

**T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
GAZETECİLİK BİLİM DALI**

İNTERNET, ONLINE OYUN VE BAĞIMLILIK

Mihrali KÖSELİÖREN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Danışman
Prof. Dr. Bünyamin AYHAN**

Konya - 2017



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Yüksek Lisans Tezi Kabul Formu

Öğrencinin	Adı Soyadı	Mihrali KÖSELİÖREN
	Numarası	134222001009
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Gazetecilik/Gazetecilik
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Prof. Dr. Bünyamin AYHAN
Tezin Adı	İNTERNET, ONLİNE OYUN VE BAĞIMLILIK	

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan "İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık" başlıklı bu çalışma 05/04/2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Ünvanı, Adı Soyadı
Prof. Dr. Bünyamin AYHAN

Danışman ve Üyeler
Danışman

Prof. Dr. Şükrü BALCI

Üye

Yrd. Doç. Dr. Selahattin ÇAVUŞ

Üye

İmza



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Bilimsel Etik Sayfası

Adı Soyadı	Mihrali KÖSELİÖREN
Numarası	134222001009
Ana Bilim / Bilim Dalı	Gazetecilik/Gazetecilik
Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
Tezin Adı	İNTERNET, ONLİNE OYUN VE BAĞIMLILIK

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Mihrali KÖSELİÖREN

ÖN SÖZ

Bu çalışma internet bağımlılığının temelinde yer alan online oyun bağımlılığı aracılığıyla her geçen gün çeşitlilik gösteren bağımlılık arařtırmalarına katkı sağlamak amacıyla yapılmıřtır. Özellikle internet kullanımının her geçen gün artmasına neden olan oyun günümüzde yaklaşık her gün 39 milyon saate yakın oynanmaktadır. Böylelikle online oyun oynama sonucunda kullanıcılarda ortaya çıkan patolojik etkileri psikoloji, psikiyatri, sosyoloji ve iletiřim bilimi perspektifinde deęerlendiren az sayıda çalışmanın olması bu arařtırmanın önemini artırmaktadır.

Tez aşamamın her anında desteęini benden esirgemeyen ve bu süreçte rehber olarak her zaman bilgi ve tecrübesiyle yanımda olan ve yařama dair yardımlarını açık yüreklilikle paylařan tez danıřman hocam Prof. Dr. Bünyamin AYHAN'a, yükseköğrenim hayatımın bařlangıcından itibaren hem mesleki hemde akademik yařantıma yönelik katkılarından dolayı Prof. Dr. Mustafa ŐEKER'e, Prof. Dr. Ahmet Yalçın KAYA'ya ve Prof. Dr. Őükrü BALCI'ya teřekkür ederim.

Her zaman fikir alışveriřinde bulunduęum ve sürekli yol gösteren Arař. Gör. Osman Emre OLKUN'a ve Yrd. Doç. Dr. Enes BAL'a hayatımın her alanında bana destek veren ve beni okutan ailem'e, ayrıca lisans ve yüksek lisans yařantım boyunca yardımlarını eksik etmeyen Cihan ÇAKIR'a, Muhsin Samet OKUR'a, Arař. Gör. Tuba LİVBERBER'e ve Nurselin AKER'e geç tanıımıř olmama raęmen her aradıęımda yardımını esirgemeyen Hamide SARITAŐ'a ayrıca son olarak bu çalışmanın ortaya çıkmasında oynadıęı oyunlarla katkı saęlayan kardeřim Erol ŐAHBAZ'a ve onun nezdinde çocukluk arkadařlarıma teřekkür ediyorum.



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Mihrali KÖSELİÖREN
	Numarası	134222001009
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Gazetecilik/Gazetecilik
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Prof.Dr. Bünyamin AYHAN
Tezin Adı	İNTERNET, ONLİNE OYUN VE BAĞIMLILIK	

ÖZET

İnsanoğlu yaşadığı zaman dilimi içerisinde geçirdiği yenilikler sayesinde değişimlere uğramaktadır. Özellikle başat faktör olarak hayatımızın her alanına dahil ettiğimiz “internetin” bu değişimde payı büyüktür. İnternet sayesinde kullanıcılar sohbet, oyun, haberleşme ve alışveriş gibi hizmetlere kolaylıkla ulaşabilmektedir. Ancak getirdiği bu kolaylıkların yanı sıra internetin aşırı kullanımı sonucundan bağımlılık gibi bir takım sorunlarında ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Özellikle internet bağımlılığının ortaya çıkmasında önemli rol oynayan online oyun bağımlılığı da söz konusu sorunların başında gelmektedir. Bu çalışmada da 2015-2016 eğitim öğretim döneminde eğitim gören ortaöğretim öğrencilerinin online oyun bağımlılığı araştırılmaktadır. İstanbul'daki Fatih, Bayrampaşa, Bakırköy ilçelerindeki imam hatip, meslek lisesi, anadolu lisesi ve özel liselerde öğrenimini sürdüren 840 öğrenciye yönelik niceliksel alan araştırması ve anket tekniği kullanılmıştır. Çalışmada Young'un (1998) bağımlılık ölçeğinin online oyunlara uyarlanmasıyla hazırlanan anket, amaçlı örneklem yoluyla bazı bulgular elde edilmiştir. Bu bulgulara göre, katılımcıların yüzde 1.8'i online oyun bağımlılığı belirtisi gösterirken yüzde 36.7'si ise bağımlılık riski taşımaktadır. Araştırmada katılımcıların 5'te 1'i günde en az iki saat online oyun oynayarak bağımlılık riskini arttırdığı, anne eğitim düzeyi düşüğe bağımlılık düzeyinin arttığı ve katılımcıların 5'te 1'i online oyun oynamaya 10-30 TL arasında harcama yaptığı dikkat çekmektedir. Özellikle erkeklerin kızlara göre daha bağımlı olduğu gözlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, İnternet, Oyun, Online Oyun, Online Oyun Bağımlılığı



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Adı Soyadı	Mihrali KÖSELİÖREN
Numarası	134222001009
Öğrencinin Ana Bilim / Bilim Dalı	Gazetecilik / Gazetecilik
Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
Tez Danışmanı	Prof. Dr. Bünyanim AYHAN
Tezin İngilizce Adı	INTERNET, ONLINE GAME AND ADDICTION

SUMMARY

Mankind changes due to innovations in period of their life time. Particularly main factor is "internet". Thanks to internet users can reach services such as conversation, games, communication and online shopping. But with these benefits also using internet too much can become addiction. On this field research 2015-2016 education year's middle school students online gaming addiction have been investigated. In Bayrampaşa, Bakırköy and Fatih districts of İstanbul. This field researchs are oriented to Islamic divinity high schools, businesses high schools and private high schools students. 840 remaining students joined to research. On this field researchs survey that used adapted to Youngs (1998) Addiction Scale for online games with purpose sample method some findings were obtained. With these findings, participants of this survey only 1.8% of participants showed online gaming addiction sign and 36.7% of participants showed risk of addiction. One out of five participants of this research spends at least 2 hours on online games which raises the risk of online gaming addiction, mother's education level is relevant with this addiction. If mother's education level is low, kids addiction gets higher. Also one out of five participants of this research spends around 10-30TL which attract attention. Research showed boys are much more addicted when we compared to the girls.

Key Words: Addiction, Internet, Game, Online Game, Online Game Addiction

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI	ii
ÖN SÖZ	iii
ÖZET	iv
SUMMARY	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar LİSTESİ.....	xi
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

BAĞIMLILIK VE BAĞIMLILIK ÇEŞİTLERİ

1.1. Bağımlılık Kavramı	4
1.2. Bağımlılığın Tarihsel Süreci.....	6
1.3. Bağımlılık Çeşitleri	7
1.3.1. Madde Bağımlılığı	8
1.3.1.1. Madde Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri	9
1.3.1.2. Madde Bağımlılığının Nedenleri ve Etkileri.....	10
1.3.2. Davranışsal Bağımlılıklar	13
1.3.2.1. Kumar Bağımlılığı	14
1.3.2.1.1. Kumar Bağımlılığı Tanı ve Ölçütleri	15
1.3.2.1.2. Kumar Bağımlılığının Nedenleri.....	17
1.3.2.1.3. Kumar Bağımlılığının Etkileri	18
1.3.2. Teknoloji Bağımlılığı.....	20
1.3.2.2.1. Televizyon Bağımlılığı	20
1.3.2.2.1.1. Televizyon Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri	22

1.3.2.2.1.2. Televizyon Bağımlılığının Nedenleri	23
1.3.2.2.1.3. Televizyon Bağımlılığının Etkileri.....	24
1.3.2.2.2. Telefon Bağımlılığı	25
1.3.2.2.2.1. Telefon Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri.....	27
1.3.2.2.2.2. Telefon Bağımlılığının Nedenleri ve Etkileri.....	27
1.3.2.3. İnternet Bağımlılığı.....	29
1.3.2.3.1. İnternetin Tarihçesi	30
1.3.2.3.2. İnternet ve İnternet Bağımlılığı.....	31
1.3.2.3.3. İnternet Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri.....	33
1.3.2.3.4. İnternet Bağımlılığının Nedenleri	38
1.3.2.3.5. İnternet Bağımlılığının Etkileri.....	41
1.3.2.3.6. Dünyada ve Türkiye’de İnternet Bağımlılığıyla İlgili Yapılan Bazı Çalışmalar	43

İKİNCİ BÖLÜM

OYUN, ONLİNE OYUN VEBAĞİMLİLİK

2. 1. Kavramsal Olarak Oyun	47
2.2. Oyunun Tarihsel Gelişimi	50
2.3. Oyun Çeşitleri.....	51
2.3.1. Agon (Yarışma) Oyunları	52
2.3.2. Alea (Şans) Oyunları	52
2.3.3. Mimicry (Taklit) Oyunları	52
2.3.4. İlinx (Baş dönmesi) Oyunları	53
2.4. Online Oyun Kavramı	54
2.5. Online Oyunların Gelişimi	57
2.6. Online Oyun Çeşitleri.....	58
2.6.1. Sosyal Durumla İlgili Online Oyunlar	58

2.6.2. Strateji Oyunları.....	58
2.6.3. Askeri Oyunlar.....	59
2.6.4. Aksiyon – Macera Oyunları.....	59
2.6.5. Tarihsel Temaları İçeren Oyunlar.....	59
2.7. Online Oyun Bağımlılığı	60
2.8. Online Oyun Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri.....	62
2.9. Online Oyun Bağımlılığının Etkileri	64

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN ONLINE OYUN BAĞIMLILIĞINA İLİŞKİN SAHA ARAŞTIRMASI BULGULARI

3.1. METODOLOJİ.....	69
3.1.1. Araştırmanın Sorunu	69
3.1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi	70
3.1.3. Araştırmanın Soruları	70
3.1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	71
3.1.5. Araştırmanın Yöntemi	71
3.1.6. Araştırmanın Evren ve Örneklemi	72
3.1.7. Araştırmanın Modeli.....	72
3.1.8. Araştırmanın Varsayımları	73
3.1.9. Veri Toplama Aracı	73
3.1.10. Verilerin Elde Edilmesi ve Yapılan Analizler	74
3.1.10.1. Faktör Analizi.....	74
3.1.10.2. Bağımsız Örneklem T- Testi.....	75
3.1.10.3. Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)	76
3.1.10.4. Regrasyon Analizi (Linear Discriminant Analysis).....	76
3.2. Bulgular ve Yorum.....	77

3.2.1. Katılımcıların Bazı Sosyo -Demografik Özellikleri	77
3.2.2. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği Faktör Yapısı	81
3.2.3. Katılımcıların Online Oyun Oynama Faktörleri	83
3.2.4. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılık Düzeyleri	83
3.2.5. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığı İle İlgili İfadelere Verdiği Cevapların Dağılımları	84
3.2.6. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Anne Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı	89
3.2.7. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Anne Mesleğine Göre Dağılımı	91
3.2.8. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Aylık Ortalama Gelire Göre Dağılımı	92
3.2.9. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Baba Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı	93
3.2.10. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Baba Mesleğine Göre Dağılımı	94
3.2.11. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oynanan Oyun Türüne Göre Dağılımı.....	95
3.2.12. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oynanan Platforma Göre Dağılımı	101
3.2.13. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının İkamet Yerine Göre Dağılımı	104
3.2.14. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Okul Türüne Göre Dağılımı	105
3.2.15. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Okulun Bulunduğu İlçeye Göre Ortalamaları	106
3.2.16. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Ortalama Oyun Oynama Sıklığına Göre Dağılımı.....	108

3.2.17. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Oyun İçin Aylık Harcama Miktarına Göre Dağılımı	115
3.2.18. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Oyun İçin Daha Çok Kullanılan Ortama Göre Dağılımı	118
3.2.19. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Oyun Oynamada En Sevdiği Yönüne Göre Dağılımı.....	121
3.2.20. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Sınıfa Göre Dağılımı	126
3.2.21. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre Dağılımı..	129
3.2.22. Katılımcıların Demografik Değişkenler ve Online Oyun Kullanım Davranış Değişkenleri ile Online Oyun Bağımlılığına İlişkin Doğrusal Regresyon Analizi.....	130
SONUÇ VE ÖNERİLER	133
KAYNAKÇA.....	139
Ekler	156
Ek-1 Anket Formu.....	156
Ek-2 MEB Araştırma İzin Belgesi	158
Ek-3 MEB Anket İzin Belgesi.....	159

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Katılımcıların Bazı Sosyo - Demografik Özelliklerinin Dağılımı	77
Tablo 2. Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği Faktör Yapısı	82
Tablo 3. Katılımcıların Online Oyun Oynama Faktörleri	83
Tablo 4. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığı Düzeyleri.....	83
Tablo:5 Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığı İle İlgili İfadelere Verdiği Cevapların Dağılımı	84
Tablo 6. Online Oyun Bağımlılığının Anne Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı	89
Tablo 7. Online Oyun Bağımlılığının Anne Mesleğine Göre Ortalamaları	91
Tablo 8. Online Oyun Bağımlılığının Aylık Ortalama Gelire Göre Ortalamaları	92
Tablo 9. Online Oyun Bağımlılığının Baba Eğitim Düzeyine Göre Ortalamaları	93
Tablo 10. Online Oyun Bağımlılığının Baba Mesleğine Göre Ortalamaları	94
Tablo 11. Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oynanan Oyun Türüne Göre Ortalamaları	95
Tablo 12. Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oyun Oynanan Platforma Göre Ortalamaları.....	101
Tablo 13. Online Oyun Bağımlılığının İkamet Yerine Göre Ortalamaları	104
Tablo 14. Online Oyun Bağımlılığının Okul Türüne Göre Ortalamaları.....	105
Tablo 15. Online Oyun Bağımlılığının Okulun Bulunduğu İlçeye Göre Ortalamaları.....	106
Tablo 16. Online Oyun Bağımlılığının Ortalama Oyun Oynama Sıklığına Göre Ortalamaları.....	108
Tablo 17. Online Oyun Bağımlılığının Oyun İçin Aylık Harcama Miktarına Göre Ortalamaları.....	115

Tablo 18. Online Oyun Bağımlılığının Oyun İçin Daha Çok Kullanılan Ortama Göre Ortalamaları.....	118
Tablo 19. Online Oyun Bağımlılığının Oyun Oynamada En Sevdiği Yönüne Göre Ortalamaları.....	121
Tablo 20. Online Oyun Bağımlılığının Sınıfa Göre Ortalamaları.....	126
Tablo 21. Online Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre Ortalamaları	129
Tablo 22. Demografik Değişkenler ve Online Oyun Kullanım Davranış Değişkenleri ile Online Oyun Bağımlılığına İlişkin Doğrusal Regresyon Analizi	130



GİRİŞ

Günümüzde toplumsal gereksinimlerin karşılanması, kültürün yaşatılması ve bir sonraki kuşağa aktarılması gibi insana özgü tüm etkinliklerin temelinde (Törenli, 2005:7) yeni medya olarak nitelendirdiğimiz internetin, büyük rolü bulunmaktadır. Bu yeni medya aracılığıyla iletişim artık araçsal şekilde gerçekleşmektedir (Kuşay, 2013: 2). Ortaya çıkan bu medya sayesinde kullanıcılar, sohbet, oyun, haberleşme ve alışveriş gibi birçok işlemi yerine getirebilmektedirler (Balcı, Gölcü ve Öcalan, 2013: 5). İnsanlara verdiği bu hizmetler sayesinde internet, insanlığın vazgeçilmezleri arasına girmektedir. Bu vazgeçilmez yeni medya, kendi kullanıcılarını da gelişim sürecine katarak kendini sürekli yenilemektedir.

Sürekli gelişim içerisinde olan ve ağların ağı olarak nitelendirilen internet, diğer medya anlayışlarında olduğu gibi ilk zamanlar sınırlı özelliklere sahip olmaktadır. Ancak özellikle Web 1.0'den başlayıp Web 4.0 kadar süren gelişim sonrasında artık sanal gerçeklikten yapay zekaya, (Güngör, 2011: 213, 214) online oyun oynayamaya kadar birçok hizmeti artık kullanıcıların parmaklarının ucuna kadar getirmektedir. Özellikle günümüz dünyasında teknolojik araçlar ve internet kullanımının hızla artması ve her geçen gün insan hayatının vazgeçilmez bir parçası durumuna gelmesi bağımlı olma durumunun ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Dinç, 2010: 9). Ortaya çıkan bu bağımlılık durumu, internetin kullanıcılarına sağladığı hizmetlerden kaynaklanmaktadır. Bu hizmetler arasında online alışveriş yapma, online oyun oynama, sosyal medya kullanımı gibi faaliyetler bulunmaktadır. Dolayısıyla bu hizmetlerin aşırı kullanımı sonucunda kendi içerisinde de çeşitli bağımlılıkların ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Çalışmanın da temelini oluşturan online (çevrimiçi) oyun bağımlılığının temelinde yer alan oyun kavramı, maddi çıkar ve yarardan uzak olarak sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşmekte olup belirli kurallara uygun bir düzen içinde cereyan etmektedir. Bu durum da oyunun bir şey için mücadele veya bir şeyin temsili olarak tanımlanmasına neden olmaktadır (Huizinga, 2013: 31). Oyunun tarihsel süreci insanlık tarihi kadar eski olmaktadır. Bu süreç eski mağara resimlerinden günümüz dünyası içerisinde yer alan teknolojik aygıtlar vasıtasıyla çeşitli boyutlara evrilmiştir. Ortaya çıkan boyutlardan biri de oyunun online şekilde oynanabilmesidir. Online oyun ise geleneksel oyundan farklı olarak çok sayıda

oyuncunun teknolojik aygıtlar vasıtasıyla internete bağlanarak oynanan ve oyun içindeki kurgulanmış karakterlerle mücadele ettikleri ve işbirliği içine girdikleri üç boyutlu fantezi içerikli oyunlar olarak tanımlanmaktadır. Ancak online oyun tıpkı internet kullanımında olduğu gibi aşırı kullanımı sonucunda bireylerin yaşamlarında bağımlılığın ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bağımlılık ise mevcut davranışın rutin ve aşırı ölçüde yapılması sonucunda bireylerin yaşantılarında patolojik etkilere neden olmasıdır (Ögel, 2012: 106). Bağımlılık tarihsel süreç içerisinde madde bağımlılığından başlayarak tıpkı oyunun geçirdiği değişimler gibi çeşitli bağımlılıklarda zamanla ortaya çıkmaktadır. Ortaya çıkan bu bağımlılıkların başında kumar, cinsel, teknolojik ve internet gibi davranışsal bağımlılıklar gelmektedir. Böylelikle ortaya çıkan bu davranışsal bağımlılıklarda kendi içerisinde televizyon, radyo, telefon, online alışveriş ve online oyun bağımlılıkları şeklinde ifade edilmektedir.

Günlük hayat içerisinde gösterilen bu davranışların kullanıcıların yaşantılarında etkilere neden olması sonucunda bu çalışmada ortaöğretim öğrencilerinin internet bağımlılığının bir alt türü olan online oyun oynama davranışlarının yarattığı bağımlılık ilişkileri ampirik verilerle ortaya konulmaya çalışılmaktadır. Bu amaçla gerçekleştirilen araştırma, kavramsal çerçevenin inşa edildiği ikisi teorik, son bölümü ise saha araştırması olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın ilk bölümünde öncelikle bağımlılık kavramı ve geçirdiği tarihsel süreç açıklanmaktadır. Bağımlılık kavramının günümüze kadar geçirdiği değişimler sonucu ortaya çıkan bağımlılık çeşitleri başlığı altında ise madde bağımlılığının yanı sıra davranışsal bağımlılık başlığı altında ise öncelikle kumar bağımlılığı ardından teknoloji bağımlılığı içerisinde bulunan televizyon ve telefon bağımlılığı ifade edilmektedir. Bölümün son kısmında ise internet kullanımı ve bağımlılık ilişkisi tartışılmaktadır.

Çalışmanın “Oyun, Online Oyun ve Bağımlılık” başlığı altındaki ikinci bölümde, oyun kavramı ve bu kavramın tarihsel süreç içerisinde nasıl değişimler geçirdiği çeşitli açılarından incelenmektedir. Bu kavramsal tanımlamaların ardından oyun çeşitleri ortaya konurken ardından yeni medyanın getirdiği yenilikler sonucunda oyunun online hale gelmesi tartışılmaktadır. Online oyunda da tıpkı geleneksel oyunda olduğu gibi ortaya çıkan çeşitleri araştırma kapsamında ortaya konulmaktadır. Online oyunun yaratmış olduğu kullanımın bağımlılık olup

olmadığını belirlemek amacıyla online oyun bağımlılığının tanı ve ölçütleri ele alınmaktadır. Ayrıca çalışma kapsamında ortaya çıkan online oyun bağımlılığının etkileri kapsamlı bir şekilde anlatılmaktadır.

Üçüncü bölümde ise öncelikle çalışmada kullanılan yöntem açıklanmaktadır. Yöntemin ardından çalışmanın amacı ve önemi, varsayımları, evren ve örnekleme, modeli, sınırlılıkları, soruları, veri toplama aracı ve tanımlar gibi metodolojik bilgiler ile araştırmanın analizlerinde kullanılan testler hakkında ayrı başlıklar altında bilgiler verilmektedir. Araştırmanın sorularına yönelik bilgilerin sunulduğu bu bölümde saha araştırmasına yönelik uygun değişkenlerle faktör analizi, anova, t testi gibi istatistiksel analizlere yer verilmektedir. Sonuç kısmında ise saha araştırması sonucunda elde edilen veriler kullanılarak bu alanda araştırma yapmak isteyen araştırmacılara yönelik bazı öneriler paylaşılmaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

BAĞIMLILIK VE BAĞIMLILIK ÇEŞİTLERİ

Teknoloji üreten ve ürettiği teknolojik ürünlerin etkisi altında kalan insanoğlu, günlük hayatın yoğunluğu içerisinde ezilmekte ve bunalmaktadır. Kendini kalabalıklar içinde yalnızlığa mahkûm etmiş, sahihsizlik duygusu ve yalnızlığın ıstırabı içinde yaşama savaşı vermektedir. Ortaya çıkan bu savaş karşısında yetersiz kalan insanoğlu kendini güçlü hissettirecek maddelere yönelmektedir (Özden, 1992: 4). Bu maddelerin birçoğunun bağımlılık yapması dikkat çekmektedir. Ancak günümüzde insanoğlunun kendini güçlü hissetmesi için sadece bağımlılık yapan maddelere yönelmesi söz konusu değildir. Özellikle günümüz dünyasında teknolojik kullanımların hızla artması ve her geçen gün insan hayatının vazgeçilmez bir parçası durumuna gelmesi sonucunda tıpkı madde bağımlılığında olduğu gibi teknolojik bağımlılıklarında ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Dinç, 2010: 9).

Madde bağımlılığı gibi bağımlılık yapan teknolojik yapılar insanlığın kendi belleğinin sınırlarını genişletebilme olanağı sağladığı gibi toplumsal gerçeklerden bağımsız olmayıp insana özgü tüm etkinliklerin temelinde yer alan iletişim ve bu etkinliğin gerçekleştirilmesinde büyük söz sahibidir (Törenli, 2005: 8). Dolayısıyla insan yaşantısında bu kadar öneme sahip olan teknoloji kullanımı ve onun getirdiği bağımlılık ilişkisinin daha da detaylandırılabilmesi için öncelikle bağımlılık kavramının ortaya konulabilmesi gerekmektedir. Ardından ilk bağımlılık türü olarak literatürde kabul edilen madde bağımlılığının ortaya konulması önem arz etmektedir. Madde bağımlılığının ardından günlük yaşantımızın vazgeçilmezi konumuna gelen teknoloji ve internet kullanımından doğan çeşitli bağımlılık türleri bağımlılık kavramının daha da detaylandırılabilmesi açısından çalışmada açıklanmaktadır.

1.1. Bağımlılık Kavramı

İnsanoğlu tarihsel süreç içerisinde nesnelere, olgulara, tutkulara ve davranışlara karşı sürekli farklı bir heyecan ve ilgi duymaktadır. Bu heyecan ve ilgiye karşı bireylerin tutsak hale gelmesi bağımlılık olgusunu ortaya çıkarmaktadır. Ortaya çıkan bu bağımlılık kavramı ilk çağlardan günümüze kadar farklı adlandırmalar içerisinde kendine yer bulmaktadır. Bu adlandırmalar toplumsal yapıların içerisinde bulunduğu ideolojilere göre “tiryakilik, iptila, alışkanlık, bağımlılık; İngilizcesiyle “habituation”, “addiction”, “dependence” ve “abuse” gibi

kavramlarla adlandırılmaktadır (Babaoğlu, 1997:148). Bu çeşitli adlandırmalar bağımlılık kavramını günümüzde tek boyutlu bir tanım üzerinden açıklanmasını zorlaştırmaktadır. Böylelikle çeşitli bağımlılık tanımlamaları ortaya çıkmaktadır.

Bağımlılık kavramı, çeşitlilik göstermesine rağmen birçok kişi bağımlılığı (Griffiths, 1999: 246) alkol, sigara, esrar gibi kimyasal maddelerin vücuda alınması üzerinden tanımlamaktadır (Kalkan ve Kaygusuz, 2013:1). Bu maddelerin kullanımı herhangi bir hastalığı ortadan kaldırma amacı gütmeyen sürekli tekrarlanarak artan miktarda alınması ve önüne geçilmez bir istek duyma (Ziyalar, 1999: 194) halini ortaya çıkarmaktadır. Aşırı istek duyma halinin süreklilik kazanması ve bireylerin (Uzbay, 2009: 5) fiziksel, sosyal, ruhsal, zihinsel ve mali refahı üzerinde yıkıcı sonuçları olmasına rağmen maddeyi kullanma ya da belli bir davranışa yönelme durumu bağımlılık olarak tanımlanmaktadır (Young, Yue, ve Ying, 2011: 6; Egger ve Rauterberg, 1996: 8). Bu bağımlılık türünde tolerans ve yoksunluk gibi bedensel ve ruhsal belirtiler ortaya çıkmaktadır (Arısoy, 2009: 56). Bağımlılık tanımı, insan beyninin işleyişine yönelik yapılan araştırmalar sonucunda değişikliğe uğramaktadır. Özellikle kimyasal madde kullanımı içermeyen birçok davranışında bağımlılığa neden olduğu tespit edilmektedir. Böylelikle bağımlılık, madde kullanımının yanı sıra hem beyin hastalığı hem de davranışsal bir bağımlılık olarak tanımlanmaktadır (Tarhan ve Nurmedov, 2013: 20, 21). Bağımlılığın davranışsal hale gelmesinde teknolojik gelişmeler, toplumsal yaşamda meydana gelen değişiklikler ve bağımlılık üzerine yapılan çalışmalar önemli rol oynamaktadır. Özellikle Amerikan Psikoloji Birliği (APA) tarafından yayınlanan DSM IV (1994: 422) de belirtilen bağımlılık çeşitlerini destekler nitelikte (Griffiths, 1995: 14) teknoloji bağımlılığı, (Lesieur ve Blume, 1995: 89) yemek yeme bağımlılığı (Griffiths, 1991: 53) ve video oyun bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılıklar ortaya çıkmaktadır.

Davranışsal bağımlılıkların da ortaya çıkmasıyla birlikte madde kullanımı üzerinden gerçekleşen bağımlılık kavramı, artık iki açıdan ele alınmaktadır. Davranışsal bağımlılık, bağımlı olunan eyleme yönelik arayış içeren aktiviteler ve bununla bağlantılı patolojik kullanım özelliklerinin varlığına ilişkin bulguların süreklilik kazanması durumudur (Öztürk vd., 2007: 36; Arısoy, 2009: 56). Hem kimyasal bağımlılıkta hem de davranışsal bağımlılıkta sürekliliğin görülmesi kavram karmaşasına neden olmaktadır. Çünkü bağımlılığın, alışkanlık (bağlılık) mı yoksa

bağımlılık mı olup olmadığına dair tartışmalar ortaya çıkmaktadır. Alışkanlık¹, günlük veya belli bir zaman aralığında rutin olarak yapılan eylemdir. Bağımlılık ise alışkanlığın veya bağlılığın bir sonraki safhası olmaktadır (www.larapsikiyatri.com, 2015). Bağımlılığın alışkanlıktan veya bağlılıktan ayrılmasındaki en önemli özellik davranışın rutin ve aşırı ölçüde yapılması sonucunda bireylerin günlük yaşantısında ‘patolojik²’ etkilere neden olmasıdır (Ögel, 2012: 106). Böylelikle bağımlılık bireylerin bedensel, ruhsal ve sosyal yaşamlarına zarar vermektedir (West, 2001: 3).

Bağımlılığın yarattığı bu zarar verme durumu sadece maddesel bağımlılıkla sınırlı kalmayıp ayrıca davranışsal bağımlılıkta da ortaya çıkmaktadır. Bağımlılığın çeşitlilik göstermesiyle birlikte kumar, internet, yemek yeme ve online oyun bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılıklar da görülmektedir. Bağımlılığın adlandırılması ve tanımlanmasındaki farklılıklarla birlikte birçok kavramdan ayırt edebilmek için geçirdiği tarihsel süreci incelemek gerekmektedir.

1.2. Bağımlılığın Tarihsel Süreci

Tarihsel süreç içerisinde bağımlılık kavramı genellikle madde kavramı üzerinden tanımlanmaktadır. Böylelikle insanlık tarihinin başlangıcından itibaren uyuşturucu özelliği olan maddelerin keyif verici, ağrı giderici ve hastalıkları tedavi edici nitelikte kullanıldığı görülmektedir. Bu maddeler Mısır, Pers ve Hint uygarlıklarında tanrısal ve kutsal otlar olarak görülürken özellikle kabile ayinlerinde ve erkekliğe geçiş gibi törenlerde, önemli rol oynamaktadırlar. Ayrıca Moğollar, Türkler ve Sibirya’da bulunan kabilelerin şaman törenlerinde de bu maddelerin kullanıldığına ilişkin bilgilere de rastlanmaktadır. Bu bilgilerden yola çıkarak alkolün zararları ilk kullanımda fark edilirken afyon için aynı durum geçerli olmamaktadır. Çünkü M.Ö. 3.yüzyılda afyon Çin yazıtlarında ‘Cannabis’ adıyla şifalı bir bitki olarak nitelendirilmektedir. Bu durum afyonun bağımlılık etkisinin fark edilmemesine neden olmaktadır. Ancak afyon ve diğer maddelerin aşırı kullanımı sonucunda ölümlerin yaşanması afyon üretimini sınırlandırmıştır. Afyon ve alkol

¹ Alışkanlık terimi içerisinde yemeklerden önce ve sonra ellerin yıkanması, spor yapılması vb. olumlu davranışların yanında düzensiz beslenmenin yanında sigara, içki vb. madde kullanımları bağımlılığa dönüşme de kötü veya olumsuz alışkanlıklar olarak değerlendirilebilmektedir.

² Normal olmayan hastalıklı bir vücudunu ifade etmektedir. Böylelikle bağımlılık kavramının bireyin sosyal yaşantısına zarar verebilecek duruma gelmesinin ortaya konulması durumu olarak açıklanabilmektedir.

tarzı maddelerin kullanımından yola çıkarak bağımlılık sözcüğü ilk olarak Alman kaynaklarda kullanılmaktadır. Daha sonraki süreçte İngiltere’de yayınlanan bazı yazılarda da bağımlılık kavramlarından söz edildiği görülmektedir (Ögel, 2001: 7- 8 ve 9).

Bağımlılık kavramı sadece içki, uyuşturucu ve sigara gibi maddelerin kullanımıyla sınırlı kalmamaktadır. Böylelikle bağımlılık, Amerikan Psikoloji Birliği (American Psychiatric Association) (APA) tarafından yayınlanan Teşhis ve İstatistik El Kitabı (Diagnostic And Statistical Manual, I, II, III, IV, V) yayınlarında da açıklanmaktadır. Bu yayınlardan DSM-I (1952: 39)’de alkol ve uyuşturucu bağımlılığı üzerinden bir açıklama yapılmaktadır. DSM-II (1968: 45)’de yine alkol ve uyuşturucu bağımlılığı üzerinden insan vücuduna zarar veren bir tartışmanın yürütülmesi beklenmektedir. Ancak kitapta ruhsal ve fiziksel kişilik bozukluklarının etkileri üzerinde durulmaktadır. Serinin devamı olan DSM-III (1980:163)’de ise alkol ve uyuşturucu bağımlılığı madde kullanım bozuklukları başlığı altında incelenmektedir. Daha sonraki yıllarda yayınlanan DSM-IV (1994: 176, 493, 539, 616)’de madde bağımlılığının yanı sıra patolojik kumar oynama, yemek yeme bozukluğu, uyku bozukluğu ve cinsel bağımlılıklar da incelenmektedir. DSM-V (2012: 585, 792)’de ise bağımlılık, madde ile ilişkili olmayan bağımlılıklar alt başlığında açıklanarak, madde bağımlılığının dışına çıkarılmıştır. Bu bölümün alt başlığında “kumar oynama bozukluğu” kavramı davranışsal bozukluklar olarak tanımlanmaktadır.

Tarihsel süreç içerisinde çeşitli bağımlılık türlerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Özellikle günümüzde televizyon, telefon, internet ve online oyun gibi bağımlılıkların hayatımızın birçok noktasına etki ettiği görülmektedir. Bu etkileri ve bağımlılık kavramını daha da detaylandırabilmek için bağımlılık çeşitleri ortaya konulmaktadır.

1.3. Bağımlılık Çeşitleri

Tarihsel süreç içerisinde farklı tanımlamaların ve araştırmaların ortaya çıkması bağımlılık kavramının çeşitlilik göstermesine neden olmaktadır. Bu çeşitlilik durumu bir yandan bağımlılık alanının genişlediğini gösterirken diğer yandan ise bazı davranışların da bağımlılığa neden olma olasılığını artırmaktadır. Böylelikle ortaya çıkan olasılıkları ve çeşitlilikleri daha iyi detaylandırabilmek için bağımlılık

çeşitliliklerini incelemek gerekmektedir. Bu çalışma kapsamında madde bağımlılığının yanı sıra davranışsal bağımlılık olarak nitelendirilen kumar bağımlılığı, internet bağımlılığı ve teknoloji bağımlılığı altında bulunan televizyon, telefon bağımlılıkları gibi bağımlılık türleri açıklanmaktadır. Açıklanan bu bağımlılık türlerinin nedenlerinin yanı sıra bağımlılarda ortaya çıkan ruhsal, fiziksel ve sosyal etkiler de ortaya konulmaktadır.

1.3.1. Madde Bağımlılığı

Madde bağımlılığı alanında klinik psikiyatriden toplum sağlığına kadar çeşitli alanlarda araştırmaların artması sonucunda bu bağımlılık türünün önemi her geçen gün artmaktadır. Özellikle bireysel ve toplumsal yapı içerisinde kendine yer bulan bu bağımlılık türünü tanımlamadan önce madde kavramını tanımlamak gerekmektedir. Madde kavramı için genellikle uyuşturucu kavramı kullanılmaktadır. Uyuşturucu denildiğinde ise kişiyi uyuşturan, hareketsiz kılan ve kontrolünü kaybettiren maddeler akla gelmektedir (Ögel, 1997: 11). Ancak madde kavramı için uyuşturucu ifadesi yanlış bir kullanım olmaktadır. Çünkü bağımlılık yapan maddeler bireyleri hem uyarabilmekte hem de baskılamaktadır. Böylelikle uyuşturucu yerine madde kavramını kullanmak daha doğru olmaktadır (Uysal, 1996: 14). Bu doğruluktan yola çıkarak madde kavramı, bireyin kötüye kullanımı (suiistimal) sonucunda bağımlılığa yola açabilen kimyasal içerikli yapılardır. Bu yapılar bireyin duygu durumunda, algılamasında, bilişsel ve fiziksel işlevlerinde birtakım değişikliklere neden olmaktadır. Kullanılan maddeler arasında 'esrar, eroin, kokain' gibi maddeler bulunmaktadır. (Uluğ, 1997: 299). Bu maddelerin bireylerin yaşantılarında önemli bir noktaya gelmesi madde bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Günlük yaşam pratiğinin bir parçası olan madde bağımlılığı, bireyin maddeyi çeşitli yollarla elde etmesinden sonra kaçınılmaz bir istek ve gereksinim duyarak sürekli kullanması durumudur. Bu sürekli kullanım durumu sonucunda birey her geçen gün maddenin dozunu artırmaktadır. Böylelikle kişi maddenin etkilerine karşı ruhsal ve fiziksel olarak kayıtsız kalıp bağımlı duruma gelmektedir (Günel, 1976: 14). Bu bağımlılık sonucunda bireyler, problemlerin bulunduğu dünyadan, problemsiz yapay bir cennete taşınmaktadır. Ancak bağımlılar yaşadığı bu sınırlar sonucunda iyi vakit geçirdiklerini düşünseler de aslında merkezi sinir sistemleri zarar görmekte ve düşüncelerinde bozukluklar görülmektedir (Kasatura, 1998: 100). Bu

bozuklukların ortaya çıkmasındaki en büyük etken bağımlılık yapan maddenin hedeflediği organın beyin olmasıdır. Ancak son zamanlarda madde bağımlılığının etki mekanizmasının anlaşılmasına yönelik çalışmalar sinirsel, bedensel, psikolojik ve sosyal faktörler üzerine yoğunlaşmaya başlamaktadır (Uzbay, 2005: 10). Çalışmalar sonucundan bu bağımlılığın insanlığı zehirli bir sarmal olarak sardığı ve özellikle genç nesillerin daha fazla bağımlı olduğu görülmektedir (Babuna ve Bayhan, 2009: 30).

Toplumsal yaşantı içerisinde kendine yer bulan ve bağımlı bir neslin yetişmesine neden olan madde bağımlılığının tespiti büyük önem taşımaktadır. Çünkü bireyin bağımlı olup olmaması bireysel yaşantısından toplumsal yaşantısına kadar birçok yaşamsal pratiği etkilemektedir. Bu tespit toplumsal mekanizmalar tarafından değil; bilimsel araştırmalar tarafından yapılmaktadır. Böylelikle madde bağımlılığını ortaya koyabilmek için madde bağımlılığı tanı ve ölçütleri kullanılmaktadır.

1.3.1.1. Madde Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri

Toplumsal yaşantı içerisinde insanların büyük bir bölümü madde kullanımı sürecinde olmaktadır. Bu süreç sonucunda bağımlılık durumu ortaya çıkmaktadır. Ancak kullanılan maddelerin etkileri üzerinden bireylere bağımlılık tanısının konulması günümüzde yeterli olmamaktadır. Bu yetersizliği ortadan kaldırmak için APA ve diğer araştırmacılar tarafından nesnel belirli tanı ve ölçütler ortaya konulmaktadır. Bireylere madde bağımlılığı tanısı koyabilmek için aşağıda belirtilen tanı ve ölçütler oluşturulmuştur. Bu ölçütlerden en az 3'ünün asgari 12 aylık bir sürede klinik yönden belirgin bir rahatsızlığa veya sorunlara yol açması madde bağımlılığı tanısının konulması için yeterli görülmektedir.

Ortaya konulan 7 ölçütten biri olan tolerans, madde bağımlılığının etkisinin azaltılması için alınan madde miktarının artırılması durumu olarak tanımlanmaktadır. Toleransın yanı sıra ölçüt olarak kullanılan yoksunluk (çekilme) sendromu, genellikle fizyolojik belirtilerde kullanılmaktadır. Bu yoksunluk belirtileri (şiddetli bir madde arayışı, artan kaygı, kalp çarpıntısı, bulantı ve kusma, uyku bozukluğu, terleme gibi) geliştikten sonra, bağımlı rahatlamak için gün boyunca maddeyi kullanarak bu belirtileri önlemeye çalışmaktadır. Ortaya çıkan madde kullanımı

sonucunda kontrol kaybı ölçütü çıkmaktadır. Bu ölçütte, bağımlı madde kullanımı üzerindeki denetimini yitirmektedir. Böylelikle kişi maddeyi amaçlanandan daha çok miktarlarda ve daha uzun sürelerle alması; başlangıcın durdurulamaması durumudur. Ortaya çıkan madde kullanımının durdurmak için girişilen çabalar sonucunda maddenin bırakılmaması ölçütü ortaya çıkmaktadır. Burada ise bağımlı olan kişi maddeyi bırakmak veya azaltmak için birçok başarısız çabalar içerisinde olma durumundadır. Bağımlı bu çabalar sonucunda çok zaman harcama ölçütünün ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Çok zaman harcama ölçütü, maddeyi elde etmek ya da onun etkilerinden kurtulmak için çok zaman harcanması durumudur. Çok zaman harcama ölçütüyle bağımlı sosyal, mesleki veya eğlence merkezli etkinlikler, madde kullanımı nedeniyle azaltılmış veya bireyler bu etkinliklerden tamamıyla vazgeçmişlerdir. Bu durumda bağımlılığı belirlemede diğer bir ölçüt olan sosyal faaliyetlerin aksaması ölçütünün ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bağımlıların madde kullanımının psikolojik ve fiziksel etkilere neden olmasına rağmen madde alımına devam edilmesi durumu olan fiziksel ve ruhsal problemler ölçütü ortaya çıkmaktadır (DSM IV, 2005: 176, 178, 179).

Bağımlı olan kişilerin bağımlılıklarının saptanması için oluşturulan bu tanı ve ölçütler, maddeyi hayatının merkezine koyan bireylerle diğer insanlar arasında ayrımın sağlanmasını kolaylaştırmaktadır. Bu ayrım sonucunda bağımlı olan bireylerin mevcut sorunun farkına varmalarına ve tedavi olmalarına yönelik çabaların sonuç vermesini sağlanmaktadır. Ancak tedaviye yönelik çabayla birlikte bağımlı olanlar aşağılayıcı ve damgalayıcı ifadelerle de maruz kalmaktadırlar. Böylelikle bağımlılar toplum tarafından ahlaken yozlaşmış ve sosyal açıdan yoksun kişiler olarak tanımlanarak (Larkin, Wood ve Griffiths, 2006: 207, 208) bireylerin bağımlılığı kabullenmesinin önünde olumsuz bir etken olarak durmaktadırlar (Köknel, 1998: 20). Bu etkenler bireylerin günlük yaşam içerisindeki bireysel, ruhsal, ailesel, sosyal ve mesleki yaşantılarına etki etmektedir. Bu etkileri doğuran nedenlerde etkiler kadar önemli olmaktadır.

1.3.1.2. Madde Bağımlılığının Nedenleri ve Etkileri

Madde bağımlılığının belirlenmesindeki ölçütler bireylerin yaşantılarına etki eden bağımlılığın nedenlerini de beraberinde getirmektedir. Bu nedenler arasında genetik, kişilik özellikleri, aile ve sosyokültürel yapılar görülmektedir (Ögel, 1997:

53). Bağımlıların sıklıkla gözlenmesi sonucunda tespit edilen bu nedenlerin dışında yer alan etkilerde bağımlılığa neden olmaktadır.

Madde bağımlılığının gelişmesinde fiziksel, ruhsal ve sosyal faktörlerin etkileri uzun zamandır bilinmektedir. 1940'lı yıllardan itibaren bağımlılığın gelişiminde genetik faktörlerin etkisi araştırılmaktadır. Aile, ikiz insan ve evlat edinme çalışmaları genetik faktörlerin araştırıldığı ilk çalışma olarak bilinmektedir. Bu çalışmalardan ilki olan aile çalışmasında, bağımlı olan bireyin birinci derece yakınlarıyla kontrol grubu arasındaki ilişki karşılaştırılmaktadır³(Altıntoprak, 2005: 13). Bu ilişkiyle beraber genetik ve çevresel faktörlerin madde bağımlılığı üzerindeki etkisi ikiz insan çalışmasıyla ortaya konulmaktadır⁴(Agrawal ve Dick, 2008: 111, 112). Çevresel ilişkilerin yanı sıra ebeveynlerin genetik ilişkideki etkisini araştıran diğer bir çalışma ise evlat edinme⁵ araştırmasıdır. Burada ise ebeveynleri bağımlı olan çocukların olmayanlara oranla bağımlı olma riski daha yüksek çıkmaktadır (Köknel, 2011: 286). Bu bağımlılık riski sadece genetik yapılarla sınırlı kalmamaktadır. Özellikle bireylerin kişilik özellikleri de madde bağımlılığına neden olmaktadır. Kişiliğin psikolojik gelişim süreçlerinde yaşanan sevgisizlik, güven eksikliği ve çatışma gibi olumsuz durumlar madde bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Czechowicz, 1988: 189). Bu nedenlerin ortaya çıkmasında aile kurumu önemli bir etken olarak görülmektedir. Özellikle aile içerisinde yaşanan disiplinsizlik, negatif (suçlayıcı) iletişim kalıpları, ebeveynler ve çocuklar arasındaki sevgi ve iletişim eksikliği, parçalanmış aile geçmişi, ebeveynlerin ölümü, ekonomik kayıplar gibi travmatik olaylar yaşanmaktadır (Spoonier, 1999: 456; Stoker ve Swadi, 1990: 293). Böyle durumlarda aile üyeleri 'Benimle kim ilgilenecek?', Kime güvenebilirim? gibi soruları kendi kendilerine sormaya başlamaktadırlar. Yaşanan

³Örneğin uzun zamandır alkolizmin ailesel geçiş gösterdiği bilinmektedir. Birçok çalışma alkol bağımlılarının birinci derece akrabaları arasında alkolizmin kontrol grubundan daha yüksek olduğuna dikkat çekmekte; alkol bağımlısı bireylerin çocuklarında alkolizm riskinin dört-beş kat daha yüksek olduğunu bildirmektedir

⁴ Bu çalışmalarda genleri % 100 aynı olan monozigot (MZ) ikizler ile genlerin ortalama sadece %50'sini paylaşan dizigot (DZ) ikizler arasında hastalığın görülme sıklığı karşılaştırılır. Yapılan araştırmalarda MZ ikizlerin DZ ikizlerden daha yüksek bağımlı olduğu bildirilmekte ve bu bulgu alkol ve uyuşturucu bağımlılığının genetik geçişi olan bir hastalık olduğunu göstermektedir

⁵ Evlat edinme araştırmasında, bebekler doğumdan hemen sonra bağımlı olan biyolojik ebeveynlerinden ayrılıp, bağımlı olmayan yabancı ailelerin yanına yerleştirilerek bağımlılık etkisi araştırılmaktadır. Sonuç olarak ebeveynleri bağımlı olan çocukların olmayanlara oranla bağımlı olma riski daha yüksek olmaktadır

sorunlar tedavi edilmediği takdirde ortaya çıkan bozuklukların bastırılabilmesi için bireyler madde kullanımına yönelmektedirler (Kalyoncu, 2010: 70). Bu kullanım sonucunda ortaya çıkan bağımlılığa neden olan bir diğer etken ise farklı aile tiplerinde yaşanan duygusal doyumsuzluklar da bağımlılığın nedenleri arasında yer almaktadır⁶ (Yavuzer, 2015: 22). Aile yaşantısı içerisinde yaşanan bozukluklarda sosyal çevrenin de etkisi bulunmaktadır.

Aile kurumunun içerisinde bulunduğu sosyal çevre, kültürel özelliklerden ekonomik işleyişe kadar birçok aşamada madde bağımlılığını etkilemektedir. İnsanlar bağımlı olarak doğmamaktadırlar. Ancak beden yapıları gereğince maddeye ihtiyaç duymaktadırlar. Böylelikle bireyler yaşamlarının ilerleyen dönemlerinde çevrenin de etkisiyle maddeyle tanışıp bağımlı hale gelmektedirler (Ögel, 1997: 60). Bu tanışma sadece bireysel iletişimle sınırlı kalmamaktadır. Ayrıca bireyin içinde yaşadığı toplumun gelenek ve görenekleri, dinsel yapıları ve değer yargıları da madde bağımlılığının gelişmesine etki etmektedir. Bu nedenle bazı toplumlar geleneklerinden dolayı madde kullanımını doğal karşılanırken, madde kullanımını onaylamayan dinsel yapıların ağır olduğu toplumlarda ise bağımlı olma riski daha az olmaktadır⁷ (Sağlam, Uzbay ve Beyazyürek, 2003: 82; Uluğ ve Öztürk, 2011: 699). Toplumsal ritüellerin yanı sıra toplumsal hareketler sonucunda ortaya çıkan olumsuzlukların bireyler tarafından bastırılması madde kullanımını arttırdığını göstermektedir. Bu durumlarda madde bağımlılığına neden olmaktadır (Kalyoncu, 2010: 220). Madde bağımlılığının oluşmasında genetik, ailevi, toplumsal ve kişilik gibi özellikler etki ederken; aynı şekilde bu bağımlılık türü bireylerin hayatlarını da etkilemektedir. Bu etkilerin sonucunda bağımlıların bireysel sağlıklarından toplumsal yaşantılarına kadar birçok noktada çöküşler meydana gelmektedir.

