

Genişletilmiş Özet

Türkiye’de Oyun Oynama Bozukluğu Araştırmalarındaki Akademik Eğilimler: Lisansüstü Tezlerin Bibliyometrik ve İçerik Analizi (2010 – 2024)

Giriş

Dijital oyunlar, günümüzde gençler arasında en yaygın boş zaman etkinliklerinden biri hâline gelmiştir. Çoğu birey için oyun oynamak eğlenceli, sosyalleştirici ve hatta bilişsel becerileri geliştiren bir uğraş iken, bazı bireylerde aşırı oyun oynama günlük işlevsellikte belirgin bozulmalara yol açmaktadır. Bu durum, uluslararası sınıflandırma sistemlerinin de dikkatini çekmiştir. Amerikan Psikiyatri Birliği, 2013 yılında yayımlanan DSM-5’te “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu”nu daha fazla araştırılması gereken bir tanı olarak ele almıştır. Dünya Sağlık Örgütü ise 2019’da yayımlanan ICD-11’de “Oyun Oynama Bozukluğu”nu bağımlılık davranışları başlığı altında resmen sınıflandırmıştır. Bu gelişmeler, yalnızca klinik pratiği değil, akademik araştırma gündemini de şekillendirmiştir. Türkiye’de de benzer bir süreç yaşanmış, özellikle genç nüfusun yüksek dijital oyun katılımı, oyun bağımlılığına ilişkin toplumsal ve bilimsel ilginin artmasına yol açmıştır. Ulusal düzeyde yapılan anketler, genç erkeklerin özellikle risk altında olduğunu göstermektedir. Ancak, Türkiye’de bu alanda yapılan araştırmaların önemli bir kısmını yüksek lisans, doktora ve tıpta uzmanlık tezleri oluşturmaktadır. Lisansüstü tezler, hem akademik üretimin bir göstergesi hem de geleceğin araştırmacılarının yetişme alanı olması bakımından büyük önem taşır. Bu çalışmanın amacı, Türkiye’de 2010 – 2024 yılları arasında tamamlanan lisansüstü tezleri inceleyerek oyun oynama bozukluğu konusundaki akademik eğilimleri bibliyometrik ve içerik analizi yöntemleriyle ortaya koymaktır. Böylece araştırma alanının gelişimi, güçlü ve zayıf yönleri, uluslararası literatürle benzerlikleri ve farklılıkları değerlendirilecektir.

Yöntem

Araştırmanın verileri, Yükseköğretim Kurulu’nun (YÖK) Ulusal Tez Merkezi veritabanından elde edilmiştir. Bu veritabanı, Türkiye’deki tüm yüksek lisans, doktora ve tıpta uzmanlık tezlerini arşivlemektedir. Ağustos 2025’te yapılan aramada iki anahtar kelime kullanılmıştır: “gaming disorder” ve “oyun bağımlılığı.” Bu şekilde toplamda 339 kayıt elde edilmiş, inceleme sonucunda oyun oynama bozukluğu ile doğrudan ilişkili olmayan, yalnızca sosyal medya ya da madde bağımlılığına odaklanan tezler dışlanmıştır. Yinelenen ve erişime kapalı tezler de çalışma kapsamına alınmamıştır. Nihai örneklem, 337 tezden oluşmuştur. Her tez için şu değişkenler kodlanmıştır: Yayın yılı, tezin derece türü, üniversite ve bölüm, danışman bilgileri, yöntem (nicel, nitel, karma), araştırma deseni (kesitsel, boylamsal, girişimsel), örneklem türü (klinik ya da toplum), yaş grubu (çocuk, ergen, genç yetişkin, yetişkin, okul öncesi), kullanılan tanı çerçevesi (DSM-5, ICD-11 veya yok), kullanılan ölçüm araçları ve tematik başlıklar. Veriler, Google Sheets tablosuna işlenmiş ve frekans analizleri ile basit görselleştirmeler (trend grafikleri, kelime bulutu) yapılmıştır. Çalışma betimleyici nitelikte olup, istatistiksel çıkarımsal yöntemler kullanılmamıştır. Amaç, Türkiye’de oyun bağımlılığına dair lisansüstü araştırmaların genel eğilimlerini ortaya koymaktır.

