



T.C.

**GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİNİN GELİŞTİRİLMESİ:**

**GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK ÇALIŞMASI**

**Hazırlayan**

**Abdullah Bedir KAYA**

**Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Ölçme ve Değerlendirme**

**Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi**

**Danışman**

**Doç. Dr. Gülşah BAŞOL**

**TOKAT – 2013**





T.C.

**GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİNİN GELİŞTİRİLMESİ:**

**GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK ÇALIŞMASI**

**Hazırlayan**

**Abdullah Bedir KAYA**

**Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Ölçme ve Değerlendirme**

**Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi**

**Danışman**

**Doç. Dr. Gülşah BAŞOL**

**TOKAT – 2013**

ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİNİN GELİŞTİRİLMESİ:  
GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK ÇALIŞMASI

Tezin Kabul Ediliş Tarihi: 21 / 12 / 2013

Jüri Üyeleri (Unvanı, Adı Soyadı)

Başkan : Doç. Dr. Tahsin İLHAN

Üye : Doç. Dr. Recep KOÇAK

Üye : Doç. Dr. Gülşah BAŞOL

İmzası

*(Handwritten signatures in blue ink)*

Bu tez, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunun 31.../12.../2013 tarih ve 33/05 sayılı oturumunda belirlenen jüri tarafından kabul edilmiştir.

Enstitü Müdürü: .....Doç.Dr.Recep KOÇAK  
Enstitü Müdürü

Mühür  
İmza



## ETİK SÖZLEŞME

T.C.

GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgilerin ve raporlaştırma sürecinin Gaziosmanpaşa Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzuna genel akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak toplandığını, hazırlandığı ve raporlaştırıldığını, iş bu tez çalışmasını "intihali engelleme" programından taradığımı bana ait olmayan tüm bilgi, veri, düşünce ve bulgulara atf yaptığımı ve kaynağını gösterdiğimi beyan eder sorumluluğun tarafıma ait olduğunu kabul ederim.

Tarih 20/01./2014

Tezi Hazırlayan Öğrencinin

Adı Soyadı

Abdullah Bedir KAYA

İmza

## TEŞEKKÜR

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı konusunu çalışmak istediğimde heyecanıma ortak olan, ölçek maddelerinin oluşturulması, verilerin analizi, tez metninin düzenlenmesi ve APA'ya uygunluğu gibi pek çok konuda destek ve ilgisini esirgemeyen, gece geç saatlere kadar anında geribildirimde bulunan, bu yönüyle çalışma disiplini kendime örnek alacağım kıymetli tez danışmanım Doç. Dr. Gülşah Başol'a teşekkürü bir borç bilirim.

Yüksek lisans eğitimim süresince bana katkıda bulunan enstitümüzün tüm değerli hocalarına şükranlarımı sunarım. Geliştirilen taslak ölçeği inceleyerek geri bildirimde bulunan Prof. Dr. Mutlu Binark ve Doç. Dr. Günseli Bayraktutan'a zaman ayırdıkları için teşekkür ederim. Tezimin hazırlanış sürecinde bana sürekli destek olan, yıldığım anlarda beni yeniden çalışmaya teşvik eden ağabeyim Mehmet Fatih Doğuyurt'a çok teşekkür ederim.

Tez çalışması sürecince kahrımı anlayışla çeken, beni daima destekleyen ve arkamda olduğunu hissettiren eşim Hacer Büşra Kaya'ya çok teşekkür ederim. Varlığı ile hayatımı yeniden anlamlandıran, gözümün nuru kızım Nur Kaya'nın hayırlı ve bereketli bir ömür sürmesini diler, kızımı bahşeden Yüce Allah'a sonsuz kez teşekkür ederim.

Varlıkları ile bana destek olan ve kendileri ile hep övüneceğim kardeşlerime, yaşamım boyunca benim için hiçbir fedakârlıktan kaçınmayan, sevgi ve şefkatleri ile bu günümü erişmemi sağlayan, bana düşünmeyi ve sorgulamayı öğreten, evlatları olmaktan gurur duyduğum annem Emine Kaya ve babam Alaaddin Kaya'ya çok teşekkür ederim.

## ÖZET

ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİNİN GELİŞTİRİLMESİ: GEÇERLİK  
VE GÜVENİRLİK ÇALIŞMASI

Bu araştırmanın amacı hızla büyüyen dijital oyun sektöründe, ergenlerin çevrimiçi oyun oynama alışkanlıklarının sonuçlarını ölçen bir ölçek geliştirmektir.

Araştırma kapsamında oyun, dijital oyun, bağımlılık, internet bağımlılığı gibi kavramlar incelenmiştir. Pek çok çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı, internet bağımlılığının bir alt kategorisi olarak tanımlanmıştır. Yapılan literatür taramasında çevrimiçi oyun konusu ile ilgili yapılan çalışmaların sınırlı sayıda olması, ergenlerin çevrimiçi oyun oynama alışkanlıklarının sonuçlarını ölçen bir ölçeğe olan ihtiyacı kuvvetlendirmektedir. Araştırma sürecinde, detaylı literatür taraması yapılmış, ardından çevrimiçi oyun oynayan oyuncularla odak grup çalışması düzenlenmiştir. Bu süreçten sonra 142 maddeden oluşan taslak ölçek hazırlanmıştır. İkinci adımda; çevrimiçi oyun konusunda çalışması bulunan iki uzmana danışılarak, taslak ölçek 108 maddeye indirilmiştir. Üçüncü adımda; 108 madde içerisinde benzer anlamlara gelen maddeler taranmış ve 69 maddeye indirgenen ölçeğin son formu hazırlanmıştır. Araştırmanın örneklemini amaçlı örnekleme ile ulaşılan 327 ortaöğretim öğrencisi oluşturmaktadır. Öğrencilerin çoğu (%92) erkektir ve büyük çoğunluğu (%98) şiddet içerikli çevrimiçi oyun oynamaktadır. Veri setinin altında yatan yapının bulunabilmesi için Açıklayıcı Faktör Analizi yöntemlerinden Temel Bileşenler Analizi uygulanmıştır. Analizler sonucunda toplam varyansın %59'unu açıklayan; 21 maddenin üç faktör altında toplandığı tespit edilmiştir. Güvenirlik analizleri kapsamında ölçeğin zamana karşı

direncini tespit etmek üzere test-tekrar test yöntemi, içtutarlılığın tespit edilebilmesi için Cronbach's Alpha ve iki yarı tutarlılığı yarıya bölme yöntemi ile ilcelenmiştir.

Ortaya çıkan üç faktör “Aksaklıklar”, “Başarı” ve “Ekonomik Kazanç” olarak adlandırılmıştır. Aksaklıklar faktörü çevrimiçi oyuncuların, oyun oynama alışkanlıklarından dolayı yaşadıkları aksaklıkları karşılayan maddelerden oluşmaktadır. “Başarı” faktörü altındaki maddeler ise çevrimiçi oyuncuların oyun oynarken yaşadıkları başarı hissini ifade etmektedir. Son olarak, “Ekonomik Kazanç” faktörü çevrimiçi oyuncuların, oyun oynama davranışlarında ekonomik kaygıların varlığını ortaya koyan ifadelerden oluşmaktadır. Sonuç olarak Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin ergenlerin oyun oynama davranışlarını çeşitli açılardan ortaya koyan geçerli ve güvenilir bir ölçektir. Geliştirilen ölçek faktörleri ile birlikte, bireyin oyun oynama davranışının farklı boyutlarda incelenmesine olanak sağlamaktadır. Gelecek çalışmalarda farklı bir veri kümesi ile Doğrulayıcı Faktör Analizi ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin mevcut çalışmada ortaya konan faktör yapısını sağlayıp sağlamadığı incelenecektir. Ayrıca ölçeğin kriter geçerliği Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği ile birlikte kullanılarak sınanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Çevrimiçi Oyun, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Ölçek Geliştirme.



## ABSTRACT

### DEVELOPMENT OF ONLINE GAME ADDICTION SCALE: A SCALE VALIDITY AND RELIABILITY STUDY

The aim of this study is to develop a scale, measuring the results of online game playing habits on the lives of teenagers in the society with rapidly growing digital game industry.

Within this research some concepts such as games, digital games, addiction and internet addiction has been studied. In many studies, the addiction to online games has been defined as a sub-category of the internet addiction. A limited number of studies on the topic indicates the the need for a scale measuring the outcomes of online game addiction habit on the lives of teenagers. In the item development process, after a detailed literature review, a focus group study was carried on online game players. As the result of this process, a draft scale consisting 142 items were gathered together. After consulting two experts who have studies on the game addiction concept, the second draft of the scale was reduced to 108 items. At the third step, the remaining 108 items were scanned for the items, tapping the same meaning. The final proposed scale was reduced to 69 items. The study sample consisted of 327 middle school students, who were reached by purposive sampling. Majority of students were male (92%) and they were mainly (%98) playing online violent video games. Principal Component Analysis as an Exploratory Factor Analysis method was carried out in order to find out the construct behind the data. According to this analysis, it was found that 59%of variation was explained by 21 items under three factors. The reliability analysis also confirmed the consistency of the scale over time by test retest correlation, the inter

reliability of items through Cronbach's Alpha analysis and consistency of the scale and the factors by split halves correlations.

The resulting three factors were named as Troubles, Success and Economic Profit. As the meaning goes, the "Troubles" factor consists of the items which were corresponded to the faults in online game players' lives by their game playing their habit. The "Success" factor is composed of the items that express the achievement feelings of the online game players while playing a game. At last, the "Economic Profit" factor consists of expressions which question the existence of economic concerns of online game players in their gaming behaviors. As a result of the current study, Online Game Addiction Scale can be accepted as a valid and reliable instrument to examine the effects of gaming behavior of teenagers from different perspectives. Future studies are going to be focused on confirming the proposed construct of Game Addiction Scale through a confirmatory factor analysis on a different data set. Meantime, the criterion validity of the scale is planned to be studied by its use along with Computer Game Addiction Scale for Children.

Keywords: Digital games, Online games, Online game addiction, Scale development.

## İÇİNDEKİLER

ETİK	
SÖZLEŞME.....	I
TEŞEKKÜR.....	II
ÖZET.....	III
ABSTRACT.....	V
İÇİNDEKİLER.....	VII
TABLolar LİSTESİ.....	X
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	XII
KISALTMALAR LİSTESİ.....	XIII

## BÖLÜM 1

### GİRİŞ

1.1.Giriş.....	1
1.2. Problem Durumu.....	1
1.3. Araştırmanın Temel Problemi.....	8
1.4. Araştırmanın Alt Problemleri.....	8
1.5. Araştırmanın Önemi-Gerekçesi.....	8
1.6.Sayıtlılar.....	9
1.7.Sınırlılıklar.....	9
1.8. Tanımlar.....	10

## BÖLÜM II

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Oyun Nedir?.....	11
2.2. Oyun Üzerine Görüşler.....	17

2.3. Dijital Oyunlar.....	24
2.4. Klasik Oyunlar ve Dijital Oyunların Kıyası.....	30
2.4.1. Klasik Oyun Türleri.....	33
2.4.2. Dijital Oyun Türleri.....	35
2.5. Dijital Oyunların Medya ile İlişkisi.....	40
2.5.1. Sinema Filmi Yapılan Dijital Oyunlar.....	41
2.5.2. Dijital Oyunu Yapılan Romanlar.....	50
2.6. Teknoloji ve Bağımlılık.....	57
2.6.1. Bağımlılık Nedir?.....	58
2.6.2. İnternet Bağımlılığı.....	60
2.6.2.1. İnternet Bağımlılığı Ölçütleri.....	64
2.6.2.2. İnternet Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar.....	69
2.6.3. Dijital Oyunlara Bağımlılık.....	73
2.6.3.1. Dünya Basınında Dijital Oyunlarla İlgili Yer Alan Haberler....	76
2.6.3.2. Dijital Oyunlara Ait Guinness Rekorları.....	81

## **BÖLÜM III**

### **YÖNTEM**

3.1. Araştırmanın Yöntemi.....	88
3.2. Çalışma Grubu.....	88
3.3. Çalışma Grubunun Özellikleri.....	89
3.4. Ölçme Aracını Geliştirme Süreci.....	97
3.4.1. İşlem.....	97
3.4.2. Ölçeğin Puanlanması.....	99

3.4.3. Verilerin Analizi.....	99
-------------------------------	----

## **BÖLÜM IV**

### **BULGULAR VE YORUM**

4.1. Ölçeğin Geçerlik Çalışması.....	101
4.1.1. Açıklayıcı Faktör Analizine Göre Ölçeğin Faktör Yapısı.....	101
4.2. Ölçeğin Güvenirlik Çalışması.....	114
4.2.1. Cronbach's Alpha Yöntemi İle Güvenirlik Analizi .....	115
4.2.2. Yarıya Bölme Yöntemi ile Güvenirlik Analizi.....	116
4.2.3. Test-Tekrar Test Yöntemi İle Güvenirlik Analizi.....	118
4.3. Faktörler Arası Korelasyon.....	120
4.4. Ölçeğin Alt Boyutlarının Puanlanması.....	122
4.5. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına İlişkin Bulgular.....	123

## **BÖLÜM V**

### **TARTIŞMA VE ÖNERİLER**

5.1. Tartışma ve Sonuç.....	128
5.2. Öneriler.....	134
KAYNAKÇA.....	137
İNTERNET KAYNAKLARI.....	148
EKLER.....	169
ÖZGEÇMİŞ.....	176

## TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 2.1: <i>Oyun Üzerine Çeşitli Teoriler ve Teorilerin Özü</i> .....	22
Tablo 3.1: <i>Katılımcıların Cinsiyete Göre Dağılımı</i> .....	89
Tablo 3.2: <i>Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre Dağılımı</i> .....	90
Tablo 3.3: <i>Katılımcıların Oynadıkları Oyuna Göre Dağılımı</i> .....	90
Tablo 3.4: <i>Katılımcıların Oyun Oynadıkları Saate Göre Dağılımı</i> .....	91
Tablo 3.5: <i>Katılımcıların Oyun Oynadıkları En Uzun Süreye Göre Dağılımı</i> .....	92
Tablo 3.6: <i>Katılımcıların Çocuk Dağılımı Sırasına Göre Dağılımı</i> .....	93
Tablo 3.7: <i>Katılımcıların Kardeş Sayılarına Göre Dağılımı</i> .....	94
Tablo 3.8: <i>Katılımcıların Anne Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı</i> .....	94
Tablo 3.9: <i>Katılımcıların Baba Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı</i> .....	95
Tablo 3.10: <i>Katılımcıların Kendilerini Başarılı Bulma Düzeyine Göre Dağılımı</i> .....	96
Tablo 3.11: <i>Katılımcıların Kendilerinden Hoşnut Olma Düzeyine Göre Dağılımı</i> .....	96
Tablo 4.1: <i>Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Maddelerinin Dik(Varimax)</i> <i>Döndürme Sonuçları</i> .....	110
Tablo 4.2: <i>Aksaklıklar Faktörü Maddeleri ve Faktör Yükleri</i> .....	112
Tablo 4.3: <i>Başarı Faktörü Maddelerive Faktör Yükleri</i> .....	113
Tablo 4.4: <i>Ekonomik Kazanç Faktörü Maddeleri ve Faktör Yükleri</i> .....	114
Tablo 4.5: <i>Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Toplamı ve Faktörleri için</i> <i>Hesaplanan Güvenirlik Katsayıları</i> .....	120
Tablo 4.6: <i>Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları Arasındaki</i> <i>Korelasyon Katsayıları</i> .....	121

*Tablo 4.7: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Faktörleri Bağımlı Gruplar t-testi*

*Sonuçları.....122*

*Tablo 4.8:Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ve İçerdiği*

*Maddeler.....123*

*Tablo 4.9: Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Aksaklık Alt Boyutu*

*Puanları.....123*

*Tablo 4.10: Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Başarı Alt Boyutu*

*Puanlar.....125*

*Tablo 4.11: Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ekonomik Kazanç Alt*

*Boyutu Puanları.....126*

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 4.1: <i>Yamaç Eğrisi Grafiği (Scree Plot) Sonuçları</i> .....	104
Şekil 4.2: <i>Yamaç Eğrisi Grafiği (Scree Plot) Sonuçları</i> .....	107
Şekil 4.3: <i>Yamaç Eğrisi Grafiği (Scree Plot) Sonuçları</i> .....	110



## KISALTMALAR LİSTESİ

- RPG** : Rol Yapma Oyunu
- MMORPG** : Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu
- ÇOBÖ:** :Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği
- Sd*** : Birden fazla grup olması durumunda serbestlik derecesi
- f*** : Bir değerin, olayın tekrar etmesi, gözleminin dağılımı
- N*** : Örneklemdeki toplam denek/anket yanıtlayanlar sayısı
- p*** : Hata yapma olasılığı
- ss*** : Standart Sapma
- $\bar{X}$**  : Bir veri dağılımının aritmetik ortalaması
- SPSS** : Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı

## BÖLÜM I

### 1.1.Giriş

Bu bölümde araştırmaya konu olan problem durumu açıklanmış, araştırmının temel problemi, araştırmının alt problemleri verilmiş, problemin önemi-gerekçesi açıklanmış ve araştırmının sayıltıları, sınırlılıkları ve tanımları verilmiştir.

### 1.2. Problem Durumu

Oyun; insanlık tarihi ile yaşıt olan eğlenceli bir uğraştır. Özellikle çocukluk döneminde oyun, çocuğun hayata hazırlanmasına yardımcı olan, yetişkinlik döneminde karşılaşıacağı rollere hazırlayan bir araçtır. Çocuk, oyun yoluyla sosyal ve kültürel normları öğrenir ve yetiştiği kültürde nelerin önemli ve uygun olduğu hakkında bilgi edinir. Arkadaşlık kurma, paylaşma, yardımlaşma, kendi haklarını koruma, başkalarının haklarına saygılı olma, gruba katılma, cinsiyet rolü, büyüklere karşı saygı, küçüklere karşı sevgi gibi sosyal gelişimi ile ilgili birçok yeteneği oyun yoluyla kazanır (Durualp ve Aral, 2011). Narine (2002) oyunu toplumun ana katmanları ve onlar arasındaki ilişkiyi canlandırma olanağı veren bir etkinlik olarak görmekte, oyun etkinliğinin kişilere ve gruplara sosyal statülerini kontrollü olarak deęiştirme imkânı verdiğini söylemektedir (Akt: Altunay, 2004). Çocuklar oyun aracılığı ile anne, baba, kardeş, doktor, hasta, öğretmen, dede, nine gibi onlarca farklı rolü oynamakta ve kendilerini hayata hazırlamaktadırlar.

Oyun aynı zamanda çocuğun duygularını açığa vurduğu ve kendisini ifade ettiği bir ortamdır. Örneğin; ölümü kavrayamayacak yaşta olan bir çocuk, bir yakınının ölümü

üzerine oyunlarında ölüme yer verecektir. Oyun gereği ölen bir arkadaşını iğne yaparak dirilteceği bir oyunu tercih edebilir (Yörükoğlu, 2008).

Özellikle çocuk gelişimi üzerinde oyunun etkisi yüz yıllardır araştırılan bir konudur. Pek çok araştırmacı oyunu tanımlamış, sınıflara ayırmış ve özelliklerini sıralamıştır. Sevinç (2009)'in çalışmasına göre tarih boyunca bazı araştırmacıların oyun üzerine görüşleri şöyledir: Milattan yaklaşık 300 yıl önce yaşayan Platon, erkek çocuklarını “becerikli, muzır ve baş edilmez” olarak tanımlayarak erkek çocuklarının oyununa dair bir takım gözlemler bildirmiştir. Amos Comenius 1600'lü yıllarda oyunun çocuk gelişiminde önemini vurgulamışsa da; çağdaşı sayılabilecek Locke oyunu zaman kaybı olarak görmüştür. Pestallozi (1746-1827) oyunu çocuğun hayatından tamamen çıkarmak gerektiğini dâhi iddia etmiştir. Sonraki yıllarda araştırmacıların oyuna karşı bakış açısı değişmiştir. Schiller (1770-1832) oyunu insanın güzelliğe karşı duygularının ifadesi olarak görmüştür. Hall (1844-1924) evrim kuramını referans alarak çocuğu hayvan ile yetişkin insan arasında görmüş ve çocuğun oyun yoluyla insanın geçirdiği aşamaları deneyimlediğini iddia etmiştir. Freud (1856-1938) ise oyunu yasaklardan kurtulup güvenli bir ortamda, saldırgan ve gerçek yaşamda tehlikeli olabilecek duygu ve davranışların açığa vurulması olarak görmektedir. Watson (1878-1958) oyunu toplumsal kabul gören davranışların öğrenilmesinde bir araç olduğunu söylemiştir. Piaget (1896-1980) oyunu çocuğun deneyimlerini, bilgilerini ve anlayışını birleştirdiği bir olgu olarak kabul etmektedir.

Oyunun yüzyıllardır araştırmacıların gündeminde olduğu anlaşılmaktadır. Görüşlerine yer verilen araştırmacılardan bazıları oyun üzerinde kuramlar geliştirmişlerdir. Fakat aktarılan görüşlerin neredeyse tamamı sadece çocukların oynadığı oyunlar ve oyunun çocuk gelişimine etkisi üzerine geliştirilmiştir. Günümüzde

ise pek çok spor dalı oyun olarak adlandırılmaktadır. Daha çok yetişkinlerin tercih ettiği satranç, okey ve poker gibi uğraşlar da oyun olarak adlandırılmaktadır. Aslında oyun sadece çocukluk dönemine ait olmayıp; yetişkinlerin de zaman geçirmek, rahatlamak, ya da zihinsel egzersiz yapmak gibi sebeplerle tercih ettiği bir etkinliktir. Yörükoğlu (2008) bu anlamda oyunu daha geniş bir çerçevede düşünerek, oyunun hayal dünyası ile gerçeklik arasındaki rolüne vurgu yapmıştır. Yörükoğlu (2008)'na göre resim çizgilerin, müzik notaların, şiir kelimelerin, dans hareketlerin, tiyatro ise olayların oyunudur. Yani sanat alanları da aslında birer oyundur. Nasıl bir çocuk oyun oynadığında rahatlıyor, kendini ifade ediyorsa; bir sanatçı da sanatını kullanarak kendini ifade etmekte, aslında oyun oynamaktadır.

Klasik anlamda detayları verilen oyun kavramı günümüzde çok daha farklı bir boyut kazanmış durumdadır. Özellikle teknolojinin gelişmesi ile birlikte dijital oyunlar hayatımıza girmiş ve oyun kavramını genişletmiştir. İnternetin yaygınlaşmaya başlaması ile birlikte çevrimiçi oyunların hayatımıza girmesi, özellikle akıllı cep telefonları ya da tabletler gibi taşınabilir cihazlar ile çevrimiçi oyunlara erişilebilir olması, oyun kavramını bambaşka bir konuma taşımıştır. Birey istediği mekânda, istediği saatte internete bağlanarak sosyal medyada gezinebilmekte ya da çevrimiçi oyunlara bağlanabilmektedir.

İlk dijital oyun 1962 yılında Steve Russell tarafından geliştirilmiştir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005). Bilgisayarların yeterince yaygın olmaması sebebi ile ticari anlamda bir başarı yakalayamamıştır. Ticari anlamda başarı yakalayan ilk oyun 1972 yılında piyasaya sürülen “Pong” isimli oyundur (Gentile ve Anderson, 2006). Atari şirketi tarafından geliştirilen jetonlu oyun makinesi ise yeni bir sektörün oluşmasına yol açmıştır. Türkiye’de de özellikle 90’lı yıllarda çok popüler olan “Atari Salonları”

kurulmuştur. Ücret karşılığı alınan jetonlar ile bir oyun hakkı kazanan oyuncu, oyun herhangi bir sebeple sonlanırsa belirli bir süre içinde yeni bir jeton atarak oyun oynamaya devam etme hakkı kazanmaktadır. Bugünlerde genelde AVM’lerde bulunan eğlence merkezlerinde hâlâ kullanılmaktadırlar.

Yıllar içerisinde dijital oyunlarda farklı türlerde örnekler üretilmiştir. İlk FSP (First Person Shooter) türü oyunlar 1992 yılında üretilen Wolfenstein-3D’dir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005). Bu oyun türünde oyuncu ekranda oyun karakterini görmez. Oyun karakterinin gözünden oyun ortamına bakılır ve oyun karakterinin sadece eli, ayağı ya da silahı ekranda görünür. İlerleyen yıllarda spor, strateji, dövüş gibi pek çok farklı türde oyun üretilmiştir. Bu oyun türleri içerisinde belki de en önemlisi, ilk örneğini 1982 yılında Atari firmasının ürettiği Dragon Stomper isimli oyun ile veren RPG (Role Play Game), yani rol yapma oyun türüdür (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/first-role-playing-console-video-game>). RPG oyunlarda oyuncu, bir oyun karakteri (avatar) ile istediği rolü oynayabilme imkânına sahiptir. Avatar, diğer oyuncular tarafından kontrol edilen avatarlarla ticaret, iletişim, mücadele ve başka yollarla etkileşim kurabilir (Kirriemuir, 2002). Avatar oyun süresince giderek güçlenir ve her dövüşte yeni bir deneyim puanı kazanır. Oyun süresince karakter yeni yetenekler de geliştirebilir. Genelde kişisel bilgisayarlarda bir kişinin kendi kendine oynadığı bu oyun türü internet ile yeni bir boyut kazanmıştır. İnternet üzerinden birbirine bağlanan binlerce oyuncu aynı ortamda birlikte oyun oynama imkânına sahip olmuşlardır.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Play Game) olarak tanımlanan ve Türkçeye “Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu” olarak çevrilebilecek oyun türünde binlerce oyuncu, dünyanın farklı yerlerinden internete

bağlanarak bir arada oyun oynamakta ve karakterlerini geliştirmektedirler. Oyuncular bir araya gelerek klanlar oluşturmakta, diğer klanlarla savaşmakta ve kendi aralarında işbirliğine gitmektedirler. Pek çok MMORPG oyunculara alternatif sanal hayatlar sunmaktadır. Hatta Second Life isimli MMORGP oyuncularına iş, aşk, evlilik gibi gerçek hayatta yaptığı pek çok aktiviteyi sanal olarak sunmaktadır.

Hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelen internet ve dijital oyunlar beraberinde bir takım sorunları da getirmiştir. Sürekli internete bağlı olan ve bu sebeple yaşamlarında pek çok sorun oluşan bireylerin artması “İnternet Bağımlılığı” kavramını ortaya çıkarmıştır. İnternet bağımlılığı, interneti sağlıklı olarak kullanamamak sonrası ortaya çıkacak durumdur. Sağlıklı internet kullanımı ise düşünsel, davranışsal, herhangi bir rahatsızlık duymaksızın, uygun bir zaman diliminde, istedik amaca ulaşmak için internet kullanımını ifade eder (Davis, 2001). Problemlerli internet kullanımı ise sosyal, akademik ya da mesleki yönlerde negatif sonuçlar doğuran bilişsel ve davranışsal belirtilerden meydana gelen, çok boyutlu bir sendromdur (Caplan, 2005). İnterneti sağlıksız bir şekilde kullanan bireylerin sosyal, ekonomik, akademik ve mesleki hayatları zarara uğramaktadır. İnternet bağımlısı olmanın nedenleri ise daha farklıdır. Peltoniemi (2002)’ye göre internet bağımlılığı; “çevrimiçi seks bağımlılığı”, “çevrimiçi sohbet bağımlılığı”, “sanal arkadaşlık bağımlılığı”, “çevrimiçi oyun bağımlılığı”, “çevrimiçi kumar bağımlılığı”, “çevrimiçi bilgi bağımlılığı” ve “internette dolaşma bağımlılığı” şeklinde sınıflanabilir. Pek çok araştırmacı da benzer sınıflamalara gitmişlerdir.

Bu alt başlıklardan biri de “çevrimiçi oyun bağımlılığı”dır. Bu alt grup oyunda ilerlemek için saatlerini bilgisayar ya da oyun konsolu başından kalkmadan harcayan oyuncuların durumunu ifade eder. Bilinen ilk dijital oyun bağımlısı, Steve Juraszek

isimli 16 yaşındaki gençtir. Defender isimli oyunu 16 saat boyunca aralıksız oynayarak oyunda rekor kıran genç, okula gitmesi gereken saatlerde oyun oynamıştır. Bu olay ile Ocak 1982'de Time dergisine kapak olan genç, basına yansıyan ilk dijital oyun bağımlılığı örneğidir (<http://content.time.com/time/covers/0,16641,19820118,00.html>). Bu olaydan sonra pek çok dijital oyun bağımlılığı vakası çeşitli sebeplerle basına yansımıştır. Örneğin; uyumak dışında tüm vaktini bilgisayar başında geçiren 24 yaşındaki bir dijital oyun bağımlısı genç, bilgisayarın başında ölü bulunmuştur (<http://www.ntvmsnbc.com/id/25400238/#storyContinued>). Alexandra Tobias isimli Florida'lı bir kadın, facebook oyunu olan farmville oynarken ağlayarak kendisini rahatsız eden üç aylık kızını öldürmüştür (<http://www.nydailynews.com/news/national/florida-mom-alexandra-tobias-pleads-guilty-murdering-baby-crying-farmville-game-article-1.192666>). İngiltere'de yaşanan bir olayda 14 yaşındaki Matthew Stringer, Xbox 360 oyun konsolunu alan ağabeyi Adam'a kızıp evi yakmıştır (<http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/1559303/Arson-boy-locked-up-for-killing-brother.html>). Bu gibi üzücü olayların sayısını artırmak mümkündür.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı pek çok oyuncu için ekonomik bir kazanç kapısı haline de gelmiştir. Pek çok internet sitesi, oyun karakterlerinin alınıp satılacağı platforma dönüşmüştür. Örneğin; [http://www.oyunparam.com/karakter\\_satisi](http://www.oyunparam.com/karakter_satisi), <http://www.sahibinden.com/oyun-konsol-online-karakter>, <http://www.karakteralsat.com>, <http://www.gittigidiyor.com/video-oyunlari/online-oyunlar> gibi internet siteleri bu duruma ortam sağlamaktadırlar. Bir habere göre Çin ve Vietnam'da 100.000'e yakın kişi, batı ülkelerindeki oyunculara satmak üzere tam mesai ile RPG karakteri geliştirmektedirler ve Dünya Bankası raporuna göre ise RPG karakter

pazarı üç milyar doları aşmış durumdadır (<http://www.ntvmsnbc.com/id/25201627/>). Sahibinden.com isimli alışveriş sitesinde ise oyun karakteri için istenen bedel 15.000 TL'ye kadar ulaşmıştır.

Çevrimiçi oyunlar Guinness Rekorlar Kitabı'nda da pek çok başlığa sahiptir. Örneğin; "Most Popular Free MMORPG" başlığı ile yayınlanan, "En Popüler Ücretsiz MMORPG" olarak Türkçeye çevrilebilecek rekor, 23 Kasım 2010 tarihi itibari ile 175.365.991 kayıtlı kullanıcısı olan Runescape isimli oyuna verilmiştir (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/most-popular-free-mmorpg>). "Most Money Received for a Virtual World" başlığı ile yayınlanan ve Türkçeye "Sanal Dünya İçin Ödenen En Fazla Para" başlığı ile çevrilebilecek rekorda; Club Penguin isimli çevrimiçi sohbet-eğlence platformu, Walt Disney Şirketi tarafından 1 Ocak 2007 tarihinde tam 350.000.000\$ ödenerek satın alınmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/9000/most-money-received-for-a-virtual-world>). "Longest Video Game Marathon" başlığı ile verilen, Türkçeye "En Uzun Süre Video Oyunu Oynama" olarak çevrilebilecek başlığa göre; 13-19 Kasım 2012 tarihlerinde 135 saat 15 dakika on saniye (yaklaşık beş gün 15 saat) aralıksız oyun oynayan Okan Kaya isimli oyuncu rekor kırmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/9000/longest-video-games-marathon>). Guinness Rekorlar Kitabı'nda çevrimiçi oyuna ait pek çok başlık daha bulunmaktadır.



### 1.3. Araştırmanın Temel Problemi

Bu araştırmanın temel problemi, çevrimiçi oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin, oyun oynama alışkanlıklarını inceleyebilecek bir ölçek geliştirmektir. Araştırmada yanıtı aranan sorular şunlardır:

1. Geliştirilen Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ) geçerli midir?
2. Geliştirilen Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ) güvenilir midir?

### 1.4. Araştırmanın Alt Problemleri

Araştırmaya katılan çevrimiçi oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin;

1. Sınıf düzeyleri nelerdir?
2. Cinsiyet göre dağılımları nasıldır?
3. Kaç kardeşleri vardır?
4. Ailenin kaçınca çocuğudur?
5. Anne eğitim durumları nedir?
6. Baba eğitim durumları nedir?
7. Ortalama oyun oynama saatleri nedir?
8. Aralıksız en uzun süre oyun oynama rekorları kaç saattir?

### 1.5. Araştırmanın Önemi-Gerekçesi

Dijital oyunlar hayatımızdaki etkisini gün geçtikçe artırmaktadır. Dijital oyunlar temel alınarak çekilen onlarca filmin, pek çok romanın dijital oyun versiyonlarının üretilmesi dijital oyunların hayatımıza etkisini göstermektedir. Ayrıca dijital oyun sektörünün ulaştığı ekonomik boyut, bu konunun önemini bir kere daha ortaya koymaktadır. Dijital oyun sektörünün 2002 ve 2003 yıllarında ekonomik olarak

Hollywood film sektörünü on milyar dolarlık bir farkla geride bırakması, dijital oyun sektörünün ekonomik olarak ulaştığı noktayı göstermesi bakımından önemlidir (Gentile ve Anderson, 2006).

Ayrıca dijital oyun oynayan bireylerin basına yansıyan haberleri, dijital oyun bağımlılığının vahim sonuçlar doğuracak boyutlara geldiğini göstermektedir. Dijital oyun uğruna çocuğunu öldüren, ihmal sonucu ölümüne neden olan, intihar eden, bilgisayar başında ölen pek çok örnek, dijital oyun konusunun önemini bir kez daha göstermektedir. Türkiye’de bu alanda yapılan çalışmalar çok sınırlıdır. İnternet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına yönelik ölçekler geliştirilse de çevrimiçi oyun bağımlılığına yönelik geliştirilen bir ölçeğe rastlanmamıştır. Bu araştırmanın çevrimiçi oyun konusunda alana önemli bir katkı sunacağı düşünülmektedir.

### **1.7. Sayıtlar**

1. Araştırmaya katılan katılımcıların sorulara içtenlikle doğru cevap verdikleri kabul edilmektedir.

### **1.8.Sınırlılıklar**

1. Bu araştırma Çorum Merkez, Çorum Sungurlu ve Sivas Şarkışla’daki örneklem ile sınırlıdır.
2. Geliştirilen ölçek ortaöğretim öğrencilerine yöneliktir ve ortaöğretim öğrencileri ile sınırlıdır.
3. Bu araştırma çevrimiçi oyun oynayan öğrenciler ile sınırlıdır.

## 1.8. Tanımlar

Bu arařtırmada kullanılan bazı kavramlar ařađıdaki anlamlarda kullanılmıřtır.

**Dijital Oyun:** Monitör, fare, klavye ya da joystick gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımları ile etkileřiminin sađlandıđı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünüdür (Günay, 2011).

**Rol Yapma Oyunu:** Grafiksel bir ara yüz içinde bir kontrol edilen bir avatarın diđer oyuncular tarafından kontrol edilen avatarlarla ticaret, iletiřim, mücadele ve bařka yollarla etkileřim kurabildiđi oyun türüdür (Kirriemuir, 2002).

**Çevrimiçi Oyun:** Bir ađ (network) aracılıđıyla farklı mekânlardaki oyuncuların sanal ortamda bir araya gelerek oyun aktivitesini gerçekteřirdiđi oyun türüdür.

**MMORPG:** Dünya genelinden binlerce oyuncunun sanal ortamda bir araya gelerek avatarları aracılıđı ile iletiřime geçtikleri, çeřitli birliktelikler kurdukları ve kendi avatarlarını geliřtirdikleri oyun türüdür.

**Level :** Çevrimiçi oyunlarda, oyuncunun seviyesidir.

**Item :** Çevrimiçi oyunlarda oyuncunun kullandıđı büyü, kalkan, zırh gibi nesnelerin her birine verilen isimdir.

**IMDb:** Internet Movie Database (İnternet Film Veri Tabanı) isminin kısaltmasını kullanan, neredeyse tüm ülkelere ait sinema ve televizyon filmleri, film yıldızları ve dizileri hakkında bilgi veren bir web sitesidir.

**IGN:** (Imagine Games Network), 1996'da kurulan ve video oyunları ile ilgili inceleme yapan, haber yayınlıyan web sitesidir.

## BÖLÜM II

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde oyun, dijital oyun, internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı kavramları ele alınmıştır. Klasik oyunlar ile dijital oyunların kıyaslaması yapılmıştır. Çevrimiçi oyunların medya ile olan ilişkisi, dijital oyun bağımlılığı ile ilgili basına yansıyan haberler ve çevrimiçi oyunlar ile ilgili Guinness Rekorları'na yer verilmiştir.

#### 2.1. Oyun Nedir?

Türk Dil Kurumu'nun hazırladığı çevrimiçi sözlüğe göre “oyun” kavramı on farklı anlama gelmektedir. Oyun kelimesi; “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”, “Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi”, “Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü”, “Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes”, “Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma”, “Şaşkınlık uyandırıcı hüner”, “Kumar”, “Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket”, “Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç” ve “Hile, düzen, desise, entrika” anlamları ile karşılanmıştır

([http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d3f86447ad1.40940107](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d3f86447ad1.40940107)). Araştırmaya konu olan tanım ise birinci sırada verilen “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”dir.

Genelde oyun denilince akla eğlence, hoş vakit geçirme gibi kavramlar gelir ve bütün yaş gruplarının oynayabileceği oyunlar muhakkak vardır (Altunay, 2004).

Bununla birlikte kavram olarak oyuna bilim insanları farklı anlamlar yüklemişlerdir. Huizinga (1947) oyunu “kişinin kendini bütünüyle kaptırdığı çok ciddi bir etkinlik” olarak görmektedir (Akt: Sevinç, 2009). Montaigne oyunu “çocuğun en gerçek uğraşı” olarak, Montessori ise “çocuğun en önemli işi” olarak tanımlamaktadır (Durualp ve Aral, 2011).

Sungur (1992) oyunu “imgelemin yer aldığı bir yetenek deneyi, fantezinin gerçeğe baskın geldiği yer” olarak tanımlamıştır (Akt: Altunay, 2004). Bu tanımlar oyunun hayal dünyası ile olan yakın ilişkisini ortaya koymaktadır.

Yörükoğlu (2008) ise oyunun hayal dünyası ile gerçeklik arasındaki rolünü şöyle ifade eder. Yaratıcılığın kaynaklarından birisi de oyundur. Resim çizgilerle oynanan bir oyun iken, müzik notaların, şiir kelimelerin, dans hareketlerin, tiyatro ise olayların oyunudur. Oyun bu yönü ile gerçek dünya ile hayal dünyası arasındaki köprü işlevi görmektedir. Sanatçının hayal dünyasındaki tasarımı oyunun yardımı ile şiir, resim, dans, tiyatro yoluyla anlamlı ve anlaşılır hale gelir. Yörükoğlu tarafından yapılan bu tespit aynı zamanda oyunun farklı durumlarını da ortaya koymaktadır. Pek çok bilim insanı oyunu bir çocukluk dönemi uğraşı olarak görürken, Yörükoğlu resim, müzik, tiyatro gibi sanat alanlarının da aslında birer oyun olduğunu vurgulamaktadır. Bu yorumu dikkate alarak dijital oyunları yapan yazılımcıların, hayal dünyalarını dijital oyunlara yansıtan birer sanatçı oldukları söylenebilir.

Oyunu çocuk gelişimine uygun şekilde tanımlayanlardan Yavuzer (1987)’e göre çocuk oyun yoluyla değişik sosyal rolleri deneme, duygularını, kaygılarını dışa vurma ve başka nesnelere ya da insanlarla ilişkilerini inceleme olanağı bulur. Mangır ve Aktaş (1993) oyunu çocuğun doğal ve aktif bir öğrenme ortamı olarak görmektedir. Çocuklar

arkadaşlık kurma, paylaşma, yardımlaşma, kendi haklarını koruma, başkalarının haklarına saygılı olma, gruba katılma, cinsiyet rolü, büyüklere karşı saygı, küçüklere karşı sevgi gibi sosyal gelişim ile ilgili birçok yeteneği oyun yolu ile kazanır (Durualp ve Aral, 2011). Oyun, çocukların grup içerisinde birlikte çalışmayı öğrendikleri oyun etkinliklerini, birlikte gerçekleştirebildikleri eğlenceli bir öğrenme metodudur (Aydın, 2010). Bu tanımlar dikkate alındığında oyunlar, çocuğu yaşadığı kültüre hazırlayan önemli bir alıştırmadır denilebilir. Öyle ise özellikle başta okul öncesi eğitim kurumları olmak üzere eğitimsel ortamlarda oyun etkinliklerine özel bir önem verilmeli ve çocukların gerek özgürce, gerekse eğitimcilerin çocuklara kazandırmayı hedefledikleri becerilere yönelik planlı ya da yarı yapılandırılmış şekilde oyun oynama fırsatı verilmelidir (Çelebi Öncü, 2010). Çünkü yetişkinler pek çok yolla öğrenebilirler ama çocuklar en iyi oyun ile öğrenirler. Oyun dünyayı eğlenerek anlamının ve sıkılmadan öğrenmenin en iyi yoludur. Oyun anlama, anlatma, kendini ve çevresini fark etme, kendini ifade etme sürecidir (Aydın, 2010).