⁶Çocuk geniş aile özelliği taşıyan aile tipiyle birlikte yaşıyorsa anti sosyal davranışa yönelmesi engellenmektedir. Çünkü çocuk, geniş ailenin üyeleri (teyze, dede, amca gibi) tarafından doyuma ulaştırılmaktadır. Ancak gelişen toplumla birlikte geniş ailenin yerine çekirdek aile yapıları ortaya çıkmaktadır. Bu durum çocuklarda veya bireylerde duygusal doyum ve ilgi eksikliği ile benlik kaygısı gibi olumsuz durumların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Böylelikle aileden kaynaklanan bu durumları ortadan kaldırmak isteyen çocuklar veya bireyler maddeye yönelerek bağımlı duruma gelmektedirler

⁷Ortadoğu'da yoğun şekilde kahve, nargile ve sigara içmenin normal olması gibi, Avrupa'da yemek öncesi ve yemeklerde şarap ve benzeri içkilerin içilmesi olağan karşılanmaktadır. Aynı zamanda Avrupa'da madde (uyuşturucu, eroin gibi) kullanımının bazı çevreler tarafından kabul görmesi de bağımlılığı artırmaktadır.

Madde bağımlılarında meydana gelen olumsuz etkiler anne karnında da başlayabilmektedir. Özellikle ebeveynlerin bebeklerinin gelişiminde yapısal ve işlevsel bozukluklar görülmektedir. Bu durum bağımlı olan anne yüzünden cenin durumdaki bireyin gelişiminde yavaşlamalara neden olurken, bebekler ise kısa boylu zayıf, iyi gelişmemiş, düşük zekâlı olarak doğmaktadırlar. Böylelikle bireylerde algılama, hatırlama, düşünme, karşılaştırma gibi zihinsel işlevler olumsuz şekilde etkilenmektedir (Köknel, 2011: 295; Köknel, 1998: 193). Bu etkiler sadece bireysel alanla sınırlı kalmamaktadır. Ayrıca toplumsal çöküntülere de neden olmaktadır. Bu çöküntüler arasında bağımlılarda anti sosyal kişilik bozukluklarının ortaya çıkması sonucunda toplum içerisinde yakın ilişkiler geliştirememeye, işsiz kalma, eğitim hayatı dışında kalma gibi durumlarla karşı karşıya kalmaktadırlar (McLellan vd.,1992:204). Yaşanan bu sosyal dışlanma durumu madde bağımlılarının yaşama tekrar tutunmasını daha da güçleştirmektedir (Duman, 2010: 93). Böylelikle bağımlılarda yalnızlaşma durumu ortaya çıkmaktadır. Bu durum bağımlılığı daha da artmaktadır.

Yaşadığımız günlük yaşam içerisinde yer alan bireysel ve toplumsal yapılar madde bağımlılığının oluşmasına neden olduğu gibi; bu bağımlılık çeşidi diğer yaşamsal pratiklere de etki etmektedir. Böylelikle bireylerde olgunlaşmamış duygular, denetim altına alınamayan coşkular, endişe, kaygı, sıkıntı, tedirginlik, uyum güçlüğü, sorumluluktan kaçma gibi etkiler ortaya çıkmaktadır. Ayrıca bu sorunlar toplumu oluşturan kültürel, sosyal ve dinsel ritüellerin de bozulmasına neden olmaktadır. Ancak bu bozulma sadece madde bağımlılığı noktasında gerçekleşmemektedir. Çünkü bağımlılık alanı davranışsal nitelikte de kendini göstermektedir. Bu yüzden madde bağımlılığının yanı sıra ortaya çıkan davranışsal bağımlılıkları da incelemek gerekmektedir.

1.3.2. Davranışsal Bağımlılıklar

İlk zamanlarda bağımlılık denildiğinde insanların aklına öncelikli olarak madde alımı sonucunda gerçekleşen madde bağımlılığı gelmektedir. Ancak bağımlılığın çerçevesi sadece madde bağımlılığıyla sınırlı olmayacak kadar hayatımızda geniş bir yer kaplamaktadır. Özellikle yapılan araştırmalar sonucunda eylemsel/davranışsal bağımlılıklarda ortaya çıkmaktadır. Ancak kumar bağımlılığı, yemek yeme bağımlılığı, seks bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı içerisinde bulunan televizyon ve telefon bağımlılıkları, internet bağımlılığı ve onun alt başlığı olan

online oyun bağımlılıkları gibi davranışsal bağımlılık türleri madde bağımlılığı gibi kolay fark edilememekte ve kötü alışkanlık olarak görülüp hastalık olarak değerlendirilmemektedir. Bu durum davranışsal bağımlı olan kişilerin farklı olumsuz sıfatlarla adlandırılmasına ve bağımlılığın hastalık olarak değil alışkanlık olarak görülmesi de tedaviye bir türlü başvurulmamasına sebep olmaktadır. Ancak yapılan araştırmalar sonucunda bu davranışların bireylerin hayatlarında patolojik etkileri neden olması nedeniyle artık bağımlılık olarak değerlendirildiği görülmektedir.

Bağımlılığa neden olan bu davranışsal durumlar günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası durumuna gelmektedir. Böylelikle ortaya çıkan davranışsal bağımlılıklar içerisinde öncelikle bu araştırmada kumar bağımlılığı incelenmektedir. Kumar bağımlılığı madde kullanımına dayanmayan ilk davranışsal bağımlılıklar arasında yer almaktadır. Bu bağımlılık türü de diğer bağımlılık türlerinde olduğu gibi bireylerin yaşamlarında patolojik etkilere neden olmaktadır.

1.3.2.1. Kumar Bağımlılığı

İnsanların toplumsal yaşam içerisindeki davranışları her geçen gün farklılık göstermektedir. Bu davranışlar farklı alışkanlıkları ve yaşam tarzlarını beraberinde getirmektedir. Ortaya çıkan bu alışkanlıklar kişilerin yaşantılarına heyecan katarak, bireylerin davranışlarına karşı müptela olmasını sağlamaktadır. Bu müptela olma durumu bireylerde farklı davranışsal bağımlılıkların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Ortaya çıkan bu davranışsal bağımlılıklardan biri de kumar bağımlılığıdır. Bu bağımlılık türünü tanımlamadan önce kumar kavramını açıklamak gerekmektedir. Kumar kavramı günlük hayatın içerisinde yazı tura atmaktan, karmaşık kâğıt oyunlarına kadar birçok oyunu içerisine alan ve para üzerine oynanan bir talih oyunudur. Bu oyunların bir kısmında belirleyici şans iken, bir kısmında ise oyunun kuralları belirleyici olmaktadır (Kaya, Elbozan ve Özel, 2002: 123). Bu kumar oynama alışkanlığının diğer bağımlılıklarda olduğu gibi süreklilik kazanması ve bireylerde patolojik etkiler bırakması kumar bağımlılığına neden olmaktadır.

Oyun alanlarının her geçen gün günlük hayatın içerisine girmesi beraberinde kumar bağımlılığını getirmektedir. Bu bağımlılık türü gerektiği gibi tanı konulamayan, zor tedavi edilebilen ve bireyin yaşam alanını giderek kısıtlayan bir davranış bozukluğudur (Kalyoncu, Pektaş ve Mırsal, 2003: 77). Oluşan davranış bozukluğu, sürekli yinelenen uyumsuz kumar oynama davranışıyla zayıf dürtü

kontrolü içeren bir hastalık olarak tanımlanmaktadır. Bu hastalık bazı araştırmacılar tarafından duygu bozukluğu olarak da tanımlanmaktadır (Corless ve Dickerson, 1989: 1527). Bu bağımlılık türünü diğer bağımlılıklardan ayıran en önemli özellik kumar bağımlılığının bireylerin vücudunda, sosyal hayatında, davranışında, bilincinde yarattığı değişimler diğer bağımlılıklarda olduğu gibi insanlar tarafından kolayca fark edilmemektedir. Böylelikle saklanması kolay olan kumar bağımlılığı ‘gizli bağımlılık’ olarak adlandırılmaktadır (Dinç, 2014: 22). Bu bağımlılığa sahip olan kişiler her geçen gün kaybettiklerini geri kazanmak için yeniden oynama isteğinin artması ve kumar için gereken parayı yasal olmayan yollardan sağlama girişimi gibi özellikler bu davranışlar bağımlılık türünün temel nitelikleri arasında yer almaktadır (Sood, Pallanti ve Hollander, 2003: 10). Ayrıca kumar bağımlısı olan kişiler tıpkı madde bağımlılığında olduğu gibi sahip oldukları sorunlu davranışları azaltmaya çalışırlar ancak başaramamaktadırlar. Bu başarısızlık durumu bağımlı olan kişinin topluma karşı utanmasına ve bağımlılığın gizlenmesine neden olmaktadır (Luntz, 2006: 44). Gizli bağımlılık olarak adlandırılan bu bağımlılık psikopatolojik bir durum olarak kabul edilmesinden uzun bir süre geçmesine rağmen sadece son 20 yılda toplumsal bir sağlık sorunu olarak kabul edilmeye başlanmıştır (Kalyoncu vd. 2003: 77). Bu durum da kumar bağımlılığının, bağımlılık olarak kabul görülmesini veya toplum tarafından farkına varılmasını geciktirmiştir.

Kumar bağımlılığının toplum tarafından geç kabul görmesinde çeşitli durumlar rol oynamaktadır. Bu bağımlılık türünün ilk başta dürtü bozukluğu olarak kabul edilmesi bu durumların başında gelmektedir. Bunun yanı sıra toplum tarafından geç kabul görmesinde tanı ve ölçütlerin etkisi de büyük rol oynamaktadır. Çünkü tanı ve ölçütler kumar bağımlılığında geç oluşturulmuştur. Böylelikle bireylerin bağımlı olarak kabul edilmesinde tanı ve ölçütler önemli rol oynamaktadır.

1.3.2.1.1. Kumar Bağımlılığı Tanı ve Ölçütleri

18. yüzyılın başlarında literatürde yer almaya başlayan kumar bağımlılığı, APA tarafında hazırlanan Teşhis ve İstatistik El Kitabı olan DSM'lere girmesi ise 1980'lerde olmuştur. Ancak DSM'lerde bağımlılık olarak değil bir dürtü kontrol bozukluğu olarak tanımlanmaktadır. İlerleyen dönemlerde DSM-V(2012)'te ilk kez kumar bağımlılığı olarak yer almaktadır. Bağımlılık olarak ilk kez yer alan kumar bağımlılığı kavramının, problemli kumar bağımlılığı ve patolojik kumar bağımlılığı

olarak sınıflandırıldığı görülmektedir. Bu sınıflandırma tamamen tanı ve ölçütlerle alakalı olmaktadır⁸ (Dinç, 2014: 22). Bu nedenle kumar bağımlılarını sınıflandırmak ve kumar bağımlılığı tanısı koyabilmek için belirli tanı ve ölçütler geliştirilmiştir. DSM-IV (2005:616)'te söz konusu 10 tanısal kriter belirlenmiştir. Bu 10 tanısal kriterden 5'nin karşılanması halinde patolojik kumar oynama, üçünün karşılanması durumunda ise problemlili kumar oynama bağımlılığı tanısı konulmaktadır. Bu bağımlılık türündeki kişilerin akıllarında sürekli kumar oynama davranışlarının olması zihin meşguliyeti tanı ve ölçütünü ortaya çıkarmaktadır. Zihin meşguliyeti tanı ve ölçütünün yanı sıra bağımlı istediği heyecanı sağlayabilmek için artan miktarda parayla kumar oynamaya yönelerek bir başka kriter olan toleransı ortaya koymaktadır. Toleransın sonucunda bağımlı kumar oynama davranışını azaltma ya da bırakma girişimlerinde bulunurken huzursuzluk duyarak geri çekilme kriteri ortaya çıkarken, bağımlı bu huzurlu olma duygusundan uzaklaşarak bir başka kriter olan kaçış kriterini ortaya çıkarmaktadır. Bağımlının kumar alışkanlığının seviyesini gizlemek için aile bireylerine ve diğer kişilere yalan söyleme eylemi içerisine girerek bir başka kriterin ortaya koymaktadır. Ancak kumar bağımlısı olan kişilerde görülen parasal durumun sağlanabilmesi için bağımlılar yasal olmayan işlere girerek yasa dışı eylemler kriterinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Ancak bağımlının kumar oynama davranışı yüzünden iş kaybı ve zarar görmüş önemli kişiler kriterlerinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Ayrıca kumar bağımlısı diğer bağımlılarda olduğu gibi kumar alışkanlığından uzaklaşması ya da keşilmesi için tekrar eden başarısız denemelerde bulunması kontrol kaybı kriterinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Bu tanı ölçütlerin dışında South Oaks Kumar Tarama Testi /SOKTT (South Oaks Gambling Screen – SOGS) 26 maddelik bir kalem, kâğıt ölçeği olan ve yurtdışında patolojik kumarbazların belirlenmesinde yaygın olarak kullanılan bir ölçek olmaktadır. SOKTT ölçeği ülkemizde de kullanılmaktadır. Bu ölçekte puanlamaya dâhil edilen 20 maddeden 17'si kültürümüzde patolojik kumar sorunu olanlarla olmayanları ayırt etmede kullanılırken, karşılığı olmayan 3 madde ölçekten çıkartılarak yerine kültürümüze özgü iki yeni madde eklenerek kullanılmaya devam

⁸Kumar davranışının psikiyatrik hastalıkları tanı kitabı olan DSM-IV' teki kumarla ilgili on tanısal kriterlerinden beşini karşılaması halinde patolojik kumar oynama, üçünü karşılaması durumunda ise problemlili kumar bağımlılığı olarak tanılandırılmaktadır

edilmektedir (Duvarcı ve Varan, 2001: 34). Kumar bağımlılığına özgü tanı ve ölçütlerin hazırlanmasıyla birlikte gizli bağımlılık olarak kabul edilen bu bağımlılık türünün toplum tarafından görünürlüğü artmaktadır. Böylelikle görünür hale gelen bu bağımlılık türünün ortaya çıkma nedenleri önem kazanmaya başlamıştır. Çünkü tedavi sürecinde bu bağımlılığı ortaya çıkaran nedenler önemli etkenler arasında yer almaktadır.

1.3.2.1.2. Kumar Bağımlılığının Nedenleri

Kumar bağımlılığı çok boyutlu ve karmaşık bir yapısı olduğu için bu bağımlılığın oluşmasını tek bir neden üzerinden açıklanmak söz konusu olmamaktadır. Bu yüzden çevresel etkiler, boş zaman olgusu, depresyon, kaygı bozukluğu, anti sosyal kişilik yapısı ve ailesel ilişkilerin zayıflığı gibi etkenler kumar bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu etkenlerin yanı sıra diğer bağımlılıkların oluşmasında önemli rol oynayan genetik faktörünün kumar bağımlılığına etkisi şu ana kadar tespit edilmemiştir. Ancak bu bağımlılık türünün ortaya çıkmasında ailesel ve çevresel faktörler önemli rol oynamaktadır. Özellikle çocukların ebeveynler tarafından kumar oynanan ortamlara dâhil edilmesi çocuklarda kumar oynamanın doğal bir davranış olduğu bilincini ortaya çıkmaktadır (Gambino, Fitzgerald, Shaffer, Renner ve Courtnage, 1993: 170). Bu durum kumar bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Kumar oynama bağımlıları için zamansal bir süreç etkinliği olmaktadır.

Zaman içinde gelişen bir bağımlılık türü olan kumar bağımlılığı özellikle gelişmekte olan ülkelerdeki teknolojik gelişmeler sonucunda ortaya çıkan boş zaman olgusuyla doğru orantılıdır. Bu durum kumar bağımlılığının oluşmasına neden olmaktadır. Çünkü boş zaman algısı genellikle genç, bekâr, işsiz ve emekli olan bireylerde görülmektedir. Bu bireyler kumar oynamayla sosyal yaşama katılarak günlük yaşamın sıkıntılarından kurtulmaktadırlar. Böylelikle kumar oynama durumu giderek pekişmekte ve bunun sonucunda sosyal aktiviteler azalmakta ve kumar oynama tek sosyal ilişki kaynağı olarak kumar bağımlılığının oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Bu durumun yanı sıra bu bağımlılarda tek sosyal ilişki kaynağı olan kumar oyununda gösterilen “sonuçların yanlı değerlendirilmesi” durumu da kumar bağımlılığına neden olmaktadır. Özellikle oynanan kumar oyunlarının kazanan numaralarını birkaç rakamla kaçırdıklarını sanan bireyler hedefe yaklaşmalarından

dolayı büyük coşku hissetmektedirler. Oysa bu durum objektif bir şekilde değerlendirildiğinde bütün kaybeden numaralar aynı değerdedir. Ancak bireyler kendi durumlarını yanlış değerlendirerek “ileride reel bir kazanma şansım var” sonucuna varmaktadır. Bu durum kumar oynayanların güdülerini harekete geçirerek sürekli oyun oynamasına ve bunun sonucunda bağımlılığın ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Sonuçların yanlış değerlendirilmesiyle birlikte kumar oynayan kişiler, kumarın doğasının şans olduğunu bildiği halde ilerleyen dönemlerde oyun üzerinde kontrollerinin olduğu inancına varmaktadır. Bu durumda oyuncuların “hayali kontrol mekanizmasıyla”⁹ kazanmanın kaçınılmaz olduğu inancına vararak oyun oynama isteği giderek artmaktadır. Böylelikle bireyler oynadıkları oyuna karşı daha bağımlı duruma gelmektedirler (Duvarcı, 1998: 38; akt. Saygılı, 1998: 40, 60, 61).

Kumarın veya şans oyunlarının temelinde yer alan para kazanmanın yanında, parasal kayıplarda bu oyunların doğasında bulunmaktadır. Ortaya çıkan parasal kayıplar sonucunda oynayanlarda, kaybettiği paraları tekrardan kazanma hırsı içerisindeki, heyecan etkisi bağımlılığı artırmaktadır. Çünkü tüm kumar türlerinde oyuncular, “ısrarla kaybettikleri oyunu oynamaları sonucunda oyunu kazanacaktır” inancı ve tüm kayıpları kurtarana kadar oyunda kalma heyecanı bağımlılığın oluşmasını etkileyen temel nedenler arasında yer almaktadır (Yargıç, 2014: 27). Bu nedenler zaman içerisinde bağımlı olan kişilerin hayatlarına etki etmektedirler. Ortaya çıkan bu etkiler sayesinde bağımlıların bireysel ve toplumsal yaşantılarında birtakım değişiklikler meydana gelmektedir.

1.3.2.1.3. Kumar Bağımlılığının Etkileri

Kumar oynama insanlara para kazanma ve bu kazanmanın yaratmış olduğu iyi hissetme, heyecan, çevre edinme, popüler olma gibi olumlu etkiler sağlamaktadır. Ancak kumar oynamanın yaratmış olduğu olumlu etkilerin yanı sıra olumsuz etkileri de bulunmaktadır. Diğer bağımlılıklarda olduğu gibi kumar bağımlısı olan kişilerde depresyon, unutkanlık, yüksek tansiyon gibi stres ve heyecana bağlı ruhsal ve fiziksel bozukluklarla birlikte, ailesel, toplumsal zararlar da meydana gelmektedir.

⁹Hayali kontrol mekanizması, oyunda bulunan şans devre dışı bıraktığına inanılması durumudur. Tipik örneği oyun ilerledikçe oyuncuların parasal risk almalarında artış olmasıdır.

Kumar oynamanın yarattığı para kazanma heyecanıyla birlikte kaybetme riskinin yarattığı gerilim bağımlıların ruhsal durumlarında bazı olumsuz etkiler oluşturmaktadır. Bu olumsuzluklar içerisinde depresyon, korku ve gerginlik gibi belirtiler görülmektedir (Babuna, 2013: 32). Bu belirtiler zamanla bağımlıların kişilik yapılarında da bir takım etkilere neden olmaktadır. Böylelikle bu kişilerde duygusal güvensizlik yaşanırken, ancak kendilerini kumar oynarken güvende hissetmektedirler. Ayrıca bu bağımlılığa sahip olanların kişiliklerinde olgunlaşmamışlık söz konusu olmamaktadır. Böylelikle bu bireyler hayata dair çaba göstermeden en güzel şeylere sahip olmak istemektedirler. Bu durumda bağımlı bireylerin hayalperest ve lüks düşkünü kişilik yapısına sahip olmasına neden olmaktadır. Bu bireyler için hayalsiz bir dünya çekilmemektedir (Blaszczynski, Conaghy ve Frankova, 1991: 299; Bostancı ve Doksat, 2000: 159). Ayrıca bu daha iyi yaşamı hayal etme güdüsü yüzünden başlayan kumar tutkusunu bir anda binlerce TL'ye çıkabilir. Özellikle kaybetmenin verdiği sinir daha büyük miktarlarla oynamaya yönelerek kişinin altından kalkamayacağı finansal sorunlara da neden olmaktadır (DDK Araştırma Raporu, 2014: 405). Bu finansal sorunlar beraberinde toplumsal ahlakın çöküşünü de getirmektedir. Çünkü kumar bağımlılığının yaratmış olduğu parasal kazanç toplumda haksız kazancı meşru hale getirmektedir. Bu durum kolay kazancı yeni nesillerin ideali haline getirmektedir. Böylelikle kumar bağımlılığı yüzünden toplumsal ahlak, huzur ve güven zedelenmekte, menfaat ve kazanma hırsı yüzünden toplumsal ilişkileri yaralanmaktadır (www.yesilay.org.tr, 2015). Toplumsal etkilerinin yanı sıra aile kurumunu da etkilemektedir. Özellikle bağımlıların kaybettiklerini kazanma hırsıyla daha fazla paraya ihtiyaç duymaktadır. Bunun sonucunda eşinin veya aile üyelerinin paralarını veya mallarını çalma girişiminde bulunmaktadır. Bu durum maddi kayıplar nedeniyle eş ve çocuklarının temel ihtiyaçlarını karşılayamamasına neden olmaktadır. Böylelikle ebeveynler çocuklarına karşı sorumluluklarını yerine getirememekte ve boşanmalar ortaya çıkmaktadır. Ebeveynlerden yeterli ilgi göremeyen çocuklarda fiziksel ve ruhsal bozukluklarla birlikte madde kullanımı da ortaya çıkmaktadır (Babuna, 2013: 22).

Madde bağımlılığında etkin rol madde olurken kumar bağımlılığında kötüye kullanılan madde “para”dır. Kumar bağımlılığı ve para kazanma hırsı bireyin ruhsal ve fiziksel yapısını değiştirecek bir araç haline gelmektedir. Bağımlı olan kişilerin hayatlarında bu kadar ciddi sorunlara neden olan ve toplum tarafından kolay kolay

fark edilemeyen bu davranışsal bağımlılık türü kumar bağımlılığı olarak adlandırılmaktadır (DDK Araştırma Raporu, 2014: 405). Kumar oynamanın günümüzde dünyası içerisinde sanal mecralara taşınması teknolojik gelişmelerin hayatımızın önemli bir parçası olduğunu ortaya koymaktadır. Hayatımızın önemli parçaları haline gelen ve heyecan katan bu teknolojik aygıtların aşırı kullanımı sonucunda çeşitli teknolojik bağımlılıklar ortaya çıkmaktadır.

1.3.2. Teknoloji Bağımlılığı

Toplumsal yapıyı değiştiren en önemli dinamiklerden biri de yaşamımızın her alanında karşımıza çıkan teknoloji olgusu olmaktadır. Özellikle bu olgu insanlığın düşünce ve toplumsal örgütlenme biçimlerine etki etmektedir (Yaylagül, 2014: 69). Böylelikle teknoloji sayesinde insan doğayı denetim altına alma mücadelesi içerisine girmektedir. Bu durum insanı diğer canlılardan ayıran özelliğiyle doğaya karşı bilme arzusunu da ortaya çıkarmaktadır (Özçağlayan, 1998: 16). Bu bilme arzusu tanımsal yapıyı da yansıtmaktadır. Teknoloji Yunanca bir şey üretme anlamına gelen ‘tekno’ ile daha çok bilmek anlamına gelen ‘logos’ kelimelerinin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Teknik, üretmenin bilgisi olarak kullanılırken teknoloji ise daha çok bu bilginin toplumsallaşması yani toplumsal anlam kazanması durumu olarak tanımlanmaktadır (Atebek, 2005: 63).

Toplumsallaşma aracı olan teknoloji olgusu üretim tekniklerinde meydana gelen değişimlerden dolayı iletişim ilişkilerini de yapısal olarak etkilemektedir. Teknolojinin iletişim alanındaki hızlı gelişimiyle birlikte geleneksel kitle iletişim araçları yerini yeni iletişim teknolojilerine bırakmaktadır. Bu teknolojiler arasında televizyon, mobil telefonlar, internet gibi unsurlar artık vazgeçilmezlerimiz arasında olmaktadır (Bal, 2014: 93). Bu bireyler için vazgeçilmezlik durumu toplumsal yaşantımızda teknoloji bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Teknoloji bağımlılıkları içerisinde yer alan televizyon, telefon gibi bağımlılık çeşitleri bu çalışma kapsamında incelenmektedir.

1.3.2.2.1. Televizyon Bağımlılığı

Yaşadığımız yüzyılın en önemli özelliği bilgi ve teknoloji çağı olmasıdır. Bu çağın en tartışmalı alanlarından biri de medya ve medya araçlarıdır. Medya araçları içerisinde etkisini her geçen gün artıran internet ile etkisini hiç yitirmeyen televizyon

başta gelmektedir (İlhan ve Ulusoy, 2013: 1128). Televizyon, gündelik yaşamımızın öylesine ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir ki, artık dostlarımız, arkadaşlarımız gibi ‘içimizden biri’ olarak görülmektedir. Hayatımıza bu kadar dâhil olan televizyon Latince kökenli olup ‘uzağı görmek’ anlamına gelmektedir. Bu anlamıyla McLuhan’ın daha sonraki çalışmalarının temeline yerleştirdiği önerme de olduğu gibi insanın görme duyusunun ulaştığı en ileri aşamadır. Televizyon zaman ve mekân kavramlarını ortadan kaldırırken nicel ve nitel birçok değişikliğe de yol açan teknolojik bir aygıt olmaktadır (Mutlu, 2008: 18, 21).

Televizyonun günlük hayata etmesinde, erişimin kolay ve belli bir beceri gerektirmeden kullanılan bir araç olması etkili olmuştur. Bu özelliğiyle televizyon, en etkili ve en çok tüketilen medya aracı konumuna gelmektedir. Çünkü görüntüyü ve sesi bir arada bulduran sıcak bir araç olması ve aynı anda birden fazla duyuya hitap etmesi (Şirin, 2007: 14), haber ve bilgi vermesi, izleyicilerin siyasi tutum kararlarını şekillenmesinde rol oynaması, eğlenme ve eğitim faaliyetlerine katkı sağlaması televizyonun etki gücünü artırmaktadır (Esslin, 1991: 10). Bu etki gücü sayesinde yetişkinler ve çocuklar tarafından kullanılan bir deneyim haline gelmektedir. Ancak bu deneyimin yararlı etkileri kadar zararlı etkileri de içinde barındırmaktadır. Özellikle izleyicilerin maruz kaldığı diziler, tartışmalar, filmler gibi aktiviteler toplumun kültürünü, bilgi birikimini etkilemekte ve izleyicilerin sosyal yaşantıya karşı duyarsızlaşmasına neden olmaktadır (İlhan ve Ulusoy, 2013: 1129). Böylelikle teknoloji çağının davranışsal hastalığı olarak televizyon bağımlılığı kavramının ortaya çıkmaktadır. Ortaya çıkan televizyon bağımlılığının ölçütü konusunda (aşırı, normal) kavramsal belirsizliklerin bulunması ve belirtilerin sonuçlar üzerinden değerlendirilmesi televizyon bağımlılığı konusunda az çalışmanın yapılmasına neden olmaktadır (Çakır ve Çakır, 2010: 135). Ancak APA’nın DSM-IV kitabında televizyon bağımlılığı psikoaktif madde kullanımıyla ilgili değil; tamamen davranışsal bağımlılık olarak tanımlanmaktadır. Bu bağımlılık türü insanlar tarafından öznel olarak deneyimlenmiş, bir dereceye kadar isteksizce yapılan, daha üretken faaliyetlerin yerini alan ve durdurulması veya kısıtlanması zor olan bir davranış olarak tanımlanmaktadır (İlhan ve Ulusoy, 2013: 1136). Bu bağımlılık genelde televizyonun uzun süre kullanımı (Chory ve Banfield, 2009: 42) ve üretilen içeriğin ne kadar kullanıldığı üzerine odaklanmaktadır. Böylelikle bu bağımlılık, bizle birlikte bizim etkilerimizin de kontrol edilmesi olarak tanımlanmaktadır

(McIlwraith, Jacobvitz, Kubey ve Alexander, 1991: 104, 105). İnsan yaşamının bütün alanlarına etki eden televizyon bağımlılığı, izleyicilerin gösterilen içeriği umursamadan ve eşik olarak belirlenen 2 saatten fazla zamanı televizyon karşısında geçirmesi durumu olarak değerlendirilmektedir. Bu bağımlılık türünde diğer bağımlılıklarda olduğu gibi maddenin veya davranışın olmaması durumunda ortaya çıkan gerilim bulunmamaktadır. Ancak izleyicilerin kendilerini televizyon izleme etkinliğinden alıkoyamaması asıl sorun olarak görülmektedir. Böylelikle televizyon karşısında harcanan zaman, içinde bulunan zamanı verimsizleştirmekte ve insan hayatına kattığı rahatlamadan başka bir şey sağlamamaktadır. Buradaki rahatlama bağımlıların televizyona yönelme durumu olarak açıklanmaktadır (İlhan ve Ulusoy, 2013: 1151).

Bu yönelme durumu beraberinde belirli etkileri de getirmektedir. Özellikle bağımlıların kimi zaman televizyondaki içeriklere bağlı kalmasa da gösterilen içerikler onların bilinçaltına etki etmektedir. Bu durum onların bireysel ve sosyal yaşantılarına yansımaktadır. Ancak bu yansımalarından önce televizyon bağımlılığı üzerine araştırmaların gecikmesine neden olan tanı ve ölçütler büyük önem taşımaktadır. Oluşturulan ölçütlerin birçoğu diğer bağımlılık türlerinden esinlenerek oluşturulmaktadır.

1.3.2.2.1.1. Televizyon Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri

Televizyon bağımlılığının halen günümüzde ön plana çıkmasını engelleyen etkenlerden biri de tanı ve ölçütler konusunda yaşanan tartışmadır. Özellikle izleyicilerin kaç saat izleme süresinden sonra bağımlı olduğu büyük önem taşımaktadır. Bu bağımlılığın kriterleri ise 1994 yılında tamamen DSM-IV kitabındaki ölçütlere dayalı oluşturulmaktadır. Burada bağımlı olma durum 7 kriter üzerinden değerlendirilmektedir. DSM-IV verilerine göre bağımlılık kriterleri arasında ilk olarak tolerans yer almaktadır. Tolerans, bağımlı kişi kendisini daha iyi hissetmek için eskisinden daha fazla TV izleme eylemi içerisinde bulunma durumunda olmaktır. TV izlememe durumunun yaratmış olduğu baskı yoksunluk kriterini ortaya koymaktadır. Yoksunluk durumunu ortadan kaldıran kişi izleme süresinden daha fazla TV izleyerek istenmeyen kullanım kriterini ortaya koymaktadır. Bu hesaplanandan daha fazla izleme durumunu kaldırma düşüncesi ise bir başka kriter olan kesilme kriterinin oluşturur. Çoğu insana göre bağımlı olan

kişiler televizyon izleme aktivitesi harcanan zamanı kriterini kapsamaktadır. Diğer bağımlılıklarda olduğu gibi TV bağımlılığında da izleme etkinliği yüzünden kişilerde sosyal ilişkilerin aksaması kriteri oluşmaktadır. Sosyal ilişkilerin aksamasına rağmen TV izleme durumunun devam etmesi sürekli kullanım ölçütün ortaya çıkarmaktadır (Horvath, 2004: 383, 384).

Tüm bu ölçütler fazla televizyon seyreden insanlar için kullanılmaktadır. Burada da izleme süresine yönelik bir tespitin bulunmadığı görülmektedir. DSM IV' teki tanı ve ölçütlerden yola çıkarak oluşturulan raporda 7 kriterden 5'ini sergileyenlerin bağımlı olduğu kabul edilmektedir (Kubey, 1996, akt. McIlwraith, 1998: 371). Oluşturulan bu ölçütler daha çok bireysel davranışlar üzerine odaklanmaktadır. Böylelikle televizyon izlemenin bağımlıların hayatlarında ne gibi etkilere neden olduğu araştırılmaktadır. Ancak bu etkilerden önce televizyon bağımlılığının nedenleri üzerinde durulması gerekmektedir.

1.3.2.2.1.2. Televizyon Bağımlılığının Nedenleri

İnsanlığın vazgeçilmezleri arasında kendine yer bulan televizyonun yaratmış olduğu bağımlılığının oluşmasında televizyonun özellikleri ve izleyici profilleri önemli rol oynamaktadır. Bu özellikler içerisinde televizyonun tek yönlü bir enformasyon oluşturması, izleyicilerin iç dünyasına yönelik içerikleri barındırması gibi etkiler başat faktörlerin arasındadır. Çünkü izleyicilerin bu içerikler yüzünden hayal ve içsel deneyimlerle meşgul olma durumu daha çok ön plana çıkmaktadır. Böylelikle hayal kurma yeteneği eksik olan bireyler, bu eksikliklerini kapatabilmek için televizyona yönelmektedir. Bu da televizyon bağımlılığının ön plana çıkmasına neden olmaktadır (Çakır ve Çakır, 2010: 133).

Televizyon hayal kurma eksikliğini kapattığı gibi izleyicilerin uyarılma düzeylerini artırmak için şiddet ve cinsel içerikli etkileri aracılığıyla bağımlılık oranını da artırmaktadır. Bu durum bireysel hislerle alakalı olmakla birlikte TV içeriğini dikkate alan tek formül olmaktadır (Eysenck, 1978, akt., McIlwraith, 1998: 373). Bu formülün yanı sıra izleyici özellikleri de bağımlılığa neden olmaktadır. Özellikle içine kapanık izleyici profillerine sahip olanlar dış uyaranlardan kaçmak için televizyona yönelerek bağımlı konumuna gelmektedirler (Milkman ve Sunderwirth, 1987, akt., McIlwraith, 1998: 374). Bu yönelme durumu televizyonun kullanımı ve izleyicinin doyuma ulaşmasına da etkilemektedir. Özellikle

televizyonun ve içeriğinin değişik derecelerde kullanımı bağımlılığa neden olmaktadır. Böylelikle bağımlı olan kişinin bilgi kaynaklarının zayıf olduğu ve sosyalleşme aracı tarafından kontrolün yüksek olduğu durumlarda bağımlı olma durumu daha yüksek seviyeler de olmaktadır. Bu durumun tam tersinde ise bağımlılık oranı düşük seviye de görülmektedir (Çakır ve Çakır, 2010: 123). Ayrıca kişilik özellikleri bakımından sigara, alkol ve abur cubur yemek gibi oral alışkanlıklara aşırı düşkün kişilerin televizyon bağımlısı olma riski daha yüksek düzeyde olmaktadır (Milman ve Sunderwirth, 1987, akt. Çakır ve Çakır, 2010: 133).

Televizyon bağımlılığının nedenleri diğer davranışsal bağımlılık türlerinden çok farklı bir şekilde görülmektedir. Bu bağımlılık çeşidinde önemli aktör izleyicinin kullanımı ve televizyonun içeriği sonucunda doyuma ulaşma durumudur. Böylelikle diğer bağımlılıklarda oluşan dışsal etkenler burada çok görülmemektedir. Bu bağımlılığın nedenlerinde olduğu gibi etkileri de kendine ait özellikler taşımaktadır.

1.3.2.2.1.3. Televizyon Bağımlılığının Etkileri

Televizyon izleme, günlük hayatın içerisinde gerçekleşen bir yere oturularak ve hareket etmemeye dayalı bir eylem pratiğidir. Bu pratik genellikle bağımlılarda pasif ve durağan bir hayat tarzının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Özellikle bağımlıların televizyon karşısında çok vakit harcaması obezite belirtilerini ortaya çıkarmaktadır. Bu obezite olma durumuna televizyonlarda gösterilen yiyecek reklamlarının da etkisi bulunmaktadır (İlhan ve Ulusoy, 2013: 1147).

Bu bağımlılık türü sadece izleyicilerin aşırı kilo almasına etki etmemektedir. Ayrıca gece geç saatlere kadar televizyon izlemek ve televizyondan gelen ışığın aşırı uyarıcı olması da uykusuzluğa neden olmaktadır. Bu durum bağımlıların eğitim ve öğretim faaliyetlerinde sorunların ortaya çıkmasına etki etmektedir. Böylelikle televizyon karşısında geçirilen zaman diğer fırsatlara yönelik zamanın azalmasına da neden olmaktadır. Ayrıca aşırı TV izlemenin bazı durumlarda bağımlılarda şiddet davranışını gösterme riskini de katına çıkardığı görülmektedir (İlhan ve Ulusoy, 2013: 1148).

Televizyonun izleyicilerin yaşamsal pratiklerine etki etmesi sadece fiziksel özelliklerle sınır değil, toplumsal yaşamın bütün alanlarında kendini göstermektedir. Bu durumun sebebi televizyonun yaşadığımız dünyayı küresel bir köy haline

getirmesidir. Bu dünyayı küresel köy haline getiren şüphesiz teknolojik gelişmelerdir. Ortaya çıkan bu teknolojik gelişmeler içerisinde telefonlarda yer almaktadır. Özellikle televizyonlar gibi zaman ve mekân kavramlarını ortadan kaldıran telefonlar insanlığın vazgeçilmez bir parçası haline gelmektedir. Bu durum kullanıcılar üzerinde telefon bağımlılık riskinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

1.3.2.2.2. Telefon Bağımlılığı

Gelişmiş sanayilerden biri olan telefon endüstrisi bir yandan ekonomik hizmeti yerine getirirken diğer yandan ise iletişim olanağı sağlamaktadır. Özellikle ilk ortaya çıktığı zamanlarda sabit şekilde kullanılarak zaman ve mekân sınırlamasını ortadan kaldırmıştır. Yaşanan teknolojik gelişmeler sonucunda mobil hale gelen telefonların kitleye yönelik bilgi ve iletişim hizmeti sağlaması, iletişim araştırmacıları tarafından kitle iletişim aracı olarak değerlendirilmesine neden olmaktadır (Bal, 2014: 122). Böylelikle kitle iletişim aracı olarak değerlendirilen bu aygıtlar, insanlar arasında bağlantı kurma, mesaj gönderme, oyun oynama, sorunlara çözüm bulma, müzik dinleme gibi aktiviteler için zorunlu bir araç haline gelmektedir (Byun vd.,2013: 1). Kullanıcılarının günlük yaşamına bu kadar hızlı nüfuz eden ve aktif rol oynayan bu aygıtların kullanımına karşı önlenemeyen zorlukların görülmesi telefon bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Demirci, Orhan, Demirdaş, Akpınar ve Sert, 2014: 227). Bu bağımlı olma durumu davranışsal bir bağımlılık türü olarak değerlendirilirken buradaki temel bağımlılık aleti ise telefon aygıtı olmaktadır.

Bağımlılığın davranışsal boyutunu gösteren telefon bağımlılığı problemleri cep telefonu veya aşırı cep telefon kullanımı gibi çeşitli kavramlarla ifade edilerek kavram karmaşasının yaşanmasına neden olmaktadır. Ancak bu karmaşa literatürde daha çok telefon bağımlılığı kavramının kullanılmasıyla aşılmaktadır (Mazaheri ve Najarkolaei, 2014:1). Yaşanan bu kavram karmaşası çeşitli tanımlamaların ortaya çıkmasına da neden olmaktadır. Bu bağımlılık türü internet bağımlılığından yola çıkarak telefonun aşırı ölçüde kullanılmasıyla kullanıcıların günlük yaşamlarında olumsuz sonuçların ortaya çıkması olarak tanımlanmaktadır (Demirci vd., 2014: 227). Aşırı kullanıma dayalı geliştirilen tanımlamanın yanı sıra bağımlıların kullanmadıkları dönemlerde de depresyon, sosyal anksiyete, uykusuzluk ve davranış sorunlarının görüldüğü ruhsal ve fiziksel rahatsızlıklar üzerinden de tanımlanmaktadır (Foerster, Roser, Schoeni ve Rööslı, 2015: 278). Bu iki farklı

durumda da ortaya çıkan olumsuzluk üzerinden tanımlanan bu bağımlılık türü, bireylerin günlük hayat içerisinde yaşadığı korkulardan kaçmak amacıyla zorlayıcı davranışa neden olan obsesif bozukluklar olarak da ifade edilmektedir (Hollender, 1993: 76). Yapılan tanımlamalardan yola çıkarak telefonların e-posta gönderme, kumar oynama, müzik dinleme, video izleme, gerçek zamanlı sohbet etme, oyun oynama, sosyal medya argümanlarını rahatlıkla kullanma imkanı sağladığı için (Fernandez, Honrubia, Freixa ve Gibson, 2013:1) bu bağımlılık türü genellikle gençlerde, ergenlerde ve yaşam kalitesi yüksek olan bireylerde daha çok görülmektedir (Thulin ve Vilhemson, 2007, Taylor ve Harper, 2003 akt. Özaşçılar, 2009). Bu eğilimleri belirlemek üzere İngiltere’de yapılan çalışmaya¹⁰ katılanlar, telefon araçlarını “hayatlarının vazgeçilmez parçası” olarak tanımlamaktadırlar. Böylelikle bu durum onların bağımlılık düzeylerinin hangi aşamada olduğunu göstermektedir (Laramine, 2007: 14).

Kullanıcıların kendilerinden bir parça olarak gördüğü kitle iletişim aracı olarak kabul edilen telefon araçları, günümüzde 1,5 milyarın üzerinde telefon kullanımının olduğu ve bu sayının 2016 yılı içerisinde 1 milyar daha artacağı tahmin edilmektedir (Demirci vd., 2014: 227). Böylelikle kullanım sayıları her geçen gün artan ve hayatın her alanında kendine yer bulan telefonlar, kullanıcıların fiziksel, psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarını gideren bir alışkanlık durumu olarak ifade edilmektedir. Bu alışkanlığın aşırı kullanımı sonucu diğer bağımlılıklarda olduğu gibi kullanıcıların yaşantılarında patolojik bir etki bırakan mobil telefon bağımlılık türü ortaya çıkmaktadır (Ay, 2013: 73). Ortaya çıkan bu bağımlılık türü diğer bağımlılıklarda olduğu gibi belirli tanı ve ölçütlere göre belirlenmektedir.

¹⁰ Cep telefonu bağımlısı olan kullanıcıların davranışsal eğilimlerini belirlemek için Teleconomy’in İngiltere’de yaptığı 1400 ile 2004 kişi arasında niteliksel ve niceliksel görüşme gerçekleştirmiştir. Katılımcılar mobil telefonun günlük yaşamlarında çok önemli bir yer tuttuğunu ifade edip “benim parçam” olarak tanımlamışlardır. Katılımcıların %26’sı mobil telefonsuz yaşayamayacağını belirtmiştir. Araştırmacılar araştırmaya verilen cevaplardan yola çıkarak kullanıcıların, cep telefonunu artık hayatlarının bir vazgeçilmezi olarak görmeleri, onların bağımlılık düzeylerinin göstergesi olarak değerlendirmektedir (Laramine, 2007: 14).

1.3.2.2.2.1. Telefon Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri

Telefon bağımlılığı ölçeği ilk olarak Kwon ve arkadaşları tarafından geliştirilmiştir. Likert tipi puanlamaya göre oluşturulan ölçek, 1-6 nokta arasında 33 bileşenden oluşmaktadır. Bu ankete katılan katılımcıların aldığı puanlamaya göre kullanıcıların bağımlılık düzeyleri çeşitli kategorilere ayrılmaktadır (Demirci vd., 2014: 227). Telefon bağımlılığında kullanılan bir diğer ölçek Bianchi ve Phillips (Işıklar ve Şar, 2012: 267, 268) tarafından geliştirilmiş olan problemlili mobil telefon kullanım ölçeğidir. 27 maddeden oluşan ölçek, iç tutarlılık açısından seçeneklerin homojen olduğu ve problemlili telefon kullanımı yapısıyla oldukça ilişkili olduğu ortaya konulmaktadır. Ölçeğin doldurulma süresi yaklaşık 25 dakika sürmektedir. Ölçeği dolduracak olan kişiler ölçekte yer alan her bir ifadeye ilişkin katılım düzeylerini; beni hiç tanımlamıyor (1) ile beni çok iyi tanımlıyor (5) arasından işaretlemektedirler. İşaretlemede ölçekten en düşük 1, en yüksek 135 puan alınabilmektedir. Puanların yüksek oluşu problemlili telefon kullanımının da yüksek olduğunu ortaya koymaktadır.

1.3.2.2.2.2. Telefon Bağımlılığının Nedenleri ve Etkileri

Günlük yaşamın içerisinde bireylerin haberleşmesinde etkin rol oynayan telefonlar özellikle kendi içerisinde yarattığı teknolojik gelişmelerle birlikte artık taşınabilen ufak bir kitle iletişim aracı haline gelmiştir. Taşınabilen bu teknolojik aygıt teknoloji çağının en çok tüketilenleri arasında yer almaktadır. Bu tüketim kullanıcılar ve toplumda bir takım etkilerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu etkiler bireyin içerisinde bulunduğu toplumsal yapı, ekonomik düzeyi, eğitim, cinsiyet ve yaş gibi faktörlerin durumuna göre farklılık göstermektedir. Ancak mobil telefon bağımlılığının yarattığı etkileri ortaya koymadan önce mobil telefon bağımlılığının ortaya çıkmasında etkin rol oynayan kültürel özellikler, eğitim düzeyleri, psikolojik özellikler, cinsiyet ayrımı gibi faktörlerin incelenmesi gerekmektedir.

İnsanların kendi yaşantılarında yer alan özellikler ve yaşamsal farklılıklar telefon bağımlılığının ortaya çıkmasında etkin rol oynamaktadır. Özellikle eğitim durumu düşük olan bireylerin teknoloji kullanımına karşı daha bilinçsiz olması mobil telefon bağımlılığı olma oranını eğitim durumu iyi olanlara göre daha yüksek

çıkarmaktadır. Bu karşılaştırma sadece eğitimle sınırlı kalmamaktadır. Çünkü kadınların erkeklere oranla bağımlı olma durumu daha fazla olurken; gençlerinde yaşlılara oranla daha fazla bağımlı olduğu bilinmektedir (Billieux, 2012: 3). Bağımlılık durumunda kişilik özellikleri etkin rol oynarken bu bağımlılık türünün ortaya çıkmasında çeşitli kuramlar rol oynamaktadır. Bu kuramlardan biri davranışçı öğrenme kuramı olmaktadır. ¹¹ Bu kuramda yer alan kişi, kendi yararına olan davranışı pekiştirmeye devam etmektedir. Böylelikle mobil telefon kullanımı bireylere hem haz vermekte hem de onları baskı ya da kaygıdan kurtarmaktadır. Bu haz alma ve baskıdan kurtarma durumu mobil telefon bağımlılığına neden olmaktadır (Şar ve Işıklar, 2012: 266). Bu neden olma durumu sadece davranışçı öğrenme kuramıyla sınırlı kalmamaktadır. Bir başka yaklaşımda Jacobs'un bağımlılık teorisidir. Bu teoriye göre bireylerin çocukluk dönemlerinde yaşadığı düşük veya yüksek uyarımlar, düşük öz saygı ve negatif duygular bireyin homeostatik dengesini¹² bozmaktadır. Bozulan homeostatik dengeyi sağlamak için bireyler bağımlılık yaratan davranışlara yönelmektedir. Yüksek düzeyde mobil telefon kullanan kişilerin düşük öz saygı düzeyine sahip oldukları ve bu kişilerin öz saygılarını artırabilmek için mobil telefonu sıklıkla kullanıp bağımlı duruma gelmektedirler (Jacobs, 1998; akt. Şar ve Işıklar, 2012: 267, 265).

Mobil telefon bağımlılığının oluşmasında rol oynayan yaşamsal pratikler ve teorilerle birlikte bu bağımlılık sonucunda ortaya çıkan etkilerde bulunmaktadır. Mobil telefon bağımlılığının klinik seviyelere ulaşip ulaşmadığı halen tartışılabilir da oluşan bağımlılığın kişilerin ruhsal yapısında suçluluk, hassasiyet, depresyon gibi etkiler ortaya çıkmaktadır. Bu ruhsal bozukluklardan dolayı düşük özsaygı durumu görülmektedir (Ünal, 2013). Oluşan bozukluklar ve etkiler bireylerin fiziksel yapılarını da etkilemektedir. Kişilerin mobil telefon kullanımı sonucunda ortaya çıkan aşırı mesajlaşma durumu el ve bilek sağlığını olumsuz yönde etkilemektedir. Çünkü alışılmadık hareketlilik düzeyine maruz kalan el eklemlerinde zorlanmaya bağlı aşınma, kireçlenme ve yırtılmalar medyana gelmektedir (Kılıç, 2013). Aşırı

¹¹ Davranışçı yaklaşıma göre, eğer bir davranışın ardından doyum ve hoş giden bir durum elde ediliyorsa (olumlu pekiştirme) ya da gerginlik veya sıkıntı gibi olumsuz bir davranıştan kurtulmaya (olumsuz pekiştirme) yardımcı oluyorsa, o davranış artmakta ve kişi daha sonra haz almak yada olumsuzluktan kurtulmak için o davranışı yapmaya devam etmektedir.

¹²Homeostatik denge, Canlı varlıkların yaşabilmesi için organizmada beden ısısı, oksijen, su ve kandaki şeker oranı gibi öğelerin belirli bir seviyede dengede tutulmasıdır.

mesajlaşma sadece eklemlerde zarara neden olmamaktadır. Ayrıca zekâ ve konsantrasyonu da olumsuz yönde etkilediği İngiltere’de yapılan bir çalışmayla¹³ kanıtlanmıştır (Ekici, 2013). Bu olumsuz etkilere sadece mesajlaşma neden olmamaktadır. Ayrıca telefon kullanımına bağlı oluşan baş ve kulakla yakın temas halinde bulunma durumu insan beyinde yer alan motor ve duyu innervasyonunda yer alan sinirler aşırı radyasyondan dolayı olumsuz etkiler oluşturmaktadır (Kuloğlu ve Korkmaz, 2011: 101). Bu etkiler bağımlılarda bilginin kontrol edilmemesine bağlı olarak stres belirtilerinin görülmesi beklenmektedir. Böylelikle yaşanan gerilim bireylerin toplumsal yaşamlarındaki iletişimlerde hoşgörüsüz davranışların sergilenmesine de etki etmektedir (Wall, 2014). Toplumsal yaşamın bütün hücrelerine etki eden bu bağımlılık türü tüketim toplumunun oluşmasına da neden olmaktadır. Bağımlı olanlar zorunlu hale gelmemiş olsa bile herhangi bir arıza, bozulma olmaksızın telefonlarını değiştirmekte ve son moda telefonlar satın almaktadır. Böylelikle bağımlılığın yaratmış olduğu akıl dışı telefon satın alma durumu bireylerin ekonomik durumuna da zarar vermektedir (Ay, 2013: 86).

