



TÜRKİYE CUMHURİYETİ
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE OYUN BAĞIMLILIK
DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLERE GÖRE
DEĞERLENDİRİLMESİ**

Dr. Abdullah Ömer Şeker

Yüksek Lisans Tezi

HALK SAĞLIĞI ANABİLİM DALI

DANIŞMAN

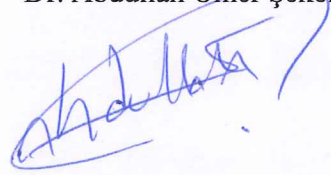
Doç. Dr. Seyhan Hıdıroğlu

2018 - İSTANBUL

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün safhalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışılması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığı beyan ederim.

Dr. Abdullah Ömer Şeker



TEŞEKKÜR

Özel sektörün yoğunluğu ve hayatın zorluğu içerisinde pek çok zaman fırsat bulamadığım bu tezimde bana sabırla ve şefkatle yol gösteren danışmanım Doç. Dr. Seyhan Hıdıroğlu'na, beni Halk Sağlığına yönlendiren Dr. Ahmet Özdemir ve Prof. Dr. Alper Cihan'a, Marmara Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı'nı bana tavsiye eden ve ufuk veren Prof. Dr. Osman Hayran'a tüm kalbimle teşekkür ederim. Onlar olmasaydı bu günlere gelemezdim.

Hocalarımla yanı sıra iş hayatının yoğunluğuna rağmen müsamahasını eksik etmeyen Dr. Barış Erdoğan'a, anketi uygulamamdan yardımcı olan kardeşim İbrahim Ebubekir Şeker'e sonsuz minnettarım. Tüm bunlarla birlikte asıl şükranlığımı hem temiz kalbi hem inanılmaz anlayışı ve hayatımı güzelleştiren varlığıyla eşim Dr. Aysun Özdemir Şeker'e sunuyorum. O olmasaydı bugünler, kızımız İpek Hanne var olmazdı. Son olarak anketlere katılarak bu güzel çalışmaya dahil olan bütün gönüllülere ayrıca teşekkürlerimi sunarım.

Dr. Abdullah Ömer Şeker

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	i
TABLolar	iii
ŞEKİLLER.....	iv
1. TÜRKÇE ÖZET	1
2. İNGİLİZCE ÖZET	2
3. KISALTMALAR.....	3
4. GİRİŞ VE AMAÇ.....	4
4.1. Oyun ve Çevrimiçi Oyunlar.....	4
4.2. Oyun Bağımlılığı	8
4.3. Tezin Amacı.....	10
5. GENEL BİLGİLER	12
5.1. Oyun.....	12
5.2. Dijital Oyunlar	14
5.3. Dijital Oyun Türleri	19
5.4. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Gelişimi.....	22
5.5. Oyun Bağımlılık Ölçekleri.....	26
6. GEREÇ VE YÖNTEM	28
6.1. Araştırmanın Tipi.....	28
6.2. Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Özellikleri	28
6.3. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	30
6.4. Verilerin Toplanması	30
6.5. Verilerin Değerlendirilmesi	32
6.6. Araştırmanın Etik Boyutu.....	33

6.7.	Araştırmanın Güçlük ve Sınırlılıkları	33
7.	BULGULAR.....	34
7.1.	Katılımcıların Genel Özellikleri	34
7.2.	Teknolojik Özelliklerin Dağılımı.....	41
7.3.	Aile Bilgileri	43
7.4.	Oyun Oynama Alışkanlıkları	45
7.5.	Cinsiyete Bağlı Katılımcı Bilgileri	47
7.6.	Yaşa Bağlı Katılımcı Bilgileri	51
7.7.	Okuduğu Bölüme Bağlı Katılımcı Bilgileri.....	55
7.8.	Teknolojik Ürün Tercihine Göre Katılımcı Bilgileri.....	58
7.9.	Genel Bağımlılık Analizleri.....	60
7.10.	Çevrimiçi Oyun Oynayan Bireylerin Bağımlılığına Etki Eden Faktörlerin Analizi	69
7.11.	Tüm Yatkınlık Faktörlerin İncelenmesi.....	78
8.	TARTIŞMA VE SONUÇ	79
8.1.	Tartışma	79
8.2.	Araştırmanın Sınırlılıkları.....	82
8.3.	Sonuç	84
9.	REFERANSLAR.....	87
EK_1	ETİK KURUL.....	93
EK_2	ÖZGEÇMİŞ	94
EK_3	Abdullah Bedir Kaya'nın İzin Belgesi.....	98
EK_4	Aylin Yalçın Irmak'ın İzin Belgesi	99

TABLÖLAR

Tablo 1 Araştırmaya Dahil Edilen Fakültelerin Dağılımı.....	29
Tablo 2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Güvenirlik Katsayıları	32
Tablo 3. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Bölümlere Göre Dağılımları	35
Tablo 4. Katılımcıların Cinsiyet, Yaş, Bölüm Grubu ve Yaşadığı Yere Göre Dağılımları ...	39
Tablo 5. Katılımcıların Kullandığı Teknolojik Ürünler, Oyun İçin Tercih Ettiği Teknolojik Ürünler ve Yaşadığı Yerde İnternet Erişim İmkanına Göre Dağılımları	41
Tablo 6. Katılımcıların Yaşadığı Yere Göre İnternet Erişimi Dağılımı.....	42
Tablo 7. Katılımcıların Aile Sosyoekonomik Durumlarına Göre Dağılımları.....	44
Tablo 8. Katılımcıların Oyun Oynama Alışkanlıklarına Göre Dağılımları	46
Tablo 9. Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Aile Yaşam Durumu ve Bölüm Grubu Dağılımı	47
Tablo 10. Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Kullandığı Teknolojik Ürünler ve Oyun Oynamak İçin Tercih Ettiği Teknolojik Ürünlerin Dağılımı	48
Tablo 11. Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Oyun Türü ve Oynama Durum Dağılımı	50
Tablo 12. Katılımcıların Yaşlarına Göre Aile Yaşam Durumu Dağılımı	51
Tablo 13. Katılımcıların Yaşlarına Göre Bölüm Grubu Dağılımı	52
Tablo 14. Katılımcıların Yaşlarına Göre Oyun Oynama Dağılımı	53
Tablo 15. Katılımcıların Yaşlarına Göre Kullandığı Teknolojik Ürünler ve Oyun Oynamak İçin Tercih Ettiği Teknolojik Ürünlerin Dağılımı	54
Tablo 16. Katılımcıların Okuduğu Bölüm Grubuna Göre Aile Yaşam Durumu Dağılımı	55
Tablo 17. Katılımcıların Okuduğu Bölüm Grubuna Göre Oyun Oynama Dağılımı.....	56
Tablo 18. Katılımcıların Okuduğu Bölüm Grubuna Göre Kullandığı Teknolojik Ürün Dağılımı	57
Tablo 19. Katılımcıların Okuduğu Bölüm Grubuna Göre Oyun İçin Tercih Ettiği Teknolojik Ürün Dağılımı	58
Tablo 20. Katılımcıların Kullandığı Teknolojik Ürüne Göre Oyun Oynama Dağılımı	59

Tablo 21. Katılımcıların Kullandığı Teknolojik Ürüne Göre Çevrimiçi / Çevrimdışı Oyun Oynama Dağılımı.....	60
Tablo 22. Katılımcıların Cinsiyet, Bölüm Grubu ve Yaşa Göre Bağımlılık Yatkınlığının Değerlendirilmesi.....	61
Tablo 23. Katılımcıların İnternet Erişim İmkanına Göre Bağımlılık Yatkınlığı Dağılımı	62
Tablo 24. Katılımcıların Kullandığı Teknolojik Ürünler Göre Bağımlılık Yatkınlığı Dağılımı	63
Tablo 25. Katılımcıların Yaşadığı Yere Göre Bağımlılık Yatkınlığının Değerlendirilmesi ..	64
Tablo 26. Katılımcıların Oyun Tercihi ve Çevrimiçi/Çevrimdışı Oynamasına Göre Bağımlılık Yatkınlığının Dağılımı	65
Tablo 27. Katılımcıların Aile Durumlarına Göre Bağımlılık Yatkınlığının Dağılımı	67
Tablo 28. Katılımcıların Aile Sosyoekonomik Durumlarına Göre Bağımlılık Yatkınlığının Dağılımı	68
Tablo 29. Katılımcıların Çevrimiçi Bağımlılık Faktörlerinin Tanımlayıcı Bilgileri.....	70
Tablo 30. Katılımcıların Çevrimiçi Bağımlılık Faktörlerinin Bağımlılık Yatkınlığıyla İlişkisinin Değerlendirilmesi.....	73
Tablo 31. Katılımcıların Çevrimiçi Bağımlılık Faktörlerinin Cinsiyet İle İlişkisinin Değerlendirilmesi.....	74
Tablo 32. Katılımcıların Ekonomik Kazanç Faktörünün Aile Gelir Durumu İle İlişkisinin Değerlendirilmesi.....	75
Tablo 33. Katılımcıların Çevrimiçi Bağımlılık Faktörleriyle Tercih Ettiği Oyun Türü İle İlişkisinin Değerlendirilmesi*	76
Tablo 34. Katılımcıların Çevrimiçi Bağımlılık Faktörleriyle Kullandığı Teknolojik Ürün İle İlişkisinin Değerlendirilmesi*	77
Tablo 35. Analizlerde Tespit Edilen Yatkınlık Faktörlerinin Karşılaştırılması	78

ŞEKİLLER

Şekil 1. Katılımcıların Aksaklık Faktörüne Göre Dağılım Grafiği.....	71
Şekil 2. Katılımcıların Başarı Faktörüne Göre Dağılım Grafiği	72
Şekil 3. Katılımcıların Ekonomik Kazanç Faktörüne Göre Dağılım Grafiği.....	73

