500, yakınlık=0,501) olarak tespit edilmiştir.

Tablo 4.10. İncelenen tezlerin tez türü ve örneklemine ait SAA ölçümleri

Tez Türü ve Örneklem Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
Yüksek Lisans	0,410	12315,000	0,848
Doktora Tezi	0,026	943,500	0,513
Uzmanlık Tezi	0,032	1114,500	0,516
12 yaş ve üzeri	0,003	259,500	0,501
15 yaş ve üzeri	0,006	345,000	0,503
18 yaş ve altı	0,289	8724,000	0,703
18 yaş ve üstü	0,139	4278,000	0,581
Anasınıfı öğrencileri ve ebeveynleri	0,006	259,500	0,501
İlköğretim öğrencileri ve ebeveynleri	0,017	601,500	0,507
Lisans ve ortaöğretim	0,006	259,500	0,501
Ortaöğretim öğrencileri ve ebeveynleri	0,009	430,500	0,504
Yetişkin	0,003	259,500	0,501

4.11. İncelenen Tezlerin, Örneklem ve Anlamlı İlişki Bulunan Değişkenlere Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, örneklem ve anlamlı ilişki bulunan değişkenlere dağılımı şekil 4.11’de gösterilmektedir. Ağ yapısının görseline göre 18 yaş ve altı örneklem grubu ile cinsiyet ve günlük oyun oynama süresi değişkenlerinin ağın merkezinde yer aldığı görülmektedir.



Şekil 4.11. İncelenen tezlerin örneklem ve anlamlı ilişki bulunan değişkenlere göre SAA

İncelenen tezlerin, örneklem ve anlamlı ilişki bulunan değişkenlere göre SAA ölçümleri Tablo 4.11’de sunulmuştur. Tablo 4.11’deki bilgilere göre oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerde örneklem grupları açısından en fazla anlamlı ilişki bulunan değişken cinsiyet (Derece=0,523, arasındalık=4846,598, yakınlık=0,677) olarak tespit edilmiştir. Cinsiyetin ardından örneklem grupları içerisinde en fazla anlamlı ilişki bulunan değişkenler sırasıyla günlük oyun oynama süresi (Derece=0,215, arasındalık=2003,581, yakınlık=0,560), yaş (Derece=0,159, arasındalık=1317,920, yakınlık=0,543), bilgisayar, konsol, mini konsola sahip olma durumu (Derece=0,133, arasındalık=1014,712, yakınlık=0,536), sınıf düzeyi (Derece=0,118, arasındalık=946,437, yakınlık=0,531) ve oyun türüdür (Derece=0,118, arasındalık=1036,958, yakınlık=0,531). Oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin örneklem gruplarında en fazla anlamlı ilişkili değişken bulunan örneklem grupları sırasıyla 18 yaş ve altı (Derece=0,462, arasındalık=4627,236, yakınlık=0,650) ve 18 yaş ve üstü (Derece=0,200, arasındalık=2332,798, yakınlık=0,556) olarak tespit edilmiştir.

Tablo 4.11. İncelenen tezlerin örneklem ve anlamlı ilişki bulunan değişkenlere ait SAA ölçümleri

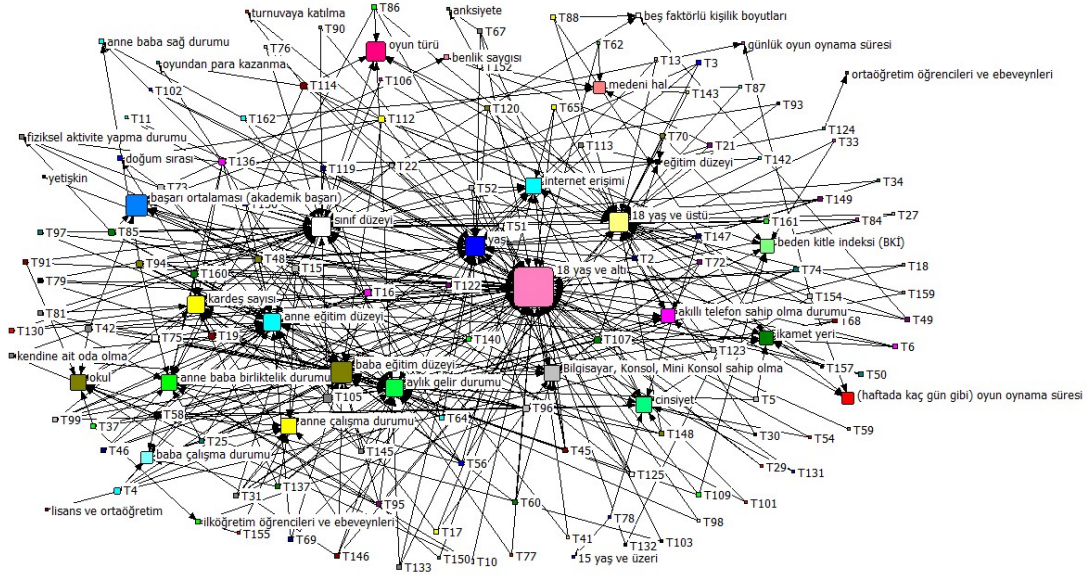
Örneklem ve Anlamlı İlişkiler Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
15 yaş ve üzeri	0,010	330,500	0,503
18 yaş ve altı	0,462	4627,236	0,650
18 yaş ve üstü	0,200	2332,798	0,556
Anasınıfı öğrencileri ve ebeveynleri	0,005	260,000	0,501
İlköğretim öğrencileri ve ebeveynleri	0,021	500,750	0,505
Lisans ve ortaöğretim	0,005	216,667	0,501
Ortaöğretim öğrencileri ve ebeveynleri	0,005	292,500	0,501
Yetişkin	0,005	260,000	0,501
Oyun oynama süresi (haftada kaç gün gibi)	0,041	579,330	0,510
Bilgisayar, Konsol, Mini Konsol sahip olma	0,133	1014,712	0,536
Cinsiyet	0,523	4846,598	0,677
DEHB	0,015	295,917	0,504
Aile ilişkilerini tanımlama durumu	0,021	350,167	0,505
Anksiyete	0,026	341,506	0,506
Anne baba birliktelik durumu	0,031	362,560	0,508
Anne eğitim düzeyi	0,113	838,491	0,530
Anne çalışma durumu	0,015	267,595	0,504
Aylık gelir durumu	0,103	882,256	0,527
Baba eğitim düzeyi	0,072	672,370	0,519
Başarı ortalaması (akademik başarı)	0,062	571,369	0,516
Benlik saygısı	0,031	345,923	0,508
Boş vakit değerlendirme	0,026	381,357	0,506
Bölüm	0,015	290,500	0,504
Dengeli ve düzenli beslenme	0,015	360,917	0,504
Depresyon	0,026	341,506	0,506
Ebeveyn tutumu	0,046	608,107	0,512
Eğitim düzeyi	0,046	542,024	0,512
Fiziksel aktivite yapma durumu	0,041	570,501	0,510
Günlük oyun oynama süresi	0,215	2003,581	0,560

Tablo 4.11. Devamı. İncelenen tezlerin örneklem ve anlamlı ilişki bulunan değişkenlere ait SAA ölçümleri

Örneklem ve Anlamlı İlişkiler Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
Hayatından memnun olma durumu	0,015	304,042	0,504
İkamet yeri	0,015	259,477	0,504
İletişim becerileri	0,015	323,000	0,504
İnternet bağımlılığı	0,015	306,750	0,504
İnternet erişimi	0,031	327,281	0,508
İnternet kullanım amacı	0,015	334,607	0,504
Kardeş sayısı	0,031	361,012	0,508
Medeni hal	0,015	266,899	0,504
Okul türü	0,108	964,525	0,528
Oyun oynamayı bırakamama	0,015	261,095	0,504
Oyun türü	0,118	1036,958	0,531
Oyun türü (çevrim içi-çevrim dışı)	0,067	600,097	0,517
Oyunu hayatla ilişkilendirme	0,015	261,095	0,504
Psikolojik sağlamlık	0,021	314,192	0,505
Sahip olunan çocuk sayısı	0,026	338,024	0,506
Saldırganlık durumu (düzeyi)	0,036	468,978	0,509
Sigara kullanımı	0,021	376,167	0,505
Sosyal beceri düzeyi	0,021	367,500	0,505
Sosyal destek algısı	0,031	394,131	0,508
Sosyal kaygı	0,021	359,917	0,505
Sosyal medya bağımlılığı	0,015	345,750	0,504
Sporcu lisansı olma durumu	0,015	336,542	0,504
Sınıf düzeyi	0,118	946,437	0,531
Yalnızlık	0,015	306,750	0,504
Yaş	0,159	1317,920	0,543
Yaşam kalitesi	0,015	282,227	0,504
Öfkeyi dışa vurma	0,015	271,394	0,504
Şiddet eğilim düzeyi	0,015	303,500	0,504

4.12. İncelenen Tezlerin, Örneklem ve Anlamlı İlişki Bulunmayan Değişkenlere Göre SAA

Oyun bağımlılığı ile ilgili incelenen tezlerin, örneklem ve anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere göre dağılımı şekil 4.12’de gösterilmektedir. Ağ yapısının görseline göre 18 yaş ve altı örneklem grubu ile baba eğitim düzeyi, yaş, sınıf düzeyi, anne eğitim düzeyi ve aylık gelir durumu değişkenlerinin ağın merkezinde yer aldığı görülmektedir.



Şekil 4.12. İncelenen tezlerin örneklem ve anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere göre SAA

İncelenen tezlerin, örneklem ve anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere göre SAA ölçümleri Tablo 4.12’de sunulmuştur. Tablo 4.12’deki bilgilere göre oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerde örneklem grupları açısından en fazla anlamlı ilişki bulunmayan değişken baba eğitim düzeyi (Derece=0,233, arasındalık=1038,941, yakınlık=0,566) olarak tespit edilmiştir. Baba eğitim düzeyinin ardından örneklem grupları içerisinde en fazla anlamlı ilişki bulunmayan değişkenler sırasıyla sınıf düzeyi (Derece=0,226, arasındalık=1479,795, yakınlık=0,564), yaş (Derece=0,219, arasındalık=1286,129, yakınlık=0,562), aylık gelir durumu (Derece=0,205, arasındalık=1053,659, yakınlık=0,557), anne eğitim düzeyi (Derece=0,192, arasındalık=843,496, yakınlık=0,553) ve kardeş sayısıdır (Derece=0,110, arasındalık=612,510, yakınlık=0,529). Oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerde örneklem grupları açısından en fazla anlamlı ilişki bulunmayan değişkenler sırasıyla anksiyete (Derece=0,014, arasındalık=218,000, yakınlık=0,503), günlük oyun oynama süresi (Derece=0,014, arasındalık=199,750, yakınlık=0,503), oyundan para kazanma (Derece=0,014, arasındalık=182,079, yakınlık=0,503) ve turnuvaya katılma durumudur (Derece=0,014, arasındalık=184,107, yakınlık=0,503). Oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin örneklem gruplarında en fazla anlamlı ilişkili olmayan değişken bulunan örneklem grupları sırasıyla 18 yaş ve altı (Derece=0,479, arasındalık=3308,467, yakınlık=0,658) ve 18 yaş ve üstü (Derece=0,219, arasındalık=1644,929, yakınlık=0,562) olarak tespit edilmiştir.

Tablo 4.12. İncelenen tezlerin örneklem ve anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere ait SAA ölçümleri

Örneklem ve Anlamlı Olmayan İlişkiler Bilgisi	Derece	Arasındalık	Yakınlık
15 yaş ve üzeri	0,007	219,000	0,502
18 yaş ve altı	0,479	3308,467	0,658
18 yaş ve üstü	0,219	1644,929	0,562
İlköğretim öğrencileri ve ebeveynleri	0,021	267,057	0,505
Lisans ve ortaöğretim	0,007	166,857	0,502
Ortaöğretim öğrencileri ve ebeveynleri	0,007	219,000	0,502
Yetişkin	0,007	164,250	0,502
Oyun oynama süresi (haftada kaç gün gibi)	0,021	237,857	0,505
Bilgisayar, Konsol, Mini Konsol sahip olma	0,089	550,795	0,523
Akıllı telefona sahip olma durumu	0,055	408,057	0,514
Anksiyete	0,014	218,000	0,503
Anne baba birliktelik durumu	0,089	478,027	0,523
Anne baba sağ durumu	0,021	217,579	0,505
Anne eğitim düzeyi	0,192	843,496	0,553
Anne çalışma durumu	0,068	447,424	0,518
Aylık gelir durumu	0,205	1053,659	0,557
Baba eğitim düzeyi	0,233	1038,941	0,566
Baba çalışma durumu	0,041	266,490	0,510
Başarı ortalaması (akademik başarı)	0,062	397,845	0,516
Beden kitle indeksi (BKİ)	0,048	486,750	0,512
Benlik saygısı	0,021	235,250	0,505
Beş faktörlü kişilik boyutu	0,021	270,533	0,505
Cinsiyet	0,089	652,821	0,523
Doğum sırası	0,021	201,357	0,505
Eğitim düzeyi	0,041	384,913	0,510
Fiziksel aktivite yapma durumu	0,027	271,329	0,507
Günlük oyun oynama süresi	0,014	199,750	0,503
İkamet yeri	0,055	465,414	0,514
İnternet erişimi	0,068	480,100	0,518
Kardeş sayısı	0,110	612,510	0,529
Kendine ait oda olma durumu	0,027	225,907	0,507
Medeni hal	0,041	481,667	0,510
Okul türü	0,068	469,498	0,518
Oyun türü	0,041	344,357	0,510
Oyundan para kazanma	0,014	182,079	0,503
Sınıf düzeyi	0,226	1479,795	0,564
Turnuvaya katılma durumu	0,014	184,107	0,503
Yaş	0,219	1286,129	0,562

BÖLÜM 5

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmanın amacı oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezlerin içerik analizi ile birlikte sosyal ağ analizi ile incelenmesidir. Bu kapsamda Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden erişime açık olan ve oyun bağımlılığı ile game addiction anahtar kelimelerini içeren tezler amaçlı örneklem tekniğiyle belirlenmiştir. Bu kriterlere göre yapılan taramada Ocak 2010 ile Ekim 2021 tarihleri arasında yer alan 162 teze ulaşılmıştır. Bu bölümde incelenen tezlerle ilgili elde edilen SAA sonuçlarına değinilmiştir.