Teknolojik gelişmeler sonucunda ortaya çıkan bağımlıklardan biri olan telefon bağımlılığının yaratmış olduğu etkilerle internet kullanımı sonucunda ortaya çıkan bağımlılığın etkileri benzerlik göstermektedir. Bu durum internet kullanımı sonucunda ortaya çıkan bağımlılığın araştırma kapsamında incelenmesine neden olmaktadır. Çünkü internet hem kullanım noktasında hem de kendi özellikleri noktasında her geçen gün yaygınlaşmaktadır. Böylelikle bağımlı bireylerin ortaya çıkması kaçınılmaz bir hale gelmektedir.

1.3.2.3. İnternet Bağımlılığı

İnsan hayatında meydana gelen teknolojik gelişmelerin başında yer alan bilgisayar teknolojisi ve internetle birlikte gündelik yaşamda birtakım değişiklikler medyana gelmektedir. İnternette kullanılması tıpkı ilkçağ insanların ateşi bulması, tekerleği icat etmesi, aletler üreterek hayatı kolaylaştırması gibi etkiler internet kullanıcılarının yaşamlarında da önemli değişikliklere neden olmaktadır (Ögel, 2012:4,5). Yarattığı alternatif yeniliklerle kullanıcı sayısını arttıran internet, sadece eğlence amaçlı kullanılan bir teknoloji olmamaktadır. Günümüzde bütün dünyayı

¹³ Çalışmada sürekli gelen mesajlar nedeniyle katılımcıların konsantrasyonlarının önemli ölçüde bozulduğu, beyin faaliyetlerinin yavaşladığı, uyku düzenlerinin bozulduğu, çalışma verimliliklerinin de düştüğü tespit edilmiştir (Ekici, 2013).

insanların parmaklarının ucuna getiren internet insanların ihtiyaç duyduğu her türlü bilgiye hızlı bir şekilde ulaştırabilmekte; dünyada meydana gelen gelişmelerden anında haberdar olabilmekte, sohbet edebilmekte, bankacılık işlemleri gibi işlemleri kolayca halledebilmektedir (Balcı, Gölcü ve Öcalan, 2013: 5). Bu yeni medya argümanının insanlarda ne tür etkiler bırakıp bağımlılığa neden olduğunu ortaya koyabilmek amacıyla öncelikle tarihsel sürecine bakmak gerekmektedir.

1.3.2.3.1. İnternetin Tarihçesi

Günlük yaşamın içerisinde yer alan ve bireylerin davranışlarında bağımlılığa neden olan internet ilk kez Amerika Savunma Departmanı tarafından kullanılan bir ağda bilgisayarların ARPA net sayesinde haberleşmesinde kullanıldı. ARPA net askeri amaçla kullanılarak iletişimin kesilmemesi amaçlanmıştır (Yalçın, 2003: 78). İlk ortaya çıkışında temeli atılan IP (internet protokolü) protokolü günümüzde internetin temel taşı konumundadır. ARPA net askeri amacın dışında kullanılmasıyla tüm dünyada etkin olmaya başladı (Özcanlar, 2003: 9)

Dünyadaki gelişiminin yanı sıra internetin Türkiye'deki gelişimi ise 1986 yılında tesis edilen EARN¹⁴ ile BITNET¹⁵ bağlantılı TÜVEKA¹⁶ aracılığıyla olduğu görülmektedir. Ancak bu ağın yetersiz kalması sonucunda ODTÜ ve TÜBİTAK 1991 yılında yeni bir proje başlattı. Bu yönde ilk deneme 1992 yılında Hollanda ile ortak gerçekleştirilmektedir (Taş ve Kestellioğlu, 2011: 79). Bu proje DPT tarafından Türkiye Global İnternet kurumuna bağlanmıştır. İnternet kullanımının Türkiye'de yaygınlaşmasıyla geniş alt yapı özelliğine sahip Türk Telekom'un TURNET projesi 1996 yılında hayata geçirilmiştir (Kaypakoğlu, 2004: 79). TURNET ikisi İstanbul'da birisi Ankara'da olmak üzere 3 hattından ticari olarak yararlanan servis sağlayıcı şirketler 1997 yılında 80'e ulaşmıştır. Bu şirketler internet hizmetini şirketlere, kişilere satmaktadır. İnternetin popülerliğinin artmasıyla birlikte bankacılıktan medyaya kadar birçok alanda kullanıldığı görülmektedir. 1997 yılında akademik kuruluşlara internet bağlantısı sağlayan ULAKNET'in çalışmasıyla birlikte

¹⁴ EARN ile (European Academic and Research Network)

¹⁵ BITNET (Because It's Time Network)

¹⁶ TÜVEKA (Türkiye Üniversiteler ve Araştırma Kurumları Ağı)

üniversitelerde daha hızlı internet imkânı sağlanmıştır. 1998 yılında Ulaştırma Bakanlığı bünyesinde oluşturulan İnternet Üst Kurulu halen faaliyetlerine devam etmektedir. 1999 yılında ticari ağ alt yapısı değişen TURNET yerini TTNET adında bir oluşuma bırakmıştır. 2000'li yılların başında; ticari kullanıcılar TTNET omurgası üzerinden, akademik kuruluşlar ve ilgili birimler de ULAKNET omurgası üzerinden internet erişimine sahip olmaya başlamışlardır. (DDK Araştırma Raporu, 2014: 465).

Günümüzde de birçok özel servis sağlayıcıyla (Superonline, Turknet, Isnet..) birlikte kablo net ve ADSL olarak internete ulaşmak mümkündür. İnternet kullanıcısı açısından bakıldığında, Türkiye internet kullanıcı sayısının en fazla olduğu ülkeler arasında yer almaktadır. 1998'de 450 bin olan internet kullanıcı sayısı, 2010 sonu itibarıyla 35 milyonu aşmıştır. Bu bilgiler doğrultusunda bakıldığında Türkiye nüfusunun yaklaşık %45'i interneti kullanmaktadır. Türkiye internet nüfusunun hızlı artışı, internetin toplum tarafından büyük bir kabul gördüğünü ortaya koymaktadır (DDK Araştırma Raporu, 2014: 465).

1.3.2.3.2. İnternet ve İnternet Bağımlılığı

İzleyenlere reaksiyon gösterme imkânının verilmediği ve iletişimin tek yönlü olduğu medya, geleneksel (konvansiyonel) iletişim mekanizması içerisinde faaliyet göstermekteydi. Bu faaliyetler sonucunda izleyiciler edindikleri bilginin doğruluğunu veya güvenilirliğini kontrol edilmemektedirler (Çıldan, Ertemiz, Küçük, Tumuçin ve Albayrak, 2012: 261). Ancak içerisinde yaşadığımız son 20 yıl içerisinde medyadaki gelişmeler “Uzay Çağı, Bilgi Toplumu, Sanal Toplum, Bilişim Devrimi, Global Köy” gibi isimlerle adlandırılmaktadır. Bu adlandırılmaların ana aktörü hiç şüphesiz hayatımızın bütün alanlarına dâhil ettiğimiz ‘internet’tir. Bu aktörle insanlık tarihi ve medya için yeni bir dönem başlamaktaydı (Işık, 2009: 30). Böylelikle internet altyapılı enformasyon teknolojileri geleneksel kitle iletişim araçlarına yüklenen birçok görevi devralmıştır (Timisi, 2005: 92). Bu görevlerin başında kullanıcılar internet aracılığıyla ihtiyaç duyduğu her türlü bilgiye hızlı bir şekilde ulaşabilmekte, dünyada meydana gelen gelişmelerden anında haberdar olabilmekte, eğlenceli ve hoşça vakitler geçirebilmekte, sevdikleriyle ve tanıdıklarıyla sohbet edebilmekte, bankacılık işlemlerini yerine getirebilmekte ve hatta alışveriş yapabilmektedirler (Balcı ve Ayhan, 2007: 175). Böylelikle yeni medya aracı olan internetin bu denli yaygın olması, erişimin kolay sağlanması ve birçok medya aracının yerine getirdiği

işlevleri tek başına yapabilmesi gün geçtikçe internet bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Balcı ve Gülnar, 2011: 61). Ancak bu bağımlılığı açıklamak için öncelikle internet kavramını açıklamak gerekmektedir.

Günlük yaşamın ve iletişimsel sürecin ayrılmaz bir parçası haline gelen internet hakkında birçok tanımlama yapılmaktadır. İnternet terimsel olarak ‘inter’ (arasında, birbiriyle) ile ‘net’ (ağ) kelimelerinin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Bu oluşum sayesinde çeşitli tanımlamalar ortaya çıkmaktadır. Böylelikle internet, insanlığın her geçen gün gittikçe artan ‘üretilen bilgiyi saklama, paylaşma ve ona kolayca ulaşma’ istekleri sonrasında ortaya çıkan (Şentürk, Korcuklu ve Balay, 2005: 299) bu teknolojik ağı kullanan ve geliştiren insanların oluşturduğu topluluk olarak tanımlanmaktadır (Özcanlar, 2003: 7). Oluşturulan bu topluluk dünya üzerinde birçok küçük bilgisayar ağını birbirine bağlayan bir yapı olarak ifade edilen internet, artık günümüzde (Wingate, 2004: 3) ‘World Wide Web’ kısaltması olan ‘WWW’ ile simgelenmektedir (Dede, 2004: 11). İnternetin dünyayı saran bir ağ olarak her yaştan her kesime hitap etmesi kendini sürekli yenilenmesine neden olmaktadır (Çakır, 2013: 5). Böylelikle bu yenilikler internetin günlük yaşam içerisindeki kullanımını artırmaktadır (Karakoç ve Taydaş, 2013: 34). Bu kullanımın artması beraberinde interneti diğer iletişim biçimlerinden ayıran çeşitli özellikleri barındırmasıdır. Bu özellikler içerisinde en önemli olanı zaman ve mekândan bağımsız “sanal” bir ortamda gerçekleşmiş olmasıdır. Bu ortamda her kullanıcı bir yayımcı, bir kaynak ve enformasyon tüketicisi olmaktadır. Geleneksel medyada ise üretilen enformasyon belirli eşiklerden geçmektedir. İnternet ses, metin, fotoğraf ve görüntü gibi biçimleri bir arada kullanma imkânı olan çoklu bir ortamı sağlamaktadır. Bu çoklu ortam eş zamanlılık özelliğiyle diğer medya türlerinden ayrılmaktadır. Eş zamanlılık sayesinde elektronik mesajlar istenilen zaman diliminde okunabilmektedir. Ortaya çıkan eş zamanlılığın yanı sıra kitlesizleştirme¹⁷ özelliğiyle birlikte kitle iletişim sisteminin kontrolü mesaj üretenlerden, iletişim mesajlarını tüketenlere doğru kaymaya başlamaktadır (Balcı ve Gülnar, 2011: 69, 71). İnternetin diğer medya türlerinden ayrılması ve beraberinde kendini sürekli yenileyerek yaygınlık göstermesi bu araçların sorgulanmasını ve bağımlılık olgusunun ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

¹⁷ Kitlesizleştirmede, bir gazeteyi basılı versiyonuyla okuyanlar, gazetenin bütün sayfaları için ücret okumak zorunda kalırlarken, aynı gazetenin online versiyonunu okuyan kişiler, kendi ilgilendikleri konularla ilgili materyalleri seçebilme imkanına sahiptirler.

İnternetin bağımlılığı ilk kez 1996 yılında Goldberg tarafından ortaya atılmıştır. Goldberg DSM-IV'te yer alan karmaşıklığı göstermek için madde bağımlılığında yer alan kriterleri internet için uyarlamış ve arkadaşlarına yollamıştır (Young, 2004: 403). Böylelikle internet bağımlılığı bilimsel mecrada tartışılmaya başlanmıştır. Ancak DSM-IV'te internet bağımlılığı hastalık olarak kabul edilmemiştir (Nalwa ve Anand, 2003: 653). Daha sonra patolojik kumar bağımlılığı ölçütleri internet bağımlılığına uyarlanarak internet bağımlılığı ölçütlerine yer verilmiştir. Böylelikle internet bağımlılığı bilimsel alanda kabul görmüştür (Block, 2008: 306). İnternet bağımlılığının bilimsel alanda yaygınlık kazanması bu bağımlılık türünün internet bağımlılığı (internet dependency), patolojik internet kullanımı (pathological internet use), problemlı internet kullanımı (problematic internet use), aşırı internet kullanımı (excessive internet use), internet istismarı (internet abuse) gibi birçok isimlendirmeye ortaya çıkmasına neden olmuştur (Dinç, 2010: 17). Ancak literatüre bakıldığında daha çok internet bağımlılığı kavramının kullanıldığı görülmektedir. Böylelikle internet bağımlılığı, kimyasal madde alımını içermeyen davranışsal bir bağımlılık türü olarak açıklanmaktadır (Griffiths, 1999:246). Bu bağımlılık türü insanların sosyal, akademik, mesleki yaşantılarında sorunlara neden olabilen ve çoğunlukla klinik bir bozukluk olarak tanımlanmaktadır (Young, 2007: 671). Bu bozuklukta sadece internet üzerinden bağımlı olmak değil; ayrıca internet üzerinde bireylerin kullandıkları aktivitelere de bağılı veya bağımlı olma durumu görülmektedir (Balcı ve Gölcü, 2013: 258). Bu bağımlılık bireylerin kendilerine hâkim olma yetersizliği, davranışları gizleme, yalan, psikolojik yoksunluk gibi belirtilerle birlikte bireyler üzerinde patolojik etkiler bırakan bir davranış biçimi olarak da ifade edilmektedir (Young, 2007: 4). Bu davranış biçiminin bağımlılık olarak kabul edilmesi için belirli tanı ve ölçütlere ihtiyaç duymasıyla birlikte bu bağımlılığın ortaya çıkma nedenleri ve etkileri de çalışma kapsamında açıklanmaktadır.

1.3.2.3.3. İnternet Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri

İnternet kullanımının, bağımlılık olarak tanımlanmasında internet başında geçirilen zaman önemli bir etken olarak görülmektedir. Bu zamanın hangi amaçlar için harcandığı da büyük önem taşımaktadır. Çünkü internet bağımlısı olan kullanıcılar, film-müzik siteleri, oyun siteleri, sohbet odaları, pornografik siteler,

topluluk siteleri gibi sitelerde çok zaman harcarken, internet bağımlısı olmayan kullanıcılar ise haber, alışveriş ve eğitim sitelerinde zaman harcamaktadır (Kim ve Kim, 2002: 4,5; Bayraktutan, 2005, 91). Bu ayrımı yapabilmek için belirli tanı ve ölçütlere ihtiyaç duyulmaktadır. Young (1996: 238), patolojik kumar oynama ölçütlerini internet bağımlılığına uyarlamıştır. Böylelikle “internet bağımlılığı” için ilk tanı ve ölçütler oluşturulmuştur. Bu ölçütler,

1. İnternet ile ilgili sürekli zihinsel uğraş içerisinde bulunmak (sürekli olarak interneti düşünme, internette yapılan aktivitelerin hayalini kurma, internette yapılması planlanan bir sonraki etkinliği düşünme, vb.)
2. İstenilen keyfi almak için daha fazla oranda internet kullanma ihtiyacı duymak
3. İnternet kullanımını kontrol etme, azaltma ya da tamamen bırakmaya yönelik başarısız girişimler içerisinde bulunmak
4. İnternet kullanımının azaltılması ya da tamamen kesilmesi durumunda huzursuzluk, çökkünlük ya da kızgınlık gibi hislere kapılmak
5. Başlangıçta planlandan daha uzun süre internette zaman harcamak
6. Aşırı internet kullanımı nedeniyle aile, okul, iş ve arkadaş çevresiyle sorunlar yaşama, eğitim veya kariyer ile ilgili bir fırsatı tehlikeye atma ya da kaybetmek
7. Başkalarına (aile, arkadaşlar, terapist, vb) internette kalma süresi ile ilgili yalan söylemek
8. İnterneti problemlerden kaçmak veya olumsuz duygulardan (örn: çaresizlik, suçluluk, çökkünlük, kaygı) uzaklaşmak için kullanma gibi özellikleri barındıran bireylerin bağımlı olduğu kabul edilmektedir.

Young'un dışında internet bağımlılığının ortaya çıkmasında etkin rol oynayan Goldberg'in geliştirdiği tanı ve ölçütlerde bulunmaktadır. Bu ölçütler Young'un tanı ve ölçütlerine benzemektedir. Goldberg (1996) yaptığı çalışmayla on iki aylık süreçte aşağıdakilerden 3'ü veya daha fazlasının görülmesi bağımlılık tanısının ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

1. Aşağıdakilerden biriyle tanımlanan tolerans gelişimi:

- a. İstenen keyfin alınabilmesi için belirgin şekilde artmış internet kullanım süresi
 - b. Sürekli olarak aynı sürelerde internet kullanımını ile alınan keyifte azalma olması
2. Aşağıda tanımlanan şekilde yoksunluk gelişmesi

Ağır ve uzun süreli internet kullanımını sonunda aşağıdakilerden en az 2 tanesinin ortaya çıkması ve kişilerin bunlardan dolayı iş, sosyal ve önemli işlevsel alanlarda sıkıntı yaşamaması bunlara etki etmektedir.

- a. Psikomotor ajitasyon
 - b. Bunaltı
 - c. İnternet hakkında fanteziler ve hayal kurma
 - d. İnternette neler olduğu hakkında takıntılı düşünceler
 - e. İsteyerek ya da istemeyerek tuşlara basma hareketi yapma
 - f. Bu sıkıntılı durumlardan kurtulmak için internete veya benzeri servislere bağlanma
3. İnternet kullanımının genellikle planlandığından daha uzun süreler alması
4. İnternet kullanımını bırakmak veya denetim altına almak için sürekli bir istek veya boşa çıkan çabalar vardır.
5. İnternet ile ilgili eylemlere çok uzun süreler ayrılır
6. İnternet kullanımını nedeniyle önemli toplumsal mesleki etkinlikler veya boş zamanları değerlendirme etkinlikleri bırakılır veya azaltılır.
7. İnternet kullanımının yol açtığı sorunlara (uykusuzluk, evlilik problemi vb.) rağmen aşırı olarak kullanmaya devam edilir.

Goldberg gibi Young'un oluşturduğu tanı ve ölçütlerden yola çıkarak oluşturan bir diğer araştırma ise Beard ve Wolf (2001: 379, 381) tarafından geliştirilen ölçektir. Bu ölçekte ise Young'un tanımladığı sekiz ölçüt iki grupta toplamış, ilk beşi internet kullanım fonksiyonelliği olarak ayrılmaktadır. Geri kalan 3 madde ise internetin kişilerde yarattığı zarara göre gruplandırılmaktadır. İnternet tanısının koyulabilmesi için ise kişinin en az bir tanesini yaşamış olması gerekmektedir. Young kriterlerinin aksine (buradaki kriterleri nasıl hissettiğine göre

cevaplama vardı) oluşturulan ölçütlerde kişilerin bahsi geçen kriterleri daha önce yaşayıp yaşamadığına göre cevaplama gerekmektedir. Bu ifadeler arasında:

- İnternet ile ilgili aşırı zihinsel uğraş (bir önceki internet aktivitesi ya da bir sonraki çevrimiçi oturumu beklemek)
- İnternete bağlı kalma süresinde artışa ihtiyaç duyma
- İnternet kullanımını azaltmaya yönelik başarısız girişimlerde bulunmak
- İnternet kullanımının azaltılması durumunda yoksunluk belirtileri
- Başlangıçta olduğundan daha uzun süre internete bağlı kalma

Aşağıdaki ifadelerden en az bir tanesi sağlanmış olmalı:

- İnternetin aşırı kullanılması yüzünden ilişkiler, okul ya da işle ilgili sorunlar yaşama
- İnternete bağlı kalabilmek için aile üyelerine, terapisteye ya da başkalarına yalan söyleme
- İnternete bağlı kalındığı süre içerisinde duygu değişikliği olması (umutsuzluk, suçluluk, anksiyete, depresyon gibi).

Bir başka internet bağımlılığı tanı ve ölçütü geliştiren Griffiths'e (1999: 246) göre davranış tabanlı bu bağımlılığın tanı ve ölçütlerinde ilik olarak dikkat çekme ölçütü önemli rol oynamaktadır. Bu ölçütte bağımlılığa neden olan eylem kişinin yaşamında en önemli şey haline gelerek kişinin duygularına, düşüncelerine ve davranışlarına hakim olmaktadır. Böylelikle kişinin davranışlarındaki değişiklikler ruhsal durumuna da etki etmektedir. Bu durum da ruh hali değişimini ölçütünü ortaya çıkarmaktadır. Ruh halindeki değişikliklerin meydana gelmesiyle birlikte bağımlı ruhsal durumunda aksaklıkların meydana gelmesini engellemek amacıyla eylemin miktarını artırmaktadır. Böylelikle tolerans ölçütünü ortaya koymaktadır. Ancak tolerans ölçütünün yerine getirilmemesi yoksunluk ölçütünü gündeme getirirken yoksunluk sonucunda bireyin ruhsal ve fiziksel yapısında bozukluklar meydana gelmektedir. Bu durumda çatışma ölçütünü ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca belirli bir etkinliğin daha önceki örüntülerinin tekrar oluşması nüksetme ölçütü bireylerdeki bağımlılığı belirlemedeki bir başka kriter olmaktadır.

Bunların yanı sıra problemlerli internet kullanımı için Shapira vd. (2003: 213) tarafından tanı kriterleri geliştirilmiştir. Aşağıda bulunan kriterlerden en az birinin bulunması internet kullanımındaki bozukluğu ortaya koymada yeterli olmaktadır.

- Dayanılmaz olarak deneyimli internet kullanımı ile uğraşları
- Planlanandan daha uzun süreler için internet aşırı kullanımı
- İnternet veya kullanımı ile uğraşma kullanımı işleyişi, sosyal, mesleki veya diğer önemli alanlarda önemli sıkıntı veya bozulmalara yol açmaktadır.

Bu bozulmaları tespit etmek için oluşturulan diğer bir çalışma ise Martin ve Schumacher'in (2000: 13) 277 lisans öğrencisinin internet bağımlılığı üzerinden yaptığı çalışmadır. Bu tanı ve ölçütler;

1. Her gün internete bağlanmak
2. Bağlı durumda iken zamanın farkında olmamak
3. Bağlı olduğu durum sorulduğunda ise inkar etmek
4. Herkese mail adresi dağıtmaya çalışmak,
5. İnternet dışı uğraşlara ilginin kaybolması,
6. Sosyal faaliyetlerde azalma, dostları tarafından anlaşılama duygusu,
7. Spor faaliyetlerinden uzaklaşma ve kondisyon kaybı,
8. İş verimliliğinin düşmesi,
9. Sürekli uykusuz kalma ve yorgunluk,
10. Alışverişlerin İnternet üzerinden yapılması,
11. Aile fertlerine yeterli zamanı ayıramama nedeniyle aile bağlarının zayıflaması,
12. Günlük yaşamdaki diğer iş ve kişilerin, çevrimiçi yaşama engel olduğu düşüncesi,
13. Bilgisayar kullanımı nedeniyle eşler arasında anlaşmazlık ve sorun çıkması

sorularını katılımcılara sorarak bunlardan 4 veya daha fazlasına cevap verenler bağımlı olarak tanımlanmaktadır. Yaptığı çalışmaya katılanların internet kullanımlarının, akademik, iş veya kişiler arası iletişimde problemler yaratması, sıkıntı, duygu durum değiştiren yapılara neden olduğu sonucuna vararak katılanları internet bağımlısı olarak tanımlamaktadır. Caplan (2002: 560) ise Genelleştirilmiş Problemlerli İnternet Kullanım Ölçeğiyle yaş aralığı 18-57 yaş aralığında değişen, 270

kadın 116 erkek olmak üzere 386 lisans öğrencisine uygulanmıştır. Ölçek bağımsız bilişlerin türlerini uğradığı derecesini ölçmek için tasarlanmaktadır. Ölçekte bağımlılığın psikososyal refahı ile ilişkili olup olmadığının ortaya konulması amaçlanmıştır. Bu amaçların dışında geliştirilen bir başka ölçek ise Albert Kirschener ve Grusser (2007: 6)'in geliştirdiği internet bağımlılığı ölçeğidir. Bu ölçekte ise kullanılan değerler patolojik kumar oynama ve madde bağımlılığıyla ilgili tanı ve ölçütlere dayanmaktadır.

Ortaya konulan tanı ve ölçütler bağımlılığın tespitinde önemli rol oynamaktadır. Bu tespit sonucunda her geçen gün önlenmeyen internet kullanma isteği günlük yaşamı etkileyerek bireyler üzerinde patolojik etkiler bırakmaktadır. Bu etkiler bağımlıların bireysel ve sosyal yaşantılarında aksamalar ve başarısızlıkların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu etkileri incelemeyen önce internet bağımlılığına neden olan etkenleri incelemek bağımlılığın zararlarını azaltma açısından büyük önem taşımaktadır.

1.3.2.3.4. İnternet Bağımlılığının Nedenleri

Son yıllarda internetin her yaş grubu tarafından eğitim ve öğretimde, sosyal veya ekonomik alanlarda kullanılması bu aygıtı yaşamsal bir faaliyet haline getirmektedir. Böylelikle insanlar kısa süre önce bilgisayar hakkında az bilgiye sahipken, teknolojik gelişmelerle birlikte bilgisayar ve internet olmadan iş yapamaz duruma gelmişlerdir (Lee vd., 2007: 278). Bu iş yapamaz olma durumu internetin vazgeçilmez bir aygıt olduğunun göstergesi olmaktadır. Böylelikle internet bağımlılığının ortaya çıkması kaçınılmazdır. İnternet bağımlılığının ortaya çıkmasında fiziksel görünümle ilgili güvensizlikler, yalnızlık, evlilik ve iş sorunları, kaygı ve depresyon, finansal ve sosyal sorunlar gibi olumsuzluklar etkili olmaktadır (Ögel, 2012: 136). Bu sorunlara sahip olan bireyler hem toplumsal ortamlardan kaçmak hem de sosyal kalabilmek için internete yönelmektedirler.

Sosyalleşme olgusu insanların toplumsal yaşam içerisinde karşılaştıkları sorunların çözümlerini kolaylaştırmakta ve sağlıklı ilişki kurmada önemli rol oynamaktadır. Ancak bireylerin sosyalleşmemesinde psikolojik sorunlar, sosyal güvensizlikler, stres, ailesel sorunları etkili olmaktadır (Eker, Arkar ve Yıldız, 2001: 18). Bu sorunları ortadan kaldırmak için bireyler internete yönelerek bağımlı

durumuna gelmektedirler (Young, 2007: 4). Böylelikle sosyalleşmenin düşük olduğu bireylerin sosyal desteği yüksek olanlara göre daha fazla internet kullandığı gözlenmektedir (Mesch, 2001: 329). Bu bağımlılığın ortaya çıkmasında etkin rol oynayan sosyalleşmenin getirdiği aidiyet duygusu da önemli olmaktadır (Ocak, 2012: 30). Çünkü bireyler içgüdüsel olarak herkes tarafından tanındığı sosyal çevrelerde bulunmak istemektedirler.¹⁸Bu isteme durumuna internet büyük olanak sağlamaktadır. Böylelikle internet sayesinde kullanıcılar çeşitli gruplara katılmaktadırlar. Katıldığı sosyal alem grubu kişide güven hissini artırırken kullanıcıyı grubun kurucusu olarak hissettirmektedir. Böylelikle bireyler ait olduğu ve benimsediği internette yönelerek bağımlı duruma gelmektedirler (Ögel, 2012: 149).

İnternet aracılığıyla sosyalleşen bireylerde yalnızlık duygusuyla karşı karşıya kalmaktadırlar. Ancak unutulmamalıdır ki her bağımlılık bireyin asosyalleşmesine de neden olmaktadır. Böylelikle sadece internet kullananlar kendilerini yalnız hissettikleri düşünülmemelidir (Karakoç ve Taydaş, 2013: 37). Yalnızlık toplumdan uzaklaşma veya kişinin tek başına olma durumu olsa da bireyler kalabalıklar hatta aile içerisinde de yalnızlık hissine kapılabilmektedirler (Yaşar, 2007: 238). Bu yapıdaki insanlar interneti, yalnızlığı giderici eğlence aracı olarak görürken, gerçek yaşamı da ret etmektedirler. Böylelikle internet bağımlılığının ortaya çıkması kaçınılmazdır (Amichai ve Artzi, 2003: 72; Morahan ve Schumacher, 2003: 660). Bu internet bağımlılığı ile yalnızlık arasındaki ilişki sadece gençlerin ergenlik dönemlerinde yaşadığı yalnızlık olgusuyla açıklanamamaktadır. Özellikle emekli olup sosyal çevrelerinden uzaklaşan kişilerinde internet bağımlısı olduğu görülmektedir (Sum, Mathews, Hughes ve Campbell, 2008: 208). Yalnızlık duygusunun yaratmış olduğu bağımlılık durumu kişilik özellikleriyle de ilgili olmaktadır.

Kişilik özellikleri arasında yer alan ‘utangaçlık, dışadönüklük, duygusal zeka, uyumluluk, sorumluluk’ gibi özellikler internet bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu özelliklerden biri olan ‘utangaçlık’ başkaları tarafından değerlendirilen ve reddedilen olma konusunda kaygılı olma durumu olarak tanımlanmaktadır. Utangaç bireyler davranışlarını isteksizce yapma, başkalarıyla

¹⁸Bu durumu açıklayan örneklerden bir tanesi gerçek hayatta az bilinen bir üniversite öğrencisinin, Twitter da gerçek isminin yerine fenomen isim (Odun Herif) kullanarak daha çok tanınması, sanal aleme ait olma, başkaları tarafından olumlanma ihtiyaçlarını nasıl doyduğunu ve böylelikle internete daha bağımlı duruma geldiğini gösteren bir örnektir.

etkileşim olasılığını azaltma, fiziksel ve psikolojik sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır. Utangaçlık durumunun yarattığı bu sorunlardan kurtulmak isteyen bireylerin sosyal ve duygusal ihtiyaçlarını tatmin etmek ve bastırmak için internete yönelerek bağımlı duruma gelmektedirler (Chak ve Leung, 2004: 561; Kraut, 1998: 1018). Utangaçlık özelliğinin tam karşıtı olan ‘dışadönük’ olma durumu da bağımlılığı etkilemektedir. Dışadönük kişilik yapısına sahip bireyler fiziksel ve zihinsel açıdan daha sağlıklı olup, toplumsal yapı içerisinde aktif rol almaktadırlar. Böylelikle dışadönük kişilik yapısı utangaç bireylere oranla internet bağımlısı olma olasılığı daha az olmaktadır (Xiuqin vd., 2010: 401; Kraut, 1998: 1018). Dışadönük özelliklere sahip bireylerde görülen yüksek duygusal zekâ durumu da bağımlılığı etkilemektedir. Duygusal zekâsı¹⁹ yüksek olan kişiler olumlu özelliklere sahip olması başarı düzeylerini artırmaktadır. Böylelikle sorunları diğer kişilik özelliklerine göre daha az olan duygusal zekâsı yüksek olan bireylerin bağımlılık oranı da dışadönük bireyler gibi daha düşük olmaktadır (Kun ve Demetrovics, 2009: 1131, 1132).

Bireylerin kişilik özelliklerinin oluşmasında önemli rol oynayan aile yapısı da internet bağımlılığını etkilemektedir. Özellikle çocuklarını toplum kurallarına göre yetiştirmek isteyen ebeveynler çocuklarının kendilerini model almasını istemektedirler (Özgüven, 2001: 56). Ancak model alınan ebeveynlerin ilişkilerinin sağlıklı olmaması, toplumsal yaşantıdan uzak olması ve aile içerisindeki internet kullanımının yoğun olması (Ocak, 2012: 30) baba figürünün tam olarak yerine getirilememesi gibi etkenler bireylerde bu bağımlılık türünün görülmesini tetiklemektedir. Özellikle baba figürünü model alamayan erkek çocuklar, erkekliğini tanımlamak için internetteki oyun figürüne yönelmektedir. Bu durum da bağımlılığa neden olmaktadır (Turkle, 2008: 16).

Toplumsal kurum olan aile ve ebeveynlerden kaynaklanan sorunlarla birlikte gelişen teknolojik gelişmeler ve internetin günlük yaşam içerisinde çok fazla yer alması bağımlılığı artırmaktadır. Çünkü ABD ve Kore gibi ülkelerde internet kullanımının artması ve internetin günlük yaşamın bir parçası haline gelmesi bağımlılığı artırmaktadır (Young, 1996: 672; Lee vd., 2007: 278). İnternet, sadece kişilerarası iletişimde değil aynı zamanda bireylerin eğitim ve öğretiminde de kullanılmaktadır. Böylelikle internet okuryazarlığının artmasına neden olmaktadır.

¹⁹Duygusal zeka, duygusal farkındalık düzeyimiz ve duygularla başa çıkabilme becerimiz olarak tanımlanmaktadır.

Bu durum da bireyleri internet aracılığıyla öğrenmeye sevk ederek bağımlı olmasına neden olmaktadır (Tsai, 2001: 41). İnternet bağımlılığın nedenleri arasında birçok etken görülürken bu nedenler birçok etkileri de beraberinde getirmektedir. Bu etkiler olumlu olduğu kadar bireylerin hayatlarında patolojik etkiler bırakacak boyutlara vardığı da görülmektedir.

1.3.2.3.5. İnternet Bağımlılığının Etkileri

İnternet haberleşmeden bilgi paylaşımına, tanıtım ve reklamdan seyahat ve tatile, kamu hizmetlerinden bankacılık ve ticarete, eğlenceden sosyal ilişkilere kadar hayatımıza birçok alanda yenilikler getirmiştir. Günlük yaşamın içerisinde olumsuzluklarla karşılaştığımız gibi internet kullanımı ve bağımlılık sonucunda da birtakım olumsuzluklar ve etkiler ortaya çıkmaktadır (Bayzan ve Özbilen, 2011: 5). Çünkü internet bağımlılığının toplum tarafından meşru bir klinik bozukluk olarak görülmesi bu bağımlılık türünün bireyin yaşantısına etki ettiğinin göstergesi olmaktadır. Bu olumsuz etkiler arasında bireylerde ruhsal, bedensel, sosyal, akademik ve mesleki sorunlar görülmektedir (Young, 2007: 2; Odabaşoğlu, Gürkan, Özgür, Yasin ve Pektaş, 2007: 49). İnternet bağımlılığının ortaya çıkardığı bu etkiler bağımlıların anormal davranışlar sergilemesine ve toplum tarafından dışlanmasına etki etmektedir.

İnternet bağımlılığı kullanıcıların ruhsal yaşantılarını etkileyerek bireylerde yalnızlık, mutsuzluk, kolaya kaçma ve olumsuz davranışları içselleştirme gibi durumları ortaya çıkarmaktadır (Öğel, 2012: 95). Böylelikle bağımlıların ruhsal durumlarında depresyon, intihar eğilimi, uyku bozukluğu ve anksiyete gibi radikal değişiklikler görülmektedir (Bakken, Wenzel, Göttestam, Johansson ve Oren, 2009: 122). Bireylerin ruhsal durumlarında meydana gelen etkiler bağımlıların fiziksel yapılarını da etkilemektedir. Bu fiziksel sorunlar genellikle hafif ve orta düzeyde olmaktadır. Bu sorunlar arasında göz kuruması, görmeye bulanıklaşma, kızarıklık, uyku düzensizliği, yorgunluk ve kas ağrıları görülmektedir (Chou, 2001: 574). Böylelikle orta düzeyli bu etkilerin yanı sıra bağımlıların günlük yaşamlarının büyük çoğunluğunu internet başında geçirerek fiziksel aktivitelerinin azalmasına neden olurken beslenme alışkanlıklarında da düzensizliklerin görülmesine neden olmaktadır. Bu durumda bağımlılarda obezite vakaları ortaya çıkmaktadır (Karayağız ve Bolışık, 2009: 446). İnternet bağımlılığına bağlı oluşan bu fiziksel ve ruhsal

etkiler bireylerin içinde bulunduğu toplumu ve aile kurumunu da etkilemektedir. Özellikle internetin güvensiz, karmaşık ve yalana açık yapısı sosyal sapmanın doğmasına uygun bir zemin hazırlamaktadır. Bu durum toplum içerisindeki bireylerin sohbet odalarında yeni dostluklar kurmasına ve sosyal yaşantılarını paylaşmasına neden olmaktadır. Böylelikle bağımlı olan kişiler aile ve toplumsal yapılara dahil olmayarak oluşturduğu yapay internet çevresine dahil olarak bireylerde depresyon, izolasyon ve yalnızlık oluşmaktadır (Karayağız ve Bolışık, 2009: 447).

Toplumsal yaşamda meydana gelen bu etkiler aile kurumunu da etkilemektedir. Çünkü kullanıcılar gerçek ilişkilerinden daha fazla zaman harcadıkları internette sanal ilişkiler kurmaktadır. Böylelikle ebeveynler daha önce yemek yeme, spor yapmak, seyahat etmek gibi çift olarak yaptıkları bu etkinliklerden kendilerini soyutlayarak bunları sanal arkadaşlarıyla yapmayı tercih etmektedirler. Bu durum bağımlılığa bağlı evlilik sorunlarının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Ögel, 2012: 95). İnternet kullanımı aile kurumu içerisinde yer alan ebeveynlerin ilişkilerine zarar verdiği gibi çocukların yaşamlarını da etkilemektedir. Özellikle okul çağındaki çocukların ders çalışma yerine internet başında vakit geçirmesi, uykusuzluk, yorgunluk gibi etkilerin oluşmasına neden olmaktadır (Cengizhan, 2005: 84). Bu durum onların psikolojik ve bedensel gelişimlerini, sosyal ilişkilerini olumsuz yönde etkileyerek akademik başarılarını da sekteye uğratmaktadır.

İnternet bağımlılığının ortaya çıkardığı bu etkiler toplumsal yaşamın içerisindeki bireylerde patolojik etkilere neden olduğu görülmektedir. Özellikle internet bağımlılığının ortaya çıkmasında önemli rol oynayan online oyun oynama davranışı gibi internete ait özelliklerde kendi içerisinde bağımlılıklar oluşturmaktadır. Ortaya çıkan bu yeni bağımlılıklar tıpkı internet bağımlılığın da olduğu gibi patolojik etkilerin görülmesine neden olmaktadır. Böylelikle internet içerisinden online oyun bağımlılığı, televizyon bağımlılığının içerisinden dizi bağımlılığı gibi yeni bağımlılıklar ortaya çıkmaktadır.

1.3.2.3.6. Dünyada ve Türkiye’de İnternet Bağımlılığıyla İlgili Yapılan Bazı Çalışmalar

İnternet bağımlılığıyla ilgili yurtdışında yapılan ilk çalışmalar 1990’lı yılların ortalarında başladığı görülmektedir. İnternetin aşırı kullanımına yönelik ilk deneysel çalışmalar Young (1996) tarafında yapılmaktadır. Yapılan çalışmada bazı internet kullanıcılarının diğer bağımlılıklarda olduğu gibi akademik, sosyal ve mesleki bozukluklarla karşı karşıya kaldığı saptanmıştır. Özellikle bu çalışmalardan yola çıkarak DSM-V (2012) tarafından patolojik kumar kriterleri internet bağımlılığına uyarlanmaktadır. Oluşturulan bu kriterlerle 8 maddeden en az 5’ine evet diyen katılımcılar internet bağımlısı olarak kabul edilmektedir. Bu ölçekten yola çıkarak yapılan saha araştırmasında 496 kişiden 396’sının bağımlı olduğu saptanmıştır. Bağımlı olma durumunun kullanıcıların toplumsal hayatına ve sosyal ilişkilerine ne tür etkileri üzerine yapılan bir diğer araştırmada 1-2 yıl boyunca 73 hanedeki 169 insanın internetteki sosyal ve psikolojik aktiviteleri incelenmiştir. Böylelikle sosyal katılımın ve psikolojik refahın internet üzerindeki etkileri incelenmektedir (Kraut vd.,1998).

İnternet bağımlılığı üzerine çeşitli araştırmalar çeşitli örneklem çevreleri kullanılarak günümüzde de devam etmektedir. Özellikle Griffiths (2000), aşırı internet kullanıcılarını 6 ay boyunca 5 örnekle incelenmiş, bu olayların sadece iki tanesi bağımlılıkla sonuçlanmıştır. Bağımlı tanısı konulan iki olayda da kişiler bağımlısı olduğu yapıya karşı büyük bir önem verdiği görülmektedir. Örneklem alanlarını değiştiren Tsai, Lin ve Tsai (2001) son yıllarda eğitimcilerin, öğrencilerin bilgisayar tutumlarını ölçen çeşitli ölçekler geliştirmişlerdir. Böylelikle lise öğrencileri için bir internet tutum ölçeği ortaya koyarak, öğrencilerin bilgisayara karşı tutumları ölçülmüştür. Bir başka araştırmada ise internetin kullanımının davranışsal bağımlılığa etkisi üzerinde durulmaktadır. Bu araştırmada ayrıca internet bağımlılığının sosyal etkileri üzerine araştırmalarda yapılmaktadır. Dört bölümden oluşan çalışmada internet kullanımının cinsiyet gibi farklılıkları ve gelecekteki tedavi yöntemleri ortaya konulmaktadır (Chou, Condron ve Belland, 2007). Günümüzde internet kullanıcı sayısı arttıkça internet çeşitli boyutlarıyla incelenmeye başlanmaktadır. Bu çalışmalardan biri de internet kullanılarak yeni bir oyun türü ortaya konulmaktadır. Böylelikle bazı oyun türleri diğerlerine göre daha fazla bağımlılık potansiyeline sahip olduğu kabul edilmektedir. Oyunlar ve internet

yakından ilişkilidir. Araştırmada sık sık ergenler tarafından kullanılan oyunlar araştırılmaktadır (Lee, 2007). Oyun türü ve internet kullanım modelleri arasındaki ilişkileri tanımlamak için internet kullanım modelleri incelenmektedir. Yau vd. (2014) yaptığı araştırmada popülerlik sayesinde ergenlerde ortaya çıkan internet kullanımının, yarattığı bağımlılık yapıları araştırılmaktadır. Pontes (2015) son araştırmalarını spesifik çevrimiçi faaliyetler üzerine yoğunlaştırmaktadır. Araştırmada kartopu örneklem kullanılarak 1057 internet kullanıcısı arasında yapılmaktadır. Bu araştırmada katılımcıların online faaliyetleri ve bu faaliyetler sonucunda ortaya çıkan davranış değişikliği, internete erişimi sıklığıyla ilgili olmaktadır.

İnternet bağımlılığıyla ilgili yapılan çalışmalar (Griffiths ve Widyanto, 2006) 5 bölüme ayrılmaktadır. Bunlara baktığımızda internet bağımlısı olmayanlarla olanların anketle karşılaştırılması, aşırı internet kullanımının hassas grupları olan öğrencileri internetle inceleme, aşırı internet kullanımının psikometrik özelliklerini inceleyen çalışmalar, aşırı internet kullanıcıları ve tedavi vakalarının incelenmesi, diğer davranışlarıyla aşırı internet kullanımının ilişkiyi inceleyen korelasyon çalışmaları gözden geçirilmiştir.

İnternet bağımlılığıyla ilgili yurtdışındaki çalışmalar 1990'lı yılların ortalarında başlarken Türkiye'de ise bu konuyla ilgili araştırmalara 2000'li yılların başlarında ortaya konulmaktadır. İlk olarak internetin günümüzdeki iletişim alanında yarattığı toplumsal ilişkiler üzerine değiştirici etkileri ortaya konulmaktadır (Yalçın, 2003). İnternetin toplumsal yapı üzerindeki etkileri aile ilişkilerini de etkilemektedir. Yapılan araştırmalardan biride aile içi ilişkilerde internet kullanımının özellikleri ortaya konulmaktadır (Bayraktutan, 2005). Ayrıca aile ilişkilerinden yola çıkarak annesi çalışan ve çalışmayan çocukların bağımlılık eğilimlerinin belirlenmesine yönelik araştırmalarda yapılmaktadır (Gürsoy, Aral, Ayhan, Aydoğan ve Yasemin, 2004)

İnternet bağımlılığıyla ilgili çalışmalar sadece toplumun temel taşı olan aile ile sınırlı kalmamaktadır. Özellikle yapılan araştırmaların birçoğu öğrenciler üzerinde yoğunlaşmaktadır. Bunlardan biri de 11. sınıf lise öğrencileri üzerinden yapılmaktadır. Araştırmada bu örneklem grubunun seçilmesinin nedeni olarak aile

ilişkilerini oldukça önem taşıdığı bir yaş grubunu temsil etmesi gösterilmektedir (Ceyhan, Ceyhan ve Gürcan, 2007). Lise öğrencileri üzerinden yapılan bir diğer çalışmada internet bağımlılığının ortaya çıkmasında cinsiyet, anne ve baba öğrenim durumu, kişisel bilgisayar sahipliği ve sosyal ağları kullanım surelerinin etkisi olup olmadığı araştırılmaktadır (Şahin ve Günbatır, 2012; Yılmaz, Şahin ve Haseski, 2014). Bu örnekleme benzerlik taşıyan bir diğer çalışma ise internetin ergenlerde ne tür risk faktörlerini ortaya çıkardığı amaçlanmaktadır (Ceyhan,2008).

İnternet bağımlılığının sadece gelişme çağında olan bireylerde değil yetişkinlerde de etkisini ispatlamak amacıyla çeşitli çalışmalar yapılmaktadır. Bu çalışmalardan biri de Selçuk Üniversite öğrencilerinin internet bağımlılıklarını ve bağımlıların profillerinin ortaya konulması amacıyla yapılmaktadır (Balcı ve Günar, 2009). Üniversite öğrencilerinin bağımlılık düzeyleri sadece tek bir üniversiteyle sınırlı kalmamıştır. Ayrıca farklı üniversitelerde okuyan öğrenciler basit tesadüfi örneklem yoluyla 308 denek üzerinden internet kullanım alışkanlıkları ve motivasyon düzeylerinin ortaya konulması amaçlanmaktadır (Ayhan ve Balcı, 2009). İnternet bağımlılığının ortaya konulmasında sadece öğrencilerin bağımlı olma ilişkileri ortaya konulmamıştır. Özellikle internetin başka faktörlerle ilişkisi temel alınarak bağımlılık ortaya konulmaktadır. Bunlardan biride (Karakoç ve Taydaş, 2013) üniversite öğrencilerinin; internet kullanımları ile yalnızlık arasındaki ilişkilerinin saptanması amacıyla 2012 - 2013 eğitim öğretim yılında Cumhuriyet Üniversitesi'nde okuyan öğrenciler üzerinden yapılmıştır. İnternet bağımlılığı örnekleme sadece öğrenciler üzerinden değil ayrıca öğretmen adaylarının internet bağımlılığı durumları da literatürde incelenmektedir (Karaman ve Kurtoğlu, 2009).

Kullanıcıların internet bağımlılığı düzeylerinin tespit edilebilmesi amacıyla belirli ölçümlere ihtiyaç duyulmaktadır. Yapılan araştırmalar sonucunda Young'un geliştirdiği 'İnternet Bağımlılığı Testi' Türkçeye uyarlanarak kullanılmıştır (Çakır ve Horzum, 2008). Young'un ölçeğinin yanı sıra Hahn ve Juresalem tarafından tasarlanan internet bağımlılık düzeylerini ölçmeye yarayan ölçekte Türkçeye uyarlanmıştır. (Şahin ve Korkmaz, 2011). Türkçeye çevrilen testen esinlenerek Türkçe internet bağımlılık ölçeği geliştirmek amaçlanmıştır. Özellikle oluşturulan bu ölçekle Türkiye'deki internet bağımlılık profilleri betimlenmek istenmektedir. Yapılan çalışmanın örnekleme ortaöğretim kademesindeki 754 öğrenci

oluřturmaktadır. lek beřli likert tipinde olup, 35 maddeden meydana gelmektedir (Günü ve Kayri, 2010). Yapılan alıřmalar iřığında internet kullanımının artık bir bağımlılık riski tařıdığı olduđu grlmektedir. Bu risk sadece kullanımla sınırlı kalmamakta ayrıca kendi alt boyutlarının oluřmasına da neden olmaktadır. Bu alt boyutlardan biri de alıřma kapsamında incelediğimiz online oyun bağımlılığı olduđu grlmektedir. Online oyun bağımlılığının diđer bağımlılıklardaki risklerini ortaya koymak amacıyla ncelikle oyun kavramının ortaya konulması amalanmaktadır.



İKİNCİ BÖLÜM

OYUN, ONLİNE OYUN VEBAĞİMLİLİK

İnternet bağımlılığının ortaya çıkmasında online oyun oynama etkinliği önemli bir davranış olarak görülmektedir. Bu etkinlik sadece insanlarla sınırlı değil günlük hayatın içerisinde yaşayan bütün canlılarda kendine yer bulmaktadır. Oyunun sadece yaşamsal bir pratikle sınırlı kalmaması ve özellikle internet ve bilgisayar teknolojileriyle etkileşim içerisine girmesi online oyun mecralarının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu mecralardaki oyuncular küreselleşen dünya içerisinde tanıdıkları veya tanımadıkları kişilerle online oyun aracılığıyla iletişime geçmektedir. Yaşanan iletişimsel süreç sadece oyuncuların birbirini tanıma üzerine değil; ayrıca ekonomik, psikolojik, kültürel ve sosyal bir kazancın sağlanmasına yönelik bir pratiği de ortaya çıkarmaktadır.

