



ARAŞTIRMA MAKALESİ

**Dijital Oyun Bağımlılığı, Davranış Problemleri ve Akademik Performans:  
Bibliyometrik Bir Haritalama\***

Prof. Dr. Murat TUNCER, Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Elâzığ, e-posta: [mtuncer@firat.edu.tr](mailto:mtuncer@firat.edu.tr)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9136-6355>

Doç. Dr. Melih DİKMEN, Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Elâzığ, e-posta: [mdikmen@firat.edu.tr](mailto:mdikmen@firat.edu.tr)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7015-6236>

Müge VURAL, Yüksek Lisans Öğrencisi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ, e-posta: [mugevural6223@gmail.com](mailto:mugevural6223@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1259-462X>

**Öz**

Bu çalışma, yazar, yayın, anahtar kelime, dergi, ülke, üniversite, yayın ve atıf sayısı gibi değişkenler dikkate alınarak ortak yazarlık, bibliyografik eşleşme, birlikte çalışma ve atıf analizleri ile oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans alanındaki araştırma eğilimini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bibliyometrik analiz için VOSviewer yazılımı kullanılmıştır. Bibliyometrik analiz sonucunda oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans alanında yapılan çalışmalar açısından en etkili ülkelerin ABD, İngiltere ve Avustralya olduğu belirlenmiştir. Anahtar kelime eş oluşum analizine göre oyun bağımlılığı ve davranış bozukluğu alanında internet oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı, video oyun bağımlılığı, bağımlılık ve oyun oynama bozukluğu gibi anahtar kelimelerin öne çıktığı görülmektedir. Sonuçlar oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performansla ilgili araştırmalarının güncel gelişmeler odağında ele alındığını göstermektedir.

\* Bu araştırma üçüncü yazarın yüksek lisans tezi kapsamında üretilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun Bağımlılığı, Davranış Problemleri, Akademik Performans, Bibliyometrik Haritalama

**Makale Gönderme Tarihi:** 08.04.2022

**Makale Kabul Tarihi:** 03.07.2022

**Önerilen Atıf:**

Tuncer, M., Dikmen, M. ve Vural, M. (2022). Dijital Oyun Bağımlılığı, Davranış Problemleri ve Akademik Performans: Bibliyometrik Bir Haritalama, *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(7): 913-933.



**Journal of Social, Humanities and  
Administrative Sciences**

2022, 5(7): 913-933. DOI:[10.26677/TR1010.2022.1035](https://doi.org/10.26677/TR1010.2022.1035)

ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: [www.sobibder.org](http://www.sobibder.org)



**RESEARCH PAPER**

**Digital Gaming Addiction, Behavior Problems and Academic Performance: A  
Bibliometric Mapping**

Prof. Dr. Murat TUNCER, Fırat University, Faculty of Education, Elâzığ, e-mail:  
[mtuncer@firat.edu.tr](mailto:mtuncer@firat.edu.tr)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9136-6355>

Associate Prof. Dr Melih DİKMEN, Fırat University, Faculty of Education, Elâzığ, e-mail:  
[mdikmen@firat.edu.tr](mailto:mdikmen@firat.edu.tr)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7015-6236>

Müge VURAL, MSc. Student, Fırat University, Institute of Education Sciences, Elâzığ, e-mail:  
[mugevural6223@gmail.com](mailto:mugevural6223@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1259-462X>

**Abstract**

This study aims to reveal the tendency towards research in the field of game addiction, behavior problems and academic performance with the analysis of co-authorship, bibliographic coupling, co-occurrence, and citation by taking into consideration of author, publication, keyword, journal, country, university and citation variables. VOSviewer software was used for bibliometric analysis. As a result of the bibliometric analysis, it was determined that the most effective countries in terms of studies on game addiction and behavior problems were the USA, England and Australia. According to the keyword co-occurrence analysis, it was determined that keywords such as internet gaming addiction, internet addiction, smartphone addiction, video game addiction, addiction and gaming disorder were prominent in the field of gaming addiction and behavior disorder. The results show that game addiction and behavioral problems researches are handled with the focus of current developments.

**Keywords:** Game Addiction, Behavioral Problems, Academic Performance, Bibliometric Mapping.

**Received:** 08.04.2022

**Accepted:** 03.07.2022

**Suggested Citation:**

Tuncer, M., Dikmen, M. and Vural, M. (2022). Digital Gaming Addiction, Behavior Problems and Academic Performance: A Bibliometric Mapping, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 5(7): 913-933.

## GİRİŞ

Son yıllarda dijital oyun bağımlılığı alanyazında en çok tartışılan psikososyal yapılardan biridir (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Dijital oyun veya internet bağımlılığı, ruh sağlığı uzmanları tarafından hazırlanan Amerikan Psikiyatri Birliği'nin Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabında (DSM-5) ele alındığı görülmektedir. DSM-5'in 2013'te yayınlandığı sırada, oyun bağımlılığının benzersiz bir zihinsel bozukluk olup olmadığı tam olarak netleştirilemediğinden herhangi bir sınıflandırma yapılamamıştır (APA, 2013). DSM-5'in ilerleyen bölümlerinde ise dijital oyun bozukluğunun diğer bağımlılık türleriyle birlikte ele alındığı görülse de bu konuda daha fazla araştırmanın yapılmasının gerekliliği vurgulanmıştır.

Alanyazında dijital oyunların aşırı düzeyde kullanımının davranışsal bir bağımlılığa yol açabileceği konusunda benzer bir anlayış vardır (Griffiths, 2005). Bağımlılık yapan davranış, aşırı, zorlayıcı, kontrol edilemez ve psikolojik veya fiziksel olarak yıkıcı olan davranışları içermektedir (Mendelson ve Mello, 1986). Bu durum dijital oyun bağımlılığı olan bireylerde daha fazla sosyal ve duygusal sorunlar yaşamasının altında yatan nedenler arasında görülmektedir (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Yapılan bazı araştırmalarda (Chak ve Leung, 2004; Engelberg ve Sjoberg, 2004) bireysel psikolojik özelliklerin belirli kişileri interneti aşırı kullanmaya yatkın hale getirebileceği öne sürülmektedir. Bununla birlikte araştırmalar (Barışık, 2021) dijital oyun bağımlılığının özellikle ergen ve yetişkinlerde farklı türde davranış problemlerine neden olduğunu göstermektedir. Dijital oyunlarla fazlaca vakit geçirmenin bir sonucu olarak gerçek dünyadan kendini soyutlama, yalnızlık hissi, okuldaki başarısının düşmesi, psikolojik sorunlar ve davranış problemlerini ortaya çıkmaktadır (AACAP, 2020; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde araştırma sayılarında her geçen yıl artan bir eğilim olduğu söylenebilir. Mevcut bibliyometrik çalışma Web of Science (WoS) veri tabanından alınan yayın ve atıf verilerine dayalı olarak, dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans araştırmalarının mevcut durumları ve gelişimleri hakkında genel bir perspektif sunarak güncel eğilimleri ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda takip eden bölümlerde oyun bağımlılığı ve davranış problemlerinin tanımının sunulmasıyla birlikte dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans ile ilgili alanyazın gözden geçirilmiştir. Ardından, çalışmanın amacı, arama prosedürleri, bibliyometrik veri tabanının oluşturulması ve veri analizi prosedürleri açıklanmaktadır. Daha sonra sonuçlar sunularak tartışılmıştır. Son olarak, araştırma ve uygulamalar için bazı sınırlılıklar ve çıkarımlar ortaya konulmuştur.

## Dijital Oyun Bağımlılığı ve Davranış Problemlerinin Tanımlanması

Dijital oyun bağımlılığı kavramı konusunda araştırmacılar arasında önemli bir anlaşmazlık vardır. Bağımlılık terimi klinik psikologlar tarafından kullanılsa da oyun bağımlılığı araştırmacılar arasında video oyunlarının aşırı, saplantılı ve sorunlu kullanımını tanımlayan en yaygın terimdir (Griffiths ve Hunt, 1998). Dijital oyun bağımlılığının saptanması açısından aşağıdaki bazı semptomların yaşanması gerekir (Parekh, 2018):

- Sürekli oyunla meşgul olma,
- Oyun elinden alındığında veya oyun oynamanın mümkün olmadığı durumlarda yoksunluk belirtileri (üzüntü, kaygı, sinirlilik) yaşama,
- İstek ve arzuyu tatmin etmek için oyun oynamaya daha fazla zaman ayırma,
- Oyun oynamayı azaltamama ve oyun oynamama girişimlerinde başarısız olma,
- Diğer aktivitelerden vazgeçme, oyun oynama nedeniyle daha önce zevk alınan aktivitelere karşı ilgi kaybı,

- Sorunlara rağmen oyun oynamaya devam etmek,
- Oyun oynamak için harcanan zaman miktarı konusunda aile üyelerini veya başkalarını kandırmak,
- Suçluluk veya umutsuzluk gibi olumsuz ruh hallerinden çıkmak için oyun oynamaya yönelmek,
- Oyun oynama nedeniyle işini veya ilişkilerini tehlikeye atma veya kaybetmek,

Dijital oyun oynama bozukluğunun teşhisi için bir yıl içerisinde yukarıdaki semptomlardan beş veya daha fazlasının yaşanması gerekir. Bu durum internette veya herhangi bir elektronik cihazda oyun oynamayı içerebilir. Fakat klinik olarak önemli dijital oyun oynama sorunları yaşayan bireylerin ilk olarak internette oyun oynadığı görülmektedir (Parekh, 2018).