1. TÜRKÇE ÖZET

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLERE GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ

Araştırmacı: Dr. Abdullah Ömer Şeker

Danışman: Doç. Dr. Seyhan Hıdıroğlu

Ana Bilim Dalı: Halk Sağlığı Ana Bilim Dalı

Bu çalışmada üniversitede okuyan öğrencilerin oyunu bağımlılığı etkileyen düzeylerin incelenmesi amaçlanmaktadır. Aralık 2016 ile Mayıs 2017 arasında Marmara Üniversitesi lisans bölümlerinde okuyan 34,089 öğrenci arasından 750 kişiye anket uygulanmıştır. Çalışmamızda bağımlılık tanısı konulamadığı, uluslararası kriterlerin olmaması ve anket ile veri toplanması nedeniyle, için katılımcılar arasında bağımlılık yatkınlığı incelenmiştir. Katılımcıların %24,2'sinde bağımlılık yatkınlığı tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun oynayan bireylerde bağımlılık yatkınlık oranı %52,7 olarak tespit edilmiştir. Ailelerinin gelir seviyesine göre katılımcılar incelendiğinde bireylerin bağımlılık yatkınlığı 2000 ile 6000 TL arası aylık geliri olan ailelerde 3,1 kat; 6001 ile 10000 TL arası aylık geliri olan ailelerde ise 3,19 kat artmıştır. Tek başına yaşayan bireyler ailesiyle aynı evde yaşayan bireylere göre 2,09 kat daha fazla bağımlılık yatkınlığıyla karşı karşıya kalmaktadırlar. Çalışmamızda kullanılan teknolojik ürünler açısından bağımlılık yatkınlığı en yüksek olan ürün bilgisayar olarak bulunmuştur. 4,29 kat yatkınlık artışı olan bilgisayarı sırasıyla 3,13 ile konsol 2,90 ile mini konsol takip etmektedir. Ayrıca strateji, aksiyon ve rol yapma türü oyun oynamak da bağımlılık yatkınlığını arttırmaktadır. Çalışmadan elde ettiğimiz bulgulara bireylerin bağımlılık yatkınlığını değerlendirirken hem çevrimiçi hem çevrimdışı oyun türünü tercih edenlere eşit derecede önem verilmesi gerektiğine kanaat ettik. Bağımlılık yatkınlığının özellikle 18 - 20 yaş grubunda yoğun olması gelecek nesiller açısından ciddi bir tehlike oluşturmaktadır. Yaşla birlikte bağımlılık yatkınlığı olan birey sayısı azalsa bile 25 yaş ve üstü bireylerde %17,5 gibi bir oranda olması ise bu yatkınlığın ömür boyu devam edebileceğini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun, Oyun

2. İNGİLİZCE ÖZET

EVALUATION OF GAME ADDICTION LEVELS IN UNIVERSITY STUDENTS BY VARIOUS FACTORS

Researcher: Dr. Abdullah Ömer Şeker
Mentor: Assoc. Dr. Seyhan Hıdıroğlu
Department: Public Health Department

In this study, we aimed to examine the factors affecting game addiction in college students. Between December 2016 and May 2017, a questionnaire was administered to 750 students from 34,089 students in Marmara University. Because of the lack of international questionnaire about video game addiction diagnoses we only collected the data about addiction risk. General addiction risk was determined in 24.2% and for individuals playing online games 52.7%. Participants examined according to the monthly income level of their families, the addiction risk of the individuals was 3.1 times in the family income between 2000 and 6000 TL; In family income between 6001 and 10000 TL the risk increased by 3.19 times. Individuals living alone face 2.19 times more addiction risk than those living with their family. In terms of technological products, the highest risk of addiction was found as a computer. The computer with a risk increase of 4.29 times followed by a game console (2.13) and a mini game console (3.13). In addition, playing strategy, action and role playing games increases the risk. According to our findings we conclude that when assessing the risk of addiction, it is necessary to pay equal attention to those who prefer online and offline games. The risk is especially serious in the age group of 18 to 20, which poses a serious danger for future generations. Even the risk decreases with age, at age of 25 and over is 17.5% and this addiction risk can be maintained for life.

Keywords: Addiction, Addiction to Online Games, Digital Games, Video Games

3. KISALTMALAR

AVM: Alış Veriş Merkezi

DSM: The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı)

DOBÖ: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

EA: Eşit Ağırlık

FPS: First Person Shooter (Birinci Kişi Nişancı Oyun Türü)

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)

ÖY: Özel Yetenek

RPG: Role Playing Game (Rol Yapma Oyunu)

SA: Sayısal

SÖ: Sözel

TDK: Türk Dil Kurumu

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu

4. GİRİŞ VE AMAÇ

4.1. Oyun ve Çevrimiçi Oyunlar

Oyun, TDK tarafından yayınlanan güncel Türkçe sözlükte “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanır. (TDK, 2017) Ortaya çıkışı ise insanlık tarihi kadar eskidir.

Psikolojik anlamda oyun, kişilerin hayal gücünün fiziksel aktiviteye yönlendirilmesi olarak ele alınırken; sonucun belirsizliği, kurallara bağlı bir rekabet ortamı, yer, zaman, kurgu ve şans unsurları gibi temel özellikleriyle önemli bir eğitim aracı olarak değerlendirilmektedir. (Radoff, 2017) Erken çocukluk dönemindeki oyunların çocuk gelişimi üzerindeki etkisi, özellikle sosyal hayata hazırlamadaki rolü pek çok çalışmada vurgulanmıştır. (Sevinç M. , 2004)

Çocuk toplumsal değer ve normları oyunla öğrenirken belirsiz koşullarla mücadele etmek için gerekli deneyimi de yine oynadığı oyunlarla kazanmaktadır. Sosyal rollerin ve sorumlulukların öğrenilmesinde oyunun rolü vurgulanmaktadır. (Durualp & Nermin, 2010) Toplumdaki anne, baba gibi roller; doktorluk, şoförlük gibi meslekler oyunlar vasıtasıyla denmektedir.

Oyun, çocuk için ayrıca duygusal etkileşim yaşayabildiği ve kendini ifade edebildiği bir ortamdır. Örneğin, çocuk kendisini ziyarete gelen bir yakınından duyduğu mutluluğu yansıtabileceği bir oyun tercih edebilir. Yine yakının ölümüne şahit olmuş bir çocuk da oyun gereği ölen bir akranını tedavi ederek diriltebileceği bir oyun seçebilir. (Nicolopoulou, 1993)

Vygotsky (1896 – 1934), genel olarak oyunun öğrenme ve bilişsel gelişimde önemli bir rol oynadığı ve çocukların kuralları kavraması ve onlara uyumda yardımcı olduğunu vurgular ve oyunu bir eğitim nesnesi olarak tanımlar. (Nicolopoulou, 1993) Comenius (1600) oyunun eğitimsel yönünü ele alıp çocuk gelişiminde çok önemli bir yer aldığını ifade etsede Locke bunu sadece bir zaman kaybı olarak değerlendirir. Hatta Pestallozi oyunun çocuğun hayatında asla yer etmemesi gerektiğini söylemektedir. Freud(1856 - 1938) oyunu bir kurtarıcı olarak görüp tüm yasakların

dışında güvenli bir ortam olarak değerlendirir. Watson (1878 -1958) ve Piaget ise oyunu sosyal eğitim süreçlerinin bir parçası olarak görür ve deneyim, bilgi ve anlayışın birleştiği bir olgu olarak değerlendirir. (Sevinç M. , 2009)

Oyunun çocuk gelişimindeki rolü dışında bazı araştırmacılar oyunun tanımını sorgular ve sadece çocukluk dönemine has bir öge olmadığı ve her yaş döneminde yer alabileceği belirtilmiştir. Yörükoğlu buna ek olarak oyunun hayal dünyası ile gerçeklik arasındaki rolüne vurgu yapmıştır. Yörükoğlu'na göre “Nasıl bir çocuk oyun oynadığında rahatlıyor, kendini ifade ediyorsa; bir sanatçı da sanatını kullanarak kendini ifade etmekte, aslında oyun oynamaktadır”. (Yörükoğlu, 2008)

Tarihte bulunan ilk oyun kanıtları Türkiye’de Başu Höyükte bulunmuştur. Milattan önce 5000’li yıllara ait olduğu düşünülen bu kantılar farklı renklere boyanmış taşlardan ibarettir. Yine Sümer kitabelerinde oyunların diplomatik hediye ve elit toplulukların uğraşı olarak kullanıldığı tespit edilmiştir. (Lorenzi, 2017)

Erken dönemde oyunların kurgulanmasında kullanılan materyaller kemik (özellikle aşık kemiği), odun, değişik renk ve formatta taşlardan oluşurken gelişen teknolojiyle birlikte oyunlar da farklılaşmıştır. Özellikle eski dönemdeki oyunlarda aşık kemiğinin yaygın kullanımı ve pagan dini imgelerle ilişkisinden yola çıkan Durkheim oyunların dini öğeler üzerine kurulu sistematik sosyal normların eğitimi olarak değerlendirilmektedir. (Selbo, 2012). Tüm bu değerlendirmelerin ışığında oyunun asırlardır hem araştırmacılar hem de insanlığın gündeminde olduğu görülmektedir.

Günümüzde bambaşka bir boyut kazanan oyun özellikle teknolojinin gelişmesi ile birlikte elektronik temelli sanal materyaller donanmış ve şekil değiştirmiştir. Literatürde “dijital oyunlar” olarak geçen bu oyun türü 2014’te Dünya genelinde 15.4 milyar dolarlık bir pazar payına ulaşmıştır. Bu aynı dönemdeki temel ihtiyaç olarak kabul edilen, Türkiye’nin 279 milyar dolarlık gıda pazarının (Retail, 2016) %5’ine, 43.5 milyar dolarlık sağlık harcamalarının (TUIK, 2016) 1/3’üne denk gelmektedir.