5.1. Tartışma ve Sonuç

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış tezler, yıl ve tez türü bağlamında ele alındığında, SAA verilerine göre oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla çalışma yapılan yıl 2019'dur. 2019 yılını takiben sırasıyla 2020, 2021 ve 2018 yılları gelmektedir. Diğer yandan 2018 yılından önce oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tez çalışmalarına bakıldığında, 2018 ve sonrasındaki yıllara kıyasla oldukça az çalışma olduğu tespit edilmiştir. İnsanların dijital oyunlarda daha fazla zaman harcamaları, dijital oyun oynanabilecek platformların artması ve gelişmesi, oyun bağımlılığıyla ilgili yapılan lisansüstü tez sayısının da artmasını sağladığı düşünülmektedir. Bunu destekler biçimde Dijital-2022 Raporu'na göre Türkiye'de dijital oyunlara gösterilen ilginin oranı dünya ortalamasının üzerinde yer almıştır. Dünya genelinde yüzde 83,6 olan bu oran Türkiye'de yüzde 91,4 olarak tespit edilmiştir (We Are Social, 2022). Oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezler tez türüne göre ele alındığında yüksek lisans türünde olan çalışmaların çoğunlukta olduğu belirlenmiştir. Yüksek lisans türündeki çalışmaların ardından uzmanlık ve doktora tezleri gelmektedir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezler, yıl ve enstitü açısından ele alındığında, SAA'ya göre oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla lisansüstü tez çalışması yapan enstitü Sosyal Bilimler Enstitüleridir. Sosyal Bilimler Enstitülerinin ardından oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla çalışma yapan enstitüler sırasıyla Eğitim Bilimleri ve Sağlık Bilimleri Enstitüleridir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezler, yıl ve programa göre ele alındığında, SAA verilerine göre oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla lisansüstü tez çalışması yapılmış program psikoloji ile ilgili olan anabilim dallarıdır. Psikoloji ile ilgili olan anabilim dallarını takiben sırasıyla eğitim ve sağlık ile ilgili olan anabilim dalları gelmektedir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezler, yıl ve önemli sonuçlara göre ele alındığında, SAA verilerine göre tezler içerisinde en fazla tespit edilmiş önemli sonuç “C6”dır (C6=Erkek katılımcıların oyun bağımlılığı kadın katılımcılardan fazla bulunmuştur). Bu sonucu destekler biçimde Ankara Kalkınma Ajansının dijital oyun sektörü raporuna göre dijital oyun oynayan kişiler çoğunlukla erkeklerden oluştuğu yönündedir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2020). Bununla birlikte yurt içinde ve yurt dışında yapılmış çalışmalarda da erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre oyun bağımlılıklarının daha fazla olduğu sonuçlar tespit edilmiştir (André vd., 2020; Bingöl ve Eker, 2022; Meng vd., 2022; Omri vd., 2021; Su vd., 2020; Sulubey, 2022; Sung vd., 2020; Turan vd., 2022). Teke (2019) üniversite öğrencilerine yönelik yaptığı araştırmada erkek katılımcıların kadın katılımcılardan daha fazla oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşmıştır. İlköğretim öğrencileriyle yürütülmüş bir başka araştırmada da benzer olarak erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir (Horzum, 2011). Bunlara ilave olarak dijital oyunların, kadınlara oranla erkeklere daha çekici bir ortam sağlamasından erkeklerin daha fazla dijital oyunları tercih ettiği söylenebilir (Colwell ve Payne, 2000). Ayrıca Walleenius ve arkadaşları (2009) kadınların dijital oyunları erkeklerden daha az önemsemelerini teknolojik cihazlarla daha az ilişki kurmalarından kaynaklı olduğunu belirtmişlerdir. Bu sonuçlardan farklı olarak Çetintaş (2020) yetişkinler ile gerçekleştirdiği araştırmada, Köksal (2015) ise ortaöğretim öğrencileri ile yaptığı çalışmada kadın katılımcıların erkek katılımcılara oranla daha fazla oyun bağımlısı olduğu sonucunu elde etmişlerdir.

“C6”dan sonra en fazla ulaşılan önemli sonuçlar “C8” (Oyun oynama süresi arttıkça oyun bağımlılığı artmaktadır.), “C4” (Strateji, aksiyon ve rol yapma türü oyun oynamak da bağımlılık yatkinliğini arttırmaktadır.), “C27” (Katılımcıların büyük çoğunluğunda oyun bağımlılığının az olduğu tespit edilmiştir.), “C26” (Katılımcıların büyük çoğunluğunda oyun bağımlılığının yüksek olduğu tespit edilmiştir.), “C44” (Yaş arttıkça oyun bağımlılığı azalma eğilimi göstermektedir.) ve “C55”tir (Oyun bağımlılığı arttıkça akademik başarı azalmaktadır.). İncelenen tezlerde önemli sonuçlardan en az olanları ise “C14” (Anne babası ayrı olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı derecede daha düşüktür.) ve “C32”dir (Psiko-sosyal davranış bozukluğu problemi olan ve oyun oynama düşüncelerini, isteklerini kontrol edemeyen adölesanların bağımlılık düzeyinde oyun oynama davranışları geliştirmeleri kolaylaşmaktadır.). Alanyazında oyun oynama süresinin artmasıyla oyun bağımlılığının arttığı (C8) sonucunu tespit etmiş çalışmalar da bulunmaktadır (Ayhan ve Köseliören, 2019; Camarata, 2017; Cavar vd., 2021; Hauge ve Gentile, 2003; Hussain vd.,

2012; Korkmaz ve Korkmaz, 2019; Lee ve Kim, 2017; Wang vd., 2014; Wittek vd., 2016; Yoon vd., 2014). Barut (2019) ve Tetik (2020), ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yaptıkları farklı araştırmalarda oyun oynama süresinin artmasıyla oyun bağımlılığının arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Benzer şekilde Yılmaz'ın (2019) üniversite öğrencilerine yönelik gerçekleştirdiği araştırmasında da oyun oynama süresinin artmasıyla oyun bağımlılığının arttığı bulgusu tespit edilmiştir.

Strateji, aksiyon ve rol yapma türü oyun oynamak da bağımlılık yatkınlığını arttırmaktadır (C4) sonucunu destekler biçimde; TÜİK' in (2021c) çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırmasına göre en çok tercih edilen oyun türleri savaş (%54,3), macera (%52), strateji (%41,8) olarak tespit edilmiştir. Buna ek olarak Koçak ve Köse (2014) ile Barut (2019) ergenler ile yaptıkları farklı araştırmalarda aksiyon ve strateji oyun türlerinin oyun bağımlılığını artırdığı sonucuna ulaşmışlardır.

Literatürde “C44” sonucuna benzer şekilde yaş arttıkça oyun bağımlılığının azaldığını tespit eden çalışmalar da bulunmaktadır (André vd., 2020; Ankara Kalkınma Ajansı, 2020; Omri vd., 2021; Wittek vd., 2016). Bunlara ek olarak Eni (2017) lise öğrencilerinin oyun bağımlılıklarını incelediği çalışmasında, Kınay (2019) ise ortaokul ve lise öğrencileri düzeyinde gerçekleştirdiği çalışmasında yaş ilerledikçe oyun bağımlılığının azaldığı sonucuna ulaşmışlardır. Bununla birlikte Yılmaz (2019) Batı Marmara Bölgesinde 2999 katılımcıyla gerçekleştirdiği araştırmasında da benzer olarak yaş arttıkça oyun bağımlılığının azaldığı sonucunu tespit etmiştir.

Alanyazında “C55” sonucunu destekler biçimde oyun bağımlılığı arttıkça akademik başarının azaldığını tespit eden çalışmalar da bulunmaktadır (Brunborg vd., 2015; Chiu vd., 2004; Şahin vd., 2016; Toker ve Baturay, 2016). Bunlara ek olarak Bekar (2018) ve Delibaş (2019) üniversite öğrencilerine yönelik yaptıkları farklı çalışmalarda, Yönet (2018) ise lise öğrencileri düzeyinde yaptığı çalışmasında oyun bağımlılığı arttıkça akademik başarının azaldığı sonucuna ulaşmışlardır.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezler, yıl ve anlamlı ilişki bulunan değişkenlere göre ele alındığında, SAA verilerine göre lisansüstü tezler içerisinde en fazla anlamlı ilişki bulunan değişken cinsiyet olarak tespit edilmiştir. Oyun bağımlılığı ile ilgili birçok uluslararası çalışmada da cinsiyet değişkeni anlamlı bulunmuştur (Costa vd., 2020; Ekinci vd., 2017; Esposito vd., 2020; Gómez-Gonzalvo vd., 2020; Hazar vd., 2017; Horzum,

2011; Kim ve Kim, 2009; Kweon ve Park, 2012; Muslu ve Aygun, 2020; Müezzini, 2015; Oh, 2004; Pontes, 2017). Bununla birlikte TÜİK 2021 sonu itibariyle 6-15 yaş arası çocuklar için Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasını yayınlamıştır. Bu araştırmada oyun oynama sürelerine bakıldığında erkeklerin (hafta içi: 3 saat 2 dk., hafta sonu: 2 saat 29 dk.) kızlardan (hafta içi: 2 saat 18 dk., hafta sonu: 2 saat 11 dk.) daha fazla süreli oyun oynadığı belirlenmiştir (TÜİK, 2021c). Bunlardan farklı olarak Ferligül Çakılcı (2013) 18 yaş üstü ile gerçekleştirdiği araştırmasında, Akça (2018) ilkokul düzeyinde yaptığı çalışmasında, Gezer (2019) ise ortaokul ve lise düzeyinde gerçekleştirdiği araştırmasında oyun bağımlılığı ile cinsiyet arasında anlamlı ilişki tespit etmemişlerdir.

Cinsiyet değişkeninin ardından en fazla anlamlı ilişki bulunan değişkenler sırasıyla oyun oynama süresi, yaş, bilgisayar, konsol, mini konsola sahip olma, oyun türü ve sınıf düzeyi şeklindedir. Alanyazında oyun oynama süresi (Arnesen, 2010; Miezhaha vd., 2020; Oh, 2004; Wisitpongaree vd., 2015), yaş (Bonnaire ve Baptista, 2019; Byeon vd., 2022; Durak vd., 2022; Öztürk ve Sarıkaya, 2021; Rehbein vd., 2016; Sanjamsai ve Phukao, 2018; Seki vd., 2019; Sung vd., 2020; Tang vd., 2018; Tso vd., 2022; Wang vd., 2022; Wittek vd., 2016), bilgisayar, konsol, mini konsola sahip olma (Çavuş ve Ayhan, 2014; Muslu ve Aygun, 2020; Wisitpongaree vd., 2015), oyun türü (Bahçekapılı vd., 2022; Gómez-Gonzalvo vd., 2020) değişkenleriyle anlamlı ilişki tespit eden çalışmalar da bulunmaktadır. En az anlamlı ilişki bulunan değişkenler ise şiddet eğilim düzeyi, öfkeyi dışa vurma, yaşam kalitesi vb. (Bkz. Tablo 4.5) gibidir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezler, yıl ve anlamlı ilişki bulunmayan değişkenlere göre incelendiğinde, SAA verilerine göre en fazla anlamlı ilişki bulunmayan değişken baba eğitim düzeyidir. Literatür incelendiğinde bu sonucun birçok çalışma ile uyumlu olduğu görülmektedir (Muslu ve Aygun, 2020; Özgür, 2019; Şahin ve Tuğrul, 2012; Wang vd., 2014). Bu sonuçlardan farklı olarak Köseliören (2017) lise öğrencileri düzeyinde yaptığı çalışmada, Aktaş (2018) ortaokul düzeyinde yaptığı çalışmada, Ünsal (2019) ise okul öncesi düzeyinde öğrencilerle gerçekleştirdiği araştırmada baba eğitim düzeyi ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişkinin olduğunu tespit etmişlerdir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili tezlerde baba eğitim düzeyi değişkeninden sonra en fazla anlamlı ilişki bulunmayan değişkenler sırasıyla sınıf düzeyi, yaş, aylık gelir durumu, anne eğitim durumu ve kardeş sayısı şeklindedir. Alanyazında bu sonuçları destekler biçimde, sınıf düzeyi (Basha, 2021; Çakır vd., 2011) ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki tespit

etmeyen çalışmalar da bulunmaktadır. Bunlardan farklı olarak Erboy (2010) ve Kestane'nin (2019) ortaokul düzeyindeki öğrencilerle gerçekleştirdikleri farklı araştırmalarda sınıf düzeyi ile oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı ilişki tespit eden sonuca ulaşmışlardır.