Narine (2002) oyunu toplumun ana katmanları ve onlar arasındaki ilişkiyi canlandırma olanağı veren bir etkinlik olarak görmektedir (Altunay, 2004). Oyun etkinliği kişilere ve gruplara sosyal statülerini kontrollü olarak değiştirme imkânı vermektedir. Örneğin; bir çocuk oyunda doktor, anne, baba, öğretmen gibi istediği mesleği seçebilir. Bir erkek çocuk oyun gereği anne veya kız rolünü üstlenebilirken bir kız çocuğu erkek veya baba rolünü üstlenebilir. Böylece toplumsal roller kontrollü bir şekilde değiştirilmiş ve oyuncular tarafından tecrübe edilmiş olur. Oyunların bu özelliğininin dijital oyunlar için de geçerli olduğu düşünülebilir. Özellikle rol yapma oyunlarında oyuncular yüzlerce farklı rolü üstlenebilirler. Bu oyunlarda ilkel bir avcıdan modern bir savaşçıya, bir hayvandan fantastik bir yaratığa kadar pek çok role girilebilir.

Bunların dışında dijital oyunlarda ordusunu kurtaran bir komutan, önemli yarışlarda yarışan bir yarışçı, mimar, sporcu, general, ajan gibi birçok farklı role girebilirler.

Oyunun bütünleştirme özelliği de vardır. Oyun topluluğu, farklı yollarla, farklı kesimlerden bir araya gelen bireylerden oluşur. Mahalle arasında futbol oynanabilmesi için dâhi pek çok çocuğun bir araya gelmesi gerekmektedir. Dijital oyunlar oyun topluluğu oluşturma işlevini üst düzeye çıkaran platformlardır. Çevrimiçi oyunlar ise bu birleştirici özelliğin en üst düzeye çıktığı ortamlar haline gelmiştir. Bu oyunlar aracılığı ile farklı coğrafî, sosyal, ekonomik sınıflara ait pek çok birey bir araya gelmektedir. Özellikle çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında farklı dilleri konuşan, farklı inançlara sahip, farklı coğrafyalardan binlerce oyuncu aynı anda bir araya gelerek oyun oynamaktadırlar. Çevrimiçi oyunlar dünya genelinde farklı kesimlerden pek çok insanı bir araya getirebilen en önemli etkinliklerden biri olarak görülebilir.

Oyun bir takım öğrenme süreçlerinin yanında, çocuğun kendisini ifade etmesine olanak sağlayan bir süreçtir. Yavuzer (1987) oyun ile çocuğun hayatında oluşan bazı sorunları çözebildiğini söylemektedir. Buna göre okulda el yazısı yazmakta güçlük çeken bir çocuk, yazmak için gerekli olan el hareketlerini resim, boyama, oyun hamuru, kil faaliyeti gibi alternatif oyunlarla kazanabilir. Oyun ayrıca çocuğun duygularını açığa vurduğu bir alandır. Örneğin; kardeşini kıskanan bir çocuk, oyunda kardeşi yerine koyduğu bir oyuncayı cezalandırarak bu duygusunu açığa vurabilir. Yörükoğlu (2008)'na göre çocuk oyun oynayarak sadece büyüklerinden gördüklerini uygulamaz. Çocuk oyunun içine kendi duygularını katar. İfade edemediği duyguları oyun aracılığı ile ifade eder. Örneğin; ölümü kavrayamayacak yaşta olan bir çocuk, bir yakınının ölümü üzerine oyunlarında ölüme yer verecektir. Oyun gereği ölen bir arkadaşını iğne yaparak dirilteceği bir oyunu tercih edebilir. Böylece çocuk, sözle anlatamadığı

kaygılarını oyun vasıtası ile ifade etmiş ve olayı somutlaştırarak bir çözüme ulaşmış olur. Çocuklar oyun yoluyla sıkıntılarını, iç bunaltılarını, kaygılarını dışa vurur ve yükünden kurtulur. Bunlar oyunun çocuk üzerindeki rahatlatıcı etkisidir.

Oyunun özellikle çocuklar üzerindeki etkisini özetleyen Morrison (1998) yaptığı çalışmada erken çocukluk dönemindeki çocukların gelişimine oyunun katkısını şöyle sıralamıştır;

1. Kavramları öğrenme,
2. Sosyal becerileri geliştirme,
3. Fiziksel becerileri geliştirme,
4. Gelecekteki yaşantıları kolaylaştırma,
5. Konuşma becerilerini destekleme,
6. Okuma-yazma becerilerini geliştirme,
7. Yüksek benlik saygısına sahip olma,
8. Yetişkin yaşamı ve rollerine hazırlanma.

Aksoy ve Dere-Çiftçi 2008 yılında yaptıkları bir çalışmada çocuklar için oyunun önemini aşağıdaki maddeler şeklinde sıralamışlardır. Buna göre oyun;

1. Çocukların güçlü ve sağlıklı gelişimine yardımcı olduğu,
2. Çocuklara çevrelerindeki nesnelere anlamını öğrenmelerini sağladığı,
3. Çocukların insanlar hakkında bilgi edinmesine yardımcı olduğu,
4. Çocuklara kendileri hakkında olumlu duygular geliştirmeyi öğrettiği,
5. Büyümenin bir uygulaması olduğu için önemlidir.

Hangi aktivitelerin oyun sayılabileceğini ise Piaget (1962) şu ölçütler üzerinde durarak oyunu tanımlamıştır.



1. Oyun kendi içinde bir bütündür.
2. Doğaçlamadır.
3. Eğlenceli bir etkinliktir.
4. Belli bir sıra ve mantık gerektirmez.
5. Çatışmadan uzak özgür bir ortamdır.
6. İçten güdümlüdür.

Sevinç (2009) oyun ile ilgili literatürü incelemiş ve bir etkinliğin oyun olarak tanımlanabilmesi için gerekli beş maddeyi tespit etmiştir. Bu maddeler:

1. Oyun içten güdümlü bir davranıştır. Kendi içinde bütünlüğü vardır. Belirli amaca yönelik olmayıp etkinliğin kendisi önemlidir.
2. Oyuna katılmak çocuğun (kişinin) özgür seçimidir. Oyun etkinliğinin başkaları tarafından yönlendirilmeyip çocuğun (kişinin) kendi seçimi olması önemlidir.
3. Çocuk (kişi) oyun oynarken eğlenmeli, hoş vakit geçirmelidir.
4. Oyun gerçek hayatın taklidi olmayıp çocuğun (kişinin) yaşantısına uygun düşecek şekilde çarpıtılmış, sanki öyleymiş gibi değiştirilmiş şeklindedir. Çocuk (kişi) bu ortamda hayalindekileri yaşatır, istediği durumlar yaratır, yeni roller üstlenir, hayali ilişkiler geliştirir.
5. Çocuk (kişi) oyunda aktif rol oynar. Bütünüyle kendini yaşar, başkaları tarafından yönlendirilmez.

## 2.2. Oyun Üzerine Görüşler

Tarih boyunca bilim insanları oyunları, özellikle çocuk oyunlarını incelemiştir. Sevinç'in (2009) yaptığı araştırmaya göre milattan yaklaşık 300 yıl önce yaşayan Platon erkek çocuklarını "becerikli, muzır ve baş edilemez" olarak tanımlamaktadır. Platon'un bu tespiti erkek çocuklarının oyun etkinliklerini içerdiği aşikârdır. Amos Comenius (1592-1671) ise oyunun çocuk gelişiminde çok önemli bir rol oynadığını söylemiş, "Çocukluk Okulu" başlıklı eserinde ise çocuklara şiddet ve otorite uygulamadan oyun yoluyla doğal yaratıcılıklarının geliştirileceğini ifade etmiştir. Her çocuğun dünyaya boş bir zihinle geldiğini söyleyip "Tabula Rasa" teorisini geliştiren John Locke (1632-1704) ise çocukların boş bırakıldıklarında ya da soruları cevaplanmadığında oyun oynarlar ve zamanlarını önemsiz işlerle harcarlar demiştir (Sevinç, 2009). Her ne kadar çağımızda kabul edilemeyecek bir görüş olsa da 1632-1704 yıllarında yaşanmış bir dönem için önemli bir tespittir.

Locke'a benzer bir görüş savunan araştırmacı ise 1746-1827 yılları arasında yaşamış Pestallozi'dir. Pestallozi oyun etkinliğini çocuğun eğitim hayatından çıkaracak kadar ileri gitmiş ve çocuklar bir an bile boş durmamalı, oyun nedir bilmemeli görüşünü ileri sürmüştür. Schiller (1770-1832) ise oyuna felsefi bir bakış açısı geliştirmiş, oyunu insanın güzelliğe karşı duygularının ve isteklerinin ifadesi olarak görmüş, eğlendirici ve hoş bir duyguyu beraberinde getireceğini söylemiştir. Davranışçı kuramın kurucularından Watson (1878-1958) oyunu kendi içerisinde değersiz görüp; ancak sosyal değişimde etkili olabileceğini, toplumsal olarak kabul gören davranışların oyun aracılığıyla öğretilabileceğini belirtmiştir (Sevinç, 2009). Milattan öncesinden başlayıp gelişerek devam eden oyun araştırmaları sürecinde bazı bilim insanları oyun konusuna

sadece değinirken, bazı bilim insanları oyun üzerine detaylı bir şekilde çalışmışlar ve oyun kuramları geliştirmişlerdir.

Karl Gross (1860-1896) oyunu çocuklar için yetişkinlik hayatına hazırlık olarak görmüştür. Çocuk oyun oynarken herhangi bir şey üretmek zorunda olmayıp, sonuçtan çok sürece odaklanarak hayata hazırlık yaptıklarını söylemiştir. Gross, oyunları iki temel gruba ayırmaktadır;

1. Deneyimsel Oyunlar: Genel işlevsel oyunlar olarak da adlandırılan bu kategoride çocuklar duyuşal ve motor faaliyetleri yaparlar.
2. Sosyoekonomik Oyunlar: Özel işlevsel oyunlar olarak da adlandırılan bu kategoride çocuklar sosyal faaliyetleri oyun haline getirirler. Taklit, evcilik, kovalamaca gibi oyunlar bu kategoriye girer (Altunay, 2004).

Stenley Hall (1884-1924) ise evrim kuramından yola çıkarak; çocukları hayvan ve yetişkin insan arasındaki zincirin bir halkası kabul etmiş ve çocuğun oyun oynayarak insanın geçirdiğı devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrardan yaşadığını iddia etmiştir. Hall bu düşüncesine “Tekrarlama Kuramı” ismini vermiştir (Sevinç, 2009). Hall ayrıca çocukların yetişkin yaşamlarındaki gerçek durumlarla karşılaşmadan önce, oyunlar yoluyla içgüdüsel davranışlarından kurtulabileceğini de öne sürmüştür (Aydın, 2010).

Herbert Spencer (1873-1903) ise bünyede bulunan fazla enerjinin özellikle çocukta gerginlik yarattığını ve bu gerginliğin ancak fazla olan enerjini atılmasıyla giderileceğini söylemiştir. Bu yüzden çok oyun oynayan çocuk sağlıklı çocuktur. Spencer’in bu düşüncesi “Fazla Enerji Tüketim Kuramı” olarak bilinmektedir (Sevinç, 2009).

Moritz Lazarus'a (1824-1903) göre kişiyi zorlayan etkinlikler zihnen ve bedenen yorgunluğa sebep olmaktadır ve insanın dinlenmesi gerekmektedir. Asıl dinlenme ise uyku ile değil yaşam görevleri dışında başka etkinliklerle uğraşmaktır. Oyunlar ise bu noktada özellikle çocukları rahatlatan ve dinlendiren etkinliklerdir. Lazarus'un rahatlama ve eğlenme kuramına göre koşma, kovalamaca, avcılık, tırmanma, yüzme gibi oyunlar birer rahatlama etkinliğidir (Sevinç, 2009). Lazarus oyunu "kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite" olarak tanımlar (Durualp ve Aral, 2011). Lazarus'un fikri "Eğlence ve Rahatlama Teorisi" olarak bilinmektedir.

Kişilik Gelişim Kuramı ile adını duyuran Sigmund Freud (1856-1938), kişilik gelişimini incelerken oyun konusuna da değinmiştir. Freud'a göre oyun; çocuğun engellerden ve gerçek dünyanın yasaklarından kurtulup, güvenli bir ortamda kabul edilmeyen, saldırgan ve gerçek yaşamda tehlikeli olabilecek duygu ve davranışlarının açığa vurulmasıdır. Oyun, beceri kazanma ve bir şeyin üstesinden gelme gibi özellikleri de çocuğa kazandırmaktadır (Sevinç, 2009). Ayrıca oyunun terapi edici bir yönünün bulunduğunu, çocuğun oyun yoluyla kaygılarını, korkularını dışa vurabileceğini, böylece çocuğun duygusal sorunlarına hem önleyici hem de çözümleyici bir etkisinin olduğunu savunmuştur (Aydın, 2010).

Psiko-sosyal gelişim kuramının kurucusu olan Eric Erikson'a (1902-1999) göre; çocuk oyun yoluyla gerçek duygu, düşünce ve olaylarla başa çıkmak için yeni modeller yaratır ve oyunda çocuk, benliğinin belirsizliklerini, kaygılarını ve arzularını dramatize eder demiştir (Sevinç, 2009).

John Dewey (1859-1952) ise oyunun sosyal öğrenmeyi sağladığını, sosyal ve demokratik hayata hazırlık niteliğinde olduğunu söylemiş, çocuklarda keşfetme,

araştırma, yaratıcılık ve problem çözme gibi yaşama dair kazanımların elde edilmesinde etkili olduğunu belirtmiştir (Aydın, 2010).

Oyun konusunda Vygotsky de (1896-1934) Freud ile paralel düşünmektedir. Oyunda bireyin unutulmayan arzu ve istekleri, sosyal çevre tarafından karşılanamayan durumların yarattıkları gerginlikten doğar demekte, gerçekleşmeyen bu arzuları yerine getirmek için hayali, sanki öyleymiş gibi bir dünya içine girdiğini söylemektedir. Böylece çocuk özgür iradesi ile önceki yaşantılarından edindiği deneyimleri kullanarak olumsuz dürtülerinden arınmaktadır (Sevinç, 2009). Ayrıca Vygotsky oyunun çocuğun içinde yaşadığı kültüre hazırlayıcı ve çocuğa o kültüre ait değerlerin öğretilmesinde etkili olduğunu söylemiştir (Aydın, 2010).

Jean Piaget (1962) ise oyunu çocuğun deneyimlerini, bilgilerini ve anlayışını birleştirdiği bir olgu olarak kabul etmekte ve oyun davranışını üç temel türe ayırmaktadır:

1. Pratik Oyun: Doğumdan itibaren 24 ay süresince gelişen bir evredir ve kendi içinde üçe ayrılır.
  - a. Pratik Alıştırma Aşaması: Süregelen uzanma, yakalama, vurma, atma gibi hareketler bebek için oyundur. Bebek bu hareketleri yaparken eğlenir ve zihinsel olarak doyum sağlar.
  - b. Tesadüfen Keşfedilen Yeni Şemalarla Var Olan Şemaların Bileşimi: Oyun oynadığı nesnelere gerçek yaşamdaki nesnelere eşleştirme aşamasıdır. Bir ipliği yılanla benzetmesi örnek verilebilir.

- c. Amaçlı Şema Bileşenleri: Hareketlerin, sözcüklerin veya nesnelere amaçlı şekilde birleştirilmesi aşamasıdır. Legolarla ev yapmak örnek olarak verilebilir.
2. Sembolik Oyun: Sembolik oyun temsili düşüncenin temelini oluşturmaktadır. İki kısımda incelenebilir.
- a. 2-4 Yaş Arası Sembolik Oyun: Çocuğun çevresinde yaşanan olayları o kişilerin kimliğine bürünerek temsil ettiği dönemdir. Örneğin; bir annenin konuşmasını taklit etmesi ya da bir anne gibi bebeğine mama yedirmesi, telefonla konuşuyor gibi yapma, sopayı at yerine kullanma, hayali bir kardeş ile konuşma gibi oyunlar bu dönemde gözlenebilecek oyunlardır. Bu oyunların hepsinin ortak özelliği çocuğun çevresinde yaşayan kişi veya nesnelere farklılaştırarak oyununa katmasıdır.
- b. 4-7 Yaş Dönemi Sembolik Oyun: Bu dönemde oyunlar gerçeğe uygun olarak planlanır. Bir oyun oynanmadan önce tüm roller dağıtılır. Örneğin; bir evcilik oyununda kimin anne, kimin baba, kimin çocuk olacağı önceden belirlenir ve oyun bir düzen içinde oynanır.
3. Kurallı Oyun: Bu evrede 4-7 yaş arası gelişen düzen kavramı, tamamen kural haline dönüşmüştür. Oynanan oyunlar kurallı bir şekilde oynanır. Oyunda gerçekçi ayrıntılara dikkat edilmektedir. Bu dönemde duyusal-devinimsel bileşenler (seksek, top oyunları, halka oyunları) ile zihinsel bileşenler (satranç, kart oyunları) bir arada görülür (Sevinç, 2009).

Oyunun genel tanımları ile Piaget'in sınıflaması kıyaslandığında, diğer oyun tanımları ile birebir örtüşen dönemin kurallı oyun dönemi olduğu görülmektedir. Diğer dönemler ise kurallı oyun dönemine hazırlık mahiyetindedir.

Araştırmacıların oyun üzerine geliştirdiği teoriler ve teorilerin özü Tablo 2.1'de verilmiştir.

*Tablo 2.1. Oyun Üzerine Çeşitli Teoriler ve Teorilerin Özü (Akt: Aydın, 2010)*

<b>Teorinin Adı</b>	<b>Teorinin Özeti</b>
Fazla Enerjiyi Tüketme Teorisi (Spencer, 1878).	Çocuklar fazla enerjileri olduğu için oynarlar.
Eğlence ve Rahatlama Teorisi (Lazarus, 1883).	Çocuklar enerjilerini boşaltmaya ihtiyaç duyduklarından veya rahatlamak için oyun oynarlar.
Alıştırma Teorisi (Gross, 1985).	Evrimsel oyun biyolojik sürecin bir ürünüdür. İçgüdüler ve alıştırmalardan meydana gelir. Oyun yoluyla çocuk yaşam boyunca gerekli olabilecek uyum becerilerini kazanır.
Tekrarlama Teorisi (Hall, 1920).	Oyun evrimsel biyolojik sürecin bir ürünüdür. Oyun yoluyla çocuğun ilkel içgüdüleri zayıflar. Oyun gelişimi insan soyunun evrimsel gelişimini izler.
İçten Uyarılma Kuramı (Berlyne, 1960; Ellis, 1973; Hutt, 1985).	Oyun keşfetme ile ilişkilidir. Organizma sıkıldığında, keşfetme için heyecan artar. Oyun sırasında araştırmacı çocuğun davranışlarını uyarır. Çocuk yeni durumlarla karşılaştığında, nesnelere keşfetme heyecanı duyar. Yeni bir durum karşısında, çocuk keşfetme davranışını gösterdiğinde "Bu nesne ile ne yapılabilir? Ne işe yarar?" sorusunu sorar. Benzer durumlarda da çocuk "Ben bu nesne ile ne yapabilirim?" sorusunu oyun aracılığıyla sorar. Oyunda bir uyarılma mekanizması vardır. Bu teoriler, keşfetme ve ayırt etmeye hizmet eder.
Psikodinamik Oyun Kuramı (Freud, 1961; Erikson, 1985).	Bu teoriler oyunun; çocuğun duygusal gelişimindeki rolünü açıklar. Oyun yoluyla çocuklar, yaşamlarındaki travmatik olayları ve istekleri ortaya çıkarabilirler.
Bilişsel-Gelişimsel Oyun Teorisi (Piaget, 1962; Vygotsky, 1966-1967).	Oyun bilişsel bir süreçtir ve gönüllü bir etkinliktir. Oyun bilişsel gelişime, problem çözmeye ve yaratıcı düşünmeye katkıda bulunur.

Sosyo-Kültürel Oyun Teorileri (Mead, 1934).	Diğer çocuklar ile oyun yoluyla; çocuklar sosyal kuralları ve değerleri öğrenirler. Oyun yoluyla sosyal roller deneyimlenir.
Metacommunative (İletişim Ötesi) Teori (Bateson, 1955).	Oyun kendi başına; günlük yaşam içindeki gerçek eylemlerin işlevsel olarak sergilenme becerilerini gerektirir. Çocuklar kendi kendilerine hem rollerini gerçekleştirir hem de roller alırlar. Oyun öğretir. Oyun içinde bulunan durumun yansımasıdır. Çocukların oyun becerileri onları yetişkin yaşama hazırlar.

Oyuna ilişkin literatür incelendiğinde oyunun özellikleri şu şekilde özetlenebilir: Oyun içten güdümlü bir süreçtir ve oyunda her şey mümkündür. Dışarıdan yönlendirilen bir etkinlik değildir. Çok dinamik, yaratıcı ve esnek bir ortamdır. Oyunun belirli kuralları vardır fakat katılımcılar isterlerse bu kuralları değiştirebilirler. Oyuna aktif katılım şarttır ve oynayanlar üzerinde olumlu etkiler bırakır. Oyun oynanan mekân, oyunda kullanılan araç gereçler, oyuna katılanlar ve oyunda ortaya çıkan davranışlar çok önemlidir. Oyun bazı hallerde yoğun dikkat gerektirir. Oyunlar el-göz koordinasyonunun gelişmesine katkıda bulunur, yeteneklerin ve kavramların olgunlaşmasına zemin oluşturur. Farklı ilişkilerle sosyal kaynaşmayı sağlar. Oyun, görüldüğünden çok daha karmaşık bir olgudur ve çok boyutlu soyutlama gerektirir. Değişik rollere girebilme olanağı, iç çatışmayı çözümlenmeye ve kaygıyı azaltmaya yardımcı olur.

Oyunun cinsiyete göre durumunu inceleyen Temel ve Aksoy (2005), bu konuda yapılmış geçmiş çalışmaları incelemiş ve erkek çocukların kız çocuklara göre daha saldırgan ve hareketli oyunları tercih ettiklerini bildirmişlerdir. Ayrıca çocukların üç yaşından itibaren kendi cinsiyet rollerini kavradıklarını ve oyuncak seçimlerini cinsiyetlerine göre yaptıklarını söylemektedirler. Bununla birlikte Erikson (1951) 11-13



yaş aralığındaki kız ve erkek çocuklardan bir masa üzerinde bulunan oyuncaklarla bir sahne oluşturmalarını istemiş; kızlar evin içinde insanları statik ve huzurlu oldukları sahneleri oluştururken, erkekler ise insan ve hayvanları evin dışında, dinamik olarak tasavvur etmişlerdir. Bu durum erkek ve kız çocuklarının oyun tercihlerindeki farkı ortaya koymaktadır.

### **2.3.1. Dijital Oyunlar**

“Video oyunları” ve “bilgisayar oyunları” genellikle birbirlerinin yerine kullanılacak kavramlardır (Kirriemuir, 2002). Bu kavramlara “dijital oyunlar” ve “konsol oyunları” kavramları da eklenebilir. Bu kavramlar içerisinden “dijital oyun” kavramı bu çalışmada tercih edilecektir. Dijital oyunlar bir donanım aracılığıyla (bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu, tablet vb.) oynanan oyunlar olarak tanımlanabilir. Günay (2011) ise bilgisayar oyunlarını “monitör, fare, klavye ya da joystick gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünü” olarak tanımlamıştır. Kirriemuir (2002) dijital oyun çeşitlerini şöyle sıralamıştır;

1. Televizyona bağlı bir oyun konsolu üzerinden joystick gibi bir giriş aygıtları kullanılarak,
2. Televizyona bağlı, oynanabilir bir uydu ya da dijital abonelik sistemi üzerinden erişilebilen sistemleri kullanarak,
3. Bir bilgisayar ya da Macintosh kullanarak,
4. Atari salonlarında bulunan (arcade tipi) oyun kabinleri kullanılarak,
5. Taşınabilir gameboy türü cihazlar kullanılarak,

6. Cep telefonu, el bilgisayarı gibi elektronik cihazlar kullanılarak oynanan oyunlardır.

Kirriemuir'in 2002'de yaptığı tanımın üzerinden geçen 11 yılın ardından bu cihazlara tabletler, akıllı cep telefonları, etkileşimli oyun konsolları (Nintendo Wii, Sony Xbox 360 vb.), taşınabilir oyun konsolları (Playstation Portable vb.) da eklenebilir. Cesarone (1998) video oyunlarının 1970'lerde Amerika Birleşik Devletlerinde piyasaya sürülmesinden beri popüler olduklarını söylemektedir.

İlk interaktif bilgisayar oyunu, 1962 yılında MIT öğrencisi Steve Russell tarafından PDP-1 isimli bilgisayarda yazılan "Uzay Savaşları" isimli oyundur (Yılmaz ve Çağiltay, 2005). "Uzay Savaşları" isimli oyundan sonra pek çok oyun üretilmişse de, bu oyunlar ticari anlamda bir başarı yakalayamamıştır. Ticari anlamda başarı yakalayan ve bu sebeple ilk ticari bilgisayar oyunu olarak tanımlanan oyun ise 1972 yılında piyasaya sürülen "Pong" isimli oyundur (Gentile ve Anderson, 2006). İlk gerçek hit oyun ise 1978 yılında Atari firması tarafından piyasaya sürülen "Space İnvaders" isimli uzay oyunudur. Atari şirketi oyun sektöründe bir yeniliğe daha imza atmış ve ilk jetonlu oyun makinesini piyasaya sürmüştür (Yılmaz ve Çağiltay, 2005). Türkiye'de özellikle 90'lı yıllarda çok popüler olan "Atari Salonları" bu cihazlarla kurulmuştur. Ücret karşılığı alınan jetonlar ile bir oyun hakkı kazanan oyuncu, oyun herhangi bir sebeple sonlarsa; belirli bir süre içinde yeni bir jeton atarak oyun oynamaya devam etme hakkı kazanmaktadır. Böylece oyuncu oyuna devam edebilmek için sürekli para harcayarak yeni jeton almak durumunda kalmaktadır. Atari şirketi 1981 yılında iki efsane oyun olan "Pac-Man" ve "Donkey Kong"u piyasaya sürmüştür (Yılmaz ve Çağiltay, 2005). Önüne gelen cisimleri yiyen Pac-Man ve bir goril tarafından kaçırılan kızı kurtarmak üzere tasarlanan bu iki oyun; şiddet içeriği barındırmadığı için daha

geniş kitlelere hitap etmiştir. 1985 yılında Ruslar Tetris isimli bir başka efsane oyunu üretmişlerdir. 1990 yılında ise “Super Mario 3” isimli oyun tüm zamanların en çok satan oyun kartuşu olma unvanını elde etmiştir (Yılmaz ve Çağiltay, 2005).

IBM Firması'nın ürettiği Deep Blue isimli bilgisayar ise; dünya satranç şampiyonu Gary Kasparov'u mağlup etmiştir. Bu bilgisayarda üst düzey satranç oyuncularının 700.000 hamlesi tanımlanmış, böylece yapacağı en iyi hamleyi seçmek için çok büyük bir veri tabanına sahip olmuştur. Ayrıca bu bilgisayar Gary Kasparov ile 1996 ve 1997 yıllarında yaptığı maçlardaki hamleleri de veri tabanına eklemiştir (Campbell, 1999).

Bilgi ve teknoloji sentezinin bir ürünü olarak ortaya çıkan bilgisayar oyunları, 50 yıllık gelişim sürecine paralel olarak oyunculara; sanal ortamda birbirleriyle sözel diyaloglarda bulunma, duygusal ve davranışsal tepkilerini sanal uzamda sergileme gibi yönleriyle interaktif iletişim olanağı tanıyan çok boyutlu dijital medya formudur. Özellikle internetin yaygınlaşmasına paralel olarak ortaya çıkan çevrimiçi bilgisayar oyunları oyunculara birçok farklı kültürden bireyle, aynı sanal ortamda, oluşturdukları sanal avatarlar (bilgisayar oyunlarında geliştirilen karakter) yoluyla kendilerini ifade etme olanağı sunmaktadır. Bu yapı ise çağımız çocuk ve gençlerinin kişiliklerini sanal ortamda sunabilmesine veya yeni kişilik yapıları geliştirmesine olanak tanımaktadır (Günay, 2011). Dijital oyunların geleneksel oyunlardan farkı, yeni medya özelliklerini oyun oynama edimine dâhil etmesidir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008).

Binark ve Bayraktutan (2008) yaptıkları çalışmada dijital oyunları küresel anlamda gündelik tüketici yaşamın en önemli metası haline geldiğini söylemekte ve her yaş grubundan insanın gündelik yaşamının önemli bir bölümünü oyunlara ayırdığını

belirtmektedir. Dijital oyunlara ayrılan zaman ve bütçe, sıradan oyuncu, sıkı oyuncu, oyun uzmanı gibi oyuncu türevlerinin ortaya çıkmasına yol açmıştır.

Gentile ve Anderson 2006 yılında yaptıkları çalışmada yıllara göre oyun oynama saatlerini şöyle aktarmıştır. Buna göre ev ve oyun salonlarında oynanan oyunlar dâhil olmak üzere 1980'lerin ortasında çocuklar haftada yaklaşık dört saat oyun oynamışlardır. 1990'ların başında ise evde oynanan saatler artarken, oyun salonlarında oynanan saatler azalmıştır. Kızlar haftada yaklaşık iki saat oyun oynarken, erkekler yaklaşık dört saat oyun oynamıştır. 1990'ların ortalarına gelince; kızlar haftada yaklaşık dörtbuçuk saat oyun oynarken, erkekler yaklaşık yedi saat oyun oynamışlardır. 1990'ların sonunda ise kızlar haftada yaklaşık beşbuçuk saat oyun oynarken, erkekler 13 saat oyun oynamaktadır. Şaşırtıcı olan ise ortalama televizyon izleme süresi değişmezken, dijital oyun oynama süreleri artmaktadır. 1990'ın başında oyun salonlarında oynama saatlerinin azalması, evlerde oyun oynayacak ortamların (bilgisayar, oyun konsolları gibi) artması sebebi ile olabilir.

Binark ve Bayraktutan-Sütçü'nün (2007) Ankara ölçeğinde gerçekleştirdikleri internet kafelerin kullanım biçimleri çalışmasına göre oyun oynama alışkanlığı tüm yaş gruplarının ortak alışkanlığı olarak tespit edilmiştir. Ayrıca şiddet içeren bazı çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlarında tüm yaş grupları arasında çok popüler olduğu belirtilmiştir.

Leonard (2003) "20. yüzyıl Hollywood'un film çağı olarak nitelenirse, 21. yüzyıl şüphesiz video oyunları dönemi olarak tanımlanabilir" demiştir. Ayrıca Leonard aynı makalesinde uzmanların, Amerika halkının %60'ının (yaklaşık 145 milyon kişi) düzenli olarak video oyunları oynadığını aktarmıştır.

Türkiye İstatistik Kurumunun 16 Ağustos 2012 yılında yayınladığı “Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması”na göre, hanelerdeki internet kullanımı %49,1’lik bir oranla oyun, film, görüntü indirme ya da müzik gibi faaliyetler için kullanılmaktadır (TUIK, 2012). Bu oran, çevrimiçi oyunlar hakkında bir bilgi vermektedir. Bir araştırmaya göre 12-14 yaş aralığındaki çocuklarla yapılan bir çalışmada çocukların sadece %1,4’ünün daha önce hiç bilgisayar oyunu oynamadığı tespit edilmiştir (Kara, 2011). Ayrıca bu çocukların %48’inin en az bir şiddet içeren oyun oynadığı da belirlenmiştir (Olson ve ark., 2007).

Dijital oyunlar doğal öğretmenlerdir. Çocuklar interaktif doğaları gereği oyunlarla aktif olarak ilgilenirler. Dijital oyunlar sürekli tekrarlanabilir olması ve iyi oynanan oyunların ödüllendirilmesi sebebi ile çocuklar oyunlara karşı motive olurlar. Bu sebeplerle dijital oyunlar büyük etkilere sahiptir. Bazı etkiler oyun tasarımcıları tarafından belirlense de, amaçlananın dışında etkiler de olabilir. Bu etkiler pozitif ve negatif etkiler olarak ayrılabilir (Gentile ve Anderson, 2006).

Gentile ve Anderson’un 2006 yılında yaptıkları bu çalışmaya göre video oyunlarının pozitif etkileri şunlardır;

1. Eğitim yazılımları ve video oyunların eğitim değeri yaygın olarak kabul edilmiştir. Yapılan meta analizlerinde okuma ve matematik becerilerinde video oyunlarının etkisi kanıtlanmıştır.
2. Video oyunları astım ve diyabet hastası çocukların öz bakım becerilerini kazanmasında başarılı olmuştur.
3. Video oyunları öğrencilerin güç kontrollerini geliştirmiştir.

4. Video oyunları bilgisayar okur-yazarlığını, özellikle görsel becerileri geliştirmiştir.
5. Video oyunları görsel seçici dikkati artırmış ve mekânsal görselleştirmeye katkı sağlamıştır.
6. Video oyunları cerrahi beceriler ve uçuş yeterlilikleri gibi ince motor becerisi gerektiren uygulamalara katkı sağlamıştır.

Çalışmada bahsedilen negatif etkilerin temelinde şiddet dürtüsü yatmaktadır. Video oyunların saldırganlığa etkisi üzerine yapılan onlarca çalışma meta-analizi teknikleri kullanılarak incelendiğinde beş ana etken ortaya çıkmaktadır. Bunlar;

1. Şiddet içeren video oyunları fizyolojik uyarılmaları artırmakta, kalp hızı ve kan basıncı gibi değerleri yükseltmektedir.
2. Şiddet içerikli video oyunları zihinsel saldırganlığı artırmaktadır. Şiddet içerikli oyun oynayan bireyler hikaye tamamlama uygulamasında belirsiz düşmanlara atıflarda bulunmuşlar ve cümle sonlarını agresif kelimelerle tamamlamışlardır.
3. Şiddet içerikli oyunlar saldırganlık duygularını artırmaktadır. Çalışmalar öfke ya da düşmanlık duygusunun artırdığını göstermektedir.
4. Şiddet içerikli video oyunları saldırganlık davranışını artırmaktadır. Şiddet içerikli oyun oynayan bireyler gürültü ve fiziksel kavgalara karışmıştır.
5. Şiddet içerikli video oyunları olumlu sosyal davranışları azaltmaktadır.

Gentile ve Anderson bu olumsuz etkilerin dışında ayrıca öngörülemeyen olumsuz etkilerden söz etmektedir. Bunlar;

1. Video oyunlarına fazla zaman harcayarak akademik başarının azalması,
2. Obezite, iskelet ve kas bozuklukları,
3. Oyun oynarken başparmak ile sürekli düğmelere basılması sonucu tendinit denilen bir rahatsızlığın oluşması,
4. Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabında (DSM-IV) kriterleri “patolojik kumar bağımlılığı”na benzeyen oyun bağımlılığından söz edilebilir. Çalışmalar %15-20 arasında değişen oyun bağımlısı olduğunu ortaya koymaktadır.

Gentile ve Anderson video oyunları üzerinde yaptıkları çalışmanın sonunda “video oyun bağımlılığı” üzerinde çalışmalar yapılmasını önermişlerdir.

#### **2.4. Klasik Oyunlar Ve Dijital Oyunların Kıyası**

Teknolojinin ilerlemesi ile birlikte klasik anlamda tanımı yapılan oyun kavramı da ciddi değişikliklere uğramıştır. Örneğin; oyun tanımı yapılırken genelde çocuklara yönelik tanımlama yapılmaktadır. Hâlbuki bilgisayar oyunlarının hayatımıza girmesi ile birlikte, oyun oynayan yetişkinlerin sayısı ciddi şekilde artmıştır. Dolayısı ile oyun kavramı bilgisayar oyunlarını da kapsayacak şekilde yeni bir tanımlamaya ihtiyaç duymaktadır.

Sevinç’in (2009) sıraladığı klasik oyuna ilişkin özellikleri dikkatle incelendiğinde bu özelliklerden bir kısmının bilgisayar oyunları ile örtüştüğünü, bir kısmının ise gerçek ortamlarda fiziksel aktivite ile gerçekleştirilebilecek oyunlara ait olduğu görülmektedir. Örneğin; oyunda her şey mümkündür şeklinde ifade edilen özellik bilgisayar oyunlarını tam olarak yansıtmaktadır. Fakat geleneksel oyunlarda, oyunu oynayan kişilerin hayal güçlerine göre şekillenen oyun dünyası, bilgisayar

oyunlarında oyunu yazan yazılımcıların hayal dünyası ile kısıtlıdır. Yani geleneksel oyunları oynayan çocuklar kendi hayal güçleri ile yeni ortamlar ve kurallar oluşturabilecekken, bilgisayar oyunu oynayan kişilerin hayal güçlerinin oyuna bir etkisi olmamaktadır. Yine oyun oynanan ortam, oyunda kullanılan araç gereçler, oyuna katılanlar ve davranışları oyunun kalitesini belirler şeklinde ifade edilen özellik; bilgisayar oyunları için birebir geçerlidir. Bilgisayar oyunlarında oyun oynanan mekânlar gün geçtikçe çok daha kaliteli olmakla birlikte, özellikle MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) olarak ifade edilen çok kullanıcı çevrimiçi rol yapma oyunları, sürekli olarak oyuncuya yeni mekânlar, oyunda kullanabileceği yeni araç gereçler (kılıçlar, büyüler, zırhlar vs.) ve dünyanın dört bir tarafından oyuna dâhil olan oyuncularla birlikte kaliteli oyun ortamları oluşturmaktadır. Oyun, çatışmadan özgür bir ortam teşkil eder ve çocuk oyunda güvendedir şeklinde ifade edilen madde ise geleneksel oyunlara uymakla birlikte, bilgisayar oyunları için geçerli değildir. Bilgisayar oyunları ve özellikle MMORPGlar çatışma ve şiddet üzerine bina edilmiş oyunlardır. Bu oyunlarda sürekli olarak kişilerin oyun oynadığı karakterler ölmekte, öldürmekte, yaralanmakta ve yaralamaktadır. Bu yönü ile çatışma oyunun kendisi olmaktadır. Oyuncunun sanal karakteri ve zihni faaliyetleri sürekli çatışma içinde olduğundan bu maddeye uyum göstermemekte; fakat oyuncunun kendisi bilgisayar başında gerçek bir çatışmaya girmediği için güvendedir. Oyunun görüldüğünden çok daha karmaşık bir olgu olması özelliği ise bilgisayar oyunlarını çok net bir şekilde ifade etmektedir. MMORPG oyunlarının hızlı gelişimi bu oyunların beraberinde; oyunda sosyalleşme, arkadaşlıklar kurma, çok uzun saatler oyun oynayarak pek çok gerçek etkinlikten uzak kalma ve oyun karakterlerinin, araç gereçlerin alınıp



satılmasıyla bir ekonomik alan oluşturma gibi etkiler ortaya çıkmıştır. Bu örnekler bilgisayar oyunlarının çok daha karmaşık olgular olduğunu göstermektedir.

Yavuzer (1987) bilgisayar oyunlarını; çocuğun dar bir mekânda sıkışıp kalmasına neden olan bireysel oyun olarak tanımlar. Fakat bu tanım eksiklikler içermektedir. Örneğin; çocuğun sıkışıp kaldığı dar mekân sadece fiziksel ortamdır. Bilgisayar oyunları, oyunculara çok büyük ve büyümlü bir dünyanın kapısını açmaktadır. Örneğin; herhangi bir araba yarışı oynayan oyuncu, büyük bir şehrin sokaklarında cadde cadde dolaşmakta dolayısı ile bir mekâna sıkışıp kalmamaktadır. Ayrıca Yavuzer bilgisayar oyunlarını tanımlarken bireysel oyunlar tabirini kullanmış ve çocuğun kolektif oyun dönemine girdiği halde bireysel bilgisayar oyunu oynadığı için sosyal gelişiminin zayıfladığını söylemiştir. Bu çalışmanın konusu olan çevrimiçi oyun bağımlılığı kavramı ise; bireysel değil toplu halde oynanan bilgisayar oyunlarını referans almaktadır. Bilgisayar oyunları bireysel olmakla birlikte, sadece bireysel değil sanal ortamda toplulukların birlikte oynadıkları oyunlardır. Çevrimiçi bilgisayar oyunu oynayan oyuncular paralel bir ortamda internet üzerinden sosyalleşmekte, arkadaşlık ilişkileri kurmaktadır. Sanal ortamın bireye çevrimiçi oyunlar üzerinden sunduğu sanal dünya, bilgisayar ve internet oyunlarını yeniden tanımlanması gereken kavramlar haline getirmektedir. Yavuzer, bilgisayar oyunlarının sosyal gelişimi olumsuz etkileyen yönleri ile birlikte, hayal gücünü ve zihinsel gelişimi olumlu yönde etkilediğini vurgulamıştır. Bu iki yönün dengesinin sağlanması için bilgisayar oyunlarının süreli ve sınırlı bir şekilde oynanması gerektiğini söylemiştir.

### 2.4.1. Klasik Oyun Türleri

Aksoy ve Dere-Çiftçi 2008 yılında yayınladıkları “erken çocukluk döneminde gelişimi destekleyen oyunlar” isimli kitabında, bu alanda çalışma yapan pek çok akademisyenin çalışmalarını inceleyerek oyunu altı farklı türe ayırmışlardır. Bunlar:

**Hareketli/Fiziksel Oyun:** Bu tür oyunlar bireyin aktif olarak fiziksel hareketlerle oyun oynadıkları oyun türüdür. Bu oyunlar kasların gelişimi ve koordinasyonuna yardımcıdır. Obezitenin önlenmesinde ve kemik gelişiminin desteklenmesi için gereklidir. Ayrıca özsaygıyı yükseltmekte, stres ve kaygıyı azaltmaktadır.

Dijital oyunlar genel anlamda hareketli/fiziksel oyunlar kategorisine girmemektedir. Fakat teknolojinin gelişmesi ile birlikte oyuncuyu fiziksel olarak dijital oyuna dâhil eden oyunlar geliştirilmektedir. Bu tür oyunlarda oyuncu bir boksör gibi yumruk atarak, tenisçi gibi raket sallayarak oyun oynamaktadır.