İlk kez 1947 ortaya çıkan dijital oyunlar 1970’te piyasaya sürülen “Pong” oyunu (Gentile & Anderson, 2006) ile günümüzde kabul edilen tanımına kavuşmuş ve o zamandan beri artan bir kullanıcıya hitap etmeye başlamıştır. (Smith, 2014)

Bilinen ilk çevrimiçi oyun 1970’lerin ortasında İllinois Üniversitesi tarafından geliştirilen Plato adlı teknoloji üzerine kurulmuş “Paket temelli bilgisayar network” oyunlarıdır. Kısıtlı sayıda bilgisayarla arasında kurulan ethernet bağlantısı üzerinde “Dungeon Crawls”, “Air Combat”, “Tank Combat”, “Space Battles (Empire, Spasim)” adlı oyunlar o dönemde 32 kişiyi aynı anda oyun oynamasına izin vermiştir. (Woolley, 1994) 1983’te internetin ortaya çıkışıyla birlikte oyunlar da halka açılmış ve o zamandan beri daha büyük kitlelere hitap etmeye başlamıştır. Günümüzde yapılan bir araştırmada 155 milyon Amerikalı’nın oyun oynadığını ve her 5 evden 4’ünde oyun konsollarının olduğunu ortaya koyması da dikkate alınması gereken ayrı bir durumdur. (ESA, 2015)

Günümüzde yaygınlaşmış internet, bilgisayar ve cep telefonu kullanımıyla birlikte dijital oyunlar hayatımızda daha büyük bir yer teşkil etmektedir. Özellikle akıllı telefonlar, tabletler gibi taşınabilir cihazlar ile çevrimiçi oyunların daha kolay erişilebilir olması oyunların da hayatımızda daha büyük yer etmesine destek olmaktadır. İnternetin ülke genelinde yaygınlaşması vurgulanması gereken diğer bir mevzudur.

1962 yılında Steve Russell tarafından piyasaya sürülen ilk oyun o dönemin şartlarında bilgisayarın yaygın kullanıma ulaşmaması nedeniyle istenilen ticari başarıyı elde edemese de 1972’den sonra “Pong” ile birlikte oyunlar ticari bir sektör haline gelmiş ve yukarıda bahsettiğimiz büyüklüğe ulaşmıştır. (Yılmaz & Çağıltay, 2005)

Şimdilerde nostalji olarak değerlendirilen Atari şirketi tarafından geliştirilen jetonlu oyunlar ise bu sektörde yapılan yatırımları arttırmış, yaygın reklam ağlarıyla birlikte kitlelere yayılmıştır. O dönemlerde var olan Atari salonları günümüzde varlığını Playstation kafeler, internet kafeleri ve AVM’lerdeki eğlence merkezleri olarak korumaya devam etmektedir.

Özellikle dönemin genç nüfusunun ilgisiyle birlikte oyun türleri de artmıştır. 1982 RPG (Role Play Game) türünün ilk temsilcisi olarak “Dragon Stomper” ve 1992’de FPS (First Person Shooter) türünün ilk temsilcisi olarak üretilen “Wolfenstein-3D” bunlara örnek olarak verilebilir. (Yılmaz & Çağıltay, 2005) Günümüzde 100.000’in üzerinde dijital oyunun olduğu tahmin edilmektedir. (DP, 2010)

Bağımlılık düzeyi en yüksek oyun türü olarak kabul edilen MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Play Game - Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) türü oyunların ilk temsilcisi 1974’te ARPA.Net adlı teknoloji üzerinde kurulan “MazeWar” adlı oyundur. (Radoff, 2017) O zamandan beri MMORPG türünde 3000’in üzerinde oyun üretilmiştir. (DP, 2010)

MMORPG türü oyunlar yüzlerce belki binlerce oyuncunun birbiriyle etkileşime geçtiği oyun türüdür. Konuları birbirinden çok farklı oyunları bünyesinde barındırmaktadır. Fantastik bir dünyada var olan oyun karakterini kontrol edilmesiyle, diğer oyuncuların avaturlarıyla ticaret, muhabbet, savaş ve başka yollarla etkileşim kurabildiği gibi (Kirriemuir, Video gaming, education and digital learning technologies, 2002) gerçek hayatta yaptığı pek çok aktiviteyi sanal olarak sunabilmektedir. Oyun temalarının çeşitliliği ve her talebe yönelik başka oyunların olması ise günümüzde bu oyunların çok tutmasının bir başka sebebidir.

Genel olarak oyuncu oyun süresince karakterini giderek güçlendirir ve her görevde yeni bir deneyim puanı kazanır. Oyun süresince karakterine yeni yetenekler de geliştirebilir. Genelde kişisel bilgisayarları ve akıllı telefonlarıyla oynadığı bu oyun türü internet ile dünya genelinde yaygınlık kazanmıştır. İnternet sayesinde binlerce oyuncu birlikte oyun oynama imkânına sahip olmuşlardır.

Tüm bunlarla birlikte MMORPG gibi çevrimiçi oyunlar pek çok oyuncu için ekonomik bir kazanç kapısı haline de gelmiştir. Oyuncular ya da oyun yapımcıları tarafından geliştirilen sanal platformlarda oyuncular için alış veriş yapabilme imkanı kurulmuş ve burada bazı oyuncular karakter yada ekipmanlarını para karşılığı satmışlardır.

Bir habere göre uzak doğu ülkelerinde 100.000'in üzerinde kişi, batı ülkelerindeki oyunculara satmak üzere tam mesai ile RPG karakteri geliştirmektedirler. Dünya Bankasının 2011'de yayınladığı bir raporunda bu pazarın boyutlarının 3 milyar doları aştığı belirtilmiştir. (NTV, 2011).

Çevrimiçi oyunlar Guinness Rekorlar Kitabı'nda da yer bulmuştur. Burada yayınlanan bir raporda en popüler MMORPG olarak belirtilen "Runescape"ın 175.365.991 kayıtlı kullanıcısı bulunmaktadır. pek çok başlığa sahiptir. (Guinness Records Book, 2010)

4.2. Oyun Bağımlılığı

Oyun bağımlılığı ile ilgili en çarpıcı örnek Steve Juraszek isimli gençtir. 1982'de Time dergisine kapak olan bu genç "Defender" adlı oyunu 16 saat boyunca aralıksız oynayarak basına yansımıştır. (Time, 1982) Bu olaydan sonra basına yansıyan pek çok oyun bağımlılığı örnekleri bulunabilir. Bunlardan başka bir örnek olarak Alexandra Tobias verilebilir. "Farmville" adlı oyunu oynarken kendisini rahatsız eden 3 aylık çocuğunu öldüren Alexandra oyun bağımlılığının düzeylerini göstermesi adına çok manidardır. (Caulfield, 2010)

Oyun bağımlılığı genel olarak ilkökul, ortaokul düzeylerinde masum oyun oynamalar ile başlamaktadır. İlerleyen dönemlerde, ödüllendirme, kendini gerçekleştirme gibi olumlu geri beslemeler ile birlikte kişi üzerinde bu aktivitelerin etkisi artarak oyun bağımlılığına dönüşmektedir. (Cromie, 1999)

Basit bir aktivite kişinin duygu durumunu değiştirecek kadar etkili olmaya başladığında artık bağımlılık olarak adlandırılabilir. Bu durum, kişinin okul, iş ve aile hayatında etkili olmaya başlamakta ve bireyin kendini iyi hissetmesi giderek zorlaştırmaktadır. (Orzack, 1997) Bağımlılık kişiyi hayattan koparmakta ve bağımlı olduğu şeyin ötesinde herhangi bir işe karşı dikkat ve motivasyonunu düşüklüğüne neden olmaktadır.

2002'de Amerika'da yapılan bir araştırmada üniversite çağındaki kızların %65'i, erkeklerin %85'i oyun oynamayı günlük rutinlerinin bir parçası olarak

görmektedir. Yapılan ankette katılımcıların %25'in kompulsif oyuncu olduğu ve yine katılımcıların %50'sinin çevresindeki arkadaşlarının oyun alışkanlığını 'bağımlı' olarak nitelendir fark edilmiştir. (Nicolosi, 2002) Almanya'da yapılan başka bir çalışmada Alman gençleri arasında internet ve oyun bağımlılığı prevalansının %1,5 – 3,5 arasında olduğunu belirtmiştir. (Peukert, Sieslack, Barth, & Batr, 2010) Yine Almanya'da 15,000 kişinin katılımıyla yapılan bir ankette erkek öğrencilerin %3'ü kadın öğrencilerin %0.3'ünde oyun bağımlılığının olduğu tespit edilmiştir. (Rehbein, 2009) Amerikan Tıp Birliğine göre Amerikan gençlerin %90'ı düzenli olarak dijital oyun oynamaktayken %15'inin bağımlı olduğunu tahmin etmektedir. (Tanner, 2007)

Türkiye'de ulusal düzeyde bir prevalans bilgisine rastlanmamakla birlikte 865 kişi üzerinde yapılan bir tez çalışmasında bağımlılık prevalansının %28.8 olarak bulunması7 yine Marmara Üniversitesi öğrencileri tarafından 118 kişi üzerinde yapılan bir anket çalışmasında ileri düzey oyun bağımlılığı oranları %24,5 olarak bulunması sorun hakkında kayda değer bir bilgi vermektedir. (Irmak & Erdogan, Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış, 2015)

Günümüzde oyun bağımlılığı, oyun sektörünün gelişmesiyle artarak devam etmektedir. Gelişen grafiksel tasarımlar, akılcı yapay zekalar, gerçekçiliği arttırılmış oynanışlar ile birlikte oyunların bireyler üzerindeki etkileri ve yaygın dağıtım ağları, çok uluslu pazarlama teknikleri ile ulaşabileceği kişilerin sayısı artarak devam etmektedir. (Berman & Bruckman, 2001)

Oyunların girift ve kompleks yapısının artması ve bu konudaki akademik yaklaşımın gelişmesi ile birlikte dijital oyun bağımlılığına daha kapsayıcı bir yaklaşım geliştirilmiştir. Amerikan Psikiyatri birliği tarafından hazırlanan Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı (DSM-5)'nda oyun bağımlılığı 7 ana bileşene ayrılır: (Irmak & Erdogan, 2015)

1. *Önem Atfetme (Sailence)*: Oyun oynamak bireyin yaşamında çok büyük önem arz etmeye başlar ve bireyin düşünce duygu ve davranışlarına hakim olur. Birey odaklanması gereken başka şeyler olmasına rağmen sık sık oyun hakkında düşünmeye ve kendini oyun oynarken hayal etmeye başlar.