Alanyazında yaş değişkeni ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki tespit etmeyen çalışmalar da bulunmaktadır (Can Bilgin, 2015; Ögel, 2012; Taş vd., 2014; Ulum, 2016). Bu durumdan farklı olarak İçen (2018) ve Şahin'in (2018) ilkokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesine yönelik yaptıkları farklı çalışmalarda, yaş değişkeni ile oyun bağımlılık düzeylerinin anlamlı ilişkili olduğunu tespit etmişlerdir.

Literatürde anne eğitim durumu (Demirbozan, 2019; Keskin, 2019; Ulusoy, 2019; Wang vd., 2014) değişkeni ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki tespit etmeyen çalışmalar da bulunmaktadır. Bu sonuçtan farklı olarak Balıkcı (2018) ortaokul ve lise öğrencileri düzeyinde yaptığı çalışmada, Göymen (2019) ise lise öğrencileri ile yaptığı çalışmada anne eğitim durumu ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişkinin olduğunu tespit etmişlerdir.

Alanyazında gelir durumu değişkeni ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki etmeyen çalışmalar da yer almaktadır (Alagöz, 2019; Kılıç, 2021; Yağcı, 2020; Yılmaz, 2020). Bu durumdan farklı olarak Aras (2019) ortaokul öğrencileri düzeyinde gerçekleştirdiği araştırmada, Gökalp (2021) ilköğretim öğrencileri düzeyinde yaptığı çalışmada, Odabaşı (2016) ise üniversite öğrencileri ile gerçekleştirdiği çalışmada gelir durumu ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişkinin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Diğer yandan oyun bağımlılığı ile en az anlamlı ilişki bulunmayan değişkenler anksiyete, günlük oyun oynama süresi, oyun para kazanma, turnuvaya katılma durumu vb. (Bkz. Tablo 4.6) gibidir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezler, tez türü ve programa göre ele alındığında, SAA verilerine göre oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla lisansüstü tez çalışması yapan program Psikoloji Anabilim Dalıdır. Psikoloji Anabilim Dalının ardından oyun bağımlılığı ile ilgili en fazla çalışma yapan programlar sırasıyla Eğitim Bilimleri ve Klinik Psikoloji Anabilim Dallarındır.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezler, tez türü ve araştırma modeline göre incelendiğinde, SAA verilerine göre oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerde en fazla kullanılan araştırma modeli nicel olarak tespit edilmiştir. Bu sonucu destekler biçimde literatürde oyun bağımlılığı ile ilgili nicel çalışmalar da yer almaktadır (Abbasi vd.,

2021; Brunborg vd., 2015; Lee ve Kim, 2017; Liu ve Chang, 2016; Vollmer vd., 2014). Nicel araştırma modelinin ardından en çok kullanılan model karma olarak tespit edilmiştir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezler, tez türü ve araştırma yöntemine göre ele alındığında, SAA verilerine göre oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerde en fazla kullanılan araştırma yöntemi ilişkisel tarama modeli olarak tespit edilmiştir. İlişkisel tarama modelinin ardından en çok kullanılan yöntemler betimsel tarama ve kesitsel tarama şeklindedir. Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılan lisansüstü tezlerde en az kullanılan araştırma yöntemleri ise derinlemesine görüşme, anlatı analizi, nedensel karşılaştırma olarak tespit edilmiştir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezler, tez türü ve örnekleme göre ele alındığında, SAA verilerine göre oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerde en fazla çalışılan örneklem grubu 18 yaş ve altı olarak tespit edilmiştir. Literatürde 18 yaş ve altı örneklem grubuyla çalışılmış araştırmalar da bulunmaktadır (Durak vd., 2022; Fisher, 1994; Kim vd., 2022; Lemmens vd., 2009). TÜİK 2021 sonu itibariyle 6-15 yaş arası çocuklar için Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasını yayınlamıştır. Bu araştırmada çocukların düzenli oyun oynama oranı %94,7 olarak tespit edilmiştir. Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezlerin örneklem gruplarının çoğunlukla 18 yaş altı olmasının nedeni bu yaş grubunun kolay ulaşılabilir olmalarından kaynaklı olduğu düşünülmektedir.

TÜİK' in bir başka çalışması olan Hane halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Ağustos 2021 de yayınlanmıştır. Bu araştırmada, 2018 yılı sonu itibariyle son üç ay içinde bireylerin yaş grubuna ve cinsiyetine göre bilgisayar kullanım oranlarına bakıldığında 16-24 yaş aralığında bilgisayar kullanım oranı yüzde 68,2, 25-34 yaş aralığında yüzde 61,7 ve 35-44 yaş aralığında yüzde 48,1 olarak tespit edilmiştir. Aynı araştırmanın 2021 yılsonu itibariyle internet kullanım oranlarına bakıldığında 25-34 yaş aralığında yüzde 95,8, 16-24 yaş aralığında yüzde 95,7 ve 35-44 yaş aralığında yüzde 90,9 olarak tespit edilmiştir (TÜİK, 2021b). Bu araştırmaya benzer şekilde Ankara Kalkınma Ajansının dijital oyun sektörü raporuna göre dijital oyun oynayan kişilerin yaşları ağırlıklı olarak 16-24 ile 25-34 yaş aralığında olduğu tespit edilmiştir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2020). Newport Academy'nin yapmış olduğu araştırmada ise oyun bağımlılığının çocuklar ve genç yetişkinler arasında yaygın olduğu tespit edilmiştir (Newport Academy, 2021). İfade edilen bu araştırmalara bakıldığında oyun bağımlılığı ile ilgili yapılacak çalışmaların örneklem grupları bağlamında yaş aralığının geniş tutulması gerektiği düşünülmektedir.

5.2. Öneriler

Bu bölümde oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezlerin SAA verilerine göre elde edilen sonuçlar göz önünde bulundurularak önerilerde bulunulmuştur.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezler araştırma modeline göre bakıldığında çoğunlukta nicel araştırmaların olduğu tespit edilmiştir. Bundan sonra yapılacak çalışmalarda nedenselliği destekleyen kanıtlar sağlamak ve oyuncuların oyun oynama gerekçelerini daha iyi ortaya koymak adına deneysel, boylamsal ve niteliksel çalışmaların artırılması gerektiği tavsiye edilmektedir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezlerin önemli sonuçlarını ele aldığımızda, alanyazında çoğu çalışmada olduğu gibi erkek katılımcıların oyun bağımlılığı kadın katılımcılardan fazla bulunduğu görülmüştür. Bu noktada okullar, üniversiteler ve sivil toplum örgütlerinin erkeklere yönelik spor aktiviteleri, oyun bağımlılığının olumsuz yönleri konusunda farkındalık çalışmaları gibi faaliyetlerde bulunması önerilmektedir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezlerde anlamlı ilişkili bulunan değişkenler ele alındığında bazı değişkenlerin (depresyon, saldırganlık, yalnızlık, yaşam kalitesi, iletişim becerileri vb. (Bkz. Tablo 4.6)) anlamlı bulunmasının az olduğu görülmüştür. Bu sonucun çıkmasının nedeni oyun bağımlılığı ile ilgili lisansüstü tezlerde az bulunan anlamlı ilişkili değişkenlerin tez çalışmalarında az sayıda incelenmiş olmasından kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda oyun bağımlılığıyla ilgili bundan sonra yapılacak araştırmalarda farklı değişkenlerin irdelenmesi gerektiği önerilmektedir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışılmış lisansüstü tezlerin örneklem grupları ele alındığında, 18 yaş ve altının ağırlıklı olduğu tespit edilmiştir. Bundan sonra yapılacak oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmalarda örneklem gruplarının yaş aralığının geniş tutulması önerilmektedir.

Dijital-2022 (2022) raporuna göre Türkiye açısından dijital oyunlara gösterilen ilgi dünya ortalamasının üzerinde bulunmuştur. Dünya çapında yüzde 83,6 olan bu oran Türkiye'de yüzde 91,4 olarak öne çıkmaktadır. Türkiye bu istatistikle 7. sırada yer almaktadır. Rosendo-Rios ve arkadaşlarının (2022) oyun bağımlılığı ile ilgili yapmış oldukları literatür taraması çalışmasında, Türkiye'nin geniş ve genç nüfusa sahip olduğu halde oyun bağımlılığı ile ilgili yeteri kadar çalışmanın yapılmadığı ve araştırmaların artırılması gerektiği

belirtilmiştir. Bu arařtırmalar Türkiye’de oyun bağımlılığı ile ilgili alıřmaların artırılması gerektiğini göstermektedir.

Oyun bağımlılığı noktasında ailelere büyük sorumluluk düşmektedir. Bu noktada ailelere bilgisayar oyunları, risk faktörleri ve olumsuz etkileri hakkında kamu spotu veya farklı kanallardan bilgilendirme faaliyetleri yapılması gerektiği düşünölmektedir. Ayrıca ebeveynler evde bilgisayar oyunlarına ayrılan süreyi kontrol etmesi, gerektiğinde sınır koyması ve çocuklarla sözleşme yapılması önerilmektedir.

Oyun bağımlısı olan bireylerde şiddet eğilimi, öfke kontrolü kaybı, iletişimde sorunlar yaşama gibi bir takım olumsuz durumların yaşandığı literatürde yer alan alıřmalarda kanıtlanmıştır. Bu durum endişe vermektedir. Bu bağlamda Türkiye oyun bağımlılığının ciddi bir sorun olduğunu kabul etmeli ve sağık kuruluşlarında bununla ilgili poliklinik hizmetlerinin sayısının artırılması gerektiği önerilmektedir.

Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından yürütölen <http://farkindayiz.gov.tr> portalı, toplumun tüm kesimlerinde dijital oyunlar başta olmak üzere dijital dünyanın risklerine ve tehlikelerine karşı farkındalık oluşturmak için hazırlanmıştır. Bunun gibi web içeriklerinin artırılması, her bir bireye ulaşması adına yetkililerce alıřmaların yapılması tavsiye edilmektedir.

KAYNAKLAR

- Abbasi, A. Z., Rehman, U., Afaq, Z., Rafah, M. A., Hlavacs, H., Mamun, M. A. ve Shah, M. U. (2021). Predicting video game addiction through the dimensions of consumer video game engagement: quantitative and cross-sectional study. *JMIR Serious Games*, 9(4), e30310. <https://doi.org/10.2196/30310>.
- Akbay, M. (2015). *Kurmacılık Yaklaşımı ile Dijital Oyun Ortamında Tasarım Yapmanın, Lise Öğrencilerinin Geometri Başarı, Özyeterlilik ve Uzamsal Becerilerine Etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 394796).
- Akbulut, H. (2009). *Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü*. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital Oyun Rehberi içinde* (s. 25-81). Kalkedon Yayıncılık.
- Akça, H. (2018). *İstanbul İli Maltepe ilçesindeki İlkokul Çağı Çocuklarında Ekran Bağımlılığı Eğiliminin Nicel Olarak İncelenmesi*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 522876).
- Akçay, D. ve Emiroğlu, O. N. (2016). Medya etkileşimine bağlı okul öncesi dönemdeki çocukta saldırganlık davranışı. *Türkiye Klinikleri J Public Health Nurs-Special Topics*, 2(1), 116-20.
- Akgül, M. (2020). Akıllı telefon bağımlılığı ile çalışılmış tezlerin sistematik incelenmesi. *Öğretim Teknolojisi ve Hayat Boyu Öğrenme Dergisi*, 1(2), 221-244.
- Akkemik, S. (2009). *Sayısal Oyunlarda Etkileşim Tasarımının Rolü* [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 256576).
- Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda Oyun Bağımlılığı, Yaşam Biçimi Davranışları ve Etkileyen Faktörler* [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 493544).
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlık ve Saldırganlıkla İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 522945).
- Al-Kord, N. Y. M. (2016). *Facebook Ortamındaki Dijital Oyunların Bağımlılığına Etki Eden Demografik Faktörler* [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 451832).
- Alagöz, N. (2019). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Fiziksel Aktivite Düzeyleri İle İnternet ve Oyun Bağımlılığı İlişkisi* [Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 612779).
- AMATEM. (2008). *Bilgisayar ve İnternet*, Amatem Yayınları.
- Amerikan Psikiyatri Birliği. (2013). *Ruhsal bozuklukların tanıs ve sayımsal elkitabı* (E. Köroğlu, Çev.). *Ankara: Hekimler Yayın Birliği*. (DSM-5)(5. Baskı).

- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E. ve Pallesen, S. (2016). The Relationship Between Addictive Use Of Social Media And Video Games And Symptoms Of Psychiatric Disorders: A Large-Scale Cross-Sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252.
- André, F., Broman, N., Håkansson, A. ve Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming–Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100324. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324>
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2020). *Dijital oyun sektörü raporu*. Erişim Tarihi: 08/01/2022, <https://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>
- Arnesen, A. A. (2010). *Video Game Addiction among Young Adults in Norway: Prevalence and Health* [Master's Thesis, University of Bergen]. <https://hdl.handle.net/1956/4114>
- Aras, S. (2019). *Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Ailedeki Koruyucu Etkenler ve Kişisel Özellikler Açısından İncelenmesi (Bursa İli Örnekleme)*. [Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 554490).
- Asfaw, E. (2018). In memory graph of my network. <http://bunnabrain.com/slow-drip/tech-brew/the-in-memory-graph-of-my-network/> Erişim Tarihi: 21.12.2021
- Athey, I. (1988). *The Relationship of Play to Cognitive, Language and Moral Development*. In Bergen, D. (Ed.) *Play As A Medium for Learning and Development* (pp. 81-101). Portsmouth, N.H.: Heinemann Educational Books, Inc.
- Ayhan, B. ve Köseliören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Bahçekapılı, E., Yıldız, M., Çiftci, E. ve Karal, H. (2022). Examination of children' playing game tendencies and digital game preferences based on gender. *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 7-23. <https://doi.org/10.53506/egitim.1076103>.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 507951).
- Balkam, S. (2015, Ocak 11). 7 Steps to good digital parenting. *Family Online Safety Institute*. Erişim Tarihi: 18/01/2022, <https://www.fosi.org/good-digital-parenting/7-steps-good-digital-parenting>
- Balkundi, P. ve Kilduff, M. (2006). The ties that lead: A social network approach to leadership. *The leadership quarterly*, 17(4), 419-439.
- Barışık, H. (2021). *Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Akran İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 683224).

