

**ORTAOKUL ÖĐRENCİLERİNİN DEMOGRAFİK ÖZELLİKLERİNİN
OYUN BAĐIMLILIĐI İLE İLİŐKİSİ**

Őebnem KURTBEOĐLU

HAZİRAN 2018

**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DEMOGRAFİK ÖZELLİKLERİNİN
OYUN BAĞIMLILIĞI İLE İLİŞKİSİ**

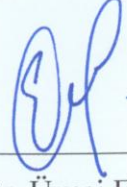
**BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

ŞEBNEM KURTBEOĞLU

**EĞİTİM TEKNOLOJİSİ (TEZLİ, TÜRKÇE) DALINDA
YÜKSEK LİSANS DERECE Sİ İÇİN GEREKLİ ÇALIŞMALAR YERİNE
GETİRİLMİŞTİR**

HAZİRAN 2018

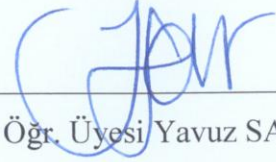
Eđitim Bilimleri Enstitüsü'nün Onayı



Dr. Öğr. Üyesi Enisa MEDE

Enstitü Müdürü

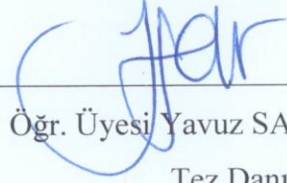
Bu tezin Yüksek Lisans derecesinde bir tez olarak gerekli çalışmaları yerine getirdiğini onaylım.



Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR

Koordinatör

Okuduğumuz bu tezin Yüksek Lisans derecesinde bir tez olarak onaylanması, düşüncemize göre, amaç ve kalite olarak tamamen uygundur.



Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR

Tez Danışmanı

Komite Üyeleri

Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR (BAU, BÖTE)

Doç. Dr. Serhat Bahadır Kert (YTÜ, BÖTE)

Prof. Dr. Tufan ADIGÜZEL (BAU, BÖTE)



Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak elde edildiğini ve sunulduğunu; ayrıca bu kuralların ve ilkelerin gerektirdiği şekilde, bu çalışmadan kaynaklanmayan bütün atıfları yaptığımı beyan ederim.

Ad, Soyad: Şebnem KURTBEYOĞLU

İmza :



ÖZ
ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DEMOGRAFİK ÖZELLİKLERİNİN
OYUN BAĞIMLILIĞI İLE İLİŞKİSİ

KURTBEYOĞLU, Şebnem

Yüksek Lisans, Eğitim Teknolojisi (Türkçe, Tezli) Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR

Haziran 2018, 54 sayfa

Bu araştırmada; ortaokul öğrencilerinin cinsiyet, sınıf düzeyi, ailenin aylık geliri, oyun oynama süresi, dijital oyun satın alma sıklığı, oyun oynama nedenleri, oyun platformu ve oyun türü gibi demografik değişkenlerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilişkisinin tespit edilip ortaya konması amaçlanmıştır. Sokak oyunlarının devam edebildiği yeni yerleşim yerlerinden biri olan Silivri ilçesinde, dijital oyun bağımlılığının düzeyi, demografik değişkenler bakımından ortaya konmak istenmiştir. Bu bağlamda araştırma, İstanbul ilinin gelişmekte olan Silivri bölgesinde öğretim veren 11 ortaokulda olmak üzere toplam 822 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma betimsel tarama modelinde yürütülmüş olup örneklemden tek seferde veri toplanmıştır. Öğrencilere “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Kişisel Bilgi Formu” uygulanmıştır. Analiz işlemlerinde; yüzde, frekans, ortalama, ANOVA ve *t*-testi tekniklerinden yararlanılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı cinsiyet, oyun oynama süresi, dijital oyun satın alma sıklığı, oyun oynama nedenine göre anlamlı fark göstermektedir. Erkek öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek çıkması teknolojiye olan ilgileri ile açıklanabilir. Oyun oynama süresi arttıkça oyun bağımlılığı ölçeği ortalamalarının istatistiksel olarak arttığı görülmüştür. Ailenin aylık geliri arttıkça teknolojiye ulaşım imkânlarının artması, çocukların boş zamanlarında teknolojiyi oyun amaçlı kullanmasıyla sonuçlanabilmektedir. Bu durumun oyun bağımlılık düzeylerinin artmasına sebep olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Oyun Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Bilgisayar Oyunları, Oyun Oynama Faktörleri

ABSTRACT

DEMOGRAPHIC CHARACTERISTICS RELATIONSHIP BETWEEN GAME ADDICTION OF MIDDLE SCHOOL STUDENTS

KURTBEOĞLU, Şebnem

Master's Thesis, Master's Program in Educational Technology

Supervisor: Assist. Prof. Yavuz SAMUR

June 2018, 54 pages

The purpose of this study is to determine and reveal the relationship of demographic variables such as gender, class level, monthly income, playing time, digital game purchase frequency, reasons for playing games, game platform and game type with the computer game dependency of middle school students. The level of digital game addiction is desired to be revealed in terms of demographic variables in the district of Silivri, which is one of the new residential areas where street games still continue. The study was conducted with a total of 822 students, 11 of which were middle school students in the district of Silivri, Istanbul. The research was carried out in a descriptive scanning model and data were collected from the sample at one time. "Computer Game Addiction Scale for Children" and "Personal Information Form" were applied to the students. In the analysis process; percentage, frequency, mean, ANOVA and *t*-test techniques were used. According to the results of the research, the addiction of computer game means of the middle school students significantly differed according to gender, duration of game play, frequency of digital game purchases, and reasons for playing games. Higher level of gaming addiction of male students can be explained by their interest in technological. As the game duration increased, the game addiction scale means increased statistically. Since the increase of annual income of the family increases the opportunity to reach new technology, this can result in children using the technology for play in their free time. It can be said that this causes the level of game addiction to increase.

Keywords: Game Addiction, Internet Addiction, Computer Games, Game Playing Factors

TEŐEKKÜR

Tez konumun seçiminde, sürecin planlanması ve yürütülmesinde ilgi ve desteęinin yanında bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi. Yavuz SAMUR' a teşekkürlerimi sunarım.

Uygulanacak olan ölçęin bulunmasını ve ölçek hakkında bilgilendirmenin yapılmasını sağlayan Dr. Mehmet Barış HORZUM' a ve değerli jürilerim olan Prof. Dr. Tufan ADIGÜZEL ve Doç. Dr. Serhat Bahadır Kert'e teşekkürlerimi sunarım.

Her zaman yanımda olan kardeşlerime, hayatımın her alanında beni destekleyen, hiçbir fedakârlıktan kaçınmayan, her konuda beni motive eden annem Ümran KURTBEYOĞLU ve babam Eyüp KURTBEYOĞLU' na çok teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

İNTİHAL.....	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR.....	vi
TABLolar LİSTESİ.....	x
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xii
Bölüm 1 Giriş.....	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	4
1.3. Araştırma Soruları.....	5
1.4. Araştırmanın Önemi.....	5
Bölüm 2 Alan Yazın Taraması.....	7
2.1. Dijital Oyunlar	7
2.2. Dijital Oyun Oynama Sebepleri	8
2.2.1. Sosyal iletişim.....	10
2.2.2. Başarı.....	10
2.2.3. Gerçeklikten kaçış ve düşsel ortamlar yaratma.....	11
2.2.4. Zaman geçirme, rahatlama, stresten kaçma ve eğlenme.....	11
2.2.5. Rekabet.....	12
2.2.6. Oyun oynamaktan görevleri aksatma.....	12
2.2.7. Oyunları gerçek hayatla ilişkilendirme.....	13
2.3. Oyun Bağımlılığı Araştırmalarında Öne Çıkan Bazı Sonuçlar.....	13
Bölüm 3 Yöntem.....	16
3.1. Araştırma Modeli	16
3.2. Evren ve Katılımcılar	16

3.3. Verilerin Toplanması	20
3.3.1. Veri toplama araçları.....	20
3.3.2. Veri toplama işlemleri.....	21
3.3.3. Verilerin analiz işlemleri.....	22
3.3.4. Geçerlik ve güvenilirlik işlemleri.....	22
3.4. Sınırlamalar	22
Bölüm 4 Bulgular.....	23
4.1. Cinsiyete Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	23
4.2. Sınıf Düzeyine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	24
4.3. Ailenin Aylık Gelirine göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	25
4.4. Toplam Oyun Oynama Süresine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı.....	26
4.5. Dijital Oyun Satın Alma Sıklığına Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	31
4.6. Oyun Oynama Nedenlerine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	33
4.7. Oyun Platformuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	36
4.8. Tercih Edilen Oyun Türüne Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı.....	37
Bölüm 5 Tartışma ve Sonuçlar.....	39
5.1. Cinsiyet	39
5.2. Sınıf Düzeyi	39
5.3. Aylık Gelir	40
5.4. Oyun Oynama Süresi	41
5.5. Satın Alma Sıklığı	41
5.6. Oyun Oynama Nedenleri.....	41
5.7. Oyun Platformu	42
5.8. Oyun Türü	42
5.9. Araştırmacılara Yönelik Öneriler.....	43
5.10. Uygulayıcılara Yönelik Öneriler.....	44

KAYNAKÇA.....	45
EKLER.....	50
A. Kişisel Bilgi Formu	50
B. Araştırma İzni Onayı	53
ÖZGEÇMİŞ	54



TABLÖLAR LİSTESİ

TABLÖLAR

Tablo 1 Örneklemin Cinsiyete Göre Dağılımı	16
Tablo 2 Örneklemin Sınıf Düzeyinde Dağılımı	17
Tablo 3 Örneklemin Gelir Düzeyine Göre Dağılımı.....	17
Tablo 4 En Çok Tercih Edilen Oyun Platformlarının Dağılımı	18
Tablo 5 En Çok Tercih Edilen Oyun Türlerinin Dağılımı	18
Tablo 6 Tablet/Bilgisayar/Akıllı Telefon Kullanım Nedenleri.....	19
Tablo 7 En Çok Oynanan Oyunların Dağılımı	19
Tablo 8 Oyun Oynama Nedenlerinin Dağılımı.....	20
Tablo 9 Cinsiyete Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması	23
Tablo 10 Sınıf Düzeyine Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması	24
Tablo 11 Ailenin Aylık Gelirine Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması	25
Tablo 12 Toplam Oyun Oynama Zamanına Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması	30
Tablo 13 Dijital Oyun Satın Alma Sıklığına Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması	32
Tablo 14 Oyun Oynama Nedenlerine Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması	35
Tablo 15 Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Oyunları Masaüstü Bilgisayarı İle Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi)	36
Tablo 16 Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Oyunları Akıllı Cep Telefonu İle Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi)	37
Tablo 17 Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Oyunları Tablet Bilgisayar İle Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi)	37
Tablo 18 Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Aksiyon/Macera Oyunları Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi).....	38
Tablo 19 Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Spor Oyunları Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi)	38

Tablo 20 Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Strateji Oyunları Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi)	38
---	----



KISALTMALAR LİSTESİ

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena):Çok oyunculu çevrimiçi savaş meydanı temelli oyun türü.

MMOG (Massively Multiplayer Online Game): Devasa çok oyunculu çevrimiçi oyun.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game): Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu.



Bölüm 1

Giriş

1.1. Problem Durumu

Günümüzde her alanda çok önemli gelişmelere öncülük eden bilgisayar teknolojisinin kullanımı, günlük hayatın vazgeçilmezi haline gelmiştir. Türkiye’ de en çok aboneye sahip internet sağlayıcısı olan Türk Telekom’ un 2017 üçüncü çeyrek finansal raporlarına göre 40,5 milyon internet abonesi bulunmaktadır (Türk Telekom, 2017). Son yıllarda saklambaç, çember oyunu, birdirbir, seksek gibi sokakta birlikte oynanan oyunlar eskisi kadar tercih edilmemekte; hatta neredeyse hiç oynanmamaktadır (Alper, Aytan & Ünlü, 2015). Sokak aralarında veya evlerinin önünde bu geleneksel oyunları oynayacak alanlar bulamayan çocuklar, teknolojinin sağladığı imkânlarla bilgisayar oyunlarına yönelmekte ve zamanlarının büyük bir kısmını bu oyunlarla harcamaktadırlar (Turan & Çalışkan, 2015). Geleneksel oyunlar yerini artık bilgisayar oyunlarına, video oyunlarına ve mobil oyunlara bırakmıştır (Pala & Erdem, 2011). Çeşitli amaçlarla kullanılan bilgisayar ve internetin, ülkemiz gençleri tarafından en yaygın kullanım şekli dijital oyunlardır. Küçük yaşlarda bilgisayar oyunlarına yönelen çocuklar, basit oyunculara artık ilgi duymamakta ve ebeveynlerinin mobil cihazları ile oyun oynamak onlara daha çok haz vermektedir (Turan & Çalışkan, 2015). Dijital oyunlar birçok insanı bir araya getirci etkisiyle birlikte hızlı yayılmaktadır (Erboy, 2010). Gaming in Turkey (2016) verilerine göre Türkiye’ de ki video oyunlarını oynayan aktif oyuncu sayısı 22,4 milyona ulaşmıştır.

Oyun; oyuncuları eğlendiren, zorlukları, kuralları ve amacı olan, süreç içerisinde geri bildirimler sunan ve süreç sonunda ulaşılmaması gereken kazanımları olan bir etkinlikler bütünüdür. Oyunlar, çocuklara duygu ve düşüncelerini rahat biçimde ifade edebildikleri, problem çözme becerileri kazanabildikleri ve gizil yeteneklerini keşfedebilecekleri yaratıcı ve özgür ortamlar sunar (Turan & Çalışkan, 2015). Oyunları eğlenceli bulan çocuklar yüksek motivasyon ile birlikte oyun içindeki gizil öğretileri kolaylıkla içselleştirebilirler. Gerçek boyutlarıyla denendiği takdirde fiziksel sorunlar meydana getirebilecek ve bazı tehlikeli sonuçlar doğuracak birçok etkinlik, oyun ortamlarında zararsızca gerçekleştirilebilmektedir (Griffits & Meredith, 2009).

Bireyler gerçek yaşamdan uzaklaşarak, keyif verici etkinlikler içeren ve gerçek hayatın tehlikesiz kopyası olan bilgisayar oyunlarına yönelmektedirler (Darıcı, 2015). Oyuncunun hayal dünyasında tarihi başarılar elde edebilmesi için; asker, savaşçı gibi karakterlerin kimliklerine bürünmesine dijital oyunların grafikleri ve ses etkileri yardımcı olmaktadır. Oyunlarda farklı kimlikleri canlandırmanın yanı sıra, farklı ülkelerdeki insanlarla çevrimiçi ortamlarda bir araya gelmek te, çocukları çevrimiçi oyunlara bağlayan unsurlardan biridir (Erboy, 2010). Bu çevrimiçi oynanan oyunlarda (League of Legends, World of Warcraft v.b.), diğer oyuncularla bir araya gelmek ve iş birliği yapabilmek için bir lonca ya veya klanla katılmak gerekmektedir (Wan & Wen, 2013). Klanlar da gerçek hayattaki topluluklarda olduğu gibi bir takım hiyerarşiler içermektedir. Örneğin; klan komutanı olarak seçilmiş bireyler, klanı ayakta tutmakla veya başka klanlarla savaşları yönetmekle görevlendirilmiştir. Sadece bu sanal rütbe bile kişilere gerçek komutanlık hissi yaşatabilmektedir (Kim, Namkoong, Ku & Kim, 2008). Oyunlarda kullanılan görseller, sesler, hareketler oyunculara gerçeklik hissi uyandıracak şekilde organize edilir ve oyuncuya sunulur (Darıcı, 2015). Çocuklar gerçek hayattan uzaklaşmak ve yaşadığı ortamın getirdiği olumsuzluklardan kaçınmak için saatlerce dijital oyunlarla bilgisayar başında vakit geçirebilmektedirler (Alper, Aytan & Ünlü, 2015).