2. *Tolerans (Tolerance)*: Birey oyun oynarken elde ettiđi duygu durumunu sürdürmek adına oyun için harcadığı süreyi giderek arttırır. Oyun oynamaya harcanan süre ile oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde ilişki vardır.
3. *Mood Modifikasyonu (Mood Modification)*: Bu madde bireyin oyun oynarken yaşadığı deneyim ve duyguları ifade etmektedir. Birey oyun sırasında kendini kaptırarak zaman zaman heyecanlanıp sakinleşebilir. Aşırı derecede mutluluk ve hüzün duyabilir.
4. *Yoksunluk (Withdrawal)*: Birey oyun oynayamadığında veya aniden oyun faaliyetine son vermek zorunda kaldığında tecrübe ettiđi nahoş duygular ve fiziksel etkilerdir. Oyuna erişemeyen bağımlı bireyler aşırı derecede oyun oynama isteđi ve özlemiyle birlikte yoğun bir sinirli, endişeli, içine kapanma ve depresif duygu hali hissedebilir.
5. *Nüksetme (Relaps)*: Bireylerin oyun için harcadığı süreyi kontrol etme, azaltma ya da tamamen bırakmaya yönelik girişimleri başarısızlıkla sonuçlanır. Hatta bu süreçte bireyin hissettiđi yoksunluk bulgularına bađlı olarak oyun oynama isteđi şiddetlenebilir ve tekrar bağımlılığı nüksedebilir.
6. *Çatışma (Conflict)*: Birey oyun oynama alışkanlığı nedeniyle kendisi, yakın çevresi (iş, okul, hobiler ve sosyal yaşam dahil) ile çeşitli çatışmalar yaşayabilir ve bu süreçte agresif davranışlar sergileyebilir.
7. *Problemler (Problems)*: Bireyin emek verdiđi oyunda başarılı olma ve oyun çevresinde yer edinme isteđine bađlı olarak işini kaybetmesi, okulda başarısız olması, bursunu kaybetmesi, kız ya da erkek arkadaşından ayrılması, boşanması, temel hijyen gereksinimlerini ihmal etmesi söz konusu olabilir. Fakat birey her şeye rağmen oyun oynama faaliyetini sürdürmeye devam eder. (Griffiths & Davies, 2005)

4.3. Tezin Amacı

Jeroen ve arkadaşları tarafından DSM-5 oyun bağımlılığı tanı kriterlerine göre 2009’da geliştirilen “Erişkinlerde Oyun Bağımlılığı Ölçeđi” bu konuda hazırlanan

ölçeklerden biridir. (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009) Ayrıca Yee ve arkadaşları 2006'da, oyun bağımlılığını destekleyen bileşenleri başarı, sosyal ve oyuna dalma başlıkları altında gruplandırmışlar ve her bir bileşeni tanımlamışlardır. (Yee, 2007) Bu konuda Horzum ve arkadaşlarının hazırladığı başka bir ölçek olmasına rağmen çocuklara yönelik hazırlandığı için tez kapsamında kullanılmamıştır. (Horzum, Ayas, & Çakır-Balta, 2008)

Her ne kadar araştırmacılar oyun bağımlılığının kişiler üzerindeki etkilerini akademik, sosyal ilişkiler anlamında incelemiş olsalar bile bu konular tezinin kapsamına girmemektedir.

Tezimde Jeroen'un hazırlamış olduğu ölçek ile kişilerin oyun bağımlılık düzeyleri ölçülecek ve bu durum kişinin sosyoekonomik durumuna göre karşılaştırılacaktır. Ayrıca bu ölçekten faydalanarak oyun (Macera, Aksiyon, Strateji vs.) ve okul türüne göre (Sayısal, Eşit Ağırlık, Sözel) Marmara Üniversitesinde okuyan öğrencilerin bağımlılık düzeylerini değerlendirilecektir. Tezin ikinci kısmında ise Abdullah Bedir Kaya'nın çalışmasından esinlenerek çevrim içi oyun oynayan katılımcıların bağımlılığını etkileyen sosyal ve psikolojik bağımlılık faktörleri ortaya koyulmaya çalışılacaktır. (Kaya, 2013)

Bu araştırmada üniversitede okuyan öğrencilerin oyunu bağımlılığı düzeylerinin, oynadığı oyun türü, cinsiyet, okul türü, sosyoekonomik durum, bilgisayar telefon konsola sahip olup olmama açısından farklılık gösterip göstermediğini ortaya koyma amaçlanmaktadır.

Tez ile Türkiye'deki oyun bağımlılığı düzeyleri DSM kriterleri ve sosyoekonomik duruma göre incelenecek ve çevrimiçi oyun oynayanların motivasyon faktörleri ortaya konmuş olacaktır. Çıktılar ile özellikle oyun bağımlılığı alanında yapılacak olan koruyucu faaliyetlerin düzenlenmesi için gerekli faktörler açığa çıkarılmış olacaktır. Ayrıca bu çıktılar ile tedavi ve yaklaşım için gerekli bilimsel altyapının oluşturulması ve ileri de yapılacak çalışmalara kaynak teşkil etmesi amaçlanmaktadır.

5. GENEL BİLGİLER

5.1. Oyun

Oyun bağımlılığının anlaşılması adına ilk önce oyunun ne demek olduğu üzerinde durmak gerektiğine inanmaktayız.

Türk Dil Kurumu, oyunu “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 olarak tanımlamakla bu çalışmada esas aldığımız tanım ise, “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”dir. (TDK, 26) Genel olarak oyun, çocuklarla ilişkilendirilmiş olsa da aslında her yaş grubuna hitap etmektedir. (Altunay D. , 2004)

Literatür açısından oyun incelendiğinde gözümüze ilk olarak Piaget’in oyun şartları gelir. Piaget aktivite ile oyun arasındaki farkı incelemiş ve 6 farklılık tespit etmiştir. Piaget’e göre bir aktivitenin oyun olabilmesi için kendi içinde bir bütünlük kurması, doğaçlama gelişmesi, bireyleri eğlendirmesi, sıra ve mantık şartlarından bağımsız olması, çatışmanın minimal veya hiç olmaması ve içten güdümlü olması gerekmektedir. (Piaget, 1962) Bu şartlar, dijital oyunların da ön plana çıkması ile birlikte geçerliliğini yitirmiş olması nedeniyle akademisyenler yeni şartlar ortaya koymuştur. Bununla birlikte literatürde sıkça referans gösterilen diğer bir akademisyen ise Vygotsky’dır.

Vygotsky oyun içindeki davranışlara göre oyunu 3 türe böler ve özellikle sembolik oyun olarak adlandırdığı türün çocukların gelişiminde önemli bir rol oynadığını ifade eder. Vygotsky’a göre sembolik oyun ile birlikte birey referans ve nesneyi birbirinden ayırarak soyut düşünebilme becerisini geliştirir. (Vygotsky, 1967) Vygotsky ve

Piaget'in çalışmalarını esas alınarak tanımlanan diğer oyun türleri sensorimotor (nesne) oyun (Uzgiris, 1967), ve lokomotor (fiziksel) oyun (Pellegrini, 2011), kaba - takla (Rough-and Tumble) oyun (Harlow, 1962), keşfedici oyun (Bornstein, 2007), inşa oyunu (Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983)'dir.

Türkçe kaynaklarda özellikle çocukluk dönemini esas alan tanımlamalarda Sevinç'in 2009'da (Sevinç M. , 2009), Aksoy ve Dere-Çiftçi'nin 2008'de (Aksoy, 2008) yaptığı çalışmalar kayda değerdir. Aksoy ve Dere-Çiftçi çalışmalarında oyunun önemine de vurgu yapmışlar ve 5 madde içerisinde özetlemişlerdir: Güçlü ve sağlıklı gelişime yardımcı olması, nesnelerin anlamını kavramaya yardımcı olması, insanlar ve karakterler hakkında bilgi edinmesi, kendilerini tanımada ve olumlamada yardımcı olması, büyümenin bir nevi test sürümünün yapılması. Sevinç ise yaptığı çalışmada bir etkinliğin oyun olarak değerlendirebilmesi için aşağıdaki şartları öne sürmüştür (Sevinç M. , 2009):

1. Davranış biçimi olarak içten güdümlüdür. Bir bütünlüğü vardır fakat amaçtan öte kendiliğinden bir öneme sahiptir.
2. Oyuna eşlik etmek bireyin özgür iradesi ile olmaktadır. Başka kimselerinin yönlendirmesi olmadan bireyin kendi iradesiyle oyuna dahil olması daha büyük önem arz etmektedir.
3. Oyun bireye eğlence ve haz vermelidir.
4. Oyun yaşamın bireydeki yansıtılmış bir versiyonudur. Gerçek kişinin algısına göre değiştirilmiştir. Birey hayallerinde kurguladığı yaşamı yaratır ve burada kendine ve diğer oyun arkadaşlarına roller verir. Oyun sayesinde bireyler arasında hayali bir ilişki gelişir.
5. Oyuna dışarıdan yapılan yönlendirmeler hiç yok denecek kadar azdır. Birey oyunda aktif olarak yer alır.