Davranış problemleri, duygusal veya kişilerarası uyumsuzluğun semptomatik (uyumsuzluk, antisosyallik) ifadesi olarak tanımlanmaktadır (Achenbach, 1995; Merriam, 2022). Boston Çocuk Hastanesine göre kolayca kızmak veya sinirlenmek, sinirli görünmek, suçu başkalarına atmak, kurallara uymayı reddetmek veya öfke nöbetleri geçirmek gibi durumlar davranış bozukluklarının göstergelerindedir (Demaso, 2011). Amerikan Psikiyatri Derneği tarafından davranış bozukluğunun genellikle sosyal normlara giren ve bir kişinin yaşamını ciddi şekilde etkilemeyen yıkıcı bir davranış kalıbı olarak tanımlandığı görülmektedir (APA, 2022).

### **Dijital Oyun Bağımlılığı, Davranış Problemleri ve Akademik Performans**

Çeşitli araştırmalar (Lemona vd., 2011; Anand, 2007) dijital oyun bağımlılığının bir dizi farklı sorunlarla ilişkili olduğunu göstermektedir. Bu çalışmalarda, dijital oyunlara harcanan zamanın yüksek depresyon seviyesi (Lemona vd., 2011), fazla alkol tüketimi (Ream, Elliott ve Dunlap, 2011), davranış problemleri (Holtz ve Appel, 2011) ve düşük akademik performansla (Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004) ilişkili olduğu rapor edilmiştir. Ayrıca aşırı dijital oyun oynama davranışıyla birlikte dijital oyun bağımlılığı, bazı sosyal (Sun vd., 2008), ailesel (Lee vd., 2007) ve fiziksel (Porter, Starcevic, Berle ve Fenech, 2010) sorunlara da neden olabilir. Bunlara ek olarak, eğitim bağlamında oyun bağımlılığının öğrencilerin derslerini ihmal etmelerine yol açabilir. Farklı oyun türleri (bilgisayar, video ve İnternet) ile akademik başarı arasında anlamlı ilişki olduğu görülmektedir (Anand, 2007 ; Ip, Jacobs ve Watkins, 2008 ). Önceki çalışmaların bulguları (Choo vd., 2010; Skoric, Teo ve Neo, 2009) dijital oyun bağımlılığının düşük akademik performansla ilişkili olduğu göstermektedir. Bununla birlikte dijital oyun bağımlılığının bireylerin bazı davranış problemleri yaşamasına da neden olabilir (Holtz ve Appel, 2011).

Davranış problemleri bireylerin akran reddi, akademik zorluklar, madde kullanımı, suçluluk psikolojisi, okulu bırakma ve depresyon gibi bir dizi sorunlar yaşamasına neden olabilir (Campbell, 1995). Dahası aşırı aktif, dürtüsel veya saldırgan davranışlarla kendini gösteren davranış problemleri, akademik performansın azalmasında önemli bir etken olarak görülmektedir (Barriga vd., 2002). Bununla birlikte çocuklukta ortaya çıkan davranış problemleri, eğitim hayatında başarısızlık, işsizlik, psikolojik sorunlar ve suçluluk gibi birtakım olumsuzlukları getirmesi birey ve toplum için yüksek bir risktir (Foster, Dodge ve Jones, 2003). Ek olarak akademik başarı ve davranışsal değişkenler arasında karşılıklı ilişkiler vardır. Bireyin başarısı, davranışları üzerinde etki oluşturmaktadır (Hinshaw, 1992). Bununla birlikte düşük akademik performansa sahip olan bireylerin önemli ölçüde sosyal, duygusal ve davranışsal zorluklar da yaşaması her iki değişkenin birbiriyle negatif korelasyon gösterdiği şeklinde yorumlanmaktadır (Joffe ve Black, 2012). Çeşitli araştırmalarda (Herrenkohl vd., 2001) akademik alandaki müdahale bileşenlerinin davranış alanı üzerinde önemli bir etkisinin olabileceğini öne sürülmektedir.

## Mevcut Çalışma: Oyun Bağımlılığı, Davranış Problemleri ve Akademik Performans Araştırmalarının Haritalandırılması

Yukarıdaki literatüre dayalı olarak dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans arasındaki ilişkiye dair yapılan çalışmalara yönelik ilginin giderek arttığı söylenebilir. Literatürde dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konularına ilişkin sistematik derleme çalışmalarının yapıldığı görülmektedir (Nordin vd., 2021; Stevens vd., 2021). Sistematik derlemeler belli bir konuda hazırlanmış araştırma sorusuna yanıt bulmak için, belirlenmiş kriterlere uygun olarak o alanda yayınlanmış orijinal çalışmaların sistemli bir biçimde taranması ve sunulması sonucunda oluşmaktadır. Betimsel bir bakış açısıyla yapılan sistematik derlemeler, genel eğilim ve ortak yazar analizleri ile sınırlı kaldığı, en yaygın bibliyometrik yöntemler arasında bulunan atıf, ortak atıf ve kelime analizlerine yer vermemektedir. Bu bağlamda dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performansla ilgili yapılan çalışmaların bibliyometrik haritalamasının yapılması ilgili literatürün belli bir sistematiğe görselleştirilmesi, yazarların ya da yayınların arasındaki ilişkinin analiz edilmesi gelecekte yapılacak çalışmalara yön vermesi açısından önemli olabilir. Bu kapsamda yapılan mevcut araştırmada, uluslararası indeksli (WoS: SSCI, SCI-Expanded, AHCI ve ESCI) dergilerde yayımlanan dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans çalışmalarının genel durumu bibliyometrik haritalama yöntemiyle incelenecektir. Ayrıca, bu araştırma eğitim alanına yönelik alanyazındaki bibliyometrik analizleri desteklemesi, güncel araştırma eğilimlerini ortaya koyması, bu alandaki araştırmacılara ve uygulayıcılara konu alanı çeşitliliği hakkında fikir sunması açısından önemli görülebilir. Buradan hareketle mevcut çalışmada WoS veritabanından elde edilen yayın ve atıf verilerine dayalı olarak dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans alanında yapılmış araştırmaların mevcut eğilimlerine ilişkin genel bir durum analizi yapılarak, alanyazında yer alan bu boşluğun kapatılması hedeflenmiştir. Daha spesifik olarak bu çalışma, dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans araştırmalarına ilişkin yayın ve atıf verilerinin ivmesinin belirlenmesinin yanı sıra bu alandaki önemli dergiler ve en etkili araştırmaların ortaya çıkarılmasına katkı sunabilir. Ayrıca mevcut araştırma dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans alanyazındaki yenilikçi yaklaşımların kavramsal olarak ortaya konulması ve yapılacak çalışmaların ileriye taşınması amacıyla da tasarlanmıştır. Bu bilgiler doğrultusunda, belirlenen ve araştırmaya yön veren sorular aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

- Yapılan çalışmaların yılı ve dergi dağılımları nedir?
- Yapılan yayınların, yazarların, kurumların, dergilerin ve ülkelerin atıf sıralaması nedir?
- Ortak alıntı durumuna göre en çok hangi yazarlar alıntılanmıştır?
- Anahtar kelime ağı konusunda nasıl bir yapı ortaya çıkmıştır?
- En çok yayın sayısına sahip ülkelerin ısı diyagramı nasıl şekillenmektedir?
- En çok atıf yapılan yazarların ağ haritası nasıl şekillenmektedir?
- Yıllara göre en çok atıf yapılan ülkelerin ve aralarındaki ilişkilerin görünümü nasıldır?

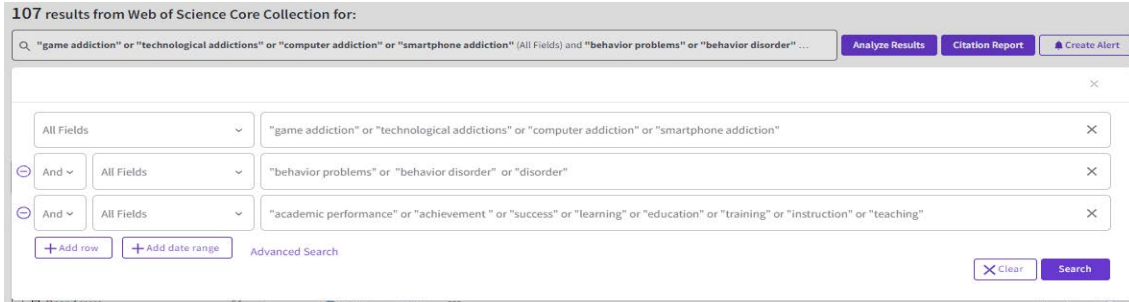
## YÖNTEM

Bu çalışma, "Web of Science Core Collection (WoS)" kapsamında dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konularında yapılmış alanyazındaki çalışmalara bibliyometrik analiz ve ilişkisel haritalama yöntemleriyle genel bir bakış sağlamaktadır.