**Sosyal Oyun:** Bu tür oyunlar bireylerin, diğer bireylerle etkileşime girdiği, karşılıklı ilişki, işbirliği, paylaşma gibi kuralların geçerli olduğu oyun türüdür. Birey bu tür oyunlarla sosyal hayatın kurallarını öğrenir. Sosyal oyun ile bireyler geleceğe hazırlanır.

Dijital oyunlar ilk çıktıkları yıllarda bireysel oyunlar olsalar da, teknoloji ilerledikçe sosyal oyunlar haline gelmektedir. Pek çok dijital oyun, internet bağlantısı sayesinde dünyanın farklı yerlerinden katılan oyuncular ile birlikte oynanmaktadır. Bu tür dijital oyunlar, sosyal oyunun işbirliği, paylaşma gibi özelliklerini taşır.

**Yapı Oyunları:** Bu oyun türünde birey çevresindeki nesnelere kullanarak kendine özgün nesnelere oluşturmaktadır. Yap-boz ile birbirinden farklı nesnelere yapmak, kumdan kaleler yapmak gibi oyunlar yapı oyunları türünde oyunlardır. Bu tür oyunlar çocuklara bir işi başarı ile tamamlama duygusunu kazandırır.

Dijital pek çok oyun bu sınıfa girmektedir. Örneğin; bazı oyunlarda oyuncular şehirler inşa etmektedir. Araba yarışları oyunlarında oyuncular kendi arabalarını sunulan seçenekler doğrultusunda modifiye etmektedir.

**Hayali Oyun:** Bireylerin olmak istedikleri role girdikleri oyun türüdür. Bu oyunlarda çocuklar istedikleri gibi prenses, doktor, pilot olabilirler. Bu tür oyunlarda çocukların hayal güçlerini geliştirir.

Dijital oyunlardan Role Play Game (Rol Yapma Oyunu) oyunları tamamen bu türe girmektedir. Bu tür dijital oyunlarda oyuncular bir karakterin rolü ile ülkesini işgalden kurtaran bir asker, yarışlar kazanan bir yarışçı, bir gangster, bir kral gibi pek çok farklı role bürünebilir. Massively Multiplayer Online Role Play Game (Devasa Çok Kullanıcılı Rol Yapma Oyunu) türü oyunlar ise binlerce farklı oyuncunun, farklı rollere bürünerek bir arada oynadıkları oyunlardır.

**Kurallı Oyun:** Sosyal anlaşma kurallarının geçerli olduğu oyun türüdür. Bu oyunlarda çocuklar lideri izleme, bir gruba dâhil olma, sorumluluk alma, güven duyma, kurallara uyma gibi birçok duyguyu kazanır.

Bütün dijital oyunlar aynı zamanda birer kurallı oyundur. Dijital oyunlar oyun yapımcıları tarafından belirli kurallar üzerine yazılmışlardır. Oyuncunun oyunda istediği gibi hareket etme şansı yoktur. Bütün seçenekler oyun yazar ekibin sizin için belirledikleri ile sınırlıdır. Örneğin; bir futbol oyununda bir takımında 11 oyuncudan

fazlası oynayamaz, bir araba yarışı oyununda arabalar iki farklı oyuncu tarafından kullanılamaz ya da arabalar uçamaz.

**Zihinsel Oyun:** İnceleme ve keşif içeren oyunlardır. Bu oyunlar çocuklarda problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi becerilerini geliştirir. Pazıllar, yap-bozlar, satranç gibi oyunlar bu türe girmektedir.

Pek çok dijital oyun satranç, dama, pazıl gibi gerçek hayatta oynadığımız oyunları dijital ortama taşımıştır. Ayrıca her yeni oyun, oyuncu için keşfedilecek yeni bir sanal dünya demektir. Bu anlamda neredeyse dijital oyunların tamamı zihinsel oyun kategorisine girebilir.

#### **2.4.2. Dijital Oyun Türleri**

Dijital oyunlar pek çok farklı ölçüte göre sınıflandırılabilir. Örneğin; oyun oynama platformlarına göre bilgisayar oyunları, konsol oyunlar, arcade (atari salonu) oyunları, cep telefonu oyunları gibi sınıflara ayırmak mümkündür. Oyuncu sayılarına göre; tek kişilik, iki kişilik, çok kişili yerel ağ oyunları ve devasa çevrimiçi oyunlar olarak ayırabilir. Oyuncunun oyuna bakış durumuna göre First Person Shooter (birinci kişi gözünden), Third Person Shooter (üçüncü kişi gözünden) ya da God (tanrı) gözünden olarak sınıflandırılabilir. Pek çok oyun bu sınıflamalardan biri veya birkaçı ile kendisini tanıtmaktadır. Burada ise Rapeepisarn ve arkadaşlarının 2008 yılında yaptıkları çalışmaya göre yedi farklı dijital oyun türü aktarılacaktır. Bunlar;

1. Aksiyon/Macera Oyunları
2. Dövüş Oyunları
3. Spor Oyunları
4. Simülasyon Oyunları

5. Strateji Oyunları
6. Eğitici Oyunlar
7. Rol Yapma Oyunları

**Aksiyon/Macera Oyunları:** Bu oyunlarda oyuncunun haz aldığı şey oyun içinde ona sunulan bulmacaların çözümüdür. Bu oyunlarda oyuncunun düzey atlaması veya geliştirmesi söz konusu değildir. Buna karşın, oyun süresi boyunca ideal karakter, anlatı boyunca değişim, dönüşüm geçirir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). Tomb Raider, Grand Theft Auto, Call of Duty gibi oyun serileri bu oyun türüne örnek verilebilir.

**Dövüş Oyunları:** Bu oyunlarda amaç bir takım farklı özellikleri olan karakterleri kullanarak rakibi belirli bir süre içinde mağlup etmektir. Dövüş oyunlarında genelde düzey atlama ya da karakteri geliştirme gibi seçenekler bulunmaz. Oyun ilerledikçe daha güçlü karakterlere karşı mücadele verilir. Mortal Kombat, Street Fighter, Tekken gibi oyunlar bu oyun türüne örnek verilebilir.

**Spor Oyunları:** Oyuncuların geleneksel fiziğe dayalı spor dallarını reflekse ve zamana dayalı olarak oynadıkları, dikkat düzeyinin çok yüksek olduğu oyun türüdür. Bu tür oyunlar incelendiğinde arabirimlerle olan etkileşim üst seviyededir (Günay, 2011). Özellikle futbol, basketbol gibi top ile oynanan sporların yanında araba yarışı gibi motor sporları da bu kategoride incelenebilir. Fifa, Pes, Need For Speed serileri bu oyun türüne örnek verilebilir.

**Simülasyon Oyunları:** Bu oyunlarda diğer dijital oyunlardan farklı olarak belirgin bir son hedef yoktur. Bu oyunlar ara yüzeyde sunulan kaynakların kullanımı ve yönetimi ile çeşitli karar verme süreçlerini içerir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008).

Bu tür oyunlarda bir şehrin, bir kişinin ya da herhangi bir topluluğun hayatları kontrol edilmekte oyun karakterlerinin yaşam kalitesi yüksek tutulmaya, beklenmeyen durumlar karşısında çözüm üretilmeye çalışılmaktadır. The Sims, SimCity, Flight Simulators bu tür oyunlara örnek verilebilir.

**Strateji Oyunları:** Oyuncunun belli sorunları çözmeye yönelik, taktik karar almasını gerekli kılan oyunlardır. Kendi içinde savaş, gerçek zamanlı strateji, ekonomik veya politik olmak üzere üç ayrı türe ayrılır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). Savaş türü oyunlarda genelde düşman ordusuna karşı kazanılması gereken zaferler bir hikâye içinde oyuncuya görev olarak verilir. Gerçek zamanlı strateji oyunları ise birden fazla oyuncunun aynı anda oyuna dâhil olması ile gerçekleşir. Ekonomik veya politik strateji oyunları ise bir kentin ya da bir spor kulübünün ekonomik ve politik olarak en iyi şekilde yönetilmesidir. Age of Empires, Stronghold, Rome, Championship Manager gibi oyunlar bu türe örnek olarak verilebilir.

**Eğitici Oyunlar:** Özellikle öğrencilerin birtakım bilgileri daha kolay ve eğlenceli bir şekilde öğrenebilmesi için geliştirilen programlardır. Bu programlar; uygulama ve geri besleme, yaparak öğrenme, hatayı öğrenme, hedef odaklı öğrenme, keşfetmeyi öğrenme, görev tabanlı öğrenme, yapılandırmacı öğrenme gibi pek çok farklı yolla öğrenmeyi sağlayabilirler (Akt: Rapeepisarn ve ark., 2008). Rex Ronan, Civilization, Blandoku, Preschool Zoo gibi programlar bu türe örnek verilebilir.

**Rol Yapma Oyunları:** Binlerce insan kişisel bilgisayarlar aracılığıyla sanal dünyaya giriş yaparlar. Burada, grafiksel bir ara yüz içinde bir *avatar* kontrol edilir. Avatar, diğer oyuncular tarafından kontrol edilen avatarlarla ticaret, iletişim, mücadele ve başka yollarla etkileşim kurabilir (Kirriemuir, 2002). Tüm anlatıda ana karakterleri yönlendiren bir hedef/amaç ve oyuncunun hedefe ulaşmasında yerine getirmek zorunda

olduğu bir takım görevler vardır. Bu görevleri gerçekleştirirken, oyuncu belli istatistikleri tutar. Karakterlerin sağlamlığı (vurma gücü), fiziksel gücü (güç), fiziksel savunma yeteneği (karakter yapısı ve silahlar), zekâ, güzellik vb. istatistikleri sürekli hesaplanır. Karakter oyun süresince giderek güçlenir ve her dövüşte yeni bir deneyim puanı kazanır. Oyun süresince karakter yeni yetenekler de geliştirebilir. Örneğin; büyücü gibi. Oyuncu oyun süresince belli eşyalar (item) toplayabilir. Oyun ilerledikçe, oyuncu fantastik varlıklarla karşılaşır ve onlara karşı mücadele verir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). En popüler Rol Yapma Oyunları Ultima, Wizardy, Might and Magic sayılabilir. İlk rol yapma oyunu 1982 yılında Atari 2600 için üretilen Dragon Stomper isimli oyundur (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/first-role-playing-console-video-game>).

**Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (Massively Multiplayer Online Role Play Game – MMORPG):** "Massively Multiplayer Online Role Play Game" oyunlar, dijital oyunların yarattığı paralel evrenin en uç noktasını oluşturmaktadır. Oyuncular oyun süresini geniş zaman aralıklarına yayabildikleri için, aynı anda bilgisayar başında olmaları gerekmeden yüzlerce oyuncuyla aynı oyunda karşı karşıya gelebilmektedir. Massively Multiplayer Online oyunlar, oyuncuların belirli bir oyun düzenine göre değil, diğer oyuncuların davranışlarına göre hareket etmelerine olanak sağlamaktadır. Bu durum da oyuncular arasında etkileşim yaratan bir paralel evren oluşturmaktadır (Tabanlı, 2010). Bir video oyunun çevrimiçi oyun olarak anlaşılmasının tek şartı; insanların bir arada olmamalarına rağmen bilgisayar ağları aracılığı ile oyun oynamalarıdır (Huh ve Bowman, 2008). Bu oyuncular avatarları aracılığı ile diğer oyuncularla etkileşime geçebilir, gruplaşabilir, birlik kurabilir ya da savaşabilirler. Fiziksel olarak bir arada olmayan oyuncular ortak bir amaç ve

avatarlarının seviyesini yükseltmek için sanal ortamda bir araya gelerek oyun oynarlar. Nilüfer Timisi avatar'ı mahlas olarak şu şekilde tanımlamıştır: “Bireylere güvenli bir mekân sağlayan anonimlik, internet üzerinde mesaj kaynağının kendisini gizli kılma, namevcut olma halidir. İnternet kullanıcısı gerçek yaşamdaki kimliğinin herhangi bir niteliğine referans vermeyen bir kod üzerinden internet topluluğuna erişebileceği gibi, kendi ismi dışında başka bir isim, takma isim (alias), bir ‘mahlas’ alabilir” (Akt: Tabanlı, 2010).

Çevrimiçi oyunlar, geleneksel video oyunları ile karşılaştırıldığında teknik ve oyun seviyeleri bakımından birkaç ayırt edici özelliğe sahiptir. Teknik düzeyde çevrimiçi oyunların en önemli farkı; birçok kişinin farklı çevrimiçi ağlar yoluyla oyun oynayabilir olmasıdır (Kim ve ark., 2002). Geleneksel video oyunları sadece birkaç ortak oyuncu arasında çok oyunculu oyunlara izin verirken, çevrimiçi oyunlar internet üzerinden aynı anda dünya da bulunan binlerce oyuncu ile oyun oynama ortamı sağlar. Normalde aynı anda, aynı oyunu oynayacak birkaç kişiyi organize etmek neredeyse imkânsızken, çevrimiçi oyun oynamak için herhangi bir geniş bant internet bağlantısı yeterlidir. Özellikle, kitlesel çoklu oynanabilirlik sadece çevrimiçi oyunların avantajlarından (Huh ve Bowman, 2008). Popüler Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarına Metin2, Knight Online, Wolf Team, WoW gibi oyunlar örnek verilebilir.

20 Mayıs 2008 tarihinde TÜBİTAK-SOBAG 107K039 projesi kapsamında Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde düzenlenen “Dijital Oyuncu Paneli”ne katılan ve Silkroad Online oynayan Sinan Temizkan isimli oyuncu özetle şu konuşmayı yaparak Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunların oyuncu için anlamını belirtmiştir. “Oyun oynamaya bir hobi olarak bakıyorum. Asosyal olduğumu kimse iddia edemez. Online



oyunlarda asosyallik bir eleřtiri olmamalı, çünkü insanlar etkileřime girmek ii ordalar. Bana sık sık grüştüğüm on insanı sorsanız altıdan sonra zorlanırım ama oyun ierisinde sorsanız iki yüz üç yüz kişilik bir liste oluşturabilirim. řu an bu panele sırf beni dinlemek iin İzmir’den gelen oyuncu arkadaşlarım var. Oyun ortamındaki faaliyetler meclisteki lobi faaliyetlerinden çok daha yoğun. Metropol insanı iin çok iyi bir alternatif. Örneğın; Irakta Türk askerlerinin başına çuval geçirilmesi olayı üzerine bir protesto düzenlendi 20 kişi geldi, aynı protesto oyun ierisinde düzenlendi 400 kişi geldi, bu grupta sadece Türkler yoktu, birçok ülkeden insanlar vardı (Akt: Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008).

## **2.5. Dijital Oyunlarının Medya ile İliřkisi**

Günümüzde dijital oyun endüstrisinin küresel film endüstrisinin gelirine yaklařtığını ve hatta getiğı bilgisi söylenen olmaktan çok bir gerçekliğe iřaret etmekte, bu sektör diğerkültür endüstrisi ürünleri gibi reklam ve pazarlama ile desteklenmektedir. Bu endüstri üretilen ieriğı özellikle çevrimii oyunlar vasıtası ile küresel anlamda hızla dolařıma sokmaktadır (Binark ve Bayraktutan, 2008).

Video oyun sektörünün, 2002 ve 2003 yıllarında, Hollywood film sektöründen 10 milyar dolar daha fazla pazar payına sahip hale gelmesi, dijital oyunların günümüz dünyasının ne denli etkin bir medya aracı olduğunu göstermektedir (Gentile ve Anderson, 2006). ABD’deki The Interactive Digital Software Association (IDSA) yazılım mühendisliğı firmasının oyun alanında 90,000 kişinin alıřtığı ve bu alanda endüstrideki istihdam olanağının her yıl %26 büyüme kapasitesine sahip olduğunu belirtilmektedir (Akt: Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008).

### 2.5.1. Sinema Filmi Yapılan Dijital Oyunlar

Bugüne dek birçok dijital oyunun sinema filmi ya da tv dizisi versiyonları üretilmiştir ve üretilmeye devam etmektedir. Kendi dönemleri için önemli sayılabilecek bazı yapımlar ise şöyledir.

İlk sürümü 1985 yılında piyasaya sürülen Süper Mario oyunu, yıllar içerisinde pek çok farklı versiyon ile kullanıcı karşısına çıkmıştır (<http://www.officialnintendomazine.co.uk/14007/features/history-of-mario-1985-87/>). Nintendo firması tarafından 1990 yılında puzzle türü bir oyun olan “Dr. Mario” üretilmiştir (<http://www.ign.com/games/dr-mario/nes-7157>). “Mario Kart 64” ismi ile Go-Kart türü bir araba yarışı oyunu 1997 yılında (<http://www.ign.com/games/mario-kart/n64-502>), 1999 yılında “Mario Party” isimli bir oyun (<http://www.ign.com/games/mario-party/n64-10397>), 1999 yılında “Mario Golf” ([www.ign.com/games/mario-golf/n64-10628](http://www.ign.com/games/mario-golf/n64-10628)), 2000 yılında “Mario Tennis” (<http://www.ign.com/games/mario-tennis-872517/n64-14400>), 2005 yılında “Mario Superstar Baseball” (<http://www.ign.com/games/mario-superstar-baseball/gcn-716495>) gibi onlarca oyun üretilmiştir (<http://www.ign.com/search?q=s%C3%BCper%20mario>). Ayrıca Super Mario “Most Prolific Video Game Character” başlığı ile Guinness Rekorlar Kitabında yer almıştır. “En Üretken Video Oyun Karakteri” şeklinde Türkçeye çevrilebilecek başlığa göre Mario 1981 yılındaki ilk versiyonundan itibaren 207 farklı rolle kullanıcının karşısına çıkmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/most-prolific-video-game-character>). Yıllar içerisinde bu kadar farklı sürümü ve versiyonu üretilen oyunun sinema filmi ise 1993 yılında “Super Mario Bros” ismiyle beyaz perdeye aktarılmıştır. Film IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık dört puan ile değerlendirilen film, 42 milyon dolarlık bir bütçe ile çekilmiştir (

[http://www.imdb.com/title/tt0108255/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0108255/?ref_=fn_al_tt_1)). Oyunun 130 bölümlük çizgi filmi ise 1989 yılında üretilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0096707/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0096707/?ref_=fn_al_tt_2)).

Taito firması tarafından 1987 yılında Double Dragon isimli oyun üretilmiştir (<http://www.ign.com/games/double-dragon/arcade-8079>). “Double Dragon II: The Revenge” 1991 yılında (<http://www.ign.com/games/double-dragon-ii-the-revenge-806598/gb-10970>), 1992 yılında “Super Double Dragon” (<http://www.ign.com/games/super-double-dragon/snes-8858>), 1993 yılında “Double Dragon: The Ultimate Team” (<http://www.ign.com/games/battletoads-double-dragon-the-ultimate-team/snes-8251>), 1994 yılında “Double Dragon: The Shadow Falls” (<http://www.ign.com/games/double-dragon-v-the-shadow-falls/snes-6859>), 1995 yılında “Double Dragon” (<http://www.ign.com/games/double-dragon-905006/ng-5900>), 2003 yılında “Double Dragon Neon” (<http://www.ign.com/articles/2012/09/11/double-dragon-neon-review>) oyunları üretilmiştir. Özellikle doksanlı yıllarda seri bir şekilde üretilen oyunun film versiyonu aynı dönemde, 1994 yılında kameraya alınmış ve film IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık üç puan ile değerlendirilmiştir ( [http://www.imdb.com/title/tt0106761/?ref\\_=sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0106761/?ref_=sr_1)).

Capcom firması tarafından 1987 yılında üretilen Street Fighter (<http://www.capcom.co.jp/ir/english/company/history.html>) isimli oyunun film versiyonu 1994 yılında çekilmiş ve filmin başrolünü Jean-Claude Van Damme üstlenmiştir. ([http://www.imdb.com/title/tt0111301/?ref\\_=sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0111301/?ref_=sr_1)) . IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık dört puan alan yapım 35 milyon dolarlık bütçe ile çekilmiştir. Yine 1994 yılında Japon film yapımcıları tarafından Street Fighter II ismi ile bir animasyon filmde yapılmış ve IMDb’de on üzerinden yaklaşık yedi puan almıştır

([http://www.imdb.com/title/tt0114563/?ref\\_=sr\\_3](http://www.imdb.com/title/tt0114563/?ref_=sr_3)). Türkçeye “Sokak dövüşçüsü-Chun-Li efsanesi” ismi ile çevrilen, orijinal ismi “Street Fighter: The Legend of Chun-Li” olan ve Street Fighter dövüşçülerinden Chun-Li nin hikâyesini anlatan bir film 2009 yılında çekilmiş ve IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık dört puan almıştır. Yaklaşık olarak 50 milyon dolarlık bir bütçe ile çekilmiştir. ([http://www.imdb.com/title/tt0891592/?ref\\_=sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0891592/?ref_=sr_2)).

Bir dövüş oyunu olan Mortal Kombat, NetherRealm Studios tarafından 1992 yılında üretilmiştir (<http://www.netherrealm.com/news/133>). Türkçeye “Ölümcül Savaş” ismiyle çevrilen “Mortal Kombat” isimli film 1995 yılında çekilmiştir. IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık altı puan alarak diğer filmlere göre nispeten başarılı bir film olarak değerlendirilmiştir. On sekiz milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen film gişede büyük hâsılat elde etmiş, sadece Birleşik Devletlerde yaklaşık 70 milyon dolarlık bir değere ulaşmıştır ([http://www.imdb.com/title/tt0113855/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0113855/?ref_=fn_al_tt_2)). İlk filmin devamı olarak çekilen “Mortal Kombat: Innahilation” filmi Türkçeye “Ölümcül Dövüş 2” ismi ile çevrilmiştir. 30 milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen bu film IMDb’de on üzerinden yaklaşık üç puan ile değerlendirilmiş ve ilk filme göre düşük bir puan almıştır ([http://www.imdb.com/title/tt0119707/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt0119707/?ref_=fn_al_tt_4)). Mortal Kombat 1998-1999 yılları arasında 22 bölümlük bir dizi olarak da çekilmiş ve IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık altı puan ile değerlendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0170982/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_3](http://www.imdb.com/title/tt0170982/?ref_=fn_al_tt_3)).

Origin Systems firması tarafından 1990 yılında Wing Commander adlı oyun piyasaya sürülmüştür (<http://www.ign.com/games/wing-commander/pc-8840>). Oyun 1999 yılında orijinal adı “Wind Commender”, Türkçeye ise “Cesaret Kanatları” olarak çevrilerek beyaz perdeye aktarılmıştır. Otuz milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen film

IMDb'den on üzerinden yaklaşık dört puan almıştır ([http://www.imdb.com/title/tt0131646/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0131646/?ref_=fn_al_tt_1)).

Japonya'da 1987, Amerika'da ise 1990 yayımlanan rol yapma oyunu Final Fantasy, Square Enix firması tarafından üretilmiştir (<http://na.square-enix.com/ffanniversary/>). “Final Fantasy: The Spirits Within” ismi ile beyaz perdeye aktarılan film yaklaşık 137 milyon dolarlık bir bütçe ile çekilmiştir. IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık altı puan alan film, bilgisayar oyunlarından esinlenilerek çekilen filmler içerisinde başarılı bir konumda görünmektedir ([http://www.imdb.com/title/tt0173840/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0173840/?ref_=fn_al_tt_1)).

Tomb Raider isimli oyun 1996 yılında piyasaya sürülmüştür ve ilk kez bir kadın kahraman üzerine kurgulanmıştır. Seksi, gizemli ve tehlikeli bir oyun kahramanı olarak tanımlanan Tomb Raider kısa zaman içinde büyük başarı yakalamıştır. Oyunun üretici firması birer yıl ara ile 1997 yılında “Tomb Raider II” ve 1998’de “Tomb Raider III” ü piyasaya sürmüştür. Oyunun bugüne kadar dokuz versiyonu yayımlanmıştır (<http://www.ign.com/articles/2008/03/01/ign-presents-the-history-of-tomb-raider?page=1>). Oyun “En Çok Satan Video Oyun Kahramanı” başlığı ile Guinness Rekorlar Kitabında yer almıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/best-selling-videogame-heroine>). Oyun olarak çok başarılı bir konumda olan Tomb Raider’ın ilk film versiyonu 2001 yılında çekilmiştir. Angelina Jolie’nin başrol oyuncusu olarak oynadığı seride, ilk film “Lara Croft: Tomb Raider” ismi ile 115 milyon dolarlık bir bütçe ile çekilmiş ve IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık altı puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0146316/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0146316/?ref_=fn_al_tt_1)). Serinin ikinci filmi ise “Lara Croft Tomb Raider – The Cradle of Life” ismi ile 2003 yılında 95 milyon dolarlık bir bütçe ile çekilmiştir ve IMDb verilerine göre on

üzerinden yaklaşık beş puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0325703/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt0325703/?ref_=fn_al_tt_4)).

Capcom firması tarafından 1996 yılında piyasaya sürülen “Resident Evil” isimli oyun, zombiler ile insanların arasındaki savaşı konu edinmektedir. Oyunun bugüne kadar yedi versiyonu satışa sunulmuştur. Oyunun ilk film versiyonu 2002 yılında “Resident Evil” orijinal adı ile yayınlanmış ve Türkçeye ”Ölümcül Deney” olarak çevrilmiştir. Bu film 33 milyon dolar bütçe ile çekilmiş ve IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık yedi puan ile değerlendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0120804/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0120804/?ref_=fn_al_tt_1)). Serinin ikinci filmi “Resident Evil-Apocalypse” orijinal, “Ölümcül Deney-Kıyamet” Türkçe ismi ile 2004 yılında yayınlanmıştır. Kırkbeş milyon dolar bütçe ile çekilen film için IMDb kullanıcıları on üzerinden altı puanlık bir değerlendirme yapmışlardır ([http://www.imdb.com/title/tt0318627/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_7](http://www.imdb.com/title/tt0318627/?ref_=fn_al_tt_7)). Serinin üçüncü filmi “Resident Evil-Extinction” orijinal, “Ölümcül Deney-İnsanlığın Sonu” Türkçe ismi ile 2007 yılında yayınlanmıştır. Kırkbeş milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen film için IMDb kullanıcıları yaklaşık altı puanlık bir değerlendirme yapmışlardır ([http://www.imdb.com/title/tt0432021/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_6](http://www.imdb.com/title/tt0432021/?ref_=fn_al_tt_6)). Serinin dördüncü filmi “Resident Evil-Afterlife” orijinal, “Ölümcül Deney-Ölümden Sonra” Türkçe ismi ile 2010 yılında yayınlanmıştır. Altmış milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen film için IMDb kullanıcıları yaklaşık altı puanlık bir değerlendirme yapmışlardır ([http://www.imdb.com/title/tt1220634/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_5](http://www.imdb.com/title/tt1220634/?ref_=fn_al_tt_5)). Serinin beşinci filmi “Resident Evil-Retribution” orijinal, “Ölümcül Deney-İntikam” Türkçe ismi ile 2012 yılında yayınlanmıştır. Altmışbeş milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen film için IMDb

kullanıcıları yaklaşık beş puanlık bir değerlendirme yapmışlardır ([http://www.imdb.com/title/tt1855325/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt1855325/?ref_=fn_al_tt_4)).

Sega firması tarafından 1996 yılında piyasaya sürülen House of the Dead isimli oyunda beyaz perdeye aktarılan oyunlardan biridir (<http://www.arcade-history.com/?n=the-house-of-the-dead&page=detail&id=1153>). Daha sonraki yıllarda iki farklı sürümü daha piyasaya sürülen oyunun ilk filmi 2003 yılında çekilmiştir. Yaklaşık yedi milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen filmin bütçesi diğer filmlere göre çok düşük kalmaktadır. IMDb verilerine göre on üzerinden sadece iki puan ile değerlendirilen film en başarısız yapımlar arasında yer almaktadır ([http://www.imdb.com/title/tt0317676/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0317676/?ref_=fn_al_tt_1)). 2006 yılında tv filmi olarak altı milyon dolara çekilen “House of the Dead 2” film IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık dört puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0435665/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt0435665/?ref_=fn_al_tt_4)).

Infogames firması tarafından 1992 yılında Alone in the Dark isimli oyun piyasaya sürülmüştür (<http://www.ign.com/articles/2008/06/23/alone-in-the-dark-restrospective?page=1>). 1994 yılında ikinci sürümü “Alone in the Dark 2” (<http://www.ign.com/games/alone-in-the-dark-2/pc-8012>), 1995 yılında oyunun üçüncü sürümü “Alone in the Dark 3” (<http://www.imdb.com/title/tt0302252/>), oyunun dördüncü sürümü 2001 yılında “Alone in the Dark: The New Nightmare Review” (<http://www.ign.com/games/alone-in-the-dark-the-new-nightmare/pc-12165>), beşinci sürümü ise 2008 yılında “Alone in the Dark” ismi ile piyasaya sürülmüştür (<http://www.ign.com/articles/2008/07/08/alone-in-the-dark-review-2>). Beyaz perdeye 2005 yılında aktarılan oyun 20 milyon dolarlık bir bütçe ile çekilmiş ve IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık iki puan ile derecelendirilmiştir

([http://www.imdb.com/title/tt0369226/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0369226/?ref_=fn_al_tt_1)). Ayrıca “Alone in the Dark” 1992 yılındaki sürümü ile “İlk 3 Boyutlu Video Hayatta Kalma Korku Oyunu” başlığı ile Guinness Rekorlar Kitabı’na girmiştir (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/first-3d-survival-horror-video-game>).

Id Software firması tarafından 1993 yılında “Doom” isimli oyun piyasaya sürülmüştür (<http://www.ign.com/games/doom/pc-3285>). “Doom II” ismi ile 1994 yılında ikinci sürümü (<http://www.ign.com/games/doom-ii/pc-3794>), “Final Doom” ismi ile 1996 yılında ikinci sürümün güncellenmiş hali (<http://www.ign.com/games/final-doom/pc-8008>), 2005 yılında “Doom 3: Resurrection of Evil” ismi ile üçüncü versiyonu (<http://www.ign.com/articles/2005/04/04/doom-3-resurrection-of-evil-2>) piyasaya sürülmüştür. Oyunun film versiyonu ise 2005 yılında çekilmiştir. Altmış milyon dolar bütçe ile çekilen film IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık beş puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0419706/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0419706/?ref_=fn_al_tt_1)).

Gathering of Developers Games firması tarafından 2001 yılında “Max Payne” isimli oyun piyasaya sürülmüştür (<http://www.ign.com/games/max-payne/pc-11645>). Rockstar Games tarafından 2005 yılında, “Max Payne 2” ismi ile oyunun ikinci versiyonu, 2012 yılında ise “Max Payne 3” ismi ile üçüncü versiyonu piyasaya sürülmüştür. Oyunun film versiyonu ise 2008 yılında oyun ile aynı isimle beyaz perdeye aktarılmıştır. Otuzbeş milyon dolar bütçe ile çekilen film IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık beş puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0467197/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0467197/?ref_=fn_al_tt_1)).



2000 yılında Eidos Interactive firması tarafından “Hitman:Codename 47 Review” isimli oyun piyasaya sürülmüştür (<http://www.ign.com/games/hitman-codename-47/pc-13441>). Kısa zamanda büyük beğeni toplayan oyun 2002 yılında “Hitman 2: Silent Assassin Review” (<http://www.ign.com/games/hitman-2-silent-assassin/pc-17127>), 2004 yılında “Hitman: Contract Review”, 2006 yılında “Hitman:Blood Money”, 2012 yılında ise “Hitman:Absolution Review” sürümleri piyasaya sürülmüştür. Oyunun film versiyonu ise 2007 yılında oyun ile aynı isimle beyaz perdeye aktarılmıştır. Yirmidört milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen film IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık altı puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0473075/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0473075/?ref_=fn_al_tt_1)).

Tecmo firması tarafından 1998 yılında “Dead or Alive” (<http://www.ign.com/articles/1998/03/28/dead-or-alive-5>), 2000 yılında “Dead or Alive 2” ismi ile serinin ikinci oyunu (<http://www.ign.com/games/dead-or-alive-2/dc-11026>), 2001 yılında “Dead or Alive 3” sürümü ise serinin üçüncü oyunu (<http://www.ign.com/articles/2001/11/13/dead-or-alive-3>), 2005 yılında “Dead or Alive 4” sürümü ile serinin dördüncü oyunu (<http://www.ign.com/articles/2005/12/29/dead-or-alive-4>), 2012 yılında “Dead or Alive 5” sürümü ile serini beşinci oyunu (<http://www.ign.com/games/dead-or-alive-5/ps3-117918>) piyasaya sürülmüştür. Her ana sürüm arasındaki güncellemelerle birlikte 17 farklı versiyon halinde yayınlanan oyunun film versiyonu ise 2006 yılında beyaz perdeye aktarılmıştır. Film 21 milyon dolarlık bir bütçe kullanılarak çekilmiş ve IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık beş puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0398913/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0398913/?ref_=fn_al_tt_1)).

“Prince of Persia” isimli oyun iki boyutlu olarak Broderbund firması tarafından 1989 yılında geliştirilen bir oyundur (<http://www.ign.com/games/prince-of-persia->

1989/pc-6808). Oyunun ikinci sürümü “Prince of Persia 2” 1996 yılında (<http://www.ign.com/games/prince-of-persia-2/snes-8244>), 1999 yılında oyunun ilk üç boyutlu versiyonu the Learning Company firması tarafından “Prince of Persia 3D” (<http://www.ign.com/games/arabian-nights-prince-of-persia/pc-11696>), 2003 yılında Ubisoft firması tarafından “Prince of Persia: The Sands of Time Review” (<http://www.ign.com/games/prince-of-persia-classic-trilogy-hd/gba-535905>), 2004 yılında Gameloft firması tarafından “Prince of Persia: Warrior Within Review” (<http://www.ign.com/games/prince-of-persia-revelations/cell-713690>), 2005 yılında Ubisoft firması tarafından “Prince of Persia: The Two Thrones Review” (<http://www.ign.com/games/prince-of-persia-classic-trilogy-hd-809005/pc-736199>) versiyonları yayımlanmıştır. Oyunun 2007 yılında Ubisoft firmasının geliştirilen “Prince of Persia Classic Review” oyunu ile karakterlerin karşılıklı dövüştüğü (arcade) bir versiyonu üretilmiştir (<http://www.ign.com/games/prince-of-persia-classic/xbox-360-906142>). Gameloft firması 2008 yılında, şirkete ait ikinci “Prince of Persia” oyununu “Prince of Persia 2008” adıyla üretmiştir (<http://www.ign.com/games/prince-of-persia/cell-14297797>). Oyunun son versiyonu ise 2010 yılında “Prince of Persia: The Forgotten Sands Review” ismi ile geliştirilmiştir (<http://www.ign.com/games/prince-of-persia-the-forgotten-sands/psp-53702>). Pek çok sürümü üretilen oyunun film versiyonu ise 2010 yılında “Prince of Persia: The Sands of Time” orijinal, “Pers Prensi: Zamanın Kumları” Türkçe ismi ile beyaz perdeye aktarılmıştır. İkiyüz milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen film IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık yedi puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0473075/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0473075/?ref_=fn_al_tt_1)).

Namco firması tarafından 1994 yılında Tekken isimli dövüş oyunu piyasaya sürülmüştür. Oyunun ikinci sürümü 1996 yılında yapılmıştır

(<http://www.ign.com/articles/2006/05/05/the-history-of-tekken>). Altı farklı versiyonu 2009 yılına kadar üretilmiştir. Oyunun film versiyonu 2010 yılında 30 milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen film IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık beş puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0411951/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0411951/?ref_=fn_al_tt_1)).

### 2.5.2. Dijital Oyunu Yapılan Romanlar

Harlan Ellison tarafından 1967 yılında kaleme alınan “I Have No Mouth And I Must Scream” isimli kitap yedi farklı hikayeden oluşmaktadır ([http://www.amazon.com/Have-No-Mouth-Must-Scream/dp/0759298157/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&qid=1360671727&sr=8-1&keywords=i+have+no+mouth+and+i+must+scream](http://www.amazon.com/Have-No-Mouth-Must-Scream/dp/0759298157/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1360671727&sr=8-1&keywords=i+have+no+mouth+and+i+must+scream)). Korku üzerine kaleme alınan bu kitap, 1995 yılında Cyberdreams Interactive firması tarafından dijital oyun versiyonuna çevrilmiştir (<http://www.ign.com/games/i-have-no-mouth-and-i-must-scream/pc-6350>).

Frank Herbert tarafından kaleme alınan “Dune” isimli bilim kurgu romanı ([http://www.amazon.com/Dune-40th-Anniversary-Chronicles-Book/dp/0441013597/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360672279&sr=1-1&keywords=dune](http://www.amazon.com/Dune-40th-Anniversary-Chronicles-Book/dp/0441013597/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360672279&sr=1-1&keywords=dune)), 1984 yılında David Lynch yönetmenliğinde 40 milyon dolarlık bir bütçe ile beyaz perdeye aktarılmış ([http://www.imdb.com/title/tt0087182/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0087182/?ref_=fn_al_tt_1)) ve 1992 yılında ise Virgin Interactive firması tarafından dijital oyun formatında tüketici ile buluşturulmuştur (<http://www.ign.com/games/dune/pc-498891>).

Terry Pratchett tarafından kaleme alınan “Discworld” isimli roman serisinin ilk kitabı 1983 yılında yayınlanan “Magic Color” adlı kitaptır. “Unseen Academicals”

kitabı ile birlikte bu sayı 37'ye ulaşmış bulunmaktadır. Dünya çapında 60 milyondan fazla satan ve 37 dile tercüme edilen bu serinin de, hem sinema filmi hem de dijital oyun versiyonu üretilmiştir ([http://www.amazon.com/Pratchett-Discworld-Collection-Academicals-GoingPostal/dp/B003VAKU1A/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360673962&sr=1-1&keywords=discworld+collection](http://www.amazon.com/Pratchett-Discworld-Collection-Academicals-GoingPostal/dp/B003VAKU1A/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360673962&sr=1-1&keywords=discworld+collection)). “Welcome to the Discworld” ismi ile 1996 yılında ([http://www.imdb.com/title/tt0313773/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt0313773/?ref_=fn_al_tt_4)), serinin ilk kitabına atfen “The Color of Magic” ismi ile 2008 yılında beyaz perdeye aktarılmıştır ([http://www.imdb.com/title/tt1079959/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1079959/?ref_=fn_al_tt_1)). Oyun versiyonu ise 1995 yılında Psygnosis firması tarafından “Discworld” ismi ile oyun dünyasına sunulmuştur (<http://www.ign.com/articles/1996/11/21/discworld>).

Oxford üniversitesinde görev yapmış dil bilimci Profesör John Ronald Reuel Tolkien tarafından kaleme alınan dört kitaplık “Lord of the Rings” isimli roman serisi de hem film hem de dijital oyun versiyonu yapılan yapıtlar arasında yer almaktadır. Serinin ilk filmi “Lord of the Ring-The Fellowship of the Rings” orijinal, “Yüzüklerin Efendisi- Yüzük Kardeşliği” Türkçe ismi ile 2001 yılında çekilmiştir. Peter Jackson’ın yönetmenliğinde 93 milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen film IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık dokuz puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref_=fn_al_tt_1)). Ayrıca bu film 2001 yılında düzenlenen 74. Oskar Ödülleri Töreninde “En İyi Sinematografi”, ”En iyi Görsel Efekt”, “En İyi Film Müziği” ve “En iyi Makyaj” dallarında bu ödüle layık görülmüştür ([http://awardsdatabase.oscars.org/ampas\\_awards/DisplayMain.jsp?curTime=1360625882104](http://awardsdatabase.oscars.org/ampas_awards/DisplayMain.jsp?curTime=1360625882104)). Serinin ikinci filmi “Lord of the Rings-The Two Towers” orijinal, “Yüzüklerin Efendisi- İki Kule” Türkçe ismi ile 2002 yılında çekilmiştir. Bu film ise 94 milyon

dolarlık bir bütçe çekilmiş ve IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık dokuz puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0167261/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_5](http://www.imdb.com/title/tt0167261/?ref_=fn_al_tt_5)). Yetmişbeşinci Oskar Ödülleri Töreninde “En İyi Müzik”, “En İyi Görüntü Yönetmeni”, “En İyi Makyaj ve Saç”, “En İyi Özel Efekt” dallarında bu ödüle layık görülmüştür ([http://awardsdatabase.oscars.org/ampas\\_awards/DisplayMain.jsp?curTime=1360625882104](http://awardsdatabase.oscars.org/ampas_awards/DisplayMain.jsp?curTime=1360625882104)). Serinin üçüncü filmi ise “Lord of the Ring-the Return of the King” orijinal, “Yüzüklerin Efendisi-Kralın Dönüşü” Türkçe ismi ile 2003 yılında çekilmiştir. 94 milyon dolarlık bir bütçe ile çekilen film IMDb verilerine göre on üzerinden yaklaşık dokuz puan ile derecelendirilmiştir ([http://www.imdb.com/title/tt0167260/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt0167260/?ref_=fn_al_tt_4)). Yetmişaltıncı Oskar Ödül Töreninde “En İyi Film”, “En İyi Yönetmen”, “En İyi Müzik”, “En İyi Uyarlama Senaryo”, “En İyi Sanat Yönetmeni”, “En İyi Kostüm”, “En İyi Makyaj ve Saç”, “En İyi Özel Efekt”, “En İyi Ses Tasarımı” ve “En İyi Özgün Müzik” olmak üzere toplam on dalda bu ödüle layık görülmüştür ([http://awardsdatabase.oscars.org/ampas\\_awards/DisplayMain.jsp?curTime=1360625882104](http://awardsdatabase.oscars.org/ampas_awards/DisplayMain.jsp?curTime=1360625882104)). Romanın ilk dijital oyun versiyonu ise 2003 yılında Sierra firması tarafından üretilen “Lord of the Rings: War of the Ring Review” adlı oyundur (<http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-war-of-the-ring/pc-496389>). Yine 2003 yılında bir başka oyun firması olan Electronic Arts firması tarafından “The Lord of the Rings: The Return of the King” isimli oyun piyasaya sürülmüştür (<http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-the-return-of-the-king/pc-546201>). Electronic Arts firması 2004 yılında ilk oyunun devamı niteliğinde “The Lord of the Rings:The Third Age Review” oyununu geliştirmiştir (<http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-the-third-age/gcn-623841>). Yine 2004 yılında Electronic Arts firması

“the Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth Review” oyunu geliştirilmiştir (<http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-the-battle-for-middle-earth/pc-606070>). Electronic Arts firması 2009 yılında “Lord of the Rings: Conquest Guide” isimli oyunu üretilmiştir (<http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-conquest/ps3-14235096>). “The Lord of the Rings: War in the North Guide” isimli oyun 2011 yılında Warner Bros İnteractive firması tarafından üretilmiştir (<http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-war-in-the-north/pc-45923>). Seriyeye 2012 yılında Warner Bros İnteractive firması tarafından üretilen “Lego The Lord of the Rings Preview” ismi ile legoların savaştığı bir oyun eklenmiştir (<http://www.ign.com/games/lego-the-lord-of-the-rings/nds-140081>). Oyunun pek çok kullanıcının aynı anda oyuna dâhil olabileceği çevrimiçi versiyonları da geliştirilmiştir. Turbine ve Midway Games firmaları tarafından 2007 yılında MMPORG türü “Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar Review” isimli oyun geliştirilmiştir (<http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-online-shadows-of-angmar/pc-12112>). Turbine firması bu oyunun yeni versiyonu 2008 yılında “the Lord of the Rings Online: Mines of Moria Review” ismi ile piyasaya sürmüştür. (<http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-online-mines-of-moria/pc-14241090>).