Oyun bireyler için “imgelemin yer aldığı bir yetenek deneyi, fantezinin gerçeğe baskın geldiği yer” olarak ortaya çıkmaktadır. (Altunay D. , 2004) Bu noktada oyun yaratıcılığı besleyen bir esas olarak var olur. Oyun oynayan bireyin hayal dünyası ile gerçek yaşam arasında bir bağ kurar. Bireyin yaratıcı tasarımı oyun yardımıyla gerçek yaşamda hayat bularak şiir, resim, dans, tiyatro yoluyla anlam kazanır. Bu sayede elde edilen bu değerler başkaları tarafından da anlaşılır bir hale gelir. (Yörükoğlu, 2008)

Yörükoğlu'nun yaptığı bu tespit aynı zamanda oyunun hayat içindeki evrelerini açığa çıkarmaktadır. Uzmanların bir kısmı, toplumdaki genel algıya uyum sağlayarak, oyunu sadece çocukluk dönemine ait bir uğraş olarak ele alırken Yörükoğlu şiir, müzik, resim gibi sanat eserlerini de oyunun bir parçası olarak vurgulamaktadır. Ona göre resim çizgilerin, müzik notaların, şiir kelimelerin, dans hareketlerin, tiyatro ise olayların oyunudur. (Yörükoğlu, 2008) Yazarın da katılmış olduğu bu bakış açısıyla sanal ve dijital oyunların da kapsamlı oyun anlayışı içerisinde yer alması mümkün olmaktadır.

Dijital oyunların yapımcıları, tasarımcıları, yazılımcıları Yörükoğlu'nun da parmak bastığı bu yaratıcı sürecin içinde oyunu ortaya koymaktadırlar. Oyun içi görseller, müzikler, animasyonlar, oyun mekanikleri, hikayesi hep bu yaratıcılığın ürünüdür. Oyuncusuna sunduğu kurallı dünyası ile gerek Sevinç gerek de Piaget'in tanımlarının ötesine çıkmıştır. Tüm bu açıdan bakıldığında oyun tanımının güncel oyunları açıklamada yetersiz kaldığı ve bu konuda yeni çalışmaların yapılması gerektiği ortadadır.

5.2. Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar, sanal oyunlar, video oyunları, bilgisayar oyunları, konsol oyunları, atari oyunları birbirleri yerine kullanılan kavramlardır. (Kirriemuir, 2002) Genel yaklaşım olarak video oyunları ve dijital oyunlar kavramları daha sık tercih edilmekteyken bu çalışmada “dijital oyun” ve özelde “çevrimiçi oyunlar” kavramı kullanılacaktır.

Dijital oyunlar için genelde kullanılan bir teknolojik ürün söz konusu olmaktadır. Dijital oyunların ilk yıllarında atari gibi oyun konsolu ön plandayken günümüzde, tablet, akıllı telefon ve pek tabii ki bilgisayar gibi değişik teknolojik ürünler oyun oynamak için kullanılmaya başlanmıştır. Virtual Reality (Sanal Gerçeklik) adı verilen yeni bir teknoloji ile oyun için kullanılan teknolojik ürünlerde de gelişme ve değişiklikler oluşmuştur. Yakın zamanda akıllı gözlüklerle bile oyun oynanmaya

başlanmıştır. Bu durumda teknolojinin gelişmesi ile birlikte oyun için kullanabilecek teknolojilerin de çeşitleneceğini söylemek yanlış olmaz. Bu aşamada Günay'ın yaptığı gibi dijital oyunların, sadece bilgisayar oyunları olarak konun değerlendirilmesi yetersiz kalmaktadır. (Günay, 2011) Kirriemuir, dijital oyunları 6 ana grup içinde incelemiştir:

1. Televizyona veya bir ekrana bağlanan konsol ile oynan oyunlar,
2. Televizyona veya diğer sanal teknolojilerde abonelik sistemi üzerinden oynan oyunlar,
3. Bir bilgisayar ya da Macintosh üzerinde oynanan oyunlar,
4. Atari salonlarında bulunan oyunlar,
5. Taşınabilir gameboy türü cihazlarda oynan oyunlar,
6. Cep telefonu, el bilgisayarı gibi elektronik cihazlar kullanılarak oynanan oyunlar

Günay ve Kirriemuir'in yaptığı açıklamalar günümüzde kısmen de olsa geçerliliğini korunabilse gelişen teknolojilerle birlikte geçerliliklerinin azalacağı veya yetersiz kalacağı gözükmemektedir.

1970'lerden bu yana video oyunlarının Amerika Birleşik Devletlerinde popüler oldukları bilinmektedir. (Cesarone, 1998) 1962'de MIT'li Steve Russell tarafından PDP-1 adlı bilgisayarda geliştirilen “Uzay Savaşları” ile başlayan bu yolculuk günümüzde binlerce oyunla devam etmektedir. (Yılmaz & Çağıltay, 2005) 1962'de üretilen diğer oyunlar “Uzay Savaşları” kadar başarılı olamamışlardır. Pazarlama süreçlerinin yetersizliği, teknik nedenler gibi pek çok sebeplerin bunda rolü olması ve konumuzla ilişkili olmaması nedeniyle burası kısa kesilecektir.

Oyunların asıl anlamda ticari başarı yakalaması 1972'de üretilen “Pong” adlı oyunla birliktedir. Bununla birlikte gerçek anlamda ilk ekonomik başarı 1978 yılında Atari firması tarafından üretilen “Space Invaders” adlı uzay savaşlarını konu alan oyundur. “Space Invaders”a ait bir diğer başarı ise oyunun jetonlu oyun makinası ile birlikte üretilmesi ve halk tarafından oynanabilir hale gelmesidir. 1990'lardan sonra Türkiye’de yaygınlaşan “Atari Salonları” bu oyun makinalarının yeni nesilleriyle dolmuştur. Belirli bir bedel karşılığı alınan jetonlar ile bu makinelerde oyun oynanmıştır. Birey 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. Bu şekilde ticari bir başarı elde eden dijital oyunlar gittikçe yaygınlaşmıştır.

Atari şirketi 1981 yılında “Pac-Man” ve “Donkey Kong” adlı iki yeni oyunu piyasaya sürmüştür. Bu oyunlar hala efsane olarak anılmaktadır. 1985 yılında Rusya’da Tetris isimli bir başka oyun üretilmiş ve geniş kitleler tarafından yıllarca oynanmıştır. Tüm zamanların en çok satan oyunu ünvanını ise 1990 yılında piyasaya sürülen “Super Mario 3” isimli oyundur. (Yılmaz & Çağıltay, 2005)

Yıllar içerisinde oyunlar hem teknik hem de zeka anlamında gelişmeye devam etmişlerdir. IBM firmasının ürettiği Deep Blue isimli bilgisayarda bulunan satranç yapay zekası, dönemin satranç dünya şampiyonu olan Gary Kasparov’u mağlup etmiştir. (Campbell, 1999)

Bilişim teknolojilerinin gelişmesiyle keşfedilen ve yaygınlaşan bilgisayar oyunları yarım asırdan fazla bir süredir gelişmiştir. Kullanıcılarına sanal platform içerisinde sosyal etkileşimde bulunma, kendini bu platformlarda duygusal ve zihinsel olarak ifade edebilme imkanı sağlamaktadır. Bu yönüyle bilgisayar oyunları çok boyutlu dijital medya türü olarak değerlendirilebilir.

İnternetin halka açılmasından sonra gittikçe yaygınlaşan çevrimiçi oyunlar bireylere oyun kapsamında ulaştığı sanal bir sosyal çevre sayesinde farklı kültürden bireyler ile iletişime geçebilme kültür, inanış ve yaşam tarzları hakkında bilgi sahibi olma şansı vermiştir. Bu durum özellikle çocukların gelişiminde önemli bir rol oynayan sosyal çevrenin normlarını değiştirmiştir. Artık çocuk gelişiminde, kişilik yapılarının oluşturulmasında oynadığı çevrimiçi oyunların da etkin olduğunu kabul etmek gerekmektedir (Günay, 2011). Bu bağlamda değerlendirildiğinde dijital oyunlar geleneksel oyunlardan farklı olarak değerlendirilmelidir. Göze çarpan en büyük farklılık ise teknolojik gelişimlere bağlı olarak değişen ve gelişen medya özelliklerinin oyun oynama ve iletişim alışkanlıklarının değişmesidir. (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008)

Araştırmalar dijital oyunların artık tüm dünyada her yaş grubuna hitap ettiğini göstermektedir. Oyun oynayan bu heterojen topluluk günlük yaşamlarının büyük bir

kısmını oyunlara ayırmaktadır. (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008) 2006’da yapılan bir çalışmada oyun oynama sürelerinin yıllara göre ortalamaları verilmiştir. Bu çalışmaya göre:

- 1980’lerde ev ve oyun salonlarında bir çocuk ortalama olarak 4 saat vakit geçirmektedir.
- 1990’lı yılların başında evde oyun oynama süresinde bir artış olmakla birlikte yine kız çocuklarında haftalık oyun oynama ortalaması 2 saat, erkek çocuklarda 4 saat olmuştur.
- 1990’lı yılların ortasında kızların haftalık oyun süresi 4,5 saat olurken erkeklerde 7 saate çıkmıştır.
- 1990’lı yılların sonunda ise kızlarda 5,5 saat erkeklerde 13 saat olmuştur. (Gentile & Anderson, 2006)

Bu çalışmada şaşırtıcı bir diğer nokta ise çocukların ortalama televizyon izleme süresi değişmezken oyun salonlarında geçirilen süre giderek azalmıştır.