Araştırmada herhangi bir yıl kısıtlaması yapılmadan WoS tarafından sağlanan bilimsel veriler kullanılarak dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konularında yapılmış çalışmalar incelenmiştir. WoS indekslerinde taranan uluslararası çalışmaların analizi ise bibliyometrik haritalama analiz yöntemi kullanılarak yapılmıştır. Tarama sonucunda alanyazından elde edilen araştırma verileri en sık kullanılan anahtar kelimeler, en çok atıf alan yayınlar, dergiler, ülkeler ve en çok atıf alan yazarların ilişkisel haritaları bibliyometrik analiz yöntemi kullanılarak yapılmıştır.

## Veri Kümesinin Oluşturulması

Mevcut araştırmanın verilerine 10 Şubat 2022 tarihinde WoS veritabanında gerçekleştirilen tarama sonucu ulaşılmıştır. Bu çalışmada, Web of Science (WoS) veritabanındaki *Conference Proceedings Citation Index-Social Science & Humanities (CPCI-SSH)*, *Conference Proceedings Citation Index-Science (CPCI-S)*, *Social Sciences Citation Index (SSCI)*, *Emerging Sources Citation Index (ESCI)*, *Science Citation Index Expanded (SCI-Expanded)*, *Arts & Humanities Citation Index (A&HCI)*, *Book Citation Index-Social Sciences & Humanities (BKCI-SSH)* yedi atıf dizini kullanılmıştır. WoS dünyadaki en önemli bilimsel atıf indeksi veritabanlarından biri (Wang, Fang ve Sun, 2016) olduğundan dolayı bu veri tabanı tercih edilmiştir. Taramada herhangi bir dil kısıtlaması ve yıl kısıtlaması yapılmamıştır. Dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konulu araştırmalara ulaşmak için WoS veritabanında gelişmiş arama yöntemleri ve alanyazın taraması sonucu elde edilen anahtar kelimeler Şekil 1'deki gibidir.



The screenshot shows the Web of Science search interface. At the top, it displays '107 results from Web of Science Core Collection for:'. Below this, there is a search bar containing the query: '"game addiction" or "technological addictions" or "computer addiction" or "smartphone addiction" (All Fields) and "behavior problems" or "behavior disorder" ...'. To the right of the search bar are buttons for 'Analyze Results', 'Citation Report', and 'Create Alert'. Below the search bar, there are three rows of search criteria, each with a dropdown menu set to 'All Fields' and a search box containing the query. The first row is '"game addiction" or "technological addictions" or "computer addiction" or "smartphone addiction"'. The second row is '"behavior problems" or "behavior disorder" or "disorder"'. The third row is '"academic performance" or "achievement" or "success" or "learning" or "education" or "training" or "instruction" or "teaching"'. At the bottom left, there are buttons for '+ Add row' and '+ Add date range', and the text 'Advanced Search'. At the bottom right, there are buttons for 'Clear' and 'Search'.

Şekil 1. Arama Sorgusu Dizisi

Şekil 1 incelendiğinde Web of Science (WoS) veritabanında [""game addiction" or "technological addictions" or "computer addiction" or "smartphone addiction" (All Fields) and "behavior problems" or "behavior disorder" or "disorder" (All Fields) and "learning" or "education" or "training" or "instruction" or "teaching" or "achievement" or "success" (All Fields)] sorgusu kullanılarak toplam 107 araştırmanın meta-veri setlerine ulaşılmıştır.

## Veri Analizi

Mevcut çalışmada belirlenen kavramlara göre başlıklar üzerinden tarama yapılarak toplamda 107 çalışmaya ait verilere ulaşılmıştır. Elde edilen veriler "tab limited file" ve "excel" dosyaları olarak indirilmiştir. İlk olarak yayınlara ait veriler dünya çapında yaygın olarak kullanılan ücretsiz bir bibliyometrik analiz yazılımı olan "VOSViewer (Visual Similarity)" programına yüklenmiştir. VOSviewer, yazarlar, ülkeler, dergiler, alıntılar ve anahtar kelimeler arasındaki ilişkileri analiz etmek ve görselleştirmek için kullanılmaktadır (Van Eck ve Waltman, 2014; Yu vd., 2020).

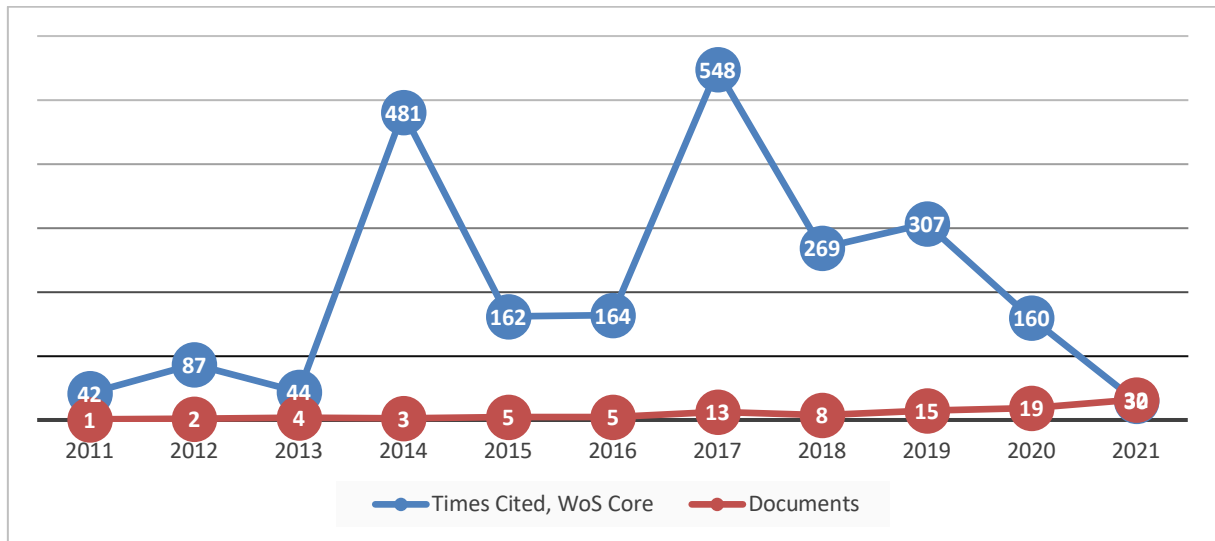
## BULGULAR

### Betimsel Bulgular

Araştırmaların yayın türü, dil ve ülkelere göre dağılımı Tablo 1’de verilmiştir. Tablo 1 incelendiğinde, WoS veri tabanında yer alan dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans üzerine yapılan araştırmaların çoğunluğunun makalelerden (N=102, f=%95.33) oluştuğu görülmektedir. Bununla birlikte, araştırmalar genellikle (N=104, f=%97.20) İngilizce dilinde yayınlanmıştır. Ayrıca, araştırmaların birçoğu Türkiye (N=19, f=17.76), Çin (N=14, f=13.08) ve ABD’de (N=10, f=9.35) yayınlandığı görülmektedir (Tablo 1).

Tablo 1. Araştırmaların Belge Türü, Belge Dili ve Ülkelere Göre Dağılımı

Araştırma Türü		N	f (%)
1	Bildiriler	3	2,80
2	Makaleler	102	95,33
4	Kitap Bölümleri ve Değerlendirmeler	2	1,87
Araştırma Dili			
1	İngilizce	104	97,20
2	İspanyolca	2	1,87
3	Almanca	1	0,93
Ülkeler (İlk 10)			
1	Türkiye	19	17,76
2	Çin	14	13,08
3	Amerika Birleşik Devletleri	10	9,35
4	İngiltere	9	8,41
5	Güney Kore	8	7,48
6	Japonya	7	6,54
7	Almanya	5	4,67
8	Avustralya	4	3,74
9	İspanya	4	3,74
10	Diğer	2	1,87



Şekil 2. Makale Sayılarının ve Atıfların Yıllara Göre Değişimi

Mevcut çalışma kapsamında 107 yayın incelenmiştir. Çalışmaların yıllara göre değişimleri incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konulu çalışmaların 2011 yılında yapıldığı görülmektedir (Şekil 2). Yıllara göre çalışmalardaki yoğunluk incelendiğinde gitgide artan bir eğilimin olduğu söylenebilir. Oyun bağımlılığı ve davranış problemlerindeki bu artışın teknolojinin gelişimiyle birlikte yaygınlaşan internet kullanımı ve mobil cihazlardan kaynaklanmış olabileceği düşünülmektedir. Atıf sayılarındaki değişim incelendiğinde ise çok değişkenli bir grafik olduğu görülmüştür. Eğitim ve öğretim süreçlerinde oyun bağımlılığı ve davranış problemlerine ilişkin çalışmaların artmasına paralel olarak atıf sayısında da artış yaşandığı söylenebilir.