Malone (1981)' a göre insanlar "*kontrol, merak, meydan okuma ve düşsel ortamlar yaratma*"; Sherry ve Lucas (2001)'a göre ise "*rekabet, meydan okuma, sosyal iletişim, çeşitlilik, canlandırıcı etki ve düşsel ortamlar yaratma*" gibi olanakları nedeni ile oyunlara yönelmektedirler. Oyunlar elde edilen başarıları puanlar ile ödüllendirmektedir. Görsel etkiler ve seslerin süslediği olağan dışı karakterler tarafından takdir edilen bireyler, kendi düşsel dünyalarında hayal gücü ile birlikte kurdukları ortamın lideri olma duygusunu yaşayabilmektedirler. İnternetin yaygınlaşması ve taşınabilir cihazlardan çevrimiçi oyunlara rahat bir şekilde erişilebilmesi, çevrimiçi oyunların daha çok rağbet görmesini sağlamıştır (Kaya, 2013). Özellikle devasa oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında (League of Legends, World of Warcraft.v.b.) en güçlü ve yönetme yeteneğine sahip bireyler lider olarak seçilmektedirler. Türkiye' de en çok tercih edilen çevrimiçi oyunlardan olan League of Legends (LOL) oyuncu sayısı günlük 3 milyon civarındadır (Teknoyo, 2017). Çevrimiçi bas konuş programları kullanarak (Teamspeak, Raidcall

v.b.) adeta bir konferans ortamında takım arkadaşlarını yönetip, zafer ve yenilgi duygularını yaşayabilmektedirler. Bilgisayar oyunlarının, çocukların bu denli ilgisini çekmesinin nedenlerinden biri de oyun ortamında kimliklerini gizlemeleri ve çok rahat bir şekilde gerçekleri gizleyerek özgürce oynamalarıdır (Taş, Eker & Anlı, 2014). Yoğun duyguların yaşandığı ve rekabetin üst düzeye ulaştığı oyun içi karakterlerin rekabet halinde olduğu savaş ortamları da bireyleri oyunlara bağlayan etkenler arasındadır.

Bilgisayar oyunlarının çekici yanlarının yanı sıra, özellikle henüz tam olarak benliğini geliştirememiş, öz denetim yeteneklerini olgunlaştıramamış çocuklar üzerinde olumsuz etkilere neden olabilmektedir. Gerçeklikten kaçış ihtiyacı, gerçek ile sanal dünyayı ayırt edememeye dönüşebilmekte veya başarı ihtiyacı takıntı haline gelerek bilgisayar başında saatlerin hatta günlerin harcanmasına neden olabilmektedir. Bilgisayar oyunları ile eğlenceli vakit geçiren çocuklar, bir süre sonra yaşamlarındaki boş zamanlarını hatta uykuya ayrılması gereken zamanları dahi dijital oyunlara ayırmaya başlamaktadırlar. Belirli etkinlikler kişinin yaşamındaki en önemli etkinlik haline geldiğinde, düşüncesine, duygularına ve davranışlarına hâkim olduğunda bağımlılık belirtileri göze çarpar (Griffiths, 2000). Horzum, Aras ve Balta (2008) tarafından yapılan bir ölçek geliştirme çalışmasında, oyun bağımlılığı faktörleri şunlardır:

- Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma.
- Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme.
- Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma.
- Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme.

Oyun bağımlılığı ölçek çalışması yapan Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) ise faktör olarak şu başlıkları kullanmışlardır:

Öne çıkma, belirginlik: Yaşamın en önemli etkinliği olarak dijital oyun oynamanın öne çıkması ve düşüncenin, duyguların, davranışların oyun tarafından yüksek oranda bükülmesi.

Müsamaha: Dijital oyuna başlanması ve oyun oynama süresinin giderek arttığı süreç.

Ruh deęişiklięi: Bireylerin oyunlardan sonra oluřturduęu öznel deneyimler.

Uzaklařım: Ani deęiřen oyun oynama süresinin azalması ya da oyundan mahrum bırakılma durumlarının oluřturduęu memnuniyetsizlik hali.

Nüksetme: Tekrar tekrar eski oyunlara geri dönme durumu.

Çatıřma: Oyun oynayan kiři ile etrafındakiler arasındaki çatıřma durumunu ifade eder. Oyun oynayan kiřinin yalan söylemesi, oyun oynamasının etrafındaki kiři tarafından engellemesine karřı oluřturduęu ařırı tutumu ifade eder.

Sorunlar: Oyun oynamanın meydana getirdięi okul, iř, sosyal yařam sorunlarını ifade etmektedir. Oyun oynamanın iře, okula, sosyal etkinliklere tercih edilmesi gibi durumlar görülebilir.

Aileler ve öęretmenler, çocukların oyun oynadıkları zamanlarının giderek artmasından dolayı yerine getirmeleri gereken sorumlulukların ihmal edilmesinden dolayı endiřelenmektedir (Horzum, 2011). Özellikle küçük yařlardaki çocuklar ailelerin kontrolü dıřında oyun oynadıkları zaman řiddete eęilimli ve vicdanların körelledięi bireyler olarak yetiřmektedir (Gürcan, Özhan & Uslu, 2008). Bilgisayar oyun baęımlılıęı sonucunda çeřitli saęlık sorunları ortaya çıkmaktadır. Epilepsi nöbetleri, kan dolařım bozuklukları ve kalp rahatsızlıęı oyun baęımlısı bireylerde görülmektedir (Griffiths & Davies, 2005). Baęımlı etkinlik aniden kesildięinde veya azaltıldıęında titreme, huysuzluk, karamsarlık ve hafif uyarılarda dahi řiddetle cevap verme durumları ortaya çıkmaktadır (Griffiths, 2000). Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden kaçmak için aileler, öęretmenler, psikolojik danıřmanlar ve baęımlılıkla mücadele eden kuruluşların alabileceęi önlemler hususunda demografik özelliklerin dikkate alınarak yapılması gereken oyun baęımlılıęı arařtırmalarına daha çok ihtiyaç duyulmaktadır.

1.2. Arařtırmanın Amacı

Bu arařtırmanın amacı, demografik özelliklerin oyun baęımlılıęı ile olan iliřkisini incelemektir. Demografik deęiřkenler olarak, cinsiyet, sınıf düzeyi, ailenin aylık geliri, oyun platformu, oyun türü, oyun oynama süresi ve oyuncu tipleri arařtırmaya dâhil edilmiřtir.

1.3. Araştırma Soruları

Araştırma amacına hizmet etmek için, ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının alt boyutları ve ölçekten alınan toplam puan;

1. Cinsiyete
2. Sınıf düzeyine
3. Ailenin aylık gelirine
4. Oyun oynama süresine
5. Dijital oyun satın alma sıklığına
6. Oyun oynama nedenine
7. Oyun platformuna
8. Oyun türüne göre farklılık göstermekte midir?

1.4. Araştırmanın Önemi

Zamanlarının birçoğunu oyunlarla geçiren bireyler, yanlış kullanım sonucu birçok olumsuz sonuçlar ile karşılaşmaktadırlar (Çakır, 2013). İnternette ve oyunda fazla zaman harcayan bireylerde; arkadaş ve aileden uzaklaşma, şiddet, sağlık sorunları, akademik başarıda düşüş ve içine kapanma gibi olumsuz etkiler görülmektedir (Suler, 2004). Oyunlara kendini kaptıran öğrenciler ders çalışmamakta ve aileleri de bu durumdan rahatsız olmaktadır (Horzum, 2011).

Belirtilen sebeplerden ötürü bilgisayar oyunu bağımlılığı denilen bir tür saplantı ortaya çıkmıştır. Özellikle hızlı bir şekilde yayılan bilgisayar oyun bağımlılığının araştırılması ve boyutlarının tespit edilmesi gerekmektedir. Hali hazırda bulunan çalışmalara ek olarak bu çalışma içerisinde, İstanbul ilinin Silivri ilçesi ortaokul öğrencilerinin oyun eğilimleri incelenecektir. Silivri ilçesinin henüz yeni gelişmekte olan bir ilçe olması ve çocukların sokaklarda oyun oynayabilecek fırsatlarının olması nedeniyle; bu ilçe ve ilçeye bağlı köylerde ikamet eden öğrencilerin demografik özelliklerinin, oyun bağımlılığı faktörlerine göre incelenmesi önem arz etmektedir. Ortaya çıkacak olan bulguların, Silivri ilçesinin bulunduğu şartlara göre yorumlanması açısından çalışmaya katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Horzum, Aras ve Balta (2008) tarafından geliştirilen çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği ile birlikte demografik özellikleri ölçen bir anket tasarlanarak uygulanmıştır. İlerideki çalışmalara da kaynak olacağı düşünülmektedir.

Elde edilen veriler sonraki çalışmaların deęerlendirilmesinde karşılaştırma aracı olarak görülecektir.



Bölüm 2

Alan Yazın Taraması

2.1. Dijital Oyunlar

İnsanlık tarihi kadar eski olan oyunlar, tarih boyunca şekil değiştirerek çocukların hatta yetişkinlerin eğlence odağı haline gelmiştir (Başal, 2007). Çocukların ve ergenlerin gelişimi açısından önemli olan oyunlar, teknolojinin gelişmesi ve internetin hızla yayılmasıyla birlikte video oyunları, mobil oyunlar, 3 boyutlu oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır (Erdem ve Pala, 2011). Bu oyunların tümü dijital ortamda yer aldıkları için dijital oyunlar olarak tek bir başlıkta incelenecektir.

2009 yılında geliştiricisi Riot Games tarafından oyunculara sunulan League of Legends, tek başına veya takım temelli MOBA (çok oyunculu savaş meydanı) türünde bir oyundur (League of legends, 2018). Dijital oyun dünyalarında oyuncular ve takımlar arası gerçekleştirilen yarışmalara eSports adı verilmektedir. 2011 yılında başlatılan LOL turnuvaları eSports kapsamında gerçekleştirilen en ünlü turnuvalardan biridir (Guinness World Records, 2017). Oyunların eskiden olduğu gibi asosyallik nedeni olarak görülmediği ve sosyalleşme ortamı haline geldiği aşikârdır (Eren, Ercan, Oturak & Yıldırım, 2016). LOL oyuncularına arkadaş ekleme imkânı sunarak başarıların paylaşıldığı oyun ortamı ve forumu üzerinden büyümeye devam etmiştir. Sürekli güncellenen oyun içi nesne veya silah özellikleri ile ayrıca güncellenen oyun kuralları daimi değişimini ve takibini sürekli hale getirmektedir. Bu dinamik ortam içerisinde oyuncular gelişmeleri düzenli olarak takip etmek durumundadır. Sosyal medya üzerinde on binlerce üyesi bulunan LOL bilgi paylaşım grupları bulunmaktadır. LOL Türkiye sitesi üzerinden ücretsiz olarak indirilebilen oyunda şimdilik 139 adet şampiyon (avatar) türü bulunmaktadır. Şampiyonlar sürekli geliştirildiği gibi, 247 adet bulunan eşya adedi ve özellikleri de geliştirilmektedir. Kalkanından buz parçaları fırlatabilen Braum, gözüpek bombacı Corki, büyük düellocu Fiora, intikam mızrağı Kalista şampiyonlardan bazılarıdır. Şampiyonlar farklı özelliklere sahiptir ve eşyalar ile güçlerine güç katarlar. Bedeli 1100 olan antik dönüştürücü, 2500 altın değerinde olan aytaş kılıcı eşyaları her biri oyun sitesinde tanımlanmış olmak üzere şampiyonlara farklı yetenekler kazandırmaktadır (Leagueoflegends, 2018). Oyuncular bu özellikleri sürekli takip ederek, site

içerisinde verilen dökümanları okuyarak veya oyunda bu eşyaları tecrübe eden oyuncuların mesajlarını sosyal medya üzerinden takip ederek güncel kalmak zorundadırlar. Oyunun dinamik özellikler içermesi, elde edilen başarıların paylaşılma isteği, görsellerin çekiciliği, seslerin orijinalliği, oyunun bedava oluşu, sosyalleşme olanağı LOL' ün başarılı olmasının nedenleri arasında gösterilebilir. Belki de bu sebeplerden dolayı League of Legends en çok oynanan oyun olarak bilinmektedir (Eren, Ercan, Oturak & Yıldırım, 2016).

Steam (2018) verilerine göre en çok oynanan dijital oyun Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) oyunudur. PUBG' de oyuncular, son derece zorlayıcı bir oyun sahasında grafiksel ve taktiksel olarak zenginleştirilmiş bir savaş alanındadırlar. Bu savaş alanına yerleştirilmiş silahları, araçları ve malzemeleri bulmaya yönlendirilen ve hayatta kalan son kişi olmaya çalışan oyuncular, diğer oyuncularla gergin ve gösterişli bir mücadeleye girerler (Playbattlegrounds, 2018).

Oyunların çekici yanlarına kendini kaptıran bireylerde bazı problemler görülebilmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı son yıllarda çeşitli psikolojik sorunlarla temellendirilerek bilimsel anlamda psikolojik bir sorun olarak ele alınmaya başlanmıştır (Şahin & Tuğrul, 2012).

2.2. Dijital Oyun Oynama Sebepleri

Oyunlar, geçmişten günümüze kadar etkisini kaybetmeden, hayatımıza farklı şekillerde dâhil olmuştur. Geleneksel oyunlar devam etmekle birlikte, çoğunlukla yerini dijital oyunlara bırakmıştır. İnternetin ve teknolojinin ilerlemesi ile birlikte dijital oyunlar da daha fazla büyümüş ve yaygınlaşmıştır.

Dijital oyunlarda kullanılan materyallerin ve ortamların, çocukları ve yetişkinleri etkileyecek kadar gerçekçi olduğu görülmektedir (Alper, Aytan & Ünlü, 2015). Dijital oyunlar aynı zamanda oyuncularına farklı rollere girme imkânı sunmaktadır. İnsanlar gerçek hayatta cesaret edemedikleri şeyleri oyunlarda farklı rollere bürünerek gerçekleştirebilmektedir (Wan & Wen 2013). Çocuklar veya yetişkinler gerçek hayatta bir engele takıldıkları zaman, onlara gerçekçi bir ortam sunan ve istedikleri rollere girme fırsatı veren dijital oyunlara yönelmek istemektedirler (Alper, Aytan & Ünlü, 2015).