Online oyun sayesinde yaşanan iletişimsel sürecin aktörleri olan oyuncular oyun içerisinde yer alan gizemli halkaya heyecan duyarak oyuna sürekli dahil olması bağımlılık ilişkisini ortaya çıkarmaktadır. Bu bağımlılık ilişkisi bireyin içerisinde bulunduğu oyunla alakalı olduğu kadar bireyin kurduğu sosyal yaşamla da alakalı olmaktadır. Böylelikle çalışmanın bu kısmında online oyun kavramını tanımlamak için öncelikle oyunun kavramsal özellikleri, tarihsel süreci ve çeşitleri ortaya konulmaktadır. Bu çalışmanın ardından oyun kavramının internet ve bilgisayar teknolojileriyle etkileşime geçmesi sonucunda ortaya çıkan online oyun kavramı açıklanmaktadır. Online oyunun tıpkı internet bağımlılığında olduğu gibi bireyler üzerinde büyük etki bırakması sonucu ortaya çıkan online oyun bağımlılığının etkileri incelenmektedir.

2. 1. Kavramsal Olarak Oyun

İnsanlık tarihinin başlangıcıyla eşit kabul edilen oyun insanlar için vazgeçilmez bir faktördür. Toplumu oluşturan bir bileşen olan oyun, var olduğu her çağda ve her yerde kendi kendine ya da başkalarıyla uygulanıp keyif alınan, yaşamın değişik dönemlerinde eğitim, gelişim, yaratıcılık, hayal, taklit ve iletişim açısından varlığını sürdüren önemli bir etkinliktir (Ayhan ve Çavuş, 2014: 197). Bu etkinlik sadece insanlar âlemini değil irrasyonel yapısıyla hayvanlar âlemini de kapsayarak tamamen biyolojik ve fiziksel bir faaliyete bağlı kalmamaktadır. Bu faaliyetleri

gerçekleştirebilmek için bireyler veya oyuncular gerçek hayatın dışında kendilerine bir dünya yaratmaktadırlar (Huizinga, 2013: 31). Yaratılan bu dünya sayesinde oyuncular belli kurallarla gerçek yaşamın faaliyetlerine yönelik becerilerini, oyun sayesinde oluşturulan dünyanın içerisinde birbirleriyle iletişime geçerek tecrübe etmektedirler (Binark, 2006: 3). Böylelikle oyun sayesinde oyuncular günlük hayata dair pratik yapma imkânı elde etmektedirler.

Yaşamsal bir pratik haline gelen oyun kavramı dinamik ve karmaşık bir insan davranışı olmaktadır (Özdoğan, 2004: 101). Davranış biçimi olarak oyun, olağan hayatın dışında yer alıp, özgür ve kurmaca olma özelliğiyle oyuncuyu tamamen içene çekme yeteneğine dayalı eylem pratiğidir. Bu eylem pratiği maddi çıkar ve yarardan uzak olmaktadır. Böylelikle oyun kavramı, sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşmekte olup, belirli kurallara uygun bir düzen içinde cereyan etmektedir. Bu durum da oyunun bir şey için mücadele veya bir şeyin temsili olarak tanımlanmasına neden olmaktadır (Huizinga, 2013: 31). Bir mücadele ve temsil etme durumu olarak oyun, sürekli gelişmekte ve tahmin edilebilir sonuçlardan oluşmuş olgular bütünlüğüdür (Berne, 1973: 19). Olgulardan oluşan bu yapı 'iş'in karşıtı olarak düşünülmektedir. Çünkü 'iş'te belli bir sonuç söz konusudur. Böylelikle oyun sonucu düşünülmeden eğlenmek amacıyla yapılan hareketler bütünü olarak değerlendirilmektedir. Bu hareketler bireyin günlük yaşamda çevresinden aldığı uyarıların oluşturduğu gerilimden kurtulmasına (Yavuzer, 2003:176) korkularının engellenmesine, sosyal çatışmanın üstesinden gelmesine, sosyal olgunlaşmasına ve öz benliğin bulunmasına yardımcı olmaktadır (Özdoğan, 2004: 101). Böylelikle oyun sayesinde bireyler yoğun stres altındaki yaşam mekanizmasından bir süreliğine kurtulmaktadırlar (Fink, 2015: 15). Ancak oyunun kendi içerisindeki kurallarının bozulması durumunda yararlı etkileri ortadan kalkmaktadır. Bu kurallar salttır ve bozulmaz; bozulması oyunbozanlıktır ve cezaları meydana getirmektedir. Bu cezalarla birlikte oyunun temelinde yer alan kazanma hırsı ve yarışma niteliği nedeniyle gerilim ortaya çıkmaktadır. Böylelikle de oyun oynama süresi artıkça gerilimin artması kaçınılmaz olan bir pratik olmaktadır (And, 2012: 29).

Kazanma hırsı ve yarışma potansiyelini her geçen gün arttıran oyun, zamanla kendi içerisinde kağıt oyunları, futbol, tavla ve güreş gibi çeşitlere ayrılmaktadır. Bu çeşitliliklerin hepsine oyun dememizin altında yatan temel mesele ortaklık değil

benzerlik²⁰ olmaktadır. Çünkü benzer olma durumu, ailevi benzerliklerle ifade edilmektedir. Nasıl ki bir ailenin üyeleri arasında boy, yüz hatları, göz renkleri gibi özellikler keşişiyorsa farklı oyunlar da benzerliklerinden dolayı bir aile ortamı oluşturmaktadırlar (Wittgenstein, 2004: 51). Bu farklı oyunların ortaya çıkması bireylerin fiziksel, zihinsel ve sosyal kapasitelerinin gelişmesine, toplum içindeki sosyal rollerinin, özdeşimi ve kendini diğer bireylerden ayıran özelliklerinin farkına varmasına katkı sağlamaktadır (Pehlivan, 2011: 10).

Bireysel farklılıkların ortaya konulmasında önemli rol oynayan oyun gündelik hayatla özdeşleşmektedir. Oyun, kamusal ifadeyi sağlayan enerjidir algısı içerisinde değerlendirilerek, oyunun kamusal ilişkiler oluşturan tavrı, geleneği, jestleri meydana getiren davranış biçimi olarak tanımlandığı görülmektedir (Sennet, 2010: 403, 405). Toplumsal yaşamın bütün alanlarına nüfuz eden oyun, dilin ve konuşmanın kökeninde bulunduğu hukukta, ticarete, zanaat ve sanatta, bilimde ve yaşamın önemli içgüdüsel ve imgesel kökeninde de bulunmaktadır (Elden, 2004: 6). Hayatın bütün alanlarında bulunan oyun, kendine has birtakım özellikleri de kendi içerisinde barındırmaktadır. Bu özellikler içerisinde oyun bir bütünlük arz ederek kendi gerçekliğini oluşturmuş olmasıdır. Yaratılan gerçeklik sonucundan bireyler oyunlar aracılığıyla kendini ifade etme ve ileti gönderme imkânı bulmaktadırlar. Bu oyuncular oyunlarda bulunan birden fazla içeriği görme, duyma ve hissetme gibi algılama süreçlerine hâkim olmaktadır (San, 1994: 55). Böylelikle oyun, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen bireylerin isteyerek ve zevk alarak içine dâhil olduğu fiziksel, biyolojik, duygusal ve toplumsal gelişimin bir parçası olan iletişimsel öğrenme sürecidir (Yıldızeli, 2015). Bu süreç ilk başta günlük hayatın içerisinde oluşturulan oyun parkları, atari salonları gibi oyun alanları içerisinde etkinliğini gösterirken son yıllarda bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle yaygınlığı arttırmaktadır. Bu yüzden oyunun gelişim sürecini ortaya koyabilmek için öncelikle oyunun tarihsel sürecine bakmak gerekmektedir.

²⁰Spor oyunları adı altında sınıflandırdığımız oyunlar özellikleri bakımından birbirinden farklı olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin bir spor oyunu olan voleybolu incelediğimizde topun yere düşmemesi önemli kural sayılmaktadır. Ancak diğer bir spor oyunu olan basketbolda ise top saha içerisinde sektirilmesi üzerine kuruludur. Farklılıkların yanı sıra benzerlikler noktasında incelediğimizde ortam ve araç farklı olsa da amaç vd. yönlerden benzerlik taşımaktadırlar.

2.2. Oyunun Tarihsel Gelişimi

Oyun kavramı tarihsel süreç içerisinde sadece insanlar ait bir pratik değil aynı zamanda hayvanlar âlemine özgü bir pratik olarak da karşımıza çıkmaktadır. İnsanlık tarihi kadar eski olan oyun kavramı arkeologların yaptıkları kazı ve araştırmalar sonucunda oyunları anlatan mağara resimleri bulunmuştur. Bu araştırmaları ve oyunun önemini değerlendirmek için çağdaş uygarlık sürekli bir değerlendirme çabası içerisinde olmaktadır (Poyraz, 2003: 6). Bu çabalar sonucunda oyunun Homeros'un şiirlerinde eğlence ve gösteri sanatlarıyla özdeşleştiği bilgisine ulaşılmaktadır. Homeros ile birlikte Eski Yunan'da çok yaygın olan ve her zaman tanrı şerefine yapılan oyunlarda güreş, koşu ve araba yarışı gibi gösterilere başlangıçta yer verilmiştir. Bunlar arasında Olimpia, Delphoi, Nemea gibi en tanınmış oyunlar yer almaktadır (Akkemik, 2007).

Homeros'un eserlerinin yanı sıra günlük hayatın içerisinde yer alan oyunsal faaliyetler de tarihsel süreç içerisinde ortaya çıkmaktadır. Bunlar arasında British Museum'da sergilenen M.Ö. 800'lü yıllara ait olan topraktan yapılmış heykeller yer almaktadır. Sergilenen heykeller de iki kızın âşık oynama halleri görülmektedir. Bu heykelin yanı sıra Eski Mısır'a ait duvar resimlerinde ise oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar ve sıçrama oyunlarına ait figürler görülmektedir. Aynı şekilde M.Ö. 2600 yılında Mısır'da Ak-hor mezarında bulunan duvar resimlerinde bir kızın, el vurma oyununu oynama hali gösterilmektedir. Ayrıca Girit Uygarlığının kalıntılarında da bebeklere ve minyatür ev eşyalarına rastlanmaktadır (Yengin, 2012: 87, 88). Bununla birlikte M.Ö. 3000 yıllarda tavlının erken versiyonları Pers uygarlığında oynanırken, M.Ö. 600 yıllarda Hindistan'da da satrancın erken versiyonlarının oynandığına dair kalıntılara ulaşılmaktadır. Komşu uygarlıklarda da bu tarz oyunlara ait kalıntılar bulunmaktadır. Bu uygarlıklar içerisinde yer alan Anadolu'da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezar taşında çocuk oyunuyla ilgili bilgiler bulunmaktadır. Bu duruma örnek olarak Maraş'ta bulunan Genç Hitit Dönemine ait âşık kemiği ve kırbaçla oynayan çocuk resimleri gösterilebilmektedir (Sezen ve Sezen, 2011, 253). Oyun evrensel olduğu kadar kültürün çok ötesinde yer almaktadır. Tarih boyunca farklı kültürlerle bakıldığında oyunun kültüre göre farklılık gösterdiği görülmektedir. Türk kültüründe ise oyun temel gereksinimler içerisinde yer almaktadır. Oyun kültürümüz tarihsel olarak içinde bulunduğu coğrafi, iklimsel ve komşuluk etkileşimlerine göre değişikliklere uğramıştır. Ancak oyun kültürü

ulusal bağlardan hiçbir zaman kopmamıştır. Bağlılıktan kopmadığının göstergesi olarak da Savaş bayramlarında ve düğün törenlerinde cirit, zeybek, tehlikeli at oyunları ve güreş tarzı milli oyunlar bugün Kırşehir, Ankara, Maraş, Kayseri gibi illerde halen düzenleniyor olmasıdır (Aslan, 2009).

Türk kültürü içerisinde oyunun gelişmesindeki diğer önemli bir değer ise Osmanlı devleti içerisinde yer alan gelişmelerdir. Bu gelişmeler içerisinde donanma adlı şenliklerde ortaya çıkan ‘kabak oyunu’dur. Bu oyun özellikle savaş yenilgilerinde ve doğal afetlerden sonra kamuoyundaki çöküntüleri unutturmak için sahnelenmektedir. Böylelikle oyun sayesinde toplumun farklı kesimlerinin bir araya gelmesi sağlanırken dayanışma gücü artırılmaktadır (Cedimağar, 2007). Toplumsal ve tarihsel dönemler içerisinde yer alan değişiklikler oyunun çeşitliliğini ve değişimini ortaya koymaktadır. Bu değişim ve çeşitlilik günümüzde de halen devam etmektedir. Özellikle teknoloji alanında yaşanan gelişmeler oyunun artık günlük hayatın içerisinde kendisine daha fazla yer bulmasına neden olmaktadır.

2.3. Oyun Çeşitleri

Oyun kavramı birçok düşünür tarafından çeşitli tanımlamalar içerisinde değerlendirilmektedir. Bu tanımlamalar içerisinde bazılarında göre kültürel gelişim önemli rol oynarken kimilerine göre de oyunda maddi çıkar sağlanması göz ardı edilmektedir. Maddi çıkarların oyun tanımlanması içerisinde sayılmaması durumu para kazanmak için oynanan şans oyunlarının oyun olarak görülmemesine neden olmaktadır. Bunların dışında uçurtma uçurma, topaç çevirme, bulmaca çözme gibi aktiviteler de oyun tanımının dışında kalmaktadır. Böylelikle oyun tanımında meydana gelen farklılıklar oyun çeşitliliğinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Sakallıoğlu, Erol ve Akgün, 2014: 5). Tüm bu tartışmalara rağmen oyun çeşitliliği Caillois’in oluşturduğu ‘Ludus ve Paidia’²¹ arasında gidip geldiği Agon (Yarışma), Alea (Şans), Mimicry (Taklit), İlinx (Baş dönmesi) gibi birbirinin özelliklerini taşıyabilen oyun çeşitlilikleri bu çalışmada temel alınmaktadır (Caillois, 2001: 12).

²¹ Paidia: eğlence, gürültü, doğaçlamanın serbest olduğu ve kaygısız neşenin baskın olmasının bölünemez temel ilke olduğu durumdur. Ludus ise çok fazla efor, sabır, yetenek ya da marifet gerektirse de tamamıyla uygulanmasına olanaksız bulunmaktadır. *Ludus* kuralları belirlenmiş ve yapılandırılmış etkinlikler, *Paidia* ise yapılandırılmamış ve kendiliğinden etkinliklerdir.

2.3.1. Agon (Yarışma) Oyunları

Agon, rekabete yönelik yarışmacıların olabildiğince eşit şartlarda sonuca varmak için yarıştığı oyun tipidir. Bu oyun tipinde gruplar veya kişiler karşılıklı zıtlasma üzerine oyun oynamaktadırlar. Zıtlasma'nın hâkim olduğu bu oyunlarda gerilim, talih ve belirsizlik en yüksek noktada bulunmaktadır. Bulunan bu özelliklerle birlikte agon tarzı oyun tiplerinde öncelikli olan maddi gücü artırabilmek değil; tamamen rakiplerini geçerek kazanmış olma özelliğidir. Böylelikle bu tarz oyunlarda mutlak eşitliğin sağlanması zor olmaktadır. Bu yarış oyunları, fiziksel (basketbol, futbol vb.) veya zihinsel (satranç) tarzda olabilmektedir (Huizinga, 2013: 64, 72). Bu oyun tarzlarının izleyiciler tarafından izlenebilmesi için buldukları ülkelerin kültürel kodlarına uygun stadyum, tenis kortu ve oyun salonları oluşturulmuştur. Bu açıdan bakıldığında bu salonlar ortaçağda oynanan düello arenalarında sahnelenen savaşların modern dünyaya uygulanmış hali olarak bu oyunlarda kendilerine yer bulmaktadırlar (Caillois, 2001: 14, 16).

2.3.2. Alea (Şans) Oyunları

Alea kelimesi Latince zar oyunu anlamına gelmektedir. Bu oyun tarzı agonun aksine kazanan kaybedene göre daha çok şanslı konumda olmaktadır. Burada meydana gelen şans ve kader kavramı var olan adaletsizliği kaldırmada önemli rol oynamaktadır. Zar oyunları, rulet, yazı tura, piyango ve lot makineleri alea oyun tipine örnek gösterilmektedir. Bu oyun çeşidi içerisinde yer alan oyuncular pasif konumda yer alırken, bu oyunlar agonun aksine tecrübe, sabır ve nitelik istenmemektedir. Bu özelliklerin yanı sıra oyunlarda profesyonelleşme, uygulama ve eğitimde ortadan kalmaktadır. Bu tarz oyunlar gençlere yönelik değil daha çok yetişkinlere yönelik oyunlar olmaktadır. Alea oyunlarında bir anda kazanç ortaya çıkmazken utanç veya mutlak iyilik ortaya çıkmaktadır. Bu oyunlar hayvanlar ve çocuklarda diğer oyun çeşitlerine göre pek rastlanmamaktadır (Caillois, 2001: 17).

2.3.3. Mimicry (Taklit) Oyunları

Taklit tipi oyunlarda hayali bir karakter yaratılmaktadır. Yaratılan bu karakterin özelliklerine göre davranılmaktadır. Böylelikle bu oyunun kişileri, gerçek hayattaki kişilikten belli bir süreliğine uzaklaşmaktadır. Taklit oyunlarına en güzel örnek hayvanlar âlemine ait olan böcekler verilmektedir. Böcekler düşmanlarını

korkutmak ve onlara karşı korunmak için kamuflaj ve hareket taklidini sıklıkla kullanmaktadırlar. Böceklerin yanı sıra günlük hayatın içerisinde yer alan çocuklar da yetişkinleri taklit etmektedirler. Erkek çocukları asker taklidi yaparken, kız çocukları da anne taklidi yapmaya meyilli olmaktadır. Bu oyun tipinde kesin kurallar bulunmazken, role sadık kalma durumu ise kesindir (Sakallıoğlu, Erol ve Akgün, 2014: 5).

2.3.4.İlinx (Baş dönmesi) Oyunları

Bu tür oyunları oynayan oyuncular baş dönmesi ve insan dengesinin bozulması neden olarak geçici haz ve panik duygusu yaşamaktadır. İlinx, tüm koşullarda, sertlik ile gerçekliği yok eden bir spazm, nöbet ya da şoka teslim olma durumdur. Bu tarz oyunlara örnek olarak bir çocuğun kendi etrafında dönerek denge kaybından keyif alma veya lunaparklarda bulunan salıncak durumu da verilebilir. Bunun yanı sıra bireylerin çok yükseğe çıkıp kendini yere hareketsiz şekilde bırakması sonucu ortaya çıkan haz alma durumu da bu oyun tipi içinde geçerlidir. Yaşanan bu oyun örneği sadece insanlara özgü bir oyun türü değildir. Ayrıca hayvanlar âlemi içerisinde yer alan köpeklerin kendi kuyruklarını yakalamak için dakikalarca kendi etraflarında dönmeleri de bu oyun tipine örnek verilebilmektedir (Caillois, 2001: 23, 24).

Oyunların kendi içerisinde çeşitlilik göstermesinde oyuncuların farklı zevklere sahip olması büyük rol oynamaktadır. Ayrıca oyuncuların zevkleriyle birlikte oyunların kendilerine ait özellikleri sürekli yenilemesi de bu çeşitliliğe etki etmektedir. Bu etkiler oyuncuların günlük yaşama ait eksikliklerini tamamlamasını da sağlamaktadır. Böylelikle oyun ve oyun çeşitleri için rahatlama ve eğlence aracı denilmektedir. Bu eğlence aracı içerisinde bulunduğumuz teknoloji çağına uyum sağlayarak online yapıya evirilmektedir. Oyunun internet sayesinde online gettolarında yer bulması sonucunda kendi yapısında bir takım değişiklikleri de beraberinde getirmektedir. Böylelikle online oyun hem oyunun yapısında değişiklik getirmiş hem de oyunun çeşitlilik yapısını genişletmiştir.

2.4. Online Oyun Kavramı

Oyunun günlük hayatın içerisinde her geçen gün dahil olması ve tarihsel süreç içerisinde farklı tanımlamalara maruz kalması kendini sürekli revize etmesine neden olmaktadır. Özellikle bilgi çağının ve bilgi toplumunun oluşmasında önemli rol oynayan internet ile etkileşimi oyunun gelişmesine büyük katkı sağlamıştır (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008: 2). Bu katkılar sonucunda ortaya çıkan çeşitli varyasyonlarla birlikte geleneksel oyun kültürü artık dijital ortama evrilmiştir. Dijital oyunların geleneksel oyunlardan ayrılmasındaki en önemli fark yeni medya özelliklerinin oyun oynama davranışlarına dâhil edilmesidir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 45). Böylelikle dijital ortamda kendine yer bulan oyun kavramı, konsol, PC ve online oyunlar şeklinde gerçekleşmektedir. Ancak gerçekleşen bu oyunlardan sadece online oyun kavramı araştırma kapsamında incelenmektedir.

İnsanların hayatında önemli rol oynayan cep telefonları, internet kafeler, laptoplar ve tabletler gibi teknolojik aletler online oyunların gelişmesinde önemli rol oynamaktadır. Online oyun, çok sayıda oyuncunun cep telefonlarından, bilgisayarlarından, konsollardan veya tabletler gibi teknolojik araçlarla internete bağlanarak birlikte oynadığı ve oyun içindeki kurgulanmış karakterlerle mücadele ettikleri ve işbirliği içine girdikleri üç boyutlu fantezi içerikli oyunlardır (Barnett ve Coulson, 2010: 168). Bu oyun türü oyuncuların birbirleriyle işbirliği yapmalarına, yarışmalarına ve bazen tanımadıkları insanlarla karşılıklı iletişim kurmalarına neden olmaktadır (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008: 4). Böylelikle oyun sonucunda ortaya çıkan sosyal etkileşim son derece önemli olmaktadır. Çünkü daha karmaşık hedefleri başarmanın diğer oyuncularla işbirliği yapmak gerektirdiğini ve bir oyuncunun oyunda daha ileriye gitmek için diğer oyuncularla 'lonca' veya 'klan' adı verilen oyun alanlarına katılması gerekmektedir (Wan ve Wen: 2013: 412). Böylelikle oluşturulan klanlar sayesinde iletişimsel süreç başlayarak oyundaki ortak hedefe doğru işbirliği sağlanmaktadır. Ayrıca bu oyunlar kar paylaşımı, ürün özellikleri, geliştirim sürecinin kendisi ve oyun oynama biçeminde farklılık da meydana gelmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, 72). Böylelikle online oyunlar bu özellikleriyle çevrimdışı oyunlardan ayrılmaktadır (Lu ve Wang, 2008: 501). Ayrıca

online oyunlar sayesinde amatör oyuncular emus ve mod yapma,²² oyunun kodlarını yükseltme, çevrimiçi topluluklara katılma gibi aktiviteler sayesinde daha fazla işle meşgul olmaktadır (Kerr, 2006:7). Online oyunlarda oluşturulan bu çevrimiçi topluluklar Pierre Bourdieu'nun habitus²³ kavramıyla ilişkilendirilmektedir. Bu kavramdan yola çıkarak online oyuncular gündelik yaşamda aile çevresinde, arkadaşlık ağlarında, okul ve iş yaşamında edindikleri özellikleri ve kazanımları, çevrimiçi oyunlarda kullanmaktadır. Böylelikle oyuncular çevrimdışı habituslarını, çevrimiçi oyun topluluklarında yeniden dizayn etmektedirler. Oluşturulan çevrimiçi habituslarda oyuncular kendilerine benzeyen kişilerle bir araya gelirken; farklı olanlarla ise kendilerini ayırmaktadırlar (Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, 2009: 277). Bu durum çevrimiçi topluluklarda yaratılan benliklerin/kimliklerin çevrimdışı kimliklerle tutarlı olduğunu ortaya koymaktadır (Castells, 2008: 481). Böylelikle online oyun topluluklarındaki avatarların söylemsel pratikleri ve edimleri, kişinin gerçek yaşamdaki egosuna, aidiyet tasarımına ve kimlik kurgusuna ait bilgilere ulaşılmasını sağlamaktadır (Hsu ve Lu, 2007: 1644).

Online oyunlar, oyuncuların kişilik özelliklerine dair ipuçları verdiği gibi bu kişilerin özelliklerini de olumlu ve olumsuz etkilemektedir. Bu etkiler içerisinde online oyunlar bireylerin el ve göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal yeteneklerini geliştirme, hayal kurma, şekillerin nedenlerini açıklayabilme (Cesarone, 1994), kişisel başarı elde etme, öz yeterliliği geliştirme ve sorunlara yaratıcı çözümler getirme gibi olumlu etkileri bulunmaktadır (Teng, 2008: 232). Olumlu etkilerle birlikte online oyunlar akademik başarının düşük olması, ödevlerin yapılmaması, oyun oynamak için yalan söyleme, kişilerarası ilişkilerin kötü olması, çocukların erken olgunlaşması, göz kuruluğu, baş ağrısı, agresif ve anti sosyal davranışların görülmesi, oyunculara makineleşme ve artan kaygı düzeyi gibi olumsuz etkilerin

²² Emus yapmak, kapalı bir oyun donanımı ortamının kodlarının kırılarak, başka bir oyun donanımı tarafından oyunun kullanılmaya açılması demektir. Örneğin, emus yapınca bir Nintendo oyunu PS de veya PC ortamında oynayabilir hale gelir. Mod yapmak, oyuncunun oyun içerdeki arayüze yönelik olarak çeşitli ekler yapması demektir. Oyuna yönelik çeşitli özellikleri ekleyerek daha kullanışlı hale gelmesidir.

²³ Habitus, toplumsal bireylerin günlük hayattan siyaset alanına, kültürel beğenilerden konuşma tarzına kadar bütün toplumsal pratiklerini yapılandıran içsel yapıdır. Bu kavram, sosyal bilimciler için toplumsal aktörlerin gündelik yaşamlarındaki davranışlarını çözümlenmeye olanak sağlayan üretken projeler sistemi olarak açıklamaktadır. Habitus, her bireyin kendi toplumsallaşma süreci boyunca kendi bedeninde içselleştirdiği nesnel varoluş koşulları, o birey için kalıcı ve aktarılabılır olmaktadır.

oluşmasına da neden olmaktadır (Horzum, 2011: 58). Online oyunlar bireysel yaşantılara etki ettiği gibi toplumsal yaşantılara da etki etmektedir. Özellikle internet kafelerde, sanal uzamlarda ve online oyunun oynandığı ortamlarda geçirilen zaman oyuncuların hareketsiz toplumsallaşma olarak adlandırılabilir yeni bir toplumsallaşma biçiminin ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, 2009: 276). Ortaya çıkan bu toplumsallaşma biçimini sağlayan online oyunlar günümüzde kitle iletişim aracı olarak kabul edilerek belli fikir ve düşüncelerin aktarılması işleviyle propaganda aracı olma niteliği taşımaktadır. Fakat her oyunun bu potansiyeli taşıdığını söylemekte yanıltıcı olmaktadır (Sezen, 2005: 275). Bu propagandayla üretici ülkeler eğlence kültürü olan online oyunlara kendi ideolojik yapılarını enjekte etmektedirler. Kullanılan ideolojik yapılar kimi zaman ekonomik kimi zaman da toplumsal ve kültürel olabilmektedir (İnal ve Kiraz, 2008: 529).Çoğunlukla genç neslin boş vakitlerinde eğlenmek için oynadıkları bu oyunlar üretildikleri ülkelerin kültürlerini de oyunculara aktarmaktadırlar. Aktarılan bu kültürel mesajla kitlelere tek tip ve küresel ol denilmektedir. Bu tek tip kültür anlayışı sonucunda ortaya çıkan kültürsüzleşmeyle artık her şey çok çabuk etkili olmaktadır. Ortaya çıkan bu kültürsüzleşme içerisinde online oyunlarda verilen şiddet, cinsellik, satanizm gibi konular sıkça işlenmektedir. Bunun nedeni konuların geniş kitlelerce ilgi görmesi değil; ancak bu konular üzerinden toplumsal değerlerin kolayca yok edilebileceği olmasıdır (Kurt, 2012: 102, 140).

Online oyunun bireysel ve toplumsal yapılara etki etmesinde önemli rol oynayan internet, yaşamımızın vazgeçilmez bir parçası olmaktadır. Böylelikle internet aracılığıyla oynanan çevrimiçi oyunlar farklı kültür ve coğrafyadan insanların birbiriyle etkileşim ve iletişim sağlaması açısından büyük önem taşımaktadır. Çünkü küreselleşme, ekonomik ve teknolojik olduğu kadar kültürel olarak da birbirine bağımlılık sağlamaktadır. Farklı kültürlerden gelen insanlar, sanal etkileşimle bu kültür ürünlerinin mesajlarına karşı alışkanlık kazanmaktadır (Kurt, 2012: 141). Ayrıca internet aracılığıyla online oyunların istenilen zaman ve mekanda oyun oynama serbestliğinin sağlanması oyun türünün yaygınlaşıp çeşitlilik kazanmasına da neden olmaktadır. Bu durum internetin sunduğu geniş olanaklar sayesinde online oyunların oynanma oranlarında da artışa neden olmaktadır. Online oyunlar günümüzde, büyük insan kalabalıklarına hitap edebilen, aynı anda binlerce

insanın ortak bir amaç için sanal dünyada bir araya gelebildiği ortamları yaratmaktadır (Doğusoy ve İnal, 2006).

2.5. Online Oyunların Gelişimi

Eğlence kültürünün ürünü olan oyun, bilgisayar ve internet sayesinde dijital ortama evrilerek toplumsal yaşantımızın en önemli parçası haline gelmiştir. Yaşamın en önemli parçası olarak online oyunlar, ses, görüntü, oyunculara yüklenen roller ve oyuncular arasında gerçekleşen iletişimsel özellikler önemli rol oynamaktadır. Böylelikle online oyun günlük hayatın en önemli eğlence sektörü haline gelmiştir.

Eğlence sektörü haline gelen online oyunlar tarihsel süreç içerisinde çeşitli aşamalardan geçerek günümüze kadar ulaşmaktadır. İlk bilgisayar oyunları 1970’li yılların sonlarıyla 1980’li yılların başlarında ortaya çıkmaktadır. Bilgisayar oyunlarının yaygınlık kazanmasında 1980’li yıllardaki bilgisayar endüstrisindeki gelişmeler önemli rol oynamıştır (Doğusoy ve İnal, 2006). 1958 yılında William Higinbotham’ın “Tenis for Two” oyunu ekran üzerinde oynanan ve etkileşimli bir kontrol sağlayan yapıya sahip olmaktadır. Ancak bu günümüzde gerçek bir video oyunu olarak kabul edilmemektedir. Bu anlamda günümüzde de ilk oyun olarak kabul edilen “Specewar” MIT tarafından yapılmış bilgisayar oyunudur. Bu oyunun tamamlanmış sürümü 1962 yılında geliştirilmiştir (Horzum, 2011: 58). Bu oyunda, iki uzay gemisi birbiriyle savaştırmaktır. Ancak bu oyun o dönemde bilgisayarların yaygın olmaması sebebiyle çok oynanmamıştır. 1970’lerde ortaya çıkan Arcade makineler ise bilgisayar oyunlarının yaygınlaşması için en önemli adımlardan biri olmuştur. Ancak Arcade makinaların büyük olması kullanıcılar tarafından çok ilgi görmemesine neden olmuştur (Empati Dergisi, 2004: 4,5). 1977’de piyasaya sürülen “Atari 2600” o dönem çok büyük rağbet görmüştür. Bu alet dönemin evlere giren en popüler oyun aleti olarak tanımlanmaktadır. 1990’lı yılların ortalarına doğru PC’lerin ve internetin yaygınlaşmasıyla online oyunlar ortaya çıkmaktadır. Online oyunların ortaya çıkmasıyla oyun sadece yer ağ ortamındaki rakiplerle değil artık birbirleriyle yarışan insanlar arasında olmaktadır. Böylelikle 1994 yılında Blizzard Entertainmet şirketi Warcraft: Orc&Humans isimli gerçek zamanlı strateji oyunu piyasaya sürülmektedir. Bu oyunla kitlesel çok oyunlu rol yapma oyunu olan World of Warcraft içinde kurgusal alt yapıyı oluşturmaktadır (Sezen ve Sezen, 2011, 272).

Günümüzde ise internet kafelerin, bilgisayarların, laptopların, tabletlerin daha çok kullanılması ve internete istenilen yerden ulaşılması online oyunların artık daha çok yaygınlaşmasına imkan sağlamaktadır. Popülerleşen online oyunlar sadece tek bir türden oluşmamaktadır. Böylelikle bu durum online oyun çeşitlerinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

2.6. Online Oyun Çeşitleri

Günümüzde online oyun çeşitlerini sınıflandırmak oldukça güç olmaktadır. Çünkü bu online oyun çeşitleri her geçen gün yeni ve farklı oyunların piyasaya çıkmasıyla çeşitlilik boyutu artmaktadır. Ancak tüm bu çeşitliliğe rağmen sınıflandırmak gerekirse;

- Sosyal Durumla İlgili Oyunlar
- Strateji Oyunları
- Aksiyon - Macera Oyunları
- Askeri Oyunlar
- Tarihsel Temaları İçeren Oyunlar

gibi online oyunlar şeklinde sınıflandırılabilir (Kaptelinin ve Cole, 2001: 303). Bu online oyunlar çeşitlilik göstermesine rağmen ortak olan özellik oyunun oynanış tarzlarının aynı olmasıdır

2.6.1. Sosyal Durumla İlgili Online Oyunlar

Her geçen gün oyuncular arasında daha fazla etkileşim ve iletişime olanak sağlayan online oyunlar diğer oyun türlerine göre günden güne popülaritesini artırmaktadır. Online oyunlar içerisinde yer alan sosyal durumla ilgili online oyunlar, oyuncuların sosyal olaylara yönelik sorumluluk bilincinin artırılmasında etkin olan oyunlardır. Bu online oyun türü kullanıcıların eğitim, eğlence ve sosyal sorumluluklar gibi alanlarda ortak noktada bütünleşmesini sağlamaya çalışmaktadır (Doğusoy ve İnal, 2006).

2.6.2. Strateji Oyunları

Strateji oyunlarında ise oyuncular birbirlerinin sırasını beklemeden devamlı olarak karşılıklı oynamaya devam ettikleri online oyun türüdür. Bu oyun türünde başarılı olmak için bir stratejik etkileşim gerekmektedir. Çünkü bir oyuncunun en iyi

seçiminin öteki oyuncuların ne yapacaklarına dair inancına sıkı sıkıya bağlı olan oyunlardır. Böylelikle her oyuncunun ötekinin durumuna göre kendi konumunu belirlemektedir (Varian, 2004: 53).

2.6.3. Askeri Oyunlar

Strateji oyunları gibi günümüzde popülerlik kazanan online oyunlardan bir diğeri ise askeri oyunlardır. Bu oyunlar genellikle askeri temalı savaş oyunlarıdır. Ortaya çıkan bu oyunlarda askeri ve sivil kullanımlar arasındaki geçiş, teknolojik ilerlemeler sonucunda daha gerçekçi bir online oyun türünü ortaya çıkarmaktadırlar. Böylelikle ortaya çıkan gerçekçi yapı oyuncuların ilgisini daha çok çekerek onların etkileşime geçmesini sağlamaktadır (Stahl, 2010: 160). Bu etkileşim oyuncuların kendi arasında sanal katliamlar yapmasına ve uzun süreler ekran başında adam öldürerek zamanlarını burada heba etmesine de neden olmaktadır (Kurt, 2012: 104).

2.6.4. Aksiyon – Macera Oyunları

Askeri oyunlarının içerisinde de kendisine yer bulan aksiyon ve macera oyunlarında oyuncuların el, göz ve vücut koordinasyonunun bir diğer deyişle hızlı motor becerilerin ve kısa tepki sürelerinin ön planda olduğu online oyun türleridir. Bu oyun türlerinde bazılarında güçlü bir senaryo, etkileşimli bir öykü temeli olan oyunlar bulunmaktadır. Bu online oyunlar içerisinde dövüş oyunları (Street Fighter, Mortal Kombat gibi), spor oyunları (FIFA, NBA gibi), yarış oyunları (Need for Speed, Moto GP gibi) ve ateş etme oyunları (Counter Strike, Half Life gibi) gibi oyunları içerisinde barındırmaktadır (Gelibolu, 2013:73,74).

2.6.5. Tarihsel Temaları İçeren Oyunlar

Tarihsel temalar içeren online oyunlar günümüzdeki oyuncular arasında oldukça popüler olmaktadır. Bu tür oyunlardaki temel amaç oyunculara tarih ile ilgili genel çerçeveyi vermenin yanı sıra, oyuncuların tarihin kendi içinde barındırdığı politik, bilimsel, askeri ve ekonomik problemleri göz önünde tutarak düşmanlarını yenebilmelerini sağlamaktadır. Civilization 3 ya da Revolution gibi çevrimiçi tarihsel oyunlar bireylere eğlenceli aktiviteler sunmasının yanı sıra onlara günlük yaşamlarıyla ilgili tarihsel zemine yerleştirilmiş sorumluluklar tanıyarak oyunun ait olduğu döneme ilişkin bilgiler sunmaktadır (Doğusoy ve İnal, 2006).

Online oyunlar kendi özelliklerine göre oyunculara çeşitli bilgilendirmelerde bulunmaktadır. Bu bilgilendirmeye online yapı içerisinde rekabet halinde bulunan kişilerde eklenmektedir. Ortaya çıkan rekabet sonucunda oyuna, sanal ve gerçek yaşama dair bilgilere sahip olunmaktadır. Online oyunlar sadece bilgilendirmeyle kalmamakta ayrıca online oyunculara stres atma, kazandıkça özgüven sağlama, yalnızlık duygularını unutmaya gibi olanaklar da sağlamaktadır. Ancak bu olanaklar psikolojik sağlığı yerinde olan, günlük yaşamsal görevlerini aksatmayan normal kişilerde görülmektedir. Bu kişilerin dışında hayatını tamamen online oyun oynama üzerine kuran kişilerde ise bu olumlu etkiler görülmemektedir. Böylelikle bu kişilerde patolojik etkiler bırakan online oyun bağımlılığı ortaya çıkmaktadır.

2.7. Online Oyun Bağımlılığı

İletişim teknolojileriyle birlikte kültür üretimi güçlü bir metafor olarak etkisini sürdürmektedir. Böylelikle teknolojik gelişmelerinde etkisiyle medya algısında köklü değişiklikler ortaya çıkarak oyun endüstrisi ileri bir aşamaya taşınmaktadır. İnsanlık tarihinden ve dolayısıyla kültürden bile eski olduğu bilinen oyun kavramı kent uzamından sanal uzama taşınarak, çocuklar, gençler hatta yaşlılar üzerinde büyük bir etki alanına neden olmaktadır (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016: 266). Toplumun bütününün etkisi altına alan oyun kavramı, özellikle her geçen gün yenilenen, gelişen yapısı ve hayatı kolaylaştırıcı etkisi olan internetle etkileşimi sonucu online biçimde oynanmaktadır. Oyunun online biçimde oynanması yeni medya kullanıcılarının eğlenme ihtiyacı karşılanmaktadır (Taş, Eker ve Anlı, 2014: 38). Böylelikle online oyunların kullanım sıklığı da artmakta ve bu aktivitelerin süreklilik kazanması sonucunda online oyun bağımlılığı ortaya çıkmaktadır.

İnternet kullanımı sonucunda ortaya çıkan online oyun bağımlılığı, bilgisayarlar, özel konsol sistemleri (Play Station), tabletler, cep telefonları gibi taşınabilir el cihazları sayesinde yaygınlık kazanmaktadır. Bu bağımlılık türü literatürde problemlili video oyun kullanımı (Charlton ve Dangforth, 2007: 1531), patolojik video oyunu oynama (King, Haagsma, Delfabbro, Gradisar ve Griffiths, 2013: 331), online oyun bağımlılığı (Griffiths ve Kuss, 2012: 15) gibi farklı isimlerle adlandırılmaktadır. Teknoloji bağımlılığının bir türü olarak değerlendirilen online oyun bağımlılığı (Griffiths, King ve Delfabbro, 2013: 819), internet bağımlılığının en

fazla bağımlılık yapan etkinlikleri arasında yer almaktadır (Young, 2009: 356). Online oyun bağımlılığı, oyuncuların sürekli oyunla meşgul olup, gündelik hayattaki görev ve sorumluluklarını bile ihmal ederek uzun saatler boyunca oyun oynama durumu olarak tanımlanmaktadır. Bir kişinin uzun süre oyun oynaması onun online oyun bağımlısı olduğu anlamına gelmemektedir²⁴ (Akçayır, 2013: 264). Bu bağımlılık türü tıpkı internet bağımlılığında ve diğer dürtüsel kontrol bozukluklarında olduğu gibi ‘davranışsal bağımlılık’ olarak değerlendirilmektedir. Bu davranışsal bağımlılığı diğer bağımlılıklardan farklı kılan sahip olduğu davranışsal ve bağlamsal niteliklerdeki farklılıkları barındırmasıdır (Madran ve Ferligül, 2014: 101). Ortaya çıkan farklılıklar içerisinde online oyun bağımlılığının ödül ve tekrar sistemine dayalı bir eğlence aracından kaynaklı olması önemli rol oynamaktadır. Bu oyunları oynayan oyuncular, çok az çaba göstererek ve bu süreçten haz duyarak başarı elde etmektedirler (Çakılcı, 2013: 59). Haz duyarak başarı elde etme güdüsüyle hareket edilen online oyun bağımlılığında oyuncuların birbirlerini rakip görmeleri ve oyunun gizemini çözme çabaları bu bağımlılığı diğer bağımlılıklardan ayıran temel farklılıklar içerisinde yer almaktadır.

Online oyunun kendine ait yarattığı farklılıklar oyunculara keyif ve heyecan vermektedir. Bu durum oyuncuların bu davranışları terk etme durumun aksine aynı yönde davranış sergilemesine neden olmaktadır. Böylelikle bağımlılığın temel özelliği olan heyecan güdüsü online oyunlarda da ortaya çıkıp bağımlılığa neden olmaktadır. Bu bağlamda, sosyal hayat içerisinde bir çok başarısızlıkla karşılaşmış bireyler, online oyunlar oynayarak başarı ve ödül elde etmek istemektedirler. Birey oyun içinde başarısızlığa uğradıkça, kaybedeceği bir şeyi olmaması düşüncesiyle daha çok çaba harcamaktadır. Bu çaba sonucunda başarıya ulaştığında ise hissettiği olumlu duygularla harcadığı çaba doğru orantılı olmaktadır (Brown, 1997: 27 akt. Çakılcı, 2013: 58, 60) Bu çaba sonucunda eğlence kavramı olarak karşımıza çıkan oyun kavramı artık bireylere zarar verir duruma gelen bağımlılığa evirilmektedir. Böylelikle oyuncular günlük hayatın içerisindeki işlerini, görevlerini yerine getiremeyip online oyunlarla daha çok ilgilenip toplumda trajik olaylarla karşı karşıya kalmaktadırlar. (Ayhan ve Çavuş, 2015: 85). Bu etkilerin yanı sıra online

²⁴Örneğin günlerce sorumluluklarını ihmal edip uzun saatler oyun oynayan açlığını dahi hissetmeyen bir kişi oyun bağımlısıyken, günde 3 saat oyun oynayan birisi geri kalan zaman da günlük hayatına devam edip olumlu sosyal ilişkiler sürdüğünde oyun bağımlısı değildir. Bu durumda önemli olan online oyun oynamada geçirilen zaman değil günlük hayatta yapılması gereken görevlerin yapılıp yapılmadığı algısıdır.

oyun oynayanların bağımlı olarak kabul edilmesi için önemli rol oynayan tanı ve ölçütlere ihtiyaç duyulmaktadır.

2.8. Online Oyun Bağımlılığının Tanı ve Ölçütleri

İnsanların günlük hayatın içerisindeki en önemli eğlence kaynağı oyun oynamaktadır. Bu eğlence kaynağının aşırı boyutlara varması sonucunda ortaya çıkan bağımlılığın çok sayıda olumsuz sonuçlara neden olabilmektedir. Özellikle bağımlı olan online oyun kullanıcılarının davranışlarını açıklamak için, nicel soru listeleri gibi nicel metottan faydalanılmaktadır. Bu metotlardan yararlanılmak için bir takım tanı ve ölçütlere ihtiyaç duyulmaktadır (Wan ve Wen, 2013: 412). Oyun bağımlılığıyla ilgili ölçüt ve tanıların 1990'lı yılların ortalarına kadar literatürde olmadığı görülmektedir. Sonraki yıllarda yapılan araştırmalarda Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Kitabının (DSM) III ve IV sürümlerindeki patolojik kumar oynama ölçütlerinin oyun bağımlılığına uyarlanarak kullanıldığına rastlanmaktadır. Bu ölçüm araçlarında toplam dokuz ölçüt yer almaktadır ve bu ölçütlerden beşini evet olarak yanıtlayan kişiler bağımlı olarak kabul edilmektedir. Ancak ölçekte yer alan 'harcadıkça daha çok para harcamak istiyorum' gibi bazı maddelerin oyun bağımlılığına uygun olmamasından dolayı ölçek 2000'li yıllara kadar kullanılmıştır (Ayas, 2011: 411). Bu tanı ölçütlerin yanı sıra çocukların oyun oynama davranışlarının bağımlı olup olmadığının ayırt etmek için ölçütler geliştirilmiştir. Bu ölçütlerin içerisinde (Griffiths, 2003: 49):

1. Çocuk neredeyse her gün bilgisayar oyunu oynuyor mu?
2. Oyunu genelde uzun saatler süresince oynuyor mu? (3-4 saat aralıksız)
3. Oyunları heyecan için mi yoksa zaman geçirmek için mi oynuyor?
4. Oyun oynamadığı zaman huzursuz, sinirli ve karamsar oluyor mu?
5. Sosyal ve sportif aktivitelerinden oyun için vazgeçiyor mu?
6. Ödevlerini yapmak yerine oyun oynuyor mu?
7. Oyunu kapatmak istiyor fakat kapatamıyor mu? soruları yer almaktadır.

Bu soruların dörtten fazlasına evet diyen çocukların oyun bağımlısı olduğu kabul edilmektedir. Oluşturulan bir başka tanı ve ölçüt ise DSM-V (2012: 796)'te internette online oyun oynama bozukluğu (Internet Gaming Disorder) için önerilen tanı ölçütleri ise şunlardır,

1. İnternet oyunlarıyla meşgul olma. (Kişi önceki oyun aktivitesi hakkında düşünür ya da bir sonraki oyunu oynamayı bekler; internet oyunu günlük yaşamda hakim aktivite olur).
2. İnternette oyun oynarken internetin elinden alınmasıyla geri çekilme belirtileri. (Bu belirtiler genellikle sinirlilik, kaygı ya da üzüntü olarak tanımlanır, ama bunlar farmakolojik geri çekilmenin fiziksel işaretleri değildir).
3. Tolerans, internet oyunlarıyla meşgulliyete artan miktarda zaman harcama ihtiyacı.
4. İnternet oyunlarına girmeyi kontrol etmedeki başarısız girişimler.
5. İnternet oyunlarının bir sonucu olarak, internet oyunları haricinde, önceki hobi ve eğlencelerine ilginin kaybolması.
6. Psikolojik problemlerin bilmesine rağmen internet oyunlarının devam eden aşırı kullanımı.
7. İnternet oyunlarının miktarı hakkında aile üyelerine, terapistlere ya da diğerlerine yalan söyleme.
8. Olumsuz bir ruh halinden kurtulmak ya da rahatlatmak için internet oyunlarının kullanımı. (Örneğin; çaresizlik, suçluluk, kaygı duyguları).
9. İnternet oyunlarından dolayı önemli bir ilişkiyi, işi ya da eğitimle ilgili ya

da kariyer fırsatını riske atma ya da kaybetme gibi durumların 12 aylık bir süre içinde önerilen 9 kriterden, 5 veya daha fazla kriterin karşılanması online oyun bağımlılığı tanısının konulmasında etkin rol oynamaktadır. Online oyun bağımlılığına yönelik yapılan nicel araştırmaların yanı sıra çok azda olsa nitel araştırmalarda bulunmaktadır. Bu nitel araştırmalar sayesinde online oyun bağımlılığı hakkında detaylı bir resmin ön plana çıkacağı bilinmektedir. Nitel araştırma örneği olan Tayvan gençliğinin online oyun oynamadaki bağımlılık ilişkisi üzerine derinlemesine bir mülakat gerçekleştirilmektedir. Yapılan çalışmanın katılımcıları, internet oyunlarına karşı bağımlılık davranışı gösteren kişiler arasından seçilmiştir. Bu katılımcılardan 6 kişi internet kafeden seçilirken 4 katılımcı ise tavsiye ile alınmıştır. 7 katılımcı erkek, 3 katılımcı ise kadındır. 8 katılımcı öğrenci ve online oyunlarla tecrübesi ortalama 3 yıl olmaktadır. Katılımcılar, online oyunlarla haftada 48 saatten fazla zaman harcayan bireyler olmaktadır. Bu görüşmelerin ilk aşamasında 17 soru maddesiyle onların gerçek deneyimleri

hakkında cevaplar istenirken ikinci aşamada ise kişisel deneyimleri ve düşüncelerine yönelik 13 açık uçlu soru sorulmaktadır (Wan ve Wen, 2013: 413). Bu çalışmada katılımcıların online oyun bağımlılığı ve aşırı kullanımının “nasıl” ve “neden” gibi sorularla daha derinlemesine ve zengin tanımlamalar sağlayacağı amaçlanmaktadır.

Literatürde online oyun bağımlılığına yönelik nicel ve nitel ölçütler ortaya konulmaktadır. Bu tanı ve ölçütlerden yola çıkarak oyuncuların bağımlı olup olmadıkları anlaşılmaktadır. Belirlenen bağımlı olma durumlarının oyuncuların günlük yaşamlarına ne gibi etkileri olduğu önemli olmaktadır. Çünkü bağımlı olma durumu genellikle bireylerin yaşamlarında patolojik etkiler bırakmaktadır. Bu nedenle online oyun bağımlılığının yarattığı etkilerin incelenmesi gerekmektedir.