### Bibliyometrik Bulgular

Araştırmaya dâhil edilen çalışmalardaki yazarların bu alanda yaptıkları yayın sayısı, aldıkları atıf sayısı ve "Toplam Bağlantı Gücü (TBG) / Total Link Strength" (VOSviewer kılavuzuna göre, her bağlantının pozitif sayısal bir değerle temsil edilen bir gücü vardır. Bu değer ne kadar yüksek olursa bağlantı o kadar güçlü olur. Toplam bağlantı gücü özelliği, belirli bir araştırmacının diğer araştırmacılarla ortak yazarlık bağlantılarının toplam gücünü ifade etmektedir) incelenmiştir (Tablo 2). Çalışma kapsamında ilgili endekslerde en az 1 çalışmaya sahip olan yazarlar arasından atıf sayısına göre ilk 10 yazar Tablo 2'de verilmiştir. Delfabbro P. H., Griffiths M. D., King D. L. ve Kuss D. J. dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konularının incelendiği araştırmalarda öne çıkan yazarlardır. En çok atıf alan yazarın Avusturalya'daki Adelaide Üniversitesinde çalışan Delfabbro Paul, H. (Atıf=385) olduğu görülmektedir. Aynı zamanda ilgili yazarın bu alanda en yüksek toplam bağlantı gücüne sahip olduğu belirlenmiştir. Bu durum yazarın farklı bölgelerdeki birçok yazarla ortak çalışmalar yaptığının göstergesi olarak kabul edilebilir.

Tablo 2. Yazar Sıralamaları (En Çok Atıf Alan İlk 10 Yazar)

No	Yazar	Döküman	Atıf	Toplam Bağlantı Gücü
1	Delfabbro P. H.	7	385	140
2	Griffiths M. D.	3	300	3
3	King D. L.	2	153	29
4	Kuss D. J.	2	153	29
5	Potenza M. N.	3	150	34
6	Schoenmakers T. M.	3	147	28
7	Shorter G. W.	2	142	39
8	Spada M. M.	1	131	26
9	Van De Mheen D. D.	1	131	26
10	Van Rooij A. J.	1	131	26

Elde edilen verilere göre en çok atıf alan yazarların görev yaptıkları kurumların atıf sayısına göre sıralaması, makale sayıları ve toplam bağlantı güçleri Tablo 3'de verilmiştir. Nottingham Trent Üniversitesi bu alanda en çok atıf alan kurum olduğu görülmektedir. Bu üniversitede Griffiths M. D., Kuss D. J., Schoenmakers T. M., Shorter G. W. Van De Mheen D. D. Ve Van Rooij A. J. gibi araştırmacıların yaptığı çalışmalar ve aldığı atıf sayısı bakımından en önde gelen yazarlar olduğu görülmektedir. İkinci olarak London South Bank Üniversitesi'nde yapılan çalışmalar atıf sayısı açısından öne çıkmaktadır. Nitekim bu üniversitede Chan, Zenobia C. Y. gibi yazarlar görev yapmaktadır. En çok atıf alan eğitim kurumları arasında London South Bank Üniversitesi de önde gelen kurumlar arasındadır. Bu üniversitede görev yapan yazarın ise Spada M. M. olduğu



görülmektedir. Toplam bağlantı gücü bakımından incelendiğinde ise ilk sırada Nottingham Trent Üniversitesi yer almaktadır. Bu durum, üniversitenin ortak çalışma bağlamında daha çok tercih edildiğini göstermektedir. Ayrıca bu alanda en çok atıf alan araştırmacı Paul, H. Delfabbro'nun görev yaptığı üniversitenin beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 3. Üniversite Sıralamaları (En Çok Atıf Alan İlk 10 Üniversite)

No	Eğitim Kurumu	Ülke	Döküman	Atıf	TBG
1	Nottingham Trent University	İngiltere	7	385	70
2	London South Bank University	İngiltere	1	300	2
3	North East London NHS Foundation Trust	İngiltere	1	300	2
4	Yale University	ABD	4	180	22
5	The University of Adelaide	Avustralya	3	172	17
6	Beijing Normal University	Çin	3	146	21
7	Birmingham City University	ABD	1	131	15
8	Erasmus University Medical Center	Hollanda	1	131	15
9	Maastricht University	Hollanda	1	131	15
10	Ulster University	İrlanda	1	131	15

Çalışma kapsamında yer alan araştırmaların yayınlandıkları dergiler incelendiğinde, bu alanda en etkin derginin "Journal of Behavioral Addictions" olduğu görülmektedir (Tablo 4). Bu dergi ilgili alanda yayınladığı 11 çalışma ve aldığı 543 atıf sayısı ile ilk sırada yer almaktadır. Ayrıca toplam bağlantı gücünün de diğer dergilerden yüksek olduğu belirlenmiştir. Ek olarak bu dergi etki değeri (Impact Factor) büyüklüğü açısından da üçüncü sırada gelmektedir. Derginin daha çok madde dışı bağımlılıklar ve dürtüsel-kompulsif spektrum bozukluklarına odaklandığı görülmektedir. Derginin kapsamı, genetik ve nörobiyolojik araştırmalardan psikolojik ve klinik psikiyatrik yaklaşımlara, epidemiyolojik, sosyolojik ve antropolojik yönler kadar uzanmaktadır.

Atıf sayısına göre yapılan sıralamada, ikinci sıradaki derginin "Addictive Behaviors" olduğu görülmektedir. Bu dergide yayınlanan 2 çalışmanın toplamda 345 atıf aldığı ve toplam bağlantı gücünün ise 4 olduğu görülmektedir. Derginin 1975'ten beri bağımlılık yapan davranışlar ve bozukluklar üzerine araştırmaları yayınladığı belirlenmiştir. Dergi, alkol, uyuşturucu, sigara, kumar ve teknoloji bağımlılıkları gibi konulara da odaklanmaktadır. Tablo 4'te dikkat çeken verilerden bir diğeri ise etki değeridir. Clinical Psychology Review (IF=5.038) ve Neuroscience & Biobehavioral Reviews (IF=4.929) adlı dergilerin etki değerlerinin diğer dergilere oranla daha yüksek olduğu görülmektedir. Etki değeri sıralaması açısından son sırada yer alan BMC Psychiatry dergisinin toplam bağlantı gücünün de düşük olduğu söylenebilir. Derginin, psikiyatrik bozuklukların önlenmesi, teşhisi ve tedavisinin yanı sıra ilgili moleküler genetik, patofizyoloji ve epidemiyolojinin tüm yönleriyle ilgili araştırmalara odaklandığı görülmektedir.

Yapılan araştırmalar ülke bazlı incelendiğinde, en fazla atıf alan çalışmaların İngiltere'de yapıldığı görülmektedir (Tablo 5). Tablo 2'de atıf sayısına göre verilen üniversite sıralamasında da ilk 3'te İngiltere'deki üniversitenin yer aldığı belirlenen bulgularla örtüşmektedir. Bu oran tüm üniversiteler arasında %30'luk dilimin İngiltere'deki üniversiteler olduğunu ortaya koymaktadır. Nitekim atıf sayısına göre ülke sıralamaları bu sonuçlarla paralel olduğu söylenebilir. Ayrıca İngiltere'nin toplam bağlantı gücü açısından en yüksek ülke olduğu görülmektedir. Bu durum İngiltere'deki araştırmacıların farklı ülkelerdeki araştırmacılarla işbirlikli çalışmalarının daha fazla olduğunu bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Tablodaki veriler incelendiğinde, atıf sayısına göre ikinci sırada yer alan ABD'nin ise ilk 10 üniversite

sıralamasında 2 üniversiteyle %20 gibi bir oranı karşılamaktadır. Avusturalya'nın ise en çok atıf alan ülkeler arasında üçüncü sırada yer aldığı görülmektedir. Nitekim bu alanda en fazla çalışma yapan Türkiye'nin en çok atıf alan ilk 10 ülke arasına girememesi ilginç bir bulgudur.