Türkiye’de yapılan bir diğer çalışmada internet kafede oyun oynama alışkanlığının bütün yaş gruplarında gözüküğü ve özellikle şiddet içeren oyunların bireyler arasında daha popüler olduğu gözlenmiştir (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008) Leonard 2003’teki makalesinde Amerikalılar’ın yaklaşık %60’ının düzenli olarak dijital oyun oynadığını tespit etmiştir. Makalesinde geçen, “20. yüzyıl Hollywood’un film çağı olarak nitelenirse, 21. yüzyıl şüphesiz video oyunları dönemi olarak tanımlanabilir” ifadesi günümüzde oyunun yaygınlığı özetlemektedir. (Leonard, 2003)

Türkiye İstatistik Kurumunun 2016 yılında yayınladığı “Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması”na göre, son üç ayda bilişim teknolojileri kullanan bireylerin %40,8’i bu teknolojileri oyun oynamak için kullanmıştır. Oyun oynamak için bilişim teknolojilerini kullanım oranları erkeklerde %44,5 kadınlarda %35,9 olarak tespit edilmiştir. (TUIK, 2016).

Akademik anlamda oyunlar hakkında olumsuz bir kanaatin olmasıyla birlikte Gentile ve Anderson oyunların eğitici rollerini de göz önüne alarak bütüncül bir bakış açısı geliştirmişlerdir. Özellikle oyunun iyi bir motive edici yöntem olmasını esas

olarak eğitim alanında etkin bir şekilde kullanılabileceği ifade edilmiştir. Günümüzde büyük üniversitelerde bu konu bir uzmanlık alanı haline dönüştürülmüş ve “Oyunlaştırma” (Gamification) olarak müfredata yerleştirilmiştir. (Deterding, 2012)

Gentile ve Anderson makalelerinde oyunun hem pozitif hem de negatif etkilerinin olabileceğini belirtip bunları sıralamışlardır Onlara göre oyunun pozitif etkileri:

1. Literatürdeki çalışmalarda oyunun okuma ve matematik beceriler kazanımı
2. Dijital oyunlar astım, diyabet gibi kronik hastalıkların anlaşılması ve hayata uyumunda başarılı sonuçlar vermesi
3. Bireylerin güç kontrolleri geliştirmeye yardımcı olması
4. Bilgisayar okur-yazarlığı ve görsel becerileri arttırması
5. Bireyin seçici dikkatini arttırması
6. Mekânsal görselleştirmeye katkı sağlaması
7. Cerrahi beceriler ve uçuş yetkinliğinin arttırılmasında önemli bir rol oynaması

Makalede vurgulanan negatif etkiler genel olarak şiddet öğeleri üzerine odaklanmaktadır. Bu noktada olumsuz özellikler:

1. Fizyolojik uyarılmalarla birlikte, kalp hızı ve kan basıncının artması
2. Saldırganlık, öfke ve düşmanlık duygularının artması
3. Agresifliğin artmasıyla birlikte bireylerin gürültü yapması ve fiziksel kavgalara bulaşması riskinin artması
4. Profesyonel sosyal davranışları azaltması

Yukarıda bahsedilen olumsuz özelliklerin dışında şiddetten bağımsız diğer olumsuz özellikler:

1. Akademik performansı düşürmek,
2. Obezite,
3. Tendinit gibi kas-iskelet sistemi bozuklukları,
4. Bağımlılık (Gentile & Anderson, 2006)

Gentile ve Anderson yaptıkları çalışmanın sonunda “dijital oyun bağımlılığı” üzerinde ileri araştırmalara ihtiyacın olduğunu ifade etmişlerdir. (Kaya, 2013)

5.3. Dijital Oyun Türleri

Sürekli gelişen ve değişen yapısı ile oyunların sınıflandırılması zor bir konudur. Bununla birlikte gerek bu çalışmanın kavramsal çerçevesinin oluşturulması gerek de genel değerlendirilmesi yapılması için bu başlığa ihtiyaç görülmüştür. Literatür incelendiğinde belli bir konsensüsün oluşmadığı ve bütün yazarların kendi listelerini hazırladığı görülmektedir. Bu durum ise olayın zorluğunu ifade etmek adına değerli görülmektedir.

Dijital oyunların sınıflandırılması incelendiğinde akademisyenlerin pek çok kriter öne sürdüğü görülmektedir. Kimi oyun oynama tarzını esas alırken kimi ise oyunun oynadığı cihazı veya mekanı hatta oyuncu sayısını esas almaktadır. Bununla birlikte yaşa göre oyun sınıflandırmasının yapıldığı da gözlenmektedir. Literatürde özellikle gözümüze çarpan oyun sınıflandırmalar için etkileşim temelinde sınıflandırma (Schell, 2008), mekanik temelinde sınıflandırma (Wolf, 2001) (Jarvinen, 2017), tipolojik sınıflandırma (Aarseth, Smedstad, & Sunnana, 2003) sayılabilir.

Genel olarak çalışmanın da esas aldığı ana oyun türü üzerinden bir sınıflandırma yaptığımızda iki tür karşımıza çıkmaktadır: Çevrimiçi oyunlar ve çevrimdışı oyunlar. Bu sınıflandırma bağımlılığa etki eden farklı faktörlere sahip olması nedeniyle önem arz etmektedir.

Bu sınıflamaya göre internet veya yerel intranet bağlantısı sayesinde birden fazla kişi tarafından oynan oyunlar çevrimiçi oyun olarak kabul edilmiştir. Genelde başka kişilerle bir mücadele ya da yarışmaya girilmeyen oyunlar ise çevrimdışı oyunlar olarak kabul edilmiştir. Buna rağmen bu tanımlamadaki en büyük sıkıntı pek çok çevrimiçi oyunun çevrim dışı bölümlerinin olmasında yatar. Birey hiç çevrimiçi özelliğini kullanmadan oyunu çevrim dışı olarak oynayabilir.

Çevrimiçi ve çevrimdışı oyun gruplandırmasının yetmeyeceği aşikar olduğu için çalışmada oyun sektörü tarafından da kabul edilen “genre” olarak ifade edilen oyun sınıflandırmasına yer verildi. Çalışmamızda anketin gönüllüler tarafından daha iyi

anlaşılabilmesi için 2008’de Rapeepisarn tarafından yayınlanan makale temel olarak genel kabul görülen oyun türlerini kullanıldı. Rapeepisarn oyunları 7 temel gruba ayırmışken (Macera, Dövüş, Spor, Simülasyon, Strateji, Eğitsel, Rol Yapma) çalışmada kullanılan sınıflamada oyunları “Aksiyon, Macera, Dövüş, Platform, Rol Yapma, Simülasyon, Spor, Strateji, Zeka ve Diğerleri” olarak gruplandırıldı. (Rapeepisarn, Wong, Fung, & Khine MS, 2008) Bu gruplandırmayı açıklamak gerekirse:

Aksiyon Oyunları: Oyuncunun el göz koordinasyonu, tepki verme süresi, ön görme yeteneğini test eden oyun türüdür. Genel olarak oyuncu oyundaki bir karakter veya cihazı kontrol eder. Yaşam ve hayatta kalmak için oyun içinde verilen hedefleri yerine getirir. Bu amaçla gerek iplerden atlar, gerek silahıyla düşmanlarını vurmaya çalışır. Her ne kadar alt türleri arasında macera, platform, dövüş, hayatta kalma, korku-gerilim oyunları da sayılıyor olsa bile yeni oyunlarla birlikte bu sınıflandırma geçerliliğini yitirmiş bulunmaktadır.

Macera Oyunları: Genelde oyun içinde kurgulanan bir bulmacanın çözülmesi sayesinde oyunda ilerleme sağlanan bir oyun türüdür. Burada geleneksel aksiyon oyunları arasında temel fark oyuncuların oyun içinde pek çok faktörü göz önüne alarak daha dikkatli bir şekilde ilerlenmesidir. Özellikle bulunan her parça oyunda bir bulmacanın çözümünde kullanılmaktadır. Oyuncuların ön görülmesi daha büyük bir önem arz etmektedir. Macera oyunları ile birlikte oyuncu karakteri öznelleştirerek onunla birlikte hikaye kapsamında bir değişime uğrar. Oyun ilerledikçe karakterin geçmişini öğrenmeye ve onunla duygusal bir bağ kurmaya başlar.

Dövüş Oyunları: Karşılıklı iki bireyin oynayabilmesine imkan sağladığı gibi bireyin tek başına oynama şansının olduğu oyun türüdür. Burada ana amaç birbirinden farklı güç ve özellikleri olan karakterleri kullanarak genelde var olan bir turnuvadan galip çıkmaktır. Oyuncu karakterin yeteneğine göre değişik bir dövüş tarzı ve dövüş kombinasyonları geliştirerek düşmanını alt etmeye çalışır. Oyunda başarılı olunabilmesinin en büyük şartı oyuncunun seçtiği karakterin güçlü ve zayıf yönlerini tespit ederek düşmanına ona göre yaklaşmasıdır.

Platform Oyunları: Genel olarak oyuncuya çeşitli hareketli platformlar (düzlemler) arasında ilerlemesi ile giden oyun türüdür. Bu tür oyunlarda karakterin içinde yer aldığı bir hikaye vardır ve amaç bu hikayenin tamamlanmasıdır. Oyuncunun refleksi, bulmaca çözme yeteneği bu tür oyunlar için gerekli özelliklerdir. Türün en bilinen oyunları Sonic ve Super Mario'dur. Bu oyunlarda olduğu gibi oyuncular belli platformları geçerek "boss" olarak tanınan bölümün en güçlü düşmanı ile buluşur ve onu yenmeye çalışır. Burada da belli düzenlerde gelen saldırılardan korunması için zıplama kaçma, eğilme gibi hareketler yapması beklenir. Tüm bu hareketlerde oyuncun refleksi ve saldırı düzenini yakalayabilmesi önem arz etmektedir.