2.9. Online Oyun Bağımlılığının Etkileri

Online oyunların toplumdaki popülerliğinin artmasıyla birlikte yapılan araştırmalar bu tarz oyunların olumlu özellikleri olduğu gibi olumsuz özellikleri de içerisinde barındırdığı bilgisine ulaşılmaktadır (Şahin ve Tuğrul, 2012: 118). Online oyun bağımlılığın olumsuz yönlerine ilişkin yapılan araştırmalarda obsesif ve agresif davranışlar, oyuncularda makineleşme ve şiddet belirtileri, kişilik değişimleri, öğrenme bozuklukları, çocukların erken olgunlaşması, sağlık problemleri, anti sosyal davranışlar gibi birçok fiziksel, sosyal ve psikolojik problemler görülmektedir (Horzum, Ayas ve Balta, 2008: 78). Literatürde yapılan araştırmalarda olumsuz etkileri ön plana çıkaran unsur bağımlılıktır. Bu yüzden, online oyun bağımlılığının yarattığı etkiler üzerine düşünülmesi gereken bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Genel olarak online oyun oynama özellikle ailesiyle yakın ilişkilere sahip, okula devamlılığı olan, boş zaman aktivitelerine zaman ayıran, psikolojik sağlığı yerinde olan, arkadaşlık ilişkilerine sahip olma gibi özellikleri taşıyan kişilerde olumlu etkiler²⁵ göstermektedir. Ancak bu özelliklere sahip olmayan ve online oyun bağımlısı kişilerde olumsuz durumlar ortaya çıkmaktadır (Akçayır, 2013: 271). Bu bağımlıların uzun süre hareketsiz kalması ve gergin olması bağımlılarda fiziksel sağlık sorunlarına neden olmaktadır. Ortaya çıkan fiziksel sorunlar içerisinde oyuncuların uzun bir süre sabit bir noktaya bakması sonucunda gözlerde yorgunluk,

²⁵Online oyun oynama motivasyonu artırırken, yalnızlık, dışlanmışlık gibi duyguları unutma, stres atma, rahatlama, tanınma ve özgüven edinme gibi olumlu etkileri bulunmaktadır (Wan ve Chiou, 2006: 764).

yanma ve kaşıntı ortaya çıkmaktadır (Horzum, 2011: 59). Bu durumdaki oyuncuların sabit kalması sonucunda bel ve sırt kesimlerinde ağrılar belirmektedir. Ayrıca online oyunların süreklilik gerektirmesi beraberinde hareketsiz kalmayı getirdiği için obezitenin görülmesine de neden olmaktadır (Akçayır, 2013: 266).

Bağımlılıktan dolayı ortaya çıkan fiziksel bozukluklar oyuncuların ruhsal durumlarına da etki etmektedir. Bu etkiler içerisinde bağımlılarda saldırgan düşünce ve duyguların artması, yardımcı olma davranışlarında duyarsızlaşmaların ortaya çıkması (Anderson, 2004: 114), artan kaygı düzeyi ve hayal ile gerçek arasındaki karmaşanın yaşanması gibi durumlar görülmektedir (Hsu ve Lu, 2007: 1644). Online oyunlardaki şiddet argümanın oyuncuların kişilik yapılarına etki etmesi gibi oyunculara belli bir süre bilinç, davranış, duygu, hareket veya algılama fonksiyonlarına ilişkin epileptik nöbetlerin görülmesine de neden olmaktadır (Chuang, 2006: 452). Oyuncuların ruhsal durumlarına etki eden bu bağımlılık türü bireylerin içerisinde yaşadığı sosyal duruma da etki etmektedir. Online oyun bağımlıları içe kapanık ve asosyal yaşam biçimi oluşturmaktadırlar. Çünkü oyun oynarken kazanılan memnuniyetin artışıyla birlikte ortaya sürekli oyun oynama isteği çıkmaktadır. Bu istek sayesinde oyun üzerine odaklanılırken sosyal aktivitelere ve dış dünyaya ilgi azalmaktadır. Böylelikle toplumsal, arkadaş ve akraba ilişkileri azalmakta, aile içi ilişkiler bozabilmektedir (Akçayır, 2013: 269).

Bozulan ilişkilerin yanı sıra online oyun bağımlılığı özellikle baba figürünü model almayan çocukların oyunlardaki kahramanlara yönelerek eksik hissettikleri yanlarını bunlar üzerinden tamamlamaktadır. Bu durum da bağımlıların oyundaki karakterleri rol model almasına ve gerçeklikten uzaklaşmasına neden olmaktadır (Turkle, 2008: 16). Online oyunların sosyal yaşantıları etkilediği gibi bireylerin oyun sayesinde iletişime geçtiği kişilere karşı güvenlik zafiyetini de ortaya çıkmaktadır. Özellikle oyuncuların kişisel bilgilerini çalarak kredi kartı bilgilerine ulaşma ve oyun oynanan teknolojik ağıta virüs yollama (Hayes, 2008: 2, 3) gibi sosyal ve teknolojik riskler görülmektedir.

Bilişim teknolojileri içerisinde yer alan bilgisayar ve internet günümüzdeki mevcut problemleri çözmede bir önemli rol oynamaktadır. İnternet teknolojisi içerisinde en çok kullanılan uygulamaların başında online oyunlar gelmektedir. Birçok yararlı yanı olan online oyunların bireylere zarar veren bir duruma evrilmesi

teknolojinin olumsuz etkilerini göstermektedir. Bu olumsuz etkilerin ortaya çıkmasında tıpkı internet bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olan etkenler rol oynarken online oyunlar yüzünden oyuncuların bağımlı duruma gelmesi de yaşamlarını etkilemektedir. Böylelikle bağımlılık oyuncuların fiziksel, psikolojik ve sosyal yaşamlarında olumsuz durumların görülmesine neden olmaktadır. Bu etkilerin görüldüğü kişiler sosyal yaşama adapte olmadığı gibi insani ilişkilerde de aksaklıklar yaşamaktadır. Bu durumda online oyun bağımlılığının bireylerin yaşamlarında patolojik etkiler bıraktığı görülmektedir. Ortaya çıkan bu bağımlılık etkisinin reel yaşam içerisindeki etkisini ölçmek amacıyla saha araştırmasının sonuçlarına gerek duyulmaktadır. Bu amaçla araştırmanın bir diğer bölümünden yapılan saha araştırmasının sonucunda ortaya çıkan veriler analiz edilmektedir.

2.10. Dünyada ve Türkiye’de Online Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Bazı Çalışmalar

İnternet bağımlılığının ortaya çıkmasında önemli rol oynayan online oyun bağımlılığıyla ilgili literatür çalışmalarının ilk olarak 1990’lı yılların başlarında video oyun bağımlılığıyla başladığı görülmektedir. Özellikle ilk olarak Fisher (1994)’in İngiltere’de 467 ortaöğretim öğrencisi üzerine yaptığı çalışma dikkat çekmiştir. Araştırmada video oyun bağımlılığının değerlendirilmesinde başka faktörlerin de etkisinin incelenmesi önerilmiştir. Ayrıca video oyunları üzerine yapılan çalışmalar aralıksız olarak 2000’li yılların başlarında daha da artmaktadır. Bu çalışmalardan biri de Hauge ve Gentile (2003)’nin 6’ncı ve 7’nci sınıf öğrencileri üzerinden yaptığı ve video oyun alışkanlıkları, şiddet durumları bağımlı ve bağımsız değişkenler üzerinden araştırılmaktadır. Video oyun bağımlılığının çocuklarda ve ergenlerdeki etkisinin her geçen gün artması sonucunda Shao, Jie ve Der-Hsiang (2004)’in Tayvan’daki çocuklardaki ve gençlerdeki video oyun bağımlılığı, düşmanlık, sosyal becerileri ve akademik başarı düzeyleriyle ilişkili araştırma yapmasına neden olmaktadır. Bu çalışmada katılımcıların video oyun bağımlılığının düşmanlık ölçütlerinde istatistiksel olarak öngörülebileceğini ve yüksek video oyun bağımlılığı olan bir grubun diğerlerinden daha fazla düşmanlığa sahip olduğu ortaya konulmaktadır. Tayvan’daki çalışmanın yanı sıra çocuklar ve ergenler üzerinde her geçen gün etkisini artıran video oyun bağımlılığına yönelik yapılan çalışmalardan biri de Wood (2008)’un yaptığı çalışmada tıpkı online oyun bağımlılığında olduğu

gibi video oyunların ortaya çıkmasında bağımlıların yönetim beceriksizlikleri ve sorunlardan kaçma durumunun etkin olduğu ortaya konulmaktadır.

Video oyun bağımlılığı özellikle internetin günümüzde etkisini arttırmasıyla birlikte bilgisayar, tablet, konsol ve cep telefonu gibi teknolojik araçların etkisiyle oyunun online bir biçimde oynanmasına neden olmaktadır. Bu durumda araştırmacıların online oyun bağımlılığı üzerine yoğunlaşmasına neden olmaktadır. Böylelikle Grüsser, Thalemann ve Griffiths (2007) bilgisayar oyunu oynama ile bağımlılık ve saldırganlık arasındaki ilişki ortaya konulmaktadır. Bir başka çalışmada ise Young (2009)'ın yaptığı online oyun bağımlılığının ortaya çıkış nedenleri ve bireylerle aileler üzerindeki etkisi irdelenmektedir. Ayrıca Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Eijnden ve Mheen tarafından (2010) ortaya konulan çalışmada Hollanda'da yaşayan 13-16 yaşındaki çocukların online oyun oynama yoluyla kimlik inşasına etkisi araştırılmaktadır. Online oyun bağımlılığı üzerine yapılan çalışmalardan biride Jeong ve Kim (2010) tarafından Güney Kore'de gerçekleştirilen 600 ortaöğretim ve lise öğrencisine yönelik yapılan çalışmada katılımcıların öz yeterlilikleri ile online oyun bağımlılığı derecesi arasında ilişki olup olmadığı incelenmektedir. Özellikle online oyun bağımlılığı üzerine yapılan çalışmaların artması üzerine araştırma sahasını da genişletmektedir. Bu çalışmalardan biri de Han, Kim, Lee ve Renshaw tarafından (2012) online oyun bağımlılığı kriterlerine uyan işlevsiz ailelerin ergenlerinde kısa bir 3 haftalık aile terapisi müdahalesinin beyin aktivasyon örüntülerini sevgiye ve onun ipuçlarına yanıt olarak değişiklik olup olmadığı değerlendirilmektedir.

Online oyun bağımlılığına yönelik dünyada yapılan araştırmaların birçoğunu 1990'lı yılların başlarında görüldüğü görülürken Türkiye'de ise oyun bağımlılığına yönelik çalışmaların 2000'li yıllarla ortaya çıktığı görülmektedir. Özellikle Horzum, Ayas ve Balta (2008)'nin Trabzon ilindeki farklı sosyoekonomik düzeylerdeki ilköğretim okullarına devam eden 460 öğrenciye yönelik bilgisayar oyun bağımlılığını ölçmek amacıyla geçerli ve güvenilir bir ölçek geliştirmek amacıyla bir çalışma yaptıkları görülmektedir. Oyun oynamanın bir bağımlılık durumu olarak kabul edilmesinin ardından bu bağımlılığın etkilerini ortaya koymak amacıyla çalışmaların sayısı artmaktadır. Özellikle Başkanlığa bağlı Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü tarafından online oyun bağımlılığının sosyolojik,

psikolojik ve psikiyatri etkileri konusunda araştırma ortaya konulmaktadır (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008). Tıpkı dünyada olduğu gibi Türkiye’de yapılan araştırmaların da birçoğunun ergenler üzerinde yapıldığı görülmektedir. Bu araştırmalardan biri de Horzum (2011) tarafından ilköğretim okullarında okuyan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile çeşitli değişkenler arasındaki değişkenler incelenmektedir. Ayrıca ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyinin çeşitli demografik özelliklerle olan ilişkisini belirlemeyi amaçlayan bir başka çalışma Ankara ilindeki bir ortaokulun 6, 7 ve 8 sınıflarına devam etmekte olan 146 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada oyun bağımlılığı, cinsiyet, ebeveynlerin eğitim düzeyi ve oyun oynama süreleri açısından değiştiği görülmektedir (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014). Bir başka çalışmada ise Konya’nın Selçuklu ilçesinde sosyoekonomik ve kültürel yapıyı temsil kapasitesine sahip olduğu kabul edilir bir lisede okuyan öğrencilerin oyun bağımlılık özelliklerine yönelik bir çalışma gerçekleştirilmiştir (Ayhan ve Çavuş, 2014). Öte yandan ortaöğretim öğrencilerine yönelik yapılan online oyun bağımlılığı çalışmaları ayrıca üniversite öğrencilerine yönelikte yapılmaktadır. Bunlardan biri de Aksaray Üniversitesi’nde okuyan 435 öğrenciye uygulanmış bilgisayar oyunlarına yönelik bağımlılık durumunun ortaya çıkartılması amacıyla yapılmıştır. Araştırmada katılımcıların 5’te 1’inin oyun bağımlılığı tehdidi altında olduğu belirlenmiştir (Çavuş ve Ayhan, 2016). Böylelikle online oyun bağımlılık durumunun sadece ergenlerde değil yetişkinlerde de arttığı görülmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN ONLINE OYUN BAĞIMLILIĞINA İLİŞKİN SAHA ARAŞTIRMASI BULGULARI

2015-2016 eğitim ve öğretim döneminde İstanbul'daki Bayrampaşa, Bakırköy, Fatih ilçerinde eğitim ve öğretim gören imam hatip, meslek, anadolu ve özel liselerdeki 840 ortaöğretim öğrencisine yönelik online oyun bağımlılığının ortaya konulabilmesine amacıyla gerçekleştirilen çalışmada niceliksel alan araştırması kullanılmaktadır. Araştırmada sosyo-demografik özellikler, katılımcıların online oyun bağımlılık düzeyleri, ele alınan bağımlılığın oluşumunda etkili faktörler ve sosyo-demografik değişkenler ile bağımlılık tutumları arasındaki ilişkiler ele alınmaktadır.

3.1. METODOLOJİ

Metodoloji başlığı altında, çalışmanın sorunu, amacı ve önemi, soruları, sınırlılıkları, yöntemi, evren ve örnekleme, modeli, varsayımları, veri toplama araçları, verilerin elde edilmesi ve yapılan analizlere ilişkin bilgilere ve değerlendirmelere yer verilmiştir.

3.1.1. Araştırmanın Sorunu

Teknolojik gelişmelere her geçen gün bir yenisinin eklenmesinin yanı sıra internet kullanımının genellikle çocuklar ve gençler arasında popülerliğini arttırmaktadır. Özellikle internet bağımlılığının ortaya çıkmasında etkin rol oynayan online oyun bağımlılığı çalışmaları genellikle üniversite öğrencileri üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Diğer taraftan online oyun bağımlılığını konu alan araştırmalar Türkiye'de hem sınırlı olarak ele alınmakta, hem de ortaöğretim öğrencilerinin durumu ihmal edilmektedir. Bu nedenle araştırmanın temel sorunu online oyun bağımlılığının giderek artmasının yanı sıra daha teknolojik araçlara karşı savunmasız ve farkındalık durumuna ihtiyaç duyması diğer gruplara göre daha önde olan ortaöğretim öğrencilerinin durumunun incelenmesi olarak belirlenmiştir.

3.1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Toplumsal hayatın bütün alanlarına nüfuz eden oyunun kullanıcı sayısı ve kullanım sıklığı giderek artmaktadır. Oyunu kontrollü olarak kullanma ve belirli amaçlar çerçevesinde bu eğlence kültüründen faydalanma durumu söz konusudur. Ancak her yaş grubunda kontrolsüz kullanımın görülmesi, bireylerin çeşitli sorunlar yaşamasına sebep olmaktadır. Bu sorunların ortaya çıkmasında özellikle modern dünya içerisinde yer alan teknolojik yapılarında etkisi olduğu görülmektedir. Çünkü oyun artık dijital olarak hayatımızda ekonomik hayattan filmlere, romanlardan matematiğe kadar yaşamın birçok alanında kendini göstermektedir.

Yaşamın birçok alanına dahil olan ve bireylerin yaşamına sorun olan oyun bağımlılığının teknolojik etkilerle online biçime evrilmesi çeşitli sonuçların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Böylelikle bu araştırma ortaöğretim öğrencilerinin online oyun oynama ve bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi tespit etmeye yönelik olarak yapılmıştır. Araştırmada katılımcıların sosyoekonomik durumları, online oyun oynama tecrübeleri, online oyun oynama süreleri, online oyun oynamadaki arkadaşlık ilişkileri, online oyun oynamanın katılımcılara fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik etkileri gibi noktaların ölçülmesi amaçlanmıştır.

Ortaya konan bu çalışma online oyun oynamada etkili olan faktörlerin belirlenmesinde ve belirlenen faktörler arasındaki ilişkinin tespit edilmesi açısından önemlidir. Daha geniş bir açıdan bakıldığında katılımcıların farklı ilçelerde bulunmasından kaynaklı ortaya çıkan kültürel kodların araştırmaya etkisi, online oyun oynamaya yönelik bakış açıları arasında benzerlik olup olmadığının anlaşılması açısından bu çalışma önemlidir.

3.1.3. Araştırmanın Soruları

Çalışmada online oyun bağımlılığını ortaya koymak için cevap aranan sorular şu şekildedir:

1. Katılımcıların online oyun oynama davranışıyla bağımlılık arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
2. Katılımcıların demografik özellikleri ile online oyun bağımlılığı arasında bir anlamlı ilişki var mıdır?

3. Katılımcıların ortalama günlük online oyun oynama ve aralıksız oyun oynama sürelerinin günlük yaşama etkisi var mıdır?
4. Katılımcıların eğitim başarı notları ile online oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
5. Öğrencilerin günlük hayattaki sosyal ilişkileriyle online oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

3.1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma:

- Milli Eğitim Bakanlığına bağlı İstanbul ilinin Bakırköy, Bayrampaşa ve Fatih ilçelerinde 2015-2016 eğitim öğretim yılında imam hatip, meslek, anadolu ve özel eğitim veren orta öğretim okullarındaki öğrencilerle sınırlıdır.
- Bu araştırmada kullanılan ölçekle sınırlıdır.
- Kullanılan istatistiksel veriler ve bu verilerin araştırmacı tarafından yorumlanması yeterliliği ile sınırlıdır.

3.1.5. Araştırmanın Yöntemi

Çalışmanın geçerliliğinin sağlanabilmesi açısından araştırmanın konusuna uygun yöntemin ve tekniklerin seçimi önem arz etmektedir. Araştırma kapsamında İstanbul'daki Bayrampaşa, Bakırköy, Fatih ilçelerinde eğitim gören 840 ortaöğretim katılımcısına yönelik psikoloji, psikiyatri, iletişim ve sosyoloji alanlarında yaygın olarak ele alınan sanal veya gerçek bağımlılığın gözlenebilmesi ve ölçülebilmesi için niceliksel alan araştırması ve anket tekniği kullanılmaktadır. Niceliksel alan araştırması, yaygın olarak kullanılan betimleyici inceleme tasarımıdır. Bu tasarımın amaçları arasında, "herhangi bir fenomen hakkında, bu fenomeni tanımlayan somut ve delillere dayanan bilgiler toplamak, sorunları belirlemek, karşılaştırmalar ve değerlendirmeler yapmak" vs. (Erdoğan, 2007:139) gibi başlıklar sıralanabilir. Böylelikle bu araştırmada ortaöğretim öğrencilerinin online oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesinde nicel araştırma yaklaşımına dayalı olarak betimleyici inceleme tasarımı uygulanmıştır.

Saha araştırması yöntemiyle birlikte araştırma kapsamında anket tekniği uygulanmaktadır. Anket (sormaca) tekniği birinci elden veri toplanması amaçlanan araştırmalarda en çok kullanılan tekniktir. Bu teknik, hem durum saptama, hem de bir ilişkiyi araştırma ve bir varsayımı sınama amaçları ile yapılan araştırmalarda sık

sık başvuru alan bir teknik olmaktadır. Anket tekniđi, örneklemin alınmasında, sormacanın hazırlanmasında, uygulama ve değerlendirme de özenle yapıldığında, sonuçları en güvenilir ve hata payı en az olan bir araştırma tekniđi olmaktadır. Anket içerisinde yer alacak soruların içeriđi, biçimi, sayısı araştırma konusuna bađlı olmaktadır. Her farklı konuda ortaya çıkacak olan sormaca da farklı olmaktadır. Sormaca tekniđinde etkili bir iletişimde bulunmanın birçok kuralı uygulanmaktadır. Soruların nasıl düzenleneceđi, hangi tür sorunun, hangi aşamada sorulması gerektiđi, soruların arařtırmacı ile denek arasında en etkili biçimde gidip gelmesinin hangi kořullara bađlı olduđunun arařtırmacı tarafından bilinmesi; sormacada kullanılacak kavramların, sözcüklerin ne anlamlara geldiđi konusunda da arařtırmacının geniş bilgi sahibi olması gerekmektedir (Aziz, 2008: 82, 93). Böylelikle arařtırmacı sormaca tekniđini iyi bir biçimde kullanarak katılımcılar üzerinden elde edeceđi verilere daha sađlıklı şekilde ulařabilmektedir.

3.1.6. Arařtırmanın Evren ve Örneklemi

Arařtırmanın evreni çalışmanın yapıldıđı zaman dilimi içerisinde Fatih, Bayrampařa ve Bakırköy ilçelerinde bulunan imam hatip, meslek, anadolu ve özel eğitim veren ortaöđretim öđrencilerinden meydana gelmektedir. Amaçlı örnekleme tekniđi kullanılarak seçilen 840 öđrenci ise bu çalışmanın örneklemini oluřturmaktadır. Arařtırma seçilen ilçelerin özellikle nüfus farklılıkları, sosyo demografik yapıları ve ekonomik gelirlerine göre farklılık göstermesi nedeniyle seçilmiřtir. Bu farklılıkları öđrenciler üzerinden görebilmek için farklı okul tipleri üzerinde yođunlařmaktadır.

3.1.7. Arařtırmanın Modeli

Arařtırmada genel tarama modeli esas alınmaktadır. Bu kapsamda arařtırmadaki bađımlı ve bađımsız deđişkenler arasında karşılařtırmalı ilişkiyel tarama yapılmıřtır. Arařtırmada lise 1, lise 2, lise 3 ve lise 4 ortaöđretim öđrencilerinin online oyun oynama ve bađımlılık ilişkilerini ortaya koymak amacıyla veriler toplanmıřtır.

3.1.8. Araştırmanın Varsayımları

- Araştırmada kullanılacak anketleri, araştırmanın hedef katılımcıları olan ortaöğretim öğrencilerinin samimi ve doğru bir şekilde cevaplandıkları varsayılmıştır.
- Araştırmanın uygulandığı sırada öğrencilerin ölçme aracına yanıt verirken birbirlerini etkileyecek yönde bir etkileşimde bulunmadığı varsayılmıştır.
- Veri toplama araçlarının, online oyun bağımlılığı düzeyini çalışmanın amacına uygun olarak belirleyebileceği varsayılmaktadır.
- Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin online oyunları bildikleri veya oynadıkları varsayılmaktadır.

3.1.9. Veri Toplama Aracı

Araştırmaya katılan ortaöğretim öğrencilerinin online oyun kullanım alışkanlıklarını, bağımlılık düzeylerini ve online oyun bağımlılıklarının belirleyicilerini ölçmek için 34 sorudan oluşan anket formu kullanılmıştır. Anket formu katılımcılar tarafından anlaşılabilir şekilde konul ile ilgili yapılmış araştırmalardan yararlanılarak düzenlenmiştir. Soru formu 3 ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde online oyun bağımlılığında etkili olan faktörleri keşfetmeye yönelik 20 değişkenden 5 likert (1=Asla, 2= Nadiren, 3= Zaman Zaman, 4= Sık Sık, 5= Her Zaman) tipi bir ölçeğe yer verilmiştir. Anket formunun ikinci kısmında ise hazırlanan 8 soru ile katılımcıların sosyo demografik özellikleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmanın son bölümü olan üçüncü bölüm ise katılımcıların oyun üzerindeki eylemlerini ortaya koymak amacıyla 6 soruya yer verilmiştir.

Araştırmada ortaöğretim öğrencilerinin online oyun bağımlılığını ölçmek için Kimberly S. Young tarafından geliştirilen ölçek kullanılmıştır (www.globaladdiction.org; Widyanto ve McMurrin, 2004). İnternet bağımlılığı içinde kullanılan bu ölçeğin diğer kitle iletişim araçlarında da bağımlılık olgusunu ölçmek amacıyla kullanıldığı bilinmektedir. Özellikle cep telefonu ve sosyal medya bağımlılığını ölçmede kullanılan bu ölçek, online oyunlara uyarlanmıştır.

Öte yandan ölçek öncelikle 80 katılımcı üzerinde ön teste tabi tutulmuştur. Ön test sonucunda toplanan verilerin istatistiki analizleri gerçekleştirilip; soru kâğıdındaki eksiklikler giderilmiş ve uygulamaya hazır hale getirilmiştir.

3.1.10. Verilerin Elde Edilmesi ve Yapılan Analizler

Araştırmada elde edilen veriler SPSS (Statistical Package for Social Sciences) for Windows 22.0 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verilerin değerlendirilmesinde tanımlayıcı istatistiksel yöntemler olarak sayı, yüzde, ortalama, standart sapma kullanılmıştır.

İki bağımsız grup arasında niceliksel sürekli verilerin karşılaştırılmasında t-testi, ikiden fazla bağımsız grup arasında niceliksel sürekli verilerin karşılaştırılmasında tek yönlü (One way) anova testi kullanılmıştır. Anova testi sonrasında farklılıkları belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analizi olarak Scheffe testi kullanılmıştır.

Elde edilen bulgular %95 güven aralığında, %5 anlamlılık düzeyinde değerlendirilmiştir. Ölçek boyutlarının aldığı puanlar 1 ile 5 arasında değerlendirilmektedir. Bu aralık 4 puanlık genişliğe sahiptir. Bu genişlik beş eşit genişliğe ayrılarak 1.00- 1.79 arası “çok düşük”, 1.80- 2.59 arası “düşük”, 2.60- 3.39 “arası orta”, 3.40-4.19 arası yüksek, 4.20-5.00 arası çok yüksek olarak bulgular yorumlanmıştır.

3.1.10.1. Faktör Analizi

Faktör analizi, birbirleriyle ilişkili çok sayıdaki değişkeni az sayıda, anlamlı ve birbirinden bağımsız faktörler haline getiren ve yaygın olarak kullanılan çok değişkenli istatistik tekniklerinden biridir (Kalaycı, 2016: 321). Bu istatistiki tekniğin iki temel amacı vardır. Bunlar:

a. Değişkenler arasındaki ilişkinin yapısını bulmak: Bunun için değişkenler arasında korelasyon testi yapılır. Test sonucunda değişkenler kendi içinde kategorilerle gruplandırılır.

b. Veri azaltma (Data Reduction): Bu sayede daha sonraki araştırmalarda kullanmak üzere çok sayıdaki değişkenler arasından onları temsil eden değişkenler ortaya konulmaktadır. Böylelikle analiz sonucunda yeni değişken setleri oluşturulmaktadır. Ortaya çıkan yeni değişkenler kısmen veya tamamen asıl değişken setlerinin yerini alır (Erdoğan, 2012: 352). Temel olarak değişkenler arasındaki farklılaşmalara karşın bir değişken azaltma ve anlamlı kavramsal yapılara ulaşmayı

amaçlayan faktör analizinde aynı yapıyı ölçmeyen maddelerin ayıklanmasında genellikle üç ölçüt dikkate alınmaktadır. Bunlar:

1. Maddelerin yer aldıkları faktördeki yük değerlerinin yüksek olması: Bir faktörle yüksek düzeyde ilişki veren maddelerin oluşturduğu bir küme var ise bu bulgu, o maddelerin birlikte bir kavramı yapıyı faktörü ölçtüğü anlamına gelir. Faktör yük değerinin, 0.45 ya da daha yüksek olması seçim için iyi bir ölçüdür. Ancak uygulamada az sayıda madde için bu sınır değer, 0.30'a kadar indirilebilir.

2. Maddelerin tek bir faktörde yüksek yük değerine, diğer faktörlerde ise düşük yük değerlerine sahip olması: Bu ölçütün karşılanması durumunda, birbirinden bağımsız yapıların keşfi söz konusu olabilir. Bir maddenin yüksek yük değeri verdiği faktörün dışında, ikinci bir faktörle verdiği yük değeri arasında ne kadarlık bir farkın ihmal edilebileceği tartışılan bir noktadır. Bir maddenin faktörlerdeki en yüksek yük değeri ile bu değerden sonra en yüksek olan yük değeri arasındaki farkın olabileceğine yüksek olması beklenir. Yüksek iki yük değeri arasındaki farkın en az .10 olması önerilir. Çok faktörlü bir yapıda, birden çok faktörde yüksek yük değeri veren madde binişik bir madde olarak tanımlanır ve ölçekten çıkartılması düşünülebilir.

3. Önemli faktörlerin, herhangi bir maddede (değişkende) birlikte açıkladıkları ortak faktör varyansının yüksek olması: Maddelerin ortak faktör varyanslarının 1.00'a yakın ya da 0.66'nın üzerinde olması iyi bir çözümdür, ancak uygulamada bunu karşılamak genellikle zordur. Ortak faktör varyansının yüksek olmasının modele ilişkin açıklanan toplam varyansı artıracığı dikkate alınmalıdır (Büyüköztürk,2011: 124,125).

3.1.10.2. Bağımsız Örneklem T- Testi

T testi, iki örneklem gurubu arasında ortalamalar açısından fark olup olmadığını araştırmak için kullanılır. T testi bir gruptaki ortalamanın diğer gruptaki ortalamadan önemli derecede farklı olup olmadığını belirler. T testinde kritik nokta ikidir. T testi her zaman iki farklı ortalamayı ya da değeri karşılaştırır. Özellikle, örneklem büyüklüğünün çok fazla olmadığı, örneklemin alındığı ana kütlelerin standart sapmanın bilinmediği ve ana kütlelerin parametrelerinin hipotez testinde kullanılmadığı durumlarda tercih edilir (Kalaycı, 2016: 74).

3.1.10.3. Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)

T testi sadece iki grup veya değişken arasındaki farklılığın incelenmesi için uygun olurken; ancak tek faktörlü (yönlü) varyans analizi, ilişkisiz iki ya da daha çok örneklem ortalaması arasındaki farkın sıfırdan anlamlı bir şekilde farklı olup olmadığını test etmek üzere uygulamaktadır (Büyüköztürk, 2011: 48).

3.1.10.4. Regrasyon Analizi (Linear Discriminant Analysis)

Bağımsız değişkenle bağımlı değişken arasındaki ilişkinin niteliğini ve yönünü belirleyen bir analiz tekniğidir. Böylelikle bu analiz sayesinde bağımlıları bağımlı olmayanlardan ayırt etmede etkili değişkenlerin önem sırasının da belirlenmesi amaçlanmıştır. Regrasyon analizi tek değişkenli ve çok değişkenli olabilmektedir. Bu çalışmada doğrusal regrasyon analizi (linear discriminant analysis) uygulanmaktadır (İslamoğlu, 2002: 126).

3.2. Bulgular ve Yorum

Bu bölümde, araştırma probleminin çözümü için, araştırmaya katılan öğrencilerin ölçekler yoluyla toplanan verilerin analizi sonucunda elde edilen bulgular yer almaktadır. Elde edilen bulgulara dayalı olarak tablo analizleri ve yorumlarına yer verilmiştir.

3.2.1. Katılımcıların Bazı Sosyo -Demografik Özellikleri

Tablo 1: Katılımcıların Bazı Sosyo -Demografik Özelliklerinin Dağılımı

Tablolar	Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Erkek	463	55,1
	Kadın	377	44,9
	Toplam	840	100,0
Sınıf	Hazırlık	12	1,4
	Lise 1	254	30,2
	Lise 2	236	28,1
	Lise 3	223	26,5
	Lise 4	115	13,7
	Toplam	840	100,0
	İkamet Yeri	Aile İle Birlikte	785
Özel Yurt		27	3,2
Devlet Yurdu		10	1,2
Öğrenci Evi		7	0,8
Akraba Vs. İle Birlikte		8	1,0
Diğer		3	0,4
Toplam		840	100,0
Ebeveynlerin Aylık Ortalama Geliri	1000 Ve Aşağısı	66	7,9
	1001-1500	121	14,4
	1501-2000	130	15,5
	2001-2500	128	15,2
	2501-3000	119	14,2
	3001 Ve üzeri	276	32,9
	Toplam	840	100,0
Baba Mesleği	İşçi	128	15,2
	Esnaf	109	13,0
	Memur	88	10,5
	Serbest Meslek	213	25,4
	Emekli	82	9,8
	Diğer	220	26,2
	Toplam	840	100,0

Anne Mesleği	İşçi	41	4,9
	Esnaf	13	1,5
	Memur	52	6,2
	Serbest Meslek	35	4,2
	Emekli	39	4,6
	Ev Hanımı	566	67,4
	İşsiz	14	1,7
	Diğer	80	9,5
	Toplam	840	100,0
Baba Eğitim Düzeyi	Okur-yazar	11	1,3
	İlkokul	155	18,5
	Ortaokul	182	21,7
	Lise	268	31,9
	Üniversite	188	22,4
	Lisansüstü	36	4,3
	Toplam	840	100,0
Anne Eğitim Düzeyi	Okur-yazar	41	4,9
	İlkokul	202	24,0
	Ortaokul	197	23,5
	Lise	264	31,4
	Üniversite	112	13,3
	Lisansüstü	24	2,9
	Toplam	840	100,0
Oyun İçin Aylık Harcama Miktarı	Hiç Para Harcamam	569	67,7
	10-30 TL	168	20,0
	31-50 TL	46	5,5
	51 TL ve Fazlası	57	6,8
	Toplam	840	100,0
En Çok Oynanan Oyun Türü	Aksiyon-macera	191	22,7
	Simülasyon	99	11,8
	Spor	117	13,9
	Strateji	142	16,9
	Eğitsel-soru cevap	59	7,0
	Bulmaca-zeka	61	7,3
	Dövüş-turnuva vs.	171	20,4
	Toplam	840	100,0
En Çok Oyun Oynanan Platform	Bilgisayar	329	39,2
	Konsol	112	13,3
	Mobil Konsol	20	2,4
	Tablet	86	10,2
	Cep Telefonu	293	34,9
	Toplam	840	100,0
Oyun Oynamada En	Kendi Oyuncu Karakterimi	385	45,8

Sevdiği Yönü	Oluşturmak ve Seviyesini Yükseltmek		
	Kendimi Diğerlerinden Üstün Hissetmek	80	9,5
	Diğer İnsanlarla Etkileşim Kurmak	116	13,8
	Oyunda Seviye vs. Satarak Para Kazanmak	67	8,0
	Zaman Öldürmek	192	22,9
	Toplam	840	100,0
Ortalama Oyun Oynama Sıklığı	Günde En Az Bir Saat	183	21,8
	Günde En Az İki Saat	161	19,2
	Haftada Birkaç Gün	202	24,0
	Haftada üç-dört Gün	106	12,6
	Ayda Birkaç Kez	116	13,8
	Ayda Bir veya Daha Az	72	8,6
	Toplam	840	100,0
Oyun İçin Daha Çok Kullanılan Ortam	Ev, Yurt vs.	574	68,3
	İnternet Kafe	34	4,0
	Oyun Salonu	24	2,9
	Fark Etmez	208	24,8
	Toplam	840	100,0
Okul Türü	İmam Hatip Lisesi	212	25,2
	Meslek Lisesi	211	25,1
	Anadolu Lisesi	208	24,8
	Özel Lise	209	24,9
	Toplam	840	100,0
Okulun Bulunduğu İlçe	Bayrampaşa	279	33,2
	Fatih	280	33,3
	Bakırköy	281	33,5
	Toplam	840	100,0

Öğrenciler cinsiyet değişkenine göre 463'ü (%55,1) Erkek, 377'si (%44,9) Kız olarak dağılmaktadır.

Öğrenciler sınıf değişkenine göre 12'si (%1,4) Hazırlık, 254'ü (%30,2) Lise 1, 236'sı (%28,1) Lise 2, 223'ü (%26,5) Lise 3, 115'i (%13,7) Lise 4'te okuduğu görülmektedir.

Öğrenciler ikamet yeri değişkenine göre 785'i (%93,5) Aile ile Birlikte, 27'si (%3,2) Özel Yurt, 10'u (%1,2) Devlet Yurdu, 7'si (%0,8) Öğrenci Evi, 8'i (%1,0) Akraba vs. ile birlikte, 3'ü (%0,4) Diğer ikamet gruplarında ikamet ettiğini ifade etmektedir.

Öğrenciler aylık ortalama gelir değişkenine göre 66'sı (%7,9) 1000 ve aşağısı, 121'i (%14,4) 1001-1500, 130'u (%15,5) 1501-2000, 128'i (%15,2) 2001-2500, 119'u (%14,2) 2501-3000, 276'sı (%32,9) 3001 ve üzeri gelire sahip olduğu görülmektedir.

Öğrenciler baba mesleği değişkenine göre 128'i (%15,2) İşçi, 109'u (%13,0) Esnaf, 88'i (%10,5) Memur, 213'ü (%25,4) Serbest Meslek, 82'si (%9,8) Emekli, 220'si (%26,2) Diğer olarak dağılmaktadır.

Öğrenciler anne mesleği değişkenine göre 41'i (%4,9) İşçi, 13'ü (%1,5) Esnaf, 52'si (%6,2) Memur, 35'i (%4,2) Serbest Meslek, 39'u (%4,6) Emekli, 566'sı (%67,4) Ev Hanımı, 14'ü (%1,7) İşsiz, 80'i (%9,5) Diğer meslek gruplarında faaliyet gösterdikleri görülmektedir.

Öğrenciler baba eğitim düzeyi değişkenine göre 11'i (%1,3) Okur-yazar, 155'i (%18,5) İlkokul, 182'si (%21,7) Ortaokul, 268'i (%31,9) Lise, 188'i (%22,4) Üniversite, 36'sı (%4,3) Lisansüstü eğitim grubuna dahil oldukları belirtilmektedir.

Öğrenciler anne eğitim düzeyi değişkenine göre 41'i (%4,9) Okur-yazar, 202'si (%24,0) İlkokul, 197'si (%23,5) Ortaokul, 264'ü (%31,4) Lise, 112'si (%13,3) Üniversite, 24'ü (%2,9) Lisansüstü olarak eğitim aldıklarını ifade etmektedirler.

Öğrenciler oyun için aylık harcama miktarı değişkenine göre 569'u (%67,7) Hiç para harcamam, 168'i (%20,0) 10-30 TL, 46'sı (%5,5) 31-50 TL, 57'si (%6,8) 51 TL ve fazlası şeklinde oyuna yönelik ekonomik faaliyet içerisinde oldukları görülmektedir.

Öğrenciler en çok oynanan oyun türü değişkenine göre 191'i (%22,7) Aksiyon-macera, 99'u (%11,8) Simülasyon, 117'si (%13,9) Spor, 142'si (%16,9) Strateji, 59'u (%7,0) Eğitsel-soru cevap, 61'i (%7,3) Bulmaca-zekâ, 171'i (%20,4) Dövüş-turnuva vs. olarak dağılmaktadır.

Öğrenciler en çok oyun oynanan platform değişkenine göre 329'u (%39,2) Bilgisayar, 112'si (%13,3) Konsol, 20'si (%2,4) Mobil Konsol, 86'sı (%10,2) Tablet, 293'ü (%34,9) Cep telefonu aracılığıyla oynadıklarını ifade etmektedirler.

Öğrenciler oyun oynamada en sevdiği yönü değişkenine göre 385'i (%45,8) Kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek, 80'i (%9,5) Kendimi

diğerlerinden üstün hissetmek, 116'sı (%13,8) Diğer insanlarla etkileşim kurmak, 67'si (%8,0) Oyunda seviye vs. satarak para kazanmak, 192'si (%22,9) Zaman öldürmek olarak oyun oynama amaçlarını ortaya koymaktadırlar.

Öğrenciler ortalama oyun oynama sıklığı değişkenine göre 183'ü (%21,8) Günde en az bir saat, 161'i (%19,2) Günde en az iki saat, 202'si (%24,0) Haftada birkaç gün, 106'sı (%12,6) Haftada üç-dört gün, 116'sı (%13,8) Ayda birkaç kez, 72'si (%8,6) Ayda bir veya daha az olarak zamansal oyun oynama sürelerini ifade etmektedirler.

Öğrenciler oyun için daha çok kullanılan ortam değişkenine göre 574'ü (%68,3) Ev, yurt vs., 34'ü (%4,0) İnternet kafe, 24'ü (%2,9) Oyun salonu, 208'i (%24,8) Fark etmez olarak dağılmaktadır.

Öğrenciler okul türü değişkenine göre 212'si (%25,2) İmam Hatip Lisesi, 211'i (%25,1) Meslek Lisesi, 208'i (%24,8) Anadolu Lisesi, 209'u (%24,9) Özel Lise olduğu görülmektedir.

Öğrenciler okulun bulunduğu ilçe değişkenine göre 279'u (%33,2) Bayrampaşa, 280'i (%33,3) Fatih, 281'i (%33,5) Bakırköy olarak saptanmıştır.

3.2.2. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği Faktör Yapısı

Online oyun bağımlılığı ölçeğindeki 20 maddenin güvenilirliğini hesaplamak için iç tutarlılık katsayısı olan "Cronbach Alpha" hesaplanmıştır. Ölçeğin genel güvenilirliği $\alpha=0.906$ olarak çok yüksek bulunmuştur. Ölçeğin yapı geçerliliğinin ortaya koymak için açıklayıcı (açımlayıcı) faktör analizi yöntemi uygulanmıştır. Yapılan Barlett testi sonucunda ($p=0.000<0.05$) faktör analizine alınan değişkenler arasında ilişkinin olduğu tespit edilmiştir. Yapılan test sonucunda ($KMO=0.946>0,60$) örnek büyüklüğünün faktör analizi uygulanması için yeterli olduğu tespit edilmiştir. Faktör analizi uygulamasında varimax yöntemi seçilerek faktörler arasındaki ilişkinin yapısının aynı kalması sağlanmıştır. Faktör analizi sonucunda değişkenler toplam açıklanan varyansı %50.214 olan 3 faktör altında toplanmıştır. Güvenirliğine ilişkin bulunan alpha ve açıklanan varyans değerine göre online oyun bağımlılığı ölçeğinin geçerli ve güvenilir bir araç olduğu anlaşılmıştır. Ölçeğe ait oluşan faktör yapısı aşağıda görülmektedir.

Tablo 2. Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği Faktör Yapısı

Boyut	Madde	Faktör Yüğü	Açıklanan Varyans	Cronbach's Alpha
Oyunu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme (Öz değeri=7.648)	Kendinizi Tekrar Oyun Oynamayı Düşünürken Buluyor Musunuz?	0,711	22,613	0,884
	Oyunların Olmadığı Bir Hayat Size Sıkıcı, Boş Ve Zevksiz Gelip Sizi Korkutuyor Mu?	0,664		
	Hayatınızla İlgili Rahatsız Edici Düşünceleri Oyunlarla Zaman Geçirerek Unutur Musunuz?	0,636		
	Meşgul Olmanıza Rağmen Sık Sık Oyun Oynamayı Düşünür Müsünüz?	0,635		
	Oyun Oynamadığınız Zamanlarda Kendinizi Depresif, Karamsar Ya Da Sınırlı Hissederken Oyun Oynayınca Bunlar Yavaş Yavaş Kaybolup Gidiyor Mu?	0,590		
	Oyunlarla Yeni Arkadaşlıklar Kurar Mısınız?	0,570		
	Oyun Oynamak İle Geçirdiğiniz Zaman Yüzünden Uykusuz Kalır Mısınız?	0,564		
	Oyun Oynamadığınız Ya Da Oyun Oynamayı Hayal Ettiğiniz Zamanlarda Dalgın Oluyor Musunuz?	0,557		
	Amaçladığınızdan Daha Uzun Süre Oyun Oynuyor Musunuz?	0,536		
	Oyun Oynarken Zaman Geçirirken Buna Engel Olan Birisine Söz Ya Da Hareketle Tepki Gösterir Misiniz?	0,462		
	Herhangi Biri Oyunlarla İlgili Soru Sorduğunda Savunmacı Ya Da Yaptıklarınızı Gizleyen Bir Tutum İçinde Mi Olursunuz?	0,372		
	Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme (Öz değeri=1.308)	Oyun Fazla Zaman Geçirdiğiniz İçin İşlerinizi İhmal Ettiğiniz Oluyor Mu?		
Oyun Oynama İle Geçirdiğiniz Zaman Yüzünden İşlerinizin Aksadığı Oluyor Mu? (örneğin: Derse Geç Kalma)		0,737		
Okul Performansınız Ya Da Ders Verimliliğiniz Oyun Oynama Yüzünden Zarar Görüyor Mu?		0,659		
Hayatınızdaki Diğer İnsanlar Oyun İle Geçirdiğiniz Zamandan Rahatsızlık Duyuyorlar Mı?		0,630		
Ne Kadar Süre Oyun İle Zaman Geçirdiğinizi Saklamaya Çalışır Mısınız?		0,538		
Oyun İle Zaman Geçirirken Kendinize "birazcık Daha Oynayıp Kapatacağım" Dediğiniz Oluyor Mu?		0,484		
Oyun İle Geçirdiğiniz Zamanı Kısaltmayı Ve Azaltmayı Denediniz Mi?		0,459		
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme (Öz değeri=1.087)		Oyun İle Zaman Geçirmeyi Birileriyle Dışarı Çıkmaya Tercih Eder Misiniz?	0,793	8,388
	Oyun Oynamanın Verdiğı Heyecanı Arkadaşınızın Samimiyetine Tercih Eder Misiniz?	0,539		
Toplam Varyans %50.214				

Online oyun bağımlılığı ölçeğinin faktör analizi değerlendirilmesinde öz değeri birden büyük faktörlerin ele alınmasına, değişkenlerin faktör içerisindeki ağırlığını gösteren faktör yüklerinin yüksek olmasına, aynı değişken için faktör yüklerinin birbirine yakın olmamasına dikkat edilmiştir. Ölçekteki faktörlerin puanları

hesaplanırken faktördeki maddelerin değerleri toplanarak faktör puanları ortaya çıkartılmaktadır.

3.2.3. Katılımcıların Online Oyun Oynama Faktörleri

Tablo 3. Katılımcıların Online Oyun Oynama Faktörleri

	N	Ort	Ss	Min.	Max.
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	840	26,114	9,408	11,000	55,000
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	840	16,708	5,564	7,000	34,000
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	840	3,938	2,027	2,000	10,000
Online Oyun Bağımlılığı	840	46,761	14,854	20,000	91,000

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” düzeyi ($26,114 \pm 9,408$); “oyunu başka etkinliklere tercih etme” düzeyi ($16,708 \pm 5,564$); “sosyal hayata karlı oyunu tercih etme” düzeyi yüksek ($3,938 \pm 2,027$); “online oyun bağımlılığı” düzeyi ($46,761 \pm 14,854$); olarak saptanmıştır.

3.2.4. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 4. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılık Düzeyleri

Tablolar	Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Online Oyun Bağımlılığı Düzeyleri	Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	112	13.3
	Kontrol Kaybının Başladığı Grup	405	48.2
	Risk Grubu	308	36.7
	Bağımlı Grup	15	1,8
Toplam		840	100

Young (2011: 23)’un İnternet Bağımlısı Hastaların Klinik Değerlendirmesi (Clinical Assessment of Internet-Addicted Clients) isimli çalışmasında katılımcıların bağımlılık düzeyinin oluşturulabilmesi için 4 bölüm oluşturulmaktadır. Bu bölümlerden birincisi olan 0-30 puan kontrolün bireyde olduğu grup, 31-49 arasındaki puan ise kontrol kaybının başladığı grup, 50-79 puan aralığında olanlar risk grubu ve 80-100 arasındaki puanlama da olanlar ise bağımlı olarak

nitelendirilmektedir. Bu referanslar ışığında bu çalışmada da Young'un ortaya koyduğu bağımlılık risk düzeyi esas alınarak oluşturulmaktadır. Böylelikle katılımcıların online oyun bağımlılığı risk düzeylerine göre 112'si (%13) kontrolün bireyde olduğu grup, 405'i (%48) kontrol kaybının başladığı grup,308'i (%37) risk grubu, 15'i (%2) ise bağımlı grubunda olmaktadır.