Çocukların kendilerini oyunlarla rahatlatması, oyunların onları stresten uzaklaştırması ve kendilerine kalan zamanı bir şekilde geçirmek istemeleri dijital

oyunlara olan ilgiyi artırmıştır (İnal & Çağiltay, 2005). Video oyunları özellikle rahatlama düşüncesiyle başlamaktadır (Alper, Aytan & Ünlü, 2015). Eğlenmek ve boş zaman değerlendirmek için çocuklar, ergenler ve yetişkinler sık sık oyunlara başvurmaktadır (Horzum, Ayas & Balta, 2008).

MMORPG türünde oyunlarda oyunun bir sonu yoktur. Elde edilen dinamik verilere göre oyun güncellenir ve oyuncular için yeni hedefler ortaya çıkar. Aynı zamanda oyun içi nesnelere düzenli olarak dengelenirler veya yenilenirler. Bu da oyuncuları oyunda yer almak adına oynamaya devam etmelerine neden olmaktadır (Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Eijnden & Mheen, 2011). Devasa oyunculu çevrimiçi oyun türünden bir örnek de World Of Warcraft' tır. Bu oyunla ilgili Longman, O'Connor ve Obst (2009) tarafından gerçekleştirilen bir araştırmada oyuncuların oyun tutkusu arttıkça sosyal anlamda olumlu kazanımlar elde ettiği görülmüştür.

Bağımlı davranış geleneksel olarak; gerçekçi olmayan güdüler, önemsiz olmasına rağmen tekrar edilen zorlayıcı tercihler olarak tanımlanmaktadır (Chou & Ting, 2003). Dijital oyunlarda zamanın nasıl geçtiğini fark edememe durumu Csikszentmihalyi (1975) akış psikolojisi ile açıklanabilmektedir. Ortak bir deneyimleme durumuna geçiş ve etkinlik tarafından içe çekilme durumuna akış deneyimi ismi verilmektedir (Csikszentmihalyi, 1975). Chou ve Ting (2003) akış deneyimi ile siber oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi açıklamaya çalıştıkları bir araştırmada, davranışsal tekrarlama ile akış durumu tetiklenirse bağımlılık davranışlarının ortaya çıktığına dair kanıtlar bulmuşlardır. Oyunlar çoğunlukla çocuklara ve ergenlere hitap ettiğinden, bu bireyler diğer oyun gruplarına göre daha fazla oyun bağımlılığı riski taşımaktadırlar (Kuss & Griffiths, 2012). Kuss ve Griffiths (2012)' e göre ergenler için çevrimiçi oyun bağımlılığı geliştikçe oyuna hazırlık ve oyuna ayrılan sürenin arttığı gözlemlenmiştir. Oyun bağımlılığı araştırmalarında öne çıkan bağımlılık faktörleri şunlardır:

- Sosyal iletişim
- Başarı
- Gerçeklikten kaçış ve düşsel ortamlar yaratma
- Zaman geçirme, rahatlama, stresten kaçma ve eğlenme
- Rekabet

- Oyun oynamaktan görevleri aksatma
- Oyunları gerçek hayatla ilişkilendirme

2.2.1. Sosyal iletişim. İnsanlar arasındaki bağların azalmasının bir sonucu olarak bireyler sanal iletişime yönelmiştir (Gökçearslan & Günbatır, 2012). Video oyunları ve özellikle çevrimiçi video oyunları, bireyleri binlerce insanın bulunduğu sosyal bir ortam içinde hissettirir ve onlarla hem oyun içi hem de oyun dışı iletişim kurma imkânı sağlar (King & Delfabbro, 2009). Bireylerin, internet üzerinden sosyal iletişimlerini; sınırsızca, kendilerini olduklarından farklı tanıtarak, duygularını en rahat şekilde ifade ederek ve düşüncelerini çekinmeden paylaşarak gerçekleştirdikleri görülmektedir (Cengizhan, 2003). Bu durum bilgisayar oyunlarının da geliştirdiği sosyal iletişim ortamlarının da ortaya çıkmasını sağlamıştır. Oyun içi metin mesajları ile iletişim, avatarlar üzerinden iletişim ve etkileşim, klan etkinlikleri esnasında çevrimiçi toplu konuşma programları ile etkileşim neredeyse günlük kullanım haline gelmiştir. Ailenin işlevi, duygusal arayış, cinsiyet, sıkılma durumları ve sosyal iletişim seviyesi arasında istatistiksel olarak pozitif ilişki görülmüştür (Chiu, Lee & Huang, 2004). Dolayısıyla bireyler, sosyal iletişim seviyelerini arttırmak için bilgisayar oyunlarında vakit geçirebilmektedirler.

2.2.2. Başarı. Gerçek hayattan kaçış olarak tanımlanan ve bireyleri oyunlara iten faktörün bir boyutu da başarı ihtiyacıdır. Hayatlarında yeterince başarı duygusu tadamayan çocuklar, başarı duygusunu yaşadıkları oyun ortamına bağımlı hale gelebilmektedirler (Alper, Aytan, Ünlü, 2015). İnsanlar toplum tarafından onaylanan başarılar elde etmek isterler. Başka bir deyişle kendince başarı kabul ettikleri durumların toplum tarafından desteklenmesini isterler. Bilgisayar oyunu oynayan oyuncu sayısı düşünüldüğünde, oyunda elde edilen başarıların gerçek hayatta elde edilmiş gibi etki gösterdiği görülebilmektedir.

Başarı ihtiyacının bir boyutu da bireylerin okul yaşamlarında elde edemedikleri akademik başarıdır. Akademik başarısızlık bireyleri video oyunların da başarı arayışına yönlendirebilmekte ve aynı zamanda video oyunları da bireyleri akademik olarak daha başarısız durumlara sürükleyebilmektedir. Tayvan’ da yapılan bir araştırmaya göre video oyun bağımlılığı ile akademik başarı arasında negatif ilişki tespit edilmiştir (Chiu, Lee & Huang, 2004). Oyun bağımlılığı arttıkça akademik

başarı oranı düşmektedir (Chiu, Lee & Huang, 2004). Yine aynı araştırma, video oyun bağımlılığın kin ve düşmanlık ölçütleri ile tahmin edilebileceğini göstermiştir (Chiu, Lee & Huang, 2004). Çoğu ebeveyn ve uzman, çocukların video oyun bağımlılığının normal öğrenmelerini, gençlerin de bilişsel ve sosyal gelişimlerini olumsuz etkileyeceğini düşünmektedir (Griffiths, 1998).

2.2.3. Gerçeklikten kaçış ve düşsel ortamlar yaratma. Aşırı oyun oynamanın gerçeklik algısını karıştırma ve yanılsamalar görme gibi sonuçlara yol açtığı bilinmektedir (Matsushita & Matsushita, 1997). Oyuncular, dijital oyunları buldukları hayattan bir kaçma faaliyeti olarak görmektedirler (Ilgaz, 2015). King ve Delfabbro (2009) tarafından gerçekleştirilen video oyunu oynama psikolojisine yönelik bir çalışmada, katılımcıların daha güçlü hissetme ve güç sahibi olma duygularını yaşamak için oyun oynadıkları görülmüştür. Bunun sebebi olarak, gerçek yaşamda yeterince bu duyguyu yaşamadıkları düşünülmektedir (King & Delfabbro, 2009). Dijital oyun oynayan insanlar, rahatlamak, buldukları andan uzaklaşmak, gerçek hayatın olumsuzlarından kaçmak ve boş zamanı doldurmak gibi nedenler ile oyunlara yönelmektedirler (Wan & Wen, 2013). Gerçek hayattan bunalan ve daha özgür olabileceği ortamlar isteyen bireyler dijital oyunlara yönelmektedirler (Wan & Chiou, 2006). Bilgisayar oyunlarında etkileyici seslerin, büyüleyici ortamların bulunması ve hareket kısıtlamasının olmayışı, insanları oyunlara daha fazla bağlamaktadır (Griffiths, 1995). Psikolojik rahatsızlık yaşayan oyun bağımlıları gerçek yaşamdan uzaklaşarak kendi oluşturdukları sanal dünyayı yaşamaya başlayabilirler (Wan & Chiou, 2006). Dijital oyunları çok fazla oynadığını hisseden ve fark eden bireylerin, bunun ortaya çıkmasını ve duyulmasını gizlemek adına yalan söyledikleri dahi görülebilmektedir (Ilgaz, 2015).

2.2.4. Zaman geçirme, rahatlama, stresten kaçma ve eğlenme. Video oyunu oynayan bireylerdeki duygusal arayış; heyecan arayışı, yeni deneyimlere duyulan merak, yeni içerikler ve karmaşıklığı çözme ihtiyacı ile birlikte içsel motivasyonlu bir tutkudur (Chiu, Lee & Huang, 2004). Duygusal arayış ile sadece video oyunlarını oynamak değil uyuşturucu kullanımı, sigara içme, cinsel arayış, yüksek macera içeren sporlar ve suç işleme arasında da yakın bir ilişki bulunmaktadır (Kremer & Greene, 1999). Video oyunlarının yarattığı farklı özellikteki görsel

ortamlar, macera arayışı ile birlikte duyulan heyecan, taze içeriğe duyulan merak, kullanıcı tarafından özelleştirilebilir nesnelere oyuncuların içsel motivasyonunu harekete geçirmektedir (Chiu, Lee & Huang, 2004). Gerçek hayatta sınırlar içerisinde yaşamak, belirli kurallardan adeta yaşamın bükülmesi bireylerin video oyunlarına yönelmesine neden olmaktadır. Şiddet içerikli oyunlar birçok genç tarafından eğlenceli ve makul bulunmaktadır (Chiu, Lee & Buchman, 2004). Bazı oyuncular dijital oyunların onların hayatlarından uzaklaşacağı takdirde yaşamlarının anlamsız, boş ve sıkıcı olacağını düşünmektedirler (Wan & Wen, 2013). Bilgisayar oyunlarına bağımlı olan ergen ve çocuklar oyun oynayacakları zamanları hayal etmekte ve buldukları ilk fırsatta oyun oynamaktadırlar (Horzum, Ayas & Balta, 2008).

2.2.5. Rekabet. MMORPG türündeki rol yapma oyunları son dönemde git gide daha sevilir hale gelmiştir (Hussain, Griffiths & Baguley, 2012). Bu oyunlarda oyun tarafından belirlenen avatarlar seçilir ve kullanıcı tarafından özelleştirilebilir. Oyun içi hızlı hareket etmek ve kısa sürede oyun içi canavarları alt edebilmek için kullanıcının seviyeleri aşması gerekmektedir. Her seviye git gide zorlaşan görevler içermektedir. Bir sonraki seviye her zaman daha fazla avatar yeteneği gerektirmektedir. Bu da kullanıcılar arasında bir yarışa neden olmaktadır. Seviye bakımından üstün olan kullanıcı hem oyunda başarılar kazanarak tatmin olmakta hem de gerçek hayatta oyunun diğer kullanıcıları tarafından adeta gıpta ile gösterilmektedir. Bir MMORPG oyununda bağımlılığı tetikleyen en önemli değişkenler kaç senedir oyunu oynadığı, bir haftada toplam harcanan zaman ve iş durumları olarak belirlenmiştir (Hussain, Griffiths & Baguley, 2012).

2.2.6. Oyun oynamaktan görevleri aksatma. Bilgisayar oyunlarındaki görevleri yerine getirmek için aşırı dikkatle oyuna devam eden bireyler gerçek yaşamdaki ihtiyaçlarını untabilmekte ve gerçek görevlerini aksatabilmektedirler. Yoğunlukla oyun oynayan ergenler kendi kendini kontrol edememekte ve yetişkinler tarafından bu olumsuz durumu ortadan kaldırmak için kontrol edilmeleri gerekmektedir (Chiu, Lee & Huang, 2004). Oyun oynayan bireyler bağımlı hale geldikleri zaman, ailelerini ve arkadaşlarını ihmal ederek yerine getirilmesi gereken sorumluluklarını geri plana atabilmektedirler (Horzum, Ayas & Balta, 2008).

Matsushita ve Matsushita (1997), video oyunlarının etkilerini arařtırdıkları bir alıřmada video oyunlarının grme kaybı ve kilo kaybını etkilediđini tespit etmiřlerdir.

2.2.7. Oyunları gerek hayatla iliřkilendirme. Bireyler oyun bittikten sonra, oyunda yaptıkları hataları dřnrlenir. Bazıları kendilerini o kadar oyuna kaptırır ki oyun bittikten sonra oyundaki karakterler gibi davranıřlar gsterirler (Horzum, Ayas ve Balta, 2008). Oyun ii karakterler gibi giyinme, konuřma vb. davranıřlar gsterirler. Eđer oyunu oynayan arkadařları varsa bařarılarını paylařırlar, bařarısızlık durumunda ise gerek yařamda oyunu oynayan bařarılı arkadařlarından uzaklařabilirler. Oyunlarla btnleřmeye bařlayan ocuklar, kendilerini oyunlardaki karakterlere benzeterek onlar gibi davranmaya bařlar ve bunun sonucunda istenmedik sonular ortaya ıkar (Horzum, 2011).

2.3. Oyun Bađımlılıđı Arařtırmalarında ne ıkan Bazı Sonular

Tař, Eker ve Anlı' nın (2014) ortađretim đrencilerinin internet ve oyun bađımlılık dzeylerinin sınıf ve cinsiyetle olan iliřkisini incelemek amacıyla yaptıkları arařtırmaya gre (119 kız, 149 erkek) ; oyun bađımlılıđının cinsiyet ve sınıf dzeyine gre anlamlı fark gstermediđi bulunmuřtur.

Horzum'un (2011) ilköđretim đrencilerinin bilgisayar oyunu bađımlılık dzeylerinin bazı demografik deđiřkenlerle olan iliřkisini incelemek amacıyla yaptıđı arařtırmada (444 kız, 445 erkek) erkek đrencilerin kız đrencilere gre, sosyoekonomik dzeyi yksek olan đrencilerin orta ve alt sosyoekonomik dzeylerine gre, 4.sınıf đrencilerin 3. ve 5. sınıftaki đrencilere gre bilgisayar oyunlarına daha bađımlı oldukları tespit edilmiřtir.

Erboy ve Vural (2010) 4. ve 5.sınıf đrencilerinin bilgisayar oyunu bađımlılık dzeylerinin cinsiyet, sınıf dzeyi ve kiřisel bilgisayara sahip olup olmama durumu ile olan iliřkisini tespit etmek amacıyla arařtırma yapmıřlardır. Erkek đrencilerin kız đrencilere gre (312 kız, 326 erkek), 5.sınıf đrencilerinin 4.sınıf đrencilerine gre bilgisayar oyunlarına daha bađımlı oldukları grlmřtr.

Gll, Arslan, Dndar ve Murathan'ın (2012) ilköđretim đrencilerinin bilgisayar oyun bađımlılık dzeylerini eřitli deđiřkenlere gre inceledikleri

çalışmada oyun bağımlılık puanlarının cinsiyet (298 kız, 227 erkek), sınıf düzeyi ve evde bilgisayar olup olmaması değişkenlerine göre farklılaştığı tespit edilmiştir.