Tom Clancy tarafından kaleme alınan “Rainbow Six” roman serisi dokuz kitaptan oluşmaktadır ([http://www.amazon.com/Rainbow-Six-Tom-Clancy/dp/0425170349/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360685620&sr=1-1&keywords=rainbow+six](http://www.amazon.com/Rainbow-Six-Tom-Clancy/dp/0425170349/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360685620&sr=1-1&keywords=rainbow+six)). Bu roman serisi de dijital oyun versiyonu geliştirilmiş kitaplardandır. Red Storm Entertainment firması tarafından 1998 yılında “Tom Clancy’s Rainbow Six Review” ismi ile ilk dijital oyunu piyasaya sürmüştür (<http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-six/pc-3836>). Red Storm

Entertainment firması tarafından 1999 yılında “Tom Clancy’s Rainbow Six: Rogue Spear Guide” (<http://www.ign.com/games/tom-clancys-counter-terrorism-classics-pack/pc-11641>), 2003 yılında Ubisoft firması tarafından “Tom Clancy’s Rainbow Six 3:Raven Shield Review” (<http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-six-3-raven-shield/pc-478599>), 2004 yılında Ubisoft firması tarafından “Tom Clancy’s Rainbow Six 3: Black Arrow Review” (<http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-six-3-black-arrow/xbox-675066>), 2005 yılında Gameloft firması tarafından “Tom Clancy’s Rainbow Six: Lockdown Review” (<http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-six-lockdown/cell-749238>), 2008 yılında Ubisoft firması tarafından “Tom Clancy’s Rainbow Six: Vegas 2 Review” (<http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-six-vegas-2/xbox-360-14220053>), 2013 yılında Ubisoft firması tarafından “Tom Clancy’s Rainbow 6: Patriots Preview” (<http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-6-patriots/pc-121861>) versiyonları piyasaya sürülmüştür.

J. K. Rowling tarafından kaleme alınan yedi kitaplık roman serisi “Harry Potter” fantastik bir dünyada büyücülerin yaşantısını anlatan bir eserdir ([http://www.amazon.com/Harry-Potter-Paperback-Box-Books/dp/0545162076/ref=sr\\_1\\_2?s=books&ie=UTF8&qid=1360686922&sr=1-2&keywords=harry+potter](http://www.amazon.com/Harry-Potter-Paperback-Box-Books/dp/0545162076/ref=sr_1_2?s=books&ie=UTF8&qid=1360686922&sr=1-2&keywords=harry+potter)). Bu seride hem sinema filmleri hem de dijital oyunları yapılan eserler arasındadır. Kitaplar gibi seri halinde çekilen filmlerin ilki 2001 yılında çekilen “Harry Potter ve Felsefe Taşı” ([http://www.imdb.com/title/tt0241527/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0241527/?ref_=fn_al_tt_1)), ikinci film “Harry Potter ve Sırlar Odası” ([http://www.imdb.com/title/tt0295297/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_9](http://www.imdb.com/title/tt0295297/?ref_=fn_al_tt_9)), üçüncü film “Harry Potter ve Azkaban Tutsağı” ([http://www.imdb.com/title/tt0304141/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_10](http://www.imdb.com/title/tt0304141/?ref_=fn_al_tt_10)), dördüncü film “Harry Potter

ve Ateş Kadehi” ([http://www.imdb.com/title/tt0330373/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_5](http://www.imdb.com/title/tt0330373/?ref_=fn_al_tt_5)), beşinci film “Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı” ([http://www.imdb.com/title/tt0373889/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_8](http://www.imdb.com/title/tt0373889/?ref_=fn_al_tt_8)), altıncı film “Harry Potter ve Melez Prens” ([http://www.imdb.com/title/tt0417741/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_7](http://www.imdb.com/title/tt0417741/?ref_=fn_al_tt_7)), yedinci film ise iki bölüm halinde çekilen “Harry Potter ve Ölüm Yadigarları” ([http://www.imdb.com/title/tt0926084/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_6](http://www.imdb.com/title/tt0926084/?ref_=fn_al_tt_6)) isimli filmlerdir. Bu filmler için harcanan toplam bütçe yaklaşık 1,180,000,000 dolardır. Harry Potter roman serisinden ilham alınarak geliştirilen dijital oyunlar ise şöyledir: 2002 yılında Electronic Arts Firması tarafından geliştirilen “Harry Potter and the Chamber of Secrets” (<http://www.ign.com/games/harry-potter-collection/ps-491764>), 2004 yılında Electronic Arts firması tarafından geliştirilen “Harry Potter and the Prisoner of Azkaban Review” (<http://www.ign.com/games/harry-potter-and-the-prisoner-of-azkaban/pc-568359>), 2005 yılında Electronic Arts firması tarafından geliştirilen “Harry Potter and the Goblet of Fire Review” (<http://www.ign.com/games/harry-potter-and-the-goblet-of-fire/pc-741133>), 2007 yılında Electronic Arts firması tarafından geliştirilen “Harry Potter and Order of the Phoenix Review” (<http://www.ign.com/games/harry-potter-and-the-order-of-the-phoenix/psp-850864>), 2008 yılında “Harry Potter and the Half-Blood Prince” (<http://www.ign.com/games/harry-potter-and-the-half-blood-prince/mac-14248955>), oyunları geliştirilmiştir. Ayrıca çocuklara yönelik olarak 2010 yılında Warner Bros firması tarafından “Lego Harry Potter: Years 1-4 Review” (<http://www.ign.com/games/lego-harry-potter-years-1-4/xbox-360-14329938>) isimli bir oyun geliştirilmiştir. Bunların dışında Harry Potter üzerine geliştirilmiş, cep telefonlarına yönelik ve daha az popülerlik elde etmiş dokuz dijital oyun sürümü daha mevcuttur



(<http://www.ign.com/search?q=harry%20potter&page=0&count=10&type=object&objectType=game&filter=games&>).

Robert Jordan tarafından kaleme alınan “The Wheel of Time” üç kitaptan oluşan fantastik bir roman serisidir ([http://www.amazon.com/Wheel-Time-Boxed-Set-Books/dp/0812538366/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360690178&sr=1-1&keywords=wheel+of+time+box+set](http://www.amazon.com/Wheel-Time-Boxed-Set-Books/dp/0812538366/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360690178&sr=1-1&keywords=wheel+of+time+box+set)). Bu roman serisinin de oyun versiyonu geliştirilmiştir. “The Wheel of Time Review” isimli oyun GT İnteractive isimli firma tarafından 1999 yılında geliştirilmiştir (<http://www.ign.com/games/the-wheel-of-time/pc-2316>).

Ed Greenwood’un yazdığı “Forgotten Realms” isimli romanda fantastik bir dünyayı anlatmaktadır ([http://www.amazon.com/Greenwood-Presents-Elminster-Forgotten-Realms/dp/0786960345/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360690683&sr=1-1&keywords=forgotten+realms](http://www.amazon.com/Greenwood-Presents-Elminster-Forgotten-Realms/dp/0786960345/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360690683&sr=1-1&keywords=forgotten+realms)). Bu kitap ilk olarak Interplay firması tarafından “Forgotten Realms Archives: Collection One” ismi ile dijital oyununa çevrilmiştir (<http://www.ign.com/games/forgotten-realms-archives-collection-one/pc-645631>). Daha sonra aynı oyunun iki yeni sürümü “Forgotten Realms Archives: Collection Two” (<http://www.ign.com/games/forgotten-realms-archives-collection-two/pc-645575>) ve “Forgotten Realms Archives: Collection Three” (<http://www.ign.com/games/forgotten-realms-archives-collection-three/pc-645038>) piyasaya sürülmüştür. Daha sonra atari firması tarafından “Forgotten Realms: Demon Stone Review” ismi ile oyunun daha güncel bir versiyonu yayınlanmıştır (<http://www.ign.com/games/forgotten-realms-demon-stone/ps2-573532>).

## 2.6. Teknoloji ve Bağımlılık

İnternet, teknolojik gelişmelere paralel olarak hayatın vazgeçilmez gerekliliklerinden birisi haline gelmiştir. Gün geçtikçe internet; bilgi paylaşımının, haberleşmenin, alışveriş yapmanın, sohbet etmenin, oyun oynamanın bir aracı haline gelmiştir. Ayrıca geliştirilen yeni teknikler ile artık daha fazla kullanıcı daha hızlı internet erişimine sahip olmaktadır. Dünya nüfusunun yıllar itibari ile internete erişim oranları göz önüne alındığında durum daha açık bir şekilde görünmektedir. 2000 yılında dünya genelinde internete erişebilen kullanıcı sayısı yaklaşık 360 milyondur (<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>). İnternete Mart 2009 itibari ile bir milyar 596 milyon kullanıcı erişebilmektedir (Işık, 2009). Haziran 2012 itibari ile ise dünya genelinde internete erişen kullanıcı sayısı iki milyar 405 milyona ulaşmış ve dünya nüfusunun %34,3'ü interneti kullanabilir hale gelmiştir. Kullanıcı sayısı 2012 yılında, 2000 yılına göre %566,4 artmıştır. (<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>). Gelişen teknoloji ile birlikte akıllı cep telefonları ve tablet bilgisayarların da hayatımıza girmesi ile birlikte internetin taşınabilir haline gelmiş, internet ile aramızda atılması imkânsız köprüler kurmuştur. Artık facebook, twitter, tumblr, instagram gibi sosyal paylaşım sitelerine sadece bilgisayarlardan değil cep telefonları ve tabletler ile bağlanılmakta ve bu sitelere içerik üretilmektedir.

Özellikle akıllı cep telefonları ve tabletlere yönelik olarak geliştirilen çevrimiçi oyunlar, oyuncularını sürekli internete bağlı kalmaya zorlamaktadır. Oyundan uzak kalan oyuncunun ürettiği karakter, şehir ya da klan gerilemekte en azından ilerlemesi durmaktadır. Oyunda başarılı olmak isteyen oyuncu belirli aralıklarla oyuna girmeli ve oyundaki gelişimini devam ettirmelidir. Örneğin; Clash of Clans isimli akıllı cep telefonları ve tabletler için geliştirilen oyunda köyünüzü geliştiren sınırlı sayıdaki

işçileri hiç boş bırakmamak gerekmektedir. Bu yüzden işçinin işinin biteceği saatte yeniden internet aracılığı ile oyuna girerek işçiye yeni bir iş vermek ve gelişimi sürdürmek gerekmektedir. Yine aynı oyunda oyunun gelişimi için gerekli olan madenlerin belirli aralıklarla oyuna girilerek toplanması gerekmektedir. Madenler toplanmadığında madenlerin çalışması durmakta ve oyun ilerleyememektedir. Oyunun bu özelliği oyuncuların gün içerisinde sık sık internet aracılığıyla oyuna bağlanmasını gerektirmektedir. Bu durumun bağımlılığa yol açacağı söylenebilir.

### **2.6.1. Bağımlılık Nedir?**

Bağımlı kavramı, Türk Dil Kurumu çevrimiçi sözlüğüne göre şu anlamları taşımaktadır.

- 1- Başka bir şeyin istemine, gücüne veya yardımına bağlı olan, özgürlüğü, özerkliği olmayan, tabi.
- 2- Bir kimseye veya şeye maddi veya manevi yönden aşırı bağlı olan.
- 3- Sigara, uyuşturucu madde vb. gibi kötü alışkanlıklara aşırı derecede düşkün, müptela  
([http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d47547b10a5.04586247](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d47547b10a5.04586247)).

Bağımlılık kavramı ise; Türk Dil Kurumu tarafından “bağımlı olma durumu, tabiiyet” olarak tanımlanmıştır ([http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d4766034039.55890365](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d4766034039.55890365)). Türk Dil Kurumu bağımlı kavramını sadece herhangi bir maddeye bağımlı olan kişi olarak tanımlamamış, kötü alışkanlıklara aşırı düşkünlük, manevi yönden aşırı bağlı gibi terimlerle zihinsel bağımlılığı vurgulamıştır.

Klinik uygulamalarda temel olarak bağımlılık tanımı açısından kullanılan iki kavram davranışsal bağımlılık ve fiziksel bağımlılıktır (Öztürk ve Ark., 2007). DSM-IV'de internet bağımlılığına ait bir tanımlama yoktur ve kimyasal olmayan, alışkanlık gibi gözüken davranışsal bağımlılıklar, dürtü kontrol bozuklukları olarak değerlendirilmektedir. Kimyasal olmayan bağımlılıkların bağımlılık yaratıp yaratmadığını belirlemenin yolu ilaç bağımlılığı için saptanmış olan klinik ölçütlerle karşılaştırmaktır. Bu yöntem davranışsal bağımlılıkların klinik olarak tanımlanabilmesini kolaylaştırmaktadır (Griffiths, 1999).

Teknolojik bağımlılıklar kimyasal olmayan, davranış tabanlı bağımlılıklar olarak tanımlanabilir ve bu durum insan ile makine arasındaki etkileşim ile gerçekleşir. Bu bağımlılık türünde birey aktif (bilgisayar oyunları gibi) ya da pasif (televizyon izleme gibi) olabilir (Widyanto ve Griffiths, 2006). Davranış tabanlı bağımlılıklar; yeme, kumar, seks vb. bağımlılıkların yanında insan-makine etkileşiminin kurulduğu teknolojik bağımlılıkları da kapsamaktadır (Griffiths, 1999).

Teknoloji bağımlılıkları kapsamında medya bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı, bilgisayar ve internet bağımlılığı gibi bağımlılıklar ele alınabilir. Özellikle internetin yaşamdaki yerinin ve öneminin giderek artması nedeniyle, oluşturduğu etkiler diğer bilgi ve iletişim teknolojilerine oranla daha çok önem taşımaktadır (Günüç ve Kayri, 2010).

### 2.6.2. *İnternet Bağımlılığı*

Bilgisayar ve internet başında sabahlara kadar vakit geçiren, sohbet eden, oyun oynayan bu yüzden maddi ve manevi kayıplar yaşayan, istediği halde bilgisayar ve internetten kopamayan bireyler çoğalmaktadır. Bu sebeple internet ve teknoloji bağımlılığı hakkında gün geçtikçe daha fazla çalışma yapılmaktadır.

“İnternet bağımlılığı” kavramı literatüre ilk kez Dr. Ivan Goldberg’in 1996 yılında şaka amaçlı gönderdiği bir maille girmiştir (Goldberg, 1996). Her ne şekilde literatüre girmiş olursa olsun “internet bağımlılığı” terimi internetin aşırı ve problemlili bir şekilde kullanımını ifade eder (Young, 1996b). İnternet bağımlılığı patolojik kumar bağımlılığı gibi, madde kullanımına bağlı olmayan bir çeşit dürtü kontrol bozukluğu olarak tanımlanmıştır (Young ve Rodgers, 1998). “İnternet bağımlılığı” olarak ifade edilen sorunlu alan hakkında araştırmacılar farklı terimlerde kullanmışlardır. Bunlar “problemlili internet kullanımı” (problematic internet use) (Caplan, 2003; Shapira ve ark., 2003; Aboujaoude ve ark., 2006), “interneteye bağımlılık” (addiction to internet) (Brian ve Wiemer-Hasting, 2005), “patolojik internet kullanımı” (pathological internet use) (Davis, 2001; Canbaz ve ark., 2009), “internet bağımlılığı” (internet addiction) (Young ve Rodgers, 1998; Cao ve Su, 2006), “internetin aşırı kullanımı” (internet overuse) (Choi ve ark., 2009), “internetin kötüye kullanımı” (internet abuse) (Morahan-Martin, 2005), “aşırı internet kullanımı” (excessive internet use) (Lee ve ark., 2008)’dir. İlgili literatür incelendiğinde hepsinin çıkış noktasının internetin aşırı ve problemlili kullanımı, istendiği halde vazgeçilemediği ve bu sorunu yaşayan kişiye maddi veya manevi zarar vermesidir. Bu çalışmada bütün kavramların yaklaşık olarak aynı manayı ifade etmesi ve literatürde daha yaygın olması sebebi ile “internet bağımlılığı” kavramı tercih edilecektir.

İnterneti diğer kitle iletişim araçlarından farklı ve özel kılan, karmaşık ve denetimsiz yapısının getirdiği özgürlük alanıdır. Bu durum ise ergenler ve gençler için interneti tam anlamıyla bir cazibe merkezi kılmaktadır (İnan, 2010). Ergen ve genç bireylerin interneti kötüye kullanma etkenleri olarak; ücretsiz ve limitsiz erişim imkânı, kontrolsüz ve engelsiz bir ortam olması, internette etkinliklerin gizlenebilir olması ve farklı bir kimliğe bürünebilme imkânları sıralanmıştır (Young, 2004). İnternetin katılımcılık, çevrimiçi kendini gizleyebilme ve yenilik arayışını tatmin etme gibi kendine has özellikleri, interneti potansiyel bir bağımlılık nesnesi haline getirmektedir (Canan, 2010).

İnternet bir bağımlılık nesnesine dönüşse bile, interneti aşırı kullanan bireylerin aslında internete bağlı olmadıkları, interneti diğer bağımlılıklar için (Örn. çevrimiçi cinsel davranış, çevrimiçi kumar oynama, çevrimiçi oyun oynama) bir ortam olarak kullandıkları belirlenmiştir (Chou, Condrón ve Belland, 2005). Gönül (2002) de bireyde daha önce var olan bir bağımlılığa internetin ortam sağlayabildiğini, Örneğin; normal hayatta kumar bağımlısı olan bir kişinin internet üzerinden kumar oynamaya başlamasının internet bağımlılığı olmadığını vurgulamıştır. Leung'da (2004) bu ortamları çevrimiçi oyunlara bağımlılık, sohbet kanallarına bağımlılık, çevrimiçi kumara bağımlılık, pornografi ya da siber sekse bağımlılık olarak tanımlamaktadır. İnan (2010) internetin kullanımda olumlu pek çok örneği olmasına rağmen; siber-seks, sohbet, kumar, pornografi, borsa, açık artırmalar, etkileşimli oyunlar gibi birçok bağımlılık nesnesini bünyesinde barındırdığını düşünmektedir.

İnternet bağımlılığı; interneti sağlıklı olarak kullanamamak sonrası ortaya çıkacak durumdur. Sağlıklı internet kullanımı ise düşünsel, davranışsal, herhangi bir

rahatsızlık duymaksızın, uygun bir zaman diliminde, istedik amaca ulaşmak için internet kullanımı olarak tanımlanmıştır (Davis, 2001). Yine Davis (2001) sağlıklı internet kullanıcılarını gerçek hayatla sanal hayatı birbirinden ayırabilen kullanıcı olarak tanımlamıştır. Bu tanımdan yola çıkarak problemlili internet kullanıcılarının gerçek hayatla sanal hayat arasındaki ayrımı net olarak yapamadığını ve aradaki çizgiyi zaman zaman kaybettiğini iddia edebiliriz. Ulusal ve yerel basına yansıyan pek çok haber de bu tezi desteklemektedir. Problemlili internet kullanımı ise sosyal, akademik ya da mesleki yönlerde negatif sonuçlar doğuran bilişsel ve davranışsal belirtilerden meydana gelen, çok boyutlu bir sendromdur (Caplan, 2005). Young (1996a) internet bağımlılığını akademik, sosyal ve mesleki zararlara yol açması sebebiyle madde ve alkol bağımlılığına benzetmiştir. İnan (2010) internet bağımlılığının gençlerin psikolojik ve bedensel gelişimlerini, sosyal ilişkilerini olumsuz yönde etkileyen, akademik başarıyı düşüren bir durum olduğunu belirtmiştir. Caplan (2005) internet bağımlısı bireylerin yüz yüze iletişim becerilerini internet ortamında sergilemeyi tercih ettiklerini, internet ortamında sosyal etkileşim kurarak kendini gösterme eğiliminde bulduklarını söylemektedir. Kraut ve arkadaşları (1998) ise bu kişilerin internette sosyal etkileşimi tercih etmelerini, gerçek hayatta yaşadıkları sosyal izolasyona bağlamaktadır. İnternet bağımlılığına neden olan bir takım psikolojik ve sosyolojik etkenlerin dışında, internet teknolojisinin sunduğu kumar, sohbet, oyun gibi olanaklardan kaynaklanan etkenler de mevcuttur (Gönül, 2002).

İnternet bağımlılığı üst başlığı altında yapılan sınıflandırmalar ise şu şekildedir. Davis (2001) “patolojik internet kullanımını temelde özgül (specific) ve genel (generalized) iki gruba ayırmaktadır. Özgül patolojik internet kullanımı çevrimiçi seks, çevrimiçi kumar, çevrimiçi oyun gibi daha özel bir seçeneğin aşırı ve kötüye

kullanımını temsil ederken, genel patolojik internet kullanımı belirli bir özel amaç olmaksızın internetin aşırı ve kötü yönde kullanımını temsil eder. Bu alanda yapılan diğer çalışmalarda internet bağımlılığı temelde iki gruba ayrılmasalar da yaklaşık olarak aynı kategoriler tespit edilmiştir. Young (2000) internet bağımlılığını alt başlıklara ayırmıştır. Bunlar “sanal-seks bağımlılığı”, “sanal-arkadaşlık bağımlılığı”, “ağ tutkuları (saplantısal çevrimiçi kumar, çevirim içi alış-veriş)”, “aşırı bilgi yükleme (internette dolaşmak, veri tabanı araştırması)” ve “bilgisayar bağımlılığı (özellikle bilgisayar oyunu oynama)” kategorileridir. Yine bu alanda çalışmalar ortaya koyan Peltoniemi (2002) bu alanda bir sınıflamaya gitmiştir. Peltoniemi’ye göre “çevrimiçi seks bağımlılığı”, “çevrimiçi sohbet bağımlılığı”, “sanal arkadaşlık bağımlılığı”, “çevrimiçi oyun bağımlılığı”, “çevrimiçi kumar bağımlılığı”, “çevrimiçi bilgi bağımlılığı” ve “internette dolaşma bağımlılığı” şeklinde sınıflanmıştır. Chou, Condron ve Belland (2005) ise internetin kötüye kullanımını tanımlarken sınıflandırmaya gitmişlerdir. Bu sınıflar “çevrimiçi sohbet”, “çevrimiçi oyun”, “çevrimiçi kumar”, “çevrimiçi alışveriş”, “pornografi ve çevrimiçi suç” olarak belirtilmektedir. Flisher (2010)’a göre ise internet bağımlılığı; “çevrimiçi alışveriş bağımlılığı”, “çevrimiçi kumar bağımlılığı”, “çevrimiçi oyun bağımlılığı”, “çevrimiçi araştırma bağımlılığı”, “sibersex bağımlılığı” ve “siber ilişki bağımlılığı” şeklinde sınıflanabilir. Young (1996b) 1996 gibi web dünyasının içerik zenginliği bakımından fakir olduğu yıllarda dâhi internet kullanıcılarının aktivitelerini; sohbet odaları ( bağımlılar: %35, bağımlı olmayanlar: %7), çevrimiçi rol yapma oyunları ( bağımlılar: %28, bağımlı olmayanlar: %5), haber grupları ( bağımlılar: %15, bağımlı olmayanlar: %10), e-posta ( bağımlılar: %13, bağımlı olmayanlar: %30) ve genel internet kullanımı ( bağımlılar: %7, bağımlı olmayanlar: %25) şeklinde sıralamıştır. Oranlara bakıldığında bağımlı olan bireyler sohbet odalarını ve çevrimiçi



oyunları sıkça kullanırken, bağımlı olmayan bireyler ise e-posta ve genel internet kullanımını tercih etmişlerdir. Bu sonuçlara bakılarak internet bağımlılarının etkileşimli ortamları tercih ettikleri söylenebilir. Yang ve Tung (2007) ise internet bağımlılarının, internet bağımlısı olmayan bireylere göre çok daha fazla miktarda bilgi aramak, müzik ve diğer yazılımları indirmek, e-posta almak ve göndermek, çevrimiçi oyun oynamak ve pornografik web sitelerinde gezinmek gibi internet aktivitesi yaptıklarını söylemiştir.

Bin dokuz yüz doksan altı yılı ile 2007 yıllarında arasında yapılan çalışmalarda sınıflandırılan internet aktiviteleri birbiri ile neredeyse aynı olarak tespit edilmiştir. Bu tezin konusu olan çevrimiçi oyun bağımlılığı bütün sınıflandırmalarda yer almıştır. Bu durum araştırmanın önemine de vurgu yapmaktadır.

### ***2.6.2.1. İnternet Bağımlılığı Ölçütleri***

Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) Amerikan Psikiyatri Birliği (American Psychiatric Association) başkanlığında geliştirilen ruhsal bozuklukları sınıflandıran bir teşhis sistemini içerir (Zervopoulos, 1999). Kuruluşundan bu yana beş farklı sürümü olan el kitabının, DSM-IV adıyla çıkan son sürümü 1994 yılında basılmıştır. Young (1996b) ise DSM-IV’de bilgisayar veya internet bağımlılığı ile ilgili bir madde bulamadığı için birçok bağımlılık maddesini incelemiştir. Önce madde bağımlılığını incelemiş, ardından birbirine benzer davranışsal problemler içeren patolojik kumar, yeme bozukluğu, sex bağımlılığını incelemiştir (Young, 1996b). Bu çalışmalar sonrasında patolojik kumar bağımlılığı, patolojik internet kullanımına en yakın niteliklere sahip olarak tespit edilmiş ve patolojik kumar bağımlılığı model alınarak internet bağımlılığı kriterlerine uyarlanmıştır. Buna göre ilgili sekiz maddeden beş

tanesi kişide bulunuyorsa, bu kişi internet bağımlısı olarak tanımlanacaktır (Young, 1996b). Young'ın patolojik kumar davranışını model alarak geliştirdiği internet bağımlılığı maddeleri aşağıdaki gibidir:

1. İnternet ile ilgili aşırı zihinsel uğraş.
2. İnternete bağlı kalma süresinde artışa ihtiyaç duyma.
3. İnternet kullanımını azaltmaya yönelik başarısız girişimlerde bulunma.
4. İnternet kullanımının azaltılması durumunda yoksunluk belirtileri.
5. Başlangıçta olduğundan daha uzun süre internete bağlı kalma.
6. İnternetin aşırı kullanılması yüzünden ilişkiler, okul ya da işle ilgili sorunlar yaşama.
7. İnternete bağlı kalabilmek için aile üyelerine, terapisteye ya da başkalarına yalan söyleme.
8. İnternete bağlı kalındığı süre içerisinde duygulanım değişikliğinin olması (umutsuzluk, suçluluk, anksiyete, depresyon gibi).

Beard ve Wolf (2001) ise Young'ın (1996b) belirlediği internet bağımlılığı ölçütlerini düzenlemişlerdir. Young'ın belirlediği maddeleri daha anlaşılır hale getirmek için kavramları soyut olmaktan çıkarıp, yaşanmışlığı üzerinden tartışmışlardır. Young'ın belirlediği internet bağımlılığı ölçütlerinden ilk beş madde sadece bağımlılık için düşünülebilecek durum olmayıp, çok sayıda davranış için geçerlidir demişlerdir. Beard ve Wolf (2001) yeni doğmuş bir bebek ile annesinin ilişkisi üzerinden ilk beş maddenin sadece bağımlılıkla ilgili olmadığını şöyle örneklemiştir:

1. Bir anne sürekli yeni bebeğini düşünebilir.
2. Anne bebeği ile birlikte daha çok vakit geçirmek isteyebilir.

3. Anne bebeđi ile arasındaki iliřkiyi azaltmaya ynelik bařarısız giriřimlerde bulunmuř olabilir.
4. Anne bebeđi yanında olmadıđı zamanlarda huzursuz olabilir.
5. Anne bebeđini uyutmak iin sallamıřtır, ama bebeđi uyuduđu halde hala bebeđini sallamaya devam edebilir.

Maddelerini Young'ın internet bađımlılıđı ltlerine uygun olarak sıralamıřlar ve biz bu anneye "bebek bađımlısı" diyebilir miyiz? sorusunu yneltmiřlerdir.

Beard ve Wolf (2001) Young'ın belirlediđi sekiz maddelik internet bađımlılıđı ltlerini iki gruba ayırmıř; ilk beř maddenin bulunduđu grubu internetin kullanım fonksiyonelliđi olarak adlandırmıř ve bireye internet bađımlısı denebilmesi iin mutlaka yařanmıř olması gerektiđini sylemiřtir. Son  maddeden oluřan gruba ise kiřilerin internet kullanımından dolayı zarara uđraması olarak adlandırmıř ve bireye internet bađımlısı denebilmesi iin en az birinin yařanmıř olması gerektiđini, bireyin internet kullanımından zarar grmesi gerektiđini sylemiřlerdir. Bu bilgilere gre Beard ve Wolf'un (2001) nerdiđi internet bađımlılıđı ltleri řyledir:

#### İnternetin Kullanım Fonksiyonelliđi Grubu:

1. İnternet ile ilgili ařırı zihinsel uđrař.
2. İnternete bađlı kalma sresinde artıřa ihtiya duyma.
3. İnternet kullanımını azaltmaya ynelik bařarısız giriřimlerde bulunma.
4. İnternet kullanımının azaltılması durumunda yoksunluk belirtileri.
5. Bařlangıta olduđundan daha uzun sre internete bađlı kalma.

#### Kiřilerin İnternet Kullanımından Dolayı Zarara Uđraması Grubu:

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

Goldberg (1999) klinik olarak belirgin bir bozulmaya ya da sıkıntıya yol açan uygunsuz internet kullanımının belirtilerini sıralamış ve üç ya da daha fazlasının 12 aylık bir dönem içinde gözlenmesi gerektiğini söylemiştir (Akt: Köroğlu ve ark., 2006).

Bunlar:

1. Aşağıdakilerden biriyle tanımlanan tolerans gelişimi.
  - a. İstenen keyfin alınabilmesi için belirgin olarak artmış internet kullanım süresi.
  - b. Sürekli olarak aynı sürelerde internet kullanımı ile alınan keyifte azalma olması.
2. Ağır ve uzun süreli internet kullanımı sonunda aşağıdakilerden en az iki tanesinin günler içinde ortaya çıkması (bir ay içinde ortaya çıkabilir) ve kişilerin bunlardan dolayı iş, sosyal ve önemli işlevsel alanlarda sıkıntı yaşamaması.
  - a. Psikomotor ajitasyon.
  - b. Bunaltı.
  - c. İnternette neler olduğu hakkında takıntılı düşünceler.
  - d. İnternet hakkında fanteziler ve hayal kurma.
  - e. İsteyerek ya da istemeyerek tuşlara basma hareketi yapma.

- f. Bu sıkıntılı durumlardan kurtulmak için internete veya benzeri servislere bağlanma.
3. İnternet kullanımını genellikle planlandığından daha uzun süreler alır.
  4. İnternet kullanımını bırakmak veya denetim altına almak için sürekli bir istek veya boşa çıkan çabalar vardır.
  5. İnternet ile ilgili eylemlere çok uzun süreler ayrılır (kitap almak, yeni web tarayıcıları ve programları denemek, dosyaları düzenlemek vb.).
  6. İnternet kullanımını nedeniyle önemli toplumsal mesleki etkinlikler veya boş zamanları değerlendirme etkinlikleri bırakılır veya azaltılır.
  7. İnternet kullanımını, yol açtığı sorunlara (uykusuzluk, evlilik problemleri, işe ve randevulara geç kalma vb.) rağmen aşırı olarak devam eder.

Shapira ve arkadaşları (2003)'na göre ise problemlili internet kullanımı tanı ölçütleri şöyledir:

1. Aşağıdakilerden en az biriyle ortaya çıkan internet kullanımıyla ilgili aşırı zihinsel uğraşı vardır.
  - a. İnternet kullanımını denetim altına alma çabalarının sonuçsuz kalması.
  - b. Planlandığından daha uzun süre internet kullanımı.
2. İnternet kullanımı veya aşırı zihinsel uğraşı iş, sosyal yaşantı veya diğer önemli alanlarda işlev kaybına ya da klinik belirtilere yol açmaktadır.
3. Aşırı zihinsel kullanımı hipomani ya da mani epizodları sırasında ortaya çıkmaz ve başka bir eksen bozukluğu ile daha iyi açıklanamaz.

### ***2.6.2.2. İnternet Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar***

Çeşitli ülkelerde yapılan internet bağımlılığı araştırmaları bize bu bağımlılık türünün dünya çapında bir sorun olduğunu göstermektedir. Egger ve Rauterberg'in (1996) 450 katılımcı ile yapmış oldukları çalışmaya göre, katılımcıların %10'u kendini internet bağımlısı olarak tanımlamıştır. Cao ve Su'nun (2006) yaşları 12 ile 18 arasında değişen 2620 öğrenci ile yapmış oldukları çalışmada öğrencilerin %2,4'ü internet bağımlısı olarak tespit edilmiştir. Whang, Lee ve Chang (2003) tarafından Güney Kore'de 13.588 kişi ile yapılan çalışmaya göre %3,5 internet bağımlısı, %18,4 ise muhtemel internet bağımlısı tespit edilmiştir. Norveç'te 12-18 yaş arası 3237 katılımcı ile yapılan araştırmada ise bağımlılık oranı %1,98 bulunmuştur (Johansson ve Göttestam, 2004). Finlandiya'da Kaltiala-Heino, Lintonen ve Rimpela (2004) tarafından yapılan bir araştırmaya göre ise 7229 ergen arasında kızlar %1,4 erkekler ise %1,98 bilgisayar bağımlısı olarak tespit edilmiştir. Tayvan'da 2008 yılında 3662 öğrenci arasında yapılan bir araştırmaya göre ise internet bağımlılık oranı %20,8 çıkmıştır (Yen ve arkadaşları, 2008). Yoo ve arkadaşları (2004) ise Güney Kore'de 535 ilkokul öğrencisi arasında yaptıkları araştırmada %0,9 internet bağımlısı, %14 ise muhtemel internet bağımlısı tespit etmişlerdir. Pallatini, Bernardi ve Qercioli (2006) tarafından İtalya'nın Floransa şehrinde yaşları 15 ile 18 arasında değişen 275 öğrenci üzerinde yaptıkları araştırmada internet bağımlılık oranını %5,4 bulmuşlardır. Kim ve arkadaşlarının 2006 yılında Güney Kore'de yaşları 15 ile 16 arasında değişen 1573 öğrenci arasında yaptıkları araştırmaya göre öğrencilerin %1,6'sı internet bağımlısı olarak tespit edilirken, %37,9'u ise muhtemel internet bağımlısı olarak tespit edilmiştir. Aboujaoude ve arkadaşlarının (2006) Amerika'da yaşları 18'den büyük 2513 yetişkin

arasında yapmış olduđu arařtırmaya gre katılımcıların sadece %0,3'ne internet bađımlısı denilebilecekken, %13,7'si ise internet bađımlısı belirtileri gstermektedir.

Trkiye'de bu alanda yapılan alıřmalar ise řu řekilde sıralanabilir. Bayraktar ve Gn (2007) 686 lise đrencisi zerinde yaptıkları alıřmada, đrencilerin %1,1 oranında internet bađımlısı oldukları tespit edilmiřtir. Canbaz ve arkadaşları (2009) Samsun'da 14-16 yař aralıđındaki 1315 đrenci ile yaptıkları alıřmada, đrencilerin %1,2'sini internet bađımlısı olarak tanımlanırken, %19,9'unu muhtemel internet bađımlısı olarak tanımlamıřlardır. Tahirođlu ve arkadaşları (2008) 3975 niversite đrencisi ile yaptıkları alıřmada %7,6 muhtemel internet bađımlısı tespit etmiřleridir. Canan ve arkadaşları (2010) 300 lise đrencisi ile yaptıkları alıřmada %11,6 muhtemel internet bađımlısı đrenci tespit etmiřlerdir. Gencer ve Ko (2012) yařları 15-18 aralıđında, 1380 lise đrencisi ile yaptıkları alıřmada, đrencilerin %24,3'nn muhtemel internet istismarcısı olduđunu tespit etmiřlerdir. Canan'ın (2010) niversite đrencileri arasında yaptıđı alıřmaya gre internet bađımlılıđı oranı %9,7 olarak bulunmuřtur. Yine Canan (2010) ulařtıđı bulgulara gre yaklaşık her on niversite đrencisinden birinde sorunlu internet kullanımı davranıřı bulunduđunu sylemiřtir.

İnternet bađımlılıđı konusunda yapılan alıřmalar erkeklerin kadınlara gre internet bađımlısı olma ihtimallerinin ok daha yksek olduđu geređini ortaya koymuřtur. Morahan-Martin ve Schumacher (2000)'in 277 niversite đrencisini incelediđi bir alıřmada erkeklerin bađımlılık oranları %12 iken, kadınlara bađımlılık oranları %3 olarak bulunmuřtur. Ergenler zerinde yapılan bir bařka alıřmada ise erkeklerin %2,42 oranında internet bađımlısı olduđu tespit edilirken, kızların bađımlılık oranlarını %1,51 dzeyinde kaldıđı tespit edilmiřtir (Johansson ve Gtestam, 2004). niversite đrencileri arasında yapılan bir bařka alıřmada ise erkekler %12,6 oranında

internet bağımlısı olarak tespit edilirken, kızlar %5,5 oranında bağımlı tespit edilmiştir (Canan, 2010). Yang ve Tung (2004) ise cinsiyete göre internet bağımlılığı konusunda yapılan çalışmaları incelemişler ve kabaca bir hesapla erkeklerin kadınlara oranlara iki kat daha fazla internet bağımlısı olduğunu bulmuşlardır. Bununla birlikte Leung (2004) genç kadınlarında internet bağımlısı olma eğiliminde olduğunu söylemektedir.

Cinsiyete göre internet bağımlılığı farklı oranlarda çıkmış ve buna bağlı olarak farklı cinsiyetlere sahip bireylerin interneti kullanma amaçlarının da farklı olduğu gözlenmiştir. Kızlar internette en çok sohbet, video izleme ve amaçsızca dolaşma (websurf) aktivitelerinde bulunurken, erkekler sohbet, oyun oynama ve video izleme aktivitelerinde bulunmaktadır (Canan, 2010). İlköğretim düzeyinde 555 öğrenci ile yapılan bir çalışmaya göre de erkek öğrenciler kız öğrencilere göre daha fazla oyun oynamaktadır (İnal ve Çağıltay, 2005).

İnternet bağımlısı bireylerin, nesnel olarak kaydedilen çevrimiçi kalma sürelerinin, öznel olarak ifade ettikleri sürelerden çok daha uzun olduğu tespit edilmiştir (Young, 1996b; Shapira ve ark., 2003). Olumsuz sonuçlarına rağmen bir uğraşla sürekli meşguliyet, bağımlılığın çekirdek özelliklerinden birisi olarak kabul edilir ve bağımlı bireyler tipik olarak bağımlılık davranışı ile geçirdikleri sürelerin aslında olduğundan daha kısa olduğunu düşünürler (Canan, 2010). Greenfield ve Ceap'a (1999) göre ise bu belirtiler patolojik internet kullanımının da bir bağımlılık türü olduğunu göstermektedir. İnternet bağımlılığının, bağımlı kişi üzerinde bıraktığı zararları ise şu şekilde sıralayabiliriz. Chou (2001) göz kuruması, görmede bulanıklaşma, uyku düzensizliği, yorgunluk, kas ve iskelet ağrıları olarak sıralamıştır. Bu fiziksel kusurlar hafif orta düzeyde tanımlanabilir (Canan, 2010).



Brenner'ın (1997) yaptığı araştırmaya göre ise internet kullanıcılarının yaklaşık %40'lık bir bölümü, internet kullanımı yüzünden gece dört saatten az uyduğunu, %80'lik bir kısım ise vakit kontrol problemlerinin olduğunu ve öğün düzensizliği yaşadıklarını belirtmişlerdir. Young ve Rodgers (1998) internet bağımlılığı ve depresyon ilişkisini incelediği makalesinde, internet bağımlılığı ile depresyon arasında bir ilişki tespit etmiştir. Kraut ve arkadaşları (1998) ise buna yalnızlık ve sosyal izolasyon maddelerini eklemektedir.