3.2.5. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığı İle İlgili İfadelere Verdiği Cevapların Dağılımları

Tablo 5. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığı İle İlgili İfadelere Verdiği Cevapların Dağılımı

	Asla		Nadiren		Zaman Zaman		Sık Sık		Her Zaman		Ort	Ss
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Amaçladığınızdan Daha Uzun Süre Oyun Oynuyor Musunuz?	106	12,6	235	28,0	237	28,2	146	17,4	116	13,8	2,918	1,227
Oyun Fazla Zaman Geçirdiğiniz İçin İşlerinizi İhmal Ettiğiniz Oluyor Mu?	167	19,9	286	34,0	226	26,9	97	11,5	64	7,6	2,530	1,156
Oyun Oynamanın Verdiği Heyecanı Arkadaşınızın Samimiyetine Tercih Eder Misiniz?	486	57,9	171	20,4	101	12,0	46	5,5	36	4,3	1,780	1,121
Oyunlarla Yeni Arkadaşlıklar Kurar Mısınız?	247	29,4	221	26,3	155	18,5	103	12,3	114	13,6	2,543	1,378
Hayatınızdaki Diğer İnsanlar Oyun İle Geçirdiğiniz Zamandan Rahatsızlık Duyuyorlar Mı?	225	26,8	256	30,5	186	22,1	110	13,1	63	7,5	2,441	1,223
Oyun Oynama İle Geçirdiğiniz Zaman Yüzünden İşlerinizin Aksadığı Oluyor Mu?	276	32,9	284	33,8	158	18,8	82	9,8	40	4,8	2,198	1,139
Meşgul Olmanıza Rağmen Sık Sık Oyun Oynamayı Düşünür Müsünüz?	277	33,0	245	29,2	171	20,4	86	10,2	61	7,3	2,296	1,229
Okul Performansınız Ya Da Ders Verimliliğiniz Oyun Oynama Yüzünden Zarar Görüyor Mu?	356	42,4	265	31,5	120	14,3	64	7,6	35	4,2	1,996	1,117
Herhangi Biri Oyunlarla İlgili Soru Sorduğunda Savunmacı Ya Da Yaptıklarınızı Gizleyen Bir Tutum İçinde Mi Olursunuz?	416	49,5	196	23,3	137	16,3	53	6,3	38	4,5	1,930	1,147
Hayatınızla İlgili Rahatsız Edici Düşünceleri Oyunlarla Zaman Geçirerek Unutur Musunuz?	149	17,7	198	23,6	204	24,3	157	18,7	132	15,7	2,911	1,325
Kendinizi Tekrar Oyun Oynamayı Düşünürken Buluyor Musunuz?	207	24,6	239	28,5	186	22,1	121	14,4	87	10,4	2,574	1,284
Oyunların Olmadığı Bir Hayat Size Sıkıcı, Boş Ve Zevksiz Gelip Sizi Korkutuyor Mu?	328	39,0	210	25,0	125	14,9	100	11,9	77	9,2	2,271	1,330
Oyun Oynarken Zaman Geçirirken Buna Engel Olan Birisine Söz Ya Da Hareketle Tepki Gösterir Misiniz?	221	26,3	274	32,6	155	18,5	104	12,4	86	10,2	2,476	1,280
Oyun Oynamak İle Geçirdiğiniz Zaman Yüzünden Uykusuz Kalır Mısınız?	367	43,7	224	26,7	119	14,2	78	9,3	52	6,2	2,076	1,226
Oyun Oynamadığınız Ya Da Oyun Oynamayı Hayal Ettiğiniz Zamanlarda Dalgın Oluyor Musunuz?	370	44,0	244	29,0	131	15,6	61	7,3	34	4,0	1,982	1,119
Oyun İle Zaman Geçirirken Kendinize "birazcık Daha Oynayıp Kapatacağım" Dediğiniz Oluyor Mu?	119	14,2	212	25,2	200	23,8	139	16,5	170	20,2	3,035	1,340
Oyun İle Geçirdiğiniz Zamanı Kısaltmayı ve Azaltmayı Denediniz Mi?	201	23,9	221	26,3	187	22,3	125	14,9	106	12,6	2,660	1,327
Ne Kadar Süre Oyun İle Zaman Geçirdiğinizi Saklamaya Çalışır Mısınız?	454	54,0	197	23,5	91	10,8	57	6,8	41	4,9	1,850	1,157
Oyun İle Zaman Geçirmeyi Birileriyle Dışarı Çıkmaya Tercih Eder Misiniz?	396	47,1	167	19,9	121	14,4	60	7,1	96	11,4	2,158	1,381
Oyun Oynamadığınız Zamanlarda Kendinizi Depresif, Karamsar Ya Da Sinirli Hissederken Oyun Oynayınca Bunlar Yavaş Yavaş Kaybolup Gidiyor Mu?	350	41,7	227	27,0	123	14,6	78	9,3	62	7,4	2,137	1,258

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı ile ilgili ifadelere verdiği cevaplar incelendiğinde;

“*Amaçladığınızdan Daha Uzun Süre Oyun Oynuyor Musunuz?*” ifadesine öğrencilerin , %12,6'sı (n=106) asla, %28,0'ı (n=235) nadiren, %28,2'si (n=237) zaman zaman, %17,4'ü (n=146) sık sık, %13,8'i (n=116) her zaman yanıtını verdikleri görülmektedir. Özellikle öğrencilerin “amaçladığınızdan daha uzun süre oyun oynuyor musunuz?” ifadesine orta ($2,918 \pm 1,227$) düzeyde oldukları saptanmıştır.

“*Oyun Fazla Zaman Geçirdiğiniz İçin İşlerinizi İhmal Ettiğiniz Oluyor Mu?*” ifadesine öğrencilerin, %19,9'u (n=167) asla, %34,0'ı (n=286) nadiren, %26,9'u (n=226) zaman zaman, %11,5'i (n=97) sık sık, %7,6'sı (n=64) her zaman yanıtını verdikleri belirlenmiştir. Öte yandan öğrencilerin “oyun fazla zaman geçirdiğiniz için işlerinizi ihmal ettiğiniz oluyor mu?” ifadesine zayıf ($2,530 \pm 1,156$) düzeyde kaldıkları görülmüştür.

“*Oyun Oynamanın Verdiği Heyecanı Arkadaşınızın Samimiyetine Tercih Eder Misiniz?*” ifadesine öğrencilerin , %57,9'u (n=486) asla, %20,4'ü (n=171) nadiren, %12,0'ı (n=101) zaman zaman, %5,5'i (n=46) sık sık, %4,3'ü (n=36) her zaman yanıtıyla karşılık vermiştir. Böylelikle öğrencilerin “oyun oynamanın verdiği heyecanı arkadaşınızın samimiyetine tercih eder misiniz?” ifadesine çok zayıf ($1,780 \pm 1,121$) düzeyde katıldıkları ortaya çıkmıştır.

“*Oyunlarla Yeni Arkadaşlıklar Kurar Mısınız?*” ifadesine öğrencilerin , %29,4'ü (n=247) asla, %26,3'ü (n=221) nadiren, %18,5'i (n=155) zaman zaman, %12,3'ü (n=103) sık sık, %13,6'sı (n=114) her zaman yanıtı karşılık bulmuştur. Ayrıca öğrencilerin “oyunlarla yeni arkadaşlıklar kurar mısınız?” ifadesine zayıf ($2,543 \pm 1,378$) düzeyde oldukları belirlenmiştir.

“*Hayatınızdaki Diğer İnsanlar Oyun İle Geçirdiğiniz Zamandan Rahatsızlık Duyuyorlar Mı?*” ifadesine öğrencilerin , %26,8'i (n=225) asla, %30,5'i (n=256) nadiren, %22,1'i (n=186) zaman zaman, %13,1'i (n=110) sık sık, %7,5'i (n=63) her zaman yanıtı verdikleri saptanmıştır. Özellikle öğrencilerin “hayatınızdaki diğer insanlar oyun ile geçirdiğiniz zamandan rahatsızlık duyuyorlar mı?” ifadesine zayıf ($2,441 \pm 1,223$) düzeyde katıldıkları ortaya konulmuştur.

“*Oyun Oynama İle Geçirdiğiniz Zaman Yüzünden İşlerinizin Aksadığı Oluyor Mu?*” ifadesine öğrencilerin , %32,9'u (n=276) asla, %33,8'i (n=284) nadiren, %18,8'i (n=158) zaman zaman, %9,8'i (n=82) sık sık, %4,8'i (n=40) her zaman yanıtı

verdikleri ortaya çıkmıştır. Öte yandan öğrencilerin “oyun oynama ile geçirdiğiniz zaman yüzünden işlerinizin aksadığı oluyor mu?” ifadesine zayıf (2,198 ± 1,139) düzeyde katılmışlardır.

“*Meşgul Olmanıza Rağmen Sık Sık Oyun Oynamayı Düşünür Müsünüz?*” ifadesine öğrencilerin , %33,0'ı (n=277) asla, %29,2'si (n=245) nadiren, %20,4'ü (n=171) zaman zaman, %10,2'si (n=86) sık sık, %7,3'ü (n=61) her zaman yanıtını vermiştir. Öğrencilerin “meşgul olmanıza rağmen sık sık oyun oynamayı düşünür müsünüz?” ifadesine zayıf (2,296 ± 1,229) düzeyde katıldıkları görülmüştür.

“*Okul Performansınız Ya Da Ders Verimliliğiniz Oyun Oynama Yüzünden Zarar Görüyor Mu?*” ifadesine öğrencilerin , %42,4'ü (n=356) asla, %31,5'i (n=265) nadiren, %14,3'ü (n=120) zaman zaman, %7,6'sı (n=64) sık sık, %4,2'si (n=35) her zaman yanıtı ortaya konulmuştur. Öte yandan öğrencilerin “okul performansınız ya da ders verimliliğiniz oyun oynama yüzünden zarar görüyor mu?” ifadesine zayıf (1,996 ± 1,117) düzeyde katıldıkları belirlenmiştir.

“*Herhangi Biri Oyunlarla İlgili Soru Sorduğunda Savunmacı Ya Da Yaptıklarınızı Gizleyen Bir Tutum İçinde Mi Olursunuz?*” ifadesine öğrencilerin , %49,5'i (n=416) asla, %23,3'ü (n=196) nadiren, %16,3'ü (n=137) zaman zaman, %6,3'ü (n=53) sık sık, %4,5'i (n=38) her zaman yanıtını verdikleri saptanmıştır. Ancak öğrencilerin “herhangi biri oyunlarla ilgili soru sorduğunda savunmacı ya da yaptıklarınızı gizleyen bir tutum içinde mi olursunuz?” ifadesine zayıf (1,930 ± 1,147) düzeyde katıldıkları ortaya çıkmıştır.

“*Hayatınızla İlgili Rahatsız Edici Düşünceleri Oyunlarla Zaman Geçirerek Unutur Musunuz?*” ifadesine öğrencilerin , %17,7'si (n=149) asla, %23,6'sı (n=198) nadiren, %24,3'ü (n=204) zaman zaman, %18,7'si (n=157) sık sık, %15,7'si (n=132) her zaman yanıtını verdikleri görülmüştür. Özellikle öğrencilerin “hayatınızla ilgili rahatsız edici düşünceleri oyunlarla zaman geçirerek unutur musunuz?” ifadesine orta (2,911 ± 1,325) düzeyde katıldıkları ön plana çıkmaktadır.

“*Kendinizi Tekrar Oyun Oynamayı Düşünürken Buluyor Musunuz?*” ifadesine öğrencilerin , %24,6'sı (n=207) asla, %28,5'i (n=239) nadiren, %22,1'i (n=186) zaman zaman, %14,4'ü (n=121) sık sık, %10,4'ü (n=87) her zaman yanıtını vermiştir. Öğrencilerin “kendinizi tekrar oyun oynamayı düşünürken buluyor musunuz?” ifadesine zayıf (2,574 ± 1,284) düzeyde katıldıkları saptanmıştır.

“*Oyunların Olmadığı Bir Hayat Size Sıkıcı, Boş Ve Zevksiz Gelip Sizi Korkutuyor Mu?*” ifadesine öğrencilerin , %39,0'ı (n=328) asla, %25,0'ı (n=210) nadiren,

%14,9'u (n=125) zaman zaman, %11,9'u (n=100) sık sık, %9,2'si (n=77) her zaman cevabını vermiştir. Öte yandan öğrencilerin “oyunların olmadığı bir hayat size sıkıcı, boş ve zevksiz gelip sizi korkutuyor mu?” ifadesine zayıf ($2,271 \pm 1,330$) düzeyde katıldıkları ortaya çıkmıştır.

“*Oyun Oynarken Zaman Geçirirken Buna Engel Olan Birisine Söz Ya Da Hareketle Tepki Gösterir Misiniz?*” ifadesine öğrencilerin , %26,3'ü (n=221) asla, %32,6'sı (n=274) nadiren, %18,5'i (n=155) zaman zaman, %12,4'ü (n=104) sık sık, %10,2'si (n=86) her zaman cevabını seçmiştir. Ayrıca öğrencilerin “oyun oynarken zaman geçirirken buna engel olan birisine söz ya da hareketle tepki gösterir misiniz?” ifadesine zayıf ($2,476 \pm 1,280$) düzeyde oldukları tespit edilmiştir.

“*Oyun Oynamak İle Geçirdiğiniz Zaman Yüzünden Uykusuz Kalır Mısınız?*” ifadesine öğrencilerin , %43,7'si (n=367) asla, %26,7'si (n=224) nadiren, %14,2'si (n=119) zaman zaman, %9,3'ü (n=78) sık sık, %6,2'si (n=52) her zaman yanıtı ağırlık kazanmaktadır. Bunların dışında öğrencilerin “oyun oynamak ile geçirdiğiniz zaman yüzünden uykusuz kalır mısınız?” ifadesine zayıf ($2,076 \pm 1,226$) düzeyde oldukları sonucuna varılmıştır.

“*Oyun Oynamadığınız Ya Da Oyun Oynamayı Hayal Ettiğiniz Zamanlarda Dalgın Oluyor Musunuz?*” ifadesine öğrencilerin , %44,0'ı (n=370) asla, %29,0'ı (n=244) nadiren, %15,6'sı (n=131) zaman zaman, %7,3'ü (n=61) sık sık, %4,0'ı (n=34) her zaman yanıtını ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin “oyun oynamadığınız ya da oyun oynamayı hayal ettiğiniz zamanlarda dalgın oluyor musunuz?” ifadesine zayıf ($1,982 \pm 1,119$) düzeyde oldukları ortaya konulmuştur.

“*Oyun İle Zaman Geçirirken Kendinize "birazcık Daha Oynayıp Kapatacağım" Dediğiniz Oluyor Mu?*” ifadesine öğrencilerin , %14,2'si (n=119) asla, %25,2'si (n=212) nadiren, %23,8'i (n=200) zaman zaman, %16,5'i (n=139) sık sık, %20,2'si (n=170) her zaman yanıtını verdikleri tespit edilmiştir. Öte yandan öğrencilerin “oyun ile zaman geçirirken kendinize "birazcık daha oynayıp kapatacağım" dediğiniz oluyor mu?” ifadesine orta ($3,035 \pm 1,340$) düzeyde katıldıkları dikkat çekmektedir.

“*Oyun İle Geçirdiğiniz Zamanı Kısaltmayı Ve Azaltmayı Denediniz Mi?*” ifadesine öğrencilerin, %23,9'u (n=201) asla, %26,3'ü (n=221) nadiren, %22,3'ü (n=187) zaman zaman, %14,9'u (n=125) sık sık, %12,6'sı (n=106) her zaman yanıtını verdikleri ortaya çıkmıştır. Özellikle öğrencilerin “oyun ile geçirdiğiniz zamanı kısaltmayı ve azaltmayı denediniz mi?” ifadesine orta ($2,660 \pm 1,327$) düzeyde katıldıkları tespit edilmiştir.

“Ne Kadar Süre Oyun İle Zaman Geçirdiğinizi Saklamaya Çalışır Mısınız?” ifadesine öğrencilerin , %54,0'ı (n=454) asla, %23,5'i (n=197) nadiren, %10,8'i (n=91) zaman zaman, %6,8'i (n=57) sık sık, %4,9'u (n=41) her zaman yanıtını vermiştir. Öğrencilerin “ne kadar süre oyun ile zaman geçirdiğinizi saklamaya çalışır mısınız?” ifadesine zayıf (1,850 ± 1,157) düzeyde katıldıkları belirlenmiştir.

“Oyun İle Zaman Geçirmeyi Birleriyle Dışarı Çıkmaya Tercih Eder Misiniz?” ifadesine öğrencilerin , %47,1'i (n=396) asla, %19,9'u (n=167) nadiren, %14,4'ü (n=121) zaman zaman, %7,1'i (n=60) sık sık, %11,4'ü (n=96) her zaman yanıtını vermiştir. Öğrencilerin “oyun ile zaman geçirmeyi birleriyle dışarı çıkmaya tercih eder misiniz?” ifadesine zayıf (2,158 ± 1,381) düzeyde katıldıkları dikkat çekmektedir.

“Oyun Oynamadığınız Zamanlarda Kendinizi Depresif, Karamsar Ya Da Sinirli Hissederken Oyun Oynayınca Bunlar Yavaş Yavaş Kaybolup Gidiyor Mu?” ifadesine öğrencilerin , %41,7'si (n=350) asla, %27,0'ı (n=227) nadiren, %14,6'sı (n=123) zaman zaman, %9,3'ü (n=78) sık sık, %7,4'ü (n=62) her zaman yanıtını verdikleri saptanmıştır. Öğrencilerin “oyun oynamadığınız zamanlarda kendinizi depresif, karamsar ya da sinirli hissederken oyun oynayınca bunlar yavaş yavaş kaybolup gidiyor mu?” ifadesine zayıf (2,137 ± 1,258) düzeyde katıldıkları ortaya çıkmaktadır.

3.2.6. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Anne Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı

Tablo 6. Online Oyun Bağımlılık Faktörlerinin Anne Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Okur-yazar	41	29,854	11,114	2,307	0,043	1 > 2 1 > 4 1 > 5
	İlkokul	202	25,277	8,611			
	Ortaokul	197	27,086	9,026			
	Lise	264	25,481	9,261			
	Üniversite	112	25,955	10,593			
	Lisansüstü	24	26,500	10,262			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Okur-yazar	41	18,610	5,727	2,049	0,070	
	İlkokul	202	16,644	5,161			
	Ortaokul	197	17,289	5,297			
	Lise	264	16,136	5,501			
	Üniversite	112	16,393	6,459			
	Lisansüstü	24	17,000	6,269			
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Okur-yazar	41	4,585	2,225	2,170	0,055	
	İlkokul	202	3,827	1,991			
	Ortaokul	197	4,137	2,147			
	Lise	264	3,731	1,918			
	Üniversite	112	3,938	1,919			
	Lisansüstü	24	4,417	2,376			
Online Oyun Bağımlılığı	Okur-yazar	41	53,049	16,966	2,763	0,017	1 > 2 1 > 4 3 > 4 1 > 5
	İlkokul	202	45,748	13,486			
	Ortaokul	197	48,513	14,115			
	Lise	264	45,349	14,686			
	Üniversite	112	46,286	16,969			
	Lisansüstü	24	47,917	16,553			

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ortalamalarının anne eğitim düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=2,307$; $p=0,043<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Anne eğitim düzeyi okur-yazar olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,854 \pm 11,114$), anne eğitim düzeyi ilkokul olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($25,277 \pm 8,611$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle anne eğitim düzeyi okur-yazar olanların “oyunu hayalinde

yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,854 \pm 11,114$), anne eğitim düzeyi lise olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($25,481 \pm 9,261$) yüksek çıkmaktadır. Ayrıca anne eğitim düzeyi okur-yazar olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,854 \pm 11,114$), anne eğitim düzeyi üniversite olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($25,955 \pm 10,593$) yüksek olduğu görülmüştür.

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının anne eğitim düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=2,763$; $p=0,017<0.05$). Böylelikle farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Anne eğitim düzeyi okur-yazar olanların online oyun bağımlılığı puanları ($53,049 \pm 16,966$), anne eğitim düzeyi ilkokul olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($45,748 \pm 13,486$) yüksek olduğu görülmüştür. Özellikle anne eğitim düzeyi okur-yazar olanların online oyun bağımlılığı puanları ($53,049 \pm 16,966$), anne eğitim düzeyi lise olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($45,349 \pm 14,686$) yüksek olduğu saptanmıştır. Böylelikle anne eğitim düzeyi ortaokul olanların online oyun bağımlılığı puanları ($48,513 \pm 14,115$), anne eğitim düzeyi lise olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($45,349 \pm 14,686$) yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Öte yandan anne eğitim düzeyi okur-yazar olanların online oyun bağımlılığı puanları ($53,049 \pm 16,966$), anne eğitim düzeyi üniversite olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($46,286 \pm 16,969$) yüksek olduğu belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu başka etkinliklere tercih etme, sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ortalamalarının anne eğitim düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmamıştır ($p>0.05$).

3.2.7. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Anne Mesleğine Göre Dağılımı

Tablo 7. Online Oyun Bağımlılık Faktörlerinin Anne Mesleğine Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p
Oyunu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	İşçi	41	27,024	9,363	0,843	0,552
	Esnaf	13	25,692	8,788		
	Memur	52	27,173	10,274		
	Serbest Meslek	35	25,886	9,514		
	Emekli	39	23,128	8,424		
	Ev Hanımı	566	26,221	9,271		
	İşsiz	14	23,857	9,781		
	Diğer	80	26,225	10,276		
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	İşçi	41	17,732	6,213	0,979	0,445
	Esnaf	13	17,154	5,273		
	Memur	52	17,539	6,391		
	Serbest Meslek	35	16,429	5,043		
	Emekli	39	15,539	5,256		
	Ev Hanımı	566	16,788	5,436		
	İşsiz	14	15,500	5,906		
	Diğer	80	15,913	5,885		
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	İşçi	41	4,512	2,560	1,585	0,136
	Esnaf	13	3,923	1,891		
	Memur	52	3,962	2,169		
	Serbest Meslek	35	4,314	2,069		
	Emekli	39	3,436	1,518		
	Ev Hanımı	566	3,871	1,965		
	İşsiz	14	3,357	2,205		
	Diğer	80	4,288	2,194		
Online Oyun Bağımlılığı	İşçi	41	49,268	16,115	0,998	0,431
	Esnaf	13	46,769	11,973		
	Memur	52	48,673	17,076		
	Serbest Meslek	35	46,629	14,833		
	Emekli	39	42,103	13,373		
	Ev Hanımı	566	46,880	14,475		
	İşsiz	14	42,714	16,886		
	Diğer	80	46,425	16,007		

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere tercih etme, sosyal hayata karlı oyunu tercih etme, online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının anne mesleği değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek

yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmamıştır ($p>0.05$).

3.2.8. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Aylık Ortalama Gelire Göre Dağılımı

Tablo 8. Online Oyun Bağımlılığının Aylık Ortalama Gelire Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	1000 Ve Aşağısı	66	25,500	8,407	0,930	0,461
	1001-1500	121	26,463	9,708		
	1501-2000	130	25,592	8,433		
	2001-2500	128	26,281	8,787		
	2501-3000	119	24,840	8,918		
	3001 Ve üzeri	276	26,826	10,372		
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	1000 Ve Aşağısı	66	15,849	5,069	0,852	0,513
	1001-1500	121	17,413	5,578		
	1501-2000	130	17,031	5,070		
	2001-2500	128	16,586	4,995		
	2501-3000	119	16,588	5,708		
	3001 Ve üzeri	276	16,562	6,063		
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	1000 Ve Aşağısı	66	3,894	1,790	0,316	0,903
	1001-1500	121	4,091	2,195		
	1501-2000	130	3,977	1,982		
	2001-2500	128	3,844	1,763		
	2501-3000	119	3,807	1,984		
	3001 Ve üzeri	276	3,964	2,166		
Online Oyun Bağımlılığı	1000 Ve Aşağısı	66	45,242	12,812	0,638	0,671
	1001-1500	121	47,967	15,523		
	1501-2000	130	46,600	13,398		
	2001-2500	128	46,711	13,505		
	2501-3000	119	45,235	14,502		
	3001 Ve üzeri	276	47,351	16,370		

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere tercih etme, sosyal hayata karlı oyunu tercih etme, online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının aylık ortalama gelir değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı görülmemiştir ($p>0.05$).

3.2.9. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Baba Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı

Tablo 9. Online Oyun Bağımlılığının Baba Eğitim Düzeyine Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p
“Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme”	Okur-yazar	11	30,182	8,400	0,877	0,496
	İlkokul	155	25,800	8,912		
	Ortaokul	182	25,753	9,139		
	Lise	268	26,220	9,432		
	Üniversite	188	26,665	10,063		
	Lisansüstü	36	24,389	9,461		
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Okur-yazar	11	18,546	3,078	0,313	0,905
	İlkokul	155	16,813	5,425		
	Ortaokul	182	16,654	5,306		
	Lise	268	16,735	5,714		
	Üniversite	188	16,617	5,676		
	Lisansüstü	36	16,250	6,465		
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Okur-yazar	11	5,455	2,115	1,401	0,222
	İlkokul	155	3,929	2,029		
	Ortaokul	182	3,896	2,117		
	Lise	268	3,948	2,042		
	Üniversite	188	3,846	1,859		
	Lisansüstü	36	4,139	2,206		
Online Oyun Bağımlılığı	Okur-yazar	11	54,182	11,268	0,746	0,589
	İlkokul	155	46,542	13,967		
	Ortaokul	182	46,302	14,443		
	Lise	268	46,903	15,017		
	Üniversite	188	47,128	15,610		
	Lisansüstü	36	44,778	16,441		

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere tercih etme, sosyal hayata karlı oyunu tercih etme, online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının baba eğitim düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı olduğu ortaya çıkmıştır ($p>0.05$).

3.2.10. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Baba Mesleğine Göre Dağılımı

Tablo 10. Online Oyun Bağımlılığının Baba Mesleğine Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p
“Oyunu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme”	İşçi	128	26,367	8,998	1,947	0,084
	Esnaf	109	28,092	9,872		
	Memur	88	27,227	9,944		
	Serbest Meslek	213	25,423	8,871		
	Emekli	82	24,610	9,341		
	Diğer	220	25,773	9,614		
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	İşçi	128	16,922	4,959	1,296	0,263
	Esnaf	109	17,569	5,388		
	Memur	88	17,261	5,710		
	Serbest Meslek	213	16,596	5,622		
	Emekli	82	16,573	6,010		
	Diğer	220	16,096	5,674		
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	İşçi	128	4,086	2,152	1,155	0,329
	Esnaf	109	4,174	2,009		
	Memur	88	3,955	2,067		
	Serbest Meslek	213	3,995	2,131		
	Emekli	82	3,585	1,852		
	Diğer	220	3,805	1,898		
Online Oyun Bağımlılığı	İşçi	128	47,375	13,957	1,851	0,101
	Esnaf	109	49,835	15,198		
	Memur	88	48,443	16,183		
	Serbest Meslek	213	46,014	14,220		
	Emekli	82	44,768	14,849		
	Diğer	220	45,673	15,093		

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere tercih etme, sosyal hayata karlı oyunu tercih etme, online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının baba mesleği değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmamıştır ($p>0.05$).

3.2.11. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oynanan Oyun Türüne Göre Dağılımı

Tablo 11. Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oynanan Oyun Türüne Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Aksiyon-macera	191	26,613	8,932	9,476	0,000	4 > 1
	Simülasyon	99	23,667	8,833			1 > 2
	Spor	117	25,658	8,683			4 > 2
	Strateji	142	28,627	10,201			7 > 2
	Eğitsel-soru Cevap	59	21,102	8,843			4 > 3
	Bulmaca-zeka	61	22,295	7,253			7 > 3
	Dövüş-turnuva vs.	171	28,292	9,580			1 > 5 3 > 5 4 > 5 7 > 5 1 > 6 3 > 6 4 > 6 7 > 6
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Aksiyon-macera	191	17,068	5,366	5,183	0,000	1 > 2
	Simülasyon	99	15,626	5,888			4 > 2
	Spor	117	16,709	5,496			7 > 2
	Strateji	142	18,092	5,731			4 > 3
	Eğitsel-soru Cevap	59	14,085	5,908			1 > 5
	Bulmaca-zekâ	61	15,508	4,746			3 > 5 4 > 5 7 > 5
	Dövüş-turnuva vs.	171	17,117	5,235			4 > 6 7 > 6
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Aksiyon-macera	191	3,890	1,929	2,457	0,023	1 > 5
	Simülasyon	99	3,808	1,993			3 > 5
	Spor	117	4,231	2,036			4 > 5
	Strateji	142	4,106	2,113			7 > 5
	Eğitsel-soru Cevap	59	3,170	1,773			
	Bulmaca-zeka	61	3,656	2,175			
	Dövüş-turnuva vs.	171	4,094	2,053			
Online Oyun Bağımlılığı	Aksiyon-macera	191	47,571	13,801	8,743	0,000	4 > 1
	Simülasyon	99	43,101	14,851			1 > 2
	Spor	117	46,598	14,140			4 > 2
	Strateji	142	50,824	15,871			7 > 2
	Eğitsel-soru Cevap	59	38,356	14,868			4 > 3
	Bulmaca-zekâ	61	41,459	11,884			1 > 5
	Dövüş-turnuva vs.	171	49,503	14,622			2 > 5 3 > 5 4 > 5 7 > 5 1 > 6 3 > 6 4 > 6 7 > 6

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ortalamalarının en çok oynanan oyun türü değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı görülmüştür ($F=9,476$; $p=0,000<0.05$). Böylelikle farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. En çok oynanan oyun türü strateji olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,627 \pm 10,201$), en çok oynanan oyun türü aksiyon-macera olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($26,613 \pm 8,932$) yüksek bulunmuştur. Ayrıca en çok oynanan oyun türü aksiyon-macera olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($26,613 \pm 8,932$), en çok oynanan oyun türü simülasyon olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($23,667 \pm 8,833$) yüksek olduğu saptanmıştır.

Öte yandan oyun türü strateji olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,627 \pm 10,201$), en çok oynanan oyun türü simülasyon olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($23,667 \pm 8,833$) yüksek olduğu ortaya çıkmaktadır. Bunun dışında en çok oynanan oyun türü dövüş-turnuva vs olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,292 \pm 9,580$), en çok oynanan oyun türü simülasyon olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($23,667 \pm 8,833$) yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmada en çok oynanan oyun türü strateji olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,627 \pm 10,201$), en çok oynanan oyun türü spor olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($25,658 \pm 8,683$) yüksek değerde olduğu belirlenmiştir. Böylelikle en çok oynanan oyun türü dövüş-turnuva vs. olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,292 \pm 9,580$), en çok oynanan oyun türü spor olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($25,658 \pm 8,683$) yüksek bulunmuştur. Öte yandan en çok oynanan oyun türü aksiyon-macera olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($26,613 \pm 8,932$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($21,102 \pm 8,843$)

yüksek olduğu saptanmıştır. Bununla birlikte en çok oynanan oyun türü spor olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($25,658 \pm 8,683$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($21,102 \pm 8,843$) yüksek olduğu görülmüştür.

Araştırmada ayrıca oynanan oyun türü strateji olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,627 \pm 10,201$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($21,102 \pm 8,843$) yüksek olduğu belirlenmiştir. Böylelikle en çok oynanan oyun türü dövüş-turnuva vs. olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,292 \pm 9,580$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($21,102 \pm 8,843$) yüksek bulunmuştur. Öte yandan oyun türü aksiyon-macera olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($26,613 \pm 8,932$), en çok oynanan oyun türü bulmaca-zeka olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($22,295 \pm 7,253$) yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca spor oyun türünü oynayanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($25,658 \pm 8,683$), en çok oynanan oyun türü bulmaca-zeka olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($22,295 \pm 7,253$) yüksek çıkmıştır. Araştırmada en çok oynanan oyun türü strateji olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,627 \pm 10,201$), en çok oynanan oyun türü bulmaca-zeka olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($22,295 \pm 7,253$) yüksek olduğu saptanmıştır. Böylelikle dövüş-turnuva vs. türü oyun oynayanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,292 \pm 9,580$), en çok oynanan oyun türü bulmaca-zeka olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($22,295 \pm 7,253$) yüksek görülmüştür.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ortalamalarının en çok oynanan oyun türü değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan

anlamli bulunmuştur ($F=5,183$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Araştırmada oyun türü aksiyon-macera olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,068 \pm 5,366$), en çok oynanan oyun türü simülasyon olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,626 \pm 5,888$) yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca çalışmada en çok oynanan oyun türü strateji olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,092 \pm 5,731$), en çok oynanan oyun türü simülasyon olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,626 \pm 5,888$) yüksek olduğu saptanmıştır.

Öte yandan oyun türü dövüş-turnuva vs. olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,117 \pm 5,235$), en çok oynanan oyun türü simülasyon olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,626 \pm 5,888$) yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca çalışmada strateji oyun türünü oynayanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,092 \pm 5,731$), en çok oynanan oyun türü spor olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,709 \pm 5,496$) yüksek bulunmuştur. Araştırmada en çok oynanan oyun türü aksiyon-macera olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,068 \pm 5,366$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($14,085 \pm 5,908$) yüksek olduğu belirlenmiştir. Çalışmada oyun türü spor olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($16,709 \pm 5,496$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($14,085 \pm 5,908$) yüksek çıkmıştır. Böylelikle oyun türü strateji olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,092 \pm 5,731$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($14,085 \pm 5,908$) yüksek olmaktadır. Öte yandan bir başka oyun türü olan dövüş-turnuva vs. ise oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,117 \pm 5,235$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($14,085 \pm 5,908$) yüksek bulunmuştur. Bu durum oyun türü strateji olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,092 \pm 5,731$), en çok oynanan oyun türü bulmaca-zeka olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,508 \pm 4,746$) yüksek olmasına neden olmaktadır. Çalışmada dövüş-turnuva vs. tipi oyun oynayanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,117 \pm 5,235$), en çok oynanan oyun türü

bulmaca-zeka olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,508 \pm 4,746$) yüksek çıktığı görülmüştür.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ortalamalarının en çok oynanan oyun türü değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=2,457$; $p=0,023<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. En çok oynanan oyun türü Aksiyon-macera olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($3,890 \pm 1,929$), en çok oynanan oyun türü Eğitsel-soru cevap olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,170 \pm 1,773$) yüksek bulunmuştur. Araştırmada oyun türü spor olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,231 \pm 2,036$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,170 \pm 1,773$) yüksek çıkmıştır. Böylelikle oynanan oyun türü strateji olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,106 \pm 2,113$), en çok oynanan oyun türü Eğitsel-soru cevap olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,170 \pm 1,773$) yüksek olduğu görülmüştür. Öte yandan çalışmada oyun türü dövüş-turnuva vs. olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,094 \pm 2,053$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,170 \pm 1,773$) yüksek değerde çıktığı saptanmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının en çok oynanan oyun türü değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur($F=8,743$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Çalışmada oyun türü strateji olanların online oyun bağımlılığı puanları ($50,824 \pm 15,871$), en çok oynanan oyun türü aksiyon-macera olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($47,571 \pm 13,801$) yüksek olduğu saptanmıştır. Ayrıca aksiyon-macera oyun türü olanların online oyun bağımlılığı puanları ($47,571 \pm 13,801$), en çok oynanan oyun türü simülasyon olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($43,101 \pm 14,851$) yüksek

olduğu görülmüştür. Araştırmada oynanan oyun türü strateji olanların online oyun bağımlılığı puanları ($50,824 \pm 15,871$), en çok oynanan oyun türü simülasyon olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($43,101 \pm 14,851$) yüksek çıkmaktadır. Böylelikle dövüş-turnuva vs. oyun türü olanların online oyun bağımlılığı puanları ($49,503 \pm 14,622$), en çok oynanan oyun türü simülasyon olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($43,101 \pm 14,851$) yüksek bulunmuştur.

Öte yandan çalışmada oyun türü strateji olanların online oyun bağımlılığı puanları ($50,824 \pm 15,871$), en çok oynanan oyun türü spor olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($46,598 \pm 14,140$) yüksek bulunmuştur. Ayrıca en çok oynanan oyun türü aksiyon-macera olanların online oyun bağımlılığı puanları ($47,571 \pm 13,801$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($38,356 \pm 14,868$) yüksek olduğu saptanmıştır. Bunun yanı sıra oyun türü simülasyon olanların online oyun bağımlılığı puanları ($43,101 \pm 14,851$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($38,356 \pm 14,868$) yüksek olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada oynanan oyun türü spor olanların online oyun bağımlılığı puanları ($46,598 \pm 14,140$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($38,356 \pm 14,868$) yüksek çıkmıştır. Böylelikle oynadıkları oyun strateji olanların online oyun bağımlılığı puanları ($50,824 \pm 15,871$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($38,356 \pm 14,868$) yüksek olduğu saptanmıştır. Çalışmada en çok oynanan oyun türü dövüş-turnuva vs. olanların online oyun bağımlılığı puanları ($49,503 \pm 14,622$), en çok oynanan oyun türü eğitsel-soru cevap olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($38,356 \pm 14,868$) yüksek bulunmuştur. Ayrıca aksiyon-macera türü oyun oynayanların online oyun bağımlılığı puanları ($47,571 \pm 13,801$), en çok oynanan oyun türü bulmaca-zeka olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($41,459 \pm 11,884$) yüksek olduğu görülmüştür. Böylelikle en çok oynanan oyun türü spor olanların online oyun bağımlılığı puanları ($46,598 \pm 14,140$), en çok oynanan oyun türü bulmaca-zeka olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($41,459 \pm 11,884$) yüksek çıkmıştır. Ancak araştırmada oyun türü strateji olanların online oyun bağımlılığı puanları ($50,824 \pm 15,871$), en çok oynanan

oyun türü bulmaca-zeka olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($41,459 \pm 11,884$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle oyun türü dövüş-turnuva vs. olanların online oyun bağımlılığı puanları ($49,503 \pm 14,622$), en çok oynanan oyun türü bulmaca-zeka olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($41,459 \pm 11,884$) yüksek olduğu saptanmıştır.

3.2.12. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oynanan Platforma Göre Dağılımı

Tablo 12. Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oyun Oynanan Platforma Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
“Oyunu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme”	Bilgisayar	329	29,553	9,726	25,957	0,000	1 > 2
	Konsol	112	27,161	8,587			1 > 3
	Mobil Konsol	20	24,250	9,813			1 > 4
	Tablet	86	24,442	8,614			2 > 4
	Cep Telefonu	293	22,471	8,002			1 > 5 2 > 5
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Bilgisayar	329	17,714	5,477	5,440	0,000	1 > 5
	Konsol	112	16,545	5,538			
	Mobil Konsol	20	17,150	5,613			
	Tablet	86	16,512	5,057			
	Cep Telefonu	293	15,669	5,643			
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Bilgisayar	329	4,356	2,046	7,525	0,000	1 > 2 1 > 5 4 > 5
	Konsol	112	3,875	1,941			
	Mobil Konsol	20	3,500	2,259			
	Tablet	86	4,035	2,144			
	Cep Telefonu	293	3,495	1,896			
Online Oyun Bağımlılığı	Bilgisayar	329	51,623	14,907	19,603	0,000	1 > 2 1 > 3 1 > 4 1 > 5 2 > 5
	Konsol	112	47,580	13,840			
	Mobil Konsol	20	44,900	15,640			
	Tablet	86	44,988	13,672			
	Cep Telefonu	293	41,635	13,668			

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ortalamalarının en çok oyun oynanan platform değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=25,957$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Araştırmada oyun oynanan platform bilgisayar olanların “oyunu hayalinde yaşatma

ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,553 \pm 9,726$), en çok oyun oynanan platform konsol olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($27,161 \pm 8,587$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle en çok oyun oynanan platform bilgisayar olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,553 \pm 9,726$), en çok oyun oynanan platform mobil konsol olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($24,250 \pm 9,813$) yüksek olduğu saptanmıştır.

Ayrıca oyun oynanan platform bilgisayar olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,553 \pm 9,726$), en çok oyun oynanan platform tablet olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($24,442 \pm 8,614$) yüksektir. Öte yandan en çok oyun oynanan platform konsol olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($27,161 \pm 8,587$), en çok oyun oynanan platform tablet olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($24,442 \pm 8,614$) yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmada oyun oynanan platform bilgisayar olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,553 \pm 9,726$), en çok oyun oynanan platform cep telefonu olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($22,471 \pm 8,002$) yüksek olduğu dikkat çekmektedir. Böylelikle oyun oynanan platform konsol olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($27,161 \pm 8,587$), en çok oyun oynanan platform cep telefonu olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($22,471 \pm 8,002$) yüksek olduğu belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ortalamalarının en çok oyun oynanan platform değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=5,440$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. En çok oyun oynanan platform bilgisayar olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,714 \pm 5,477$), en çok oyun oynanan platform cep telefonu olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,669 \pm 5,643$) yüksektir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ortalamalarının en çok oyun oynanan platform değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=7,525$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Böylelikle oyun oynanan platform bilgisayar olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,356 \pm 2,046$), en çok oyun oynanan platform konsol olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,875 \pm 1,941$) yüksek olduğu görülmüştür. Çalışmada en çok oyun oynanan platform bilgisayar olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,356 \pm 2,046$), en çok oyun oynanan platform cep telefonu olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,495 \pm 1,896$) yüksek olduğu dikkat çekmektedir. Ayrıca oyun oynanan platform tablet olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,035 \pm 2,144$), en çok oyun oynanan platform cep telefonu olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,495 \pm 1,896$) yüksek olduğu ortaya çıkmaktadır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının en çok oyun oynanan platform değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=19,603$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Oynanan platform bilgisayar olanların online oyun bağımlılığı puanları ($51,623 \pm 14,907$), en çok oyun oynanan platform konsol olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($47,580 \pm 13,840$) yüksek çıkmıştır. Böylelikle oyun oynanan platform bilgisayar olanların online oyun bağımlılığı puanları ($51,623 \pm 14,907$), en çok oyun oynanan platform mobil konsol olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($44,900 \pm 15,640$) yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca araştırmada oyun oynanan platform bilgisayar olanların online oyun bağımlılığı puanları ($51,623 \pm 14,907$), en çok oyun oynanan platform tablet olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($44,988 \pm 13,672$) yüksek olduğu saptanmıştır. Araştırmada en çok oyun oynanan platform bilgisayar olanların online oyun bağımlılığı puanları ($51,623 \pm 14,907$), en çok oyun oynanan platform cep telefonu olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($41,635 \pm 13,668$) yüksek

olduğu görülmüştür. Öte yandan oyun oynanan platform konsol olanların online oyun bağımlılığı puanları ($47,580 \pm 13,840$), en çok oyun oynanan platform cep telefonu olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($41,635 \pm 13,668$) yüksek bulunmuştur.

3.2.13. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının İkamet Yerine Göre Dağılımı

Tablo 13. Online Oyun Bağımlılığının İkamet Yerine Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p
Oyunu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Aile İle Birlikte	785	25,949	9,273	1,745	0,156
	Özel Yurt	27	29,593	10,660		
	Devlet Yurdu	10	25,300	7,273		
	Diğer	18	28,556	13,170		
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Aile İle Birlikte	785	16,642	5,563	0,651	0,582
	Özel Yurt	27	18,037	5,860		
	Devlet Yurdu	10	17,200	4,131		
	Diğer	18	17,333	5,961		
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Aile İle Birlikte	785	3,908	1,982	1,967	0,117
	Özel Yurt	27	4,111	2,470		
	Devlet Yurdu	10	3,800	2,616		
	Diğer	18	5,056	2,711		
Online Oyun Bağımlılığı	Aile İle Birlikte	785	46,499	14,628	1,575	0,194
	Özel Yurt	27	51,741	17,636		
	Devlet Yurdu	10	46,300	12,667		
	Diğer	18	50,944	20,001		

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme”, oyunu başka etkinliklere tercih etme, sosyal hayata karlı oyunu tercih etme, online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının ikamet yeri değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmamıştır ($p > 0.05$).

3.2.14. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Okul Türüne Göre Dağılımı

Tablo 14. Online Oyun Bağımlılığının Okul Türüne Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	İmam Hatip Lisesi	212	25,764	8,288	0,931	0,425	
	Meslek Lisesi	211	26,929	9,728			
	Anadolu Lisesi	208	25,505	9,156			
	Özel Lise	209	26,254	10,353			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	İmam Hatip Lisesi	212	17,509	5,231	2,845	0,037	1 > 2 1 > 4
	Meslek Lisesi	211	16,047	5,150			
	Anadolu Lisesi	208	16,914	5,892			
	Özel Lise	209	16,359	5,876			
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	İmam Hatip Lisesi	212	3,736	1,919	2,067	0,103	
	Meslek Lisesi	211	4,190	2,202			
	Anadolu Lisesi	208	3,827	1,852			
	Özel Lise	209	4,000	2,101			
Online Oyun Bağımlılığı	İmam Hatip Lisesi	212	47,009	13,178	0,162	0,922	
	Meslek Lisesi	211	47,166	14,535			
	Anadolu Lisesi	208	46,245	15,481			
	Özel Lise	209	46,612	16,172			

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ortalamalarının okul türü değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=2,845$; $p=0,037<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Okul türü imam hatip lisesi olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,509 \pm 5,231$), okul türü meslek lisesi olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,047 \pm 5,150$) yüksek bulunmuştur. Okul türü imam hatip lisesi olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,509 \pm 5,231$), okul türü özel lise olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,359 \pm 5,876$) yüksek çıkmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, sosyal hayata karlı oyunu tercih etme, online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının okul türü değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmamıştır ($p>0.05$).

3.2.15. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Okulun Bulunduğu İlçeye Göre Ortalamaları

Tablo 15. Online Oyun Bağımlılığının Okulun Bulunduğu İlçeye Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Bayrampaşa	279	25,918	9,274	17,771	0,000	2 > 1
	Fatih	280	28,532	9,579			1 > 3
	Bakırköy	281	23,900	8,809			2 > 3
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Bayrampaşa	279	16,294	5,196	20,288	0,000	2 > 1
	Fatih	280	18,336	5,648			2 > 3
	Bakırköy	281	15,498	5,466			
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Bayrampaşa	279	3,932	2,055	9,289	0,000	2 > 1
	Fatih	280	4,307	2,058			1 > 3
	Bakırköy	281	3,577	1,907			2 > 3
Online Oyun Bağımlılığı	Bayrampaşa	279	46,143	14,236	22,863	0,000	2 > 1
	Fatih	280	51,175	15,273			1 > 3
	Bakırköy	281	42,975	13,901			2 > 3

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ortalamalarının okulun bulunduğu ilçe değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=17,771$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Araştırmada okulun bulunduğu ilçe Fatih olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,532 \pm 9,579$), okulun bulunduğu ilçe Bayrampaşa olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($25,918 \pm 9,274$) yüksek çıkmıştır. Öte yandan okulun bulunduğu ilçe Bayrampaşa olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($25,918 \pm 9,274$), okulun bulunduğu ilçe Bakırköy olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($23,900 \pm 8,809$) yüksek olduğu saptanmıştır. Ayrıca okulun bulunduğu ilçe Fatih olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,532 \pm 9,579$), okulun bulunduğu ilçe Bakırköy olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($23,900 \pm 8,809$) yüksek olduğu görülmüştür.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ortalamalarının okulun bulunduğu ilçe değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=20,288$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Okulun bulunduğu ilçe Fatih olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,336 \pm 5,648$), okulun bulunduğu ilçe Bayrampaşa olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,294 \pm 5,196$) yüksek bulunmuştur. Ayrıca okulun bulunduğu ilçe Fatih olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,336 \pm 5,648$), okulun bulunduğu ilçe Bakırköy olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,498 \pm 5,466$) yüksek olduğu saptanmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ortalamalarının okulun bulunduğu ilçe değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=9,289$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Araştırmada okulun bulunduğu ilçe Fatih olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,307 \pm 2,058$), okulun bulunduğu ilçe Bayrampaşa olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,932 \pm 2,055$) yüksek bulunmuştur. Öte yandan okulun bulunduğu ilçe Bayrampaşa olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($3,932 \pm 2,055$), okulun bulunduğu ilçe Bakırköy olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,577 \pm 1,907$) yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca okulun bulunduğu ilçe Fatih olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,307 \pm 2,058$), okulun bulunduğu ilçe Bakırköy olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,577 \pm 1,907$) yüksek çıkmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının okulun bulunduğu ilçe değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=22,863$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla

tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Okulun bulunduğu ilçe Fatih olanların online oyun bağımlılığı puanları ($51,175 \pm 15,273$), okulun bulunduğu ilçe Bayrampaşa olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($46,143 \pm 14,236$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle okulun bulunduğu ilçe Bayrampaşa olanların online oyun bağımlılığı puanları ($46,143 \pm 14,236$), okulun bulunduğu ilçe Bakırköy olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($42,975 \pm 13,901$) yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Böylelikle okulun bulunduğu ilçe Fatih olanların online oyun bağımlılığı puanları ($51,175 \pm 15,273$), okulun bulunduğu ilçe Bakırköy olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($42,975 \pm 13,901$) yüksek olduğu görülmüştür.

3.2.16. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Ortalama Oyun Oynama Sıklığına Göre Dağılımı

Tablo 16. Online Oyun Bağımlılığının Ortalama Oyun Oynama Sıklığına Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Günde En Az Bir Saat	183	27,055	8,552	60,153	0,000	2 > 1
	Günde En Az İki Saat	161	34,044	9,008			1 > 3
	Haftada Birkaç Gün	202	24,540	7,237			2 > 3
	Haftada üç-dört Gün	106	27,453	9,401			4 > 3
	Ayda Birkaç Kez	116	19,905	6,283			2 > 4
	Ayda Bir Veya Daha Az	72	18,444	7,449			1 > 5
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Günde En Az Bir Saat	183	17,820	5,423	27,956	0,000	2 > 1
	Günde En Az İki Saat	161	19,894	5,554			1 > 3
	Haftada Birkaç Gün	202	16,203	4,864			2 > 3
	Haftada üç-dört Gün	106	16,377	4,937			1 > 4
	Ayda Birkaç Kez	116	13,888	4,729			2 > 4
	Ayda Bir Veya Daha Az	72	13,208	5,402			1 > 5
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Günde En Az Bir Saat	183	3,814	1,961	10,788	0,000	2 > 1
	Günde En Az İki Saat	161	4,882	2,111			2 > 3
	Haftada Birkaç Gün	202	3,866	1,933			2 > 4
	Haftada üç-dört Gün	106	3,859	2,058			2 > 5
	Ayda Birkaç Kez	116	3,440	1,701			1 > 6

	Ayda Bir Veya Daha Az	72	3,264	2,049			2 > 6 3 > 6 4 > 6
Online Oyun Bağımlılığı	Günde En Az Bir Saat	183	48,689	13,228	54,754	0,000	2 > 1
	Günde En Az İki Saat	161	58,820	14,328			1 > 3
	Haftada Birkaç Gün	202	44,609	11,699			2 > 3
	Haftada üç-dört Gün	106	47,689	14,306			4 > 3
	Ayda Birkaç Kez	116	37,233	10,791			2 > 4 1 > 5
	Ayda Bir Veya Daha Az	72	34,917	13,153			2 > 5 3 > 5 4 > 5 1 > 6 2 > 6 3 > 6 4 > 6

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ortalamalarının ortalama oyun oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=60,153$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Ortalama oyun oynama sıklığı günde en az iki saat olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($34,044 \pm 9,008$), ortalama oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($27,055 \pm 8,552$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle ortalama oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($27,055 \pm 8,552$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($24,540 \pm 7,237$) yüksek çıkmıştır. Araştırmada oyun oynama sıklığı günde en az iki saat olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($34,044 \pm 9,008$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($24,540 \pm 7,237$) yüksek olduğu saptanmıştır. Öte yandan haftada üç-dört gün oyun oynama sıklığı olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($27,453 \pm 9,401$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($24,540 \pm 7,237$) yüksek olduğu görülmüştür.