Şahin ve Tuğrul'un (2012) 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini inceleyen araştırmasında erkek öğrencilerin kız öğrencilerine göre (178 kız, 194 erkek), evde bilgisayara sahip olanların olmayanlara göre daha bağımlı oldukları görülmüştür.

Gökçearsan ve Durakoğlu'nun (2014) ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini cinsiyet (84 kız, 62 erkek), oyun oynama süresi ve bilgisayara sahip olma değişkenlerine göre inceledikleri çalışmada oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyet ve oyun oynama süresi açısından farklılaştığı tespit edilmiştir.

Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Eijnden & Mheen (2011) tarafından gerçekleştirilen çalışmada oyun bağımlısı oyuncular ile oyun bağımlısı olmayan ama çok oyun oynayan oyuncular arasında psikolojik sağlık açısından çok az farklılık olduğu tespit edilmiştir. Yine aynı çalışmada çevrimiçi oyun oynayan 13 ila 16 yaşları arasındaki Hollanda evrenini % 1,5 oranında temsil eden araştırma grubunun % 3' ün de bağımlılık bulunduğu tespit edilmiştir (Rooij v.d., 2011).

Lee ve Kim (2017) tarafından Kore' de gerçekleştirilen bir araştırmaya göre oyun türlerinden rol oynama, simülasyon ve gündelik takip edilmesi gereken oyunlar (Farmville v.b.) bağımlı davranışlarla pozitif ilişkili bulunmuştur. En çok tercih edilen oyun türü sırasıyla rol oynama, spor/yarış, ateş etme (shooting, Counter Strike v.b.) ve simülasyon oyunları olmuştur (Lee & Kim, 2017). Oyun oynanan zaman arttıkça oyuna dalma ve kontrolü kaybetme gibi durumların ortaya çıktığı bulunmuştur (Lee & Kim, 2017). Bununla birlikte erkeklerin kızlardan daha fazla oyun bağımlısı olduğu ortaya çıkmaktadır (Lee & Kim, 2017). Ayrıca oyun bağımlılarının oyun oynama süresi bakımından diğerlerinden en az 2,5 kat oyuna zaman ayırdığı görülmektedir (Lee & Kim, 2017).

Thomas ve Martin (2010) tarafından Avustralya' da gerçekleştirilen bir çalışmada katılımcıların %4'ü haftada 16-20 saat arası, %6,8' i 11-15 saat arası, %21'i 6-10 saat arası bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir. Katılımcıların sadece %1,9' u haftada 30 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadığını bildirmişlerdir (Thomas & Martin, 2010).

Chiu, Lee ve Huang (2004), örnekleme çocuklar ve ergenler olan arařtırmalarının sonuçlarında, erkeklerin kızlara göre daha fazla oyun bağımlısı olduđu, sıkılma durumları yüksek olan ve duygusal arayış derecesi yüksek olan katılımcıların daha fazla video oyunu bağımlısı olduđu ortaya çıkmıştır (Chiu, Lee & Huang, 2004). Hussain ve Griffiths (2008) ve Hussain, Griffiths ve Baguley (2012) tarafından yapılan arařtırmalara göre kızların erkeklere göre istatistiksel olmasa da, daha fazla oyun oynadığı ortaya çıkmıştır.



Bölüm 3

Yöntem

Bu bölümde araştırmanın yöntemine, evren ve örnekleme, veri toplama araçları ile birlikte verilerin analizine yer verilmiştir. Araştırma süreci tüm ayrıntıları ile paylaşılmıştır.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma, ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörlerin belirlenmesi amacıyla yapılmıştır. Tarama modelinde betimsel bir çalışmadır. Tarama modeli bir durumu değiştirmeden ya da etkilemeden var olduğu haliyle betimlemektedir (Karasar, 2008). Bu çalışmada, ortaokul öğrencilerinden bir kez veri toplanmıştır. Tek seferde veri toplandığı için araştırma yöntemi olarak kesitsel araştırma olarak tanımlanabilir.

3.2. Evren ve Katılımcılar

Araştırmanın evrenini, İstanbul ili Silivri ilçesinde öğrenim gören ortaokul öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme, 2016-2017 eğitim öğretim yılı bahar yarıyılında (2.dönem), Silivri ilçesi ortaokullarından kolayda örnekleme yöntemi ile oluşturulmuştur. İstanbul ili Silivri ilçesinde 33 adet ortaokul bulunmaktadır. Farklı zamanlarda Silivri ilçesinde 11 adet ortaokula anket ve ölçekler bırakılmıştır. Okulların yönetimi tarafından uygulanan anketler sonraki haftalarda toplanmış ve 822 ortaokul öğrencisinden oluşan örneklem meydana gelmiştir.

Tablo 1
Örneklemin Cinsiyete Göre Dağılımı

Cinsiyet	f	%
Kız	398	48,4
Erkek	424	51,6
Toplam	822	100,0

Tablo 1 incelendiğinde katılımcıların % 48,4' ü (398) kız öğrenciden, %51,6' sı (424) erkek öğrenciden oluşmaktadır. Kız ve erkek öğrencilerin sayılarının birbirine yakın olması araştırma açısından olumlu ve önemli görülmektedir.

Tablo 2
Örneklemin Sınıf Düzeyinde Dağılımı

Sınıf Düzeyi	f	%
5	217	26,4
6	262	31,9
7	218	26,5
8	125	15,2
Toplam	822	100,0

Tablo 2 incelendiğinde katılımcıların %26,4' ü (217) 5.sınıf öğrencilerinden, %31,9' u (262) 6. sınıf öğrencilerinden, %26,5' i (218) 7. sınıf öğrencilerinden ve %15,2' si (125) 8. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Sınıf dağılımlarına baktığımızda 8. sınıf öğrenci sayısının diğer gruplara göre oldukça aşağıda olduğu görülmektedir. Bu durumun sebebi olarak veri toplama sürecinin, 2016-2017 eğitim öğretim yılı ikinci döneminde gerçekleşmesi ve 8. sınıfların liselere geçiş için TEOG sınavına hazırlık sürecinde olmaları olduğu düşünülmektedir.

Tablo 3
Örneklemin Gelir Düzeyine Göre Dağılımı

Gelir Düzeyi	f	%
0-2000	393	47,8
2001-5000	345	42,0
5001-7500	60	7,3
7501 ve üzeri	24	2,9
Toplam	822	100,0

Gelir düzeyleri verisini yorumlarken, katılımcıların yaşları itibari ile ailelerinin gelirlerini tam anlamıyla tahmin edemeyecekleri göz önünde bulundurulmalıdır. Buna rağmen veriler incelendiğinde, katılımcıların %47,8' i (393) ailesinin 2000 TL' ye kadar geliri olduğunu, %42' si (345) ailesinin gelirinin 2001 ila 5000 TL arası olduğunu, %7,3' ü (60) ailesinin gelirinin 5001 ila 7500 TL arasında olduğunu ve %2,9' u (24) ailesinin gelirinin 7501 ve üzeri olduğunu belirtmiştir.

Tablo 4

En Çok Tercih Edilen Oyun Platformlarının Dağılımı

Tercih Edilen Oyun Platformları	f	%
Akıllı cep telefonu	499	40,1
Tablet bilgisayar	347	27,9
Masaüstü bilgisayar	249	20,0
Oyun oynamıyorum.	82	6,6
Video oyun konsolu	43	3,5
Taşınabilir video oyun konsolu	24	1,9

Tablo 4'e göre, öğrencilerin %40,10'u (f=499) oyunlarını en çok akıllı cep telefonuyla, %27,90'ı (f=347) en çok tablet bilgisayarla, %20'si en çok masaüstü bilgisayarla, %3,5'i en çok video oyun konsolu ile ve %1'i taşınabilir video oyun konsolu ile oynamaktadır. Öğrencilerin en çok tercih ettiği ve oyunlarını oynadığı platformun akıllı cep telefonu olduğu görülmektedir(f=499).

Tablo 5

En Çok Tercih Edilen Oyun Türlerinin Dağılımı

Tercih Edilen Oyun Türleri	f	%
Aksiyon/macera oyunları	406	29,6
Spor oyunları	357	26,1
Strateji oyunları	227	16,6
Dövüş oyunları	136	9,9
Simülasyon oyunları	109	8,0
Kâğıt oyunları	61	4,5

Tablo 5 verilerine göre, aksiyon/macera oyunlarını tercih edenlerin dağılımı %40 (f=406), spor oyunlarını tercih edenlerin dağılımı %26,10 (f=357), strateji oyunlarını tercih edenlerin dağılımı %16,60 (f=227), dövüş oyunlarını tercih edenlerin dağılımı %9,90 (f=136) olarak görülmektedir. Öğrencilerin en çok aksiyon macera oyunlarını (f=406) ve onu takiben spor oyunlarını (f=357) tercih ettikleri görülmektedir.

Tablo 6
Tablet/Bilgisayar/Akıllı Telefon Kullanım Nedenleri

Tablet/bilgisayar/akıllı telefon kullanım nedenleri	f	%
Ders çalışmak/Araştırma yapmak	649	24,9
Ödev yapmak	558	21,4
Oyun oynamak	531	20,4
Sosyal Medyaya	397	15,2
Mesajlaşmak	361	13,9
Diğer	88	3,4

Tablet/bilgisayar/akıllı telefon kullanım nedenleri incelendiğinde, öğrencilerin %24,90'ı (f=649) ders çalışmak/araştırma yapmak, %21,40'ı (f=558) ödev yapmak, %20,40'ı oyun oynamak, %15,20'si (f=397) sosyal medyaya girmek, %13,9'u (f=361) mesajlaşmak ve %3,4'ü diğer nedenler için tablet/bilgisayar/akıllı telefon kullanmaktadır. Öğrencilerin tablet/bilgisayar/akıllı telefon teknolojisini kullanma nedenleri olarak ilk sırada ders çalışmak (f=649), ikinci sırada ödev yapmak (f=558) ve üçüncü sırada oyun oynamak (f=531) olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 7
En Çok Oynanan Oyunların Dağılımı

Oyunlar	f	%
Clash Royale	67	8,2
Voleybol	45	5,5
Minecraft	37	4,5
Yakar Top	35	4,3
Futbol Oyunları	33	4
Grand Theft Auto	28	3,4
League of Legends	27	3,3
Clash of Clans	26	3,2
Zula	21	2,6
Dream League Soccer	20	2,4
Subway Surf	20	2,4
Ateş ve Su	17	2,1
FIFA	16	1,9
Counter Strike	15	1,8
Candy Crush Saga	13	1,6
Counter-Strike	10	1,2
Pro Evolution Soccer	10	1,2

Tablo 7’ de frekans değeri 10 ve üstü olanların dağılımları verilmiştir. Öğrencilerin %8,2’ sinin (f=67) Clash Royale isimli oyunu oynadıkları görülmektedir. Clash Royale oyunu stratejinin ve aksiyonun bir arada olduğu bir oyundur. Öğrencilerin % 5,5’inin (f=45) voleybol ve %4,3’ünün (f=35) yakar top oynadıkları görülmektedir. Araştırmanın örnekleminin köy okullarından da oluşması nedeniyle geleneksel oyunların etkisinin devam ettiği görülmektedir. Bu öğrencilerin en çok oynadıkları oyunun bir dijital oyun değil de sokaklarda arkadaşlarıyla oynadığı bir geleneksel oyun olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin %4,5’inin (f=37) Minecraft isimli oyunu oynadıkları görülmüştür. Minecraft oyunu, oyunculara sınırlamalar koymadan özgürce oynayabilecekleri ortamlar sunmaktadır.

Tablo 8
Oyun Oynama Nedenlerinin Dağılımı

Oyun Oynama Nedenleri	f	%
Keşfetmek, oyun içerisinde yeni şeyler bulmak	281	34,2
Meydan okuma, rakipleri yenmek, yok etmek	225	27,4
Görevleri tamamlamak, problemleri çözmek	211	25,7
İşbirliği yapmak, iletişim kurmak	105	12,8
Toplam	822	100

Tablo 8’ de oyun oynarken yapılmasından en çok hoşlanılan durumların dağılımları verilmiştir. Öğrencilerin %34,2’si (f=281) keşfetmek ve oyun içerisinde yeni şeyler bulmak, %27,4’ü (f=225) meydan okuma ve rakipleri yenmek, %25,7’si (f=25,7) görevleri tamamlamak ve problemleri çözmek ve %12,8’inin (f=105) işbirliği yapmak ve iletişim kurmak için oyunları oynadıkları tespit edilmiştir. Tüm bu verilere göre keşfetmek ve oyun içerisinde yeni şeyler bulmak öğrencilerin oyun oynarken en çok hoşlandıkları şey olduğu bulunmuştur (f=281).

3.3. Verilerin Toplanması

Araştırmada, çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği (Horzum, Aras ve Balta, 2008) ve araştırmacı tarafından oluşturulan kişisel bilgi formu ve anket veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

3.3.1. Veri toplama araçları.

Bu bölümde veri toplama aracı olarak kullanılan oyun bağımlılığı ölçeği, kişisel bilgi formu ile ilgili bilgiler verilmiştir.

3.3.1.1. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği Horzum, Aras ve Balta (2008) tarafından geliştirilen “Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği” Trabzon ilinde 460 ilköğretim öğrencisinden elde edilen verilerle geliştirilmiştir. Ölçek maddeleri alan yazında yer alan oyun bağımlılığı araştırmaları çerçevesinde oluşturulmuş ve ölçeklendirilebilecek cümlelere dönüştürülmüşlerdir. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği, 5’ li likert tipi sorulardan oluşmaktadır. Toplam madde sayısı 21’ dir ve 4 ana faktörden oluşmaktadır.

1. Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma.
2. Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme.
3. Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma.
4. Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme.

3.3.1.2. Kişisel bilgi formu ve anket. Kişisel bilgi formu ve oyun eğilimleri anketi tek bir belgede toplanmıştır. Kişisel bilgi formu 4 maddeden oluşmaktadır. Bu maddeler cinsiyet, doğum yılı, sınıf düzeyi ve ailenin aylık gelirinden oluşmaktadır. Oyun eğilimleri anketi ise 8 maddeden oluşmaktadır. Oyun eğilimleri anketinde hangi platformlarda oyun oynandığı, hangi sıklıkla oynandığı, en çok hangi oyunların oynandığı, tercih edilen oyun türleri, hangi amaçlarla oynandığı ve dijital oyun satın alma sıklığı sorgulanmıştır. Ayrıca Bartle (1996) oyuncu tipleri tanımlarına uygun bir soruya da yer verilmiştir (Wikipedia, 2018). Kişisel bilgi formu ve anket aynı anda sunulmuş ve 12 maddeden oluşmaktadır.

Araştırma öncesinde çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği geliştiricileri olan Horzum, Aras ve Balta (2008)’ dan temin edilmiştir. Kişisel bilgi formu ve anket uzman görüşü ile geliştirilmiştir.