Rol Yapma Oyunları: Genel olarak tüm yaş gruplarında en popüler oyun grubudur. Burada oyuncu bir karakter kurgular ve onun yeteneklerini, geçmişini, hedeflerini, duygularını ve daha pek çok özelliğini belirler. Seçtiği karakteriyle oyun içerisindeki derin bir dünyada yol alarak görevler yerine getirmeye çalışır. Gerek oyundaki diğer sanal karakterler gerek de kendisi gibi gerçek oyuncularla etkileşime girer. Ticaret, büyü, maden, tarım, savaş gibi pek çok faaliyetlerde yer alır. Özellikle MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Play Games) türü oyunlarda başka gerçek kişilerle ittifak kurarak görevler yapmaya, düşmanlara meydan okumaya çalışır. Oyundaki karakteri sürekli gelişen ve değişen bir özelliktedir. Gittikçe daha da zorlaşan görevleri bitirdikçe tecrübe puanı gibi puanlar kazanarak yeni yetenekler kazanabilir ya da var olan yeteneklerini geliştirebilir. Oyun içinde zırh, silah, at, asker gibi öğeleri alarak gücünü pekiştirmeye ve ilerlemeye çalışır. Genel olarak bu tür oyunlar içerisinde ana hikaye ile birlikte pek çok alt hikaye bulunur. Oyuncunun her bir hikayeyi öğrenmesi ve orada rol alması teşvik edilir. Türünün ilk örneği ilk olarak 1982'de yayınlanan Dragon Stomper'dır.

Simülasyon Oyunları: Bu oyun türü diğer oyun türlerine nazaran daha fazla çeşitlilik gösterir. Oyuncu bir oyun karakterini, hayvanı, aileyi, dükkanı, şirketi, treni, aracı, şehri, devleti, orduyu hatta bir virüsü yönetebilir. Genelde belli bir kaynak kısıtı içerisinde oynattığı karakteri geliştirmeye çalışır. Oyun içindeki hedeflere ulaşmaya ve oyun dinamiklerine göre bir denge izlemeye çalışır. Oyunun pek çok zaman açık bir sonu yoktur ve oyuncunun kararları genel olarak özgür bırakılmıştır. Oyuncu burada gerçek hayatta yapamayacağı pek çok şeyi deneyebilir.

Spor Oyunları: Genel olarak oyuncunun reflekslerinin ve ön görüşünün test edildiği oyun türleridir. Bu tür oyunlarda birey yerine göre bir takımı, yerine göre bir sporcuyla yerine göre de bir arabayı yönetir. Genelde şiddet öğelerinden uzak olan bu oyun türü bireydeki rekabet duygusuna hitap eder.

Strateji Oyunları: Oyuncuları doğru karar vermeye zorlayan ve hedefler koyan bir oyun türüdür. Burada oyuncuların ciddi bir şekilde kararlarını düşünmeleri ve rakiplerini alt etmek için oyun dinamiklerini göz önüne almak zorunda bırakılır. Bu tip oyunlarda oyuncu bir şirketin yöneticisi olarak kaliteli bir ürün ortaya koymaya çalışırken zamanı, personellerin, rakiplerini, müşterilerini düşünmek ve hepsini memnun etmeye çalışmak zorunda kalabilir. Yine ürettiği bir ordunun konumlanacağı yeri, düşmana nasıl saldıracağı, şehrini nasıl koruyacağını, en az zararlı rakibini nasıl yenebileceğini hesaplamak zorundadır. Bu tür oyunlar sıra tabanlı oynanabileceği gibi gerçek zamanlı da oynanabilir. Oyun bireyden genelde bütüncül bir bakış açısıyla yaklaşmasını bekler.

Zeka Oyunları: Genelde bulmaca çözme şeklinde olan ve her çözülen bulmaca ile daha zor birinin gelmesiyle ilerleme sağlanan oyun türüdür. Burada oyuncu genelde bir karakteri yönetmez ve bulmacayı çözmeye çalışır. Bulmacaların türü ve tarzı oyundan oyuna göre değişiklik göstermektedir. Bu tür oyunlar arasında oyuncu aracı park etmeye çalışabilir, matematik hesapları çözmeye çalışabilir, su tesisatı döşemeye çalışabilir.

Diğer Oyunlar: Bu oyun grubuna son zamanlarda popülerite kazanan “idle” ve “casual” oyunlar sayılabilir. Bu oyunlar yeni gelişen türler olarak oyuncudan beklediği yetenekler değişmektedir.

5.4. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Gelişimi

Bağımlılığın, özellikle dijital oyun bağımlılığının tanımlanması, çok fazla sayıda teorinin olması ve akademik fikir birliğinin olmaması nedeniyle çok zordur. (Starcevic, 2013) Klinik uygulama ve yasal düzenlemelerde bu durumun etkisi

görülmektedir. Özellikle diğer bağımlılık türlerine göre görece yeni bir bağımlılık türü olan dijital oyun bağımlılığı hakkında daha az araştırma yapılmıştır.

DSM V’te yapılan güncellemeler ile birlikte “Madde İstismarı ve Bağımlılığı” kavramı genişletilerek “Madde Kullanımı ve Bağımlılık Bozuklukları” olarak genişletilmiştir. Bu değişiklikle birlikte bağımlılık madde/fiziksel etkenler dışında davranışsal etkenleri de kapsamaya başlamıştır. Buna göre seks bağımlılığı, internet bağımlılığı gibi bağımlılıklar aynı kategoriye girmiştir. (TürkPsikiyatri, 2013) Bununla birlikte gelecekte yapılacak çalışmaları teşvik etmek adına “İnternet Oyun Bağımlılığı” tanısının konulması kayda değer diğer bir noktadır. (American Psychiatric Association, 2013)

DSM V sınıflandırmasında yer alan internet bağımlılığı gibi oyun bağımlılığı da davranışsal bağımlılık grubunda değerlendirilebilir. Bununla birlikte diğer teknolojik bağımlılıklarından farklı olarak (örnek olarak televizyon izleme gibi pasif bir süreçtir) oyun bağımlılığı sürecinde birey aktif bir rol almaktadır. (Widyanto & Griffiths, 2006)

Literatürde pek çok araştırma madde bağımlılıkları için hazırlanmış tanı kriterlerini oyun bağımlılığı için kullanmış ve oyun bağımlısı olduğu değerlendirilen bireylerde madde bağımlılarına benzer özellikler tespit edilmiştir. (Griffiths, 2008) Oyun bağımlılığı noktasında geliştirilen ölçekler de belirgin bir konsensüs yakalayamadıkları görülmüştür. Genel olarak olumsuz etkiler üzerine odaklanan bu ölçekler patolojik kumar oynama ya da madde bağımlılığı tanı ölçütlerinde yer almayan ek maddeler içermektedir. (King, Haagsma, Delfabbro, Gradisar, & Griffiths, 2013)

Dijital oyunlar arasında çevrimiçi oyunlar, oyuncularına geleneksel metotların dışında bir sosyalleşme imkanı vermesi nedeniyle ayrı bir öneme sahiptir. Oyun içi sohbet, mesajlaşma gibi sunduğu sanal ortamlar ile aynı anda binlerce oyuncunun etkileşime girmesine olanak vermektedir. (Kaya, 2013) Özellikle bazı araştırmacılar tek başına oynan oyunlarına nazaran çevrimiçi oyunların daha fazla haz sağladığı ve bu nedenle tercih ve bağımlılık riskinin yüksek olduğunu ifade etmektedirler. (Uluyol, Demiralay, Şahin, & Eryılmaz, 2014)

2007’de yapılan bir arařtırmada internet bağımlılığı ile çevrimiçi oyun oynama alışkanlığı arasında paralel bir ilişki olduğunu ifade etmektedir. 1700’ün üzerinde gönüllüde yapılan bir anketlere göre internet bağımlısı olduğu tespit edilen bireylerde çevrimiçi oyun oynama oranları %67,8 iken internet bağımlısı olmayanlarda %42,3 olarak görülmektedir. (Yang & Tung, 2007)

Bilgisayar bağımlılığı ve oyun oynama arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalarda özellikle bilgisayar başında geçen sürenin oyun oynama süresiyle doğru orantılı olduğu görülmektedir. (Irwansyah, 2005)

Dijital oyunların bağımlılık oluřturması ile alakalı literatürde pek çok açıklama yapılmıştır. Özellikle oyunun verdiği memnuniyet ve başarı hissinin bu bağımlılıkta önemli bir rol oynadığı belirtilmektedir. (Horzum, 2011) Bireydeki var olan özgüven eksikliği, asosyallik, yüksek zeka ve hayal gücü, güç ve tanınma isteğı, gibi özellikler de bağımlılık sürecini etkilemektedir. (Young, 2017)

Bireylerin ortaya koyduğu bağımlılık sinyalleri oyunla sık uğrařmak, oyun oynadığını saklamak veya yalan söylemek, oyun oynama süresine itaatsizlik, oyun dışındaki faaliyetlere ilgi kaybı, aile ve arkadaşlarındaki ilişkilerde azalma, psikolojik yoksunluk belirtileri, oyunu bir kaçış olarak görme, yaşadığı olumsuzluklara rağmen oyun oynamaya devam etme şeklinde sayılmaktadır.

Oyunla Sık Uğrařma: Bağımlılık süreci oyunla meşguliyetin artmasıyla başlamaktadır. Bu uğrař oyun oynamadığı zamanlarda da oyun hakkında düşünme şeklinde de olabilmektedir. Oyun giderek oyuncunun ana önceliğı olmaya başlar.

Oyun Oynadığını Saklamak: Oyunda geçen sürenin artması nedeniyle çevreden görülen psikolojik baskıya, birey saklama veya yalan söyleme ile karşılık vermeye başlar. Burada bireyin amacı çevreden gelen tepkilerin azaltmaktır.