Ayrıca ortalama oyun oynama sıklığı günde en az iki saat olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($34,044 \pm 9,008$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada üç-dört gün olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($27,453 \pm 9,401$) yüksek çıkmıştır. Ortalama oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($27,055 \pm 8,552$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($19,905 \pm 6,283$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle ortalama oyun oynama sıklığı günde en az iki saat olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($34,044 \pm 9,008$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($19,905 \pm 6,283$) yüksek olduğu saptanmıştır. Araştırmada ayrıca oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($24,540 \pm 7,237$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($19,905 \pm 6,283$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle ortalama oyun oynama sıklığı haftada üç-dört gün olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($27,453 \pm 9,401$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($19,905 \pm 6,283$) yüksek çıkmıştır. Bu durumda oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($27,055 \pm 8,552$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($18,444 \pm 7,449$) yüksek olduğu görülmektedir.

Ayrıca günde en az iki saat oyun oynama sıklığı olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($34,044 \pm 9,008$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($18,444 \pm 7,449$) yüksek olduğu saptanmıştır. Öte yandan ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($24,540 \pm 7,237$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($18,444 \pm 7,449$) yüksek

çıkıştır. Böylelikle haftada üç-dört gün oyun oynama sıklığı olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($27,453 \pm 9,401$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($18,444 \pm 7,449$) yüksek olduğu görülmüştür.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ortalamalarının ortalama oyun oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=27,956$; $p=0,000<0.05$). Ayrıca farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Böylelikle ortalama oyun oynama sıklığı günde en az iki saat olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($19,894 \pm 5,554$), ortalama oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($17,820 \pm 5,423$) yüksek olduğu saptanmıştır. Öte yandan araştırmada ortalama günde en az bir saat oyun oynama sıklığı olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,820 \pm 5,423$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,203 \pm 4,864$) yüksek çıkmıştır.

Araştırmada oyun oynama sıklığı günde en az iki saat olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($19,894 \pm 5,554$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,203 \pm 4,864$) yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca günde en az bir saat oyun oynama olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,820 \pm 5,423$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada üç-dört gün olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,377 \pm 4,937$) yüksek çıkmıştır. Bu durumda oyun oynama sıklığı günde en az iki saat olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($19,894 \pm 5,554$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada üç-dört gün olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,377 \pm 4,937$) yüksek olduğu saptanmıştır.

Öte yandan oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,820 \pm 5,423$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($13,888$

$\pm 4,729$) yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmada günde en az iki saat oyun oynama sıklığı olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($19,894 \pm 5,554$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($13,888 \pm 4,729$) yüksek çıkmıştır. Böylelikle ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($16,203 \pm 4,864$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($13,888 \pm 4,729$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle oyun oynama sıklığı haftada üç-dört gün olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($16,377 \pm 4,937$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($13,888 \pm 4,729$) yüksek olduğu saptanmıştır.

Öte yandan araştırmada ortalama oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,820 \pm 5,423$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($13,208 \pm 5,402$) yüksek olduğu görülmüştür. Böylelikle günde en az iki saat oyun oynama sıklığı olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($19,894 \pm 5,554$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($13,208 \pm 5,402$) yüksek çıkmıştır. Ayrıca ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($16,203 \pm 4,864$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($13,208 \pm 5,402$) yüksek bulunmuştur. Bu durum haftada üç-dört gün oyun oynama sıklığı olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($16,377 \pm 4,937$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($13,208 \pm 5,402$) yüksek olduğu saptanmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ortalamalarının ortalama oyun oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=10,788$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Ortalama oyun oynama sıklığı günde en az iki saat olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme

puanları ($4,882 \pm 2,111$), ortalama oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,814 \pm 1,961$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle ortalama oyun oynama sıklığı günde en az iki saat olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,882 \pm 2,111$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,866 \pm 1,933$) yüksek olduğu saptanmıştır.

Ayrıca çalışmada oyun oynama sıklığı günde en az iki saat olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,882 \pm 2,111$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada üç-dört gün olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,859 \pm 2,058$) yüksek olduğu görülmüştür. Bu durum oyun oynama sıklığı günde en az iki saat olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,882 \pm 2,111$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,440 \pm 1,701$) yüksek olduğu belirlenmiştir. Öte yandan günde en az bir saat oyun oynama sıklığı olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($3,814 \pm 1,961$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,264 \pm 2,049$) yüksek olduğu görülmüştür. Böylelikle günde en az iki saat oyun oynama sıklığı olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,882 \pm 2,111$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,264 \pm 2,049$) yüksek çıkmıştır. Bu durum haftada birkaç gün oyun oynama sıklığı olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($3,866 \pm 1,933$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,264 \pm 2,049$) yüksek olduğu saptanmıştır. Ayrıca oyun oynama sıklığı haftada üç-dört gün olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($3,859 \pm 2,058$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,264 \pm 2,049$) yüksek bulunmuştur.

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının ortalama oyun oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=54,754$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek

amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Ortalama günde en az iki saat oyun oynama sıklığı olanların online oyun bağımlılığı puanları ($58,820 \pm 14,328$), ortalama oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($48,689 \pm 13,228$) yüksek olduğu belirlenmiştir. Böylelikle oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların online oyun bağımlılığı puanları ($48,689 \pm 13,228$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($44,609 \pm 11,699$) yüksek çıkmıştır.

Ayrıca çalışmada günde en az iki saat oyun oynama sıklığı olanların online oyun bağımlılığı puanları ($58,820 \pm 14,328$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($44,609 \pm 11,699$) yüksek olduğu görülmüştür. Bu durum ortalama oyun oynama sıklığı haftada üç-dört gün olanların online oyun bağımlılığı puanları ($47,689 \pm 14,306$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($44,609 \pm 11,699$) yüksek bulunmuştur. Öte yandan araştırmada günde en az iki saat oyun oynama sıklığı olanların online oyun bağımlılığı puanları ($58,820 \pm 14,328$), ortalama oyun oynama sıklığı haftada üç-dört gün olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($47,689 \pm 14,306$) yüksek olduğu saptanmıştır. Böylelikle oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların online oyun bağımlılığı puanları ($48,689 \pm 13,228$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($37,233 \pm 10,791$) yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmada günde en az iki saat oyun oynama sıklığı olanların online oyun bağımlılığı puanları ($58,820 \pm 14,328$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($37,233 \pm 10,791$) yüksek görülmüştür. Bu durum oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların online oyun bağımlılığı puanları ($44,609 \pm 11,699$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($37,233 \pm 10,791$) yüksek olduğu belirlenmiştir. Öte yandan haftada üç-dört gün oyun oynama sıklığı olanların online oyun bağımlılığı puanları ($47,689 \pm 14,306$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda birkaç kez olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($37,233 \pm 10,791$) yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

Ortalama oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanların online oyun bağımlılığı puanları ($48,689 \pm 13,228$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya

daha az olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($34,917 \pm 13,153$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle günde en az iki saat oyun oynama sıklığı olanların online oyun bağımlılığı puanları ($58,820 \pm 14,328$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($34,917 \pm 13,153$) yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca çalışmada oyun oynama sıklığı haftada birkaç gün olanların online oyun bağımlılığı puanları ($44,609 \pm 11,699$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($34,917 \pm 13,153$) yüksek olduğu saptanmıştır. Bu durum haftada üç-dört gün oyun oynama sıklığı olanların online oyun bağımlılığı puanları ($47,689 \pm 14,306$), ortalama oyun oynama sıklığı ayda bir veya daha az olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($34,917 \pm 13,153$) yüksek olmasına neden olmaktadır.

3.2.17. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Oyun İçin Aylık Harcama Miktarına Göre Dağılımı

Tablo 17. Online Oyun Bağımlılığının Oyun İçin Aylık Harcama Miktarına Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Hiç Para Harcamam	569	23,406	8,161	60,660	0,000	2 > 1
	10-30 TL	168	31,048	8,510			3 > 1
	31-50 TL	46	32,000	9,168			4 > 1
	51 TL ve Fazlası	57	33,860	11,404			4 > 2
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Hiç Para Harcamam	569	15,838	5,381	15,347	0,000	2 > 1
	10-30 TL	168	18,506	5,341			3 > 1
	31-50 TL	46	18,087	5,660			4 > 1
	51 TL ve Fazlası	57	18,983	5,924			
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Hiç Para Harcamam	569	3,677	1,946	10,607	0,000	2 > 1
	10-30 TL	168	4,446	2,008			3 > 1
	31-50 TL	46	4,304	2,179			4 > 1
	51 TL ve Fazlası	57	4,754	2,254			
Online Oyun Bağımlılığı	Hiç Para Harcamam	569	42,921	13,448	46,688	0,000	2 > 1
	10-30 TL	168	54,000	13,467			3 > 1
	31-50 TL	46	54,391	15,025			4 > 1
	51 TL ve Fazlası	57	57,597	16,580			

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ortalamalarının oyun için aylık harcama miktarı değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=60,660$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların

kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Araştırmada oyun için aylık harcama miktarı 10-30 TL olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($31,048 \pm 8,510$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($23,406 \pm 8,161$) yüksek bulunmuştur. Ayrıca oyun için aylık harcama miktarı 31-50 TL olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($32,000 \pm 9,168$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($23,406 \pm 8,161$) yüksek olduğu saptanmıştır. Böylelikle oyun için aylık harcama miktarı 51 TL ve fazlası olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($33,860 \pm 11,404$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($23,406 \pm 8,161$) yüksek olduğu görülmüştür. Öte yandan çalışmada oyun için aylık harcama miktarı 51 TL ve fazlası olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($33,860 \pm 11,404$), oyun için aylık harcama miktarı 10-30 TL olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($31,048 \pm 8,510$) yüksek çıkmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ortalamalarının oyun için aylık harcama miktarı değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=15,347$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Oyun için aylık harcama miktarı 10-30 TL olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,506 \pm 5,341$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,838 \pm 5,381$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle oyun için aylık harcama miktarı 31-50 TL olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,087 \pm 5,660$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,838 \pm 5,381$) yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Bu durum oyun için aylık harcama miktarı 51 TL ve fazlası olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,983 \pm 5,924$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam

olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,838 \pm 5,381$) yüksek bulunduğu görülmüştür.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ortalamalarının oyun için aylık harcama miktarı değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=10,607$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Çalışmada özellikle oyun için aylık harcama miktarı 10-30 TL olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,446 \pm 2,008$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,677 \pm 1,946$) yüksek çıkmıştır. Böylelikle oyun için aylık harcama miktarı 31-50 TL olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,304 \pm 2,179$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,677 \pm 1,946$) yüksek olduğu saptanmıştır. Ayrıca oyun için aylık harcama miktarı 51 TL ve fazlası olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,754 \pm 2,254$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,677 \pm 1,946$) yüksek olması dikkat çekmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının oyun için aylık harcama miktarı değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=46,688$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Çalışmada oyun için aylık harcama miktarı 10-30 TL olanların online oyun bağımlılığı puanları ($54,000 \pm 13,467$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($42,921 \pm 13,448$) yüksek bulunmuştur. Ayrıca araştırmada oyun için aylık harcama miktarı 31-50 TL olanların online oyun bağımlılığı puanları ($54,391 \pm 15,025$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($42,921 \pm 13,448$) yüksek olduğu görülmüştür. Böylelikle oyun için aylık harcama miktarı 51 TL ve fazlası olanların online oyun

bağımlılığı puanları ($57,597 \pm 16,580$), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($42,921 \pm 13,448$) yüksek olduğu saptanmıştır.

3.2.18. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Oyun İçin Daha Çok Kullanılan Ortama Göre Dağılımı

Tablo 18. Online Oyun Bağımlılığının Oyun İçin Daha Çok Kullanılan Ortama Göre Dağılımı

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Ev, Yurt vs.	574	25,479	9,170	4,522	0,004	2 > 1
	İnternet Kafe	34	29,765	10,796			4 > 1
	Oyun Salonu	24	24,083	7,168			2 > 3
	Fark Etmez	208	27,505	9,795			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Ev, Yurt vs.	574	16,336	5,231	5,013	0,002	2 > 1
	İnternet Kafe	34	18,353	6,844			4 > 1
	Oyun Salonu	24	14,792	4,222			2 > 3
	Fark Etmez	208	17,688	6,169			4 > 3
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Ev, Yurt vs.	574	3,847	1,968	4,299	0,005	2 > 1
	İnternet Kafe	34	5,000	2,270			2 > 3
	Oyun Salonu	24	3,458	1,719			2 > 4
	Fark Etmez	208	4,072	2,131			
Online Oyun Bağımlılığı	Ev, Yurt vs.	574	45,662	14,201	5,905	0,001	2 > 1
	İnternet Kafe	34	53,118	17,615			4 > 1
	Oyun Salonu	24	42,333	10,282			2 > 3
	Fark Etmez	208	49,264	16,010			4 > 3

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ortalamalarının oyun için daha çok kullanılan ortam değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=4,522$; $p=0,004<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Oyun için daha çok kullanılan ortam internet kafe olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,765 \pm 10,796$), oyun için daha çok kullanılan ortam ev, yurt vs. olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($25,479 \pm 9,170$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle araştırmada oyun için daha çok kullanılan ortam fark etmez olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($27,505 \pm 9,795$), oyun için daha çok kullanılan ortam ev, yurt vs. olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve

gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($25,479 \pm 9,170$) yüksek olduğu saptanmıştır. Ayrıca oyun için daha çok kullanılan ortam internet kafe olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,765 \pm 10,796$), oyun için daha çok kullanılan ortam oyun salonu olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($24,083 \pm 7,168$) yüksek olduğu görülmüştür.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ortalamalarının oyun için daha çok kullanılan ortam değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=5,013$; $p=0,002<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Çalışmada oyun için daha çok kullanılan ortam internet kafe olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,353 \pm 6,844$), oyun için daha çok kullanılan ortam ev, yurt vs. olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,336 \pm 5,231$) yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Böylelikle oyun için daha çok kullanılan ortam fark etmez olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,688 \pm 6,169$), oyun için daha çok kullanılan ortam ev, yurt vs. olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,336 \pm 5,231$) yüksek görülmüştür. Bu durum oyun için daha çok kullanılan ortam internet kafe olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,353 \pm 6,844$), oyun için daha çok kullanılan ortam oyun salonu olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($14,792 \pm 4,222$) yüksek çıkmıştır. Öte yandan oyun için daha çok kullanılan ortam fark etmez olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,688 \pm 6,169$), oyun için daha çok kullanılan ortam oyun salonu olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($14,792 \pm 4,222$) yüksek olduğu belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ortalamalarının oyun için daha çok kullanılan ortam değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=4,299$; $p=0,005<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Oyun için daha çok

kullanılan ortam internet kafe olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($5,000 \pm 2,270$), oyun için daha çok kullanılan ortam ev, yurt vs. olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,847 \pm 1,968$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle oyun için daha çok kullanılan ortam internet kafe olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($5,000 \pm 2,270$), oyun için daha çok kullanılan ortam oyun salonu olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,458 \pm 1,719$) yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca oyun için daha çok kullanılan ortam internet kafe olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($5,000 \pm 2,270$), oyun için daha çok kullanılan ortam fark etmez olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($4,072 \pm 2,131$) yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının oyun için daha çok kullanılan ortam değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=5,905$; $p=0,001<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Araştırmada oyun için daha çok kullanılan ortam internet kafe olanların online oyun bağımlılığı puanları ($53,118 \pm 17,615$), oyun için daha çok kullanılan ortam ev, yurt vs. olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($45,662 \pm 14,201$) yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu durum oyun için daha çok kullanılan ortam fark etmez olanların online oyun bağımlılığı puanları ($49,264 \pm 16,010$), oyun için daha çok kullanılan ortam ev, yurt vs. olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($45,662 \pm 14,201$) yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Böylelikle oyun için daha çok kullanılan ortam internet kafe olanların online oyun bağımlılığı puanları ($53,118 \pm 17,615$), oyun için daha çok kullanılan ortam oyun salonu olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($42,333 \pm 10,282$) yüksek çıkmıştır. Ayrıca çalışmada oyun için daha çok kullanılan ortam fark etmez olanların online oyun bağımlılığı puanları ($49,264 \pm 16,010$), oyun için daha çok kullanılan ortam oyun salonu olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($42,333 \pm 10,282$) yüksek bulunmuştur.

3.2.19. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Oyun Oynamada En Sevdiği Yönüne Göre Dağılımı

Tablo 19. Online Oyun Bağımlılığının Oyun Oynamada En Sevdiği Yönüne Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Kendi Oyuncu Karakterimi Oluşturmak ve Seviyesini Yükseltmek	385	25,946	8,600	14,332	0,000	2 > 1 3 > 1 4 > 1 1 > 5 2 > 5 3 > 5 4 > 5
	Kendimi Diğerlerinden üstün Hissetmek	80	29,800	10,931			
	Diğer İnsanlarla Etkileşim Kurmak	116	28,129	10,097			
	Oyunda Seviye vs. Satarak Para Kazanmak	67	29,448	10,455			
	Zaman Öldürmek	192	22,537	8,157			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Kendi Oyuncu Karakterimi Oluşturmak ve Seviyesini Yükseltmek	385	16,447	5,279	5,168	0,000	2 > 1 3 > 1 4 > 1 2 > 5 3 > 5 4 > 5
	Kendimi Diğerlerinden üstün Hissetmek	80	17,913	6,412			
	Diğer İnsanlarla Etkileşim Kurmak	116	17,664	5,575			
	Oyunda Seviye vs. Satarak Para Kazanmak	67	18,224	5,898			
	Zaman Öldürmek	192	15,625	5,379			
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Kendi Oyuncu Karakterimi Oluşturmak ve Seviyesini Yükseltmek	385	3,899	1,921	5,324	0,000	2 > 1 1 > 5 2 > 5 3 > 5 4 > 5
	Kendimi Diğerlerinden üstün Hissetmek	80	4,688	2,168			
	Diğer İnsanlarla Etkileşim Kurmak	116	4,129	2,189			
	Oyunda Seviye vs. Satarak Para Kazanmak	67	4,134	2,167			

	Zaman Öldürmek	192	3,521	1,933			
Online Oyun Bağımlılığı	Kendi Oyuncu Karakterimi Oluşturmak ve Seviyesini Yükseltmek	385	46,291	13,614	12,483	0,000	2 > 1 3 > 1 4 > 1 1 > 5 2 > 5 3 > 5 4 > 5
	Kendimi Diğerlerinden üstün Hissetmek	80	52,400	17,380			
	Diğer İnsanlarla Etkileşim Kurmak	116	49,922	16,173			
	Oyunda Seviye vs. Satarak Para Kazanmak	67	51,806	15,366			
	Zaman Öldürmek	192	41,682	13,337			

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ortalamalarının oyun oynamada en sevdiği yönü değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=14,332$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Oyun oynamada en sevdiği yönü kendimi diğerlerinden üstün hissetmek olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,800 \pm 10,931$), oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($25,946 \pm 8,600$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle çalışmada oyun oynamada en sevdiği yönü diğer insanlarla etkileşim kurmak olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,129 \pm 10,097$), oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($25,946 \pm 8,600$) yüksek çıkmıştır. Bu durum oyun oynamada en sevdiği yönü oyunda seviye vs. satarak para kazanmak olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,448 \pm 10,455$), oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($25,946 \pm 8,600$) yüksek çıkmasına neden olmuştur. Ayrıca oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini

yükseltmek olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($25,946 \pm 8,600$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($22,537 \pm 8,157$) yüksek olduğu saptanmıştır. Öte yandan araştırmada oyun oynamada en sevdiği yönü kendimi diğerlerinden üstün hissetmek olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,800 \pm 10,931$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($22,537 \pm 8,157$) yüksek olduğu görülmüştür. Böylelikle oyun oynamada en sevdiği yönü diğer insanlarla etkileşim kurmak olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($28,129 \pm 10,097$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($22,537 \pm 8,157$) yüksek çıkmıştır. Ayrıca oyun oynamada en sevdiği yönü oyunda seviye vs. satarak para kazanmak olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($29,448 \pm 10,455$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($22,537 \pm 8,157$) yüksek bulunmuştur.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ortalamalarının oyun oynamada en sevdiği yönü değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=5,168$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Oyun oynamada en sevdiği yönü kendimi diğerlerinden üstün hissetmek olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,913 \pm 6,412$), oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,447 \pm 5,279$) yüksek olduğu saptanmıştır. Bu durum oyun oynamada en sevdiği yönü diğer insanlarla etkileşim kurmak olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,664 \pm 5,575$), oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,447 \pm 5,279$) yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca oyun oynamada en sevdiği yönü oyunda seviye vs. satarak para kazanmak olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme

puanları ($18,224 \pm 5,898$), oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($16,447 \pm 5,279$) yüksek çıkmıştır.

Araştırmada oyun oynamada en sevdiği yönü kendimi diğerlerinden üstün hissetmek olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,913 \pm 6,412$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,625 \pm 5,379$) yüksek olduğu dikkat çekmektedir. Böylelikle oyun oynamada en sevdiği yönü diğer insanlarla etkileşim kurmak olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($17,664 \pm 5,575$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,625 \pm 5,379$) yüksek görülmüştür. Ayrıca çalışmada oyun oynamada en sevdiği yönü oyunda seviye vs. satarak para kazanmak olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($18,224 \pm 5,898$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($15,625 \pm 5,379$) yüksek olduğu saptanmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ortalamalarının oyun oynamada en sevdiği yönü değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=5,324$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Oyun oynamada en sevdiği yönü kendimi diğerlerinden üstün hissetmek olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,688 \pm 2,168$), oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,899 \pm 1,921$) yüksek bulunmuştur. Ayrıca oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($3,899 \pm 1,921$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,521 \pm 1,933$) yüksek olduğu saptanmıştır. Öte yandan oyun oynamada en sevdiği yönü kendimi diğerlerinden üstün hissetmek olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,688 \pm 2,168$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme

puanlarından ($3,521 \pm 1,933$) yüksek olduğu belirlenmiştir. Böylelikle oyun oynamada en sevdiği yönü diğer insanlarla etkileşim kurmak olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,129 \pm 2,189$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,521 \pm 1,933$) yüksek görülmüştür. Çalışmada oyun oynamada en sevdiği yönü oyunda seviye vs. satarak para kazanmak olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,134 \pm 2,167$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,521 \pm 1,933$) yüksek çıkmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının oyun oynamada en sevdiği yönü değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=12,483$; $p=0,000<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Oyun oynamada en sevdiği yönü kendimi diğerlerinden üstün hissetmek olanların online oyun bağımlılığı puanları ($52,400 \pm 17,380$), oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($46,291 \pm 13,614$) yüksek olduğu görülmüştür. Böylelikle oyun oynamada en sevdiği yönü diğer insanlarla etkileşim kurmak olanların online oyun bağımlılığı puanları ($49,922 \pm 16,173$), oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($46,291 \pm 13,614$) yüksek çıkmıştır. Ayrıca oyun oynamada en sevdiği yönü oyunda seviye vs. satarak para kazanmak olanların online oyun bağımlılığı puanları ($51,806 \pm 15,366$), oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($46,291 \pm 13,614$) yüksek olduğu saptanmıştır. Öte yandan araştırmada oyun oynamada en sevdiği yönü kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanların online oyun bağımlılığı puanları ($46,291 \pm 13,614$), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($41,682 \pm 13,337$) yüksek bulunmuştur.

Bu verilerin dışında oyun oynamada en sevdiği yönü kendimi diğerlerinden üstün hissetmek olanların online oyun bağımlılığı puanları ($52,400 \pm 17,380$), oyun

oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların online oyun bağımlılığı puanlarından (41,682 ± 13,337) yüksek çıktığı görülmüştür. Ayrıca oyun oynamada en sevdiği yönü diğer insanlarla etkileşim kurmak olanların online oyun bağımlılığı puanları (49,922 ± 16,173), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların online oyun bağımlılığı puanlarından (41,682 ± 13,337) yüksek olduğu saptanmıştır. Böylelikle oyun oynamada en sevdiği yönü oyunda seviye vs. satarak para kazanmak olanların online oyun bağımlılığı puanları (51,806 ± 15,366), oyun oynamada en sevdiği yönü zaman öldürmek olanların online oyun bağımlılığı puanlarından (41,682 ± 13,337) yüksek olduğu çıkmıştır.

3.2.20. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Sınıfa Göre Dağılımı

Tablo 20. Online Oyun Bağımlılığının Sınıfa Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Hazırlık	12	32,583	12,457	4,006	0,003	1 > 2
	Lise 1	254	26,268	9,364			1 > 3
	Lise 2	236	26,826	9,780			1 > 4
	Lise 3	223	24,372	8,165			2 > 4
	Lise 4	115	27,017	10,130			3 > 4
							5 > 4
							1 > 5
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Hazırlık	12	17,833	7,673	1,911	0,107	
	Lise 1	254	17,374	5,634			
	Lise 2	236	16,648	5,505			
	Lise 3	223	16,022	5,460			
	Lise 4	115	16,574	5,397			
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Hazırlık	12	5,417	1,564	4,963	0,001	1 > 2
	Lise 1	254	3,992	2,100			1 > 3
	Lise 2	236	4,208	2,115			1 > 4
	Lise 3	223	3,538	1,726			2 > 4
	Lise 4	115	3,887	2,122			3 > 4
						1 > 5	
Online Oyun Bağımlılığı	Hazırlık	12	55,833	19,296	3,700	0,005	1 > 4
	Lise 1	254	47,634	14,986			2 > 4
	Lise 2	236	47,682	15,161			3 > 4
	Lise 3	223	43,933	13,267			5 > 4
	Lise 4	115	47,478	15,641			

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ortalamalarının sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı

bulunmuştur ($F=4,006$; $p=0,003<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Çalışmada sınıfı hazırlık olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($32,583 \pm 12,457$), sınıfı lise 1 olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($26,268 \pm 9,364$) yüksek olduğu görülmüştür. Böylelikle sınıfı hazırlık olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($32,583 \pm 12,457$), sınıfı lise 2 olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($26,826 \pm 9,780$) yüksek çıkmıştır. Bu durumda sınıfı hazırlık olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($32,583 \pm 12,457$), sınıfı lise 3 olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($24,372 \pm 8,165$) yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca sınıfı lise 1 olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($26,268 \pm 9,364$), sınıfı lise 3 olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($24,372 \pm 8,165$) yüksek olduğu saptanmıştır. Öte yandan sınıfı lise 2 olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($26,826 \pm 9,780$), sınıfı lise 3 olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($24,372 \pm 8,165$) yüksek bulunmuştur. Sınıfı Lise 4 olanların ise “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($27,017 \pm 10,130$), sınıfı lise 3 olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($24,372 \pm 8,165$) yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmada sınıfı hazırlık olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($32,583 \pm 12,457$), sınıfı lise 4 olanların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($27,017 \pm 10,130$) yüksek olduğu dikkat çekmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ortalamalarının sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=4,963$; $p=0,001<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Sınıfı hazırlık olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($5,417 \pm 1,564$), sınıfı lise 1 olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,992 \pm 2,100$) yüksek olduğu görülmüştür. Sınıfı

hazırlık olanların ise sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($5,417 \pm 1,564$), sınıfı lise 2 olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($4,208 \pm 2,115$) yüksek olduğu saptanmıştır. Böylelikle sınıfı hazırlık olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($5,417 \pm 1,564$), sınıfı lise 3 olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,538 \pm 1,726$) yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca sınıfı lise 1 olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($3,992 \pm 2,100$), sınıfı lise 3 olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,538 \pm 1,726$) yüksek çıkmıştır. Araştırmada sınıfı lise 2 olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($4,208 \pm 2,115$), sınıfı lise 3 olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,538 \pm 1,726$) yüksek olduğu da dikkat çekmektedir. Öte yandan çalışmada sınıfı hazırlık olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($5,417 \pm 1,564$), sınıfı lise 4 olanların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($3,887 \pm 2,122$) yüksek olduğu saptanmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=3,700$; $p=0,005<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Araştırmada sınıfı hazırlık olanların online oyun bağımlılığı puanları ($55,833 \pm 19,296$), sınıfı lise 3 olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($43,933 \pm 13,267$) yüksek çıkmıştır. Böylelikle sınıfı lise 1 olanların online oyun bağımlılığı puanları ($47,634 \pm 14,986$), sınıfı lise 3 olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($43,933 \pm 13,267$) yüksek olduğu görülmüştür. Bu durum sınıfı lise 2 olanların online oyun bağımlılığı puanları ($47,682 \pm 15,161$), sınıfı lise 3 olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($43,933 \pm 13,267$) yüksek çıktığı saptanmıştır. Ayrıca sınıfı lise 4 olanların online oyun bağımlılığı puanları ($47,478 \pm 15,641$), sınıfı lise 3 olanların online oyun bağımlılığı puanlarından ($43,933 \pm 13,267$) yüksek olması dikkat çekmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ortalamalarının sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova)

sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmamıştır ($p>0.05$).

3.2.21. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre Dağılımı

Tablo 21. Online Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	t	p
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Erkek	463	28,337	9,403	7,858	0,000
	Kadın	377	23,385	8,678		
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Erkek	463	17,521	5,385	4,748	0,000
	Kadın	377	15,711	5,625		
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme	Erkek	463	4,166	2,023	3,642	0,000
	Kadın	377	3,658	2,001		
Online Oyun Bağımlılığı	Erkek	463	50,024	14,561	7,270	0,000
	Kadın	377	42,753	14,235		

Araştırmaya katılan öğrencilerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan t-testi sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($t=7.858$; $p=0.000<0,05$). Erkeklerin “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanları ($x=28,337$), kadınların “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” puanlarından ($x=23,385$) yüksek bulunmuştur.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan t-testi sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı çıkmıştır ($t=4.748$; $p=0.000<0,05$). Ayrıca erkeklerin oyunu başka etkinliklere tercih etme puanları ($x=17,521$), kadınların oyunu başka etkinliklere tercih etme puanlarından ($x=15,711$) yüksek olduğu saptanmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan t-testi sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı olduğu görülmektedir ($t=3.642$; $p=0.000<0,05$). Öte yandan erkeklerin sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanları ($x=4,166$), kadınların sosyal hayata karlı oyunu tercih etme puanlarından ($x=3,658$) yüksek olduğu belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan t-testi sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı çıkmıştır ($t=7.270$; $p=0.000<0,05$). Böylelikle erkeklerin online oyun bağımlılığı puanları ($x=50,024$), kadınların online oyun bağımlılığı puanlarından ($x=42,753$) yüksek olduğu saptanmıştır.

3.2.22. Katılımcıların Demografik Değişkenler ve Online Oyun Kullanım Davranış Değişkenleri ile Online Oyun Bağımlılığına İlişkin Doğrusal Regresyon Analizi

Tablo 22. Demografik Değişkenler ve Online Oyun Kullanım Davranış Değişkenleri ile Online Oyun Bağımlılığına İlişkin Doğrusal Regresyon Analizi

Bağımlı Değişken	Bağımsız Değişken	β	t	p	F	Model (p)	R ²
Bağımlılık	Sabit	62,431	16,590	0,000	20,230	0,000	0,268
	Cinsiyet	-1,993	-1,992	0,047			
	Sınıf	-1,397	-3,299	0,001			
	İkamet Yeri	1,383	1,549	0,122			
	Aylık Ortalama Gelirrrrr	0,168	0,617	0,538			
	Baba Mesleği	-0,380	-2,027	0,043			
	Anne Mesleği	0,012	0,049	0,961			
	Baba Eğitim Düzeyi	0,784	1,729	0,084			
	Anne Eğitim Düzeyi	-1,153	-2,557	0,011			
	Oyun İçin Aylık Harcama Miktarı	3,846	6,964	0,000			
	En Çok Oynanan Oyun Türü	-0,015	-0,073	0,942			
	En Çok Oyun Oynanan Platform	-1,127	-5,112	0,000			
	Oyun Oynamada En Sevdiği Yönü	-0,261	-0,961	0,337			
	Ortalama Oyun Oynama Sıklığı	-2,655	-8,908	0,000			
	Oyun İçin Daha Çok Kullanılan Ortam	0,723	2,106	0,036			
	Okul Türü	0,092	0,213	0,831			
	Okulun Bulunduğu İlçe	-1,518	-2,681	0,007			

Online oyun bağımlılarının bağımlı olmayanlardan nasıl farklılaştığını ortaya koymak amacıyla doğrusal ayırma analizi (linear discriminant analysis) uygulanmıştır. Bu sayede bağımlıları bağımlı olmayanlardan ayırt etmede etkili değişkenlerin önem sırasının da belirlenmesi amaçlanmıştır. Bağımsız değişkenler setinde demografik değişkenler, online oyun kullanım davranışları amaçları değişkenlerine yer verilmiştir. Amaç, bu değişkenlerin farklılaştırma etkilerini test etmek ve online oyun bağımlılarının çok boyutlu profillerini ortaya koymaktır.

Sonuçları yer aldığı Tablo 22’de cinsiyet, sınıf, ikamet yeri, aylık ortalama gelir, baba mesleği, anne mesleği, baba eğitim düzeyi, anne eğitim düzeyi, oyun için aylık harcama miktarı, en çok oynanan oyun türü, en çok oyun oynanan platform, oyun oynamada en sevdiği yönü, ortalama oyun oynama sıklığı, oyun için daha çok kullanılan ortam, okul türü, okulun bulunduğu ilçe ile bağımlılık arasındaki ilişki belirlemek üzere yapılan regresyon analizi istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($F=20,230$; $p=0,000<0.05$). Bağımlılık düzeyinin belirleyicisi olarak cinsiyet, sınıf, ikamet yeri, aylık ortalama gelir, baba mesleği, anne mesleği, baba eğitim düzeyi, anne eğitim düzeyi, oyun için aylık harcama miktarı, en çok oynanan oyun türü, en çok oyun oynanan platform, oyun oynamada en sevdiği yönü, ortalama oyun oynama sıklığı, oyun için daha çok kullanılan ortam, okul türü, okulun bulunduğu ilçe değişkenleri ile ilişkisinin (açıklayıcı gücünün) güçlü olduğu görülmüştür ($R^2=0,268$). Öğrencilerin kız olması bağımlılık düzeyini azalttığı görülürken ($\beta=-1,993$), ayrıca öğrencilerin okudukları sınıf düzeyi bağımlılık düzeyini azalttığı dikkat çekmektedir ($\beta=-1,397$). Araştırmada öğrencilerin ikamet yeri düzeyi bağımlılık düzeyini etkilememektedir ($p=0.122>0.05$). Öte yandan öğrencilerin aylık ortalama gelir düzeyi de bağımlılık düzeyine etki göstermemektedir ($p=0.538>0.05$). Katılımcıların baba meslek düzeyi bağımlılık düzeyini azalttığı saptanmıştır ($\beta=-0,380$). Ancak anne meslek düzeyi ise bağımlılık düzeyini etkilememektedir ($p=0.961>0.05$). Ayrıca öğrencilerin ebeveynlerinden babanın eğitim düzeyi bağımlılık düzeyini etkilemezken ($p=0.084>0.05$), annenin eğitim düzeyinin artması ise bağımlılık düzeyini azaltmaktadır ($\beta=-1,153$).

Araştırmada online oyun oynama davranışlarına yönelik bağımsız değişkenler baktığımızda katılımcıların oyun için aylık harcama miktarı düzeyi bağımlılık düzeyini arttırmaktadır ($\beta=3,846$). Ayrıca öğrencilerin en çok oynanan

oyun türü düzeyi bağımlılık düzeyini etkilememektedir ($p=0.942>0.05$). Ancak katılımcıların online oyunu oynadıkları bilgisayar dışında bir platformda oyun oynaması platform düzeyi bağımlılık düzeyini azaltmaktadır ($\beta=-1,127$). Öte yandan öğrencilerin oyun oynamada en sevdiği yönü düzeyi bağımlılık düzeyini etkilememesi de dikkat çekmektedir ($p=0.337>0.05$). Araştırmada dikkat çeken bir diğer nokta ise öğrencilerin ortalama oyun oynama sıklığı düzeyi bağımlılık düzeyini azalttığı görülmektedir ($\beta=-2,655$). Ayrıca katılımcıların oyun için kullandıkları ortam olarak ev ve yurt dışındaki yerlerin olması bağımlılık düzeyini artırdığı dikkat çekmektedir ($\beta=0,723$). Öte yandan öğrencilerin okul türü düzeyi bağımlılık düzeyini etkilemezken ($p=0.831>0.05$), okulun bulunduğu ilçe Fatih ve Bakırköy dışında olmaları bağımlılık düzeyini azaltmaktadır ($\beta=-1,518$).

SONUÇ VE ÖNERİLER

Toplumsal faaliyetlerin oluşum süreçlerinde, ekonomi, bilimsel ve bireysel yaratıcılık, uluslararası iletişim, kültür gibi birçok beşeri faaliyetin etkinliğinin yanı sıra bilgi teknolojileri de büyük rol oynamaktadır. Özellikle yeni toplumsal biçimler ve süreçler teknolojik değişimin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Böylelikle teknolojik aygıtlara değinilmeksizin toplum anlaşılabilir duruma gelmektedir. Bu durum iletişimsel teknolojinin gelişimini de açıklar nitelikte olmaktadır. Çünkü ilk medya araçları geleneksel iletişim mekanizması içerisinde hizmet verirken hedef kitle medya iletilerine karşı reaksiyon gösterme imkânı bulamadığı gibi edindikleri bilginin doğruluğunu veya güvenilirliğini de kontrol edememektedir. Ancak toplumun veya bilgi teknolojilerinin çeşitli etkileşimleri sonucunda ortaya çıkan yeni medya anlayışıyla birtakım yenilikler ortaya çıkmaktadır. Bu yenilikler sadece verdiği hizmetler noktasında değil; ayrıca kullanım alanlarına yönelik yeniliklerinin de ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Özellikle yeni medya olarak nitelendirdiğimiz internet ilk zamanlarda ABD Savunma Bakanlığı tarafından askeri amaçla ortaya çıksa da zamanla Web 1,0'dan başlayıp Web4,0'a kadar devam ederek ilk çıkış noktasından farklı boyutlara evirilmektedir.

İnternetin farklı boyutlara evirilmesiyle; artık kitle iletişim araçlarına yüklenen birçok görevi kendi içerisinde barındırmaktadır. Bu yeni medya aracı sayesinde kullanıcılar, olaylardan anında haberdar olabilmekte, eğlenabilmekte, sohbet edebilmekte, online oyun oynayabilmekte, alışveriş yapabilmekte, bankacılık işlemleri gibi birçok işlemi yerine getirebilmektedir. Ancak internet sadece bu yeniliklerle sınırlı kalmamakta, özellikle sanal gerçeklikten yapay zekâyâ kadar birçok noktada gelişim içerisinde olmaktadır. Bu gelişim toplumsal mekanizmaları şekillendirdiği gibi bireysel yaşantılara da etki etmektedir. Özellikle bireyler artık toplumsal yaşantılarını internetin sunduğu imkânlara göre şekillendirmektedir. Çünkü insanlar artık alışverişlerini reel olarak değil sanal mecralarda icra etmekle birlikte oynadıkları online oyunlardaki kahramanlar üzerinden kendilerine sosyal statü oluşturmaktadırlar. Ortaya çıkan bu statünün devamı için insanlar artık toplantılarda, arkadaş ortamlarında, çocuklar evlerde ve okullarda mevcut görevlerini yerine getiremez duruma gelmektedirler. Asli görevlerini yerine getiremeyen bu online oyun kullanıcılarında makineleşme, kişilik değişimleri, öğrenme bozuklukları, anti sosyal davranışlar, sağlık problemleri gibi birçok fiziksel, sosyal ve psikolojik

problemler görülmektedir. Kullanıcıların yaşantılarına bu kadar etki eden online oyun hizmeti aslında internet bağımlılığının ortaya çıkmasında en önemli etkenlerin başında gelmektedir. Böylelikle son zamanlarda kullanıcıların yaşantılarında patolojik etkilerin ortaya çıkarmasına neden olan online oyun oynama davranışı ayrı bir bağımlılık olarak değerlendirilmektedir.

Özellikle internet bağımlılığının oluşmasında önemli rol oynayan online oyun oynama bağımlılığı tıpkı madde, kumar, teknoloji bağımlılıkların da olduğu gibi sosyal, kültürel, fiziksel ve ekonomik etkileri merak edilmektedir. Ortaya çıkan bu merak hissiyle gerçekleştirilen çalışmada online oyun oynamanın genç statüsünde sayılan bireylerde bağımlılık riski ve etkilerine yönelik sorulara cevap aranmaktadır. Bu bağlamda İstanbul'un Fatih, Bayrampaşa, Bakırköy ilçelerinde okuyan imam hatip, anadolu, meslek ve özel eğitim veren ortaöğretim kurumlarındaki öğrencilerin, online oyun oynama alışkanlıklarının bağımlılık riskine yönelik saha araştırması gerçekleştirilmiştir. Yapılan saha araştırması kapsamında yukarıda sayılan ilçelerdeki öğrenim gören 840 öğrenci ile anket yapılmıştır. Elde edilen bulgular ışığında ortaöğretim öğrencilerinin online oyun oynama ve bağımlılık ilişkilerine yönelik önemli ipuçları elde edilmiştir.

Buna göre yaş ortalaması 15 ile 18 arasında değişen ortaöğretim öğrencilerinin sorulara verdiği cevaplar ışığında 3 faktörün öne çıktığı görülmektedir. İlk faktör “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” ikinci faktör “oyunu başka etkinliklere tercih etme” üçüncü faktör ise “sosyal hayata karlı oyunu tercih etme” başlıkları altında toplanmıştır. Böylelikle araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun oynama nedeniyle yaşadığı temel sorunlar, online oyunların gündelik pratiklere etkisi ve sanal gerçekliğin reel yaşama etkisine kadar bir çok perspektif ortaya konulmaktadır.

Ortaya çıkan 3 faktörün yanı sıra araştırmaya katılan 840 öğrenciden 112'sinin(% 13) kontrolün bireyde olduğu grupta yer aldığı görülürken, 405'inin (%48) kontrol kaybının başladığı grupta, 308'inin (%37) risk grubunda ve özellikle 15 öğrencinin (%2) ise bağımlı grubunda yer aldığı görülmektedir. Literatürde bağımlıların yaşadıkları toplumdan dışlanmamak için bağımlı olma durumlarını saklamaktadırlar. Bu çalışmada da kontrol kaybının başladığı grup ile risk grubunun içinde bulunduğu katılımcıların oranının yüksek olması katılımcıların

bağımlılık durumlarını toplumdan sakladıklarının göstergesi olarak değerlendirilmektedir.

Katılımcılar likert tipi sorular içerisinde yer alan ve bağımlılık durumunun belirlenmesinde etkin rol oynayan “Hayatınızla İlgili Rahatsız Edici Düşünceleri Oyunlarla Zaman Geçirerek Unutur Musunuz?” sorusuna 2,911 (zaman zaman), ortalamasıyla cevap vermektedir. Ayrıca “Amaçladığınızdan Daha Uzun Süre Oyun Oynuyor Musunuz?” sorusu 2,918 (zaman zaman) ortalamasıyla karşılık bulurken öte yandan “Oyun İle Zaman Geçirirken Kendinize "Birazcık Daha Oynayıp Kapatacağım" Dediğiniz Oluyor Mu?” sorusu ise 3,035 (zaman zaman) ortalamasıyla en yüksek değeri alması dikkat çekmektedir. Çünkü bu yüksek değerli sorular özellikle online oyun bağımlılığı ve diğer bağımlılıkların belirlenmesinde etkin rol oynayan “ruh hali değişimi ve tolerans” gibi tanı ve ölçütlerin içerisinde değerlendirilmektedir.

Ebeveynlerden baba eğitim düzeyi bağımlılık düzeyini etkilememektedir. Ancak öğrencilerin anne eğitim düzeyinin artması bağımlılık düzeyini azaltmaktadır. Özellikle “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” faktörü içerisinde eğitim düzeyi okur-yazar olan annelerin çocukları; ilkokul, lise ve üniversite eğitimi almış annelerin çocuklarına göre bağımlı olma riski daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu faktörü destekler nitelikte genel online oyun bağımlılığı ilişkisinde okur yazar durumundaki annenin çocuğu ilkokul, lise, üniversite eğitimi alan annelerin çocuklarına göre bağımlı olma riski yüksek olmaktadır. Burada dikkat çeken bir diğer nokta ise ortaokul eğitimi alan annenin çocuğu, lise eğitimi alan annenin çocuğuna göre bağımlılık riski daha fazla olmaktadır. Buradan da anlaşıldığı gibi eğitim düzeyi düşük olan annelerin çocuklarında bağımlı olma durumu daha da artmaktadır. Çünkü eğitim düzeyi düşük olan annelerin çocuklarında online oyun oynamaya yönelik yeteri kadar farkındalık yaratılamamasının etkisi görülmektedir. Ayrıca ebeveynlerin meslekleri de bağımlılık düzeyini etkilemektedir. Özellikle öğrencilerin baba mesleği düzeyi bağımlılık düzeyini azaltmaktadır. Öğrencilerin anne mesleği düzeyi bağımlılık düzeyini etkilememektedir.

Araştırmada katılımcıların oynadıkları oyun türü düzeyi bağımlılık düzeyini etkilememektedir. Ancak en çok oynanan oyun türü olarak strateji oyununun ön plana çıktığı görülmektedir. Bu oyun türüne göre her oyuncu, kendini ötekine göre konumlandırmaktadır. Böylelikle oyuncuların oyunları online biçimde oynadığını kanıtlamaktadır. Tercih edilen oyun sırasında dövüş-turnuva oyunları ikinci sırada yer almaktadır. Dövüş-turnuva oyunlarında katılımcılar, uzun süre ekran başında adam öldürerek sanal katliamlar yapmaktadırlar. Bu sanal katliamlar yüzünden katılımcılar reel dünyada meydana gelen çatışmalara, savaşlara ve saldırılara karşı duyarsızlaşarak ruh ve beden sağlıklarına zarar vermektedirler. Katılımcıların tercih ettiği üçüncü oyun olan aksiyon ve macera oyunlarında ise el, göz ve vücut koordinasyonu gerekmektedir. Bu oyun türü bağımlılarda istem dışı el hareketleri, göz kurumaları ve eklem bozukluklarının oluşmasına neden olmaktadır. Katılımcıların bilgisayar dışında bir platformda oyun oynaması platform düzeyi bağımlılık düzeyini azaltmaktadır. Özellikle bu durumun nedeni olarak katılımcıların birçoğunun yurtlarda kalması ve oyun için daha çok internet kafeleri tercih etmelerinden kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Katılımcılar için online oyun yaşamlarının önemli bir parçası olması nedeniyle bilgisayar sahibi olmasa da bulabildiği her yerde online oyunu oynamaya çalıştıkları görülmektedir. Ayrıca katılımcıların online oyunu en az cep telefonları aracılığıyla oynadığı dikkat çekmektedir.

Oyun türleri, oyun oynama araçlarının yanı sıra bağımlılıkla ilişkili olan oyun oynama süreleri de önem arz etmektedir. Araştırmada katılımcıların ortalama oyun oynama sıklığı düzeyi bağımlılık düzeyini azaltmaktadır. Böylelikle katılımcıların 4'te 1'e yakını haftada birkaç gün oyun oynarken, 5'te 1'i ise günde en az iki saat olmak üzere oyun başında zaman geçirmektedir. Oyun oynama süreleri bağımlılıkta etkin rol oynadığı gibi online oyunlara harcanan para ile bağımlılık düzeyi arasında da benzerlik bulunmaktadır. Buradan yola çıkarak katılımcıların oyun için aylık harcama miktarı düzeyi bağımlılık düzeyini arttırmaktadır. Buradan yola çıkarak öğrencilerin 5'te 1'i 10-30 TL arasında oyuna harcama yaptığı görülmektedir. Oyuna harcanan para ile oyunun neden oynadığına yönelik ilişki arasında paralellik bulunmaktadır. Öğrencilerin her 2'sinden 1'i oyunu 'kendi oyuncu karakterini oluşturmak ve seviyesini yükseltmek' için oyunu oynarken, katılımcıların 10'da 1'i ise oyunu 'kendini diğerlerinden üstün hissetmek için' oynadığını belirtmektedir.

Öğrencilerin online oyun bağımlılığı düzeylerinde cinsiyet açısından farklılık olduğu görülmektedir. Özellikle erkeklerin kadınlara oranla daha bağımlı olduğu ortaya çıkmaktadır. Böylelikle katılımcıların tercihlerden yola çıkarak derslerinde başarılı olamayanlar, anti sosyal yaşama sahip olanlar ve ergenlik dönemlerinde olanların yaşamlardaki olumsuzluklardan kurtulmak için online oyuna yönelerek kendilerine sanal gerçeklik oluşturdukları görülmektedir. Ortaya çıkan sanal gerçeklikle öğrenciler reel yaşamdan uzaklaşarak arkadaşlıklar kurmakla birlikte ayrıca online oyunlar üzerinden maddi ihtiyaçlarını da karşılamaktadır.

Katılımcıların oyun oynama süreleri, oyuna harcanan para durumları ve cinsiyete göre dağılımlarının yanı sıra örneklemin seçildiği ilçelerin bağımlılık düzeyine göre etkisi bulunmaktadır. Özellikle okulun bulunduğu ilçe Fatih dışında olanların bağımlılık düzeyi azalmaktadır. Burada en yüksek bağımlılık oranı Fatih ilçesinde olduğu görülmektedir. Fatih ilçesini sırasıyla Bayrampaşa, Bakırköy ilçeleri takip etmektedir. İlçelerden yola çıkarak okulların online oyun bağımlılık düzeylerinde ise oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, sosyal hayata karlı oyunu tercih etme, genel online oyun bağımlılık düzeyleri anlamlı farklılık bulunmamıştır. Ancak 'oyunu başka etkinliklere tercih etme' faktörü içerisinde anlamlı farklılık bulunmaktadır. Buna göre imam hatip liselerinin, meslek, anadolu ve özel liselere oranla bağımlı düzeyi daha yüksek olmaktadır. Okullardaki öğrencilerin sınıf dağılımındaki bağımlılık düzeylerine göre hazırlık öğrencilerinin diğer sınıflara oranla daha fazla bağımlı olduğu görülmektedir. Ayrıca genel oranda sınıf oranı düştükçe oyun oynama bağımlılık düzeyleri artmaktadır. Çünkü bağımlılarda yaş oranı azaldıkça katılımcıların online oyun oynama ilişkilerinin arttığı düşünülmektedir.