3.3.2. Veri toplama işlemleri. Veri toplama işlemleri 2016-2017 eğitim öğretim yılı ikinci döneminde (bahar yarıyılı) gerçekleştirilmiştir. Milli Eğitim Müdürlüğüne anket ve araştırma izin talebinde bulunulmuş ve gerekli izinler alınmıştır. Valilik onayı ek B dedir. Araştırmacının iş programı nedeni ile her hafta bir gün İstanbul ili Silivri ilçesi ve ilçeye bağlı birden fazla köy ortaokullarına erişilmiş ve veri toplama araçları okul yönetiminin izni ile bırakılmıştır. Katılımcıların gönüllülük esasına göre anketler ve ölçekler okul yönetimi tarafından

uygulanmıştır. Okul yönetiminin uygun gördüğü bir zamanda uygulanan veri toplama araçları bazı okullardan bir hafta sonra bazı okullardan ise bir ay sonra alınmıştır. Bazı köy okullarına anket ve ölçek bırakılmasına rağmen okul yöneticileri tarafından dönüş yapılmamıştır. Toplamda 822 adet veriye ulaşılmıştır.

3.3.3. Verilerin analiz işlemleri. Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği ortalamaları için normallik testi yapılmıştır. Ölçeğin toplamının normal dağılması ve örneklem büyüklüğünün 822 olmasından dolayı parametrik testlerin kullanım şartları sağlanmıştır (Büyüköztürk, 2015). Araştırma verileri analiz edilirken SPSS programı kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen verilerin analiz işlemlerinde; sayı, frekans, yüzde gibi temel istatistiklerin yanı sıra ANOVA ile birlikte Post-Hoc analizi ve *t*-testinden yararlanılmıştır. Çoklu bağımsız örneklemelerden oluşan cinsiyet, sınıf düzeyi, ailenin aylık geliri, oyun oynama süresi, dijital oyun satın alma sıklığı gibi bağımsız değişkenlerin bilgisayar oyun bağımlılığına etkisi incelenirken ANOVA analizleri ile birlikte gruplar arasındaki farklılığın tespiti için POST HOC testleri kullanılmıştır. İki bağımsız grubun ortalamalarının karşılaştırıldığı oyun platformu tercihleri, oyun türü tercihleri karşılaştırmaları için bağımsız örneklemeler *t* testi kullanılmıştır.

3.3.4. Geçerlik ve güvenilirlik işlemleri. Araştırmanın temelini çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği (Horzum, Aras & Balta, 2008) oluşturmaktadır. Bu ölçeğin güvenilirlik ve geçerlik çalışması aynı zamanda bu araştırmanın da güvenilirlik ve geçerliğine kaynak olmaktadır. Erboy (2010) 638 katılımcı üzerinde, Horzum, Aras ve Balta (2008) “çocuklar için bilgisayar bağımlılığı ölçeği” geçerlik ve güvenilirlik çalışması sonuçlarına yakın sonuçlar elde etmiştir. Bu bakımdan çalışmanın temelini oluşturan ölçekle birlikte araştırmanın geçerlik ve güvenilirliği sağlanmıştır.

3.4. Sınırlamalar

Bu çalışma, İstanbul ili Silivri ilçesinde bulunan 11 ortaokul öğrencileri ile sınırlıdır. Araştırmada elde edilen veriler, kullanılan form ve ölçekteki sorularla sınırlıdır. Bu çalışma, belirlenen demografik değişkenler ile sınırlıdır.

Bölüm 4

Bulgular

Araştırmada Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geliştirilen “Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği”, ve kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Bu bölümde ölçeklerden ve kişisel bilgi formundan elde edilen verilerin istatistiksel analizleri sonucunda oluşturulan bulgulara ve yorumlarına yer verilmiştir.

4.1. Cinsiyete Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin 4 faktörü bulunmaktadır. Bu faktörlerin alt boyutlarının toplamları bakımından cinsiyetler arası fark olup olmadığına tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile bakılmıştır. Burada cinsiyet bağımsız değişken, faktör toplamlarının ortalaması ise bağımlı değişkendir.

Tablo 9

Cinsiyete Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması

Faktör	Cinsiyet	N	\bar{X}	SS	p
Faktör 1	Kız	398	18,25	7,48	0,000
	Erkek	424	23,65	8,96	
Faktör 2	Kız	398	6,22	2,69	0,000
	Erkek	424	8,87	3,81	
Faktör 3	Kız	398	3,83	1,59	0,000
	Erkek	424	4,76	2,18	
Faktör 4	Kız	398	7,24	3,65	0,000
	Erkek	424	8,53	3,52	
*Toplam	Kız	398	35,54	12,52	0,000
	Erkek	424	45,80	15,13	

Faktör1: Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma.

Faktör2: Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme.

Faktör3: Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma.

Faktör4: Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme.

Toplam: Ölçekten alınan toplam puan.

Tüm bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği faktörlerinde ve ölçeğin toplam puan ortalamaları açısından cinsiyetler arasında anlamlı farklılıklar tespit edildiği görülmektedir. Tablo 9 incelendiğinde “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör1)”, “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (Faktör2)”, “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör3)”, “bilgisayar oyunu oynamayı başka

etkinliklere tercih etme (Faktör4)” ve ölçekten alınan toplam puan ortalamalarına göre erkekler kızlardan daha fazla oyun bağımlılığı özellikleri göstermektedirler.

4.2. Sınıf Düzeyine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Tablo 10 incelendiğinde “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör1)”, “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (Faktör2)”, “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör3)” ve ölçekten alınan toplam puan ortalamalarına göre, sınıf düzeyleri arasında anlamlı fark bulunamamış ve POST HOC testlerine de gerek duyulmamıştır. Fakat “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (Faktör4)” ortalamalarına göre POST HOC testlerine bakıldığında 5. sınıflar ile 7. ve 8. sınıflar arasında, 6. sınıflar ile 8. sınıflar arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir.

Tablo 10
Sınıf Düzeyine Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması

Faktör	Sınıf Düzeyi	N	\bar{X}	SS	p	Post-Hoc Tukey
Faktör1	5	217	20,120	7,510	0,359	Fark yok
	6	262	21,330	9,110		
	7	218	21,310	9,320		
	8	125	21,480	8,590		
Faktör2	5	217	7,880	3,380	0,078	Fark yok
	6	262	7,800	3,940		
	7	218	7,380	3,420		
	8	125	6,970	3,200		
Faktör3	5	217	4,170	1,880	0,699	Fark yok
	6	262	4,370	2,080		
	7	218	4,370	1,870		
	8	125	4,280	2,050		
Faktör4	5	217	8,480	3,850	0,001	(5-7) (5-8) (6-8)
	6	262	8,170	3,730		
	7	218	7,460	3,390		
	8	125	7,090	3,230		
Toplam	5	217	40,670	12,890	0,672	Fark yok
	6	262	41,680	16,120		
	7	218	40,520	15,070		
	8	125	39,830	14,830		

Faktör1: Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma.

Faktör2: Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme.

Faktör3: Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma.

Faktör4: Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme.

Toplam: Ölçekten alınan toplam puan.

4.3. Ailenin Aylık Gelirine göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör3), bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (Faktör4) ortalamalarına bakıldığında, ailenin aylık gelir düzeyleri arasında anlamlı fark olmadığı Tablo 11’de görülmektedir. Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör1), bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (Faktör2) ortalamalarına bakıldığında ailenin aylık gelir düzeyinin anlamlı fark oluşturduğu tespit edilmiştir. Aylık gelir düzeyi 7501 ve üzeri olan ailelerin çocuklarının, aylık gelir düzeyi 2000’ e kadar olan ailelerin çocuklarından daha yüksek faktör 1 ve faktör 2 ortalamalarına sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 11

Ailenin Aylık Gelirine Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması

Faktör	Grup	Aylık Gelir	N	\bar{X}	SS	p	Post-Hoc Tukey
Faktör1	1	0-2000	393	20,260	8,360	0,016	(1-4)
	2	2001-5000	345	21,390	8,970		
	3	5001-7500	60	22,400	7,480		
	4	7501 ve üzeri	24	25,040	11,260		
Faktör2	1	0-2000	393	7,230	3,320	0,006	(1-4)
	2	2001-5000	345	7,730	3,660		
	3	5001-7500	60	8,430	3,720		
	4	7501 ve üzeri	24	9,160	4,770		
Faktör3	1	0-2000	393	4,150	1,870	0,090	Fark yok
	2	2001-5000	345	4,400	2,030		
	3	5001-7500	60	4,450	1,760		
	4	7501 ve üzeri	24	5,000	2,840		
Faktör4	1	0-2000	393	7,980	3,848	0,542	Fark yok
	2	2001-5000	345	7,730	3,380		
	3	5001-7500	60	8,417	3,572		
	4	7501 ve üzeri	24	7,833	3,919		
Toplam	1	0-2000	393	39,630	14,280	0,025	(1-3) (1-4)
	2	2001-5000	345	41,260	15,050		
	3	5001-7500	60	43,700	13,560		
	4	7501 ve üzeri	24	47,040	20,830		

Faktör1: Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma.

Faktör2: Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme.

Faktör3: Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma.

Faktör4: Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme.

Toplam: Ölçekten alınan toplam puan.

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan ortalamalarına göre gelir düzeyi 5001 ve üzeri olan ailelerin çocukları geliri 2000' e kadar olan ailelerin çocuklarından daha yüksek oyun bağımlılığı puanları ile karşımıza çıkmaktadır.

4.4. Toplam Oyun Oynama Süresine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

“Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör1)” faktörünün ortalamalarının oyun oynama süresine göre farklılaştığı görülmektedir. İstatistiksel olarak oyun oynama süresi ile faktör 1 arasında anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,00$). Post Hoc testi ile farklılığın hangi gruplar arasında olduğu tespit edilmiştir.

Post Hoc testi sonuçları incelendiğinde, bilgisayar oyunlarını oynamayan öğrenciler ile 1-5 saat arası bilgisayar oyunlarını oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,001$), 6-10 saat süreyle bilgisayar oyunlarını oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), 11-15 saat süreyle bilgisayar oyunlarını oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), 16-20 saat süreyle bilgisayar oyunlarını oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) ve 21 saat ve üzeri bilgisayar oyunlarını oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör1) ” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

Bilgisayar oyunlarını 1-5 saat arası ile 6-10 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,009$), 11-15 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), 16-20 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) ve 21 saat ve üzeri bilgisayar oyunlarını oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör1) ” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

Bilgisayar oyunlarını 6-10 saat arası ile 16-20 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,002$) ve 21 saat ve üzeri oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör1)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

Bilgisayar oyunlarını 11-15 saat arası ile 21 saat ve üzeri oynayan öğrenciler arasında da ($p<0,05$; $p=0,012$) “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör1)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

“Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (Faktör2)” faktörünün ortalamalarının oyun oynama zamanına göre birbirinden farklı olduğu görülmektedir. İstatistiksel olarak faktör 2 ile oyun oynama zamanı arasında anlamlı fark tespit edilmiştir ($p<0,05$; $p=0,00$). Post Hoc testi ile farklılığın hangi gruplar arasında olduğu tespit edilmiştir. Bu testin sonuçları Tablo 12’ de gösterilmiştir.

Post Hoc testi sonuçları incelendiğinde, bilgisayar oyunlarını oynamayan öğrenciler ile 1-5 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,037$), 6-10 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), 11-15 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), 16-20 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) ve 21 saat ve üzeri oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (Faktör 2)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur .

Bilgisayar oyunlarını 1-5 saat arası ile 11-15 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,004$), 16-20 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), 21 saat ve üzeri bilgisayar oyunlarını oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (Faktör 2)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

Bilgisayar oyunlarını 6-10 saat arası ile 21 saat ve üzeri oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,001$) “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (Faktör 2)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

“Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” faktörünün ortalamalarının oyun oynama zamanına göre farklı değerlerde olduğu görülmektedir. İstatistiksel olarak oyun oynama zamanı ile faktör 3 arasında anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,00$). Post Hoc testi ile farklılığın hangi gruplar arasında olduğu tespit edilmiştir

Post Hoc testi sonuçları incelendiğinde, bilgisayar oyunlarını oynamayan öğrenciler ile haftada 6-10 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), haftada 11-15 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), haftada

16-20 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) ve haftada 21 saat ve üzeri oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör3)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

Bilgisayar oyunlarını haftada 1-5 saat arası ile haftada 6-10 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,003$), haftada 11-15 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,010$), haftada 16-20 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), haftada 21 saat ve üzeri oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör3)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

Bilgisayar oyunlarını 6-10 saat arası ile 16-20 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,004$), 21 saat ve üzeri oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör3)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

Bilgisayar oyunlarını 11-15 saat arası ile 16-20 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,033$), 21 saat ve üzeri oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,001$) “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör 3)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

“Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” faktörünün ortalamalarının oyun oynama zamanına göre birbirinden farklı olduğu görülmektedir. İstatistiksel olarak oyun oynama zamanı ile faktör 4 arasında anlamlı fark bulunmuştur. Post Hoc testi ile farklılığın hangi gruplar arasında olduğu tespit edilmiştir. Bu testin sonuçları Tablo 12’ de gösterilmiştir.

Post Hoc testi sonuçları incelendiğinde, bilgisayar oyunlarını oynamayan öğrenciler ile haftada 6-10 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,001$), haftada 11-15 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), haftada 16-20 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) ve haftada 21 saat üzeri oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (Faktör4)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

Bilgisayar oyunlarını haftada 1-5 saat arası ile haftada 11-15 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,010$), 21 saat ve üzeri oynayan öğrenciler arasında

($p<0,05$; $p=0,012$) “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (Faktör4)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur.

Ölçekten alınan toplam puan ortalamalarının oyun oynama zamanına göre farklı değerlerde olduğu görülmektedir. İstatistiksel olarak ölçekten alınan toplam puan ile oyun oynama zamanı arasında fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,00$). Hangi gruplar arasında fark olduğu Post Hoc testi ile tespit edilmiştir.

Post Hoc testi sonuçları incelendiğinde, bilgisayar oyunlarını oynamayan öğrenciler ile 1-5 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), 6-10 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), 11-15 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), 16-20 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) ve 21 saat üzeri bilgisayar oyunlarını oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı fark bulunmuştur.

Bilgisayar oyunlarını 1-5 saat arası ile 6-10 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,002$), 11-15 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), 16-20 saat süreyle oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$), 21 saat üzeri bilgisayar oyunlarını oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı fark bulunmuştur.

Bilgisayar oyunlarını 6-10 saat arası ile 16-20 saat arası oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,003$) ve 21 saat üzeri oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,000$) ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı fark bulunmuştur. Bilgisayar oyunlarını 11-15 saat arası ile 21 saat ve üzeri oynayan öğrenciler arasında ($p<0,05$; $p=0,011$) ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı fark bulunmuştur.