- Barut, B. (2019). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi İle Algılanan Sosyal Destek ve Duygu Düzenleme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 587057).
- Basha, E. (2021). The relationship between game addiction and personality traits. *Erciyes Journal of Education*, 5(2), 149-160.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 243-266.
- Bekar, T. (2018). *Üniversite Öğrencilerinde Teknoloji İle İlgili Bağımlılıklar ve İlişkili Faktörler*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 497596).
- Bingöl, T. ve Eker. H. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının boş zaman can sıkıntısı tarafından yordanması. *Trakya Eğitim Dergisi*, 12(1), 110-118.
- Bonnaire, C. ve Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry research*, 272, 521-530. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158>.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A. ve Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27-32. <https://doi.org/10.1556/jba.3.2014.002>.
- Brunborg, G. S., Hanss, D., Mentzoni, R. A. ve Pallesen, S. (2015). Core and peripheral criteria of video game addiction in the game addiction scale for adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 280-285. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0509>
- Burns, N. ve Grove, S. K. (2007). *Understanding nursing research: Building an evidence-based practice*. (4th ed., pp. 134-163). China: Saunders.
- Byeon, G., Park, J. E., Jeon, H. J., Seong, S. J., Lee, D. W., Cho, S. J., Chang, S. M., Kim, B. S., Hahm, B. J., Hong, J. P. ve Park, J. I. (2022). Associations between game use and mental health in early adulthood: A nationwide study in Korea. *Journal of Affective Disorders*, 297, 579-585. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2021.10.064>.
- Cabir, F. B. (2019). *Adölesanlarda Oyun Bağımlılığı ve Sağlıklı Yaşam Biçimi Davranışları* [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 596666).
- Camarata, J. (2017). *Video Game Engagement, Gender, and Age: Examining Similarities and Differences in Motivation Between Those Who May or May Not Play Video Games* [Master's Thesis, East Tennessee State University]. <https://dc.etsu.edu/etd/3260/>
- Can Bilgin, H. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki* [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 423226).

- Ćavar, F., Brkljačić, T., Levačić, D., Štetić, S., Puhalo, S. ve Bertić, L. (2021) Correlates of Video Game Addiction. U: Pačić Turk, L. (ur.)Brain and Mind: Promoting Individual and Community Well-Being: Selected Proceedings of the 2nd International Scientific Conference of the Department of Psychology at the Catholic University of Croatia. Pačić Turk, Ljiljana - Zagreb : Catholic University of Croatia, 21-33. <https://www.bib.irb.hr/1041877>
- Centre for Reviews and Dissemination. (2008). Systematic reviews: CRD's guidance for undertaking reviews in health care. *University of York, 2008 Published by CRD, University of York: York Publishing Services Ltd*, ISBN 978-1-900640-47-3.
- Cevher, A. Y. (2017). *Öğrenme Stilleri Konusunda Yapılmış Akademik Çalışmaların İncelenmesi: Sistematik Derleme* [Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 463099).
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N.O. ve Griffiths, M. D. (2006). EverQuest—It's Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205-216. <https://doi.org/10.1007/s11469-006-9028-6>
- Chiu, S. I., Lee, J. Z. ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>.
- Cohen, L., Manion, L. ve Morrison, K. (2000). *Research Methods in Education*. (5th Edition), London and New York: Routledge Taylor and Francis Group.
- Colwell, J. ve Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91, 295–310.
- Costa, S., Barberis, N., Gugliandolo, M. C., Liga, F., Cuzzocrea, F. ve Verrastro, V. (2020). Examination of the psychometric characteristics of the Italian version of the game addiction scale for adolescents. *Psychological reports*, 123(4), 1365-1381. <https://doi.org/10.1177/0033294119838758>
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 512473).
- Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2011). An investigation of university students' internet and game addiction with respect to several variables. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 44(2), 95-118. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000001226.
- Çavuş, S. ve Ayhan, B. (2014). Computer game addiction: A field study on adolescents. In *12th International Symposium Communication in the Millennium*, 15-18.
- Çelebi Öncü, E. ve Özbay, E. (2005). *Okul öncesi Çocuklar İçin Oyun* (1. Baskı), Kök Yayıncılık.

- Çetin, U. (2013, Aralık 11). Karmaşık Ağlara Genel Bir Bakış, Gephi Uygulamalı Sosyal Ağ Analizi. <https://silo.tips/download/gephi-uygulamal-sosyal-a-analizi>, Erişim Tarihi: 26 Aralık 2021.
- Çetin, A. B. ve Ceyhan, A. A. (2014). Ergenlerin internette kimlik denemeleri ve problemleri internet kullanım davranışları. *The Turkish Journal on Addiction*, 1 (2), 5-46.
- Çetinkaya, A. (2017). *Sosyal ağ analizi*. Erişim Tarihi: 25/01/2022, <https://docplayer.biz.tr/147201425-Sosyal-ag-analizi-doc-dr-ahmet-cetinkaya.html>.
- Çetintaş, D. (2020). *Yetişkinlik Dönemi Oyun Bağımlılığının Yalnızlık Algısı, Sosyal Destek, Öfke Kontrolü ve Zihinsel Dayanıklılık ile İlişkisinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 663065).
- Çiçek, F. (2021). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik Sağlık Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Ufuk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 684234).
- Delibaş, H. (2019). *Üniversite Öğrencilerinde Teknoloji ile İlgili Bağımlılıklar ve İlişkili Faktörler*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Düzce Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 576825).
- Demirbozan, N. (2019). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Anne Baba Tutumu Ve Benlik Saygısı İle İlişkisinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 547745).
- Demirgil, H., (2018). Süleyman Demirel Üniversitesi yayınlarında bilimsel yoğunlaşma alanları ve bibliyometrik ağ analizi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Fen Dergisi*, 13(2), 36-53.
- Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı, (2018). *Dijital oyun bağımlılığı çalıştayı sonuç raporu*. Erişim Tarihi: 20/12/2021, <https://sggm.saglik.gov.tr/TR-78285/dijital-oyun-bagimliliği-calıstayi-sonuc-raporu.html>
- Dijital Report Dergisi, (2021). *DR Özel: Türkiye'nin dijital oyun alışkanlıkları*. Erişim Tarihi: 21/03/2022, <https://digitalreport.com.tr/turkiyenin-dijital-oyun-aliskanliklari-teknoloji-64909/>
- Dilci, T. (2015). *Dijital Diyet Zamanı* (1. Baskı). Geçit Matbaacılık ve Yayınevi
- Dinç, M. (2017). *Lise Öğrencilerinde Özgül İnternet Bağımlılığının Bağlanma Stilleri ve Mizaç Özellikleri Açısından İncelenmesi* [Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 469571).
- Durak, H. Y., Demirhan, E. K. ve Cital, M. (2022). Examining various risk factors as the predictors of gifted and non-gifted high school students' online game addiction. *Computers & Education*, 177, 104378. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104378>.
- Durland, M. M. ve Fredericks, K. A. (2006). An introduction to social network analysis. *New Directions for Evaluation*, 2005(107), 5-13.

- Durualp, E. ve Neriman, A. R. A. L. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(39), 160-172.
- Egger, O. ve Rauterberg, M. (1996). Internet behaviour and addiction [Semester thesis, Swiss Federal Institute of Technology, Zurich]. <https://pure.tue.nl/ws/files/4392817/587150.pdf>
- Eker, Ö. (2016). *Lise Öğrencilerinin Akıllı Telefon Bağımlılıkları ile Öznel İyi Oluşlarının İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Nişantaşı Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 430596).
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö. ve Kara, T. (2017). An Investigation of the Digital Game Addiction between High School Students. *Online Submission*, 14(4), 4989-4994. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i4.4936>
- Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 466096).
- Erboy, E. (2008). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler*. [Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 312321).
- Ercan, Ö. (2021). *Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin, Sosyal Yeterlilik, Yaşantısal Kaçınma ve Yalnızlık Değişkenleri Açısından İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Ufuk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 677705).
- Eren, Ö. (2009). *Bilgisayar Oyunlarında Dramatik Yapı: Alternatif Yaklaşımlar* [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 256572).
- Eren, Z. ve Kırıl, E. (2020). Sosyal ağ analizi ve eğitim araştırmalarında kullanımı. In *Eğitimden Kareler*, 308-353.
- Esposito, M. R., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I. ve Rea, T. (2020). An investigation into video game addiction in pre-adolescents and adolescents: A cross-sectional study. *Medicina*, 56(5), 221. <https://doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Ferligül Çakılcı, E. (2013). *Çok Oyuncululu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık*. [Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 322072).
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive behaviors*, 19(5), 545-553.
- Friedkin, N. E. (1981). The development of structure in random networks: an analysis of the effects of increasing network density on five measures of structure. *Social Networks*, 3(1), 41-52.

- Gentile, D. A. ve Anderson, C. A. (2006). Video games. *Encyclopedia of Human Development*, 3, 1303-1307.
- Gezer, H. (2019). *Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı İle Anksiyete ve Empatik Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi; Sancaktepe Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 614518).
- Gómez-Gonzalvo, F., Molina, P. ve Devís-Devís, J. (2020). Which are the patterns of video game use in Spanish school adolescents? Gender as a key factor. *Entertainment Computing*, 34, 100366. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100366>
- Gökalp, B. (2021). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirleyen Etkenler*. [Yüksek Lisans Tezi, Medipol Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 688637).
- Göymen, R. (2019). *Akıllı Telefon Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Medipol Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 584102).
- Griffiths, M. D. (2000). Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence. *Cyberpsychology & Behavior*, 3(2), 211-218.
- Griffiths, M. D. (2003). Internet gambling: Issues, concerns and recommendations. *Journal of Cyber Psychology & Behavior*, 6(6), 557-568.
- Griffiths, M. D., J Kuss, D. ve L King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>
- Griffiths, M. D., King, D. L. ve Delfabbro, P. H. (2012). Simulated gambling in video gaming: what are the implications for adolescents? *Education and Health*, 30(3), 68-70. <http://sheu.org.uk/content/simulated-gambling-video-gaming-what-are-implications-adolescents>
- Grimshaw, J., McAuley, L. M., Bero, L. A., Grilli, R., Oxman, A. D., Ramsay, C., Vale, L. ve Zwarenstein, M. (2003). Systematic reviews of the effectiveness of quality improvement strategies and programmes. *Quality and Safety in Health Care*, 12, 298-303.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R. ve Griffiths, M. D. (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression?. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 290-292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Gunawardhana, L. P. D. ve Palaniappan, S. (2015). Applying Dijital Games as An Educational Tool into The School Curriculum.
- Günay, G. (2011). *Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 310751).
- Gürcan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri, *Ankara: T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*.

- Gürsakar, N., 2009. *Sosyal Ağ Analizi Pajek Ucinet ve Gmine Uygulamalı* (1. Baskı), Dora Yayıncılık.
- Hauge, M. R. ve Gentile, D. A. (2003). Video game addiction among adolescents: associations with academic performance and aggression. In *Society for Research in Child Development Conference*.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi* [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 450176).
- Hazar, Z. ve Hazar, E. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017). Investigation of the relationship between digital game addiction and physical activity levels of secondary school students. *Niğde University Journal of Physical Education & Sports Science*, 11(3), 320-332. <https://web.p.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=e20ad288-f867-434f-983e-54de58d5e43a%40redis>
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta Çakır, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88. <https://app.trdizin.gov.tr/publication/paper/detail/T0RVMU5UazU>
- Hussain, Z. ve Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563-571. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>
- Hussain, Z., Griffiths, M. D. ve Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research & Theory*, 20(5), 359-371. <https://doi.org/10.3109/16066359.2011.640442>
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- İç İşleri Bakanlığı. (2020, Aralık 1). *Türkiye Cumhuriyeti İçişleri Bakanlığı, Koronavirüs ile Mücadele Kapsamında - Yeni Kısıtlama ve Tedbirler Genelgesi*. Erişim Tarihi: 15/01/2022, <https://www.icisleri.gov.tr/koronavirus-ile-mucadele-kapsaminda-sokagacikma-kisitlamalari---yeni-kisitlama-ve-tedbirler-genelgeleri>
- İçen, B. (2018). *İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerin Sanal Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Belirlenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Okan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 513681).
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005, April). Turkish elementary school students' computer game play characteristics. In *BILTEK 2005 International Cognition Congress*, 27-29.