Shapira ve arkadaşları (2003) yetişkin bireylerin internet bağımlılarını inceledikleri makalelerinde, katılımcıların %95'inin ailevi problemler ve boşanma gibi sosyal sorunlar yaşadıklarını, %60'ının ise stres yaşadıklarını tespit etmişlerdir. Ayrıca aynı çalışma katılımcıların %40'ının aşırı internet kullanımından kaynaklı üniversite eğitiminde başarısızlık, iş kaybı, aşırı borçlanma gibi ekonomik sorunları da bulunmaktadır. Bu durumlar internet bağımlılığının kişi üzerinde bıraktığı fiziksel, ruhsal ve maddi problemleri göstermektedir.

İnternet bağımlılığı ile alkol, sigara, uyuşturucu gibi maddelere bağımlılık arasında bir ilişki olup olmadığı da incelenmiştir. Yen ve arkadaşları (2008) tarafından 2453 üniversite öğrencisi ile yapılan çalışmada internet bağımlılığı ile zararlı alkol kullanımı arasında pozitif yönlü bir ilişki tespit etmişlerdir. Choi ve arkadaşları (2009) ise 2336 lise öğrencisi ile bir çalışma yapmış ve bu çalışma neticesinde alkol kullanımı ile aşırı internet kullanımı arasında bir ilişki tespit etmiş, fakat sigara kullanımı ile aşırı internet kullanımı arasında bir ilişki tespit edememiştir. June ve arkadaşları (2007) ise internet bağımlılığı ile sigara ve alkol bağımlılığı arasında bir ilişki tespit etmiş ve internet bağımlılığı ile sağlık riski taşıyan davranışlara karşı etkin müdahale programlarının geliştirilmesi ve uygulanması tavsiyesinde bulunmuşlardır. Eysenck'e

(1997) göre ise bağımlı olan ergenlerin, uyuşturucu Maddelere maruz kalma ihtimalleri daha yüksektir.

### ***2.6.3. Dijital Oyunlara Bağımlılık***

Yakın geçmişe kadar park alanlarında, sahalarda, sokaklarda ve hatta kahvehanelerde oynanan hemen her türlü oyun, artık evlerde, ofislerde, internet cafelerde ve play station salonlarında oynanmaktadır. Pek çok alanda sanal hale gelen yaşantılarımızdan oyunlar da nasibini almıştır. Artık çocuklar sokakta ya da spor sahalarında futbol oynamak yerine, arkadaşları ile birlikte evde, internet kafe ya da play station salonlarında futbol oynamaktadırlar. Bu durum sadece futbol için değil, pek çok oyun için söylenebilir. Her geçen yıl elektronik ortamda sunulan eğlence araçları hayatımızdaki etkisini artırmakta ve sosyalleşmenin bir aracı olmaktadır.

Gelişen teknoloji ile birlikte internet hayatımızda vazgeçilmez bir konuma gelmiş, çevrimiçi veya çevrimdışı oyunlar da hayatımıza girmiştir. Leonard (2003) 21'inci yüzyılı gerek eğitim, gerekse eğlence açısından “oyun çağı” olarak isimlendirmenin mümkün olduğunu söylemektedir. Schaefer ve Warren'e (2004) göre bilgisayar oyunları eğlence sektöründe büyük bir hızla büyüyen önemli bir yere sahiptir. İnal ve Kiraz'a (2008) göre bilgisayar oyunları önemli bir medya aracıdır ve bu oyunlar özellikle gençlerin boş zamanlarını değerlendirdikleri bir etkinliktir. Hatta Sisler'e (2005) göre bilgisayar oyunları toplumların ve kültürlerin birer parçası haline gelme yolunda hızla ilerlemektedir ve toplumlar üzerinde ekonomik, sosyal ve kültürel anlamda ciddi etkilere sahip olmaya devam edecektir. Bilgisayar oyunlarının sundukları ortamlar, bireylere hayal dünyasında yaşayabilme, gerçek dünyada yapamadıklarını yapabilme, imkânsız hayal ürünlerini gerçeğe dönüştürebilme, kazanma, kontrol etme

ve yönetme gibi pek çok imkânı tanımaktadır. Bu unsurları bir arada düşündüğümüzde bilgisayar oyunlarının 21'inci yüzyılın en fazla ilgi ve dikkat çeken teknoloji merkezli eğlence aracı olduğunu iddia edilebilir. Bilgisayar oyunlarını milyonlarca insanın oynadığı düşünüldüğünde, oyunlar üzerine yapılan araştırmaların gerekçesi ortaya çıkacaktır (İnal ve Kiraz, 2008).

Her yaştan insanın stres atmak, boş zaman değerlendirmek ve eğlence amacıyla oynadıkları çevrimiçi bilgisayar oyunları, sanal ortamlarda aynı anda binlerce insanın etkileşime girmesi olgusunu beraberinde getirmiştir (İnal ve Yavuz, 2008). Hemen hemen bütün çevrimiçi bilgisayar oyunlarının bir sohbet kanalı bulunmaktadır. Oyun oynayan insanlar aynı zamanda birbirleri ile sohbet etme imkânına sahiptirler. Bununla birlikte yine pek çok çevrimiçi oyunun oyuncuları için oluşturulmuş forumlar bulunmaktadır. Oyuncular bu forumlar aracılığıyla haberleşmekte, düzenleyecekleri turnuvalar hakkında görüş alışverişi yapmakta, etkinlikler düzenlemekte, sanal ortamdaki arkadaşlıklarını gerçek hayata taşımaktadırlar. Böylece oyunlar sadece oyun olmamakta; beraberinde oyuncuların sosyalleştikleri, sohbet ettikleri, arkadaş edindikleri ortamlara dönüşmektedir. Günümüzün en popüler sosyal paylaşım sitelerinde de bu çevrimiçi oyunların sayfaları bulunmaktadır. Bu sayfaları binlerce kişi takip etmekte, beğenmektedir. Böylece oyuncular farklı bir kanalla da birbirleri ile iletişime geçmektedirler. Bu bağlamda çevrimiçi oyunların incelenmesi gerekliliği bir kat daha artmış olmaktadır.

Yang ve Tung'un (2007) 1708 ergen üzerinde yaptığı araştırmaya göre; ergenlerin %13,8'inin internet bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. Aynı çalışmada ergenlerin yaptıkları internet aktiviteleri incelenmiş ve internet bağımlısı olanların çevrimiçi oyun oynama oranları %20,43 iken, internet bağımlısı olmayanların çevrimiçi

oyun oynama oranları %79,57 olarak tespit edilmiştir. Morahan – Martin ve Schumacher (2000) yaptıkları bir araştırmada katılımcıların %8'ini patolojik internet kullanıcısı olduğunu tespit etmişler ve bu kullanıcıların interneti yeni kişilerle tanışma, duygusal destek alma, etkileşimli oyun oynama ve sosyal rahatlık amaçlı kullandıklarını tespit etmiştir. Bu bilgilere göre çevrimiçi oyun oynama aktivitesi interneti kullanan ergenler arasında çok yaygın bir aktivite olduğu söylenebilir.

Bilgisayar oyunu oynamanın bağımlılığa dönüşmesi sürecinde memnuniyet artışına bağlı olarak daha fazla oyun oynama isteği oluşmakta ve bunun sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığı ortaya çıkmaktadır (Horzum, Ayas ve Çakır Balta., 2008). Bu bağlamda Horzum (2011) bilgisayar oyun bağımlılığının sonuçlarını oyuncunun bir oyunu bırakmaması, sürekli oyunu düşünmesi, oyunu gerçek hayatla ilişkilendirmesi, oyun oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi olarak sıralamıştır.

Daha önce bilgisayar bağımlılığı üzerine yapılan araştırmalarda bağımlılık ile oyun oynama süresi arasında doğru orantı tespit edilmiştir. Yani kişi ne kadar fazla oyun oynarsa, bilgisayar ya da internet bağımlısı olma ihtimali o kadar artmaktadır. Bu alanda Huang (2004) internet bağımlısı bireylerin bağımlı olmayanlara göre internet kullanım oranlarını incelemiştir. Buna göre internet bağımlısı bireyler interneti daha çok çevrimiçi oyun oynamak ve sohbet etmek için kullanmaktadırlar. Çevrimiçi oyunların bünyesinde bir sohbet kanalı bulundurduğunu göz önüne alırsak, çevrimiçi oyunların bağımlı bireylerin çok rağbet ettiği sohbet imkânını da sunduğunu görebiliriz. İnan (2010) ise bilgisayarda tek başına oynanan oyunların kişiye yeterince haz vermediğini, bu yüzden çevrimiçi oyunların tercih edildiğini belirtmektedir. Çevrimiçi ortamlar birçok farklı kültürden insanı ortak bir mekânda bir araya getirerek, çok geniş bir

etkileşim ortamı sunmaktadır. Irwansyah (2005) bilgisayarda oyun oynamak ile bağımlılık arasında bir doğru orantı tespit etmiştir. Bir başka çalışmada ise çevrimiçi oynanan oyunların bağımlılığa yol açtığı bilgisine ulaşılmıştır (Thatcher ve Goolam, 2005).

Canan (2010) internet bağımlılığı ile disosiyatif belirtiler arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmasında; disosiyatif bozukluğu olan öğrencilerin %87,2 gibi çok büyük bir kısmı interneti sohbet ve interaktif oyunlar gibi karşılıklı iletişimi sağlayacak aktiviteler için kullandığını tespit etmiştir. Disosiyatif bozukluk ise bilişin, duygulanımın, davranışın, duyumun ve kimliğin normal entegrasyonunda bozulmayı ifade etmektedir (Canan, 2010). Özellikle sohbet kanalları ve interaktif oyunların bireylerde gerçek ile sanal arasındaki çizgiyi kaybetmelerine sebep olması konunun önemini bir kez daha göstermektedir.

### ***2.6.3.1.Dünya Basınında Dijital Oyunlarla İlgili Yer Alan Haberler***

Dijital oyun bağımlılığının vahim sonuçları pek çok habere de konu olmuştur. Dünyanın bilinen ilk oyun bağımlısı, 31 Mayıs 1982 tarihli The Daily Herald gazetesinde haber olan, 18 Ocak 1982 tarihli Time dergisine tarihine kapak olan (<http://content.time.com/time/covers/0,16641,19820118,00.html>) Steve Juraszek isimli 16 yaşındaki gençtir. Habere göre Defender isimli oyunu 16 saat boyunca aralıksız oynayan genç 15.963.100 puan toplayarak rekor kırmıştır ([http://newspaperarchive.com/daily-herald/1982-05-31/page-2?tag=steve+juraszek&rtserp=people/j/jurand\\_jr-jurckowski/juraszek/steve-juraszek](http://newspaperarchive.com/daily-herald/1982-05-31/page-2?tag=steve+juraszek&rtserp=people/j/jurand_jr-jurckowski/juraszek/steve-juraszek)). Bu durum basına yansıyan ilk bağımlılık durumu olarak görünmektedir. Çünkü genç Steve okulda olması gereken saatlerde oyun oynamıştır.

Son dönemlerde oyun bağımlılığı ile basına yansıyan haberlere göz atıldığında bu konunun ne kadar vahim boyutlara ulaştığını görülmektedir. Örneğin; 20 yaşındaki oyun konsolu tutkunu genç Chris Stainfoth 12 saat boyunca aralıksız oyun oynamış ve hayatını kaybetmiştir. Stainfoth'a, hareketin uzun süre kısıtlandığı durumlar sonucunda ortaya çıkan, toplardamarlarda pıhtı oluşumuna neden olan, 'derin ven trombozu' teşhisi konulmuştur (<http://gundem.milliyet.com.tr/oyun-bagimlilik-olum-getirdi/gundem/gundemdetay/31.07.2011/1420817/default.htm>). Yine benzer şekilde Tayland'lı 24 yaşındaki bir genç bilgisayar başında ölü bulunmuştur. Gençin uyuduğu saatler dışında ki tüm zamanını bilgisayar başında geçirdiği öğrenilmiştir (<http://www.ntvmsnbc.com/id/25400238/#storyContinued>). Çin'de 13 yaşındaki Xiao Yi isimli çocuk World of Warcraft isimli çevrim içi rol yapma oyunu 36 saat boyunca aralıksız oynadıktan sonra yaşadığı binanın en üst katından atlayarak yaşamına son vermiştir. Bıraktığı mektupta "oyunu cennette oynayan üç arkadaşım ile tanışmak istiyorum" yazarak intihar etmiştir (<http://www.china.org.cn/english/Life/130551.htm>).

Uzun süreler oyun oynamaktan dolayı hayatları sonlananların yanında, oyun oynarken yaşadığı gerçek dünyadan koparak bebekleri ihmal eden ve ölümüne neden olanlar ya da oyun oynarken rahatsız edildiği için başkalarının hayatını sonlandıran örneklerde mevcuttur. Örneğin; Alexandra Tobias isimli Florida'lı bir kadın Facebook oyunu olan Farmville oynarken ağlayarak kendisini rahatsız eden üç aylık kızını öldürmüştür (<http://www.nydailynews.com/news/national/florida-mom-alexandra-tobias-pleads-guilty-murdering-baby-crying-farmville-game-article-1.192666>). Tony Lamont Bragg Sr isimli bir baba, Everquest adlı çevrimiçi rol yapma oyununu oynarken ağlayarak kendisini rahatsız eden dokuz aylık oğlunu öldürmüştür. Bebeğin cesedi üzerinde yapılan otopi sonucu kaburgasının ve köprücük kemiğinin kırık olduğu, ayrıca

kırılan kaburga kemiğinin kalbini deldiği tespit edilmiştir ([http://www.sptimes.com/News/010301/Hillsborough/Father\\_guilty\\_in\\_deat.shtml](http://www.sptimes.com/News/010301/Hillsborough/Father_guilty_in_deat.shtml)).

Amerika'nın Philadelphia eyaletinde yaşayan Tyrone Spellman, Xbox 360 oyun konsolunda oyun oynarken, konsolu düşürerek oyununu engelleyen 17 aylık kızını döverek öldürmüştür (<http://news.sky.com/story/569482/father-kills-daughter-over-xbox-console>). Gregg Kleinmark, Drew ve Bryn ismini verdiği on aylık ikizlerini banyo yaptırmak üzere küvete koymuş ve birkaç dakikalığına çocuklarının yanından ayrılarak gameboyda oyun oynamaya başlamıştır. Çocukların banyoda olduğunu unutan baba 30 dakika sonra döndüğünde çocuklarını boğulmuş bir halde bulmuştur. Ölen bebekler için adalet talebinde bulunanlar ise <http://justiceforbrynanddrew.tvheaven.com/> web sitesini kurarak seslerini duyurmaya çalıştılar. Güney Koreli bir çift internet kafeye Prius Online isimli çevrimiçi rol yapma oyununu oynamaya gidip, 12 saatlik bir oyundan sonra eve döndüklerinde üç aylık kızlarını ölü buldular. Yapılan otopside ise bebeğin beslenme yetersizliğinden öldüğü anlaşılmıştır. Güney Kore polisi bu çiftin gerçek hayatın bir simülasyonu olan bir oyunda, bir kız çocuğu yetiştirmeyi takıntı haline getirdiğini ifade etmişlerdir (<http://www.theguardian.com/world/2010/mar/05/korean-girl-starved-online-game>). İngiltere'de yaşanan bir olayda 14 yaşındaki Matthew Stringer, Xbox 360 oyun konsolunu alan abisi Adam'a kızıp evi yakmış, yangında diğer aile bireyleri pencereden kaçarak kurtulurken içeride mahsur kalan Adam Stringer yanarak can vermiştir (<http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/1559303/Arson-boy-locked-up-for-killing-brother.html>). San Francisco'da yaşayan 17 yaşında ki Daniel Petric Xbox oyun konsolunu kendisinden alan ve oyun oynamasını yasaklayan ebeveynlerini silahla başlarından vurmuştur. Annesi ölen, babası ağır yaralanan Daniel evden çıkmadan önce silahı babasının eline tutuşturarak olaya cinayet ve intihar süsü

vermeye çalışmış, üstelik olay yerinden kaçarken yanına sadece favori oyunu olan “Halo 3” oyun CD’sini almıştır (<http://www.thetimes.co.uk/tto/news/world/americas/article1999136.ece>). Güney Kore’nin Busan kentinde 15 yaşındaki bir çocuk, video oyunlarına çok zaman harcadığı için kendisini uyanan annesini öldürüp intihar etmiştir. Polis evde 43 yaşındaki anne ile kendini asan oğlunun cesetlerini bulmuştur (<http://dunya.milliyet.com.tr/video-oyunu-yuzunden-annesini-oldurdu/dunya/dunyadetay/17.11.2010/1315301/default.htm>).

Bazı durumlarda ise oyunda yaşanan gerginlikler ve savaşlar sanal olarak kalmamış ve gerçek hayata taşınmıştır. Şanghai’da yaşayan iki arkadaş, Legend of Mir 3 isimli çevrimiçi bir oyun oynarken Zhu Caoyuan, Qiu Chengwei’nin silahlarını çalmış, buna öfkelenen Chengwei Caoyuan’u uykusunda öldürmüştür (<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>). Pekin’de yaşanan bir olayda ise sürekli World of Warcraft isimli çevrimiçi rol yapma oyunu oynayan bir çocuk kendini ateş sihirbazı sanarak, kavgalı olduğu sınıf arkadaşını yakmıştır. Kurbanın vücudunda üçüncü dereceden yanık meydana gelmiştir (<http://news.mmosite.com/content/2007-12-23/20071223191355769,1.shtml>). Fransa’da yaşanan bir olayda ise 20 yaşında ki Julien Barreaux isimli genç Counter Strike isimli oyunda rakibini gerçek hayata bıçaklayarak yaralamıştır ([http://www.sabah.com.tr/Dunya/2010/06/01/bilgisayar\\_oyunu\\_gercek\\_oldu](http://www.sabah.com.tr/Dunya/2010/06/01/bilgisayar_oyunu_gercek_oldu)).

Yine Çin’de yaşanan bir olayda ise, World of Warcraft isimli çevrimiçi rol yapma oyununa kendini kaptıran oğlunu kurtarmak isteyen baba, oğlunun oyun karakterini öldürmesi için kiralık katil tutmuştur. İşsiz olan oğlunun oyunda sürekli başarısız olursa oyunu bırakacağını düşünen baba, oğlunun oyundaki karakterini



öldürmesi için, aynı oyunu oynayan tecrübeli oyuncularla anlaşmıştır (<http://www.aktuel.com.tr/Teknoloji/2013/01/09/kiralik-katil-tuttu>).

Hacettepe Üniversitesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Prof. Dr. Ferhunde Öktem bilgisayar oyunu ve internet bağımlılığının giderek büyüyen bir tehlike olduğuna dikkat çekmiş, “Çocuklar, bilgisayar oyunlarındaki gibi bir tuşla tekrar yaşatılan kahramanların hayatlarıyla gerçek hayat arasındaki farkları algılamakta zorlanabiliyor. Babasını kaybetmiş küçük bir çocuğun hayretler içerisinde kalarak “babamın sadece bir canı varmış” “ dediğini aktarmıştır ([http://www.zaman.com.tr/aile-saglik\\_babasi-olen-oyun-bagimlisi-cocuk-babamin-sadece-bir-cani-varmis\\_571375.html](http://www.zaman.com.tr/aile-saglik_babasi-olen-oyun-bagimlisi-cocuk-babamin-sadece-bir-cani-varmis_571375.html)).

Sahibinden.com isimli satış sitesinde alışveriş menüsünün altında yer alan Oyun & Konsol kısmında çeşitli oyun konsolları, oyun cdleri, yedek parçaların yanında online karakter bölümü yer almaktadır. Bu bölümde kişilerin çeşitli oyun platformlarında geliştirdikleri karakterler, bu karakterlerin silahları, özellikleri satılmaktadır (<http://www.sahibinden.com/kategori/oyun-konsol>) Bu kategoride 03 Ocak 2013 tarihinde Amasya ilinden bir satıcının satışa çıkardığı Metin2 adlı çevrimiçi rol yapma oyununun 97 level seviyesindeki karakterine tam 15.000 TL değer biçmiştir (<http://www.sahibinden.com/ilan/alisveris-oyun-konsol-online-karakter-metin2-97-lv-110355984/detay>). 3 Ocak 2013 tarihinde ise sahibinden.com sitesinde aktif 1018 sanal karakter, silah vb. ilanı mevcut bulunmaktadır ([http://www.sahibinden.com/oyun-konsol-online-karakter?query\\_text=online+karakter](http://www.sahibinden.com/oyun-konsol-online-karakter?query_text=online+karakter)).

Supercell firması tarafından geliştirilen Clash of Clans isimli çevrimiçi strateji oyunu 8 Kasım 2013 tarihi itibari ile beş milyondan fazla indirilmiş ve 186.444 kişi

tarafından beş üzerinden beş puan ile derecelendirilmiştir (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashofclans&hl=tr>). Yine 8 Kasım 2013 tarihi itibari ile youtube.com isimli video sitesinde Clash of Clans oyunu ile ilgili yaklaşık 576.000 video bulunmaktadır. Bu videolarda saldırı taktikleri, hileleri ve çeşitli stratejiler paylaşılmaktadır ([http://www.youtube.com/results?search\\_query=Clash+of+Clans&sm=3](http://www.youtube.com/results?search_query=Clash+of+Clans&sm=3)).

Sahibinden.com isimli satış sitesinde Clash of Clans isimli oyun hesabını satan bir kullanıcı, oyun hesabı için 6.000 TL para talep etmektedir (<http://www.sahibinden.com/ilan/alisveris-oyun-konsol-online-karakter-clash-of-clans-128-level-tum-updateeler-full-plus3300-kupa-126774818/detay>).

### ***2.6.3.2. Dijital Oyunlara Ait Guinness Rekorları***

Çevrimiçi oyunlara dair dikkat çekici verilerden bir kısmı Guinness Rekorlar Kitabı'nda bulunmaktadır. Bu kitap ilk olarak kuş avcılığı ile ilgilenen İngiliz Sir Hugh Beaver'ın Avrupa'nın en hızlı kuş avcısının kim olduğunu merak ettiği halde, herhangi bir referans kitabı bulamaması sonucu 1951 yılında bir fikir ortaya çıkmıştır. Guinness Rekorlar Kitabı'nın ilk baskısı 1955 yılında İngiltere'de piyasaya çıkmıştır. Daha sonra sırasıyla Fransa, Almanya, Japonya, İspanya, Danimarka, Norveç, İsveç Finlandiya, İtalya ve Hollanda'da basılmıştır. Çeşitli dillere çevrilen kitap 1999 yılında Guinness World Record ismi ile basılmış ve dünya genelinden rekorlara yer vermiştir (<http://corporate.guinnessworldrecords.com/company-history.aspx>). “Guinness World Records Gamer's Edition” ismi ile 2007 yılında sadece dijital oyunlara ait rekorların yer aldığı bir baskısı düzenlenmiştir. Bu kısımda özellikle çevrimiçi oyunlara ait çeşitli rekorlara yer verilecektir.

Guinness Rekorlar Kitabı'nda "Most Popular Free MMORPG" İngilizce, "En Popüler Ücretsiz MMORPG" Türkçe başlığı altında 23 Kasım 2010 tarihi itibari ile 175.365.991 kayıtlı kullanıcısı olan Runescape isimli oyuna verilmiştir (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/most-popular-free-mmorpg>). Guinness Rekorlar Kitabı'nda "First Arrest for Murder of a Virtual Victim" başlığı ile yer alan ve Türkçeye "Sanal Cinayetten Dolayı Tutuklanan İlk Kişi" olarak çevrilebilecek başlığa göre 43 yaşındaki bir Japon kadın "Maple Story" isimli çevrimiçi rol yapma oyunundaki eşi kendisini boşadığı için, sanal kocasının karakterini öldürdü. Sanal kocasına ait elektronik bilgileri kullandığı gerekçesi ile de tutuklandı (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/first-arrest-for-murder-of-a-virtual-victim>). "Longest prison sentence for playing a video game" başlığı ile yer bulan ve Türkçeye "Video Oyunu Oynadığı İçin Verilen En Uzun Süre Hapis Cezası" şeklinde çevrilebilecek başlığa göre; Eylül 2002'de bir uçuş sırasında görevlilerin ikazına rağmen cep telefonu ile oyun oynayan Faiz Chopdat isimli kişi dört ay hapis cezası almıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/12000/longest-prison-sentence-for-playing-a-video-game>).

Guinness Rekorlar Kitabı'na giren bir başka sanal dünya rekoru ise New Horizon Interactive tarafından geliştirilen Club Penguin isimli çevrimiçi sohbet-eğlence platformunun satışlarıdır. Guinness Rekorlar Kitabı'nda "Most Money Received for a Virtual World" başlığı ile yayınlanan ve Türkçeye "Sanal Dünya İçin Ödenen En Fazla Para" başlığı ile çevrilebilecek rekorda, bu platform Walt Disney Şirketi tarafından 1 Ocak 2007 tarihinde tam 350.000.000\$ ödenerek satın alınmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/9000/most-money-received-for-a-virtual-world>).

“Most Players at an Internet Poker Room” başlığı ile verilen ve Türkçeye “Bir İnternet Poker Odasında Bulunan En Çok Oyuncu” başlığı ile çevrilebilecek rekorda ise PokerStars.com adlı poker oyunu sitesi 6 Eylül 2009 tarihinde 42.814 sanal masa üzerinde oyun oynayan 307.016 oyuncu ile rekor kırmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/4000/most-players-at-an-internet-poker-room>).

Yine Guinness Rekorlar Kitabı'na giren bir rekor, bize gerçek dünya ile sanal dünyanın birbiri ile büyük ölçüde iç içe geçtiğini göstermektedir. “Most Financially Rewarding MMORPG for Players” başlığı ile verilen, Türkçeye “MMORPG oyuncularını için en maddi ödüllendirme” başlığı ile çevrilebilecek rekora göre 2009 yılı Şubat ayında Second Life isimli MMORPG’da 64.000 kullanıcı para kazandı. Bu kullanıcılardan yarısından fazlası 10\$’dan az kazanırken, 233 kullanıcı 5.000\$’dan fazla gelir elde etti (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/most-financially-rewarding-mmorpg-for-players>). Second Life isimli MMORPG’da yaşanan bir olay bize yine gerçek ve sanal dünyanın iç içe geçmesini anlatıyor. Amerika’da John isimli bir Second Life kullanıcısı bu oyundan sıfır bir araba alacak kadar gelir elde ettikten sonra gerçek hayatta ölüyor ve vasiyetinde oyundan elde ettiği geliri, oyundaki sevgilisine bıraktığını söylüyor. Gerçek karısı ise bu gelirin kendisine ait olduğunu iddia ediyor. Fakat John’un avukatları vasiyeti yerine getirmek gerektiğini belirtiyorlar ve John’un sanal sevgilisine ulaşmak için daha önce hiç oynamadıkları Second Life adlı MMORPG’a giriş yapmak durumunda kalıyorlar (Descy, 2008).

Second Life isimli MMORPG Guinness Rekorlar Kitabında “Largest User – Generated Virtual Economy” başlığı ile verilen Türkçeye “Kullanıcılar Tarafından Oluşturulan En Büyük Sanal Ekonomi” şeklinde çevrilebilecek bir rekora daha sahiptir.

2009 yılında kullanıcıların oyun içinde gerçekleştirdikleri işlemlerin piyasa değeri 567.000.000\$'a ulaşarak rekor kırmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/9000/largest-user-generated-virtual-economy>).

Maraton şeklinde aralıksız dijital oyun oynamaya ait birkaç başlık şöyledir. “Longest Video Games Marathon Playing Grand Theft Auto (Series)” başlığı ile verilen, Türkçeye “En Uzun Süre Grand Theft Auto Oyunlarını Oynamak” şeklinde çevrilebilecek başlığa göre; 6-8 Ağustos 2011 tarihlerinde Jeff Cork isimli oyuncu 50 saat boyunca oyun oynayarak bu rekoru kırmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/longest-video-games-marathon-playing-grand-theft-auto-%28series%29>). “Longest video games marathon playing a football game” başlığı ile verilen, Türkçeye “En Uzun Süre Futbol Oyunu Oynama” olarak çevrilebilecek başlığa göre 18-20 Kasım 2011 tarihlerinde Marco Ramos ve Efraim isimli oyuncular 38 saat 49 dakika 13 saniye boyunca aralıksız futbol oyunu oynamıştır ([www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/longest-video-games-marathon-playing-a-football-game](http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/longest-video-games-marathon-playing-a-football-game)). “Longest video games marathon playing a fighting game” başlığı ile verilen, Türkçeye “En Uzun Süre Dövüş Oyunu Oynama” olarak çevrilebilecek başlığa göre; 4-6 Mayıs 2012 tarihlerinde Anthony Lysiak isimli oyuncu 48 boyunca dövüş oyunu oynamıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/longest-video-games-marathon-playing-a-fighting-game>). “Longest video games marathon playing an action adventure game” başlığı ile verilen, Türkçeye “En Uzun Süre Macere Oyunu Oynama” olarak çevrilebilecek başlığa göre; Tony Desmet, Jesse Rebmann ve Jeffrey Gamon isimli oyuncular 109 saat boyunca macera oyunu oynadılar (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/longest-video-games->

marathon-playing-an-action-adventure-game). “Longest Video Games Marathon Playing a Role-Playing Game (RPG)” başlığı ile verilen ve Türkçeye “En Uzun Süre Rol Yapma Oyunu Oynama” olarak çevrilebilecek başlığa göre; 6-8 Ağustos 2011 tarihinde Bryan Vore isimli oyuncu 43 saat 21 dakika boyunca oyun oynamıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/12000/longest-video-games-marathon-playing-a-role-playing-game-%28rpg%29>). “Longest video games marathon playing a Japanese-style Role Playing Game (JRPG)” başlığı ile verilen, Türkçeye “En Uzun Süre Japon Tarzı Rol Yapma Oyunu Oynama” şeklinde çevrilebilecek başlığa göre; 6-7 Ağustos 2011 tarihlerinde 34 saat boyunca oyun oynayan Philip Kollar rekor kırmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/12000/longest-video-games-marathon-playing-a-japanese-style-role-playing-game-%28jrpg%29>). “Longest video games marathon playing a stealth game” başlığı ile verilen, Türkçeye “En Uzun Süre Gizem Çözme Oyunu Oynama” olarak çevrilebilecek başlığa göre; 6-8 Ağustos 2011 tarihlerinde Ben Reeves isimli oyuncu 48 saat boyunca oynayarak rekor kırmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/12000/longest-video-games-marathon-playing-a-stealth-game>). “Longest video games marathon playing a survival horror game” başlığı ile verilen, Türkçeye “En Uzun Süre Hayatta Kalma Korku Oyunu Oynama” olarak çevrilebilecek başlığa göre; 6-7 Ağustos tarihlerinde Tim Turi isimli oyuncu 27 saat 8 dakika boyunca oyun oynayarak rekor kırmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/12000/longest-video-games-marathon-playing-a-survival-horror-game>). “Longest videogame marathon on a First Person Shooter (FPS)” başlığı ile verilen, Türkçeye “En Uzun Süre FSP Oyunu Oynama” olarak çevrilebilecek başlığa göre; 12-17 Mart 2012 tarihlerinde Chris Glody ve Timothy Bell 120 saat 7 dakika boyunca oyun oynayarak rekor kırmışlardır

(<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/longest-video-games-marathon-playing-a-first-person-shooter-%28fps%29>). “Longest videogame marathon” başlığı ile verilen, Türkçeye “En Uzun Süre Video Oyunu Oynama” olarak çevrilebilecek başlığa göre; 13-19 Kasım 2012 tarihlerinde 135 saat 15 dakika 10 saniye aralıksız oyun oynayan Okan Kaya isimli oyuncu rekor kırmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/9000/longest-video-games-marathon>). “Longest video games marathon playing a platform game” başlığı ile verilen ve Türkçeye “En Uzun Süre Platform Oyunu Oymana” olarak çevrilebilecek başlığa göre; Plat Station isimli oyun platformunu kullanarak 50 saat 1 dakika oyun oynayan David Dino, Lauren Guiliano ve Sean Crowley isimli oyuncular rekor kırmıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/8000/longest-video-games-marathon-playing-a-platform-game>). “Longest video games marathon playing a mobile phone game” başlığı ile verilen ve Türkçeye “Cep Telefonu ile En Uzun Süre Oyun Oynama” olarak çevrilebilecek başlığa göre; Paul Dahlhoff, Martin Fornleitner, Hans Peter Glock ve Stefan Reichspfarrer 24 saat 10 dakika boyunca oyun oynayarak rekor kırmışlardır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/11000/longest-video-games-marathon-playing-a-mobile-phone-game>). “Longest Video Games Marathon Playing on an Tablet Computer” başlığı ile verilen, Türkçeye “Tablet Bilgisayarda En Uzun Süre Oyun Oynama” şeklinde çevrilebilecek başlığa göre 6 Haziran 2010 tarihinde Los Angeles’da 26 kişi 26 saat boyunca oyun oynamıştır (<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/4000/longest-video-games-marathon-playing-on-a-tablet-computer>).

Yukarıda verilen örnekler bilgisayar oyunları sebebiyle yaşanan en uç örneklerdir. Bu örnekler oyun bağımlılığının toplum için ne kadar ciddi bir sorun olduğunu göstermesi bakımından önemlidir.



## BÖLÜM III

### YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, çalışma grubu, verilerin toplanması ve verilerin analizi başlıkları altında yer alan bilgiler sunulmaktadır.

#### 3.1.Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırma, devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG) oynayan ortaöğretim öğrencilerinin, çevrimiçi oyun oynama alışkanlıklarının psikolojik ve sosyal boyutlarını ortaya koymayı amaçlayan bir ölçek geliştirme çalışmasıdır.

#### 3.2. Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunun tamamı ortaöğretim öğrencilerinden oluşmaktadır. Katılımcıların çalışmaya katılabilmesi için iki şart aranmıştır.

1. Ortaöğretim öğrencisi olmak,
2. MMORPG oyunlarından herhangi birini oynamak.

Araştırmanın evreni bahsi geçen iki şartı sağlayan, 2012-2013 eğitim öğretim yılında ortaöğretim öğrencisi olan ve herhangi bir MMORPG oyunu oynayan tüm bireyleri kapsamaktadır. Araştırmanın örneklemini ise amaçlı örnekleme ile ulaşılan ve ilgili iki şartı yerine getiren, Çorum il merkezinde bulunan Atatürk Anadolu Lisesi ile Cumhuriyet Lisesi, Çorum ili Sungurlu ilçesinde bulunan Teknik ve Endüstri Meslek Lisesi ile Haydar Öztaş Anadolu Lisesi, Sivas ili Şarkışla ilçesinde bulunan ortaöğretim öğrencileri ve internet kafelerde oyun oynayan 465 ortaöğretim öğrencisi oluşturmaktadır. Toplam 327 katılımcıya uygulanan ölçek veri setine dâhil edilirken,

eksik doldurma, sürekli aynı seçeneği işaretleme, çelişkili ifadelerde bulunma veya oyun oynamadığı halde anket doldurma gibi sebeplerle 138 katılımcıya uygulanan ölçek veri setine dâhil edilmemiştir. Böylece veri seti yaklaşık %30'luk bir kayıp ile şekillenmiştir.

### 3.3.Çalışma Grubunun Özellikleri

Bu bölümde araştırma sırasında taslak ÇOBÖ'yle birlikte kullanılan kişisel bilgi formu ile katılımcıya yöneltilen sorulara ait veriler sunulmuştur.

Araştırmaya katılan bireylerin cinsiyete göre dağılımı Tablo 3.1'de verilmiştir.

Tablo 3.1. *Katılımcıların Cinsiyete Göre Dağılımı*

Cinsiyet	N	%
Kız	25	7.6
Erkek	302	92.4
Toplam	327	100

Tablo 3.1 incelendiğinde katılımcıların cinsiyet dağılımları arasında çok büyük bir fark olduğu görülmüştür. Katılımcıların 302'si erkek, 25'i ise kızdır. Bu sonuç, ortaöğretim düzeyinde çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerin çok büyük bir kısmının erkeklerden oluştuğunu göstermektedir.

Araştırmaya katılan bireylerin sınıf düzeyine göre dağılımı Tablo 3.2'de verilmiştir.

Tablo 3.2. *Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre Dağılımı*

Sınıf	N	%
9. Sınıf	156	47.7
10. Sınıf	46	14.1
11. Sınıf	70	21.4
12. Sınıf	55	16.8
Toplam	327	100

Tablo 3.2 incelendiğinde araştırmaya katılan katılımcıların büyük çoğunluğunun dokuzuncu sınıf öğrencisi olduğu görülmektedir. Dokuzuncu sınıfta eğitim gören öğrenciler 156 kişi, onuncu sınıf öğrencileri 46 kişi, 11. sınıf öğrencileri 70 kişi ve 12.sınıf öğrencileri 55 kişidir.

Araştırmaya katılan bireylerin oynadıkları çevrimiçi oyuna göre dağılımı Tablo 3.3’de verilmiştir.

Tablo 3.3. *Katılımcıların Oynadıkları Oyuna Göre Dağılımı*

Çevrimiçi Oyun	N	%
Metin2	110	33.6
Wolf Team	74	22.6
Counter Strike Online	32	9.8
Leage of Legend	23	7.0
S2 (Son Silah)	23	7.0
Knight Online	18	5.5
Diğer	47	14.3

Toplam	327	100
--------	-----	-----

Tablo 3.3 incelendiğinde katılımcıların büyük bir çoğunluğunun Metin2 isimli çevrimiçi rol yapma oyununu oynadığı görülmektedir. Buna göre 110 kişi Metin2, 74 kişi Wolf Team, 32 kişi Counter Strike Online, 23 kişi Leage of Legend, 23 kişi S2(Son Silah), 18 kişi Knight Online isimli çevrimiçi rol yapma oyununu oynamaktadır. Ayrıca bu oyunların dışında başka çevrimiçi oyunları oynadığını belirten 47 kişi vardır.

Araştırmaya katılan bireylerin günlük ortalama oyun oynama saatlerine göre dağılımı Tablo 3.4’de verilmiştir.

Tablo 3.4. *Katılımcıların Günlük Ortalama Oyun Oynama Saatlerine Göre Dağılımı*

Ortalama Oyun Oynanan Saat	N	%
0-1 Saat	56	17.1
1-2 Saat	81	24.8
2-4 Saat	90	27.5
4-6 Saat	42	12.8
6-8 Saat	30	9.2
8-10 Saat	11	3.4
10+ Saat	17	5.2
Toplam	327	100

Tablo 3.4 incelendiğinde bireylerin günlük oyun oynama saatlerin özellikle 1-2 saat ile 2-4 saat arasında olduğu gözlenmektedir. Katılımcılardan 81 kişi günde 1-2 saat oyun oynadığını belirtirken, 90 kişi 2-4 saat arasında oyun oynadığını belirtmektedir.

Bu iki kesim bütün örneklemin yarısından fazlasını (yaklaşık %52) temsil etmektedir. 0-1 saat arası oyun oynadığını ifade eden 56 kişi, 4-6 saat arası oyun oynadığını ifade eden 42 kişi, 8-10 saat arası oyun oynadığını ifade eden 11 kişi ve 10 saatten fazla oyun oynadığını ifade eden 17 kişi vardır.

Araştırmaya katılan bireylere yemek ve tuvalet gibi temel ihtiyaçlarını gidermek dışında aralıksız çevrimiçi oyun oynadıkları en uzun süre sorulmuştur. Herhangi bir sınıflandırma yapılmayan bu maddede katılımcılar kendi algılarına göre yanıt vermişlerdir. Çok fazla değişkenlik gösteren bu maddede dikkat çeken değerler Tablo 3.5’de verilmiştir.

Tablo 3.5. *Katılımcıların Oyun Oynadıkları En Uzun Süreye Göre Dağılımı*

Oyun Oynanan En Uzun Süre	N	%
4 Saat	48	14.7
2 Saat	40	12.2
6 Saat	34	10.4
8 Saat	25	7.0
5 Saat	25	7.0
12 Saat	20	6.1
13-18 Saat	23	6.9
19-24 Saat	15	4.5
25-36 Saat	8	2.4
37-48 Saat	4	1.2
48+ Saat	2	0.6

Katılımcılardan 48 kişi aralıksız en uzun süre dört saat oyun oynadığını ifade ederken, 40 kişi bu sürenin iki saat olduğunu ifade etmiştir. Otuzdört kişi altı saat, 25 kişi sekiz saat, 25 kişi beş saat, 20 kişi 12 saat boyunca aralıksız oyun oynadığını ifade etmiştir. Başlıca belirtilen bu tekil ifadelerden sonraki veriler daha kolay anlaşılması için gruplanarak verilmiştir. Buna göre aralıksız en uzun oyun oynama süresini 13-18 saat arasında belirten 23, 19-24 saat arasında belirten 15, 25-36 saat arasında belirten sekiz, 37-48 saat arasında belirten dört ve 48 saatten fazla oyun oynadığını belirten iki katılımcı vardır. Aralıksız en uzun süre oyun oynayan iki katılımcı, rekorlarını 54 ve 62 saat olarak ifade etmişlerdir.

Araştırmaya katılan bireylerin çocuk dağılım sırasına dair verdikleri bilgiler ise Tablo 3.6’da verilmiştir.

Tablo 3.6. *Katılımcıların Çocuk Dağılım Sırasına Göre Dağılımı*

Çocuk Dağılım Sırası	N	%
İlk Çocuk	97	29.7
İkinci Çocuk	92	28.1
Üçüncü Çocuk	34	10.4
Dördüncü Çocuk ve Üstü	36	11.0
Cevap Vermeyen	68	20.8
Toplam	327	100

Tablo 3.6’da verilen verilere göre çevrimiçi oyun oynayan katılımcılardan 97’si ailenin ilk çocuğu, 92’si ikinci çocuğu ve 34’ü üçüncü çocuğudur. Ailede dördüncü ve daha sonraki sırada doğan çocuk olduğunu belirten katılımcı sayısı ise 36’dır. Bu soruya 68 katılımcı cevap vermemiştir.

Katılımcıların kardeş sayılarına dair verdikleri bilgiler Tablo 3.7’de verilmiştir.