Tablo 4. Dergi Sıralamaları (En Çok Atıf Alan İlk 10 Dergi)

No	Dergi Adı	Doküman	Atıf	TBG	Etki Değeri*
1	Journal of Behavioral Addictions	11	543	30	6.756
2	Addictive Behaviors	2	345	4	3.913
3	Frontiers in Psychiatry	6	143	4	4.157
4	International Journal of Mental Health and Addiction	7	127	10	3.836
5	Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking	2	105	6	4.157
6	Neuroscience & Biobehavioral Reviews	2	81	2	8.989
7	Clinical Psychology Review	1	79	2	12.792
8	BMC Psychiatry	1	66	0	3.388
9	Journal of Psychopharmacology	1	59	2	4.153
10	Journal of Abnormal Child Psychology	1	58	2	3.837

\*Etki Değeri (Impact Factor): Dergilerin kendi internet sayfalarındaki 2021 yılı değerleridir.

Tablo 5. Ülke Sıralamaları (En Çok Atıf Alan İlk 10 Ülke)

No	Ülke	Doküman	Atıf	TBG
1	İngiltere	14	945	87
2	Amerika Birleşik Devletleri	23	682	78
3	Avustralya	8	359	45
4	Almanya	8	326	30
5	Çin Halkları	18	286	32
6	Norveç	4	276	35
7	Hollanda	5	271	40
8	Japonya	8	258	35
9	Kanada	3	218	15
10	İspanya	5	213	12

İncelenen çalışmalar arasından atıf sayısına göre ilk 10'da yer alan çalışmaların yayın yılları, toplam atıf sayıları, ortalama atıf sayıları ve son 5 yılda aldıkları atıflara ilişkin veriler incelenmiştir (Tablo 6). En çok atıf alan çalışmanın 2014 yılında Spada, M. M. tarafından yapılan "An overview of problematic Internet use" başlıklı çalışma olduğu görülmektedir. Bu araştırmanın yayınlandığı derginin ise Tablo 4'te en çok atıf alan dergi sıralamasında ikinci olarak gelen "Addictive Behaviors" isimli dergidir. Araştırma problemleri internet kullanımına ilişkin alanyazına genel bir bakış açısı sunmaktadır. Araştırma, problemleri internet kullanımının tanımlanmasına ve geliştirilen değerlendirme araçlarının incelenmesini içermektedir (Spada, 2014). Atıf sıralamasına göre ikinci sırada yer alan Van Rooij, A. J. ve diğerleri tarafından 2014 yılında yapılan "The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents" başlıklı araştırma olduğu görülmektedir. Bu çalışmada ise öğrenciler üzerinde bağımlılık yapan video oyunlarının doğasını ve oyun türü, psikososyal sağlık ve madde kullanımı arasındaki ilişkinin

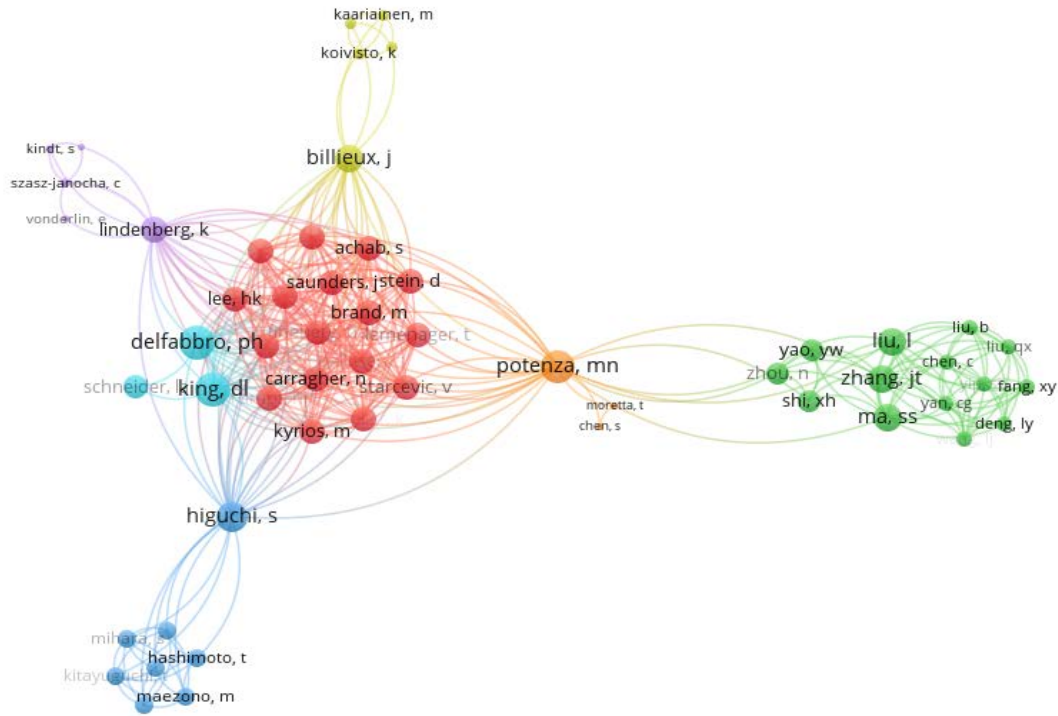
Tablo 6. Yıllara Göre Makalelerin Atıf Sayıları (En Çok Atıf Alan İlk 10 Makale)

Sıra	Döküman	Yazar	Yayın Yılı	Toplam Atıf	Yıl Başına Ortalama Atıf	Son 5 Yıldaki Atıf Sayısı				
						2017	2018	2019	2020	2021
1	An overview of problematic Internet use	Spada, MM	2014	300	33.33	41	41	42	48	56
2	The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents	van Rooij vd.,	2014	131	14.56	19	24	20	26	28
3	A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution	Van Rooij, AJ vd.,	2018	121	24.2	-	13	23	44	39
4	Attachment and emotion regulation in substance addictions and behavioral addictions	Estevez, A vd.,	2017	106	17.67	-	2	25	36	42
5	Screening and assessment tools for gaming disorder: A comprehensive systematic review	King, DL vd.,	2020	79	26.67	-	-	-	21	52
6	Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review	Schneider vd.,	2017	74	12.33	-	6	10	26	31
7	Portuguese Validation of the Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form	Pontes, HM; Griffiths, MD	2016	68	9.86	9	7	18	18	12
8	Functional and structural neural alterations in Internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis	Yao, YW vd.,	2017	66	11	-	6	13	25	21
9	Natural course of behavioral addictions: a 5-year longitudinal study	Thege, BK vd.,	2015	66	8.25	16	12	12	8	9
10	Bupropion in the treatment of problematic online game play in patients with major depressive disorder	Han, DH; Renshaw, PF	2012	59	5.36	9	6	6	8	5

incelendiği görülmektedir (Van Rooij vd., 2014). Araştırma, çevrimiçi oyun oynamanın mutlaka sorunlarla ilişkili olmadığını ileri sürmektedir. Bununla birlikte, problemlili bireylerin genellikle çevrimiçi oyunlar oynadığı ve cinsiyet açısından dağılımı incelendiğinde genellikle erkeklerden oluştuğu belirlenmiştir. Ayrıca araştırmada problemlili oyun oynama ile alkol, nikotin ve esrar kullanımı arasında anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir (Van Rooij vd., 2014). Son 5 yılda en çok atf alan çalışmanın ise üçüncü sırada yer alan ve Van Rooij, A. J. ve diğerleri tarafından 2018 yılında yapılan “A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution” başlıklı araştırma olduğu görülmektedir. Bu araştırmada dijital oyun oynama bozukluğu literatürüne ilişkin çelişkili bulguların tartışılaraq ele alındığı görülmektedir (Van Rooij vd., 2018).