- İnal, Y. ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-544.
- İpekçi, H. (2011). *Günümüz çatışmalarında sosyal ağ analizin istihbarattaki önemi* [Yüksek lisans tezi, Kara Harp Okulu]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 347569).
- Kaplan, N. (2016). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Bağımlılık Düzeylerinin Sağlık Üzerine Etkilerinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, İzmir Katip Çelebi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 455085).
- Karagöz, D. ve Yüncü, H. R. (2013). Sosyal ağ analizi ile turizm alanında yazılmış doktora tezlerinin araştırma konularının incelenmesi. *Adıyaman University Journal of Social Sciences*, (15), 205-205.
- Karakaya, G. (2019). *Ergenlerin Bir Boş Zaman Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimine Etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Hacı Bayram Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 573012).
- Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 267092).
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenilirlik Çalışması* [Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 351001).
- Keser, N. (2018). *Hayat Boyu Öğrenmeye İlişkin Araştırmaların Sosyal Ağ Analizi İle İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 511383).
- Keskin, B. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Psikolojik Sağlık ve Bilinçli Farkındalık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 601229).
- Kestane, M. (2019). *Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim İkinci Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı İle İlişkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Biruni Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 554615).
- Kılıç, C. (2021). *Lise Öğrencilerinin İnternet, Sosyal Medya ve Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Yalnızlık, Bencillik ve Yaşam Doyumu Düzeyleri Arasındaki İlişki, Malatya Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 661525).
- Kınay, B. (2019). *Ergenlerde Oyun Bağımlılığının Sosyal Kaygı, Saldırganlık ve Sosyal Dışlanma İle İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 542943).
- Kilduff, M. ve Tsai, W. (2003). *Social Networks and Organizations*. London: SAGE Publications.

- Kim, K. S. ve Kim, K. H. (2009). Parent related factors in internet game addiction among elementary school students. *Child Health Nursing Research*, 15(1), 24-33.
- Kim, D., Nam, J. K. ve Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *Plos One*, 17(2), e0263645. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, Erişim Tarihi: 21/01/2022 8 (2). <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ataunikkefd/issue/2777/37245>
- Korkmaz, Ö. ve Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri İle Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 427646).
- Köse, Z. (2013). *13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması (Kütahya İli Örneği)* [Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 345435).
- Köseliören, M. (2017). *İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık* [Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 471213).
- Kuss, D. J., Louws, J. ve Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(9), 480-485. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0034>
- Kuss, D. J. ve Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health Addiction*, 10(2), 278-296.
- Küçükvardar, M. (2019). *Bilişim Çağında Teknoloji Bağımlılığı ve Dijital İstila Üzerine Bir Araştırma* [Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 588652).
- Kweon, Y. R. ve Park, M. S. (2012). Effects of school adjustment on higher grade elementary school students' internet game addiction: Focused on gender difference. *Journal of Korean Academy of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 21(2), 99-107.
- Lee, C. ve Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research & Theory*, 25(1), 58-66.

- 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. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Liu, C. C. ve Chang, I. C. (2016). Model of online game addiction: The role of computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics*, 33(4), 904-915. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.02.002>
- Marsden, P. V. (2012). Survey Methods for Network Data. In J. Scott & P. J. Carrington (Eds.), *The SAGE Handbook of Social Network Analysis*, 370-388. London: SAGE Publications.
- Maxwell, J. A. (2012). *Qualitative research design: An interactive approach*. Sage publications.
- McLean, L. ve Griffiths, M. D. (2013). Female Gamers: A Thematic Analysis of Their Gaming Experience. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 3(3), 54-71.
- MEB. (2020, Mart 1). Türkiye Cumhuriyeti Milli Eğitim Bakanlığı, Bakan Selçuk, koronavirüse karşı eğitim alanında alınan tedbirleri açıkladı. Erişim Tarihi: 16/01/2022, <https://www.meb.gov.tr/bakanselcuk-koronaviruse-karsi-egitim-alaninda-alinan-tedbirleriacikladi/haber/20497/tr>
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Meng, S. Q., Cheng, J. L., Li, Y. Y., Yang, X. Q., Zheng, J. W., Chang, X. W., Shi, Y., Chen, Y., Lu, L., Sun, Y., Ping Bao, Y. ve Shi, J. (2022). Global prevalence of digital addiction in general population: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 102128. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2022.102128>.
- Miezaha, D., Batchelora, J., Megreyab, A. M., Richardc, Y. ve Moustafac, A. A. (2020). Video/computer game addiction among university students in ghana: Prevalence, correlates and effects of some demographic factors. *Psychiatry and Clinical Psychopharmacology*, 30(1), 17-23.
- Mislove, A., Marcon, M., Gummadi, K. P., Druschel, P. ve Bhattacharjee, B. (2007). Measurement and analysis of online social networks. In *Proceedings Of The 7th ACM SIGCOMM Conference On Internet Measurement*, 29-42. <https://doi.org/10.1145/1298306.1298311>
- Muslu, G. K. ve Aygun, O. (2020). An analysis of computer game addiction in primary school children and its affecting factors. *Journal of Addictions Nursing*, 31(1), 30-38.
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri ile İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkisinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 441684).

- Müezzın, E. (2015). An Investigation of High School Students' Online Game Addiction with Respect to Gender. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, (1), 55-60.
- Narayanan, S. (2005). *The Betweenness Centrality of Biological Networks* [Master's Thesis, University of Iowa]. <https://vtechworks.lib.vt.edu/handle/10919/35405>
- Newport Academy. (2021). *Academy the latest research on teenage video game addiction*. Erişim Tarihi:20/02/2022, <https://www.newportacademy.com/resources/treatment/teenage-video-game-addiction/>
- Ng, B. D. ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyberpsychology & behavior*. 8(2), 110-113.
- Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Öznel Mutluluk Düzeyleriyle İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 431348).
- Oh, W. O. (2004). Computer game addiction and its predictors of Korean elementary school children. *Child Health Nursing Research*, 10(3), 282-290.
- Omri, S., Daoud, M., Smaoui, N., Feki, R., Charfi, N., Thabet, J. B., Zouari, L., Bouali, M. ve Maalej, M. (2021). Gaming addiction among Tunisian adolescent. *European Psychiatry*, 64(S1), 824-824. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2021.2178>
- Ögel K. (2012). *İnternet Bağımlılığı, İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak* (1. Baskı). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öz, M. (2009). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 250441).
- Özgür, H. (2019). Online game addiction among turkish adolescents: the effect of internet parenting style. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 7(1), 47-68.
- Özmen, M. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Yordanması* [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 569977).
- Öztürk, M. ve Sarıkaya, İ. (2021). The relationship between the mathematical reasoning skills and video game addiction of Turkish middle schools students: A serial mediator model. *Thinking Skills and Creativity*, 40, 100843.
- Parsons, J. M. (2005). *An Examination of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games as a Facilitator of Internet Addiction* [Master's Thesis , University of Iowa]. <https://doi.org/10.17077/etd.hkq4t1r6>
- Piaget, J. (1969). *The mechanisms of perception*. London: Rutledge & Kegan Paul.

- Pontes, H. M. (2017). Investigating the differential effects of social networking site addiction and Internet gaming disorder on psychological health. *Journal of behavioral addictions*, 6(4), 601-610.
- Prell, C. (2012). *Social Network Analysis: History, Theory and Methodology*. London: SAGE Publications.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, MCB University Press, 9(5), 1- 6.
- Procidano M.E. and Heller K. (1983). Measures of perceived social support from friends and from family: Three validation studies. *American Journal Community Psychology*, 11(1), 1-24.
- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M. ve Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences?. *Computers in Human Behavior*, 55, 729-735. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.016>
- Rideout, V. J., Foehr, U. G. ve Roberts, D. F. (2010). Generation m 2: Media in the lives of 8- to 18-year-olds. *Henry J. Kaiser Family Foundation*.
- Robins, G. (2015). *Doing Social Network Research: Network-based Research Design for Social Scientists*. London: SAGE Publications.
- Rosendo-Rios, V., Trott, S. ve Shukla, P. (2022). Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda. *Addictive Behaviors*, 107238. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107238>
- Sabah, L. (2018). *Sosyal Ağ Analizi ve Salgın Modelleme* [Yüksek Lisans Tezi, Düzce Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 521251).
- Samadashvili, S. (2020). A Brave, post-Covid-19 Europe. *European View*, 19(2), 122-130.
- Samsa, F. (2020). *Türkiye'de Yaratıcı Drama ile İlgili Yapılan Lisansüstü Tezlerin Eğilimleri*. [Yüksek Lisans Tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 630036).
- Sanjamsai, S. ve Phukao, D. (2018). Flow experience in computer game playing among Thai university students. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39(2), 175-182.
- Say, F. S. (2016). *Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tasarlanan Bilgisayar Oyununu Öğrencilerin Fene Yönelik Özyeterliliklerine, Motivasyonlarına ve Saldırganlıklarına Etkisi* [Doktora Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 433695).
- Scott, J. (2000). *Social Network Analysis (2nd Edition)*. London: SAGE Publications
- Seay, A. F. ve Kraut, R. E. (2007). Project massive: self-regulation and problematic use of online gaming. *In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, 829-838.

- Seki, T., Hamazaki, K., Natori, T. ve Inadera, H. (2019). Relationship between internet addiction and depression among Japanese university students. *Journal of Affective Disorders*, 256, 668-672. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2019.06.055>
- Sezgin, E., Ekiz, M. A. ve Sevim, K. I. R. (2021). Genç ve yetişkinlerde dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 87-97.
- Soyöz Semerci, Ö. U. (2020). *Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medya Kullanımı:Lise Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması*. [Yüksek Lisans Tezi, Uşak Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 628040).
- Su, W., Han, X., Yu, H., Wu, Y. ve Potenza, M. N. (2020). Do men become addicted to internet gaming and women to social media? A meta-analysis examining gender-related differences in specific internet addiction. *Computers in Human Behavior*, 113, 106480. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106480>.
- Sulubey, O. (2022). *E-sporda ve sporda dijital oyun bağımlılığı, depresyon, anksiyete ve stresin ilişkisel olarak incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 712882).
- Sung, Y., Nam, T. H. ve Hwang, M. H. (2020). Attachment style, stressful events, and Internet gaming addiction in Korean university students. *Personality and Individual Differences*, 154, 109724. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109724>.
- Şahin, D. (2018). *Okul Dönemi 3, 4 Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları İle Davranış Problemleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Karabük Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 533142).
- Şahin, Ö. (2017). *Madde Bağımlılığı Tanısı Almış Kişilerde Benlik Saygısı ile Sosyal Fobi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 466094).
- Şahin, M., Gümüş, Y. Y. ve Dinçel, S. (2016). Game addiction and academic achievement. *Educational Psychology*, 36(9), 1533-1543. <https://doi.org/10.1080/01443410.2014.972342>
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şeker, A. Ö. (2018). *Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Değerlendirilmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 514431).
- Şimşek, H. (2009). Methodical problem in the researches of educational history. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 42(1), 33-52.
- Tang, C. S. K., Wu, A. M. S., Yan, E. C. W., Ko, J. H. C., Kwon, J. H., Yogo, M., Gan, Y. Q. ve Koh, Y. Y. W. (2018). Relative risks of Internet-related addictions and mood disturbances among college students: A 7-country/region comparison. *Public Health*, 165, 16-25. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2018.09.010>.

- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G., (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1(2), 37-57. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ojtac/issue/28472/303451>
- Teke, A. K. (2019). *Böte Öğrencilerinde Teknoloji Bağımlılığının Alt Türler Bazında İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 598351).
- Terlemeç, C. (2019). *Dijital Oyun Bağımlılığı ile Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 551052).
- Tetik, G. (2020). *Ergenler Algılanan Ebeveyn Tutumu ve Duygusal Zeka Arasındaki İlişkide, Dijital Oyun Bağımlılığının Aracı Rolünün İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 646246).
- The Common Sense Census. (2017). *The common sense census: media use by kids age zero to eight*. Erişim Tarihi: 18/01/2022, https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/report/csm_zerotoeight_fullreport_release_2.pdf
- The Prisma Statement. (2022). Transparent Reporting Of Systematic Reviews And Meta-Analyses. <https://prisma-statement.org>
- Toker, S. ve Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668-679. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.002>
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zekâ ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Fatih Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 407156).
- Toraman, M. (2013). *İnternet bağımlılığı ve sosyal ağ kullanım düzeylerinin ortaöğretim öğrencilerinin akademik başarıları ile ilişkisinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 356159).
- Tranfield, D., Denyer, D. ve Smart, P. (2003). Towards a methodology for developing evidence-informed management knowledge by means of systematic review. *British Journal of Management*, 14(3), 207-222. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.00375>
- Tso, W. W., Reichert, F., Law, N., Fu, K. W., de la Torre, J., Rao, N., Leung, L. K., Wang, Y. L. Wong, W. H. S., Ip, P. (2022). Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: A cross-sectional study in Hong Kong. *The Lancet Regional Health-Western Pacific*, 20, 100382. <https://doi.org/10.1016/j.lanwpc.2022.100382>.
- Tuğrul, B., Aslan, Ö. M., Ertürk, G. ve Altınkaynak, Ş. Ö. (2014). Anaokuluna devam eden altı yaşındaki çocuklar ile okul öncesi öğretmenlerinin oyun hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 97-116. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/inuefd/issue/8711/108757>
- Tunalı, V. (2016). *Sosyal Ağ Analizine Giriş* (1. Baskı). Nobel Akademik Yayıncılık.