Tablo 12

Toplam Oyun Oynama Zamanına Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması

Faktör	Grup	Zaman	N	\bar{X}	SS	p	Post-Hoc Tukey
Faktör1	1	Oynamıyorum	69	14,390	5,890	0,000	
	2	1-5 saat	436	19,100	7,060		(1-2) (1-3) (1-4)
	3	6-10 saat	144	22,020	8,660		(1-5) (1-6) (2-3)
	4	11-15 saat	79	25,600	9,090		(2-4) (2-5) (2-6)
	5	16-20 saat	44	27,840	7,470		(3-4) (3-5) (4-6)
	6	21 saat ve üzeri	50	30,960	10,160		
Faktör2	1	Oynamıyorum	69	5,49	2,32	0,000	
	2	1-5 saat	436	6,99	3,13		
	3	6-10 saat	144	8,04	3,73		(1-2) (1-3) (1-4)
	4	11-15 saat	79	8,7	3,87		(1-5) (1-6) (2-4)
	5	16-20 saat	44	9,77	3,86		(2-5) (2-6) (3-6)
	6	21 saat ve üzeri	50	10,6	3,91		
Faktör3	1	Oynamıyorum	69	3,230	0,660	0,000	
	2	1-5 saat	436	3,890	1,570		(1-3) (1-4) (1-5)
	3	6-10 saat	144	4,630	1,980		(1-6) (2-3)(2-4)
	4	11-15 saat	79	4,750	2,060		(2-5) (2-6) (3-5)
	5	16-20 saat	44	5,950	2,230		(3-6) (4-5) (4-6)
	6	21 saat ve üzeri	50	6,260	3,120		
Faktör4	1	Oynamıyorum	69	6,010	2,970	0,000	
	2	1-5 saat	436	7,500	3,550		
	3	6-10 saat	144	8,400	3,560		(1-3) (1-4)
	4	11-15 saat	79	9,070	3,520		(1-5) (1-6)
	5	16-20 saat	44	9,270	3,450		(2-6) (2-4)
	6	21 saat ve üzeri	50	9,520	4,050		
Toplam	1	Oynamıyorum	69	29,130	9,540	0,000	
	2	1-5 saat	436	37,490	12,190		(1-2) (1-3) (1-4)
	3	6-10 saat	144	43,100	14,650		(1-5) (1-6) (2-3)
	4	11-15 saat	79	48,150	14,550		(2-4) (2-5) (2-6)
	5	16-20 saat	44	52,840	13,240		(3-5) (3-6) (4-6)
	6	21 saat ve üzeri	50	57,340	18,010		

Faktör1: Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma.

Faktör2: Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme.

Faktör3: Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma.

Faktör4: Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme.

Toplam: Ölçekten alınan toplam puan.

4.5. Dijital Oyun Satın Alma Sıklığına Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Tablo 13 incelendiğinde, “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör1)” faktörünün ortalamalarının dijital oyun satın alma sıklığına göre farklılaştığı görülmektedir. İstatistiksel olarak faktör 1 ortalamaları ile dijital oyun satın alma sıklığı arasında anlamlı fark vardır ($p<0,05$; $p=0,00$). Post Hoc testi ile farklılığın hangi gruplar arasında olduğu tespit edilmiştir.

Post Hoc testi sonuçlarına göre, dijital oyunları satın almayanlarla; haftada, ayda, yılda 1-2 kere ve yılda 3 oyundan daha çok satın alanların arasında “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,00$).

“Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (Faktör2)” faktörünün ortalamalarının dijital oyun satın alma sıklığına göre farklılaştığı görülmektedir. İstatistiksel olarak faktör 2 ortalamaları ile dijital oyun satın alma sıklığı arasında anlamlı fark vardır ($p<0,05$; $p=0,00$). Post Hoc testi ile farklılığın hangi gruplar arasında olduğu tespit edilmiştir.

Post Hoc testi sonuçlarına göre, dijital oyunları satın almayanlarla; haftada, ayda, yılda 1-2 kere ve yılda 3 oyundan daha çok satın alanların arasında “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (Faktör2)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,00$).

“Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör3)” faktörünün ortalamalarının dijital oyun satın alma sıklığına göre farklı değerlerde olduğu tespit edilmiştir. İstatistiksel olarak faktör 3 ortalamaları ile dijital oyun satın alma sıklığı arasında anlamlı fark vardır ($p<0,05$; $p=0,00$).). Post Hoc testi ile farklılığın hangi gruplar arasında olduğu tespit edilmiştir.

Post Hoc testi Tukey HSD sonuçlarına göre, dijital oyunları satın almayanlarla; haftada, ayda, yılda 1-2 kere ($p<0,05$; $p=0,00$) ve yılda 3 oyundan daha çok ($p<0,05$; $p=0,00$) satın alanlar arasında “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör3)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur .

“Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (Faktör4)” faktörünün ortalamalarının dijital oyun satın alma sıklığına göre farklı değerlerde

olduğu tespit edilmiştir. İstatistiksel olarak faktör 4 ortalamaları ile dijital oyun satın alma sıklığı arasında anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,00$).

Post Hoc testi Tukey HSD sonuçlarına göre, dijital oyunları satın almayanlarla; haftada 1-2 kere ($p<0,05$; $p=0,007$), yılda 1-2 kere ($p<0,05$; $p=0,046$) ve yılda 3 oyundan daha çok ($p<0,05$; $p=0,029$) satın alanlar arasında “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (Faktör4)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur .

Ölçekten alınan toplam puan ortalamalarının dijital oyun satın alma sıklığına göre farklı değerlerde olduğu görülmektedir. İstatistiksel olarak ölçekten alınan toplam puan ile dijital oyun satın alma sıklığı arasında fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,00$).

Post Hoc testi Tukey HSD sonuçlarına göre, dijital oyunları satın almayanlarla; her gün ($p<0,05$; $p=0,016$), haftada, ayda, yılda 1-2 kere ve yılda 3 oyundan daha çok satın alanların arasında ölçekten alınan toplam puan faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,00$).

Tablo 13
Dijital Oyun Satın Alma Sıklığına Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması

Faktör	Grup	Satın Alma Sıklığı	N	\bar{X}	SS	p	Post-Hoc Tukey
Faktör1	1	Hiç almam	645	19,390	7,800	0,000	
	2	Haftada 1-2 kere	30	28,430	9,610		
	3	Ayda 1-2 kere	54	27,500	8,650		(1-2)
	4	Yılda 1-2 kere	75	25,340	8,850		(1-3)
	5	Yılda 3 oyundan daha çok	15	29,800	10,040		(1-4)
	6	Her gün	3	31,000	17,050		(1-5)
Faktör2	1	Hiç almam	645	7,040	3,210	0,000	
	2	Haftada 1-2 kere	30	9,660	4,440		
	3	Ayda 1-2 kere	54	9,900	3,800		(1-2) (1-3)
	4	Yılda 1-2 kere	75	8,600	3,650		(1-4) (1-5)
	5	Yılda 3 oyundan daha çok	15	12,200	4,440		(4-5)
	6	Her gün	3	13,000	6,240		
Faktör3	1	Hiç almam	645	3,960	1,600	0,000	(1-2) (1-3)
	2	Haftada 1-2 kere	30	5,700	2,570		(1-4)(1-5)
	3	Ayda 1-2 kere	54	5,680	2,430		(4-5)

Tablo 13 (devam)

Faktör	Grup	Satın Alma Sıklığı	N	\bar{X}	SS	p	Post-Hoc Tukey
	4	Yılda 1-2 kere	75	5,280	2,470		
	5	Yılda 3 oyundan daha çok	15	5,660	2,790		
	6	Her gün	3	7,000	6,240		
Faktör4	1	Hiç almam	645	7,560	3,570	0,000	
	2	Haftada 1-2 kere	30	9,870	3,930		
	3	Ayda 1-2 kere	54	8,740	3,130		(1-2)
	4	Yılda 1-2 kere	75	8,810	3,640		(1-4)
	5	Yılda 3 oyundan daha çok	15	10,400	3,700		(1-5)
	6	Her gün	3	12,670	6,660		
Toplam	1	Hiç almam	645	37,960	13,120	0,000	
	2	Haftada 1-2 kere	30	53,670	16,650		
	3	Ayda 1-2 kere	54	51,830	14,500		(1-2) (1-3)
	4	Yılda 1-2 kere	75	48,040	15,180		(1-4) (1-5)
	5	Yılda 3 oyundan daha çok	15	58,070	17,470		(1-6)
	6	Her gün	3	63,670	36,680		

Faktör1: Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma.

Faktör2: Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme.

Faktör3: Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma.

Faktör4: Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme.

Toplam: Ölçekten alınan toplam puan.

4.6. Oyun Oynama Nedenlerine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Tablo 14 verilerine göre, “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör1)” faktörünün ortalamalarının oyun oynama nedenlerine göre farklılaştığı görülmektedir ($p < 0,05$; $p = 0,00$). Hangi gruplar arasında fark olduğunun tespit edilmesi için Post Hoc testinden yararlanılmıştır.

Post Hoc testi Tukey HSD sonuçlarına göre, oyun oynama nedeni meydan okuma, rakipleri yok etmek ve yenmek olan öğrenciler ile oyun oynama nedenleri keşfetmek, oyun içerisinde bir şeyler bulmak, iş birliği yapmak, iletişim kurmak, görevleri tamamlamak ve problemleri çözmek olanlar arasında “bilgisayarda oyun

oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör1)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,00$).

“Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (Faktör2)” faktörünün ortalamalarının oyun oynama nedenlerine göre farklılaştığı görülmektedir ($p<0,05$; $p=0,00$). Post Hoc testi Tukey HSD sonuçları incelendiğinde, bilgisayar oyunlarını meydan okumak, rakipleri yenmek ve yok etmek için oynayanlarla; keşfetmek, oyun içerisinde yeni şeyler bulmak ve görevleri tamamlamak-problemleri çözmek için oynayanlar arasında “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (Faktör2)” faktörüne göre anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,00$).

“Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör3)” faktörünün ortalamalarının oyun oynama nedenlerine göre anlamlı farklılaştığı tespit edilmiştir ($p<0,05$; $p=0,000$). Post Hoc testi Tukey HSD sonuçlarına göre, bilgisayar oyunlarını meydan okuma-rakipleri yenmek ve yok etmek amacıyla oynayanlarla; keşfetmek-oyun içerisinde yeni şeyler bulmak, görevleri tamamlamak ve problemleri çözmek amacıyla oynayanlar arasında ($p<0,005$; $p=0,000$) anlamlı fark tespit edilmiştir. Bilgisayar oyunlarını meydan okuma, rakipleri yenmek ve yok etmek amacıyla oynayanlarla; iş birliği yapmak ve iletişim kurmak amacıyla oynayanlar arasında ($p<0,05$; $p=0,016$) “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör3)” ortalamalarına göre anlamlı fark bulunmuştur

“Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (Faktör4)” faktörünün ortalamalarının oyun oynama nedenlerine göre farklılaştığı görülmektedir ($p<0,05$; $p=0,011$). Hangi gruplar arasında fark olduğunun tespit edilmesi için Post Hoc Tukey HSD testi kullanılmıştır.

Bilgisayar oyunlarını meydan okuma-rakipleri yenme ve yok etmek amacıyla oynayanlarla, görevleri tamamlamak ve problemleri çözmek amacıyla oynayanlar arasında “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (Faktör4)” ortalamalarına göre anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,005$).

Tablo 14
Oyun Oynama Nedenlerine Göre Oyun Bağımlılığı Faktör Ortalamalarının Karşılaştırılması

Faktör	Grup	Oyun Oynama Nedenleri	N	\bar{X}	SS	p	Post-Hoc Tukey
Faktör1	1	Keşfetmek, oyun içerisinde yeni şeyler bulmak	281	19,220	8,230	0,000	
	2	İşbirliği yapmak, iletişim kurmak	105	20,480	8,750		(1-4) (2-4)
	3	Görevleri tamamlamak, problemleri çözmek	211	18,340	6,260		(3-4)
	4	Meydan okuma, rakipleri yenmek, yok etmek	225	26,090	9,150		
Faktör2	1	Keşfetmek, oyun içerisinde yeni şeyler bulmak	281	7,200	3,500	0,000	
	2	İşbirliği yapmak, iletişim kurmak	105	7,700	3,700		(1-4) (3-4)
	3	Görevleri tamamlamak, problemleri çözmek	211	6,970	3,160		
	4	Meydan okuma, rakipleri yenmek, yok etmek	225	8,570	3,730		
Faktör3	1	Keşfetmek, oyun içerisinde yeni şeyler bulmak	281	4,140	1,950	0,000	
	2	İşbirliği yapmak, iletişim kurmak	105	4,220	1,860		(1-4) (2-4)
	3	Görevleri tamamlamak, problemleri çözmek	211	3,910	1,640		(3-4)
	4	Meydan okuma, rakipleri yenmek, yok etmek	225	4,910	2,180		
Faktör4	1	Keşfetmek, oyun içerisinde yeni şeyler bulmak	281	7,930	3,980	0,011	
	2	İşbirliği yapmak, iletişim kurmak	105	7,930	3,310		(3-4)
	3	Görevleri tamamlamak, problemleri çözmek	211	7,280	3,590		
	4	Meydan okuma, rakipleri yenmek, yok etmek	225	8,440	3,310		
Toplam	1	Keşfetmek, oyun içerisinde yeni şeyler bulmak	281	38,500	14,610	0,000	(1-4) (2-4)
	2	İşbirliği yapmak, iletişim kurmak	105	40,340	15,060		(3-4)

Tablo 14 (devam)

Faktör	Grup	Oyun Oynama Nedenleri	N	\bar{X}	SS	p	Post-Hoc Tukey
	3	Görevleri tamamlamak, problemleri çözmek	211	36,510	11,670		
	4	Meydan okuma, rakipleri yenmek, yok etmek	225	48,010	15,190		

Faktör1: Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma.

Faktör2: Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme.

Faktör3: Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma.

Faktör4: Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme.

Toplam: Ölçekten alınan toplam puan.

Ölçekten alınan toplam puan ile oyun oynama nedenleri arasında anlamlı fark tespit edilmiştir ($p<0,05$; $p=0,000$). Post Hoc Tukey HSD sonuçlarına göre; bilgisayar oyunlarını meydan okuma, rakipleri yenmek ve yok etmek amacıyla oynayanların, keşfetmek-oyun içerisinde yeni şeyler bulmak, işbirliği yapmak-iletişim kurmak, görevleri tamamlamak ve problemleri çözmek amacıyla oynayanlar arasında ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$; $p=0,000$).

4.7. Oyun Platformuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Tercih edilen platformların öğrenciler üzerindeki bilgisayar oyun bağımlılığı sonuçları incelenmiştir. Masaüstü bilgisayarlar için daha fazla oyun seçeneği bulunurken, akıllı cep telefonu ve tablet bilgisayarların kontrol seçenekleri daha kısıtlıdır. Ayrıca masaüstü bilgisayarların enerji desteğinin olması, grafiksel özellikleri daha detaylı sunabilen ekran kartlarının kullanımına olanak sağlamaktadır.