### Ortak Yazarlık: Yazarlar

Çalışma kapsamında incelenen araştırmaların “Ortak Yazarlık” analizi Şekil 3’te verilmiştir. Görseldeki ağ haritasına, Wosviewer programında yazarlara göre ortak yazarlık sekmesinden ulaşılmıştır. Araştırmalardan 25 ve üzerinde ortak yazarlık sahip olanlar analize dâhil edilmemiştir. Analizlere en az 1 çalışması olan yazarlar eklendiğinde, toplamda 459 yazara ait bilgilere ulaşılmıştır. Ancak, bütün yazarlar arasında bibliyometrik bir ağ olmadığı için ortaya çıkan görselde sadece 55 yazarın ağ haritası oluşturulmuştur. Şekilde yazarları simgeleyen dairelerin büyüklüğü atf sayısının çokluğunun göstergesidir. Oluşan görselde 7 küme (cluster) meydana gelmiştir. Bu kümelerden turuncu, kırmızı, yeşil ve turkuaz renkli kümeler belirgin olarak görülmektedirler. En belirgin küme olan turkuaz kümede (f=3) alınan atf sayılarına göre yazarları sıralamak gerekirse; Delfabbro P. H. (N=153) ve King D. L. (N=153) gibi isimler dikkat çekmektedir. Ayrıca, bu kümedeki yazarların toplam bağlantı güçleri de diğer kümelerdeki yazarlara oranla oldukça yüksektir. Bu durum ilişkisel ağ haritasında farklı yazarlarla bağlantılarının güçlü ve oldukça fazla olduğunu göstermektedir. Araştırmada daha önce Tablo 1’de atf sayısına göre ilk sırada gösterilen Griffiths M. D.’nin (N=385) görselde yer alan diğer yazarlarla herhangi bir bağlantısı olmadığından haritada oluşmadığı görülmektedir. Diğer belirgin bir küme olan turuncu kümede (f=3) Potenza, M. N. (N=147) farklı yazarlarla yapmış olduğu işbirliği ve atf sayısı ile öne çıkan yazardır. Bir diğer belirgin küme olan yeşil kümede (f=14) Zhang, J. T., (N=99), Ma, S. S. (N=99) ve Liu, I. (N=99) çalışmalarında yaptıkları işbirliği ve aldıkları atf sayılarıyla dikkat çeken araştırmacılar arasında yer almaktadır. Bu üç yazarın birlikte yayınladığı “Decreased functional connectivity between ventral tegmental area and nucleus accumbens in Internet gaming disorder: evidence from resting state functional “ ve “Functional and structural neural alterations in Internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis” başlıklı çalışmadan toplam 99 atf aldığı belirlenmiştir. Kırmızı kümede (f=17) ise oldukça fazla yazarın kümelendiği görülmektedir. Atf sayısına göre Achab S. (N=79), Brand M. (N=79), Kyrios M. (N=79) ve Lee H. K. (N=79) öne çıkan yazarlardandır. Bu yazarların 2020 yılında birlikte yayınladıkları “Screening and assessment tools for gaming disorder: A comprehensive systematic review” başlıklı çalışmanın 79 atf aldığı görülmektedir. Bu bağlamda bu yazarlar arasında güçlü bir işbirliğinin olduğu söylenebilir. Ayrıca bu küme de, turkuaz küme gibi bağlantı gücü bağlamında güçlü bir ağa sahip olduğu görülmektedir. Sarı kümede (f=5) Billieux, J. (N=98) ve mor kümede ise Lindenberg, K. (N=92) yaptıkları işbirliği ve aldıkları atf sayısı ile öne çıkan yazarlar arasında olduğu söylenebilir.



Şekil 3. Ortak Yazarlık Ağ Haritası (Yıllara Göre)

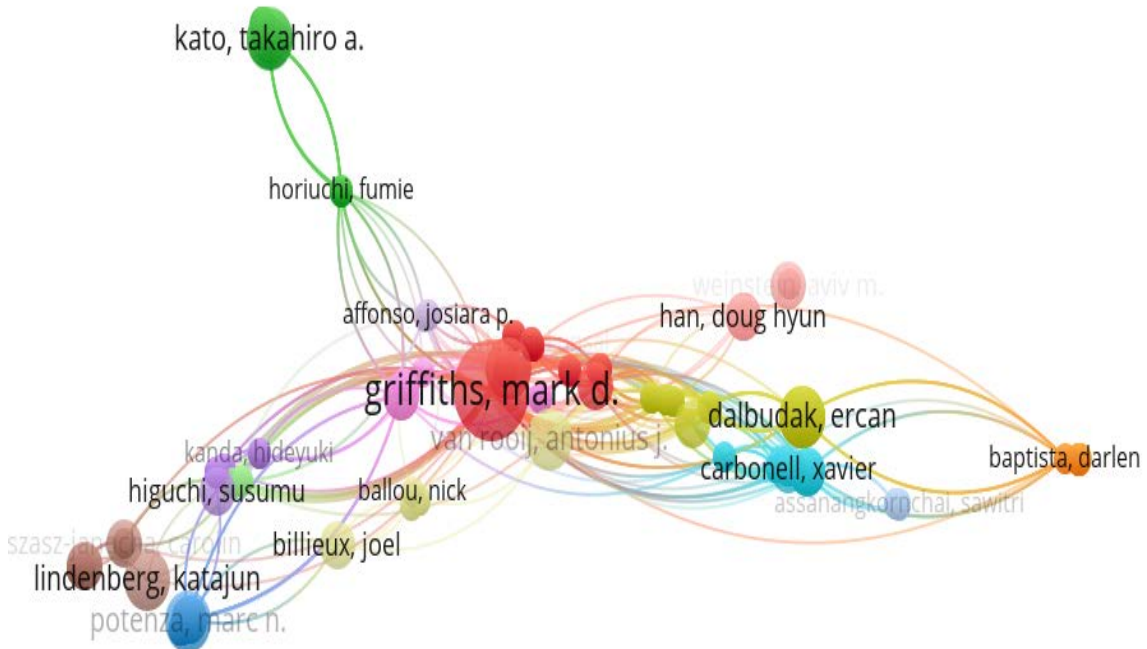
### Birlikte Oluşum (Co-occurrence): Anahtar Kelimeler

İncelenen çalışmalarda yazarların kullandıkları anahtar kelimelere göre oluşturulan ilişkisel ağ haritası Şekil 4’te sunulmuştur. Şekildeki görseldeki (birlikte oluşum: anahtar kelimeler) anahtar kelimeler, en az 2 kez kullanılma sıklığına göre oluşturulmuştur. Toplamda 305 anahtar kelimenin kullanıldığı, ancak bu anahtar kelimeler arasında yalnızca 69 anahtar kelime arasında ilişkisel bir ağ haritası olduğu görülmektedir. Oluşan görselde 9 küme (cluster) meydana gelmiştir. Bu kümelerden mavi, yeşil, kahverengi ve turuncu kümeler belirgin olarak görülmektedirler. Mavi kümede (f=9) kullanılan kelimeler toplam bağlantı güçleri ve kullanım sıklıkları dolayısıyla diğer kümelerle göre daha belirginlerdir. Özellikle, “*internet gaming disorder*” kelimesi ortak kullanım sıklığı açısından öne çıkmaktadır (TBG=122). Bu kümenin çalışmamızın temasına uygun olarak belirginlik gösterdiği açık bir şekilde görülmektedir. Yeşil kümede (f=11) ise “*gaming disorder*”, “*adolescent*” ve “*online gaming*” anahtar kelimeler öne çıkmaktadır. Bu kümedeki kelimeler ergenlik dönemindeki öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılıklarına ilişkin eğilimini araştıran konulara odaklandığı söylenebilir. Kahverengi kümede (f=11) ise en çok kullanılan anahtar kelimenin “*video game addiction*”, “*gaming addiction*” ve “*adolecence*” olduğu görülmektedir. Diğer bir belirgin küme olan yeşil kümede ise (f=6) en belirgin kelimenin “*computer addiction*” ve “*adolescents*” olduğu görülmektedir. Bu bağlamda eğitim ve öğretim süreçlerinde oyun bağımlılığı ve davranış bozukluğuna ilişkin çalışmaların genellikle ergenler üzerinde yürütüldüğü söylenebilir.