- Turan, S., Öcal, T. ve Cengiz, Ö. (2022). Effect of Digital Game Addiction and Social Anxiety Levels on Recreational Active Adolescents. *Education Quarterly Reviews*, 5(1), 40-47. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.05.01.416>.
- Türk Dil Kurumu, (2022). *Güncel Türkçe Sözlük*. Erişim Tarihi: 15/01/2022, <https://sozluk.gov.tr/>
- Türkiye İstatistik Kurumu, (2021a). *Sabit telefon, cep telefonu ve internet abone sayısı*. Erişim Tarihi: 15/03/2022, <https://data.tuik.gov.tr/Kategori/GetKategori?p=ulastirma-ve-haberlesme-112&dil=1>
- Türkiye İstatistik Kurumu, (2021b). *Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması*. Erişim Tarihi: 15/03/2022, [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437)
- Türkiye İstatistik Kurumu, (2021c). *Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması*. Erişim Tarihi: 15/03/2022, <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>
- Tüzüntürk, S. (2012). *Organizasyonel Ağ Analizi* (1. Baskı). Dora Yayıncılık.
- Ulum, H. (2016). *Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Çığ Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 443047).
- Ulusoy, B. (2019). *Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Etki Eden Etkenlere ve Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Veli ve Öğretmen Görüşleri*. [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 594714).
- Uysal, A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı* [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 187932).
- Uzbay, T. (2009). Madde Bağımlılığının tarihçesi, tanımı, genel bilgiler ve bağımlılık yapan maddeler. *Meslek İçi Sürekli Eğitim Dergisi*, 21, 5-15.
- Uzunoglu, A. (2021). Dijital Oyun ve Bağımlılık. *Yeni Medya*, 2021(11), 116-131.
- Ücan, İ. (2018). *Algılanan Sosyal Destek İle Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Nişantaşı Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 534795).
- Ünal, G. T. ve Batı, U. (2011). *Dijital oyunlar: Kendi dünyanda yaşa, bizimkinde oyna* (1. Baskı). Derin Yayınları.
- Ünsal, A. (2019). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Duygusal Zekası ve Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 565814).

- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B. ve Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*, 4(1). <https://doi.org/10.1177/2158244013518054>
- Wallenius, M., Rimpelä, A., Punamäki, R. L. ve Lintonen, T. (2009). Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent–child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30(4), 463-474.
- Wan, C. S. ve Chiou, W. B. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 317-324.
- Wang, C. W., Chan, C. L., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong, P. W. ve Ho, R. T. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *The Scientific World Journal*. <http://dx.doi.org/10.1155/2014/874648>.
- Wang, P., Pan, R., Wu, X., Zhu, G., Wang, Y., Tian, M., Sun, Y. ve Wang, J. (2022). Reciprocal associations between shyness, depression, and Internet gaming disorder among Chinese adolescents: A cross-lagged panel study. *Addictive Behaviors*, 129, 107256. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107256>.
- We Are Social and Hootsuite, (2022). *Digital 2022: Another year of bumper growth*. Erişim Tarihi: 10/03/2022, <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction: A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276.
- Whang, L. S. M., Lee, S. ve Chang, G. (2003). Internet over-users' psychological profiles: A behavior sampling analysis on internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(2), 143-150. <https://doi.org/10.1089/109493103321640338>.
- Wisitpongaree, C., Techakasem, P., Pornnoppadol, C. ve Supawattanabodee, B. (2015). Computer game addiction: risk and protective factors in students in dusit district, bangkok. *Vajira Medical Journal: Journal of Urban Medicine*, 59(3), 1-1. <http://doi.org/10.14456/vmj.2015.20>
- Witteck, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D. ve Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672-686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>.
- Yağcı, A. (2020). *Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Algılanan Stres Düzeyi ve Algılanan Sosyal Destek ile Arasındaki İlişki*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 658482).
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.

- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. C., Chen, S. H. ve Ko, C. H. (2007). Family factors of internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & behavior*, 10(3), 323-329. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9948>
- Yeşilay, (2021). *Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı*. Erişim Tarihi: 30/01/2022, https://tbm.org.tr/media/kitaplar/TBM_ortaokul_teknoloji_icerik_web.pdf
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (5. baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, A. (2020). *Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu Tanılı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığında Bağlanmanın Etkisi ve Yordayıcı Faktörlerin İncelenmesi*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Mersin Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 652657).
- Yılmaz, C. (2019). *Batı Marmara Bölgesi'nde Oyun Bağımlılığı İle Bağlanma Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 586950).
- Yılmaz, M. (2019). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İle Beden Kitle İndeksleri, Benlik Saygısı ve Sosyal Görünüş Kaygısı Arasındaki İlişki*. [Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 570908).
- Yoon, M. S., Kim, N. H. ve Park, W. K. (2014). The effects of game, leisure, family factors on the internet game addiction in middle school students. *Korean journal of youth studies*, 21(4), 309-337.
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: Evaluation and treatment, *Student British Medical Journal*, 7, 351-352.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.
- YÖK. (2020, Mart 18). Yükseköğretim Kurulu, Basın Açıklaması. Erişim Tarihi: 16/01/2022, <https://www.yok.gov.tr/Sayfalar/Haberler/2020/universitelerde-uygulanacak-uzaktan-egitime-iliskin-aciklama.aspx>
- Yönet, E. (2018). *Lise Öğrencilerinin Sportif Serbest Zaman İlgilenim, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yaşam Kalitesi Düzeylerinin Araştırılması*. [Doktora Tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 534757).
- Yüksel, A. O. (2021). *Eğitim Bilimlerinde Yükseköğretim Düzeyinde Yapılmış Sosyal Ağ Analizi Çalışmalarının İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 667797).

EKLER

Ek 1: İncelenen Lisansüstü Tezler

1. Akça, H. (2018). *İstanbul İli Maltepe ilçesindeki İlkokul Çağı Çocuklarında Ekran Bağımlılığı Eğiliminin Nicel Olarak İncelenmesi*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 522876).
2. Akkaya, F. H. (2020). *Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 628749).
3. Aksel, N. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 517664).
4. Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda Oyun Bağımlılığı, Yaşam Biçimi Davranışları ve Etkileyen Faktörler*. [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 493544).
5. Aktaş, B. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlık ve Saldırganlıkla İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 522945).
6. Al-Kord, N. Y. M. (2016). *Facebook Ortamındaki Dijital Oyunların Bağımlılığına Etki Eden Demografik Faktörler*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 451832).
7. Alagöz, N. (2019). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Fiziksel Aktivite Düzeyleri İle İnternet ve Oyun Bağımlılığı İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 612779).
8. Alanı, N. (2021). *Video Game Addiction Levels Among Adolescents In Terms Of Various Demographics and Affective Factors (Issue January)*. [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 672939).
9. Alpdoğan, G. (2021). *12-14 Yaş Arası Spor Yapan Ve Yapmayan Bireylerde Dijital Oyun Bağımlılığının Dikkat ve Denge Parametreleri Üzerine Etkisi (Van İli Örneği)*. [Yüksek Lisans Tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 686247).
10. Alturan, N. (2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Konuşma Kaygıları ile Dijital Oyun, Sosyal Medya ve Akıllı Telefon Bağımlılıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Düzce Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 678078).
11. Aras, S. (2019). *Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Ailedeki Koruyucu Etkiler ve Kişisel Özellikler Açısından İncelenmesi (Bursa İli Örnekleme)*. [Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 554490).
12. Arslan Durna, H. K. (2015). *Effects of Violent Game Addiction on Executive Functions, Response Inhibition and Emotional Memory*. [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 408599).
13. Atak, F. (2020). *10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı İle Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 624647).
14. Avcı, İ. C. (2020). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve İletişim Becerileri*

- Arasındaki İlişki*. [Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 660547).
15. Aydemir, N. (2020). *Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Eğilimi ve Sosyalleşme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 659557).
 16. Aydın Özgür, E. (2019). *2018 Yılında Edirne Merkez İlçe ve Merkeze Bağlı Köylerde 10-14 Yaş Arası Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı, Buna Etki Eden Faktörler ve Sağlıkla İlişkili Yaşam Kalitesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 615214).
 17. Aydoğan, F. (2018). *Video Oyunu Bağımlılığının Toplumsal Cinsiyet Algısı Üzerinde Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 540611).
 18. Balak, Z. İ. (2016). *Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İle Somatizasyon Bozukluğu ve Zihin Kuramı Arasındaki İlişki*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 460747).
 19. Balıkcı, R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 507951).
 20. Barışık, H. (2021). *Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Akran İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Maletpepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 683224).
 21. Barut, B. (2019). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi İle Algılanan Sosyal Destek ve Duygu Düzenleme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 587057).
 22. Baygöl, S. (2021). *Spor Yöneticiliği Öğrencilerinde E-Spor Katılımı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Başarı, Problem Çözme Becerisi ve Yaşam Tatmininin İncelenmesi (Batı Akdeniz Örneği)*. [Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 680111).
 23. Baykal, D. (2020). *Dijital Oyun Bağımlılığının Sosyoekonomik Açısından Değerlendirilmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 669508).
 24. Bayram, G. E. (2020). *The Relationship Between Game Addiction, Personality Traits, Player Types, Age and Gender Among University Students*. [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 620183).
 25. Bekar, B. (2018). *Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu Olan ve Olmayan Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı*. [Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 532471).
 26. Bekar, T. (2018). *Üniversite Öğrencilerinde Teknoloji İle İlgili Bağımlılıklar ve İlişkili Faktörler*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 497596).
 27. Bekir, S. (2018). *Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Duygusal Şemalar, Eylemli Kişilik ve Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 516564).
 28. Besin, B. D. B. (2021). *Adolesanlarda Sosyal Medya, Dijital Oyun ve İnternet Bağımlılığının; Yeme ve Uyku Bozuklukları Üzerine Etkisinin İncelenmesi*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez

- Merkezi. (Tez No: 665127).
29. Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*. [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 423226).
 30. Bingöl, Ç. (2021). *Pandemi Sürecinde Uzaktan Ders Alan Okul Çağı Çocuklarında Dijital Oyun Bağımlılığı Beslenme Tutum ve Davranışları*. [Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 681545).
 31. Bingöl Karagöz, D. (2017). *İnternet Bağımlılığı ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Yaygınlığının, İlişkili Etkenlerin İncelenmesi*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Kocaeli Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 466694).
 32. Boran, E. (2020). *Ergenlerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Başa Çıkma Stratejileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 641971).
 33. Budak, K. S. (2020). *Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin ve Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeğinin Geliştirilmesi, Problem Davranışlarla İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 630581).
 34. Būdük, S. (2018). *Obez Bireylerde Obezite Düzeyi ile Akıllı Telefon Bağımlılığı ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 515223).
 35. Cabir, F. B. (2019). *Adölesanlarda Oyun Bağımlılığı ve Sağlıklı Yaşam Biçimi Davranışları*. [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 596666).
 36. Civan Kemiksiz, R. (2019). *Çevrimiçi Bağımlılığın Habitatu:Çevrimiçi Oyuncuların E-Spor Faaliyetleri ve Oyun Bağımlılığı İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 550922).
 37. Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 512473).
 38. Çetintaş, D. (2020). *Yetişkinlik Dönemi Oyun Bağımlılığının Yalnızlık Algısı, Sosyal Destek, Öfke Kontrolü ve Zihinsel Dayanıklılık ile İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 663065).
 39. Çevik, O. (2021). *Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Çocuklardaki Narsisizm ve Mutluluğa Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 665793).
 40. Çınar, S. (2021). *Özel Yetenekli 6 ve 7. Sınıf Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Empati Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 662676).
 41. Çiçek, F. (2021). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik Sağlık Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Ufuk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 684234).
 42. Çiftçi, A. (2021). *İnternet Oyun Bağımlılığının Bağlanma Stilleri, Metakognisyonlar ve Çocukluk Çağı Olumsuz Yaşantıları ile İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kent Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 668615).
 43. Çoban, S. (2019). *Doğu Karadeniz Bölgesinde Oyun Bağımlısı Bireylerin Psikolojik Semptomlarla Olan İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 657146).

44. Çukurluöz, Ö. (2016). *Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi: Ankara İli Çankaya İlçesi Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 450084).
45. Delebe, A. (2020). *Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ile Bazı Fiziksel Parametreler ve Akademik Başarı Durumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 646055).
46. Delibaş, H. (2019). *Üniversite Öğrencilerinde Teknoloji ile İlgili Bağımlılıklar ve İlişkili Faktörler*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Düzce Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 576825).
47. Deliktaş, O. (2020). *Ahlaki Kimlik ve Bilişsel Tamamlanma İhtiyacının Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Üzerindeki Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 656710).
48. Demir, S. (2020). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığın İki Zeka Türü: Duygusal - Ruhsal Zeka ile İlişkisi ve Oynama Motivasyonu Niteliğinin Düzenleyici Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 645851).
49. Demirbozan, N. (2019). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Anne Baba Tutumu Ve Benlik Saygısı İle İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 547745).
50. Demircioğlu, R. (2020). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Saldırganlık Düzeyleri ve İletişim Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi: Yapısal Eşitlik Modellemesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 647305).
51. Denizci Nazlıgül, M. (2019). *The Influence Of Emotional Maltreatment, Emotional Schemas, And Avoidance On Gaming Addiction And Exercise Addiction*. [Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 571487).
52. Dericci, B. (2018). *Effects of Violent Game Addiction on Emotional Memory and Psychological Factors*. [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 542882).
53. Doğan Keskin, A. (2019). *Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu İle Duygusal Davranışsal Sorunlarına ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi*. [Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 585861).
54. Dönmez, Ş. (2018). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Bilinçli Farkındalık ve Yaşam Doyumu İle İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 510437).
55. Duran, E. (2019). *Anne Tutumu İle Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Öz Düzenlemenin Aracı Rolü*. [Yüksek Lisans Tezi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 585837).
56. Dursun, O. (2019). *Anadolu Bölgesi'nde Oyun Bağımlılığının Psikolojik Semptomlarla Olan İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 657402).
57. Elmacıgil, Y. A. (2021). *İlkokul Çağındaki Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Akran Zorbalığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 674159).
58. Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 466096).