Tablo 15

Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Oyunları Masaüstü Bilgisayarı İle Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi)

Oyunları Masaüstü Bilgisayar İle Oynama	N	\bar{X}	SS	t	p
Evet	249	45,73	14,90	6,39	0,000
Hayır	573	38,70	14,31		

Tablo 15'e göre, bilgisayar oyunlarını masaüstü bilgisayarla oynayanlar ile masaüstü bilgisayarla oynamayanlar arasında ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı fark olduğu görülmektedir ($p<0,05$; $p=0,000$). Bilgisayar oyunlarını

masaüstü bilgisayar ile oynayanların oyun bağımlılığı ortalamaları oynamayanlara göre daha yüksek bulunmuştur ($\bar{X}_{evet}=45,73$, $\bar{X}_{hayır}=38,70$)

Tablo 16

Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Oyunları Akıllı Cep Telefonu İle Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi)

Oyunları Akıllı Cep Telefonu İle Oynama	N	\bar{X}	SS	t	p
Evet	499	41,78	14,26	2,29	0,022
Hayır	323	39,36	15,60		

Tablo 16 verileri incelendiğinde, oyunlarını akıllı cep telefonuyla oynayanlar ile akıllı cep telefonuyla oynamayanlar arasında ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir ($p<0,05$; $p=0,000$). Akıllı cep telefonu ile oyun oynayanların oyun bağımlılığı ortalamaları oynamayanlara göre daha yüksek bulunmuştur ($\bar{X}_{evet}=41,78$, $\bar{X}_{hayır}=39,36$). Tablo 17 verilerine göre, tablet bilgisayarla oyun oynayanlar ile tablet bilgisayarla oyun oynamayanlar arasında ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$; $p=0,102$).

Tablo 17

Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Oyunları Tablet Bilgisayar İle Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi)

Oyunları Tablet Bilgisayar ile Oynama	N	\bar{X}	SS	t	p
Evet	347	41,82	13,92	1,64	0,102
Hayır	475	40,11	15,45		

4.8. Tercih Edilen Oyun Türüne Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ile birlikte, oyun piyasasına sunulan oyun türleri çeşitlenmeye ve devasa bütçeli oyunlar ortaya çıkmaya devam etmektedir. Sürekli oyun dünyasını takip eden, satın alma platformları üzerindeki tanıtımları ve öne çıkan oyun firmalarının duyurularını takip eden dijital oyuncular gün geçtikçe artmaktadır. Oyun türlerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili sonuçları bu bölümde sunulmuştur.

Tablo 18

Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Aksiyon/Macera Oyunları Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi)

Aksiyon/Macera Oyunları Oynama	N	\bar{X}	SS	t	p
Evet	406	42,32	14,89	2,87	0,004
Hayır	416	39,37	14,66		

Tablo 18 verileri incelendiğinde, aksiyon/macera oyunlarını oynayanlar ile aksiyon/macera oyunlarını oynamayanlar arasında ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı fark görülmektedir ($p < 0,05$; $p = 0,004$). Aksiyon/macera oyunlarını oynayanların oyun bağımlılığı ortalamaları, oynamayanlara göre daha yüksek bulunmuştur ($\bar{X}_{\text{evet}} = 42,32$, $\bar{X}_{\text{hayır}} = 39,37$).

Tablo 19

Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Spor Oyunları Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi)

Spor Oyunları Oynama	N	\bar{X}	SS	t	p
Evet	357	39,57	14,44	-2,11	0,034
Hayır	465	41,78	15,07		

Tablo 19'a göre, spor oyunlarını oynayanlar ile spor oyunlarını oynamayanlar arasında ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı fark bulunmuştur ($p < 0,05$; $p = 0,034$). Spor oyunlarını oynamayanların, oyun bağımlılığı ortalamaları oynayanlara göre daha yüksek çıkmıştır ($\bar{X}_{\text{evet}} = 39,57$, $\bar{X}_{\text{hayır}} = 41,78$). Tablo 20 incelendiğinde, strateji oyunlarını oynayanlar ile strateji oyunlarını oynamayanlar arasında ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı fark bulunmamıştır ($p > 0,05$; $p = 0,518$).

Tablo 20

Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Strateji Oyunları Oynama Durumuna Göre Dağılımı (t-testi)

En çok strateji oyunları mı oynarsınız?	N	\bar{X}	SS	t	p
Evet	227	41,37	15,66	0,65	0,518
Hayır	595	40,62	14,52		

Bölüm 5

Tartışma ve Sonuçlar

Araştırmada cinsiyet, sınıf düzeyi, ailenin aylık geliri, toplam oyun oynama süresi, dijital oyun satın alma sıklığı, oyun oynama nedenleri, oyun platformları, oyun türleri üzerinden bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi karşılaştırılmıştır. İlgili sonuçları ayrı başlıklar halinde verilmiştir.

5.1. Cinsiyet

“Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma”, “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme”, “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma”, “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” faktörleri ve ölçekten alınan toplam puan cinsiyete göre erkek öğrencilerin ortalamaları daha yüksek olmak üzere anlamlı farklılık gösterdiği görülmüştür. Horzum (2011), Erboy ve Vural (2010), Şahin ve Tuğrul (2012) ve Chiu, Lee ve Huang (2004) tarafından yapılan çalışmalara benzer olarak bu çalışmada da erkek öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Lee ve Kim (2017), erkek oyun bağımlısı sayısının (%17,6), kız oyun bağımlısı sayısının (%5) 3 katından fazla çıktığı araştırma verileri de erkek öğrencilerin daha fazla bilgisayar oyun bağımlılığına sahip olabileceklerini göstermektedir.

Ülkemizde gerçekleştirilen araştırmalarda kadınların erkeklere göre teknoloji kullanımı açısından tüm yaş gruplarında geri planda kaldıkları bulunmuştur (TUİK, 2011). Erkek öğrencilerin teknolojiye daha fazla yatkın olması bu sonuçların nedenleri arasında gösterilebilir. Araştırma yapılan Silivri ilçesinde köy yaşamının halen devam ediyor olması nedeniyle, kız öğrencilere verilen rollerin geleneksel oluşu; erkek öğrencilere ise daha fazla özgürlük verilmesi de olası nedenler arasındadır.

5.2. Sınıf Düzeyi

“Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma”, “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” ve “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” faktörleri ve ölçekten alınan toplam puan sınıf düzeyine göre anlamlı fark göstermezken, “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” faktörü sınıf düzeyine göre anlamlı fark

göstermektedir. 5.sınıf öğrencilerinin 7.ve 8. sınıf öğrencilerine göre ve 6.sınıf öğrencilerinin 8.sınıf öğrencilerine göre bilgisayar oyun bağımlılığın alt faktörü olan bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörlerinin daha yüksek olduğunu sonucuna ulaşılmıştır.

Bilgisayar oyununu başka etkinliklere tercih etme durumunun 8. sınıflarda, 5. ve 6. sınıflara göre anlamlı olarak daha düşük sonuçlar üretmesi 8. sınıf öğrencilerinin liselere geçiş sınavına daha fazla zaman ayırmaya çalıştıklarını veya ailelerin bu yönde çocuklarını yönlendirdikleri ile açıklanabilir. Tüm ölçeğin ortalamalarında da 8. sınıfların daha düşük değerler göstermesi benzer bir durum ile açıklanabilir.

5.3. Aylık Gelir

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ailenin aylık gelirine göre incelenmiştir. Horzum (2011) tarafından yapılan çalışmaya benzer olarak bu çalışmada da “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma”, “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” faktörleri ve ölçekten alınan toplam puan ailenin aylık gelirine göre anlamlı fark göstermektedir. Ailesinin aylık geliri 7500 ve üzeri olan öğrencilerin ailesinin aylık geliri 0-2000 arasında olan öğrencilere göre “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma”, “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” faktörlerinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ailesinin aylık geliri 5001 ve üzeri olan öğrencilerin, aylık geliri 0-2000 arasında olan öğrencilere göre ölçekten alınan toplam puanlarının daha yüksek olduğu görülmektedir. “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” ve “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” faktörleri ailenin aylık gelirine göre anlamlı fark göstermemektedir.

Ailenin aylık gelirinin artması çocuklara sunulan internet ve teknolojik olanakların çeşitlenmesine, dolayısıyla oyun bağımlılığı riskinin oluşmasına neden olabilir. Aylık geliri fazla olan ailelerin yoğun iş hayatları nedeniyle çocuklarına karşı ilgilerinin azalması ve böylece çocukların eğlenceli özellikler sunan teknolojik cihazlarla boş zamanlarında daha fazla baş başa kalması oyun bağımlılığı sonuçlarına neden olabilir.

5.4. Oyun Oynama Süresi

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı toplam oyun oynama süresi göre incelenmiştir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) tarafından yapılan çalışmaya benzer olarak bu çalışmada da “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma”, “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme”, “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma”, “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” faktörleri ve ölçekten alınan toplam puan toplam oyun oynama zamanına göre anlamlı fark gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Bilgisayar oyunlarında geçirilen zaman arttıkça oyun bağımlılığının arttığı görülmektedir. Oyunda kendini kaptırma ve tüm dikkatini oyuna verme durumunun oyun oynama süresi ile pozitif yönde ilişkili olduğunu Kim ve Lee (2017) araştırmalarında belirtmişlerdir. Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) geliştirdikleri oyun bağımlılığı ölçeğine müsamaha başlığı altında oyun oynama süresinin giderek arttığı döneme ilişkin maddeler eklemiştir. Oyun oynama süresinin yükselmesi ile bilgisayar oyun bağımlılığı derecesi de yükselmektedir. Ergenlerin oyun bağımlılığı düzeyini inceleyen Grüsser, Thalemann ve Griffiths (2007), özellikle boş zaman etkinliklerinin, bilgisayar oyun bağımlılığı için önemli bir işaret özelliği taşıdığını belirtmişlerdir. Burada ebeveynlerin, çocuklarının boş zaman etkinliklerini kontrol etmesi ve dijital oyunlara ayrılan süreyi kısıtlamak için çeşitli seçenekler sunması gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

5.5. Satın Alma Sıklığı

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı dijital oyun satın alma sıklığına göre incelenmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığının alt faktörleri ve ölçekten alınan toplam puan dijital oyun satın alma sıklığına göre anlamlı fark göstermektedir. Hiç oyun almadığını belirten katılımcılar örneklemin büyük bir kısmını oluşturmakla birlikte, dijital oyun satın aldığını belirten katılımcılardan istatistiksel olarak daha düşük bilgisayar oyun bağımlılığı sonuçları göstermiştir.

5.6. Oyun Oynama Nedenleri

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı oyun oynama nedenlerine göre incelenmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığının alt faktörleri ve ölçekten alınan toplam oyun oynama nedenlerine göre anlamlı fark gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Bilgisayar oyunlarını meydan okuma, rakipleri yok etmek ve yenmek amacıyla oynayan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı alt faktörlerinin ve ölçekten alınan toplam puanının diğer oynama nedenlerine göre daha yüksek olduğu görülmüştür.

Kişisel bilgi formuna ilgili soru eklenirken Bartle (1996)'ın oyuncu tipleri için kullanılan ifadelerden yararlanılmıştır. Meydan okuma-rakipleri yok etme-yenme ifadeleri yok ediciler, görevleri tamamlama-problemleri çözme başarıları, işbirliği-iletişim peşinde koşanlar sosyalleşenler, keşfetme-yeni bir şeyler bulma ise gezginler oyuncu tiplerine karşılık gelmektedir. Sadece gezginler oyuncu tipi oyun bağımlılığı ortalamaları ile başarıları oyuncu tipi ortalamaları arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Diğer oyuncu tipleri arasında oyun bağımlılığı puanları farklılaşmaktadır.

5.7. Oyun Platformu

Öğrencilerin oyun oynarken en çok tercih ettikleri platformun akıllı cep telefonu olduğu görülmüştür. Bunun nedeni daha kolay ulaşım ve daha kolay taşıma olabilir. Akıllı cep telefonu ile oyun oynayanların oyun bağımlılığı ortalamaları oynamayanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. İkinci en çok tercih ettikleri platformun tablet bilgisayar olduğu görülmüştür. Tablet bilgisayarla oyun oynayanlar ile tablet bilgisayarla oyun oynamayanlar arasında oyun bağımlılığına göre anlamlı fark bulunmamıştır. Üçüncü en çok tercih ettikleri platformun masaüstü bilgisayar olduğu görülmüştür. Bilgisayar oyunlarını masaüstü bilgisayar ile oynayanların oyun bağımlılığı ortalamaları oynamayanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

5.8. Oyun Türü

Öğrencilerin en çok sırayla aksiyon/macera, spor ve strateji oyunlarını tercih ettikleri görülmektedir. Chiu, Lee ve Huang (2004), örnekleme çocuklar ve ergenler olan araştırmalarında en çok tercih edilen oyun türü olarak sırasıyla aksiyon/macera, rol oynama ve araba yarışı oyunlarını bulmuşlardır. Aksiyon/macera oyunlarını oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığının oynamayanlara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Spor oyunlarını oynamayan öğrencilerin oynayan öğrencilere göre oyun bağımlılığı daha yüksek olduğu görülmüştür. Strateji oyunlarını oynayan öğrenciler ile oynamayan öğrenciler arasında oyun bağımlılığına göre anlamlı fark bulunmamıştır.

Öğrencilerin en çok oynadıkları oyun “Clash Royale” oyunudur. Chiu, Lee ve Huang (2004) araştırmasına göre en çok tercih edilen oyun strateji türündeki Age of Empires olmuştur (Chiu, Lee & Huang, 2004). “Clash Royale“ oyunu çevrimiçi oynanan çok oyunculu bir savaş oyunudur. Mobil cihazlardan oynanabilir olması, başkalarıyla oynama ve rekabet fırsatının bulunması, görsel içeriklerin zengin olması, farklı karakterlerin olması, oyuncunun kendisinin ve arkadaşlarının istatistiklerini takip edebilmesi ve farklı ödüllere sahip olması nedeniyle daha çok tercih edilen bir oyun olduğu söylenebilir. Bunun yanı sıra öğrencilere en çok oynadıkları oyun sorulduğunda sokaklarda oynanan geleneksel oyunlarımızdan olan voleybol ve yakar top cevaplarının da yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmanın örnekleminin Silivri ilçesindeki köy okullarından oluşması ile sokak oyunlarının hala bu bölgede oynandığını ve etkisini yitirmediği söylenebilir.

5.9. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Bu araştırma İstanbul ilinin Silivri ilçesindeki ortaokul öğrencileri ile sınırlıdır. Araştırma sonuçlarının devamlılığı açısından benzer araştırma önerileri şu şekilde sıralanmıştır.

- Aynı çalışma farklı sınıf düzeyleriyle yapılabilir.
- Bu araştırma bilgisayar oyun bağımlılığı cinsiyet, sınıf düzeyi, ailenin aylık geliri, oyun oynama zamanı, dijital oyun satın alma sıklığı, oyun oynama nedenleri, oyun türü ve bazı teknolojilere sahip olup olmama durumu değişkenlerine göre incelenmiştir.
- Türkiye'nin farklı illerinde aynı çalışma yapılarak ortaya çıkan sonuçlar karşılaştırılabilir.
- Oyun bağımlılığı, oyuncu türleri arasındaki ilişkiyi ortaya koyacak ölçekler geliştirilmelidir
- Oyun bağımlılığı alanında deneysel araştırmalara daha çok yer verilebilir.
- En çok bağımlılık yaratan oyun elementlerini daha çekici bulan oyuncu türlerini tespit edecek çalışmalar yapılmalıdır.
- Oyun elementlerinin bireylerdeki hangi eksikliği giderebileceğini tahmin eden ve oyun bağımlılığına yol açabilecek durumları ön görmek için ipuçları verecek çalışmalar yapılmalıdır.