### Atıf: Yazarlar

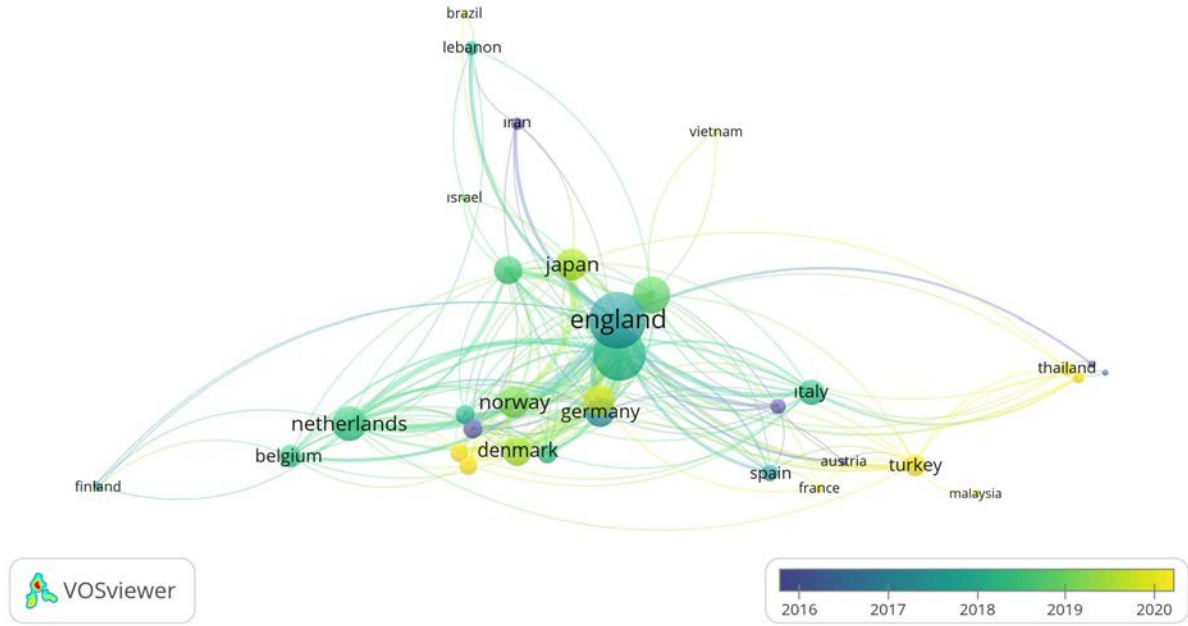
Bu çalışmada incelenen araştırmalardan en çok atıf alan yazarlar ve oluşturdukları ilişkisel ağ haritası Şekil 6'da gösterilmiştir. Çalışmada atıf sayısına bakılmaksızın tüm araştırmacılar dâhil edilmiştir. Bundan sonraki aşamada "minimum number of citations of an author / yazarların minimum atıf sayısı=0" olarak girilmiştir. 25 ve üstünde yazara sahip olan çalışmalar bu analize dâhil edilmemiştir. Sonuç olarak 459 yazara ait veriler ortaya çıkmıştır. Ancak bu verilerden sadece 245 yazar arasında ilişkisel bir ağ haritası olduğu görülmüştür. Oluşan görselde 14 küme (cluster) meydana gelmiştir. Şekil 6'da yazarları simgeleyen dairelerin büyüklüğü toplam bağlantı gücünün yüksekliğinin göstergesidir. Bu kümelerden kırmızı, sarı, yeşil, turkuaz, mor, pembe, kahverengi ve turuncu renkli kümeler belirgin olarak görülmektedirler. En belirgin küme olan kırmızı kümede (f=31) aldıkları atıf sayılarına göre yazarları sıralamak gerekirse; Mark D. Griffiths (N=385), Daria J. Kuss (N=142) ve Halley M. Pontes (N=83) gibi yazarlar öne çıkmaktadır. Mark D. Griffiths'in eğitim ve öğretim süreçlerinde oyun bağımlılığı ve davranış bozukluğu üzerine çalışma yapan araştırmacıların en çok atıfta buldukları yazar olduğu söylenebilir. Ayrıca ilgili araştırmacının en çok atıf alan yayınının 2014 yılında yaptığı "The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents" başlıklı çalışma olduğu görülmektedir. Bununla birlikte Mark D. Griffiths bu alanda en yüksek toplam bağlantı gücüne sahip yazar olduğu söylenebilir. Diğer bir küme olan yeşil kümede (f=29) Takahiro A. Kato (N=82) öne çıkan yazardır. Bir diğer küme olan turkuaz kümede (f=21) Darlen Baptista'nın (N=49) toplam bağlantı gücü açısından önde gelen yazarlar arasındadır. Turkuaz kümede (N=21) ise Ana Estevez (N=122) atıf ve toplam bağlantı gücü açısından önde gelen yazardır. Görselde uç noktalarda yer alan yazarların sadece kendilerine komşu kümedeki bazı yazarlarla atıf ilişkisi vardır. Bu durum uç noktalardaki yazarların bağlantı güçleri açısından zayıf bölgelerde yer aldığı açısından yorumlanmaktadır.



Şekil 6: En Çok Atıf Yapılan Yazarların Ağ Haritası

## Atıf: Ülkeler

İncelenen çalışmalardan yıllara göre en çok atıf alan ülkeler ve oluşturdukları ilişkisel ağ haritası Şekil 7’de sunulmuştur. En az 1 makalenin yayınlandığı ülkeler analize dâhil edilirken 25 ve üstünde yazara sahip olan çalışmalar analize dâhil edilmemiştir. Bu şekilde toplam 42 ülkeye ait veriler ortaya çıkmıştır. Ancak bu verilerden sadece 35 ülke arasında ilişkisel ağ haritası oluştuğu görülmektedir. Oluşan görselde 7 küme (cluster) meydana gelmiştir. Haritada ülkelerin ortak atıf ağlarıyla oluşan kümeler yıllara göre renklendirilmiştir. Kümeler incelendiğinde İngiltere, ABD, Japonya, Danimarka, Hollanda ve Belçika toplam bağlantı gücü açısından önde gelen ülkelerdir. Bununla birlikte son zamanlarda birçok ülkedeki araştırmacıların İngiltere ve ABD’de üretilmiş çalışmalara atıfta buldukları söylenebilir. Ayrıca son yıllarda en çok atıf alan ülkelerin Türkiye, Çin, Macaristan ve Güney Afrika olduğu söylenebilir.



Şekil 7. En Çok Atıf Yapılan Ülkelerin Ağ Haritası

## SONUÇLAR

Dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve bu değişkenlerin akademik performans üzerindeki etkisine ilişkin artan endişeler olduğu söylenebilir (Brunborg, Mentzoni ve Froyland, 2014). Bireylerin dijital oyunlara nasıl bu derecede bağımlı oldukları ve bu durumun davranışları ile akademik performanslarını nasıl etkilediğine ilişkin açıklama çabaları önemli araştırma konuları haline gelmiştir (Young, 2009). Mevcut araştırmada dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konulu araştırmaları belgeleme ve analiz etme aracı olarak bibliyometrik haritalama yöntemi kullanılmıştır. Çalışmada bibliyometrik analiz kullanılarak, 2011 ve 2021 yılları arasında WoS veritabanında dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konusunda yayınlanan 107 çalışma incelenmiştir. Çalışmanın sonuçları ilgili alanda en fazla yayının Türkiye’de yapıldığını göstermektedir. Buna rağmen en çok atıf alan ülkeler arasında Türkiye’nin olmaması dikkat çekici bir bulgu olarak görülebilir. Al’a (2008) göre yayınların bir etkinlik ölçüsü olarak kabul edilen atıfların, araştırma değerlendirme çalışmalarının önemli parametrelerinden biridir. Bununla birlikte yüksek sayıda atıf almış yayınların bilim dünyasına önemli katkı sunduğu söylenebilir (Aksnes, 2005). Türkiye’de yayın



sayısının artırılması teşvik edildiği fakat niteliğin artırılması konusunda herhangi bir çalışma yapılmadığı belirtilmektedir (Al, 2008). Bu doğrultuda akademik teşvik veya atama yükselme kriterlerinde kabul edilecek yayınlarda niteliğin artırılmasına ve yenilikçi araştırmaların yapılmasına teşvik edilmesi önemlidir. Araştırmanın bir diğer sonucu dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans alanında en fazla atıf alan yazarın İngiltere'deki Nottingham Trent Üniversitesi'nde görev yapan Paul H. Delfabbro olduğudur. Bununla birlikte ilgili alanda en çok atıf alan ülkenin de İngiltere olduğu görülmektedir. Dahası İngiltereden üç üniversitenin ilgili alanda en çok atıf alan kurumların başında geldiği belirlenmiştir. Bu sonuçların bir nedeni olarak İngiltere'nin dünyada ilk oyun bozukluğu halk sağlığı merkezini açması olduğu düşünülmektedir (Peachey, 2019). Bununla birlikte araştırmalar (Popovic, 2022) 2019'da İngiltere'de 30 milyondan fazla dijital oyun oynayan bireyin olduğunu göstermektedir. Ek olarak bu bireylerin en az %10'unun oyun bağımlısı olduğu belirtilmektedir (Popovic, 2022). Bu doğrultuda yapılan yayınların fazla olması İngiltere'de dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans üzerindeki etkisinin belirlenmesine yönelik artan bir ilgi olduğunu göstermektedir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığıyla ilgili ilk çalışmanın (Fisher, 1994) İngiltere'de yapılması bu alanda öncü ülke olduğunun bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Araştırmanın bir diğer sonucu dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans alanında yapılan çalışmaların genellikle bağımlılık ve davranış alanlarına odaklanan dergilerde yayımlandığını göstermektedir. Bu alanda en çok atıf alan yayının ise "An overview of problematic Internet use" başlıklı araştırmanın olduğu belirlenmiştir. Bu çalışmada problemli internet kullanımına yönelik tanımların ve tanı ölçütlerinin incelendiği tespit edilmiştir (Spada, 2014). Bununla birlikte araştırmanın sonuçları dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konularının incelendiği araştırmalarda en çok kullanılan anahtar kelimenin internet oyun bozukluğu olduğunu göstermektedir. Bibliyometrik analiz sonucunda tespit edilen anahtar kelimeler araştırmamızın temasıyla uyumlu olduğu söylenebilir. Sonuç olarak mevcut araştırmanın bulguları yalnızca akademik topluluğa yönelik olmayıp, aynı zamanda dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konulu araştırmaların eğilimlerinin belirlenmesi, etkili politika araçlarının tasarlanması ve nihayetinde toplumsal refahı iyileştirme amacıyla eğitimcilere ve politikacılara da hitap etmektedir.