59. Erboy, E. (2008). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler*. [Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 312321).
60. Ercan, Ö. (2021). *Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin, Sosyal Yeterlilik, Yaşantısal Kaçınma ve Yalnızlık Değişkenleri Açısından İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Ufuk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 677705).
61. Erkalıç, E. (2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığının Yalnızlık ve Benlik Saygısı Arasındaki İlişkisi ve Dijital Oyun Bağımlılığının Çeşitli Demografikler Açısından İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 671523).
62. Ertaş, B. (2018). *Relational and Comparative Analysis On Social Networking, Smartphone, and Game Addictions*. [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 495529).
63. Eyyupoğlu, E. (2017). *Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Asilik Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 469420).
64. Ferligül Çakılci, E. (2013). *Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık*. [Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 322072).
65. Geniş, Ç. (2020). *Adölesan Dönemde Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı ve Anne-Baba Tutumları*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 684386).
66. Gezer, H. (2019). *Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı İle Anksiyete ve Empatik Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi; Sancaktepe Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 614518).
67. Gökalp, B. (2021). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirleyen Etkenler*. [Yüksek Lisans Tezi, Medipol Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 688637).
68. Göymen, R. (2019). *Akıllı Telefon Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Medipol Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 584102).
69. Gürsu, E. (2021). *Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı ve Bu Bağımlılığın Youtube İle İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 659317).
70. Hazar, K. (2014). *Lise Öğrencilerinde İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Spora Katılım Düzeyi ve Bazı Değişkenlerle İlişkinin Araştırılması*. [Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 378639).
71. Hazar, Z. (2016). *Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi*. [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 450176).
72. Işık, M. (2021). *Oyun Bağımlılığının 11-14 Yaş Çocuklarda Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu Üzerine Etkisinin Stroop Testi İle İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 687097).
73. İçen, B. (2018). *İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerin Sanal Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Belirlenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Okan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 513681).

74. Kağızmanlı, N. (2019). *Ergenlerde Beş Faktör Kişilik Özelliklerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Üzerindeki Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Bayburt Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 564670).
75. Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 544064).
76. Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 537956).
77. Karakaya, G. (2019). *Ergenlerin Bir Boş Zaman Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimine Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Hacı Bayram Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 573012).
78. Karaman Yaşar, S. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Gözünden Dijital Oyun ve Dijital Oyun Bağımlılığı:Kocaeli İli Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 600519).
79. Kasap, Z. (2018). *The Effects of Violent Video Game Addiction on Visual-Spatial Memory: An ERP Study*. [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 511991).
80. Kaşıkçı, C. H. (2020). *Şiddet İçerikli Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öfke İfade Ediş Tarzı Arasındaki İlişkide Dürtüsellik Ve Aleksitiminin Aracı Rolü*. [Yüksek Lisans Tezi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 648970).
81. Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi:Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması*. [Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 351001).
82. Kaya, H. B. (2018). *Bireysel Egzersiz Programının ve Neurofeedback Uygulamalarının Oyun Bağımlılığı, Psikolojik Belirtiler ve Beyin Dalgaları Üzerine Etkisi*. [Doktora Tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 601487).
83. Kayhan Aygün, S. (2021). *Pandemi Sürecinde Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Uyku Bozukluğu Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 678959).
84. Kaymak, B. (2020). *Liselerde Öğrenim Gören Öğrencilerin Dijital oyun Bağımlılıkları ile Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişki*. [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 646394).
85. Keskin, B. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Psikolojik Sağlık ve Bilinçli Farkındalık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 601229).
86. Kestane, M. (2019). *Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim İkinci Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı İle İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Biruni Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 554615).
87. Kıldiran, Y. (2019). *Lise Öğrencilerinin Zorbalıkla Baş Etme Düzeyleri ve Zorbalık Eğilimi Düzeyleri İle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 555110).
88. Kılıç, C. (2021). *Lise Öğrencilerinin İnternet, Sosyal Medya ve Dijital Oyun*

- Bağımlılıkları ile Yalnızlık, Bencillik ve Yaşam Doyumu Düzeyleri Arasındaki İlişki, Malatya Örneği.* [Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 661525).
89. Kılıç, M. A. (2020). *15-18 Yaş Arası Okul Sporlarına Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Sosyal ve Duygusal Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi.* [Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 625424).
90. Kınay, B. (2019). *Ergenlerde Oyun Bağımlılığının Sosyal Kaygı, Saldırganlık ve Sosyal Dışlanma İle İlişkinin İncelenmesi.* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 542943).
91. Kibaroglu, F. N. (2020). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile Akademik Erteleme, Öz Yeterlik ve Bilgi İşlemsel Düşünme Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.* [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 650368).
92. Kitapçioğlu, S. (2020). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Olan Ergenlerde Baba Rolünün Değerlendirilmesi.* [Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 625261).
93. Koç, A. K. (2020). *Lise ve Üniversite Öğrencilerinde İnternet Oyun Bağımlılık Sıklığı ve Etkili Faktörler.* [Tıpta Uzmanlık Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 622124).
94. Koç, P. (2017). *Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili.* [Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 463151).
95. Koçakoğlu, U. (2019). *İlköğretim 3. ve 4. Sınıf Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Obezite İle İlişkisi:Konya Örneği.* [Tıpta Uzmanlık Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 547611).
96. Koçoğlu, S. (2021). *Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının İletişim Becerilerine Etkisi.* [Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 674241).
97. Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri İle Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.* [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 427646).
98. Köşeler, S. (2020). *Turizm Eğitimi Alan Öğrencilerin Sosyal Medya Kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlılıklarının Akademik Başarıya Etkisi: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Örneği.* [Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 634404).
99. Köseliören, M. (2017). *İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık.* [Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 471213).
100. Kurtbeyoğlu, E. (2018). *Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığı ve Obezite Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi.* [Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 616044).
101. Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin Demografik Özelliklerinin Oyun Bağımlılığı İle İlişkisi.* [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 524019).
102. Lermi, U. (2020). *Ortaokul Öğrencilerinde Algılanan Sosyal Destek ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Eyüpsultan Örneği).* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 656447).
103. Mansız, A. S. (2021). *Üniversite Öğrencilerinde Şiddet İçerikli Sanal*

- Gerçeklik Oyunlarının Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 688076).
104. Marufoğlu, S. (2020). *Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığının Fiziksel Aktivite ve Uyku Alışkanlıklarına Etkisinin Araştırılması*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Medipol Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 644257).
105. Mete, K. (2019). *Marmara Bölgesindeki Bireylerin Oyun Bağımlılığı Özellikleriyle Psikolojik Semptomlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 551053).
106. Musluoğlu, M. (2016). *15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri İle İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 441684).
107. Nurullayeva, N. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı İle Aleksitimi ve Üstbilişsel Sorun Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 569509).
108. Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Öznel Mutluluk Düzeyleriyle İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 431348).
109. Oral, A. H. (2018). *İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 516206).
110. Orhan, E. (2018). *10-14 Yaş Arası Çocukların Fiziksel Aktivite Seviyesi, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 508655).
111. Oçalan, Z. (2019). *Farklı Okullarda Öğrenim Gören 10-14 Yaş Grubu Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Oyunsallık Düzeylerinin Karşılaştırılması*. [Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 602384).
112. Önder, Ç. (2019). *İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığı Açısından Riskli Adölesanların Sağlık Sorunlarının Omaha Sistemi İle Değerlendirilmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 553857).
113. Özcan, K. (2018). *Motivasyonel Görüşme Tekniğine Dayalı Psiko Eğitim Programının Çevrim İçi Oyun Bağımlılığına Etkisi*. [Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 492292).
114. Özçelik, S. (2019). *Akdenize ve Ege Bölgesinde Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik Belirtilerin İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 586990).
115. Özdemir, M. (2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimleri*. [Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 674303).
116. Öziç, E. (2019). *Batı Karadeniz Bölgesindeki Bireylerde Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 657389).

117. Özmen, M. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Yordanması*. [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 569977).
118. Sağıncı, H. (2021). *Oyun Bağımlılığı, Oyun Sadakati Ve Satın Alma Niyeti Arasındaki İlişkinin İncelenmesi: Dijital Oyunlar Üzerine Bir Araştırma*. [Yüksek Lisans Tezi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 677451).
119. Sallayıcı, Z. (2019). *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Davranış Problemleri Arasındaki İlişki*. [Yüksek Lisans Tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 552036).
120. Satgan, D. (2015). *Gençlerde Bilgisayar Oyunları Bağımlılığının Nesne İlişkileri Bağlamında Projektif Testlerle Değerlendirilmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 428565).
121. Sayıcı, H. (2019). *İlkokula Devam Eden Çocukların Anne Baba Tutumları İle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 603085).
122. Sert, U. (2021). *Üniversite Öğrencilerinin Eğitim Ortamlarında Siber Aylaklık ve Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleriyle İlgili Yordayıcı İlişkilerin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 666726).
123. Soyöz Semerci, Ö. U. (2020). *Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medya Kullanımı:Lise Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması*. [Yüksek Lisans Tezi, Uşak Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 628040).
124. Suak, S. (2019). *Lisede Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Aleksitimi Karakter Özelliği ve Gözlerden Zihin Okuma Becerisi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 600973).
125. Şahin, D. (2018). *Okul Dönemi 3, 4 Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları İle Davranış Problemleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Karabük Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 533142).
126. Şahin, F. (2018). *İnternet Kullanımı ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Üstün Zekalı ve Yetenekli Çocukların Okul Sosyal Davranışlarına Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 530273).
127. Şahin Öztürk, İ. (2019). *İlkokul Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım Amaçları ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 562079).
128. Şakar, Ş. Ş. (2021). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Sosyal Fobi ve Sosyal Görünüş Kaygısı ile İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 669788).
129. Şeker, A. Ö. (2018). *Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Değerlendirilmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 514431).
130. Şimşek, B. (2020). *E-Sporcuların Online Oyunlarda Harcadıkları Zamanla Obezite Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gedik Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 647661).
131. Tahincioğlu, C. (2020). *Çok Oyunculu Çevrim İçi Video Oyunu Bağımlılığı Olan Genç Yetişkinlerde Bağımlılık Şiddeti ile Dissosiyatif Belirtiler ve Çocukluk Çağı*

- Travmalarının İlişkisi*. [Doktora Tezi, Doğu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 629029).
132. Taneri, B. (2020). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Sonrası Akran İlişisine yönelik Şiddet Eğilimi ve Zorbalık İlişkisinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 648613).
133. Teke, A. K. (2019). *Böte Öğrencilerinde Teknoloji Bağımlılığının Alt Türler Bazında İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 598351).
134. Terlemeç, C. (2019). *Dijital Oyun Bağımlılığı ile Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 551052).
135. Topal, M. (2017). *İnternet Oyunu Oynama Bozukluğu Olan Ergenlerde Psikiyatrik Eşhastalanım Varlığı ve Dürtüsellik İncelenmesi*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 460209).
136. Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zeka İle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Fatih Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 407156).
137. Tunç, Ö. V. (2021). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık ve Yalnızlık Arasındaki İlişinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 669933).
138. Turhan Gürbüz, P. (2020). *Madde Kullanımı Olan Ergen ve Gençlerde Sosyal Medya Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Akdeniz Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 628314).
139. Ulum, H. (2016). *Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı İle Duygu Ayarlayabilme Arasındaki İlişinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 443047).
140. Ulusoy, B. (2019). *Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Etki Eden Etkenlere ve Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Veli ve Öğretmen Görüşleri*. [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 594714).
141. Uslu, Ş. (2019). *Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 594088).
142. Ücan, İ. (2018). *Algılanan Sosyal Destek İle Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Nişantaşı Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 534795).
143. Ülkümen, İ. (2021). *Geç Ergenlik Dönemindeki Bireylerde Ebeveyn Duygusal Erişilebilirliği ile Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Duygu Düzenlemenin Aracı Rolünün İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 688069).
144. Ün, D. (2021). *Sığınmacı Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığı ve Travma Sonrası Stres Bozukluğu Arasındaki İlişinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 674216).
145. Ünsal, A. (2019). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Duygusal Zekası ve Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 565814).
146. Yağcı, A. (2020). *Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Algılanan Stres*

- Düzeyi ve Algılanan Sosyal Destek ile Arasındaki İlişki*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 658482).
147. Yalçın, H. D. (2020). *Video Oyunları Bağımlılığı ve Depresyon İlişkisinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Okan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 649748).
148. Yalçın Irmak, A. (2014). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi*. [Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 370058).
149. Yavaş, G. (2020). *Ergenlerin Öznel İyi Oluşu Arttırma Stratejileri, Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkilerinin, Öznel İyi Oluş İle İlişkisinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Biruni Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 636546).
150. Yayman, E. (2019). *Ergenlerde Sosyal Medya Bağımlılığı Oyun Bağımlılığı ve Aile İşlevleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 609081).
151. Yeşilyurt, F. (2014). *Ergenlerin Çevrim İçi Oyunlardaki Deneyimleri ve Oyuna İlişkin Tutumlarının İncelenmesi*. [Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 356626).
152. Yıldırım, E. (2019). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Algılanan Sosyal Destek ve Temel Psikolojik İhtiyaçlarla İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 554183).
153. Yiğit, E. (2017). *Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 480165).
154. Yıldız, T. (2019). *Lise Öğrencilerinde Fonksiyonel Olmayan Tutumların Sigara Kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 598418).
155. Yılmaz, A. (2020). *Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu Tanılı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığında Bağlanmanın Etkisi ve Yordayıcı Faktörlerin İncelenmesi*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Mersin Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 652657).
156. Yılmaz, B. (2019). *Ortaöğretim Kurumlarındaki Öğretmen ve Yöneticilerin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Ankara İli Çankaya İlçesi Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 594150).
157. Yılmaz, B. (2020). *E-Spor Oyuncularının Algıladıkları Sosyal Destek, Aile İklimi ve Yetişkin Bağlanma Stillerinin Oyun Bağımlılığı Üzerine Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 626790).
158. Yılmaz, C. (2019). *Batı Marmara Bölgesi'nde Oyun Bağımlılığı İle Bağlanma Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 586950).
159. Yılmaz, G. (2018). *The Effects of Violent Video Game Addiction on Working Memory: An ERP Study*. [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 512018).
160. Yılmaz, M. (2019). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İle Beden Kitle İndeksleri, Benlik Saygısı ve Sosyal Görünüş Kaygısı Arasındaki İlişki*. [Yüksek Lisans Tezi,

Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 570908).