- Oyun bağımlılığını istendik davranışlara dönüştürebilecek dönüşümler nasıl gerçekleştirilebilir?
- Geleneksel sokak oyunları ile büyüyen bireylerin yoğunlukla bulunduğu merkezlere uzak yaşam alanlarındaki bireyler ile merkezlerde yaşayan sokak oyunları oynayacak zaman ve alan bulamayan bireylerin oyun bağımlılığı karşılaştırılabilir.

5.10. Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

Farklı illerdeki araştırmacılar, Türkiye' nin oyun bağımlılığı düzeyi hakkında bilgi verici çalışmalar yapmalıdır. Farklı il merkezlerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ile merkezden uzak yerleşimlerdeki oyun bağımlılığı düzeyinin karşılaştırılması, araştırmacılar için bir hedef olabilir.

Araştırmacılar ailelerin alacağı önlemler konusunda fikir vermelidirler. Oyun bağımlılığı ile ilgili aile eğitimleri artırılabilir. Öğretmenler oyun bağımlılığı hakkında güncel tutulmalıdır. Dijital oyunlar ile ilgili ailelere seminerler düzenlenmeli ve dijital oyunların altında yatan gizli mesajlar hakkında aileler bilgilendirilmelidir.

KAYNAKÇA

- Alper, K., Aytan, N. & Ünlü, S. (2015). *Görsel medya çağında çocukların video oyun bağımlılıkları. Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 98-106.
- ISO 690
- Ayas, T., Çakır, Ö. & Horzum, M. B. (2011). *Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 439-448.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.
- Başal, H. A. (2007). *Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Bursa 20(2).
- Büyüköztürk, Ş. (2015). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı. Pegem Atıf İndeksi*, 1-213.
- Cengizhan, C. (2003). *Bilgisayar ve internet bağımlılığı. IX. Türkiye'de İnternet Konferansında sunulan bildiri.*
- Chou, T. J. & Ting, C. C. (2003). *The role of flow experience in cyber-game addiction. Cyber Psychology & Behavior*, 6(6), 663-675.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z. & Huang, D. H. (2004). *Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. CyberPsychology & behavior*, 7(5), 571-581.
- Chin-Sheng, W. & Chiou, W. B. (2007). *The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective. Adolescence*, 42(165), 179.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety. San Francisco: Jossey-Bass.*
- Çakır, H. (2013). *Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı Ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Mersin 9(2).
- Darıcı, S. (2015). *Dijital Oyunlarda Kullanılan Subliminal Mesajların Gerçeklik Algısı Üzerindeki Etkilerine Yönelik Bir Çalışma: Gerçeklik Eşiği Kavramı. Electronic Turkish Studies*, 10(14).
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler (Master's thesis, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın).*

- Ercan, M., Yıldırım, M., Oturak, Ç. & Eren, T. (2016). *League Of Legends Oyunu Karakter Seçim Probleminin Çok Ölçütlü Karar Verme Yöntemleri İle Çözümü*. GaminginTurkey, (2016). Turkish Game Market 2016 Report. <https://www.gaminginturkey.com/en/turkish-game-market-2016> [23/01/2018] adresinden edinilmiştir.
- Gökçearslan, Ş. & Günbatar, M. S. (2012). *Ortaöğrenim öğrencilerinde internet bağımlılığı*. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(2), 10-24.
- Griffiths, M. (1998). *Internet addiction: does it really exist?*.
- Griffiths, M. (2000). *Does Internet and computer" addiction" exist? Some case study evidence*. *CyberPsychology and Behavior*, 3(2), 211-218.
- Griffiths, M. D. & Dancaster, I. (1995). *The effect of type A personality on physiological arousal while playing computer games*. *Addictive behaviors*, 20(4), 543-548.
- Griffiths, M. D. & Davies, M. N. (2005). *Videogame addiction: does it exist?*.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R. & Griffiths, M. D. (2007). *Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression?*. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290-292.
- Guinness World Records (2017). *Guinness world records Gamer's Edition 2017*. *Oyun Rekorları Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey*.
- Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A., & Murathan, F. (2012). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi*. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89-100.
- Gündüz, U. (2011). *Kitlesel katılımlı çevrimiçi rol yapma (mmorpg) oyunlarının ergenlerdeki etkileri üzerine bir bağımlılık araştırması*.
- Gürcan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 1-50.
- Horzum, M. B. (2011). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi*. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Horzum, M. B., Aras, T. & Balta, Ö. Ç. (2008). *Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği*. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.

- Hussain, Z. & Griffiths, M. D. (2008). *Gender swapping and socializing in cyberspace: An exploratory study. CyberPsychology & Behavior*, 11(1), 47-53.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D. & Baguley, T. (2012). *Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. Addiction Research & Theory*, 20(5), 359-371.
- Ilgaz, H. (2015). *Adaptation of Game Addiction Scale for Adolescents into Turkish. Elementary Education Online*, 14(3), 874-884.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar-ilkeler-teknikler. Nobel Yayın Dağıtım.*
- Karataş, E., (2014). *Eğitimde oyunlaştırma: araştırma eğilimleri. Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* 15(2), Kırşehir.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması (Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat).*
- Kim, J. T. & Lee, W. H., (2013). *Dynamical model for gamification of learning (DMGL). Multimedia Tools and Applications*, pp.1-11.
- King, D. L. & Delfabbro, P. (2009). *Understanding and assisting excessive players of video games: A community psychology perspective. Australian Community Psychologist*, 21(1), 62-74.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2). [Online]: Retrieved on 25-February-2003, at URL: <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>
- Kremar, M. & Greene, K. (1999). *Predicting exposure to and uses of television violence. Journal of communication*, 49(3), 24-45.
- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2012). *Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research.*
- Leagueoflegends, 2018. League of Legends'a hoş geldin. https://play.tr.leagueoflegends.com/tr_TR 2018 [18/02/2018] adresinden edinilmiştir.
- Lee, C. & Kim, O. (2017). *Predictors of online game addiction among Korean adolescents. Addiction Research & Theory*, 25(1), 58-66.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Longman, H., O'Connor, E. & Obst, P. (2009). *The effect of social support derived from World of Warcraft on negative psychological symptoms. CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 563-566.
- Malone, T.W. *What makes computer games fun? Byte*, 1981, 6, 258-277 (Reprinted in *Computers in Education* (U.K.), 1982, 4, 14-21
- Matsushita, Y. & Matsushita, K. (1997). *Video Games: A Potential New World*.
- Pala, F. K., Pala, F. K. & Erdem, M. (2015). *Dijital Oyun Tercihi Ve Oyun Tercih Nedeni İle Cinsiyet, Sınıf Düzeyi Ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71, Kırşehir.
- Playbattlegrounds, 2018. Playerunknown's Battlegrounds 2018. <https://www.playbattlegrounds.com/overview.pu> [18/02/2018] adresinden edinilmiştir.
- Sherry, J. L. & Lucas, K. (2001). *Video Game Uses And Gratifications As Predictors Of Use And Game Preference. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Marriott Hotel, San Diego, CA*
- Statista, 2017. Video Games - Turkey. <https://www.statista.com/outlook/203/113/video-games/turkey#market-users> [22/01/2018] adresinden edinilmiştir.
- Steam, 2018. Steam: Game and Player Statistics. <http://store.steampowered.com/stats/?l=turkish> [18/02/2018] adresinden edinilmiştir.
- Suler, J. (2004). *Computer and cyberspace "addiction". International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 1(4), 359-362.
- Taş, İ., Eker, H. & Anlı, G. (2014). *Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, (2).
- Teknoyo, 2017. Riot Games: Türkiye'de her gün 3 milyon genç LoL oynuyor. <http://teknoyo.com/lol-turkiye-oyuncu-sayisi/> [23/01/2018] adresinden edinilmiştir.

- Thomas, N. J. & Martin, F. H. (2010). *Video-arcade game, computer game and Internet activities of Australian students: Participation habits and prevalence of addiction. Australian Journal of Psychology*, 62(2), 59-66.
- TUIK, (2011). *2011 Yılı Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları*. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=8572> [23/01/2018] adresinden edinilmiştir.
- Turan, M. & Çalışkan, E. F. (2015). *Organik Oyunlar ve Organik Oyun Alanları Doi: 10.14686/BUEFAD. 2015 USOS Özel sayı 13200*. Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 91-96. ISO 690
- Şahin, C. & Tuğrul, V. M. (2012). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi*. 4(3), 115-130.
- Türk Telekom, 2017. Türk Telekom abone sayısı 40.5 milyona ulaştı. <https://www.turktelekom.com.tr/hakkimizda/medya-merkezi/basın-bultenleri/Sayfalar/turk-telekom-abone-sayisi-40-5-milyon.aspx> [23/01/2018] adresinden edinilmiştir.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J. & Van De Mheen, D. (2011). *Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. addiction*, 106(1), 205-212.
- Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Wan, C-S. & Wen-Bin Chiou, W-B. (2013). *Ergenler İnternet Oyunlarına eden Bağımlılar: Tayvan'da Bir Mülakat Çalışması. (Çev. Fatma Kenevir). Toplum Bilimleri*. 7, 14, 411- 418.
- Wan, C. S. & Chiou, W. B. (2006). *Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. Cyberpsychology & behavior*, 9(6), 762-766.
- Wikipedia, 2018. *Bartle taxonomy of player types*. https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_tFypes [01/04/2018] adresinden edinilmiştir.

EKLER

A. Kişisel Bilgi Formu

Değerli Katılımcı;

Aşağıdaki sorulara vereceğiniz cevaplar ve kişisel bilgiler sadece araştırma amacıyla kullanılacak ve kesinlikle gizli tutulacaktır (Adınız-soyadınız sorulmamaktadır). Formdaki tüm soruları eksiksiz olarak cevaplamanız çok önemlidir. Bu çalışmaya olan katkınız ve verdiğiniz cevaplardaki samimiyetinizden dolayı teşekkür ederim

1-Cinsiyetiniz nedir? Kız Erkek

2- Doğum yılınızı yazınız:.....

3- Sınıf Düzeyinizi seçiniz: 5 6 7 8

4- Ailenizin aylık geliri nedir?

0-2000 TL

2001-5000 TL

5001 ve 7500 TL

7501 ve üzeri TL

5- Hangi amaçla tablet/bilgisayar/akıllı telefon kullanıyorsunuz?

(Bir ya da birden çok seçim yapabilirsiniz.)

Hiçbiri

Ödev yapmak

Ders çalışmak/araştırma yapmak

Oyun oynamak

Sosyal medya

Mesajlaşmak

Diğer

6- Oyunları en çok hangi platformlarda oynuyorsunuz?(en fazla iki seçenek işaretleyiniz.)

Masaüstü Bilgisayar Konsolu Video Oyun Konsolu Taşınabilir Video Oyun Konsolu

Tablet Bilgisayar Akıllı Cep Telefonu Hiçbiri

7-En çok tercih ettiğiniz oyun türü hangisidir? (en fazla iki seçenek işaretleyiniz.)

- Strateji Oyunları Dövüş Oyunları
 Spor Oyunları Aksiyon-Macera Oyunları
 Platform Oyunları Simülator Oyunları
 Rol yapma oyunları Kâğıt oyunları

8-En çok oynadığınız ilk üç oyunun adını yazınız.

- 1.....
2.....
3.....

9-Haftada toplamda kaç saat oyun oynuyorsunuz?

- Oynamıyorum.
 1-5 saat
 6-10 saat
 11-15 saat
 16-20 saat
 21 saat ve üzeri

10-Oyun oynarken en çok hoşlandığınız şey nedir? (bir tane seçiniz.)

- Keşfetmek, oyun içerisinde yeni şeyler bulmak.
 İşbirliği yapmak, iletişim kurmak.
 Görevleri tamamlamak, problemleri çözmek.
 Meydan okuma, rakipleri yenmek, yok etmek.

11-Ne sıklıkla para verip dijital oyun(lar) satın alırsınız?

(Sadece bir seçeneği işaretleyiniz.)

- Hiç almam
 Her gün
 Haftada 1-2 kere
 Ayda 1-2 kere
 Yılda 1-2 kere
 Yılda 3 oyundan daha çok

12-Dijital oyunlara yılda ortalama ne kadar para harcarsınız?

(Sadece bir seçeneđi işaretleyiniz.)

- Hiç harcamam
- 1-100TL
- 100-500TL
- 500TL'den fazla



B. Araştırma İzni Onayı



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 59090411-44-E.3997308

24.03.2017

Konu: Anket Araştırma İzni

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ'NE
(Eğitim Bilimleri Enstitüsü)

İlgi: a) 14.03.2017 tarih ve 1103 sayılı yazınız.
b) Valilik Makamının 23.03.2017 tarih ve 3922090 sayılı oluru.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Şebnem KURTBEYOĞLU'nun "**Demografik Özelliklerin Oyun Bağımlılığı ile Olan İlişkisi**" konulu tezi hakkındaki ilgi (a) yazınız ilgi (b) valilik onayı ile uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve araştırmacının söz konusu talebi; bilimsel amaç dışında kullanmaması, **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, gerekli duyurunun araştırmacı tarafından yapılması, okul idarecilerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim-öğretimi aksatmayacak şekilde ilgi (b) Valilik Onayı doğrultusunda uygulanması ve işlem bittikten sonra 2 (iki) hafta içinde sonuçtan Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme Bölümüne rapor halinde bilgi verilmesini arz ederim.

Harun TÜYSÜZ
Müdür a.
Müdür Yardımcısı

EK:1- Valilik Onayı
2- Ölçekler

İl Millî Eğitim Müdürlüğü Binbirdirek M. İmran Öktem Cad.
No:1 Eski Adliye Binası Sultanahmet Fatih/İstanbul
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 dd21-2c68-3126-a011-6e7c kodu ile teyit edilebilir.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Soyad, Ad: KURTBEYOĞLU, Şebnem
Uyruk: Türk (T.C.)
Doğum Tarihi: 12.10.1993, Van

Telefon: +90 538 014 68 89
email: sbnm.1993@gmail.com

EĞİTİM

Derece	Kurum	Mezuniyet Yılı
Lisans	Yüzüncü Yıl Üniversitesi	2015
Lise	Milli Piyango Anadolu Lisesi	2011

İŞ DENEYİMİ

Yıl	Kurum	Görev
2016-2017	Çizgi Koleji	Bilişim Teknolojileri Öğretmeni
2017-2018	Odak Okulları	Bilişim Teknolojileri Öğretmeni

YABANCI DİL

İngilizce (Orta Düzey)

HOBİLER

Kitap okumak, Makers Hareketi, Kendin Yap Çalışmaları, Seyahat Etmek, Fotoğraf Çekmek.