Bulgular

2010 yılında ilk tez çalışması yapılmış, 2013’te DSM-5’in etkisiyle sınırlı bir artış gözlenmiştir. Asıl yükseliş ise 2019’da ICD-11’in oyunu bağımlılık davranışları içinde sınıflandırmasından sonra yaşanmıştır. 2018’de 22 tez, 2019’da 42 tez tamamlanmış, 2024 yılına gelindiğinde sayı 80’e ulaşmıştır. Bu bulgu, uluslararası tanı sistemlerinin Türkiye’deki akademik ilgiyi doğrudan etkilediğini göstermektedir. Tezlerin büyük çoğunluğu yüksek lisans düzeyindedir (84.0%, $n = 283$). Doktora tezleri ($n = 20$) ve tıpta uzmanlık tezleri ($n = 34$) daha sınırlıdır. Üsküdar Üniversitesi 28 tez ile en çok üretim yapan kurum olmuştur. İstanbul’daki üniversiteler (Sabahattin Zaim, Bahçeşehir, Gelişim) de yüksek sayıdadır. Tezlerin önemli bir kısmı klinik psikoloji, psikolojik danışmanlık ve rehberlik, spor bilimleri, çocuk ve ergen psikiyatrisi bölümlerinde yapılmıştır. En çok tez yöneten danışmanlar arasında Gül Karaçetin, Yavuz Samur ve İbrahim Taş öne çıkmıştır. Araştırmaların neredeyse tamamı niceldir (93.4, $n = 315$). Kesitsel desen baskındır (94.0%, $n = 317$) olup nitel ($n = 5$) ve karma ($n = 10$) yöntemler oldukça azdır. 12 tezde girişimsel desen kullanılmıştır. Toplum örneklemi ($n = 304$) ağırlıktadır; klinik örneklem ise yalnızca 29 tezi kapsamaktadır. En çok ergenler (54.6%, $n = 184$) üzerinde çalışılmış, ardından genç yetişkinler, yetişkinler ve çocuklar gelmektedir. Türkiye’ye özgü bir özellik olarak okul öncesi çocuklarla yapılmış 13 tez de dikkat çekmektedir. Tezlerin çoğu (87.2%, $n = 294$) herhangi bir tanı sistemine dayanmamıştır. DSM-5 ölçütleri 57 tezde, ICD-11 ölçütleri ise yalnızca 2 tezde kullanılmıştır. Ölçekler arasında en sık Game Addiction Scale, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçekleri (çocuklar ve üniversite öğrencileri için), IGDS-9-SF ve çeşitli yerel uyarlamalar yer almıştır. Az sayıda tezde psikoeğitim, bilişsel davranışçı terapi, motivasyonel görüşme, bibliyoterapi ve fiziksel egzersiz temelli programlar uygulanmıştır. Tez başlıklarının içerik analizinde en çok tekrarlanan kavramlar “ebeveyn/ebeveynlik,” “fiziksel aktivite/egzersiz,” “spor,” “anksiyete,” “bağlanma,” “motivasyon” ve “okul” olmuştur.

Bu çalışma, Türkiye’de oyun oynama bozukluğu alanındaki lisansüstü tezlerin küresel literatürle paralellik ve farklılıklarını ortaya koymuştur. Bulgular, DSM-5 ve ICD-11’in getirdiği tanı değişikliklerinin araştırma üretimini doğrudan tetiklediğini göstermektedir. Ulusal düzeyde ise İstanbul’da düzenlenen bağımlılık kongreleri ve Yeşilay’ın burs programları akademik ilgiyi artırdığı düşünülmektedir. Yöntemsel açıdan, kesitsel ve nicel tasarımlar baskındır. Bu durum, alanın betimleyici nitelikte zenginleştiğini ancak gelişimsel süreçleri açıklamada ve müdahaleleri test etmede sınırlı kaldığını ortaya koymaktadır. Ölçüm araçları açısından, Türkiye’de

geliştirilen ölçeklerin yoğun kullanımı, kültürel bağlama uygunluk sağlasa da uluslararası karşılaştırmalarda zorluk yaratmaktadır. Türkiye'ye özgü bir farklılık, okul öncesi çocuklarla ilgili tezlerin varlığıdır. Bu, erken çocukluk döneminde ekran kullanımı konusundaki toplumsal kaygıyı yansıtmaktadır. Öte yandan, uluslararası literatürde öne çıkan nörogörüntüleme, nörobilişsel süreçler ve kültürlerarası karşılaştırmalar gibi alanlara Türkiye'de çok az yer verilmiştir.

Sonuç

Türkiye'de oyun oynama bozukluğu üzerine yapılan lisansüstü tezler, hem uluslararası gelişmelerle paralel seyretmiş hem de yerel kültürel ve kurumsal faktörlerden etkilenmiştir. Çalışmaların çoğu ergenler üzerinde, nicel ve kesitsel tasarımla yapılmıştır. Ölçüm araçlarında yerel ölçeklerin öne çıkması, bir özgünlük olmakla birlikte, uluslararası standartlarla uyumu azaltmaktadır. Gelecekte yapılacak araştırmalarda ise boylamsal ve girişimsel çalışmaların artırılması, DSM-5 ve ICD-11 ölçütlerinin daha yaygın kullanılması, klinik örneklemeler üzerinde araştırmaların çoğaltılması, politika yapıcılar için kanıt üretecek müdahale ve önleme programlarının test edilmesi, nörobilişsel ve kültürlerarası karşılaştırmalarla uluslararası literatüre katkının artırılması gibi noktalar önceliklidir. Sonuç olarak, Türkiye'deki akademik üretim bu alanda önemli bir ilerleme sağlamış, ancak daha ileriye taşımak için yöntemsel çeşitlilik ve uluslararası entegrasyon gereklidir.