*Tablo 3.7. Katılımcıların Kardeş Sayılarına Göre Dağılımı*

Kardeş Sayısı	N	%
Tek Çocuk	12	3.7
İki Kardeş	82	25.1
Üç Kardeş	101	30.9
Dört Kardeş	33	10.1
Beş Kardeş ve Üstü	32	9.8
Cevap Vermeyen	67	20.5
<b>Toplam</b>	<b>327</b>	<b>100</b>

Tablo 3.7’de verilen verilere göre katılımcılardan 12’si tek çocuklu bir aileden, 82’si iki çocuklu bir aileden, 101’i üç çocuklu bir aileden, 33’ü dört çocuklu bir aileden gelmektedir. Otuziki katılımcı ise beş kardeş ve üstü bir aileden gelmektedir. Bu soruya 67 katılımcı cevap vermemiştir.

Katılımcıların anne eğitim düzeyine ilişkin verdiği bilgiler Tablo 3.8’de verilmiştir.

*Tablo 3.8. Katılımcıların Anne Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı*

Anne Eğitim Düzeyi	N	%
Okur-Yazar Değil	21	6,4
İlkokul	149	45,6
Ortaokul	58	17,7
Lise	77	23,5

Üniversite	14	4,3
Lisansüstü	4	1,2
Cevap Vermeyen	4	1,2
<b>Toplam</b>	<b>324</b>	<b>100</b>

Tablo 3.8'e göre katılımcıların 21'inin annesi okur-yazar değildir. Katılımcıların 149'unun annesi ilkokul mezunu, 58'inin annesi ortaokul mezunu, 77'sinin annesinin lise mezunu, 14'ünün annesi üniversite mezunu ve dördünün annesi lisansüstü eğitim mezunudur. Dört katılımcı ise bu soruya yanıt vermemiştir.

Katılımcıların baba eğitim düzeyine ilişkin verdiği bilgiler Tablo 3.9'da verilmiştir.

*Tablo 3.9. Katılımcıların Baba Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı*

Baba Eğitim Düzeyi	N	%
Okur-Yazar Değil	8	2,4
İlkokul	90	27,5
Ortaokul	66	20,2
Lise	88	26,9
Üniversite	60	18,3
Lisansüstü	8	2,4
Cevap Vermeyen	7	2,1
<b>Toplam</b>	<b>324</b>	<b>100</b>



Tablo 3.9'a göre katılımcıların sekizinin babası okur-yazar değildir. Katılımcıların 90'ının babası ilkokul mezunu, 66'sının babası ortaokul mezunu, 88'inin babası lise mezunu, 60'ının babası üniversite mezunu ve sekizinin babası lisansüstü eğitim mezunudur. Yedi katılımcı ise bu soruya yanıt vermemiştir.

Katılımcıların kendilerini ne kadar başarılı bulduklarına ilişkin yöneltilen soruya verilen yanıtlar Tablo 3.10'da verilmiştir.

Tablo 3.10. *Katılımcıların Kendilerini Başarılı Bulma Düzeyine Göre Dağılımı*

Başarılı Bulma Düzeyi	N	%
Az	10	3,1
Orta	202	61,8
Çok	113	34,6
Cevap Vermeyen	2	0,6

Tablo 3.10'a göre katılımcılardan sadece onu kendini az başarılı olarak tanımlamaktadır. 202'si kendini orta düzeyde başarılı olarak tanımlarken, 113'ü kendini çok başarılı olarak tanımlamaktadır. İki kişi ise bu soruya yanıt vermemiştir.

Katılımcılara kendilerinden ne kadar hoşnut olduklarına ilişkin yöneltilen soruya verdikleri yanıtları Tablo 3.11'de verilmiştir.

Tablo 3.11. *Katılımcıların Kendilerinden Hoşnut Olma Düzeyine Göre Dağılımı*

Hoşnut Olma Düzeyi	N	%
Evet	216	66,1
Hayır	13	4,0

Kısmen	96	29,4
Cevap Vermeyen	2	0,6

Tablo 3.11'e göre katılımcıların 216'sı kendisinden hoşnut olduğunu belirtmiştir. Onüç katılımcı ise kendisinden hoşnut olmadığını, 96 katılımcı ise kendisinden kısmen hoşnut olduğunu söylemektedir. İki kişi ise soruyu yanıtızsız bırakmıştır.

### 3.4. Ölçme Aracını Geliştirme Süreci

#### 3.4.1. İşlem

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği içerisinde yer alması düşünülen maddeler yazılırken kapsamlı bir literatür taraması yapılmıştır. Özellikle internet bağımlılığı üzerinde çalışan Young (1996b, 2000, 2004), Shapira ve arkadaşları (2000, 2003), Morahan-Martin (2005) gibi araştırmacıların yaptıkları çalışmalardan sıklıkla faydalanılmıştır. Ayrıca MMORPG oynayan ortaöğretim öğrencileri ile bir araya gelinerek yapılan odak grup görüşmeleri sonucunda, katılımcıların oyun deneyimlerinin hayatlarına getirdiği olumlu ve olumsuz etkenler göz önüne alınarak taslak ölçek maddeleri yazılmıştır. Bu çalışmalar sonucu oluşturulan taslak ölçek 142 maddeden oluşmaktadır. Hazırlanan maddeler içerisinde level (seviye) ve item (nesne) kavramları İngilizce karşılıkları ile kullanılmış ve Türkçe karşılıkları parantez içerisinde verilmiştir. Bunun sebebi çevrimiçi oyun oynayan katılımcıların İngilizce kavramlara aşina olması ve kendi aralarında İngilizce kavramları kullanmalarıdır. Böylece maddelerin katılımcıların daha iyi anlayacağı şekilde olması sağlanmaya çalışılmıştır. Yazılan maddelerin yapı geçerliğinin sağlanabilmesi amacıyla uzman değerlendirme formu

oluşturulmuştur. Oluşturulan bu forma göre A seçeneği “Uygundur”, B seçeneği “Uygun Değildir”, C seçeneği ise “Düzeltilme Yapılmalıdır” anlamına gelmektedir. Uzmanlardan istenilen her maddenin karşısına maddenin uygunluk düzeyini ifade eden seçeneği yazması, fikri B ya da C düzeyinde ise maddenin uygun hale gelmesi için tavsiyesini yazmasıdır. Bu amaçla uzman değerlendirme formu dil ve ifade açısından incelenmesi için iki Türkçe öğretmene yönlendirilmiştir. Türkçe öğretmenlerinin yaptıkları tavsiyeler dikkate alınarak taslak ölçeğe son hali verilmiştir. Dil ve ifade açısından düzeltmeleri yapılan uzman değerlendirme formu çevrimiçi oyun konusunda çalışması bulunan Prof. Dr. Mutlu Binark ve Doç. Dr. Günseli Bayraktutan’a gönderilmiştir. B (Uygun Değildir) düzeyinde değerlendirilen 34 madde ölçekten çıkarılmıştır. Bununla birlikte C (Düzeltilme Yapılmalıdır) düzeyindeki maddeler incelenerek gerekli düzeltmeler yapılmıştır. Doç. Dr. Gülşah Başol ile yapılan değerlendirmede birbirine anlam olarak yakın olan maddeler uygun ifadeler ile birleştirilmiştir. Pozitif ve negatif ifadeler ile aynı anlamı ifade eden maddelerden biri tercih edilmiştir. Pozitif ve negatif maddeler arasında yapılan seçimlerde genelde, anlatılmak isteneni daha iyi ifade ettiği düşünülen pozitif maddeler tercih edilmiştir. Yapılan son çalışma ile birlikte taslak ölçekteki madde sayısı 69’a indirilmiştir. Uzman görüşleri ile şekillenen bu ölçek yapılan düzeltmelerden sonra tekrar bir Türkçe Öğretmeni tarafından incelenmiş, maddeler dil ve ifade açısından en uygun hale getirilmeye çalışılmıştır.

Çalışmada ölçek maddeleri dışında katılımcıların demografik özelliklerinin belirlenmesi amacıyla oluşturulan kısa bir kişisel bilgi formu ölçeğe eklenmiştir. Bu bölümde öğrencinin sınıf düzeyi, cinsiyeti, kardeş sayıları, anne-baba eğitim düzeyi, katılımcıların kendilerini başarılı bulma ve kendilerinden hoşnut olma düzeyi, hangi

çevrimiçi oyunu oynadıkları, günde ortalama kaç saat oyun oynadıkları ve temel ihtiyaçlarını karşılamak dışında oyun oynadıkları en uzun süre sorulmuştur.

### **3.4.2. Ölçeğin Puanlanması**

Katılımcıların çevrimiçi oyun oynama davranışlarına ilişkin faktörleri tespit etme amacı taşıyan 69 maddelik “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği” 55 pozitif ve 14 negatif maddeden oluşmaktadır. Beşli Likert tipinde hazırlanan maddeler (5) – Tamamen Katılıyorum, (4) – Katılıyorum, (3) – Kararsızım, (2) – Katılmıyorum ve (1) – Kesinlikle Katılmıyorum şeklinde puanlanmıştır. Negatif düzeydeki 3, 6, 11, 12, 21, 23, 24, 32, 38, 44, 48, 55, 59 ve 60. maddeler ise ters olarak puanlanmıştır.

### **3.4.3. Verilerin Analizi**

Verilerin yorumlanması ve analiz edilmesi için SPSS for Windows 15.0 paket programı kullanılmıştır. Veri setinin analizinde izlenen yol şöyledir: Hazırlanan ölçeğin yapı geçerliğinin tespit edilebilmesi için Açıklayıcı Faktör Analizi Yöntemi uygulanmıştır. Bir veri setine Açıklayıcı Faktör Analizi yönteminin uygulanabilmesi için, önce ilgili veri setinin örneklem büyüklüğünün yeterli olup olmadığının belirlenmesi gerekir. Bu amaçla KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) testi uygulanmıştır. KMO değeri .50'nin altı kabul edilemez, .50 zayıf, .60 orta, .70 iyi, .80 çok iyi, .90 ise mükemmel olarak kabul edilir (Akt: Kalaycı, 2010). Veri setinin örneklem büyüklüğünün uygunluğu tespit edildikten sonra, veri setinin faktör çıkarmaya uygunluğunu belirleyebilmek için Bartlett testi uygulanmıştır. Eğer anlamlılık .05'den küçük ise söz konusu korelasyon matrisinden faktör çıkarılabileceği anlamına gelir (Şencan, 2005). Elde edilen faktörlerin ölçeğe dâhil edilebilmesi için özdeğerlerin (eigenvalue) birden büyük olması (Büyüköztürk, 2010) ve özdeğeri birden büyük olan

her faktörün toplam varyansın açıklanmasına katkısının %5'in üstünde olması gerekir (Kalaycı, 2010). Bu testte yeterli sonuçları elde eden veri setinde maddelerin ortak varyans düzeyleri (Communalities) incelenmiştir. Faktör analizinde düşük ortak varyansa sahip olan değişkenlerin (.50'nin altında) ölçekten çıkarılması uygundur (Kalaycı, 2010). Büyüköztürk (2010)'e göre araştırmacı elde ettiği *m* kadar önemli faktörü, "bağımsız, yorumlamada açıklık ve anlamlılık" sağlamak amacıyla bir eksen döndürmesine (Rotation) tabi tutabilir. Faktörlerin birbirinden bağımsız olduğu düşünülüyorsa dik (orthogonal) döndürme yöntemi kullanılır (Durmuş, Yurtkoru ve Çinko, 2011). Araştırmada Sosyal Bilimlerde daha sık kullanıldığı için Varimax dik döndürme yönteminin kullanılmasına karar verilmiştir (Büyüköztürk, 2010). Dik döndürme sonrası elde edilen faktör yükleri incelenmiş gerekli değerin (.45'in altında) altında kalan, birden fazla faktör altında yüklenen, faktör yükleri arasında .10'dan az fark olan (Kalaycı, 2010) ve içeriğinde üç ve daha az madde olan faktöre ait maddeler (Costella ve Osborne, 2005) ölçekten çıkarılmıştır.

## BÖLÜM IV

### BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırma kapsamında toplanan verilerin istatistiksel analizleri sonucu elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Ölçeğin geliştirilmesi sürecinde zayıf maddelerin hangi gerekçeler ile ölçekten çıkarıldığı detayları ile incelenmiştir. Ayrıca ölçeğin geçerlik ve güvenirlik analizleri ele alınmıştır.

#### 4.1. Ölçeğin Geçerlik Çalışması

Geçerlik bir ölçme aracında bulunması gereken en önemli özelliktir. Öyle ki geçerliği olmayan bir ölçümün güvenilir olup olmadığına bakmak anlamsız olur. Geçerlik ölçme aracının ölçmeyi amaçladığı özelliği başka faktörlerle karıştırmadan ölçme derecesidir (Başol, 2013).

##### *4.1.1. Açıklayıcı Faktör Analizine Göre Ölçeğin Faktör Yapısı*

Açıklayıcı Faktör Analizinde değişkenler arasındaki ilişkilerden hareketle faktör bulmaya yönelik bir işlem söz konusudur (Büyüköztürk, 2010). Faktör analizi yoluyla ilgili ölçekten elde edilen verilerin öngörüldüğü şekilde kümelenip kümelenmediği değerlendirilerek ölçeğin yapı geçerlemesi yapılır (Başol, 2013). Faktör analizi, birbirleriyle ilişkili çok sayıda değişkeni az sayıda, anlamlı ve birbirinden bağımsız faktörler haline getiren ve yaygın olarak kullanılan çok değişkenli istatistik tekniklerinden biridir (Akt: Kalaycı, 2010). Büyüköztürk (2010) ise faktör analizini aynı yapıyı ya da niteliği ölçen değişkenleri bir araya toplayarak ölçmeyi az sayıda faktör ile açıklamayı amaçlayan bir istatistiksel tekniktir. Kalaycı (2010)'ya göre faktör analizinin amacı;

- Değişken sayısını azaltmak,
- Değişkenler arası ilişkilerdeki yapıyı ortaya çıkarmak, değişkenleri sınıflandırmaktır.

Büyüköztürk (2010)'e göre ise iyi bir faktörleştirmede ya da faktör dönüştürmede;

- Değişken azaltma olmalı,
- Üretilen yeni değişken ya da faktörler arasında ilişkisizlik sağlanmalı,
- Ulaşılan sonuçlar, yani faktörler anlamlı olmalıdır.

Veri setinin faktör analizine uygun olup olmadığını değerlendirmek amacıyla Bartlett testi uygulanmıştır. Bartlett testi ki-kare istatistik değerini verir ve anlamlılık değerine bakılır. Eğer anlamlılık .05'den küçük ise söz konusu korelasyon matrisinden faktör çıkarılabileceği anlamına gelir (Şencan, 2005). Bartlett testi sonuçlarına göre veri setini faktörleşmeye uygun olduğu görülmüştür ( $X^2=11166,638$   $p<.001$ ). Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) testi ise örneklem büyüklüğünün yeterliğini test eden istatistiksel bir yöntemdir. KMO değeri ne kadar yüksek olursa veri seti analiz yapmaya o kadar uygundur denilebilir. KMO değeri .50'nin altı kabul edilemez, .50 zayıf, .60 orta, .70 iyi, .80 çok iyi, .90 ise mükemmel olarak kabul edilir (Akt: Kalaycı, 2010). Buna göre veri seti KMO değeri .91'le faktör analizi için yeterli seviyededir. Bu aşamadan sonra yapılması gereken faktörlerin elde edilmesidir.

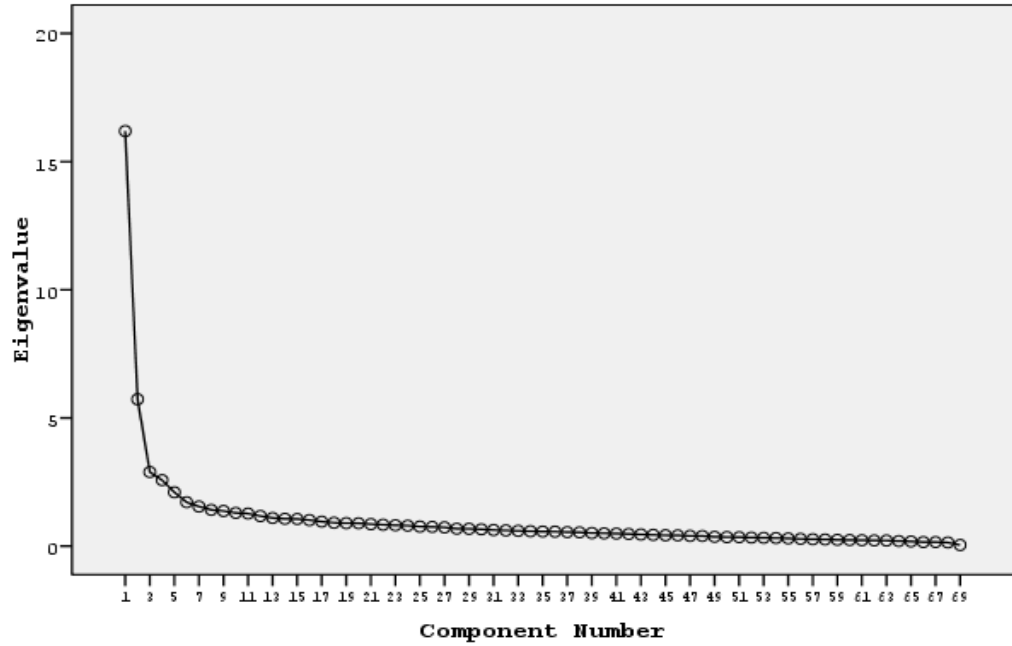
Faktörleştirmede kullanılan birçok teknik vardır. Temel Bileşenler Analizi ise en sık ve yaygın olarak kullanılan ve görece olarak da yorumlanması kolay olan bir istatistiksel analizdir (Büyüköztürk, 2010). Faktör sayısına karar verirken dikkat edilmesi gereken bazı ölçütler vardır. Bunlar;

- Öz deęer (eigenvalue)'i bir ya da birden büyük olan faktörler önemli faktörler olarak alınır (Büyüköztürk, 2010).
- Yamaç eğrisi grafięi (scree plot) her faktörle ilişkili toplam varyansı gösterir. Grafięin yatay şekil aldığı noktaya kadar olan faktörler, elde edilecek maksimum faktör sayısı kabul edilir (Kalaycı, 2010).
- Açıklanan varyans oranının, tek faktörlü ölçeklerde %30 ve daha fazla olması beklenirken çok faktörlü ölçeklerde açıklanan varyansın daha fazla olması beklenir (Büyüköztürk, 2010).
- İlave her faktörün toplam varyansın açıklanmasına katkısı %5'in altında ise maksimum faktör sayısına ulaşılmış demektir (Kalaycı, 2010).

Veri seti Temel Bileşenler Faktör Analizi ile analiz edildiğinde öz deęeri birden yüksek 16 faktör elde edilmiştir. Şekil 4.1'de verilen yamaç eğrisi grafięi (scree plot) öz deęeri birden yüksek 16 faktörün olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte belirgin iki faktörün olduğu söylenebilir.



Şekil 4.1. Yamaç Eğrisi Grafiği (Scree Plot) Sonuçları



Birinci adımda gerçekleştirilen Temel Bileşenler Analizi sonuçlarına göre açıklanan toplam varyans yaklaşık %63'dür. Fakat pek çok faktör özdeğeri birin üstünde olmasına rağmen, toplam varyansa %5'den daha az katkı yapmıştır. Bu durum faktör yapısının istenen kriterlere ulaşamadığını göstermektedir.

Büyüköztürk (2010)'e göre araştırmacı, bir faktör analizi tekniğini uygulayarak elde ettiği  $m$  kadar önemli faktörü, “bağımsız, yorumlamada açıklık ve anlamlılık” sağlamak amacıyla bir eksen döndürmesine (Rotation) tabi tutabilir. Faktör rotasyonundan amaç, isimlendirilebilir ve yorumlanabilir faktörler elde etmektir (Kalaycı, 2010). Dik(orthogonal) ve eğik(oblique) olmak üzere iki tür döndürme yöntemi vardır. Faktörlerin birbiriyle ilişkili olduğu düşünüldüğünde (Büyüköztürk, 2010) ve faktörler birbiriyle yüksek korelasyon gösteriyorsa eğik döndürme tercih edilir (Başol ve Gencel, 2013). Kullanılan döndürme yöntemi dik olduğunda bulunan faktörler birbirinden bağımsız olacaktır (Durmuş, Yurtkoru ve Çinko, 2011).

Araştırmada elde edilecek faktörlerin birbirinden bağımsız ve faktörler arası korelasyonun düşük olması gerektiği düşünüldüğü için dik döndürme yöntemlerinden Varimax tercih edilmiştir.

Faktör analizinde aynı yapıyı ölçmeyen maddelerin ayıklanmasında belirtilen ölçütler uygulanır. Bunlar;

- Maddelerin yer aldıkları faktördeki yük değerlerinin yüksek olması gerekir. Faktör yük değerinin, .45 ya da daha yüksek olması seçim için iyi bir ölçüdür.
- Maddelerin tek bir faktörde yüksek yük değerine, diğer faktörlerde ise düşük yük değerine sahip olması istenir. Yüksek iki yük değeri arasındaki farkın ise en az .10 olması önerilir.
- Maddelerin ortak faktör varyanslarının 1.00'a yakın ya da .66'nın üzerinde olması çok iyi bir çözümdür. Ancak uygulamada bunu karşılamak genellikle zordur (Büyüköztürk, 2010). Faktör analizinde düşük ortak varyansa sahip olan değişkenler (Örneğin; .50'nin altında) analizden çıkarılarak, faktör analizi yeniden yapılabilir (Kalaycı, 2010).
- Literatüre göre içeriğinde üç ve daha az madde olan faktörler genelde zayıf ve değişkendir (Costella ve Osborne, 2005).

Veri seti bu ölçütler göz önünde bulundurularak Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Dik (Varimax) Döndürme sonuçları incelenmiş, sorunlu maddelerin ölçekten çıkarılmasına karar verilmiştir. Fakat maddeler silinmeden önce ölçek için önemi dikkate alınmış ve bilgi kaybı olmamasına dikkat edilmiştir. Bu şartlar altında ölçekten çıkarılan maddeler şunlardır:

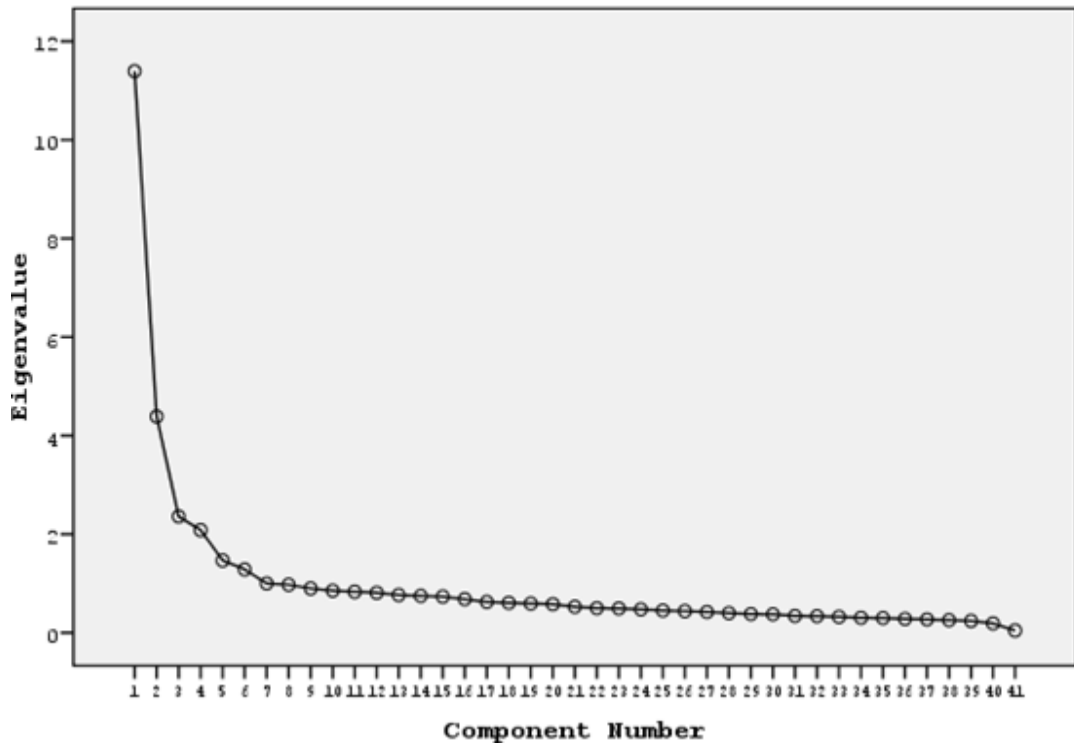
- Madde 32; .713 faktör yükü ile faktör altında tek madde olduğu için,
- Madde 5; .572 faktör yükü ile faktör altında tek madde olduğu için,
- Madde 35; .838 faktör yükü ile faktör altında tek madde olduğu için,
- Madde 27; .741 faktör yükü ile faktör altında tek madde olduğu için,
- Madde 6 ve Madde 12; .426 ve .689 faktör yükleri ile faktör altında yeterli madde sayısını sağlayamadığı için,
- Madde 41, Madde 30 ve Madde 7; .421, .509, .585 faktör yükleri ile faktör altında yeterli madde sayısını sağlayamadığı için,
- Madde 11, Madde 24 ve Madde 22; .492, .503, .665 faktör yükleri ile faktör altında yeterli madde sayısını sağlayamadığı için,
- Madde 57 ve Madde 59; .508, .774 faktör yükleri ile faktör altında yeterli madde sayısını sağlayamadığı için,
- Madde 44 ve Madde 67; .626, .683 faktör yükleri ile faktör altında yeterli madde sayısını sağlayamadığı için,
- Madde 34, Madde 40 ve Madde 39; .431, .469, .50 faktör yükleri ile faktör altında yeterli madde sayısını sağlayamadığı için,
- Madde 54 ve Madde 46; hiçbir faktör altında .40 faktör yükü eşliğini aşamadığı için,
- Madde 55, Madde 31 ve Madde 38; .587, .631 ve .718 faktör yükleri ile faktör altında yeterli madde sayısını sağlayamadığı için,
- Madde 10, .451 ve .403 faktör yükleri ile birden fazla faktör altında .40 eşliğinin üstünde olduğu için,
- Madde 8; .433 ve -.364 faktör yükleri ile faktör yükleri arası fark .10'un altında kaldığı için,

- Madde 1; .439 ve .352 faktör yükleri ile faktör yükleri arası fark .10'un altında kaldığı için;
- Madde 43; .413 ve .406 faktör yükleri ile faktör yükleri arası fark .10'un altında kaldığı için ölçekten çıkarılmıştır.

Böylece ölçekten 28 madde çıkarılmıştır. İkinci adımda geriye kalan 41 maddenin faktör analizine uygun olup olmadığını anlamak için Bartlett Testi, örneklem büyüklüğünün yeterliliğini ölçmek için ise Kaiser – Meyer – Olkin (KMO) testi uygulanmıştır. Bartlett testinden  $X^2=6810,311$   $p<.001$  değerleri elde edilmiş ve veri setinin faktörleşmeye uygun olduğu görülmüştür. KMO test değeri ise .92 seviyesinde bulunmuş, örneklem büyüklüğünün yeterli olduğu tespit edilmiştir.

İkinci Temel Bileşenler Analizi sonucu ortaya yedi faktör çıkmıştır. Bu yedi faktöre ait yamaç eğrisi grafiği (scree plot) Şekil 4.2'de verilmiştir.

Şekil 4.2. Yamaç Eğrisi Grafiği (Scree Plot) Sonuçları



İkinci adımda gerçekleştirilen analize göre elde edilen yedi faktör toplam varyansın yaklaşık %58'ini açıklamaktadır. Bu yedi faktörden dört tanesinin toplam varyansa katkısı %5 seviyesinin altındadır. Faktörlerin mantıksal bir bütünlük oluşturmaması, faktörler altında toplanan maddelerin yeterli sayıya ulaşamaması, birden fazla faktör altında faktör yükü yüksek olan maddelerin olması sebebi ile ölçekten gerekli değerleri elde edemeyen maddelerin çıkarılmasına karar verilmiştir. Buna göre;

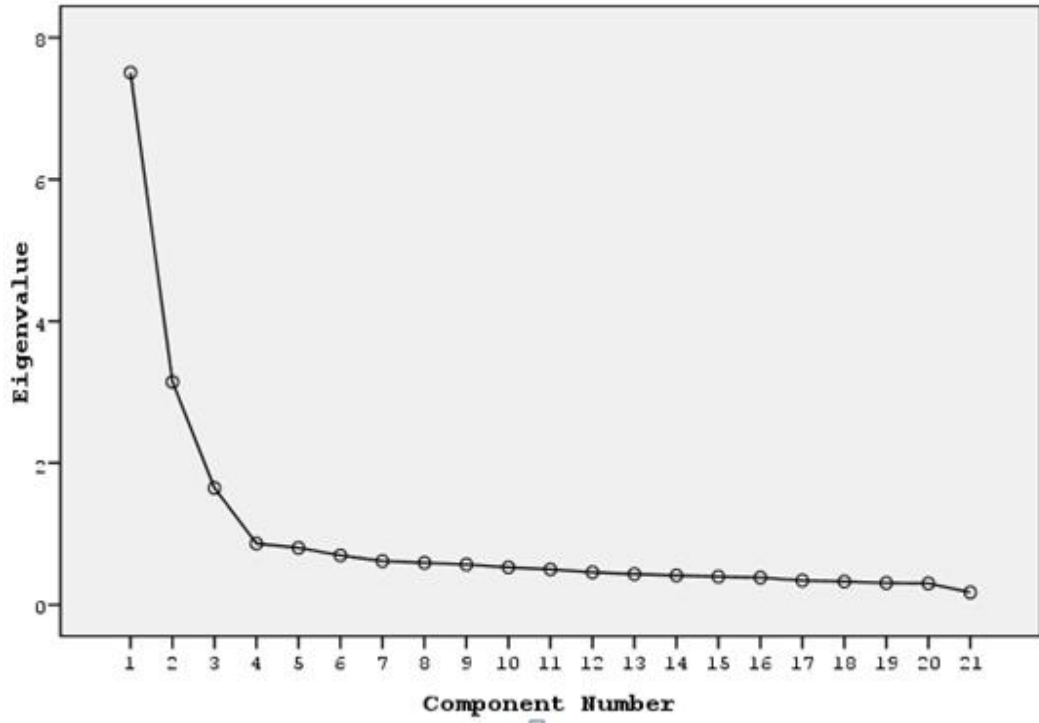
- Madde 17; ortak varyans düzeyi .464 ile .50'nin altında kaldığı için;
- Madde 29; ortak varyans düzeyi .437 ile .50'nin altında kaldığı için;
- Madde 37; ortak varyans düzeyi .374 ile .50'nin altında kaldığı için;
- Madde 42; ortak varyans düzeyi .434 ile .50'nin altında kaldığı için;
- Madde 68; ortak varyans düzeyi .432 ile .50'nin altında kaldığı için;
- Madde 25; .505 faktör yükü ile faktör altında yeterli madde sayısını sağlayamadığı için;
- Madde 56 ve Madde 53; .480 ve .675 faktör yükleri ile faktör altında yeterli madde sayısını sağlayamadığı için;
- Madde 36 ve Madde 60; .652 ve -.678 faktör yükleri ile faktör altında yeterli madde sayısını sağlayamadığı için;
- Madde 14, Madde 23 ve Madde 65; -.519, .686 ve .772 faktör yükleri ile faktör altında yeterli madde sayısını sağlayamadığı için;
- Madde 2 aynı faktörde benzer bir ifade bulunduğu için;
- Madde 52; .439 ve .435 faktör yükleri ile faktör yükleri arası fark .10'un altında kaldığı için,
- Madde 61; .469 ve .419 faktör yükleri ile faktör yükleri arası fark .10'un altında kaldığı için,

- Madde 62; .511 ve .508 faktör yükleri ile faktör yükleri arası fark .10'un altında kaldığı için,
- Madde 3; -.527 ve -.479 faktör yükleri ile faktör yükleri arası fark .10'un altında kaldığı için,
- Madde 21; -.537 ve .465 faktör yükleri ile faktör yükleri arası fark .10'un altında kaldığı için,
- Madde 50; .499 ve .416 faktör yükleri ile faktör yükleri arası fark .10'un altında kaldığı için ölçekten çıkarılmıştır.

Böylece çıkarılan 20 madde ile birlikte geriye 21 madde kalmıştır. Kalan 21 madde ile üçüncü adımda analizler tekrar edilmiştir. Kalan veri setinin faktör finaline uygun olup olmadığının test edilmesi için Bartlett testi uygulanmıştır. Bartlett testinden  $X^2=3397,510$   $p<.001$  değerleri elde edilmiş ve veri setinin faktörleşmeye uygun olduğu anlaşılmıştır. KMO test değeri ise .91 seviyesinde bulunmuş, örneklem büyüklüğünün yeterli olduğu tespit edilmiştir.

Temel Bileşenler Analizine uygun olduğu tespit edilen veri setine ilgili analiz uygulanmıştır. Bu analiz sonucu ortaya üç faktör çıkmıştır ve bu faktörler toplam varyansın yaklaşık %59'unu açıklamaktadır. Ayrıca her faktörün toplam varyansa katkısı %5 seviyesinin üzerindedir. Ortaya çıkan faktörlere ait yamaç eğrisi grafiği (scree plot) Şekil 4.3'de verilmiştir.

Şekil 4.3. Yamaç Eğrisi Grafiği (Scree Plot) Sonuçları



Grafikten de anlaşıldığı gibi ölçek üç faktörden oluşmaktadır. Üçüncü faktörden sonra, faktörlerin öz değerleri birin altına düşmektedir. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği maddelerinin Dik (Varimax) Döndürme Sonuçları Tablo 4.1’de verilmiştir.

Tablo 4.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Maddelerinin Dik (Varimax) Döndürme Sonuçları

Madde No	Faktör-1	Faktör-2	Faktör-3
Madde-15	<b>,771</b>	,046	,175
Madde-51	<b>,743</b>	,230	,148
Madde-49	<b>,736</b>	,132	,110
Madde-26	<b>,734</b>	,248	,138
Madde-4	<b>,711</b>	,216	,180
Madde-48	<b>,690</b>	-,063	,224
Madde-18	<b>,673</b>	,180	,120

Madde-63	<b>,661</b>	,060	,315
Madde-33	<b>,627</b>	,216	,153
Madde-9	,036	<b>,794</b>	-,028
Madde-13	-,050	<b>,774</b>	,042
Madde-19	,097	<b>,755</b>	,127
Madde-66	,067	<b>,729</b>	-,034
Madde-28	,225	<b>,672</b>	,189
Madde-16	,274	<b>,672</b>	,189
Madde-64	,312	<b>,668</b>	,147
Madde-69	,303	<b>,606</b>	,211
Madde-45	,195	,126	<b>,876</b>
Madde-20	,174	,212	<b>,827</b>
Madde-58	,337	-,117	<b>,695</b>
Madde-47	,291	,109	<b>,664</b>
Özdeğerler	7.05	3.14	1.64
Açıklanan Varyans	24.25	20.96	13.34
Toplam Açıklanan Varyans	24.25	45.21	58.56

Tablo 4.1. incelendiğinde faktörlerin ve maddelerin yeter şartları sağladığı tespit edilmiştir. Birinci faktör toplam dokuz maddeden (Madde 15, 51, 49, 26, 4, 48, 18, 63 ve 33) oluşmaktadır ve maddelerin faktör yükleri .63 ile .77 arasındadır. Ayrıca birinci faktör varyansın %24.25'ini açıklamaktadır. Bu faktörün öz değeri ise 7.51 olarak hesaplanmıştır. Bu faktörü oluşturan maddeler incelendiğinde, çevrimiçi oyun oynama alışkanlığının bireyin hayatına etki eden çeşitli olumsuzlukları olduğu görülmektedir.



Buna göre “Aksaklıklar” olarak isimlendirilen faktöre ait maddeler, madde sayıları ve faktör yükleri Tablo 4.2’de verilmiştir.

Tablo 4.2. *Aksaklıklar Faktörü Maddeleri ve Faktör Yükleri*

Madde sırası	Madde Sayısı	Madde	Faktör Yüğü
1.	M15	Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.	.771
2.	M51	Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım.	.743
3.	M49	Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur.	.736
4.	M26	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemişimdir.	.734
5.	M4	Çevrimiçi oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.	.711
6.	<b>M48</b>	<b>Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.</b>	<b>.690</b>
7.	M18	Çevrimiçi oyun oynarken yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.	.673
8.	M63	Gece geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu.	.661
9.	M33	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.	.627
Toplam Ortalama			.705

Ortaya çıkan ikinci faktör ise toplam sekiz maddeden (Madde 9, 13, 19, 66, 28, 16, 64 ve 69) oluşmaktadır. Bu maddelerin faktör yükleri .61 ile .79 arasındadır. Ayrıca

ikinci faktör varyansın %20.96'sını, toplam varyansın ise %45.21'ini açıklamaktadır. Bu faktörün öz değeri 3.14 olarak hesaplanmıştır. Maddeler incelendiğinde “Başarı” kavramı ile ilgili oldukları görülmüştür. “Başarı” olarak isimlendirilen faktöre ait maddeler, madde sayıları ve faktör yükleri Tablo 4.3’de verilmiştir.

Tablo 4.3. *Başarı Faktörü Maddeleri ve Faktör Yükleri*

Madde sırası	Madde Sayısı	Madde	Faktör Yükü
1.	M9	Çevrimiçi oyunlarda level (seviye) atladığımda mutlu hissederim.	.794
2.	M13	Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim.	.774
3.	M19	Level atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissederim.	.755
4.	M66	Çevrimiçi oyunda seviyesi benden yüksek oyuncularını yendiğimde gururlanırım.	.729
5.	M28	Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım.	.672
6.	M16	Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim.	.672
7.	M64	Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissederim.	.668
8.	M69	Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.	.606
Toplam Ortalama			.708

Ortaya çıkan üçüncü faktör ise dört maddeden (Madde 45, 20, 58 ve 47) oluşmaktadır. İlgili maddelerin faktör yükleri .66 ile .88 arasındadır. Bu faktör varyansın %13.34'ünü açıklarken toplam varyansın %58.56'sını açıklamaktadır. Elde edilen faktörün öz değeri 1.65 olarak hesaplanmıştır. Faktörü oluşturan dört madde

incelendiğinde “Ekonomik Kazanç” ile ilgili maddeler oldukları görülmüştür. “Ekonomik Kazanç” olarak isimlendirilen faktöre ait maddeler, madde sayıları ve faktör yükleri Tablo 4.4’de verilmiştir.

Tablo 4.4. *Ekonomik Kazanç Faktörü Maddeleri ve Faktör Yükleri*

Madde sırası	Madde Sayısı	Madde	Faktör Yüğü
1.	M45	Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.	.876
2.	M20	Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri satarak para kazandım.	.827
3.	M58	Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.	.695
4.	M47	Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim.	.664
Toplam Ortalama			.765

#### 4.2. Ölçeğin Güvenirlik Çalışması

Faktör analizi Sosyal Bilimlerde yapı geçerliğini test etmek için yapılan bir analizdir tekniğidir. Faktör analizi sonrasında ölçeğin ve her bir alt boyutun (faktörün) güvenirlüğünün sayısal olarak bulunması gerekir. Güvenirlik ölçme araçlarının hatadan arınık, kararlı, tutarlı ve duyarlı ölçümler yapması şeklinde ifade edilir (Başol, 2013). Ölçme aracının güvenirlüğü için aranılan iki temel ölçüt, “değişik zamanlarda elde edilen cevaplar arasında tutarlılık” ve “aynı zamanda elde edilen cevaplar arasında tutarlılık” olarak açıklanabilir (Büyüköztürk, 2010). Güvenirlik analizleri için Cronbach’s Alpha Yöntemi, Yarıya Bölme Yöntemi ve Test-Tekrar Test Yöntemi kullanılmıştır.

#### 4.2.1. Cronbach's Alpha Yöntemi ile Güvenirlilik Analizi

En çok bilinen güvenirlilik belirleme yöntemidir. Bir içtutarlılık yöntemi olan Cronbach's Alpha yöntemi maddelerin birbiriyle uyumuna bakılarak güvenirliliğin kestirilmesine dayanır (Başol, 2013). Cronbach's Alpha değeri faktör altındaki soruların toplamdaki güvenirlilik seviyesini göstermektedir. Cronbach's Alpha değerinin .70 ve üstü olduğu durumlarda ölçeğin güvenilir olduğu kabul edilse de, soru sayısı az olduğunda bu sınır .60 değeri ve üstü olarak belirlenebilir (Durmuş, Yurtkoru ve Çinko, 2011).

Bir faktör altında yer alan maddelerden tutarlılığı bozan herhangi bir maddenin olup olmadığını görmek için *Item-Total Statistics* tablosu altında yer alan *Cronbach's Alpha if item deleted* sütunu dikkate alınır. Bu sütunda yer alan herhangi bir değer Cronbach's Alpha değerinden büyük ise ilgili satırdaki madde alt boyut içerisinde tutarlılığı düşürüyor demektir (Durmuş, Yurtkoru ve Çinko, 2011). Bu durumda ilgili maddeyi faktörden çıkarmak uygun olacaktır.

Bu kriterler göz önüne alınarak 327 katılımcı üzerinden elde edilen veriler doğrultusunda ölçeğin güvenirlilik çalışması için 21 madde üzerinden, tüm ölçek için hesaplanan ve ölçeğin iç tutarlılığını gösteren Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı .91 olarak hesaplanmıştır. Bu maddelerin *Cronbach's Alpha if item deleted* değerleri incelendiğinde hiçbir maddenin .91 değerini geçmediği belirlenmiştir. Bu durum tüm maddelerin ölçeğin tutarlılığına katkı sağladığını ve tutarlılığı düşürmediğini göstermektedir. Böylece tutarlılığın sağlandığı söylenebilir.