161. Yönet, E. (2018). *Lise Öğrencilerinin Sportif Serbest Zaman İlgilenim, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yaşam Kalitesi Düzeylerinin Araştırılması*. [Doktora Tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 534757).
162. Yüksel, A. F. (2021). *İnternet Oyun Oynama Bozukluğunda Bağlanma, Karakter ve Mizaç Özellikleri*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Kırıkkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. (Tez No: 665674).

Ek 2: Önemli Sonuçlar Tablosu

Gelir seviyesi arttıkça oyun bağımlılığı yatkınlığı artmaktadır.	C1
Gelir seviyesi arttıkça oyun bağımlılığı yatkınlığı azalmaktadır.	C2
Tek başına yaşayan bireyler ailesiyle aynı evde yaşayan bireylere göre 2,09 kat daha fazla bağımlılık yatkınlığıyla karşı karşıya kalmaktadırlar.	C3
Strateji, aksiyon ve rol yapma türü oyun oynamak da bağımlılık yatkınlığını arttırmaktadır.	C4
Bağımlılık yatkınlığının özellikle 18 - 20 yaş grubunda yoğun olması.	C5
Erkeklerde bağımlılık yatkınlığı kadınlara göre daha fazla tespit edilmiştir.	C6
Kadınlarda bağımlılık yatkınlığı erkeklerle göre daha fazla tespit edilmiştir.	C7
Günlük 1 saatten fazla video oyunu oynayan bireylerin daha sık video oyunu bağımlılığına yakalandığını söylemek mümkündür. (oyun oynama süresi arttıkça oyun bağımlılığı artmaktadır.).	C8
Haftada 3 günün üzerinde dijital oyunlarla vakit geçiren katılımcılar, 3 günden az dijital oyun oynayanlara göre daha fazla bağımlılık göstermektedir.	C9
Tek çocuk olanların oyun bağımlılığı daha yüksektir.	C10
İlk doğan sonraki doğanlardan daha fazla oyun bağımlısıdır.	C11
Aileyle birlikte yaşayanların oyun bağımlılıkları daha fazladır.	C12
Anne baba ayrı veya vefat durumu olan bireylerin oyun bağımlılıkları daha fazladır.	C13
Anne babası ayrı olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı derecede daha düşüktür.	C14
Anne eğitim düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı artmaktadır.	C15
Anne öğrenim durumu yükseldikçe çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının da düştüğü söylenebilir.	C16
Baba eğitim düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı artmaktadır.	C17
Baba öğrenim düzeyi yükseldikçe çocukların bilgisayar oyunu bağımlılıklarının da düştüğü söylenebilir.	C18
Annesi çalışmayan/ev hanımı olanların oyun bağımlılıkları daha fazladır.	C19
Babası çalışanların oyun bağımlılıkları daha fazladır.	C20
Fiziksel aktivite yapmayanların yapanlara göre oyun bağımlılıkları daha fazladır.	C21
Spora katılan bireylerin katılmayanlara oranla bağımlılık puanlarının daha yüksek olduğu görüldü.	C22
Dengeli beslenmeyenleri oyun bağımlılıkları beslenenlere göre daha fazladır.	C23
Bilgisayar oyun bağımlılığı ile duygusal zeka arasında yapılan korelasyon analizi sonucunda $p < 0.01$ düzeyinde istatistiksel açıdan pozitif yönlü anlamlı ilişkiler bulunmuştur.	C24
Duygusal zekâ ile bilgisayar oyunu oynama bağımlılığı arasında anlamlı düzeyde, yüksek ve negatif yönde ilişki olduğu belirlenmiştir.	C25
Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanların yüksek olduğu söylenebilir.	C26
Öğrencilerin büyük çoğunluğunda dijital oyun bağımlılığı olmadığı (veya az olduğu) tespit edilmiştir.	C27
Adölesanların oyuna uzun zaman ayırmaları; oyunların her aşamasının çok uzun sürmesi, sonunun olmaması, ödülün uzun saatler sonunda elde edilebilmesi gibi nedenlerle açıklanmıştır.	C28
Hafta içi ve hafta sonu tüm boş zamanlarını oyuna harcayarak geçiren bazı adölesanlar yemek, uyku, kişisel bakım, aile / arkadaş ilişkilerini ve önemli görevlerini ihmal edebilmekte hatta çevrelerindeki kişilerle çatışmamak için oyun sürelerini saklayabilmektedir.	C29
Dijital oyun bağımlılığı açısından riskli adölesanların en çok belirlenen yedi problemi ruh sağlığı, görme, ağrı, uyku ve dinlenme, beslenme, sosyal etkileşim, fiziksel aktivite olarak belirlenmiştir.	C30
Aile ortamını çatışma ve huzursuzluk ortamı olarak algılayan ve düşük akademik başarıları olan kız adölesanların bağımlı oyuncu olma riski daha yüksek bulunmuştur.	C31

Psiko-sosyal davranış bozukluğu problemi olan ve oyun oynama düşüncelerini, isteklerini kontrol edemeyen adölesanların bağımlılık düzeyinde oyun oynama davranışları geliştirmeleri kolaylaşmaktadır.	C32
Oyun bağımlılığı müdahale programı ergenlerin oyun bağımlılığı, oyun motivasyonu düzeyleri üzerinde anlamlı bir etki göstermemiştir.	C33
Dokuzuncu sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, 10. ve 12. Sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur. Sınıf seviyesi arttıkça oyun bağımlılığı azalmaktadır.	C34
Sınıf düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığının artmaktadır.	C35
Dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilim düzeyi arasında orta, yüksek düzeyde anlamlı bir korelasyon bulunmuştur.	C36
Kullanılan ekran sayısı, dijital cihaz arttırıldıkça oyun bağımlılığı artmaktadır.	C37
Çevrimiçi oyun oynayan katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çevrimdışı oyun oynayan katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeylerine göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur.	C38
Bilgisayar aracıyla oyuna girenlerin diğerler materyallere göre dijital oyun bağımlılık ölçeğinden daha fazla puan aldıkları görülmektedir.	C39
Şiddet içerikli oyun bağımlısı olan katılımcıların depresyon, kaygı ve saldırganlık açısından ilgili testlerde daha yüksek puan almışlardır.	C40
Dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu olan katılımcıların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri sağlıklı olanlara göre anlamlı olarak daha yüksek bulunmuştur.	C41
İnternet bağımlılığı ile paralel oyun bağımlılığının da arttığı, internet ve oyun bağımlılığı arttıkça psikolojik sağlamlığın azaldığı ve agresyon/saldırganlığın arttığı görülmüştür.	C42
Yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığı artış göstermektedir.	C43
Yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığının azalma göstermektedir.	C44
İnternet kullanımı arttıkça dijital oyunlara olan ilgi ve oyun bağımlılığı artış göstermektedir.	C45
İnternet kullanımı arttıkça dijital oyunlara olan ilgi ve oyun bağımlılığı azalış göstermektedir.	C46
İnternet kafeyi kullanan katılımcıların sıra ortalamaları kullanmayanlara göre anlamlı derecede yüksektir.	C47
Algıladıkları demokratik ebeveyn tutumu düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyi azalmaktadır.	C48
Anne baba tutumunu demokratik ve koruyucu algılayan katılımcıların dijital oyun bağımlılığı yüksek bulunmuştur.	C49
Müsamahakâr, otoriter aile tutumu olan grubun oyun bağımlılığı puan ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı oranda yüksek saptanmıştır.	C50
Müsamahakâr, otoriter aile tutumu olan grubun oyun bağımlılığı puan ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı oranda düşük saptanmıştır.	C51
Çocuk sahibi olmayanlarda oyun bağımlılığı daha fazladır. (Veya çocuk sayısı arttıkça bağımlılık azalmaktadır.).	C52
Oyun bağımlılığı düzeyleri yüksek olan katılımcıların kaygılı ve kaçınan bağlanma puanları anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.	C53
Bilgisayar oyun bağımlılığı ile engelleyici aile ilişkileri arasında orta düzeyde pozitif yönde, destekleyici aile ilişkileri ile orta düzeyde negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.	C54
Okul başarısı arttıkça oyun bağımlılığı azalmaktadır.	C55
Katılımcıların bağımlılık düzeyleri arttıkça saldırganlık düzeyleri de artmaktadır.	C56
Katılımcıların oyun bağımlılığı düzeyi arttıkça yaşam kaliteleri düşmektedir.	C57
Meslek lisesi öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları anadolu lisesi ve imam hatip liselerindeki öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksektir.	C58
Meslek lisesi öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları anadolu lisesi ve imam hatip liselerindeki öğrencilerden anlamlı düzeyde düşüktür.	C59
Algılanan sosyal destek arttıkça oyun bağımlılığı azalmaktadır.	C60
Oyun bağımlılığı düzeyi temel psikolojik ihtiyaçların karşılanma düzeyi arttıkça azalmaktadır.	C61

Dijital oyun bağımlılık düzeyinin artması sosyal beceri düzeyini azaltmaktadır.	C62
Dijital oyun bağımlılığı olan ergenlerin, dijital oyun bağımlılığı olmayan ergenlere kıyasla öfkelerini daha fazla dışa vurdukları saptanmıştır.	C63
Bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki korelasyonun negatif yönlü ve anlamlı olduğu bulunmuştur.	C64
Anksiyete oyun bağımlılığını arttırmaktadır.	C65
Aileden başka bir yerde, yurtda veya arkadaşlarla evde yaşayanlarda oyun bağımlılığı puanları daha fazladır.	C66
Eğitim fakültesi öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları diğer fakültelere göre anlamlı olarak daha düşük iken, spor, mühendislik ve teknoloji fakültesi öğrencilerinde anlamlı olarak daha yüksek bulunmuştur	C67
Dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları sigara ve alkol kullanan kişilerde anlamlı olarak daha yüksek bulunmuştur.	C68
Depresyon oyun bağımlılığı ile anlamlı ilişkilidir. (Oyun bağımlılığı arttıkça depresyon artmaktadır).	C69
Eğitim düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı azalmaktadır.	C70
Eğitim düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı artmaktadır.	C71
Madde bağımlılığı olan ergen ve gençlerin oyun bağımlılığı ölçek puanları anlamlı olarak düşüktür.	C72
Oyun bağımlılığı ve öznel mutluluk arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmaktadır.	C73
Zorbalıkla baş etme düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında negatif yönde, zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında da pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur.	C74
Dijital oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında da pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir (Yalnızlık arttıkça oyun bağımlılığı artmaktadır.).	C75
Psikiyatrik tanı değişkeni incelendiğinde ise çarpıcı şekilde depresyon tanısı olan bireylerin özellikle bu ölçekten yüksek puan aldıkları görülmektedir.	C76

Ek 3: Tez Sınıflama Formu

Tez İnceleme Alanları	Tez İnceleme Kriterleri
Çalışmanın Başlığı	Tezde geçen şekliyle alınmıştır.
Çalışmanın Yazarı	Tezde geçen şekliyle alınmıştır.
Çalışmanın Yılı	Tezde geçen şekliyle alınmıştır.
Çalışmanın Yapıldığı Üniversite	Tezde geçen şekliyle alınmıştır.
Çalışmanın Tez türü	() Yüksek Lisans () Doktora () Uzmanlık Tezi
Çalışmanın Yapıldığı Enstitü	Tezde geçen şekliyle alınmıştır.
Çalışmanın Yapıldığı Anabilim dalı	Tezde geçen şekliyle alınmıştır.
Çalışmanın Araştırma Modeli	() Nicel () Nitel () Karma
Çalışmanın Araştırma Yöntemi	() Betimsel Tarama () İlişkisel Tarama () Kesitsel Tarama () Deneysel Desen () Karma () Diğer:.....
Çalışmanın Evren/Örnekleme	() 18 Yaş ve Altı () 18 Yaş ve Üstü () Yetişkin () 12 Yaş ve Üzeri () 15 Yaş ve Üzeri () Lisans ve Ortaöğretim () Diğer:.....
Çalışmada İlişkili Olarak Ele Alınan Değişkenler	Tezlerde ele alınan değişken alınmıştır.
Çalışmada Elde Edilen Önemli Sonuçlar	Tezlerden elde edilen önemli sonuçlar alınmıştır.