### **Sınırlılıklar**

Bibliyometrik haritalamalar, araştırma sentezi (research synthesis) ve meta-analiz için yararlı bir tamamlayıcı sunarken, birbirinden bağımsız birden çok çalışmanın sonuçlarını birleştirme ve elde edilen araştırma bulgularının istatistiksel sonuçlarını içermemektedir. Bununla birlikte, mevcut araştırmanın analizleri WoS veri tabanından elde edilen veriler doğrultusunda ortaya çıkarılmıştır. Bu durum diğer veritabanlarında dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konusunda yayımlanan kitapların, kitap bölümlerinin, bildirilerin, makalelerinin, tezlerin dâhil edilmemesiyle sonuçlanmıştır. Bu nedenle mevcut çalışma dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans alanına ilişkin tüm alanyazını incelememiştir. Fakat mevcut araştırmadaki iki faktörün bu sınırlamayı hafiflettiği söylenebilir. İlk olarak bu çalışmada incelenen veri tabanı, dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans konularında bugüne kadar yapılmış herhangi bir araştırma incelemesinde derlenen en büyük veri tabanıdır. İkinci olarak, Vosviewer programındaki ortak alıntı analizinin araştırma kapsamında kullanılan veri tabanı dışındaki çalışmaları yakalama yeteneğidir. Mevcut çalışmanın bulguları tüm veri tabanları dikkate alındığında ne ölçüde genellendiğinin tahmin edilmesi zordur. Gelecekteki araştırmalar diğer veri tabanlarındaki çalışmaları dikkate alarak dijital oyun bağımlılığı, davranış problemleri ve akademik performans alanına ilişkin bibliyometrik haritalama yapabilir.

## KAYNAKÇA

- Achenbach, T. M. (1995). Empirically based assessment and taxonomy: Applications to clinical research. *Psychological Assessment*, 7, 261-274.
- Aksnes, D.W. (2005). *Citations and their use as indicators in science policy: Studies of validity and applicability issues with a particular focus on highly cited papers*. Yayınlanmamış doktora tezi. University of Twente, Twente.
- Al, U. (2008). Bilimsel Yayınların Değerlendirilmesi: h-endeksi ve Türkiye'nin performansı. *Bilgi Dünyası*, 9(2), 263-285.
- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. (2020). *Screen Time and Children*. [https://www.aacap.org/AACAP/Families\\_and\\_Youth/Facts\\_for\\_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx](https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx) Erişim Tarihi: 03.04.2022.
- American Psychiatric Association (APA) (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*, 5th ed. Arlington: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association (APA) (2022). *APA Dictionary of Psychology*. <https://dictionary.apa.org/behavior-problem>.
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 552-559.
- Aziz, N., Nordin, M. J., Abdulkadir, S. J., and Salih, M. M. M. (2021). Digital addiction: systematic review of computer game addiction impact on adolescent physical health. *Electronics*, 10(9), 996.
- Barışık, H. (2021). *Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, Maltepe Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).
- Barriga, A. Q., Doran, J. W., Newell, S. B., Morrison, E. M., Barbetti, V., and Dean Robbins, B. (2002). Relationships between problem behaviors and academic achievement in adolescents: The unique role of attention problems. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 10(4), 233-240.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., and 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.
- Campbell, S. B. (1995). Behavior problems in preschool children: A review of recent research. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 36, 113-149.
- Chak, K., and Leung, L. (2004). Shyness and locus of control as predictors of internet addiction and internet use. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 559-570.
- Choo, H., Gentile, D., Sim, T., Li, D. D., Khoo, A., and Liau, A. (2010). Pathological video-gaming among Singaporean youth. *Annals Academy of Medicine Singapore*, 9, 822-829.
- Demaso, D. R. (2011). Disruptive behavior disorders. <https://www.childrenshospital.org/conditions/disruptive-behavior-disorders> Erişim Tarihi: 03.04.2022
- Engelberg, E., and Sjöberg, L. (2004). Internet use, social skills, and adjustment. *Cyberpsychology & behavior*, 7(1), 41-47.
- Estévez, A. N. A., Jáuregui, P., Sánchez-Marcos, I., López-González, H., and Griffiths, M. D. (2017). Attachment and emotion regulation in substance addictions and behavioral addictions. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 534-544.

- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, 19(5), 545-553.
- Foster, E. M., Dodge, K. A., and Jones, D. (2003). Issues in the economic evaluation of prevention programs. *Applied Developmental Science*, 7(2), 76-86.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., and Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Griffiths, M. D., and Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475-480.
- Han, D. H., and Renshaw, P. F. (2012). Bupropion in the treatment of problematic online game play in patients with major depressive disorder. *Journal of Psychopharmacology*, 26(5), 689-696.
- Herrenkohl, T. I., Guo, J., Kosterman, R., Hawkins, J. D., Catalano, R. F., and Smith, B. H. (2001). Early adolescent predictors of youth violence as mediators of childhood risks. *The Journal of Early Adolescence*, 21(4), 447-469.
- Hinshaw, S. P. (1992). Externalizing behavior problems and academic underachievement in childhood and adolescence: causal relationships and underlying mechanisms. *Psychological Bulletin*, 111(1), 127.
- Holtz, P., and Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence*, 34(1), 49-58.
- Ip, B., Jacobs, G., and Watkins, A. (2008). Gaming frequency and academic performance. *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(4), 355-373.
- Joffe, V. L., and Black, E. (2012). Social, emotional, and behavioral functioning of secondary school students with low academic and language performance: Perspectives from students, teachers, and parents. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 43(4), 461-473.
- King, D. L., Chamberlain, S. R., Carragher, N., Billieux, J., Stein, D., Mueller, K., and Delfabbro, P. H. (2020). Screening and assessment tools for gaming disorder: A comprehensive systematic review. *Clinical Psychology Review*, 77, 101831.
- Konkolý Thege, B., Woodin, E. M., Hodgins, D. C., and Williams, R. J. (2015). Natural course of behavioral addictions: A 5-year longitudinal study. *BMC Psychiatry*, 15(1), 1-14.
- Lee, M. S., Ko, Y. H., Song, H. S., Kwon, K. H., Lee, H. S., Nam, M., and Jung, I. K. (2006). Characteristics of Internet use in relation to game genre in Korean adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 278-285.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., and Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Lemola, S., Brand, S., Vogler, N., Perkinson-Gloor, N., Allemand, M., and Grob, A. (2011). Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms. *Personality and Individual Differences*, 51(2), 117-122.
- Mendelson, J., and Mello, N. (1986). *The Addictive Personality*. Chelsea House, New York.
- Mustafaoğlu, R., ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.

- Parekh, R. (2018). *Internet Gaming in DSM-5*. <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming> Erişim Tarihi: 03.03.2022
- Peachey, P. (2019). *UK opens first gaming addiction clinic*. <https://www.thenationalnews.com/world/europe/uk-opens-first-gaming-addiction-clinic-1.920809> Erişim Tarihi: 14.04.2022
- Pontes, H. M., and Griffiths, M. D. (2016). Portuguese validation of the internet gaming disorder scale–short-form. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 288-293.
- Popovic, J. (2022). *Video Gaming Addiction Statistics UK [2022]*. <https://cybercrew.uk/blog/video-gaming-addiction-statistics-uk/> Erişim Tarihi: 22.04.2022
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., and Fenech, P. (2010). Recognizing problem video game use. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 44(2), 120-128.
- Ream, G. L., Elliott, L. C., and Dunlap, E. (2011). Playing video games while using or feeling the effects of substances: Associations with substance use problems. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(10), 3979-3998.
- Schneider, L. A., King, D. L., and Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321-333.
- Skoric, M. M., Teo, L. L. C., and Neo, R. L. (2009). Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 567-572.
- Spada, M. M. (2014). An overview of problematic Internet use. *Addictive Behaviors*, 39(1), 3-6.
- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., and King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553-568.
- Sun, D. L., Ma, N., Bao, M., Chen, X. C., and Zhang, D. R. (2008). Computer games: a double-edged sword?. *CyberPsychology & Behavior*, 11(5), 545-548.
- Van Eck, N.J., and Waltman, L. (2014) Visualizing Bibliometric Networks. In: Ding Y., Rousseau R., Wolfram D. (eds) *Measuring Scholarly Impact*. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-10377-8\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-319-10377-8_13)
- Van Rooij, A. J., Ferguson, C. J., Colder Carras, M., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., and Przybylski, A. K. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 1-9.
- Van Rooij, A. J., Ferguson, C. J., Colder Carras, M., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., and Przybylski, A. K. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 1-9.
- Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, T. M., and Van de Mheen, D. (2014). The (co-) occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 157-165.
- Wang, X., Fang, Z. and Sun, X. (2016). Usage patterns of scholarly articles on Web of Science: a study on Web of Science usage count. *Scientometrics*, 109, 917-926.
- Yao, Y. W., Liu, L., Ma, S. S., Shi, X. H., Zhou, N., Zhang, J. T., and Potenza, M. N. (2017). Functional and structural neural alterations in Internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 83, 313-324.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.