Ortaya çıkan üç ayrı faktörde ayrı güvenirlilik analizlerine tabi tutulmuştur. Aksaklıklar olarak isimlendirilen birinci faktörü oluşturan maddelerin (Madde 15, 51,

49, 26, 4, 48, 18, 63 ve 33) Cronbach's Alpha değeri .90 olarak bulunmuştur. Aksaklıklar Faktörünü oluşturan maddelerin *Cronbach's Alpha if item deleted* değerleri incelendiğinde, bu faktörü oluşturan maddelerin hiçbirinin .90 seviyesinin üzerinde olmadığı belirlenmiştir. Tüm maddeler faktörün tutarlılık seviyesini yükseltmektedir. Böylece tutarlılığın sağlandığı söylenebilir.

Ölçeğin ikinci faktörü olan Başarı Faktörünü oluşturan maddelerin (Madde 9, 13, 19, 66, 28, 16, 64 ve 69) Cronbach's Alpha değeri .88 olarak bulunmuştur. Ayrıca hiçbir maddenin *Cronbach's Alpha if item deleted* değeri .88 değerini geçmemektedir. Tüm maddeler faktörün tutarlılık seviyesini yükseltmektedir. Bu durumda Başarı Faktörünün tutarlı olduğu söylenebilir.

Üçüncü faktör olan Ekonomik Kazanç Faktörünü oluşturan maddelerin (Madde 45, 20, 58 ve 47) Cronbach's Alpha değeri .83 olarak bulunmuştur. Ayrıca hiçbir maddenin *Cronbach's Alpha if item deleted* değeri .83 değerini geçmemektedir. Tüm maddeler faktörün tutarlılık seviyesini yükseltmektedir. Bu durumda Ekonomik Kazanç Faktörünün tutarlı olduğu söylenebilir.

#### **4.2.2. Yarıya Bölme Yöntemi İle Güvenirlilik Analizi**

Yarıya bölme yöntemleri geleneksel yöntem olarak da adlandırılır. Uygulama kolaylığından dolayı test güvenirliliğini tahmin etmede en çok tercih edilen yöntemlerden biridir. Tek bir uygulama sonrasında bir testin iki yarı güvenirliliğini hesaplamak mümkündür. Testin iki yarıya bölünmesiyle güvenirliliğinin tespit edilmesi yönteminde, uygulamadan sonra test iki eş değer yarıya bölünür. Genellikle konu dağılımını dengede tutmak amacıyla tek numaralı sorular ve çift numaralı sorular olmak üzere aynı teste ait iki puan elde edilir (Başol, 2013). Bu model ölçekte yer alan soruları iki parçaya ayırır

ve parçalar arasındaki korelasyonu hesaplar. Ayrıca her bir parça için Alpha katsayıları da hesaplanabilir (Kalaycı, 2010). Split-Half modelinde ölçeğin güvenilirliğini formlar arası korelasyon katsayısı ile belirlenir. Aynı zamanda, Guttman İki Yarı, Eşit ve eşit olmayan uzunluk Spearman-Brown katsayıları da güvenilirlik ölçüsü olarak analiz sonuçlarında yer alır (Kalaycı, 2010).

Bu kriterler göz önüne alınarak 327 katılımcı üzerinden elde edilen veriler doğrultusunda ölçeğin güvenilirlik çalışması için 21 madde üzerinden analiz yapılmıştır. Ölçek maddeleri tek-çift sırasına uygun olarak gruplanan analizde birinci grubun Cronbach's Alpha değeri .83, ikinci grubun Cronbach's Alpha değeri .82 olarak bulunmuştur. İki grubunda güvenilirlik değerleri birbirine çok yakın ve oldukça yüksektir. Bu değerler, grupların kendi aralarında tutarlı olduğunu gösterir. Formlar arası korelasyon katsayısı ise .90 olarak bulunmuştur. Eşit uzunluk Spearman-Brown katsayısı .94, eşit olmayan Spearman-Brown katsayısı .94 ve Guttman İki Yarı katsayısı ise .94 olarak belirlenmiştir. Bu değerlerin tamamı ölçeğin yüksek derecede güvenilir olduğuna işaret etmektedir.

Aksaklıklar Faktörü için Yarıya Bölme Analizi sonuçları ise şu şekildedir. Dokuz madde üzerinden yapılan analiz tek-çift madde sırasına uygun olarak yapılmıştır. Birinci grubun Cronbach's Alpha değeri .82, ikinci grubun Cronbach's Alpha değeri .80 olarak bulunmuştur. İki grubunda güvenilirlik değerleri birbirine yakın ve oldukça yüksektir. Bu değerler, grupların kendi aralarında tutarlı olduğunu gösterir. Formlar arası korelasyon katsayısı ise .83 olarak bulunmuştur. Eşit uzunluk Spearman-Brown katsayısı .91, eşit olmayan Spearman-Brown katsayısı .91 ve Guttman İki Yarı katsayısı ise .89 olarak belirlenmiştir. Bu değerlerin tamamı faktörün yüksek derecede güvenilir olduğuna işaret etmektedir.

Başarı Faktörü için Yarıya Bölme Analizi sonuçları ise şu şekildedir. Sekiz madde üzerinden yapılan analiz tek-çift madde sırasına uygun olarak yapılmıştır. Birinci grubun Cronbach's Alpha değeri .80, ikinci grubun Cronbach's Alpha değeri .76 olarak bulunmuştur. İki grubun da güvenilirlik değerleri birbirine çok yakın ve oldukça yüksektir. Bu değerler, grupların kendi aralarında tutarlı olduğunu gösterir. Formlar arası korelasyon katsayısı ise .79 olarak bulunmuştur. Eşit uzunluk Spearman-Brown katsayısı .88, eşit olmayan Spearman-Brown katsayısı .88 ve Guttman İki Yarı katsayısı ise .88 olarak belirlenmiştir. Bu değerlerin tamamı faktörün yüksek derecede güvenilir olduğuna işaret etmektedir.

Ekonomik Kazanç Faktörü için Yarıya Bölme Analizi sonuçları ise şu şekildedir. Dört madde üzerinden yapılan analiz, tek-çift madde sırasına uygun olarak yapılmıştır. Birinci grubun Cronbach's Alpha değeri .70, ikinci grubun Cronbach's Alpha değeri .63 olarak bulunmuştur. İki grubunda güvenilirlik değerleri birbirine yakın ve yüksektir. Kalaycı (2010), .60-.80 arasında yer alan Alpha katsayısını oldukça güvenilir olarak tanımlamaktadır. Bu değerler, grupların kendi aralarında tutarlı olduğunu gösterir. Formlar arası korelasyon katsayısı ise .78 olarak bulunmuştur. Eşit uzunluk Spearman-Brown katsayısı .88, eşit olmayan Spearman-Brown katsayısı .88 ve Guttman İki Yarı katsayısı ise .88 olarak belirlenmiştir. Bu değerlerin tamamı faktörün yüksek derecede güvenilir olduğuna işaret etmektedir.

#### ***4.2.3. Test-Tekrar Test Yöntemi İle Güvenirlik Analizi***

Test-Tekrar Test Yöntemi testin aynı gruba aralıklı olarak iki kez uygulamasına dayalı bir yöntemdir. İki uygulama arasındaki korelasyon yüksekse, güvenilirlik yüksek kabul edilir (Başol, 2013). Hesaplanan korelasyon katsayısı, testin zamana bağlı olarak

ne derece kararlı ölçümler verdiğini yorumlamak amacıyla kullanılır (Büyüköztürk, 2010). Test-tekrar test uygulamasında ilk olarak birinci uygulama verilir. Başarı testleri için bir hafta, tutum ölçmeye dönük araçlar için iki hafta arayla ilgili test uygulanır (Başol, 2013). Tutum ölçmeye yönelik olarak geliştirilen Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği 48 ortaöğretim öğrencisine uygulanmıştır. İlk uygulama 28.11.2013 ikinci uygulama 13.12.2013 tarihlerinde olmak üzere 15 gün ara ile uygulanmıştır. İki hafta ara ile yapılan iki uygulamadan alınan sonuçlar arasındaki Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı .94 olarak hesaplanmıştır. Korelasyon katsayısının, .70–1.00 arasında olması yüksek, .70–.30 arasında olması orta, .30–.00 arasında olması ise düşük düzeyde bir ilişki olarak tanımlanabilir (Büyüköztürk, 2010). Bu değerlere göre iki uygulama arasında yüksek dereceli bir ilişki olduğu, bu sebeple güvenilirliğinin yüksek olduğu söylenebilir.

Ölçeğe ait üç alt faktöre Test-Tekrar Test Yöntemi uygulanarak güvenilirliği test edilmiştir. Ölçeğin dokuz maddeden oluşan Aksaklıklar Faktörünün test-tekrar test güvenilirliği .82 Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı ile yeterli düzeyde bulunmuştur. Bu sonuç Aksaklıklar Faktörünün Test-Tekrar Test Yöntemine göre güvenilir bir faktör olduğunu göstermektedir.

Ölçeğin sekiz maddeden oluşan Başarı Faktörünün test-tekrar test sonuçlarına göre .71 Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı ile yeterli düzeyde bulunmuştur. Bu sonuç Başarı Faktörünün Test-Tekrar Test Yöntemine göre güvenilir bir faktör olduğunu göstermektedir.

Ölçeğin dört maddeden oluşan Ekonomik Kazanç Faktörünün test-tekrar test sonuçlarına göre .83 Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı ile yeterli



düzeyde bulunmuştur. Bu sonuç Ekonomik Kazanç Faktörünün Test-Tekrar Test Yöntemine göre güvenilir bir faktör olduğunu göstermektedir.

Ölçeğin ve faktörlerinin güvenilirliğini tespit etmek yapılan Cronbach's Alpha, Yarıya Bölme ve Test-Tekrar Test Yöntemlerine göre hem ölçeğin tamamının hem de üç alt faktörün güvenilir olduğu söylenebilir. Güvenirlilik analizlerine ilişkin sonuçlar Tablo 4.5'de verilmiştir.

*Tablo 4.5. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplamı ve Faktörleri için Hesaplanan Güvenirlilik Katsayıları*

	Cronbach's Alpha İç Tutarlılık Katsayısı	Spearman-Brown İki Yarı Güvenirliliği	Test-Tekrar Test Güvenirliliği
ÇOBÖ	.91	.94	.94
Aksaklıklar Faktörü	.90	.91	.82
Başarı Faktörü	.88	.88	.71
Ekonomik Kazanç Faktörü	.83	.88	.83

### 4.3. Faktörler Arası Korelasyon

Değişkenlerin bağımlı veya bağımsız olması dikkate alınmaksızın aralarındaki ilişkinin derecesini ve yönünü belirlemek amacıyla kullanılan istatistiksel yöntem korelasyon denir. Pearson korelasyon katsayısı -1 ile +1 arasında değişen değerler alır. Katsayının eksi değerler alması değişkenler arasındaki ilişkinin ters orantılı olduğunu, artı değerler alması ise ilişkinin yönünün doğru orantılı olduğunu gösterir. Faktörler arası korelasyonlar incelenerek bunlar arasındaki ilişkilerin yönü ve derecesi ortaya konmaya çalışılmıştır. Kesin sınırlar olmamakla birlikte 0.50'nin altında kalan korelasyon zayıf, 0.50 ile 0.70 arasında kalan korelasyon orta, 0.70'in üzerindeki

korelasyon ise kuvvetli ilişkiyi gösterir (Durmuş, Yurtkoru ve Çinko, 2011). Analizler sonucu ulaşılan üç faktöre ait korelasyon katsayıları Tablo 4.6'daki gibidir.

Tablo 4.6. *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları Arasındaki Korelasyon Katsayıları*

	Aksaklıklar	Başarı	Ekonomik Kazanç
Aksaklıklar	1		
Başarı	.421**	1	
Ekonomik Kazanç	.525	.275**	1

p\*\*<.01

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği alt boyutları arasında yapılan Pearson Korelasyon test sonuçlarına göre Aksaklıklar Faktörü ortalama puanları ile Başarı Faktörü ortalama puanları arasında .42, Aksaklıklar Faktörü ortalama puanları ile Ekonomik Kazanç Faktörü ortalama puanları arasında .56, Başarı Faktörü ortalama puanları ile Ekonomik Kazanç Faktörü ortalama puanları arasında .28 düzeyinde bir ilişki olduğu tespit edilmiştir (p<.01).

Ölçek alt boyutlarının ortalamaları arasındaki farkların anlamlı olması her alt ölçeğin farklı bir boyuta işaret ettiğinin bir diğer göstergesi olarak alınabilir (Başol ve Gencil, 2013). Bu amaçla faktörler arası farklar bağımlı gruplar *t* testi ile test edilmiş, sonuçlar tablo 4.7'de sunulmuştur.

*Tablo 4.7. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Faktörleri Bağımlı Gruplar t-testi Sonuçları*

	Ortalama Fark	t değeri
Aksaklıklar-Başarı	-1.27	-20.12***
Aksaklıklar-Ekonomik Kazanç	.071	1.07
Başarı-Ekonomik Kazanç	1.34	17.68***

p\*\*\*<.001

Tablo 4.7 incelendiğinde Aksaklıklar-Başarı faktörleri ile Başarı-Ekonomik Kazan. faktörleri arası farkların anlamlı olduğu görülecektir. Aksaklıklar-Ekonomik Kazanç faktörleri arası fark ise anlamlı değildir.

#### **4.4. Ölçeğin Alt Boyutlarının Puanlanması**

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, üç faktör ve 21 maddeden oluşmaktadır. Aksaklıklar Faktörünü oluşturan dokuz madde (Madde 15, 51, 49, 26, 4, 48, 18, 63 ve 33) içerisinde Madde 48 ters kodlanmaktadır. Buna göre ilgili madde 1 olarak işaretlenmişse 5, 2 olarak işaretlenmişse 4, 3 olarak işaretlenmişse 3, 4 olarak işaretlenmişse 2, 5 olarak işaretlenmişse 1 olarak değerlendirilmiştir. Başarı Faktörünü oluşturan sekiz madde (Madde 9, 13, 19, 66, 28, 16, 64 ve 69) içerisinde ters madde yoktur. Ekonomik Kazanç Faktörünü oluşturan dört madde (Madde 45, 20, 58 ve 47) içerisinde de ters madde bulunmamaktadır. Tablo 4.8’de ölçeğin alt boyutları, alt boyutların içerdiği maddeler ve alt boyutlardan alınabilecek minimum ve maksimum puanlar verilmiştir.

Tablo 4.8. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyutları ve İçerdiği Maddeler

Alt Boyutlar	İçerdiği Maddeler	Minimum Puan	Maksimum Puan
Aksaklıklar	15, 51, 49, 26, 4, 48, 18, 63, 33	9	45
Başarı	9, 13, 19, 66, 28, 16, 64, 69	8	40
Ekonomik Kazanç	45, 20, 58, 47	4	20

#### 4.5. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına İlişkin Bulgular

Yaptığımız analizler sonucu elde edilen üç faktör detayları ile incelenecektir. Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği alt boyutlarına ait veriler ve frekans analizleri tablolar halinde verilecektir. Aksaklıklar Faktörüne ait ilgili veriler Tablo 4.9'da verilmiştir.

Tablo 4.9. Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Aksaklık Alt Boyutu Puanları

Madde	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>Ss</i>	Ortak Varyans
Madde 15	327	2.48	1.50	2.26
Madde 51	327	2.76	1.58	2.51
Madde 49	327	2.91	1.59	2.53
Madde 26	327	2.89	1.62	2.62
Madde 4	327	2.89	1.59	2.55
Madde 48	327	2.17	1.32	1.76

Madde 18	327	2.57	1.58	2.50
Madde 63	327	2.54	1.59	2.54
Madde 33	327	2.99	1.55	2.42
Ortalama	327	2.69	1.15	2.41

Maddelerin ortalamaları incelendiğinde en yüksek ortalamanın Madde 33'e ( $\bar{X}$  =2.99) en küçük ortalamanın ise Madde 48'e ( $\bar{X}$  =2.17) ait olduğu görülmüştür. Bu veriler ışığında katılımcıların en çok karşılaştığı aksaklığın “Hedefe ulaşmak için işleri erteleme” olduğu görülmüştür. İkinci sırada,  $\bar{X}$  =2.91 ortalama ile Madde 49’a aittir ve “Oyuna ara vermemek için yemeği erteleme” olarak görülmüştür. Üçüncü sırada  $\bar{X}$  =2.89 ortalama ile Madde 26 ve Madde 4 gelmektedir. Bu maddeler “Hedefime ulaşmak için uyku saatimi ertelerim” ve “Oyun grubumuzun faaliyeti için uyku saatimi ertelerim” aksaklıklarını ifade etmektedir. Dördüncü aksaklığı ifade eden madde  $\bar{X}$  =2.76 ortalama ile Madde 51’dir ve “Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım” aksaklığını ifade etmektedir. Beşinci sıradaki aksaklık  $\bar{X}$  =2.57 ortalama ile Madde 18’dir ve “Çevrimiçi oyun oynarken genelde yemeğimi bilgisayar başında yerim” aksaklığını ifade etmektedir. Altıncı sıradaki aksaklık  $\bar{X}$  =2.54 ortalama ile Madde 63’dür ve “Geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu” aksaklığını ifade etmektedir. Yedinci sıradaki aksaklık  $\bar{X}$  =2.48 ortalama ile Madde 15’dir ve “Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu” aksaklığını ifade etmektedir. Sekizinci sıradaki aksaklık ise  $\bar{X}$  =2.17 ortalama ile Madde 48’dir ve “Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı” aksaklığını ifade

etmektedir. Tüm maddelerin ortalaması ise  $\bar{X} = 2.69$  olarak görünmektedir. Başarı Faktörüne ait veriler Tablo 4.10’da verilmiştir.

Tablo 4.10. *Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Başarı Alt Boyutu Puanları*

Madde	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	Ortak Varyans
Madde 9	327	4.21	1.19	1.42
Madde 13	327	4.27	1.14	1.31
Madde 19	327	3.92	1.31	1.72
Madde 66	327	4.11	1.24	1.54
Madde 28	327	3.85	1.30	1.71
Madde 16	327	3.71	1.39	1.95
Madde 64	327	3.76	1.36	1.85
Madde 69	327	3.84	1.36	1.85
Ortalama	327	3.96	0.94	1.66

Maddelerin ortalamaları incelendiğinde en yüksek ortalamanın Madde 13’e ( $\bar{X} = 4.27$ ) en küçük ortalamanın ise Madde 16’ya ( $\bar{X} = 3.71$ ) ait olduğu görülmüştür. Bu veriler ışığında katılımcıların en yüksek oranda katıldıkları başarı ifadesi “Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde kendimi mutlu hissedirim” olarak görülmüştür. İkinci sıradaki başarı ifadesi,  $\bar{X} = 4.21$  ortalama ile Madde 21’e aittir ve “Çevrimiçi oyunlarda

seviye (level) atladığımda kendimi mutlu hissederim” olarak görülmüştür. Üçüncü sıradaki başarı ifadesi,  $\bar{X} = 4.11$  ortalama ile Madde 66’ya aittir ve “Çevrimiçi oyunlarda seviyesi benden yüksek oyuncuları yendiğimde gururlanırım” olarak görülmüştür. Dördüncü başarı ifadesi,  $\bar{X} = 3.92$  ortalama ile Madde 19’a aittir ve “Seviye (level) atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissederim” olarak görülmüştür. Beşinci sıradaki başarı ifadesi,  $\bar{X} = 3.85$  ortalama ile Madde 28’e aittir ve “Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım” olarak görülmüştür. Altıncı sıradaki başarı ifadesi,  $\bar{X} = 3.84$  ortalama ile Madde 69’a aittir ve “Çevrimiçi oyunlarda en üst seviyeye (levele) ulaşmak için elimden geleni yaparım” olarak görülmüştür. Yedinci sıradaki başarı ifadesi,  $\bar{X} = 3.76$  ortalama ile Madde 64’e aittir ve “Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item (nesne) aldığımda mutlu hissederim” olarak görülmüştür. Sekizinci sıradaki başarı ifadesi ise  $\bar{X} = 3.71$  ortalama ile Madde 16’ya aittir ve “Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim” olarak görülmüştür. Bu alt boyutun genel ortalaması ise  $\bar{X} = 3.96$ ’dır. Ekonomik Kazanç Faktörüne ait veriler Tablo 4.11’de verilmiştir.

Tablo 4.11. *Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ekonomik Kazanç Alt Boyutu Puanları*

Madde	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	Ortak Varyans
Madde 45	327	2.70	1.67	2.81
Madde 20	327	2.71	1.64	2.70
Madde 58	327	2.04	1.32	1.74
Madde 47	327	3.02	1.66	2.76

Ortalama	327	2.62	1.28	2.50
----------	-----	------	------	------

Maddelerin ortalamaları incelendiğinde en yüksek ortalamanın Madde 47'ye ( $\bar{X}=3.02$ ) en küçük ortalamanın ise Madde 58'e ( $\bar{X}=2.04$ ) ait olduğu görülmüştür. Bu veriler ışığında katılımcıların en yüksek oranda katıldıkları ekonomik kazanç ifadesi “Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim” olarak görülmüştür. İkinci sıradaki ekonomik kazanç ifadesi,  $\bar{X}=2.71$  ortalama ile Madde 20'ye aittir ve “Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri (nesneleri) satarak para kazandım” olarak görülmüştür. Üçüncü sıradaki ekonomik kazanç ifadesi,  $\bar{X}=2.70$  ortalama ile Madde 45'e aittir ve “Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım” olarak görülmüştür. Dördüncü sıradaki ekonomik kazanç ifadesi ise  $\bar{X}=2.04$  ortalama ile Madde 58'e aittir ve “Çevrimiçi oyun benim için bir kazanç kapısıdır” olarak görülmüştür. Bu alt boyutun genel ortalaması ise  $\bar{X}=2.62$ 'dir.



## BÖLÜM V

### TARTIŞMA ve ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma sürecinde toplanan veriler üzerinde yapılan istatistiksel analizler sonucunda elde edilen bulgular diğer araştırma sonuçları ile birlikte ele alınmış ve değerlendirmeler yapılmıştır. Aynı zamanda araştırma bulguları ve yapılan tartışmalar ışığında çeşitli önerilerde bulunulmuştur.

#### 5.1. TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu bölümde araştırmanın bulguları, diğer araştırma bulguları ışığında tartışılarak yorumlanmaya ve değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Geliştirilen 69 maddelik ÇOBÖ taslak ölçeği ve 327 katılımcı ile yapılan çalışmada ölçeğin faktörleşme yapısı incelenmiştir. İki aşamada gerçekleştirilen Açıklayıcı Faktör Analizi çalışmaları sonucu, taslak ölçeğin 48 maddesi ilgili gerekçelerle taslak ölçekten çıkarılmıştır. Geçerlik çalışması tamamlanan ölçeğin toplam varyansın %58.55'ini temsil ettiği ve 21 maddenin üç faktör altında toplandığı bulgusuna ulaşılmıştır. ÇOBÖ'nün 21 maddelik güvenilirlik analizleri sonucunda ise Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .91 olarak bulunmuştur. Analizler sonucu ortaya çıkan üç faktörden birincisi olan Aksaklıklar Faktörünün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .90, faktörlerin ikincisi olan Başarı Faktörünün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .88 ve faktörlerin üçüncüsü olan Ekonomik Kazanç Faktörünün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .83 olarak bulunmuştur. Böylece geliştirilen ölçeğin Cronbach Alpha yöntemine göre hem bütünü ile hem de faktörleri kendi içinde tutarlıdır bilgisine ulaşılmıştır.

Yarıya Bölme Yöntemi ile yapılan güvenilirlik çalışmalarında elde edilen değerler ölçeğin tamamı için birinci grubun Cronbach Alpha değeri .83, ikinci grubun Cronbach Alpha değeri .82 olarak bulunmuştur. İki grubun da güvenilirlik değerleri birbirine çok yakın ve oldukça yüksektir. Bu değerler, grupların kendi aralarında tutarlı olduğunu gösterir. Eşit uzunluk Spearman-Brown katsayısı .94, eşit olmayan Spearman-Brown katsayısı .94 ve Guttman İki Yarı katsayısı ise .94 olarak belirlenmiştir. Bu değerler ölçeğin yüksek derecede güvenilir olduğuna işaret etmektedir. Formlar arası korelasyon katsayısı ise .89 olarak bulunmuştur. Bu değer Yarıya Bölme Yöntemi ile yapılan analiz sonucunda ölçeğin tamamının yüksek derecede güvenilir sonuç verdiğini göstermektedir. Aynı analiz, elde edilen faktörler için tekrarlanmıştır. Aksaklıklar Faktöründe birinci grubun Cronbach Alpha değeri .82, ikinci grubun Cronbach Alpha değeri .80 olarak bulunmuştur. İki grubun güvenilirlik değerleri birbirine çok yakın ve oldukça yüksektir. Bu değerler, grupların kendi aralarında tutarlı olduğunu gösterir. Eşit uzunluk Spearman-Brown katsayısı .91, eşit olmayan Spearman-Brown katsayısı .91 ve Guttman İki Yarı katsayısı ise .90 olarak belirlenmiştir. Bu değerlerin tamamı faktörün yüksek derecede güvenilir olduğuna işaret etmektedir. Formlar arası korelasyon katsayısı ise .83 olarak bulunmuştur. Bu değer Yarıya Bölme Yöntemi ile yapılan analiz sonucunda Aksaklıklar Faktörünün yüksek derecede güvenilir sonuç verdiğini göstermektedir. Başarı Faktöründe birinci grubun Cronbach Alpha değeri .80, ikinci grubun Cronbach Alpha değeri .76 olarak bulunmuştur. İki grubun güvenilirlik değerleri birbirine çok yakın ve oldukça yüksektir. Bu değerler, grupların kendi aralarında tutarlı olduğunu gösterir. Eşit uzunluk Spearman-Brown katsayısı .88, eşit olmayan Spearman-Brown katsayısı .88 ve Guttman İki Yarı katsayısı ise .88 olarak belirlenmiştir. Bu değerlerin tamamı faktörün yüksek derecede güvenilir olduğuna işaret

etmektedir. Formlar arası korelasyon katsayısı ise .79 olarak bulunmuştur. Bu değer Yarıya Bölme Yöntemi ile yapılan analiz sonucunda Başarı Faktörünün yüksek derecede güvenilir sonuç verdiğini göstermektedir. Ekonomik Kazanç Faktöründe birinci grubun Cronbach Alpha değeri .698, ikinci grubun Cronbach Alpha değeri .626 olarak bulunmuştur. İki grubun güvenilirlik değerleri birbirine yakındır. Kalaycı(2010), .60-.80 arasında yer alan Alpha katsayısını oldukça güvenilir olarak tanımlamaktadır. Bu değerler, grupların kendi aralarında tutarlı olduğunu gösterir. Eşit uzunluk Spearman-Brown katsayısı .88, eşit olmayan Spearman-Brown katsayısı .88 ve Guttman İki Yarı katsayısı ise .88 olarak belirlenmiştir. Bu değerlerin tamamı faktörün yüksek derecede güvenilir olduğuna işaret etmektedir. Formlar arası korelasyon katsayısı ise .78 olarak bulunmuştur. Bu değer Yarıya Bölme Yöntemi ile yapılan analiz sonucunda Ekonomik Kazanç Faktörünün oldukça yüksek derecede güvenilir sonuç verdiğini göstermektedir.

Test-Tekrar Test Yöntemi ile güvenilirlik analizi yapılabilmesi için 48 katılımcıya 15 gün ara ile ÇOBÖ uygulanmıştır. Ölçeğin tamamına yönelik iki uygulamadan alınan sonuçlar arasındaki Pearson momentler çarpımı korelasyon katsayısı .94 olarak bulunmuştur. Aksaklıklar Faktörüne ait iki uygulamadan alınan sonuçlar arasındaki Pearson momentler çarpımı korelasyon katsayısı .85, Başarı Faktörü için .73 ve Ekonomik Kazanç Faktörü için .83 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlar hem ölçeğin tamamının hem de faktörlerin Test-Tekrar Test Yöntemine göre güvenilir olduğunu ortaya koymaktadır.

Faktörler arası korelasyon incelendiğinde Başarı Faktörü ile Ekonomik Kazanç Faktörü arasındaki oran .28 olarak bulunmuştur. Bu oran çok düşük bir ilişkiyi göstermektedir. Bunun sebebi oyunu ekonomik kazanç elde etmek için oynayan

oyuncuların zaten oyunda çok başarılı olmuş ve oyundaki başarıya doymuş bireyler olması olabilir. Çünkü ticareti yapılan, alınıp satılan karakterler ya da itemler kolay elde edilemeyen, başarılı oyuncular tarafından kazanılarak satılan nesnelerdir. Bu oyuncuların “Rakibimi yendiğimde kendimle gurur duyarım” gibi bir maddeye tamamen katılması beklenemez. Bu yüzden Başarı Faktörü ile Ekonomik Kazanç Faktörü arasında çok düşük bir ilişki vardır denilebilir. Ayrıca Başarı Faktöründen yüksek puan alan katılımcıların başarı duygusunu tatmak için oyun oynadıkları söylenebilir. Başarılı olmak için oyun oynayan katılımcıların ise ekonomik bir kazanç beklememesi anlaşılabilir bir durumdur. Başarı Faktörü ile Aksaklıklar Faktörü arasında ise .42 ile orta düzey bir ilişki vardır. Oyunda başarılı olmak için çaba sarf eden bir oyuncu bilgisayar başında daha fazla zaman harcayacağı için daha fazla aksaklıkla karşılaşacaktır denilebilir. En yüksek ilişki ise Ekonomik Kazanç Faktörü ile Aksaklıklar Faktörü arasındadır. İlişki düzeyi .56 olan bu iki faktör arasındaki ilişkinin sebebi, oyunu ekonomik kaygılarla oynayan bireylerin diğer bireylere göre bilgisayar karşısında çok daha fazla zaman harcaması olabilir.

Geliştirilen Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)’nün kriter geçerliliğinin sağlanması için Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008) tarafından geliştirilen 21 maddelik Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğininde kullanılması düşünülmüştür. Altmış dokuz maddeden oluşan ÇOBÖ ile birlikte 21 maddelik bir ölçeğin daha kullanılmasının uygulama zorluğuna sebep olacağı kanaatine varılmıştır. Bununla birlikte Horzum, Ayas ve Çakır Balta tarafından geliştirilen ölçeğin ilköğretim öğrencilerine yönelik olması ve özellikle çevrimiçi dijital oyunları incelememesi ölçeğin kullanılmama sebeplerindedir.

Bireylerin kendisini anlatmasına dayanan tüm tutum, ilgi, kişilik ve psikiyatrik tanı ölçeklerinin en önemli sınırlılığı; bireylerin gerçekte yaşadığı ve hissettiklerinin yerine, içinde yaşadığı toplum tarafından uygun görülecek şekilde cevaplandırılıyor olmasıdır. Sosyal kabul hatasını yok etmek mümkün olmadığından, tutum ölçekleri ve psikiyatrik tanı ölçeklerinin en zayıf tarafı, katılımcıların verdiği cevapların içten olduğu varsayımına dayanmasıdır. Bu varsayım önemli bir eksikliklerdir. Bu eksikliği giderebilmek için çalışmaya katılan tüm katılımcılara isim vermek zorunda olmadıkları, bu çalışma sonucu elde edilecek kişisel bilgilerin hiçbir şekilde okul, aile ya da üçüncü şahıslarla paylaşılmayacağı ve sadece bilimsel amaçlarla kullanılacağı bildirilmiştir. Ayrıca çalışmaya katılma hususunda isteksizlik gösterecek ya da içten cevaplamayacak katılımcılar olabileceği düşünülerek, çalışmaya katılımın tamamen gönüllülük ilkesine dayandığı sözlü olarak aktarılmıştır. Ölçeğin uygulandığı tüm katılımcılara araştırmanın öneminden bahsedilmiş, içtenlikle cevaplanmayan, gerçekleri yansıtmayan her yanıtın araştırmanın bütünlüğünü bozduğu ve yapılan çalışmanın sonuca ulaşmasını engellediği söylenmiştir. Böylece katılımcılar, gerçekleri yansıtacak şekilde cevap vermeleri hususunda teşvik edilmiştir.

Araştırmaya katılan 327 katılımcıdan 25'i kızdır ve örneklemin yaklaşık %8'lik bir kısmı temsil etmektedirler. Bunun sebebi çevrimiçi oyunların genelde şiddet içerikli oyunlar olması olabilir. Kızların silah, kan ve öldürme temalı oyunları tercih etmemesi anlaşılabilir bir durumdur. Kızların %20 (5 kişi)'si ise Stardoll isimli genelde kızların tercih ettiği süsleme, kıyafet giydirme gibi moda içerikli çevrimiçi bir oyunu tercih etmektedir. Kızların %80 (20 kişi)'i ise şiddet içerikli çevrimiçi oyunlar oynamaktadırlar. Şiddet içerikli çevrimiçi oyun oynayan kızlar bu oyunlarla erkek kardeşleri sayesinde tanıştıklarını sözel olarak ifade etmişleridir.

Araştırmaya katılan katılımcıların yaklaşık %48'i dokuzuncu sınıf öğrencisidir. Onuncu sınıf öğrencileri %14'lük, 11.sınıf öğrencileri %21'lik, 12.sınıf öğrencileri ise %17'lik bir kemsini temsil etmektedirler. 9.sınıf öğrencilerinin sayısının yüksek olmasının sebebi, araştırma sırasında ziyaret edilen okullarda 9.sınıf öğrencilerinin daha yoğun olması ya da ders programı sebebi ile okulda araştırmanın yapıldığı gün 9.sınıf öğrencilerinin yoğun olarak bulunması olarak gösterilebilir.

Katılımcılara sorduğumuz en çok hangi çevrimiçi oyunu oynuyorsunuz sorusuna 110 katılımcı Metin2 derken, 74 kişi Wolf Team demiştir. 32 kişi Counter Strike Online'ı oynadığını belirtmiş, 23'er kişi ise League of Legend ve S2 oyununu oynadıklarını söylemiştir. Knight Online oyununu oynayan 18 kişi varken, diğer oyunları oynayan 47 kişi vardır. İlk altı sırada sayılan oyunların tamamı silah ve öldürme üzerine kurgulanmış şiddet temalı oyunlardır. Bu durum katılımcıların çoğunun neden erkeklerden oluştuğunu açıklayabilir. Bu durum ayrıca şiddet içerikli çevrimiçi oyunların, oyuncuların şiddet içerikli davranışlarına etkisi konusunun çalışılabileceğini işaret etmektedir.

Katılımcılara sorduğumuz günlük ortalama kaç saat oyun oynuyorsunuz sorusuna 90 kişi ortalama 2-4 saat arası cevabını vermiştir. Yaklaşık %28'lik bir kesimi temsil etmektedirler. 81 kişi 1-2 saat, 56 kişi 0-1 saat, 42 kişi 4-6 saat, 30 kişi 6-8 saat, 17 kişi 10 saatten fazla ve 11 kişi ise 8-10 saat oyun oynadığını ifade etmektedir. Bu verilere göre katılımcıların yaklaşık %58'inin günlük iki saatten fazla oyun oynadığı söylenebilir. Bu durum çevrimiçi oyunların katılımcıların günlük hayatının önemli bir parçası olduğunu göstermektedir.

Katılımcılara aralıksız en uzun süre oyun oynama süreleri sorulmuştur. Katılımcılardan 48 kişi en uzun dört saat oyun oynadığını ifade ederken, 40 kişi iki saat, 34 kişi altı saat, 25 kişi sekiz saat, 25 kişi beş saat ve 20 kişi 12 saat olduğunu söylemiştir. Başlıca belirtilen bu tekil ifadelerden sonraki veriler daha kolay anlaşılması için gruplanarak verilmiştir. Buna göre aralıksız en uzun oyun oynama süresini 13-18 saat arasında belirten 23 kişi, 19-24 saat arası 15 kişi, 25-36 saat arası sekiz kişi, 37-48 saat arası dört kişi, 48 saatten fazla ise iki kişi vardır. Katılımcılardan en uzun süre oyun oynayanlar ise sürelerini 54 ve 62 saat olarak ifade etmişlerdir. Buna verilere göre katılımcıların yaklaşık %46'sı altı saat ve üzerinde kesintisiz oyun oynamıştır. Yaklaşık %61'i ise dört saat ve üzerinde kesintisiz oyun oynadığını ifade etmiştir. Bu veriler katılımcıların büyük çoğunluğunun oyun oynamak için uzun süreler bilgisayar başında kaldığını göstermektedir.

İleride Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği ile geliştirilen Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği birlikte kullanılarak bir çalışma yapılacaktır. Bu çalışmada iki ölçeğin ölçtüğü alt boyutlar incelenecektir. İlgili araştırma Onaylayıcı Faktör Analizi Yöntemi kullanılarak yapılacaktır.

## 5.2.ÖNERİLER

Bu kısımda elde edilen bulgulardan yola çıkılarak ileride yapılacak araştırmalara ışık tutabilecek ve okul rehberlik servislerinde uygulanabilecek önerilere yer verilmiştir.

- Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008) tarafından geliştirilen Çocuklar İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği, dijital oyunların ilköğretim çocukları için de bağımlılık nesnesi haline geldiği göstermektedir. Binark ve Bayraktutan (2007) dijital oyun oynama davranışının tüm yaş gruplarının

ortak alışkanlığı olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda çevrimiçi oyun oynayan farklı yaş grubundan katılımcılarla benzer ölçek geliştirme çalışmaları yapılabilir ya da geliştirilen ölçek uyarlanabilir. Örneğin; ilkokul, ortaokul ya da üniversitede eğitim gören katılımcılarla çalışma yinelenabilir.

- Çevrimiçi oyun oynama alışkanlığı, oyuncuların hayatına “Aksaklıklar”, “Başarı” ve “Ekonomik Kazanç” faktörleri ile etki etmektedir. Bu etkiler klinik psikologlar tarafından incelenerek, kimlerin bağımlı kabul edileceği konusu çalışılabilir.
- Yapılan analizler sonucu çevrimiçi oyun oynayan katılımcıların yaşadığı birtakım aksaklıklar tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun oynama sebebi ile yaşanan aksaklıklar daha detaylı bir şekilde incelenebilir.
- Yapılan analizler sonucu oyuncuların çevrimiçi oyun sayesinde kendilerini başarılı hissettikleri, hatta kendileri ile gurur duydukları tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun oynama davranışında başarı duygusu ne kadar etkilidir? Oyuncular kendilerini başarılı bulmak için mi oyun oynuyorlar? Günlük hayatında çok başarılı olan bireyler çevrimiçi oyun oynuyor mu? Çevrimiçi oyun oynuyorsa başarı duygusunu yakalamak için mi oynuyor? Sorularına cevap aranabilir.
- Yapılan analizler sonucu çevrimiçi oyun oynayan bazı oyuncuların oyun için para harcadığı, bazılarının ise oyun sayesinde para kazandığı tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyunların oyuncunun hayatındaki ekonomik etkileri daha detaylı bir şekilde incelenebilir. Çevrimiçi oyunların Türkiye’deki



ekonomik boyutu incelenebilir. Türkiye’de üretilen yerel çevrimiçi oyunların mali durumları analiz edilebilir.

- Geliştirilen bu ölçek ortaokul öğrencilerine ya da yükseköğretim öğrencilerine hitap edecek şekilde düzenlenebilir. Düzenlenen ölçek Doğrulayıcı Faktör Analizi Yöntemi ile önerilen faktör yapısı test edilebilir.
- Oyuncuların aileleri ile yaşadıkları sorunlar çeşitli faktörler altında dağılmış ve yeterli madde sayısını elde edemedikleri için elenmişlerdir. Hazırlanan ölçeğin içerisine oyuncuların aileleri ile yaşayabilecekleri sorunları içeren daha fazla madde eklenerek ailevi problemlerin bir faktör altında toplanıp toplanmadığı test edilebilir.
- Katılımcıların neredeyse tamamı şiddet içerikli çevrimiçi oyunlar oynamaktadır. Şiddet içerikli dijital oyunların davranışlar üzerindeki sonuçları bazı araştırmacılar tarafından incelenmiştir. Şiddet içerikli çevrimiçi oyunların davranışlar üzerindeki sonuçları ve şiddet içerikli çevrimiçi olmayan dijital oyunlardan farkı incelenebilir.

## KAYNAKÇA

- Aboujaoude, E., Koran, L.M., Gamel, N., Large, M.D., & Serpe, R. T. (2006). Potential markers for problematic internet use: A telephone survey of 2.513 adults. *CNS Spectrum, 11*(10), 750-755.
- Aksoy, A. B., & Dere Çiftçi, H. (2008). *Erken çocukluk döneminde gelişimi destekleyen oyunlar*. Ankara: Pegem Akademi.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişisine ve kalıcılığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aydın, A. (2010). *Oyun dil ve düşünce*. Ankara: Eğiten Kitap.
- Başol, G. (2013). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme*. Ankara: Pegem Akademi.
- Başol, G., & Gencel, İ. E. (2013). *Yansıtıcı Düşünme Ölçeğinin geçerliliği ve güvenirliği: Bir ölçek uyarlama çalışması*. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri, 13*(2), 929-946.
- Bayraktar, F., & Gün, Z. (2007). Incidence and correlates of internet usage among adolescents in North Cyprus. *CyberPsychology & Behavior, 10*(2), 191-197.
- Beard, K. W., & Wolf, E. M. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. *CyberPsychology & Behavior, 4*(3), 377-380.
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütçü, G. (2007). Ankara mikro ölçeğinde internet kafeler kullanım biçimleri. XII. "Türkiye'de İnternet" Konferansı 8-10 Kasım 2007, Ankara.