Araştırma sonuçları ışığında, bağımlılık konusuyla ilgili araştırma yapanlara, ebeveynlere, bireylere ve toplumda yer alan diğer argümanlara psikoloji, iletişim ve sosyoloji ışığında şu önerilerde bulunulabilir:

1. İnternet bağımlılığının bir alt boyutu olan online oyun bağımlılığının toplumsal ve bireysel düzeyde farkındalığının artırılması gerekmektedir. Çünkü davranışsal bağımlılık olarak kabul edilen kumar bağımlılığının ilk başta bağımlılık olarak kabul edilmemesi nedeniyle verdiği zararlar geç fark edilmiş ve bu zararlar önlenemez boyutlara ulaşmıştır. Bu nedenle özellikle bireysel ve toplumsal

paydaşların yanı sıra siyasal iktidarında oyunlar üzerinden verilen mesajların alt metinleri konusunda katılımcıları bilinçlendirmelidir. Bu konuda özellikle şunda Gençlik ve Spor Bakanlığının yürüttüğü www.oyunlardaislamofobi.com gibi farkındalık yaratacak projeler geliştirilip yaygınlaştırılmadadır.

2. Her gün 39 milyon saat online oyun oynanan bir yapıda özellikle ortaöğretim öğrencilerinin gençlere göre oyun oynama kontrolü daha zor olmaktadır. Böylelikle diğer bağımlılıklarda olduğu gibi katılımcıların eğitim-öğretim başarısı düşmekte, sosyal ilişkileri zedelenmekte, ilgi alanları azalmakta ve sağlıkları da bozulmaktadır. Bu zararların önüne geçilmesi için ebeveynlerin çocuklarını kontrollü bir şekilde online oyun oynamaya yönlendirmelidir. Özellikle araştırmada katılımcıların online oyunu daha çok bilgisayarlar aracılığıyla internet kafelerde oynadığı görülmektedir. Bu yüzden öğrencilerin oyun oynama davranışlarını kontrol altına almak için evlerinde bilgisayarın bulundurulması faydalı olacaktır.

3. Ebeveynlerin çocuklarını oyun oynarken kontrol altında tutma tutumlarının yanında bağımlıların veya bu riski taşıyanların enerjilerini doğru yönde kullanabilmesi için masa tenisi, satranç, spor veya müzik gibi farklı sosyal aktivitelere yönlendirilmelidir.

4. Online oyun bağımlılığını tespit etmeye yönelik bireylerin kendilerini gizleme durumlarını ortadan kaldıracı için yeni ölçütlerin geliştirilmesi gerekmektedir.

KAYNAKÇA

- Agrawal, A., ve Dick, D. (2008). The Genetics of Alcohol and Other Drug Dependence, National Institute on Alcohol Abuse and Alcoholism, Cilt. 31, Sayı.2, ss.111-118.
- Akçayır, G. (2013). Dijital Oyunların Sağlığa Etkisi, (editör Mehmet Akif Ocak), **Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram,Tasarım ve Uygulama**, Ankara: Pegem Akademi, 263-273.
- Akkemik, S. (2007). Bilgisayar Oyunu ve Oyuncusu İlişkisi-Oyun Teorisi 1, <http://www.mmistanbul.com/makale/title/bilgisayar-oyunu-ve-oyuncusu-iliskisi-oyun-teorisi-1>, (Erişim Tarihi: 25.10.2015).Altıntoprak, E. (2005). **2. Ulusal Alkol ve Madde Bağımlılığı Kongresi Program ve Özet Kitabı**, Ankara: AMATEM.
- Amichai, Y., ve Artzi, E. (2003). Loneliness and Internet use. Computers in Human Behavior, Sayı. 19, ss. 71–80.
- Anderson, A. (2004). An Update On The Effects Of Playing Violent Video Games, Journal of Adolescence, Sayı. 27, ss. 113–122.
- And, M. (2012). **Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet Bağımlılığı ve Tedavisi, Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, Sayı. 1, ss. 55-67.
- Arslanoğlu, İ. (2012). Araştırma Teknikleri, <https://docs.google.com/file/d0B4oAja7AnWaFemE5WWFPRFZ1OE0/edit?pli=1>. (Erişim Tarihi: 04.06.2016).
- Aslan, C. (2009). Tarihten Günümüze Türk Eğlence Kültürü, <https://anayasa.wordpress.com/2009/01/06/tarihten-gunumuze-turk-eglence-kulturu/>,(Erişim Tarihi: 26.10.2015).
- Atabek, Ü., vd. 2005). **Yeni İletişim Teknolojileri ve Medya**, İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları.
- Ay, S. (2013). İletişim Araçları Kullanımının Yarattığı Bağımlılığın Sosyal İzolasyon Üzerindeki Etkisi, Cep Telefonu Kullanıcıları Üzerine Bir Çalışma, (İdari Uzmanlık Tezi), Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, İzmir.

- Ayas, T., akır, ., ve Horzum, B. (2011). Ergenler İin Bilgisayar Baėımlılıėı leėi, Kastamonu Eėitim Dergisi, Cilt.19, Sayı. 2, ss. 439-448
- Ayhan, B., ve Őukr, B. (2009). Kırgızistan'da niversite Genliėi ve İnternet: Bir Kullanımlar ve Doyumlar AraŐtırması, Bilig-Trk Dnyası Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı.48, ss. 13-40.
- Ayhan, B., ve avuş, S. (2014). Computer Game Addiction: A Field Study On Adolescents, 12. International Symposium Communication in the Millennium. 15-18 June, EskiŐehir, ss. 197-208.
- Ayhan, B., ve avuş, S. (2015). Online Game Addiction Among High School Students. C. Daba-Buzoianu & H. Arslan (D) iinde, Contextual Approaches in Communication, (85-93). Frankfurt: Peterlang Academic Research.
- Aziz, A. (2008). **Sosyal Bilimlerde AraŐtırma Yntemleri ve Teknikleri**, Ankara: Nobel Yayınları.
- Babaoėlu, A. (1997). **UyuŐturucu ve Tarihi**, İstanbl: Kaynak Yayınları.
- Babuna, C. (2013). **“Kumar Baėımlılıėı” Kumar ve Őans Oyunları**, İstanbl: Esen Matbaacılık.
- Babuna, C., ve Bayhan, N. (2009). **UyuŐturucu Baėımlılıė Afeti ve Sorunları**, İstanbl: Karakutu Yayınları.
- Bakken, J., Wenzel G., Gtestam G., Johansson A., ve Oren A. (2009). Internet Addiction Among Norwegian Adults: A Stratified Probability Sample Study. Scandinavian Journal of Rehabilitation Medicine, Sayı. 50, ss.121-127.
- Bal, E. (2014). **Teknoloji, Genlik ve Mobil YaŐam**, Konya: Literatrk Yayınları.
- Balcı, Ő., ve Glc, A. (2013). Facebook Addiction Among University Students In Turkey: Selcuk University Example. Journal of Studies in Turkology, Sayı. 34, ss. 255- 278.
- Balcı, Ő., ve Glnar, B. (2009). niversite ėrencileri Arasında İnternet Baėımlılıėı ve İnternet Baėımlılarının Profili, Seluk İletiŐim Dergisi, Cilt. 6, Sayı.1, ss. 5-22.

- Balcı, Ş.,ve Ayhan, B. (2007). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Kullanım ve Doyumlar Üzerine Bir Saha Araştırması, Selçuk İletişim Dergisi,Cilt. 5, Sayı.1, ss.174-197.
- Balcı, Ş.,ve Gülnar, B. (2011). **Yeni Medya ve Küreselleşen Toplum**, Konya: Literatürk.
- Balcı, Ş., Gölcü, A., ve Öcalan, M. (2013). Üniversite Öğrencileri Arasında İnternet Kullanım Örüntüleri, Selçuk İletişim Dergisi, Cilt. 7, Sayı.4, ss.5-22.
- Barnett, J., ve Coulson, M. (2010). Virtually Real: A Psycho-Logical Perspective On Multiplayer Online Games. Rev Gen Psychol, Sayı.14, ss. 167-179.
- Bayraktutan, F. (2005). Aile İçi İlişkiler Açısından İnternet Kullanımı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bayzan, Ş., ve Özbilen, A. (2011). Dünyada İnternetin Güvenli Kullanımına Yönelik Uygulama Örnekleri ve Türkiye'de Bilinçlendirme Faaliyetlerinin İncelenmesi ve Türkiye İçin Öneriler, International Computer & Instructional Technologies Symposium, Elazığ,ss.22-24.
- Berne, E. (1973). **Games People Play: The Psychology of Human Relationships**, Londo: Penguin Books.
- Binark, M., ve Bayraktutan- Sütçü, G. (2008). **Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun**, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. (2006). Panel Tanıtımı Sanal Uzamda Oyun Kültürü ve Dijital Oyunlar, [Http://İnet-Tr.Org.Tr/İnetconf11/Bildiri/89.Pdf](http://İnet-Tr.Org.Tr/İnetconf11/Bildiri/89.Pdf), (Erişim Tarihi, 02.11.2015).
- Binark M., Bayraktutan-Sütçü, G. ve Fidaner, I. (2009). **Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu**, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Blaszczynski, A., Conaghy,M., ve Frankova, A. (1991). Control Versus Abstinence In The Treatment Of Pathological Gambling: A Two To Nine Year Follow-Up,British Journal of Addiction, Sayı.86, ss. 299-306.
- Block, J., J. (2008). Issues for DSM-V: Internet Addiction. American Journal Psychiartry, Sayı.165, ss. 306-307.

- Bostancı, A., ve Doksat, K. (2000). "Patolojik Kumar Oynama", Yeni Symposium, Cilt. 38, Sayı. 4, ss. 157-161.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). **Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı**, Ankara: Pegem Akademi.
- Byun, Y.,H., Ha, M., Kwon, HJ., Choi, KH., Burm, E., Choi, Y., Lim, MH., Yoo, SJ., Paik, KC., Choi, HD., ve Kim, N. (2013). Epidemiological Characteristics of Mobile Phone Ownership and Use in Korean Children and Adolescents, Environmental Health and Toxicology, Sayı. 28, ss. 1-8.
- Caplan, S. (2002). Problematic Internet Use And Psychosocial Well-Being: Development Of A Theory-Based Cognitive-Behavioral Measurement Instrument, Computers in Human Behavior, Sayı. 18, ss. 553-575.
- Caplan, S., E. (2005). A Social Skill Account of Problematic Internet Use.The Journal of Communication, Cilt.55, Sayı.4, ss. 721-736.
- Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternet Kullanımında Yeni Bir Boyut: "İnternet Bağımlılığı", M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, Sayı.22, ss. 83-98
- Ceyhan, E., Ceyhan, A. A. ve Gürcan, A. (2007). The Validity And Reliability Of The Problematic Internet Usage Scale. Educational Sciences: Theory &Practice, Cilt. 7, Sayı. 1, ss. 411-416
- Ceyhan, E. (2008). Ergen Ruh Sağlığı Açısından Bir Risk Faktörü: İnternet Bağımlılığı, Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi, Cilt. 15, Sayı. 2, ss. 109-116.
- Chack, K.,M., S.ve Leugn, L. (2004). Shyness and Locus of Control as Predictors of Internet Addiction and Internet Use, Cyberpsychology & Behavior, Cilt. 7, Sayı. 5, ss. 559-570.
- Chou, C. (2001). Internet Heavy Use And Addiction Among Taiwanese College Students: An Online İnterview Study. Cyberpsychol Behavihor, Sayı.4, ss. 573-585.
- Chou, C., Condrón, L., ve Belland, C., J. (2007). A Review of the Research on Internet Addiction, Educational Psychology Review, Cilt.17, Sayı. 4, ss. 363-388.

- Chory, R., ve Banfield, M. (2009), Media Dependence and Relational Maintenance in Interpersonal Relationships, Communication Reports, Cilt. 22, Sayı. 1, ss. 41-53.
- Corless, T., ve Dickerson, M. (1989). Gamblers Self-Perceptions of the Determinants of Impaired Control. British Journal of Addiction, Sayı.841, ss. 527-1537.
- Czechowicz, D. (1988). Adolescent Alcohol And Drug Abuse And Its Consequences: An Overview. American Journal of Drug and Alcohol Abuse, Sayı.14, ss. 189-197.
- Çakır, Ö., ve Horzum, M., B. (2008). Web Tabanlı Öğretim Ortamındaki Öğrencilerin İnternet Bağımlılığını Etkileyen Faktörler, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt.41, Sayı. 1, ss. 187-205.
- Çakır, Ö., Horzum, M., B., ve Ayas, T. (2013). “İnternet Bağımlılığı Tanımı ve Tarihçesi”, **İnternet Bağımlılığı Sorunlar ve Çözümler**, Ankara: Anı yayıncılık.
- Çakır, V., ve Çakır, V. (2010). **Televizyon Bağımlılığı**, Konya: Literatürk Yayıncılık.
- Çavuş, S., Ayhan, B., ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması, İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, Sayı.43, ss. 265-289.
- Çıldan. C., Ertemiz, M., Küçük, E., Tumuçin, K. ve Albayrak, D.(2012). Sosyal Medyanın Politik Katılım ve Hareketlerdeki Rolü, Akademik Bilişim Konferansı: Uşak.
- Dede, M., B. (2004). **İnternet**, İstanbul: İnsan Yayınları.
- Demirci, K., Orhan, H., Demirdaş, A., Akpınar, A. ve Sert, H.(2014). Validity and Reliability of the Turkish Version of the Smartphone Addiction Scale in a Younger Population, Klinik Psikofarmakoloji Bülteni, Cilt. 24, Sayı.3, ss. 226-234.
- Devlet Denetleme Kurulu (DDK) Başkanlığı. (2014). Madde ve Diğer Bağımlılıklar ile Mücadele Kapasitesinin ve Bu Bağlamda Türkiye Yeşilay Cemiyetinin Değerlendirilmesi (Yayınlanmamış Rapor), Ankara: Devlet Denetleme Kurumu.

- Dinç, M. (2010). **İnternet Bağımlılığı**, İstanbul: Ferfir Yayınları.
- Dinç, M. (2014). Eylemsel Bir Bağımlılık: Kumar, Yeşilay, Bağımlılık Tedavisi, Aylık sağlık, Eğitim ve Kültür Dergisi, Cilt. 967, Sayı. 7, ss.20-24.
- DSM I (Diagnostic and Statistical Manual), (1952). Mental Disorders, The Committee on Nomenclature and Statistics of the American Psychiatric Association, Washington, ss.132.
- DSM II (Diagnostic and Statistical Manual), (1968). Mental Disorders, The Committee on Nomenclature and Statistics of the American Psychiatric Association, Washington, ss.119.
- DSM III (Diagnostic and Statistical Manual), (1980). Mental Disorders, The Committee on Nomenclature and Statistics of the American Psychiatric Association, Washington, ss. 494.
- DSM IV (Diagnostic and Statistical Manual), (2005). Mental Disorders, The Committee on Nomenclature and Statistics of the American Psychiatric Association, Washington, ss. 886.
- DSM V (Diagnostic and Statistical Manual), (2012). Mental Disorders, The Committee on Nomenclature and Statistics of the American Psychiatric Association, Washington, ss. 947.
- Duman, N. (2010). “Madde Bağımlılarının Sosyal İlişkileri Ve Toplumla Yeniden Entegrasyonları”, Türkiye Uyuşturucu Raporu, ss. 93-100.
- Duvarcı, İ., ve Varan, A. (2001). South Oaks Kumar Tarama Testi Türkçe Formu Güvenirlilik ve Geçerlik Çalışması, Türk Psikiyatri Dergisi, Cilt. 12, Sayı. 1, ss. 34-45.
- Duvarcı, İ. (1998). Patolojik Kumar Oynama: Tanısına ve Eşlik Eden Özelliklerin Belirlenmesine İlişkin Betimsel Bir Çalışma, Ege Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi, İzmir.
- Egger, O., ve Rauterberg, M. (1996). İnternet Behaviour and Addiction. Work & Organisational Psychology Unit (IFAP), Swiss Federal of Technology (ETH) Zurich, ss.1-173.

- Eker, D., Arkar, H., ve Yaldız, H. (2001). “Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeğinin Gözden Geçirilmiş Formunun Faktör Yapısı, Geçerlik Ve Güvenilirliği”, Türk Psikiyatri Dergisi. Cilt. 12, Sayı. 1, ss. 17-25.
- Ekici, Y. (2013). EMail ve Mobil Mesaj Konstrasyonu Bozuyor, <http://www.turkzeka.com/zeka/tzhaber/haberdetay.asp?id=52>, (Erişim Tarihi: 07.09.2015).
- Elden, M. (2004). **Bir İletişim Modeli Olarak Oyun**, İzmir: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.
- Esslin, M. (1991). **TV Beyaz Camın Arkası**, İstanbul: Pınar Yayınları.
- Erdoğan, İ. (2012). **Pozitivist Metodoloji ve Ötesi Araştırma Tasarımları Niteliksel ve İstatistiksel Yöntemler**, Ankara: Erk Yayınları.
- Erdoğan, İ. (2007). **Pozitivist Metodoloji**, Ankara: Erk Yayınları.
- Fernandez, O., Honrubia, S., L., Freixa, B. ve Gibson, W. (2013). Prevalence Of Problematic Mobile Phone Use İn British Adolescents, *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, Cilt. 10, Sayı. 10, ss. 1-8
- Fisher, S., (1994). Identifying Video Game Addiction İn Children And Adolescents, *Addictive Behaviors*, Volume 19, Issue 5, ss.545-553
- Foerster, M., Roser, K., Schoeni, A., ve Rööslı, M. (2015). Problematic Mobile Phone Use İn Adolescents: Derivation Of A Short Scale MPPUS-10, *Int J Public Health*, Sayı. 60, ss. 277–286
- Gambino, B., Fitzgerald, R. Shaffer, H., Renner, J., ve Courtnage, P. (1993). Perceived Family History Of Problem Gambling And Scores On SOGS. *Journal Of Gambling Studies*, Sayı. 9, Ss. 169-184.
- Goldberg, I. (1996). Goldberg’s Message, <http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/supportgp.html>, (Erişim tarihi: 10.05.2015).
- Griffiths, M. (1991). Amusement Machine Playing in Childhood and Adolescence: A Comparative Analysis of Video Game and Fruit Machines, *Journal of Adolescence*, Sayı. 14, ss.55-73.

- Griffiths, M. (1999). Internet Addiction: Fact or Fiction?, *The Psychologist*, Cilt.12, Sayı. 5, ss. 246-250.
- Griffiths, M. (1995). Technological Addictions, *Clinical Psychology Forum*, Sayı.76, ss. 14-19.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet And Computer —Addiction Exist? Some Case Study Evidence. *CyberPsychology & Behavior*, Cilt.3, Sayı. 2, ss. 211-218.
- Griffiths, M., ve Widyanto, L. (2006). ‘Internet Addiction’: A Critical Review, *Int J Ment Health Addict*, Sayı. 4, ss. 31–51
- Griffiths, M., P. H., ve King, D. L., D. (2013). Principles of Addiction. Principles of Addiction.(Gambling), ss. 819–825.
- Griffiths, M. (1999). “Internet Addiction: Fact or Fiction?”, *The Psychologist*, Cilt. 12, Sayı. 5, ss. 246-250.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., Griffiths, M., D., (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction ve Aggression, *CyberPsychology & Behavior*, Volume 10, Issue 2, ss. 290-293.
- Gökçearsan, Ş., Durakoğlu, A., (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Günel, Y. (1976). *Uyuşturucu Madde Suçları*, Ankara: Kazancı Yayınları.
- Güngör, N. (2011). **İletişime Giriş**, Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Günüç, S., ve Kayri, M. (2010). Türkiye’de İnternet Bağımlılık Profili Ve İnternet Bağımlılık ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik-Güvenirlik Çalışması, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı. 39, ss. 220-232.
- Gürcan, A., Özhan, S., ve Uslu, R.(2008). Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri, *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, Ankara.
- Gürsoy, F., Aral, N., Ayhan, B., ve Aydoğan, Y. (2004). Annesi Çalışan Ve Çalışmayan Çocukların Bağımlılık Eğilimlerinin İncelenmesi, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Clit. 26, ss. 62-71.
- Han, H., D., Kim, S., M., Young, S., L., Renshaw, F., (2012). The effect of Family therapy on the changes in the severity of on-line game play and brain activity

- in adolescents with online game addiction, *Psychiatry Research Neuroimaging*, Volume 202, Issue 2, ss 126-131.
- Hauge, R., M., ve Gentile, D., A., (2003). Video Game Addiction Among Adolescents: Associations with Academic Performance and Aggression, *Minnesota School on Professional Psychology*, 5(2), ss1-3.
- Hollander, E. (1993). *Obsessive-Compulsive Related Disorders*. Washington, DC: American Psychiatric Press.
- Horvath, C., W. (2004). Measuring Television Addiction, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Cilt. 48, Sayı. 3, ss. 378-398.
- Horzum, M., B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Eşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Eğitim ve Bilim*, Cilt. 159, Sayı. 36, ss. 59-65.
- Horzum, M., B., Ayas, T., ve Balta, Ç., Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, Cilt. 3, Sayı. 30, ss. 76-88
- Işık, U. (2009). Medya Bağımlılığı Teorisi Doğrultusunda İnternet Kullanımının Etkileri ve İnternet Bağımlılığı, *Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Sayı. 28, ss. 29-55
- Işıklar, A., ve Şar, A. (2012). Problemlili Mobil Telefon Kullanım Ölçeğinin Türkçeye Uyarlaması, *Cilt. 9, Sayı. 2, ss. 264-275.* İlhan, V., ve Ulusoy, A. (2013). Televizyon Bağımlılığı ve İzleyici: TV İzlemek Mümkün mü?, *International Journal of Social Science*, Cilt. 6, Sayı. 5, ss. 1127-1154.
- İslamoğlu, H., (2002). **Bilimsel Araştırma Yöntemleri**, İstanbul: Beta Yayınları
- Jeong, J., Kim, D., (2010). Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes and Game Addiction, *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, Volume 14, Issue 4, 213-231.
- Kalaycı, Ş. (2016). **SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri**, Ankara: Asil Yayın.
- Kalyoncu, A. (2010). **Plastik Düşler Bağımlılık Hakkında Gerçekler, Yeni Bilgiler, Yeni Tedaviler, Yeni Umutlar**, İstanbul: Kapital Yayınevi.

- Kalyoncu, A., Pektaş, Ö., ve Mırsal, H. (2003). Patolojik Kumar Oynama: Biyopsikososyal Yaklaşım, Bağımlılık Dergisi, Cilt. 4, Sayı. 2, ss. 76 -79.
- Karayağız, M., G., ve Bolışık, B. (2009). Çocuk ve Gençlerde İnternet Kullanımı, TAF Preventive Medicine Bulletin, Cilt. 8, Sayı. 5, ss. 445-450.
- Karaman, K., M., ve Kurtoğlu, M. (2009). Öğretmen Adaylarının İnternet Bağımlılığı Hakkındaki Görüşleri, Akademik Bilim Konferansı, Şanlıurfa, ss. 641-650.
- Karakoç, E.ve Taydaş, O. (2013).Bir Serbest Zaman Etkinliği Olarak Üniversite Öğrencilerinin İnternet Kullanımı İle Yalnızlık Arasındaki İlişki: Cumhuriyet Üniversitesi Örneği, Selçuk İletişim Dergisi, Konya, Cilt. 7, Sayı. 4,ss. 33-45.
- Kaptelinin, V.,ve Cole, M. (2001). Individual And Collective Activities İn Educational Computer Game Playing. In T Koschmann And R Hall (Eds) Csc12 Carrying Forward The Conversation. Mahwah, Nj: Lawrence Erlbaum Associates, ss. 303–316
- Kasatura, İ. (1998). **Gençlik ve Bağımlılık**, İstanbul: Evrim Yayınevi.
- Kaya, B., Elbozan, B., ve Özel, Ö. (2002). Depresyon, Alkol ve Patolojik Kumar: Üç Olgu, Yeni Symposium, Cilt.40, Sayı. 4, ss.123-129.
- Kaypakoğlu, S. (2004) **Küresel Medya ve Kültürel Değişim**, İstanbul: Naos Yayınları.
- Kim, S., ve Kim, R. (2002). A Study of Internet Addiction: Status, Causes, and Remedies- Focusing on the alienation factor, International Journal of Human Ecology , Cilt. 3, Sayı.1, ss. 1-19.
- King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M., ve Griffiths, M. D. (2013). Toward A Consensus Definition Of Pathological Videogaming: A Systematic Review Of Psychometric Assessment Tools. Clinical Psychology Review, Cilt.33, Sayı.3, ss. 331–42.
- Köknel, Ö. (2001), “Alkol ve Madde Bağımlılığı”, Aysel Ekşi (ed.), **Ben Hasta Değilim Çocuk Sağlığı ve Hastalıklarının Psikososyal Yönü**, İstanbul: Noel Tıp Kitapevleri, ss. 278-309.

- Köknel, Ö. (1998). **Bağımlılık Alkol ve Madde Bağımlılığı**, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Kraut, R., Patterson, M., ve Lundmark, V., vd. (1998). Internet Paradox A Social Technology That Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being?, American Psychologist Association, Cilt. 53, Sayı. 9, ss. 1117-1031.
- Kun, B., ve Demetrovics, Z. (2009). Emotional İntelligence and Addictions: A Systematic Review, Substance Use Misuse, Sayı. 45, ss. 1131-1160.
- Kulloğlu, M., ve Korkmaz, S. (2011). Cep Telefonu ve Baz İstasyonlarının Nöropsikolojik Etkileri, New/Yeni Symposium Journal, www.yenisymposium.net Cilt. 49, Sayı. 2, ss. 99-106.
- Kuşay, Y. (2013). **Sosyal Medya Ortamında Çekicilik ve Bağımlılık**, İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Larkin, M., Wood, R., T., A., ve Griffiths, M. (2006). Towards Addiction As Relationship. Addicition Research and Theory, Cilt.14, Sayı. 3, ss. 207-215.
- Lee M., S., Ko, Y., H., Song, H., S., Kwon, K., H., Lee, H., S., Nam, M., ve Jung, K. (2007). Characteristics Of Internet Use İn Relation To Game Genre İn Korean Adolescents, Cyberpsychology & Behavior, Cilt. 10, Sayı. 2, ss. 278-285.
- Luntz, S. (2006). Is Problem Gambling an Addiction?, Periodical, Sayı. 74, ss. 44.
- Martin, Morahan, J., ve Schumacher, P. (2000). Incidence And Correlates Of Pathological Internet Use Among College Students. Computers in Human Behavior, Sayı.16, ss. 13-29.
- Madran, D., ve Çakılcı, F. (2014). Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık, Anadolu Psikiyatri Dergisi, Sayı. 15, ss. 99-107.
- Mazaheri, A., M., ve Najarkolaei, F., R. (2014). Cell Phone And İnternet Addicition Among Students İn İsfahan University Of Medical Sciences, Journal of Health Policy and Sustainable Health, Cilt. 1, Sayı. 3, ss. 1-6.
- Mesch, G. (2001). Social Relationships And Internet Use Among Adolescents İn Israel, Social Science Quarterly, Cilt. 82, Sayı.2, ss. 329-339.

- Mutlu, E. (2008). **Televizyonu Anlamak**, Ankara: Ayraç Yayınları.
- McLellan T.,A., Kushner, H., Metzger, D., Peters, R., Smith, I., Grissom, G., Pettinati, H., ve Argeriou, M. (1992). The Fifth Edition of the Addiction Severity Index. *J. Substance Abuse Treatment*, Sayı. 9, ss. 199-213.
- Mcllwraith, R., Jacobvitz, R., Kubey, R., ve Alexander, A. (1991). Television Addiction Theories and Data Behind the Ubiquitous Metaphor, *The American Behavioral Scientist*, Cilt. 35, Sayı. 2, ss. 104-122.
- Mcllwraith, R. (1998). I'm Addicted To Television: The Personality, İmagination, And Tv Watching Patterns Of Self- İdentified Tv Addicts, *Journal Of Broadcasting & Electronic Media*, Cilt.42, Sayı. 3, ss. 371-386
- Nalwa, K., ve Anand, P., R. (2003). Internet Addiction İn Students: A cause of Concern, *Cyberpsychol Behav*, Cilt. 6, Sayı. 6, ss. 653- 656.
- Ocak, M. (2012). Bağımlılığın Yeni Adı: İnternet Kumarı ve Çocuk Pornografisi, Yeşilay, Bağımlılık Tedavisi, Aylık Sağlık, Eğitim ve Kültür Dergisi, Cilt. 942, Sayı. 88, ss. 28-31.
- Odabaşoğlu, G.,Öztürk, Ö., Genç, Y., vePektaş, Ö.(2007). On Olguluk Bir Seri İle İnternet Bağımlılığı Klinik Görünümleri, *Bağımlılık Dergisi*, Sayı. 8, ss. 46-51.
- Ögel, K. (2012). **İnternet Bağımlılığı**, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ögel, K. (1997). **Uyuşturucu Maddeler ve Bağımlılık**, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ögel, K.(2001). **İnsan, Yaşam ve Bağımlılık Tartışmalar ve Gerçekler**, İstanbul: Kültür Sanat Yayıncılık.
- Ögel, K. (2012). **İnternet Bağımlılığı, İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak**, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özaşçılar, M. (2009). Cep Telefonu Kullanımının Sosyolojik Boyutu “Bireysel Güvenlik ve Günlük Hayattaki Yeri” (Doktora Tezi) İstanbul Üniversitesi Adli Tıp Enstitüsü, İstanbul.
- Özcanlar, C. (2003). **İnternet Rehberi**, İstanbul: Acar Yayıncılık.
- Özden, S. (1992). **Uyuşturucu Madde Bağımlılığı**, İstanbul: Nobel Tıp Kitapevleri.
- Özgüven, E. (2001). **Ailede İletişim ve Yaşam**, Ankara: PDREM Yayınları.

- Öztürk, Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. ve Kalyoncu, Ö., A.(2007). İnternet Bağımlılığı: Kliniği ve Tedavisi, Bağımlılık Dergisi, Cilt.8, Sayı.1, ss.36-41.
- Pontes, M., H., Griffiths, M., D., ve Szabob, A. (2015). The İmpact Of Internet-Based Specific Activities On The Perceptions Of Internet Addiction, Quality Of Life, And Excessive Usage: A Cross-Sectional Study, Addictive Behaviors Reports, Sayı.1, ss. 19–25.
- Rooji, V., J., A., Schoenmakers, M., T., Vermulst, A., A., Eijnden, V., Mheen, D., (2010). Online Video Game Addiction: İdentification Of Addicted Adolescent Gamers, Addiction Research Institute, Volume 106, Issue 1, ss. 205-212.
- Sağlam, E., Uzbay, T., ve Beyazyürek, M. (2003). “Madde Bağımlılığının Psikofarmakolojik Özellikleri”, Bağımlılık Dergisi, Cilt.4, Sayı. 2, ss. 81-87.
- Sakallıoğlu, B., Erol, V., ve Akgün, B. (2014). Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri, <http://ab.org.tr/ab14/bildiri/231.pdf>, (Erişim Tarihi: 30.20.2015).
- Selvi, Ö. (2012). Bilgi Toplumu, Bilgi Yönetimi ve Halkla İlişkiler, Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, Sayı. 3, ss. 191-214.
- Shapira, N., Lessig, M., Goldsmith, T., Szabo, S., Lazoritz, M., Gold, M., ve Stein, D. (2003). ProblematicInternet Use: Proposed Classification And Diagnostic Criteria, Depression And Anxiety, Sayı. 17, ss. 207–216.
- Shao, C., Jie, Z., L., ve Der-Hsiang, H,. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan, CyberPsychology & Behavior, 7(5), ss. 571-581.
- Sood, E.,D., Pallanti,S., ve Hollander, E. (2003). Diagnosis and Treatment of Pathologic Gambling, Current Psychiatry Reports, Sayı.5, ss. 9–15
- Spooner, C. (1999). Causes And Correlates Of Adolescent Drug Abuse And İmplications For Treatment, Drug and Alcohol Review, Sayı.18, ss. 453 – 475.
- Stoker, A., ve Swadi, H. (1990). Perceived Family Relationships İn Drug Abusing Adolescents, Drug and Alcohol Dependence, Sayı. 25, ss. 293- 297.

- Sum, S., Mathews, M., Hughes, D., ve Campbell, A. (2008). Internet Use And Loneliness İn Older Adults, *Cyberpsychology & Behavior*, Cilt.11, Sayı. 2, ss. 208-211.
- Şahin, C., ve Korkmaz, Ö. (2011). İnternet Bağımlılığı Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanması, *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı. 32, ss. 101-115,
- Şahin, G., ve Günbatar, S. (2012). Ortaöğrenim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı, *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, Cilt. 2, Sayı. 2, ss. 10-24.
- Şentür, A., Korcuklu, N., ve Balay, M. (2005). **Bilgisayar Kullanımı ve İnternet**, Bursa: Ekin Kitapevi.
- Şirin, M. (2007). **Televizyon Çocuk ve Aile**, İstanbul: İz yayıncılık.
- Taş, İ., Eker, H., ve Anlı, G. (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi, *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, Cilt. 1, Sayı. 1, ss. 37-57.
- Tarhan, N., ve Nurmedov, S. (2013). **Bağımlılık Sanal ve Gerçek**, İstanbul: Timaş Yayıncılık.
- Timisi, N. (2005). Sanallığın Gerçekliği İnternetin Kimlik ve Topluluk Alanlarına Girişi, Binark, Mutlu, Barış Kılıçbay, Barış (Edt). **İnternet, Toplum, Kültür**, Ankara: Epos Yayınları, ss. 89-106.
- Toprak, A., Yıldırım, A., Aygöl, E., Binark, M., Börekçi, S., ve Çomu, T. (2009), **Toplumsal Paylaşım Ağı Facebook: Görülüyorum Öyleyse Varım**, İstanbul: Kalkedon Yayınevi.
- Törenli, N. (2005). **Bilişim Teknolojileri Temelinde Haber Medyasının Yeniden Biçimlenişi: Yeni Medya, Yeni İletişim Ortamı**, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Turkle, S. (2008). Inner History, *The Inner History Of Devices*, The Mit Press, ss. 2-29.
- Tsai, C., Lin, S., ve Tsai, M. (2001). Developing an Internet Attitude Scale for high school students, *Computers & Education*, Sayı. 37, ss. 41-51

- Uluğ, B., ve Öztürk, O., B. (2011). “Psikoaktif Madde Kullanımına Bağlı Ruhsal Bozukluklar”, Orhan Öztürk, Aylin Uluşahin (ed.), **Ruh Sağlığı ve Bozuklukları**, İstanbul: Nobel Tıp Kitapevleri.
- Uluğ, B. (1997). Madde Kullanımı İle İlişkili Bozukluklar. Güleç C, Köroğlu E (Ed.).**Psikiyatri Temel Kitabı**, Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Uysal, M. (1996). **Madde Bağımlılığı, Tedavisi ve Toplumsal Etkileri**, İstanbul: Eczacı Odası Yayınları.
- Uzbay, T. (2005). “Beyin Nasıl Bağımlı Hale Geliyor?”, **2. Ulusal Alkol ve Madde Bağımlılığı Kongresi Program ve Özet Kitabı**, Bağımlılık Psikiyatrisi Derneği.
- Uzbay, T. (2009). “Madde Bağımlılığının Tarihçesi, Tanımı, Genel Bilgiler Ve Bağımlılık Yapan Maddeler, MİSED (Türk Eczacıları Birliği Meslek İçi Sürekli Eğitim Dergisi), Cilt.21, Sayı.22, ss. 5-15.
- Ünal, T. (2013). Cep Telefonu Bağımlısı mısınız?, <http://www.acikbilim.com/2013/03/dosyalar/asiri-cep-telefonu-kullanıyorsanızuzdikkat.html>, (Erişim Tarihi: 05.09.2015).
- Yalçın, C. (2003). Sosyolojik Bir Bakış Açısıyla İnternet, Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt. 27, Sayı. 1, ss. 77-89.
- Yau, H.,C., Pilver, E., C., Steinberg, A., M., Rugle, J., L., Hoff, A., R., Sarin, K., S., ve Potenza, M.,N. (2014). Relationships Between Problematic Internet Use And Problem Gambling Severity: Findings From A High-School Survey, Addictive Behaviors, Sayı. 39, ss. 13-21.
- Yaşar, M. (2007). Yalnızlık, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı.17,ss. 237-260.
- Yargıç, İ. (2014). Davranışsal Bir Bağımlılık Kumar Bağımlılığı, Yeşilay, Bağımlılık Tedavisi, Aylık Sağlık, Eğitim ve Kültür Dergisi, Sayı. 967, ss. 26-29.
- Yavuzer, H. (2015). “Madde Bağımlılığından Koruyan Aşı Aile”, Yeşilay, Bağımlılık Tedavisi, Aylık sağlık, Eğitim ve Kültür Dergisi, Cilt. 973, Sayı.2, ss. 22-25.
- Yaylagül, L. (2014). **Kitle İletişim Kuramları**, Ankara: Dipnot Yayınları.

- Yılmaz, E., Şahin, L., Y., ve Haseski, H., İ. (2014) Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi: Balıkesir İli Örneği, Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi, Cilt. 4, Sayı. 1, ss. 134-144.
- Young, K., Yue, X.D., ve Ying, L. (2011). Prevalence Estimates and Etiologic Models of Internet Addiction, Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment, Cilt.10, Sayı. 1, ss. 6-15.
- Young, K. (2011). Clinical Assessment of Internet-Addicted Clients, İnternet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment, Cilt. 10, Sayı.1, ss. 19-34.
- Young, K. (2007). Cognitive Behavior Therapy with Internet Addicts: Treatment Outcomes and Implications, Cyberpsychology & Behavior, Cilt.10, Sayı. 5, ss. 671-679.
- Young, K. (2007). Treatment Outcomes with Internet Addicts, Clinical Director Center for Internet Addiction Recovery Published in CyberPsychology & Behavior, Sayı. 10, ss. 671-679.
- Young, K., (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents, The American Journal of Family Therapy, Volume 37, Issue 5, ss 355-372.
- Young, K. (1996). Psychology Of Computer Use: XL. Addictive Use Of The Internet: A Case That Breaks The Stereotype, Psychological Reports, Sayı.79, ss. 899-902.
- Young, K. (1996). Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder, Published İn Cyberpsychology And Behavior, Cilt. 1, Sayı. 3, ss.237-244.
- Young, K. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences, American Behavioral Scientist, Cilt. 48, Sayı. 4, ss. 402-415.
- Ziyalar, A. (1999). **Sosyal Psikiyatri**, İstanbul: Yüce Yayım.
- Xiuqin, H. Med, M., Huimin, Z., Med, M.M., Jinan, W., Ying, Z., ve Ran, T. (2010). Mental Health, Personality, and Parental Rearing Styles of Adolescents with Internet Addiction Disorder, Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, Cilt. 13, Sayı. 4, ss. 401- 406.

- Wall, M. (2014). Akıllı Telefon Bağımlılığı Stres Yaratıyor, http://www.bbc.com/turkce/Haberler/2014/08/140815_akilli_telefon_bagimli gi?SthiFB&fb_ref=Default, (Erişim Tarihi: 06.09.2015).
- West, R. (2001). Theories of Addiction, *Addiction*, Sayı. 96, ss. 3-13.
- Wood, R., T., A., (2008). Problems With The Concept Of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples, *International Journal of Mental Health and Addiction*, Volume 6, Issue 2, ss. 169–178.
- Wingate, P. (2004). **İnternet**, Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.
- Widyanto, L., ve McMurrin, M. (2004). The Psychometric Properties of the Internet Addiction Test. *CyberPsychology&Behavior*, 7(4), 443-450.
- www.larapsikiyatri.com, (2015). Bağımlılık Sorunları ve Bağımlılık Nedir?, <http://www.larapsikiyatri.com/bagimlilik-sorunlari/bagimlilik-nedir>,(Erişim Tarihi: 27.08.2015).
- www.yesilay.org.tr, (2015). Kumar Bağımlılığı, <http://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/kumar-bagimliliği>, (Erişim Tarihi:15.05.2015).
- www.globaladdiction.org.dldocs/globaladdiction-scales-internetaddictiontest.pdf (Erişim Tarihi: 25.06.2016).

Ekler

Ek-1 Anket Formu

Bu araştırma bilimsel bir çalışma için yürütülmektedir.						
Vakit ayırdığınız ve kimlik bilgilerinizin yer almadığı bir araştırmaya katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederiz.						
Not: Size uygun olan şıkkı <u>yuvarlak</u> (o) içine alınız.						
		Nadiren	Bazen	Sık sık	Genellikle	Her zaman
1.	Amaçladığınızdan daha uzun süre oyun oynuyor musunuz?	1	2	3	4	5
2.	Oyunda fazla zaman geçirdiğiniz için işlerinizi ihmal ettiğiniz oluyor mu?	1	2	3	4	5
3.	Oyun oynamanın verdiği heyecanı arkadaşınızın samimiyetine tercih eder misiniz?	1	2	3	4	5
4.	Oyunlarla yeni arkadaşlıklar kurar mısınız?	1	2	3	4	5
5.	Hayatınızdaki diğer insanlar oyun ile geçirdiğiniz zamandan rahatsızlık duyuyorlar mı?	1	2	3	4	5
6.	Oyun oynama ile geçirdiğiniz zaman yüzünden işlerinizin aksadığı oluyor mu? (Örneğin; ertelenen önemli şeyler, derse geç kalma, ödevleri yapmama vb)	1	2	3	4	5
7.	Meşgul olmanıza rağmen sık sık oyun oynamayı düşünür müsünüz?	1	2	3	4	5
8.	Okul performansınız ya da ders verimliliğiniz oyun oynama yüzünden zarar görüyor mu?	1	2	3	4	5
9.	Herhangi biri oyunlarla ilgili soru sorduğunda savunmacı ya da yaptıklarınızı gizleyen bir tutum içinde mi olursunuz?	1	2	3	4	5
10.	Hayatınızla ilgili rahatsız edici düşünceleri oyunlarla zaman geçirerek unuttur musunuz?	1	2	3	4	5
11.	Kendinizi tekrar oyun oynamayı düşünürken buluyor musunuz?	1	2	3	4	5
12.	Oyunların olmadığı bir hayat size sıkıcı, boş ve zevksiz gelip sizi korkutuyor mu?	1	2	3	4	5
13.	Oyun oynarken zaman geçirirken buna engel olan birisine söz ya da hareketle tepki gösterir misiniz?	1	2	3	4	5
14.	Oyun oynamak ile geçirdiğiniz zaman yüzünden uykusuz kalır mısınız?	1	2	3	4	5
15.	Oyun oynamadığınız ya da oyun oynamayı hayal ettiğiniz zamanlarda dalgın oluyor musunuz?	1	2	3	4	5
16.	Oyun ile zaman geçirirken kendinize "birazcık daha oynayıp kapatacağım" dediğiniz oluyor mu?	1	2	3	4	5
17.	Oyun ile geçirdiğiniz zamanı kısaltmayı ve azaltmayı denediniz mi?	1	2	3	4	5
18.	Ne kadar süre oyun ile zaman geçirdiğinizi saklamaya çalışır mısınız?	1	2	3	4	5
19.	Oyun ile zaman geçirmeyi birileriyle dışarı çıkmaya tercih eder misiniz?	1	2	3	4	5
20.	Oyun oynamadığınız zamanlarda kendinizi depresif, karamsar ya da sinirli hissederken oyun oynayınca bunlar yavaş yavaş kaybolup gidiyor mu?	1	2	3	4	5

Lütfen arka sayfaya geçiniz!!!



21.	Cinsiyetiniz:	1. Erkek		2. Kadın			
22.	Kaçıncı sınıfta okumaktasınız?	1. Hazırlık	2. 1	3. 2	4. 3	5. 4	6. 5
23.	İkamet ettiğiniz yer?	1. Aile ile Birlikte	2. Özel Yurt	3. Devlet Yurdu	4. Öğrenci evi	5. Akraba vs. ile birlikte	6. Diğer
24.	Ailenizin aylık ortalama geliri (TL):	1. 0-850	2. 851-1.000	3. 1.001-1.500	4. 1.501-2.000		
		5. 2.001-2.500	6. 2.501-3.000		7. 3.001 ve Üzeri		
25.	Babanızın Mesleği:	1. İşçi	2. Esnaf	3. Memur	4. Serbest Meslek		
		5. Emekli	6. Çiftçi	7. İşsiz	8. Diğer.....		
26.	Annenizin Mesleği:	1. İşçi	2. Esnaf	3. Memur	4. Serbest Meslek		
		5. Emekli	6. Çiftçi	7. Ev Hanımı	8. İşsiz	9. Diğer.....	
27.	Babanızın Eğitim Düzeyi:	1. Okur-yazar	2. İlkokul	3. Ortaokul	4. Lise	5. Üniversite	
						6. Lisansüstü+	
28.	Annenizin Eğitim Düzeyi:	1. Okur-yazar	2. İlkokul	3. Ortaokul	4. Lise	5. Üniversite	
						6. Lisansüstü+	
29.	Oyun için aylık ne kadar harcamaya yaparsınız?	1. Hiç para harcamam		2. 10-30 TL			
		3. 31-50 TL		4. 51 TL ve fazlası			
30.	En çok oynadığınız oyun türü:	1. Aksiyon-macera			2. Simülasyon		
		3. Spor			4. Strateji		
		5. Eğitsel-soru cevap			6. Bulmaca-zekâ		
		7. Çevrimiçi (online)			8. Dövüş-turnuva vs		
31.	Oyunları en çok hangi platformda oynarsınız?	1. Bilgisayar	2. Konsol		3. Mobil Konsol		
		5. Tablet	6. Cep Telefonu		7. Diğer.....		
32.	Oyun oynamanın en sevdiğiniz yönü:	1. Kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek					
		2. Kendimi diğerlerinden üstün hissetmek					
		3. Diğer insanlarla etkileşim kurmak					
		4. Oyunda seviye vs. satarak para kazanmak					
		5. Zaman öldürmek					
33.	Ortalama oyun oynama sıklığı:	1. Günde en az bir saat		2. Günde en az iki saat		3. Haftada birkaç gün	
		4. Haftada üç-dört gün		5. Ayda birkaç kez		6. Ayda bir veya daha az	
34.	Oyun için daha çok hangi ortamları kullanırsınız?	1. Ev, yurt vs.	2. İnternet Kafe	3. Oyun salonu		4. Fark etmez	

Araştırmaya katılımınız için teşekkür ederiz.

Ek-2 MEB Araştırma İzin Belgesi



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 59090411-44-E.13306492
Konu: Araştırma İzni

24.12.2015

Sayın: Mihrali KÖSELİÖREN

İlgi: a) 16.12.2015 tarihli dilekçeniz.
b) Valilik Makamının 23.12.2015 tarih ve 13249588 sayılı oluru.

"*İnternet, Online Oyun ve Bağımlılığı*" konulu tezinizin araştırma çalışması hakkındaki ilgi (a) dilekçeniz ilgi (b) valilik onayı ile uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve araştırmacının söz konusu talebi; bilimsel amaç dışında kullanılmaması, *uygulama sırasında bir örneği müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının uygulanması*, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun müdürlüğümüzden izin alınmadan kamuoyuyla paylaşılması koşuluyla, gerekli duyurunun araştırmacı tarafından yapılmasını, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim -öğretimi aksatmayacak şekilde ilgi (b) Valilik Onayı doğrultusunda işlem bittikten sonra 2 (iki) hafta içinde sonuçtan Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme Bölümüne rapor halinde bilgi verilmesini rica ederim.

Murat ADALI
Şube Müdürü

EK:1- Valilik Onayı
2- Ölçekler

İl Millî Eğitim Müdürlüğü
E-Posta: sgb34@meb.gov.tr

A. BALTA VHKİ
Tel: (0 212) 455 04 00-239
Faks: (0 212)455 06 52

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <http://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 3d6a-86fa-3f03-8e29-3f77 kodu ile teyit edilebilir.

Ek-3 MEB Anket İzin Belgesi



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 59090411-20-E.13249588

23/12/2015

Konu: Anket İzni (Mihrali KÖSELİÖREN)

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a) Mihrali KÖSELİÖREN'e ait 16.12. 2015 tarihli dilekçe.
b) MEB. Yen. ve Eğ. Tek. Gn Md. 07.03.2012 tarih ve 3616 sayılı 2012/13 nolu gen.
c) Millî Eğitim Araştırma ve Anket Komisyonunun 21.12.2015 tarihli tutanağı.

Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Mihrali KÖSELİÖREN'in "*İnternet, Online Oyun ve Bağımlılığı*" konulu tezi kapsamında, ilimiz genelindeki özel ve resmi liselerde; kişisel bilgi formu ve anket uygulama istemi hakkındaki ilgi (a) dilekçe ve ekleri Müdürlüğümüzce incelenmiştir.

Araştırmacının; söz konusu talebi; bilimsel amaç dışında kullanılmaması, uygulama sırasında bir örneği müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun müdürlüğümüzden izin alınmadan kamuoyuyla paylaşılmaması koşuluyla, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim -öğretimi aksatmayacak şekilde ilgi (b) Bakanlık emri esasları dâhilinde uygulanması, sonuçtan Müdürlüğümüze rapor halinde (CD formatında) bilgi verilmesi kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Dr. Muammer YILDIZ
Millî Eğitim Müdürü

OLUR
23/12/2015

Ahmet Hamdi USTA
Vali a.
Vali Yardımcısı

- Ek:1- Genelge
2- Komisyon Tutanağı

İl Millî Eğitim Müdürlüğü
E-Posta: sgb34@meb.gov.tr

A. BALTA VHKİ
Tel: (0 212) 455 04 00-239
Faks: (0 212)455 06 52

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <http://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden a8c1-4caf-3c63-9da4-7e5d kodu ile teyit edilebilir.