- Binark, M., & Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: XLVII. Parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the internet usage survey. *Psychological Reports, 80*, 879-882.
- Brian, D. NG., & Weimer-Hasting, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming, *Cyberpsychology & Behavior, 8*(2), 110-113.
- Büyüköztürk, Ş. (2010). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Campbell, M. (1999). Knowledge discovery in deep blue. *Communication of the Acm, 42*(11), 65-67.
- Canan, F. (2010). *Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığı, disosiyatif belirtiler ve sosyodemografik özellikler arasındaki ilişki*. Tıpta Uzmanlık Tezi, Düzce Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Psikiyatri Anabilim Dalı.
- Canan, F., Ataoğlu, A., Nichols, L.A., Yıldırım, T., & Öztürk, Ö. (2010). Evaluation of psychometric properties of the internet addiction scale in a sample of Turkish high school students. *Cyberpsychology, Behavior and Social Network, 13*(3), 317-320.
- Canbaz, S., Sunter, A.T., Peksen, Y., & Canbaz, M.A. (2009). Prevalence of pathological internet use in a sample of Turkish school adolescents. *Iranian Journal Public Health, 38*(4), 64-71.
- Cao, F., & Su, L. (2006). Internet addiction among Chinese adolescent: Prevalence and psychological features. *Child: Care, health and development, 33*(3), 275-281.

- Caplan, S. E. (2003). Preference for online social interaction a theory of problematic internet use and psychosocial well-being. *Communication Research*, 30(6), 625-648.
- Caplan, S. E. (2005). A social skill account of problematic internet use. *International Communication Association*, 721-736.
- Cesarone, B. (1998). Video games: Research, ratings, recommendations. *ERIC Digest*, Erişim tarihi: 20.06.2013. <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED424038.pdf>.
- Choi, K., Son, H., Park, M., Han, J., Kim, K., Lee, B., & Gwak, H. (2009). Internet overuse and excessive daytime sleepiness in adolescents. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 63, 455-462.
- Chou, C. (2001). Internet heavy use and addiction among Taiwanese college students: An online interview study. *Cyberpsychology & Behavior*, 4(5), 573-585.
- Chou, C., Condrón, L., & Belland, J. C. (2005). A review of the research on internet addiction. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363-388.
- Costello, A. B., & Osborne, J. W. (2005). *Dream interpretation: As a psychotherapeutic technique*. UK: Radcliffe.
- Çelebi Öncü, E. (2010). *Okul öncesi eğitimde gelişim odaklı oyunlar ve etkinlikler*. Ankara: Eğiten Kitap Yayınları.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195.
- Durmuş, B., Yurtkoru, E. S., & Çinko, M. (2011). *Sosyal bilimlerde SPSS'le veri analizi*. İstanbul: Beta Yayıncılık.

- Durualp, E., & Aral, N. (2011). *Oyun temelli sosyal beceri eğitimi*, Ankara: Vize Yayıncılık.
- Egger, O., & Rauterberg, M. (1996). Internet behavior and addiction. *Swiss Federal Institute of Technology*, 1-174.
- Erikson, E. H. (1951). Sex differences in the play configurations of preadolescents. *American Journal of Orthopsychiatry*, 21(4), 667-692.
- Eysenck, H. J. (1997). Addiction, personality and motivation. *Human Psychopharmacology*, 12, 79– 87.
- Flisher, C. (2010). Getting plugged in: An overview of internet addiction. *Journal of Paediatrics and Child Health*, 46, 557-559.
- Gencer, S. L., & Koç, M. (2012). Internet abuse among teenagers and its relations to internet usage patterns and demographics. *Educational Technology & Society*, 15(2), 25–36.
- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2006). Video games. *Encyclopedia of Human Development*, 3, 1303-1307.
- Goldberg, I. (1996). *Goldberg's message*. Erişim tarihi: 14.09.2013, <http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/supportgp.html>.
- Gönül, A. S. (2002). Patolojik internet kullanımı. *Yeni Symposium*, 40(3), 105-110.
- Greenfield, D. N., & Ceap, L. M. (1999). Psychological characteristics of compulsive internet use: A preliminary analysis. *Cyberpsychology & Behavior*, 2(5), 403-412.

- Griffiths, M. D. (1999). Internet addiction: Fact or fiction? *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Günay, G. (2011). *Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Günüç, S., & Kayri, M. (2010). Türkiye’de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 220-232.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, 57-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR(Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 3(30),76-88.
- Huang, A. S. C. (2004). *The bright and dark side of cyberspace: The paradoxical media effects of internet use on gratifications, addiction, social and psychological well-being among Taiwan's net-generation*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, University at Carbondale.
- Huh, S., & Bowman, N. D. (2008), Perception of and addiction to online games as a function of personality traits. *Journal of Media Psychology*, 13(2), 2-31.
- Irwansyah, M. A. (2005). Internet uses, gratifications, addiction, and loneliness among international students. Yayımlanmamış Doktora Tezi, University of Hawaii, Department of Communication.

- Işık, U. (2009). Medya bağımlılığı teorisi doğrultusunda internet kullanımının etkileri ve internet bağımlılığı. *İletişim Fakültesi Dergisi*, 28, 29-55.
- İnal, Y., & Kiraz, E. (2008). Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-544.
- İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler*. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs 2005.
- İnan, A. (2010). *İlköğretim II. kademe ve ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Johansson, A., & Gotestam, K. G. (2004). Internet addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal of Psychology*, 45, 223-229.
- June, K. J., Sohn, S. Y., So, A. Y., Yi, G. M., & Park, S. H. (2007). Study of factors that influence internet addiction, smoking, and drinking in high school students. *Journal of Korean Academia Nursing*, 37, 872-882
- Kalaycı, Ş. (2010). *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri*. Ankara: Asil Yayıncılık.
- Kaltiala-Heino, R., Lintonen, T., & Rimpela, A. (2004). Internet addiction? Potentially problematic use of the internet in a population of 12-18 year-old adolescents. *Addiction Research and Theory*, 12, 89-96.

- Kara, T. (2011). *Görsel medyanın aile bireyleri üzerindeki etkisi üzerine bir araştırma*, TÜİK Uzmanlık Tezi.
- Kim, K. H., Park, J. Y., Kim, D. Y., Moon, H., & Chun, H. C. (2002). E-life style and motives to use online games. *Irish Marketing Review*, 15, 71-77.
- Kim, K., Ryu, E., Chon, M. Y., Yeun, E. J., Choi, S. Y., Seo, J. S., & Nam, B. W. (2006). Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: A questionnaire survey. *International Journal of Nursing Studies*, 43, 185-192.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, 8 (2). Erişim tarihi 21.06.2013. <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>.
- Köroğlu, G., Öztürk, Ö., Tellioglu, N., Genç, Y., Mırsal, H., & Beyazyürek, M. (2006). Problemlı internet kullanımıyla başvuran iki uçlu bir hasta nedeniyle psikiyatrik ek tanı tartışması: Olgu sunumu. *Journal of Dependence*, 7, 150-154.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychological Association*, 53(9), 1017-1031.
- Lee, Y. S., Han, D. H., Yang, K. C., Daniels, M. A., Na, C., Kee, B. S., & Renshaw, P. F. (2008). Depression like characteristics of 5HTTPLPR polymorphism and temperament in excessive internet users. *Journal of Affective Disorders*, 109, 165-169.



- Leonard, D. (2003). Live in your world, play in ours: Race, video games, and consuming the other. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4), 1-9.
- Leung, L. (2004). Net-generation attributes and seductive properties of the internet as predictors of online activities and internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(3), 333-348.
- Mangır, M. & Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 26, 14-18.
- Morahan–Martin, J. (2005). Internet abuse addiction? Disorder? Symptom? Alternative explanations? *Social Science Computer Review*, 23(1), 39-48.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological internet use among college students. *Computers in Human Behaviour*, 16, 13-29.
- Morrison, G.S. (1998). *Early childhood education today*. Ohio: Pearson Prentice-Hall, Seventy Edition.
- Öztürk, Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y., & Kalyoncu, A.Ö. (2007). İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8, 36-41.
- Pallatini, S., Bernardi, S., & Quercioli, L. (2006). The shorter promis questionnaire and the internet addiction scale in the assessment of multiple addictions in a high-school population: Prevalence and related disability. *CNS Spectrums*, 11, 966-974.
- Peltoniemi, T. (2002). *Net addiction in Finland*. First Pevnet Conference of Telematics in Addiction Prevention, Atina, Yunanistan.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.

- Rapeepisarn, K., Wong, K. W., Fung, C.C., & Khine, M. S. (2008). The relationship between game genres, learning techniques and learning styles in educational computer games. *LNCS, 5093*, 497–508.
- Schaefer, S., & Warren, J. (2004). Teaching computer game design and construction. *Computer-Aided Design, 36*, 1501–1510.
- Sevinç, M. (2009). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*, Ankara: Morpa Kültür Yayınları.
- Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck, Jr P. E., Khosla, U. M., & McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorders, 57*, 267-272.
- Shapira, N. A., Lessig, M. C., Goldsmith, T. D., Szabo, S. T., Lazoritz, M., Gold, M. S., & Stein, D. J. (2003). Problematic internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety, 17*, 207-216.
- Sisler, V. (2005). *Videogames and politics*. Presented in international centre for art and new technologies, Prague.
- Şencan, H. (2005). *Sosyal ve davranışsal ölçümlerde güvenilirlik ve geçerlik*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Tabanlı, K. (2010). *Çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar ve Simmel'in yabancı kavramı* Yüksek Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tahiroğlu, A. Y., Çelik, G. G., Uzel, M., Özcan, N., & Avcı, A. (2008). Internet use among Turkish adolescents. *Cyberpsychology & Behavior, 11(5)*, 537-543.
- Temel, F. Z., & Aksoy, A. B. (2005). *Ergen ve gelişimi yetişkinliğe ilk adım*, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

- Thatcher, A., & Goolam, S. (2005). Development and psychometric properties of the problematic internet use questionnaire. *South African Journal of Psychology*, 35(4), 793-797.
- Türkiye İstatistik Kurumu (16/08/2012) sayı: 10880, Erişim tarihi 20.06.2013  
<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=10880>.
- Whang, L. S.-M., Lee, S., & Chang, G. (2003). Internet over-users' psychological profiles: A behavior sampling analysis on internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(2), 143-150.
- Widyanto, L., & Griffiths, M. (2006). Internet addiction: A critical review. *International Journal Mental Health and Addiction*, 4, 31–51.
- Yang ,S. C., & Tung, C-J. (2007). Comparison of internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 79–96.
- Yavuzer, H. (1987). *Doğum öncesinden ergenlik sonuna çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yen, J. Y., Ko,C. H., Yen, C. F., Chen, S. H.,Chung, W. L., & Chen, C. C. (2008). Psychiatric symptoms in adolescents with internet addiction: Comparison with substance use. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 62, 9–16.
- Yılmaz, E., & Çağltay, K.(2005). History of digital games in Turkey. Proceedings of DİGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play.
- Yoo, H.J., Cho, S. C., Ha, .J, Yune, S. K., Kim, S. J., Hwang, J., Chung, A., Sung, Y. H., & Lyoo, I. K. (2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 58, 487-494.

- Young, K. S. (1996a). Psychology of computer use: XL. addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports, 79*, 899-902.
- Young, K. S. (1996b). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior, 11*, 237-244.
- Young, K. S. (2000). Cyber-disorders: The mental health concern for the new millennium. *CyberPsychology & Behavior, 3*(5), 475-479.
- Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist, 48*(4), 402-415.
- Young, K. S., & Rodgers, R. C. (1998). The relationship between depression and internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior, 1*(1), 25-28.
- Yörükoğlu, A. (2008). *Çocuk ruh sağlığı, çocuğun kişilik gelişimi, eğitimi ve ruhsal sorunları*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Zervopoulos, J. A. (1999). *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM): An overview*. Published in the Expert Witness Manual State Bar of Texas Family Law Section's.

**İNTERNET KAYNAKLARI**

Aktüel Dergisi. Erişim: 4 Nisan 2013,

<http://www.aktuel.com.tr/Teknoloji/2013/01/09/kiralik-katil-tuttu>.

Amazon. Erişim: 19 Şubat 2013, [http://www.amazon.com/Greenwood-Presents-Elminsters-Forgotten-Realms/dp/0786960345/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360690683&sr=1-1&keywords=forgotten+realms](http://www.amazon.com/Greenwood-Presents-Elminsters-Forgotten-Realms/dp/0786960345/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360690683&sr=1-1&keywords=forgotten+realms).

Elminsters-Forgotten-

Realms/dp/0786960345/ref=sr\_1\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360690683&sr=1-1&keywords=forgotten+realms.

Amazon. Erişim: 19 Şubat 2013, [http://www.amazon.com/Harry-Potter-Paperback-Box-Books/dp/0545162076/ref=sr\\_1\\_2?s=books&ie=UTF8&qid=1360686922&sr=1-2&keywords=harry+potter](http://www.amazon.com/Harry-Potter-Paperback-Box-Books/dp/0545162076/ref=sr_1_2?s=books&ie=UTF8&qid=1360686922&sr=1-2&keywords=harry+potter).

Books/dp/0545162076/ref=sr\_1\_2?s=books&ie=UTF8&qid=1360686922&sr=1-2&keywords=harry+potter.

Amazon. Erişim: 19 Şubat 2013, [http://www.amazon.com/Have-No-Mouth-Must-Scream/dp/0759298157/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&qid=1360671727&sr=8-1&keywords=i+have+no+mouth+and+i+must+scream](http://www.amazon.com/Have-No-Mouth-Must-Scream/dp/0759298157/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1360671727&sr=8-1&keywords=i+have+no+mouth+and+i+must+scream).

Scream/dp/0759298157/ref=sr\_1\_1?ie=UTF8&qid=1360671727&sr=8-1&keywords=i+have+no+mouth+and+i+must+scream.

Amazon. Erişim: 19 Şubat 2013, [http://www.amazon.com/Rainbow-Six-Tom-Clancy/dp/0425170349/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360685620&sr=1-1&keywords=rainbow+six](http://www.amazon.com/Rainbow-Six-Tom-Clancy/dp/0425170349/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360685620&sr=1-1&keywords=rainbow+six).

Clancy/dp/0425170349/ref=sr\_1\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360685620&sr=1-1&keywords=rainbow+six.

Amazon. Erişim: 19 Şubat 2013, [http://www.amazon.com/Wheel-Time-Boxed-Set-Books/dp/0812538366/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360690178&sr=1-1&keywords=wheel+of+time+box+set](http://www.amazon.com/Wheel-Time-Boxed-Set-Books/dp/0812538366/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360690178&sr=1-1&keywords=wheel+of+time+box+set).

Books/dp/0812538366/ref=sr\_1\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360690178&sr=1-1&keywords=wheel+of+time+box+set.

Amazon. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.amazon.com/Dune-40th-Anniversary-Chronicles->

Chronicles-.

Book/dp/0441013597/ref=sr\_1\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360672279&sr=1-1&keywords=dune.

Amazon. Erişim: 21 Şubat 2013, [http://www.amazon.com/Pratchett-Discworld-Collection-Academicals-GoingPostal/dp/B003VAKU1A/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360673962&sr=1-1&keywords=discworld+collection](http://www.amazon.com/Pratchett-Discworld-Collection-Academicals-GoingPostal/dp/B003VAKU1A/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1360673962&sr=1-1&keywords=discworld+collection).

Ardace History. Erişim: 18 Şubat 2013, <http://www.arcade-history.com/?n=the-house-of-the-dead&page=detail&id=1153>.

Bbc News. Erişim: 4 Nisan 2013, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>

Capcom Studios. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.capcom.co.jp/ir/english/company/history.html>.

Chine.org. Erişim: 4 Nisan 2013, <http://www.china.org.cn/english/Life/130551.htm>.

Daily News. Erişim: 4 Nisan 2013, <http://www.nydailynews.com/news/national/florida-mom-alexandra-tobias-pleads-guilty-murdering-baby-crying-farmville-game-article-1.192666>.

Google Play Store. Erişim: 8 Kasım 2013, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashofclans&hl=tr>.

Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013, <http://corporate.guinnessworldrecords.com/company-history.aspx>.

Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/first-role-playing-console-video-game>.

Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/most-popular-free-mmorpg>.

Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/9000/most-money-received-for-a-virtual-world>.

Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/9000/longest-video-games-marathon>.

Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/first-role-playing-console-video-game>.

Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/most-prolific-video-game-character>.

Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/best-selling-videogame-heroine>.

- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/first-3d-survival-horror-video-game>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/most-popular-free-mmorpg>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/first-arrest-for-murder-of-a-virtual-victim>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/12000/longest-prison-sentence-for-playing-a-video-game>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/9000/most-money-received-for-a-virtual-world>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/4000/most-players-at-an-internet-poker-room>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/most-financially-rewarding-mmorpg-for-player>.



- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/9000/largest-user-generated-virtual-economy>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/longest-video-games-marathon-playing-grand-theft-auto-%28series%29>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/longest-video-games-marathon-playing-a-fighting-game>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/longest-video-games-marathon-playing-an-action-adventure-game>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/12000/longest-video-games-marathon-playing-a-role-playing-game-%28rpg%29>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/12000/longest-video-games-marathon-playing-a-japanese-style-role-playing-game-%28jrpg%29>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/12000/longest-video-games-marathon-playing-a-stealth-game>.

- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/12000/longest-video-games-marathon-playing-a-survival-horror-game>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/longest-video-games-marathon-playing-a-first-person-shooter-%28fps%29>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/8000/longest-video-games-marathon-playing-a-platform-game>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/11000/longest-video-games-marathon-playing-a-mobile-phone-game>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/4000/longest-video-games-marathon-playing-on-a-tablet-computer>.
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
[www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/longest-video-games-marathon-playing-a-football-game](http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/longest-video-games-marathon-playing-a-football-game).
- Guinness World Records. Erişim: 13 Eylül 2013,  
<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/first-role-playing-console-video-game>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/dr-mario/nes-7157>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/mario-kart/n64-502>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/mario-party/n64-10397>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/mario-tennis-872517/n64-14400>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/mario-superstar-baseball/gcn-716495>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/search?q=s%C3%BCper%20mario>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/double-dragon/arcade-8079>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/double-dragon-ii-the-revenge-806598/gb-10970>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/super-double-dragon/snes-8858>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/battleloads-double-dragon-the-ultimate-team/snes-8251>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/double-dragon-v-the-shadow-falls/snes-6859>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/double-dragon-905006/ng-5900>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/articles/2012/09/11/double-dragon-neon-review>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/wing-commander/pc-8840>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://www.ign.com/articles/2008/06/23/alone-in-the-dark-restrospective?page=1>.

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, [http://www.imdb.com/title/tt0106761/?ref\\_=sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0106761/?ref_=sr_1).

Imagine Games Network. Erişim: 17 Şubat 2013, [www.ign.com/games/mario-golf/n64-10628](http://www.ign.com/games/mario-golf/n64-10628).

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/max-payne/pc-11645>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/alone-in-the-dark-2/pc-8012>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/alone-in-the-dark-the-new-nightmare/pc-12165>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/articles/2008/07/08/alone-in-the-dark-review-2>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/doom/pc-3285>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/doom-ii/pc-3794>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/final-doom/pc-8008>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/articles/2005/04/04/doom-3-resurrection-of-evil-2>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/hitman-codename-47/pc-13441>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/hitman-2-silent-assassin/pc17127>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/articles/1998/03/28/dead-or-alive-5>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/dead-or-alive-2/dc-11026>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/articles/2001/11/13/dead-or-alive-3>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/articles/2005/12/29/dead-or-alive-4>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/dead-or-alive-5/ps3-117918>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/prince-of-persia-1989/pc-6808>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/prince-of-persia-2/snes-8244>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/arabian-nights-prince-of-persia/pc-11696>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/prince-of-persia-classic-trilogy-hd/gba-535905>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/prince-of-persia-revelations/cell-713690>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/prince-of-persia-classic-trilogy-hd-809005/pc-736199>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/prince-of-persia-classic/xbox-360-906142>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/prince-of-persia/cell-14297797>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/prince-of-persia-the-forgotten-sands/psp-53702>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/articles/2006/05/05/the-history-of-tekken>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/i-have-no-mouth-and-i-must-scream/pc-6350>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/dune/pc-498891>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/articles/1996/11/21/discworld>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-war-of-the-ring/pc-496389>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-the-third-age/gcn-623841>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-the-battle-for-middle-earth/pc-606070>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-conquest/ps3-14235096>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-war-in-the-north/pc-45923>.

Imagine Games Network. Erişim: 20 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-the-return-of-the-king/pc-546201>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/lego-the-lord-of-the-rings/nds-140081>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-online-shadows-of-angmar/pc-12112>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/the-lord-of-the-rings-online-mines-of-moria/pc-14241090>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-six/pc-3836>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/tom-clancys-counter-terrorism-classics-pack/pc-11641>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-six-3-raven-shield/pc-478599>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-six-3-black-arrow/xbox-675066>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-six-lockdown/cell-749238>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-six-vegas-2/xbox-360-14220053>.



Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/tom-clancys-rainbow-6-patriots/pc-121861>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/harry-potter-collection/ps-491764>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/harry-potter-and-the-prisoner-of-azkaban/pc-568359>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/harry-potter-and-the-goblet-of-fire/pc-741133>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/harry-potter-and-the-order-of-the-phoenix/psp-850864>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/harry-potter-and-the-half-blood-prince/mac-14248955>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/lego-harry-potter-years-1-4/xbox-360-14329938>.

Imagine Games Network. Erişim: 21 Şubat 2013, <http://www.ign.com/search?q=harry%20potter&page=0&count=10&type=object&objectType=game&filter=games&>.

Imagine Games Network. Erişim: 22 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/the-wheel-of-time/pc-2316>.

Imagine Games Network. Erişim: 22 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/forgotten-realms-archives-collection-one/pc-645631>.

Imagine Games Network. Erişim: 22 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/forgotten-realms-archives-collection-two/pc-645575>.

Imagine Games Network. Erişim: 22 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/forgotten-realms-archives-collection-three/pc-645038>.

Imagine Games Network. Erişim: 22 Şubat 2013, <http://www.ign.com/games/forgotten-realms-demon-stone/ps2-573532>.

Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013, [http://www.imdb.com/title/tt0108255/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0108255/?ref_=fn_al_tt_1).

Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013, [http://www.imdb.com/title/tt0096707/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0096707/?ref_=fn_al_tt_2).

Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013, [http://www.imdb.com/title/tt0111301/?ref\\_=sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0111301/?ref_=sr_1).

Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013, [http://www.imdb.com/title/tt0114563/?ref\\_=sr\\_3](http://www.imdb.com/title/tt0114563/?ref_=sr_3).

Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013, [http://www.imdb.com/title/tt0891592/?ref\\_=sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0891592/?ref_=sr_2).

Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013, [http://www.imdb.com/title/tt0113855/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0113855/?ref_=fn_al_tt_2).

Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013, [http://www.imdb.com/title/tt0293429/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0293429/?ref_=fn_al_tt_1).

- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0170982/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_3](http://www.imdb.com/title/tt0170982/?ref_=fn_al_tt_3).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0131646/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0131646/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0173840/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0173840/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0146316/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0146316/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0325703/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt0325703/?ref_=fn_al_tt_4).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0120804/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0120804/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0318627/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_7](http://www.imdb.com/title/tt0318627/?ref_=fn_al_tt_7).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0432021/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_6](http://www.imdb.com/title/tt0432021/?ref_=fn_al_tt_6).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt1220634/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_5](http://www.imdb.com/title/tt1220634/?ref_=fn_al_tt_5).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt1855325/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt1855325/?ref_=fn_al_tt_4).

- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0317676/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0317676/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0435665/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt0435665/?ref_=fn_al_tt_4).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
<http://www.ign.com/articles/2008/03/01/ign-presents-the-history-of-tomb-raider?page=1>.
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013, <http://www.imdb.com/title/tt0302252/>.
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0369226/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0369226/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0419706/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0419706/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0467197/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0467197/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 23 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0119707/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt0119707/?ref_=fn_al_tt_4).
- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0398913/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0398913/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0473075/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0473075/?ref_=fn_al_tt_1).

- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0411951/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0411951/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0087182/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0087182/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0313773/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt0313773/?ref_=fn_al_tt_4).
- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt1079959/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1079959/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0167261/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_5](http://www.imdb.com/title/tt0167261/?ref_=fn_al_tt_5).
- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0167260/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_4](http://www.imdb.com/title/tt0167260/?ref_=fn_al_tt_4).
- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0241527/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0241527/?ref_=fn_al_tt_1).
- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0295297/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_9](http://www.imdb.com/title/tt0295297/?ref_=fn_al_tt_9).
- Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0304141/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_10](http://www.imdb.com/title/tt0304141/?ref_=fn_al_tt_10).

Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0330373/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_5](http://www.imdb.com/title/tt0330373/?ref_=fn_al_tt_5).

Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0373889/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_8](http://www.imdb.com/title/tt0373889/?ref_=fn_al_tt_8).

Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0417741/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_7](http://www.imdb.com/title/tt0417741/?ref_=fn_al_tt_7).

Internet Movie Database. Erişim: 24 Mart 2013,  
[http://www.imdb.com/title/tt0926084/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_6](http://www.imdb.com/title/tt0926084/?ref_=fn_al_tt_6).

Internet World Stats. Erişim Tarihi: 28 Ekim 2013,  
<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.

Internet World Stats. Erişim Tarihi: 28 Ekim 2013,  
<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.

Karakteralsat. Erişim: 4 Nisan 2013, <http://www.karakteralsat.com>.

Milliyet Gazetesi. Erişim: 4 Nisan 2013, <http://dunya.milliyet.com.tr/video-oyunu-yuzunden-annesini-oldurdu/dunya/dunyadetay/17.11.2010/1315301/default.htm>.

Milliyet Gazetesi. Erişim: 4 Nisan 2013, <http://gundem.milliyet.com.tr/oyun-bagimliligi-olum-getirdi/gundem/gundemdetay/31.07.2011/1420817/default.htm>.

Mmosite News. Erişim: 4 Nisan 2013, <http://news.mmosite.com/content/2007-12-23/20071223191355769,1.shtml>.

Netherrealm studios. Eriřim: 117 Şubat 2013, <http://www.netherrealm.com/news/133>.

Newspaper Archive. Eriřim: 4 Nisan 2013, [http://newspaperarchive.com/daily-herald/1982-05-31/page-2?tag=steve+juraszek&rtserp=people/j/jurand\\_jr-jurckowski/juraszek/steve-juraszek](http://newspaperarchive.com/daily-herald/1982-05-31/page-2?tag=steve+juraszek&rtserp=people/j/jurand_jr-jurckowski/juraszek/steve-juraszek).

Nintendo Magazine. Eriřim: 17 Şubat 2013, <http://www.officialnintendomagazine.co.uk/14007/features/history-of-mario-1985-87/>.

Ntvmsnbc. Eriřim 15 Ekim 2013, <http://www.ntvmsnbc.com/id/25201627/>.

Ntvmsnbc. Eriřim: 4 Nisan 2013, <http://www.ntvmsnbc.com/id/25400238/#storyContinued>.

Oyun Param. Eriřim: 4 Nisan 2013, [http://www.oyunparam.com/karakter\\_satisi](http://www.oyunparam.com/karakter_satisi).

Sabah Gazetesi. Eriřim: 4 Nisan 2013, [http://www.sabah.com.tr/Dunya/2010/06/01/bilgisayar\\_oyunu\\_gercek\\_oldu](http://www.sabah.com.tr/Dunya/2010/06/01/bilgisayar_oyunu_gercek_oldu).

Sahibinden.com. Eriřim: 3 Ocak 2013, <http://www.sahibinden.com/ilan/alisveris-oyun-konsol-online-karakter-metin2-97-lv-110355984/detay>.

Sahibinden.com. Eriřim: 3 Ocak 2013, <http://www.sahibinden.com/ilan/alisveris-oyun-konsol-online-karakter-clash-of-clans-128-level-tum-updateler-full-plus3300-kupa-126774818/detay>.

Sahibinden.com. Eriřim: 3 Ocak 2013, [http://www.sahibinden.com/oyun-konsol-online-karakter?query\\_text=online+karakter](http://www.sahibinden.com/oyun-konsol-online-karakter?query_text=online+karakter).

Sahibinden.com. Erişim: 4 Nisan 2013, <http://www.sahibinden.com/oyun-konsol-online-karakter>.

Skynews. Erişim: 4 Nisan 2013, <http://news.sky.com/story/569482/father-kills-daughter-over-xbox-console>.

Square Enix. Erişim: 17 Şubat 2013, <http://archive.na.square-enix.com//ffanniversary/>.

St. Petersburg Times. Erişim: 4 Nisan 2013, [http://www.sptimes.com/News/010301/Hillsborough/Father\\_guilty\\_in\\_deat.shtml](http://www.sptimes.com/News/010301/Hillsborough/Father_guilty_in_deat.shtml).

The Academy of Motion Picture arts and Sciences: 20 Ekim 2013, [http://awardsdatabase.oscars.org/ampas\\_awards/SessionTimeout.jsp;jsessionid=954F838CED8CCBF06726CCFA1D384DBC](http://awardsdatabase.oscars.org/ampas_awards/SessionTimeout.jsp;jsessionid=954F838CED8CCBF06726CCFA1D384DBC).

The Academy of Motion Picture arts and Sciences: 20 Ekim 2013, [http://awardsdatabase.oscars.org/ampas\\_awards/DisplayMain.jsp?curTime=1360625882104](http://awardsdatabase.oscars.org/ampas_awards/DisplayMain.jsp?curTime=1360625882104).

The Guardian. Erişim: 4 Nisan 2013, <http://www.theguardian.com/world/2010/mar/05/korean-girl-starved-online-game>.

The Telegraph. Erişim: 4 Nisan 2013, <http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/1559303/Arson-boy-locked-up-for-killing-brother.html>.



- The Times. Erişim: 4 Nisan 2013,  
<http://www.thetimes.co.uk/tto/news/world/americas/article1999136.ece>.
- Time Magazine. Erişim: 10 Eylül 2013,  
<http://content.time.com/time/covers/0,16641,19820118,00.html>.
- Türk Dil Kurumu. Erişim: 21 Eylül 2013,  
[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d3f86447ad1.40940107](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d3f86447ad1.40940107).
- Türk Dil Kurumu. Erişim: 21 Eylül 2013,  
[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d47547b10a5.04586247](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d47547b10a5.04586247).
- Türk Dil Kurumu. Erişim: 21 Eylül 2013,  
[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d4766034039.55890365](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.528d4766034039.55890365).
- Youtube. Erişim: 8 Kasım 2013,  
[http://www.youtube.com/results?search\\_query=Clash+of+Clans&sm=3](http://www.youtube.com/results?search_query=Clash+of+Clans&sm=3).
- Zaman Gazetesi.Erişim: 4 Nisan 2013, [http://www.zaman.com.tr/aile-saglik\\_babasi-olen-oyun-bagimlisi-cocuk-babamin-sadece-bir-cani-varmis\\_571375.html](http://www.zaman.com.tr/aile-saglik_babasi-olen-oyun-bagimlisi-cocuk-babamin-sadece-bir-cani-varmis_571375.html).

**EK-1****Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Taslağı**

Sevgili Öğrencim,

Öncelikle bu araştırmaya katıldığınız için çok teşekkür ederim. Aşağıdaki sorulara vereceğiniz cevaplar araştırmanın sonuçlarının gerçeği yansıtması bakımından çok önem taşıyor. “Doğru” ya da “Yanlış” cevap diye bir şey yoktur. Sonuçlar sadece araştırma amaçlı kullanılacak ve gizli tutulacaktır. Lütfen her soruyu dikkatlice okuyup en doğru şekilde işaretlemeyi unutmayalım!

Doç.Dr. Gülşah Başol  
Abdullah Bedir KAYA  
Gaziosmanpaşa Üniversitesi

Adı Soyadı:.....

Okulunuz:.....

1. Sınıfınız: <input type="checkbox"/> 9.sınıf <input type="checkbox"/> 10.sınıf <input type="checkbox"/> 11.sınıf <input type="checkbox"/> 12. sınıf	2. Cinsiyetiniz: <input type="checkbox"/> Kız <input type="checkbox"/> Erkek
3. Kaçınıcı çocuksunuz ? (1.) (2.) (3.) (4. ve üzeri)	4. Kardeş sayısı (siz hariç) .....
5. Annenizin eğitim durumu nedir? <input type="checkbox"/> Okur-yazar değil <input type="checkbox"/> İlkokul <input type="checkbox"/> Ortaokul <input type="checkbox"/> Lise <input type="checkbox"/> Üniversite <input type="checkbox"/> Lisansüstü	6. Babanızın eğitim durumu nedir? <input type="checkbox"/> Okur-yazar değil <input type="checkbox"/> İlkokul <input type="checkbox"/> Ortaokul <input type="checkbox"/> Lise <input type="checkbox"/> Üniversite <input type="checkbox"/> Lisansüstü
7. Genel olarak kendinizi ne kadar başarılı buluyorsunuz? <input type="checkbox"/> Az <input type="checkbox"/> Orta <input type="checkbox"/> Çok	
8. Genel olarak kendinizden hoşnut musunuz? <input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır <input type="checkbox"/> Kısmen	
9. Hangi çevrimiçi oyun veya oyunları oynuyorsunuz? .....	
10. Günde ortalama kaç saat oyun oynuyorsunuz? <input type="checkbox"/> 0-1 saat <input type="checkbox"/> 1-2 saat <input type="checkbox"/> 2-4 saat <input type="checkbox"/> 4-6 saat <input type="checkbox"/> 6-8 saat <input type="checkbox"/> 8- 10 saat <input type="checkbox"/> 10 saatten fazla	
11. Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, yemek gibi) hiç ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir? .....	

Aşağıda bir dizi ifade için her bir ifadeye ne kadar katıldığınızı belirtebileceğiniz 1'den 5'e kadar rakamlar verilmiştir. Bunun için, önce her Maddeyi dikkatle okuyunuz. İfadenin karşısındaki seçeneklerde sizin görüşünüzü yansıtan kutuya (X) işareti koymanız yeterlidir.

(5) Tamamen Katılıyorum, (4) Katılıyorum, (3) Kararsızım, (2) Katılmıyorum, (1) Kesinlikle Katılmıyorum.

<i>ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ</i>	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1. Çevrimiçi oyun oynadığım gruba kendimi ait hissedirim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
2. Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
3. Çevrimiçi oyunda başarılı olmayı çok önemsemem.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
4. Çevrimiçi oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
5. Kimseye anlatamadığım meseleleri çevrimiçi oyunda edindiğim arkadaşlarımla paylaşırım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
6. Çevrimiçi oyun oynamanın beni mutlu ettiğini ailem anlamıyor.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
7. Ailem çevrimiçi oyunu internet kafede para harcayarak oynamamam için bana bilgisayar almış ve internet bağlantısı sağlamıştır.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
8. Çevrimiçi oyun grubumuza dâhil olan tanımadığım bir oyuncuya yardım etmişliğim vardır (silah, item, asker vs.).	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
9. Çevrimiçi oyunlarda level(seviye) atladığımda mutlu hissedirim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
10. Geliştirilmiş bir karakter satın almışlığım vardır.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
11. Çevrimiçi oyunlarda dâhil olduğum grup benim için çok önemli değildir.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
12. Çevrimiçi oyun oynadığımda kendimi yalnız hissetmiyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
13. Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissedirim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
14. Çevrimiçi oyunda tanıştığım arkadaşlarımla gerçek ortamda tanışmak isterim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
15. Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)

<i>ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ</i>	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
16. Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
17. Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlarım ile daha az vakit geçiriyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
18. Çevrimiçi oyun oynarken yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
19. Level atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissederim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
20. Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri satarak para kazandım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
21. Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak çokta önemli değildir.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
22. Çevrimiçi oyunda yalnız hareket ederim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
23. Çevrimiçi oyunda edindiğim arkadaşlarıma güvenmem.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
24. Çevrimiçi oyunda düşük seviyeli bir oyuncuyla muhatap olmam.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
25. Çevrimiçi oyunda edindiğim arkadaşlarımdan cep telefonu numaralarını bilirim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
26. Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemişimdir.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
27. Çevrimiçi oyun grubumdaki arkadaşlarımla kazanımlarımı (item, silah vs.) paylaşıyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
28. Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
29. Çevrimiçi oyunda itibarlı gruplardan herhangi birine üye olmayı çok isterim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
30. Çevrimiçi oyun oynamadığımda kendimi boşlukta hissediyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
31. Çevrimiçi oyun oynamak aile içi ilişkilerimi olumsuz etkiledi.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
32. Çevrimiçi oyunda edindiğim arkadaşlarımdan yokluğunu aramam.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
33. Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
34. Çevrimiçi oyun oynamamdan dolayı arkadaş çevrem değişti.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
35. Çevrimiçi oyunlarda daha iyi bir gruptan teklif alsam da kendi grubumda kalmaya devam ederim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
36. Çevrimiçi oyun için para harcadım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)

<i>ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ</i>	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
37. Sanal ortamda kurulan arkadaşlıklar karşılıklı çıkara dayalıdır.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
38. Çevrimiçi oyun oynamam ailem ile daha çok sorun yaşamama neden oldu.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
39. Çevrimiçi oyunda herhangi bir gruba dahil olmadığım zamanlarda kendimi yalnız hissediyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
40. Çok uzun saatler çevrimiçi oyun oynadığımdan aşırı kilo aldım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
41. Çevrimiçi oyun oynamayı arkadaşlarımla vakit geçirmeye tercih ederim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
42. Çok uzun saatler çevrimiçi oyun oynadığımdan sağlığımın bozuldu.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
43. Çevrimiçi oyun grubumuzun herhangi bir faaliyeti için derslerimi aksattığım olmuştur.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
44. Farklı aktiviteler yapacak imkanım olsaydı, çevrimiçi oyun oynamazdım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
45. Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
46. Çevrimiçi oyun oynamayı bırakırsam emeklerimin boşa gideceğini düşünüyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
47. Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
48. Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
49. Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
50. Daha çok param olsa çevrimiçi oyun için daha fazla para harcarım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
51. Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
52. Çevrimiçi oyun grubumuzun herhangi bir faaliyetine muhakkak katılırım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
53. Çevrimiçi oyun oynayabilmek için internet kafelerde para harcarım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
54. Çevrimiçi oyun oynadığım arkadaşlarımla çevrimdışı dünya da da görüşürüm.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
55. Çevrimiçi oyun oynamak okul başarıyı olumsuz etkiledi.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
56. Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) okulu astığım olmuştur.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
57. Çevrimiçi oyun arkadaşlarımdan dışında görüştüğüm başka arkadaşlarımda vardır.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)

<i>ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ</i>	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
58. Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
59. Çevrimiçi oyunun aile ilişkilerime zarar vermemelidir.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
60. Çevrimiçi oyun için para harcamak gereksizdir.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
61. Çevrimiçi oyunda saygın bir oyuncuyum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
62. Çevrimiçi oyunda edindiğim arkadaşlarla oyunda ortak hareket ederim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
63. Gece geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
64. Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissederim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
65. Çevrimiçi oyunda edinilen arkadaşlıkları samimiyetsiz buluyorum.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
66. Çevrimiçi oyunda seviyesi benden yüksek oyuncularını yendiğimde gururlanırım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
67. Gerçek dostlarım olsaydı çevrimiçi oyunu bu kadar oynamazdım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
68. Çevrimiçi oyuna ara vermemek için tuvalet ihtiyacımı ertelerim.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
69. Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)

**EK-3****Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği**

İsminiz:

Sınıfınız:

Okulunuz:

Hangi çevrimiçi oyunu oynuyorsunuz:.....

Çevrimiçi oyun oynama alışkanlığından vazgeçebilmek ister misiniz?

 Evet  Hayır  Kararsızım

Not: Sevgili öğrencim. Bir araştırma kapsamında size yöneltilen sorular bilimsel amaçlarla sorulmuş olup verdiğiniz bilgiler kesinlikle kimse ile paylaşılmayacaktır. Size yöneltilen soruların doğru ya da yanlış bir cevabı yoktur. Sizin durumunuza hangi seçenek en yakınsa lütfen o seçeneği işaretleyiniz. Katılımınızdan dolayı teşekkür ederim.

Doç. Dr. Gülşah Başol

Öğr. Gör. Abdullah Bedir Kaya

Soru No	Soru	Tamamen Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1	Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.	( )	( )	( )	( )	( )
2	Çevrimiçi oyunlarda level(seviye) atladığımda mutlu hissederim.	( )	( )	( )	( )	( )
3	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.	( )	( )	( )	( )	( )
4	Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.	( )	( )	( )	( )	( )
5	Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım.	( )	( )	( )	( )	( )
6	Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.	( )	( )	( )	( )	( )

7	Gece geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu.	( )	( )	( )	( )	( )
8	Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim.	( )	( )	( )	( )	( )
9	Çevrimiçi oyun oynarken yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.	( )	( )	( )	( )	( )
10	Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim.	( )	( )	( )	( )	( )
11	Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri satarak para kazandım.	( )	( )	( )	( )	( )
12	Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.	( )	( )	( )	( )	( )
13	Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissederim.	( )	( )	( )	( )	( )
14	Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur.	( )	( )	( )	( )	( )
15	Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.	( )	( )	( )	( )	( )
16	Level atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissederim.	( )	( )	( )	( )	( )
17	Çevrimiçi oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.	( )	( )	( )	( )	( )
18	Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım.	( )	( )	( )	( )	( )
19	Çevrimiçi oyunda seviyesi benden yüksek oyuncularını yendiğimde gururlanırım.	( )	( )	( )	( )	( )
20	Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim.	( )	( )	( )	( )	( )
21	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemiştir.	( )	( )	( )	( )	( )



## ÖZGEÇMİŞ

09.04.1988 tarihinde Kayseri’de doğdum. 2002 yılında ilköğretim eğitimimi Kayseri’de tamamladım. 2005 yılında burslu olarak eğitim gördüğüm Özel Hisarcıklıođlu Fen Lisesi’nden mezun oldum. Aynı yıl Fırat Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi Bilgisayar Öğretmenliđi Bölümünü kazandım ve 2009 yılında mezun oldum. 2010 yılında Sivas’ın Şarkışla ilçesinde Şarkışla Ticaret Meslek Lisesi’nde göreve başladım. 2012 yılından bu yana ise Hitit Üniversitesi Sungurlu Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar Programcılıđı bölümünde Öğretim Görevlisi olarak çalışmaktayım.