Oyun Oynama Süresine İtaatsizlik: Oyun bağımlısı olan birey, oyun oynama süresi için daha defansif bir hale gelir. Genellikle ebeveynlerinden gelen baskıya öfke ile cevap verir. Buna rağmen pek çok oyun bağımlısında aile bireylerinin tepkilerine boyun eğme eğilimi görülmektedir. Aile bireyin oyun oynama süresini kısıtlar. Buna rağmen bağımlılık şiddetine bağılı olarak birey bu süreye uyum gösteremez.

Oyun Dışındaki Faaliyetlere İlgi Kaybı: Bireyin bağımlılığı ilerledikçe oyun dışındaki diğer aktivitelere karşı bir ilgi azalması ortaya çıkar. Çoğunlukla birey eskiden zevk aldığı bu aktivitelere karşı daha isteksiz olur hatta onları tamamen terk eder.

Aile ve Arkadaşlarındaki İlişkilerde Azalma: Bağımlılıkla birlikte bireyde kişilik değişikliği gözükmeğe başlar. Aile ve arkadaşlarıyla daha az vakit geçirmeye ve her fırsatta sanal ortama yönelme gözlemlenir. Bu durum ilerledikçe bireyler için gerçek yaşam daha az önemli hale gelmeye başlar. Arkadaş çevresini de oyun ekseninde değiştirerek başka oyuncu bireylerle etkileşime girer.

Psikolojik Yoksunluk Belirtileri: Oyuna erişemediği durumlarda bağımlı birey özlem ve kaybetme hissiyle başlayan depresif bir duygu durum geliştirir. Buna bağlı olarak öfke patlamaları, endişe ve ağır depresyon halleri gözükabilir. Dikkatini oyun dışındaki aktivitelere vermekte zorlanır. Sürekli oyunu düşünüp özlemesinden dolayı yoksunluk belirtileri göstermeye başlar. Bu belirtilerle birlikte rasyonel karar alma yetileri kısıtlanır ve yoğunlaşan duygular ile başka insanlara agresif tavırlarda bulunabilir. Özellikle kendisini oyundan uzaklaştıran kişiye karşı yoğun bir öfke hisseder.

Oyunu Bir Kaçış Olarak Görme: Oyun bağımlısı sanal dünyayı bir kaçış yeri olarak görme eğilimdedir. Hayatın getirdiği zorluklarla başa çıkabilmek için etkili ve güvenli yöntem olarak oyunu görür. Kötü hislerini gidermek, sorunlarını geçiştirmek, stresini azaltmak için yasal ve ucuz bir yol olması nedeniyle uyuşturucu, alkol, kumar gibi bağımlılıklara nazaran daha kolay tercih edilebilir. Sosyal ortamda çekingen, garip ve güvensiz olabilen bu birey oyun dünyasında cesur, özgüvenli ve kendinden emin olabilir. Bu durum ise kaçma isteğini kuvvetlendirir.

Yaşadığı Olumsuzluklara Rağmen Oyun Oynamaya Devam Etme: Mücadeleci ve yarışmacı bir ortam sunması nedeniyle oyun bireyin başarılı olma hissini sürekli uyarır. Birey bu oyundaki en iyi oyuncu olmak için çaba göstermeye başlar. Oyun içi görevlerin saatler sürebildiği göz önüne alındığında birey bu başarıyı sağlamak için gerçek yaşamındaki başka faaliyet ve sorumlulukları ihmal edebilir. Gerek sosyal gerek iş hayatının kendine yüklediği bu sorumlulukları ihmal eden bireyin çeşitli

sorunlarla karşılaşır. Örneğin yarına yetişmesi gereken bir ödevin ihmali, aile bireyleriyle az geçirme gibi nedenlerle yaşadığı sorunlar bağımlılık düzeyine göre önemsizleşir hatta oyunu kaçış olarak gördüğü için bağımlılığını arttırır. Hem oyun içi hem de oyun dışı (gerçek hayatta) bireyin yaşadığı bu sorunlar bir fedakarlık duygusu oluşturarak oyun sadakatini arttırabilir. (Young, 2017)

Burada tekrardan vurgulanması gereken son bir nokta ise oyunun sadece çocuklara has bir aktivite olmadığıdır. Gelişen teknoloji ve büyüyen sektör ile birlikte yetişkinlerin de saatlerce hatta günlerce oynayabileceği oyunlar mevcuttur. İyi tutan bir oyunun milyonlarca yetişkin birey tarafından oynandığı göz önüne alınırsa oyun bağımlılığının boyutlarını daha iyi anlayabiliriz.

5.5. Oyun Bağımlılık Ölçekleri

Oyun bağımlılığını ölçülmesi kapsamında ulusal ve uluslararası pek çok ölçek geliştirilmiştir. Lemmens'in 2009'da adolesanlar için ürettiği bağımlılık ölçeği, Gentile'in 2009'da ürettiği "Patolojik Oyun Oynama Ölçeği", 2013'te Wong ve Hodgins tarafından yetişkinler için geliştirilen oyun bağımlılığı ölçeği bunlar arasında sayılabilir. Bunlardan başka Jeroen ve arkadaşları tarafından 2005'te geliştirilen "Erişkinlerde Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ve Yee'nin 2006'da, Jeroen'un 2009'da geliştirdiği ölçekler sayılabilir. 2014'te yapılan bir araştırmada ingilizce 18 farklı oyun bağımlılık ölçeğinin olduğu belirtilmektedir. (Loton, 2014) Uluslararası alanda her yaş grubuna uygun bir ölçek bulunmaktadır. Tüm bunlarla birlikte Türkiye'de geçerlilik ve güvenilirlik testleri yapılmış olan ölçekler sınırlıdır.

Türkiye'deki ilk oyun bağımlılığı ölçeği Horzum ve Çakır-Balta tarafından 2008'de geliştirilmiştir. Bunu Kaya tarafından 2013'te geliştirilen "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve 2015'te Irmak ve Erdoğan'ın tercüme ettiği, aslen Lemmens ve arkadaşları tarafından geliştirilen, "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" takip etmiştir. Yazar, Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik testleri yapılan 3 tane ölçek tespit edilmiştir.

Bu ölçeklerden Kaya ve Horzum, Çakır-Balta'nın ölçekleri çocuklara yönelikken Irmak ve Erdoğan tarafından geliştirilen ölçek erişkin ve gençlere yöneliktir.

Lemmens tarafından geliştirilen ölçek; göze çarpma, hata payı, duygudurum değişikliği, nüks, geri çekilme belirtileri, fikir ayrılığı, sorunlar kapsamında 21 sorudan oluşmaktadır. Bu sorularla bireylerin son 6 aydaki durumları incelenerek oyun bağımlılık riskinin olup olmaması değerlendirilmektedir. Lemmens'in geliştirdiği bu ölçek günümüzde en yaygın kullanılan ölçektir. Irmak ve Erdoğan 2015'te bu ölçeği Türkçe'ye çevirmiş ve geçerlilik ve güvenirlik testini geçen 7 soruyu belirleyerek bunun kullanılmasını önermiştir.



6. GEREÇ VE YÖNTEM

6.1. Araştırmanın Tipi

Araştırma oyun bağımlılığının düzeylerini ve motive eden faktörlerini incelemek için kesitsel, tanımlayıcı ve gözlemsel bir araştırma olarak tasarlanmıştır. Araştırmanın tipi tanımlayıcıdır. Araştırma tanımlayıcı bir araştırma olduğu için araştırma hipotezi belirlenmemiştir.

6.2. Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Özellikleri

Araştırma İstanbul ili Anadolu yakasında bulunan Marmara Üniversitesi'nin Göztepe, Acıbadem ve Başbüyük yerleşkesinde bulunan Atatürk Eğitim Fakültesi (6785), Diş Hekimliği Fakültesi (885), Fen Edebiyat Fakültesi (4213), Güzel Sanatlar Fakültesi (1951), İktisat Fakültesi (5477), Mühendislik Fakültesi (2729), Sağlık Bilimleri Fakültesi (2486), Teknik Eğitim Fakültesi (470), Teknoloji Fakültesi (1410) ve Tıp Fakültesini (1252) kapsayacak şekilde yapılmıştır. Yukarıda parantez içerisinde 2017 itibarıyla kayıtlı öğrenci sayıları verilen fakültelerin toplam öğrenci sayısı 27658 kişidir. (Marmara Üniversitesi, 2017). (bkz. Tablo 1)

Üniversite kampüslerinden Göztepe kampüsü İstanbul Kadıköy'de bulunmaktadır. Bünyesinde Atatürk Eğitim Fakültesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Mühendislik Fakültesi, İktisat Fakültesi, Teknik Eğitim Fakültesi, Teknoloji Fakültesi, Bankacılık ve Sigortacılık Yüksekokulu, Takı Teknolojisi ve Tasarımı Yüksekokulu, Yabancı Diller Yüksekokulu, Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu, Avrupa Birliği Enstitüsü, Bankacılık ve Sigortacılık Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Fen Bilimleri Enstitüsü, Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü ve Sosyal Bilimler Enstitüsü bulundurmaktadır. Acıbadem Kampüsü ise yine Kadıköy'de yer almakta ve kampüs

içerisinde Güzel Sanatlar Fakültesi ve Güzel Sanatlar Enstitüsü bulunmaktadır. Maltepe’de yer alan Başbüyük Kampüsünde ise Tıp Fakültesi, Diş Hekimliği Fakültesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Gastroenteroloji Enstitüsü, Nörolojik Bilimler Enstitüsü ve Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu bulunmaktadır.

Tablo 1 Araştırmaya Dahil Edilen Fakültelerin Dağılımı

Fakülteler	n	%
Atatürk Eğitim Fakültesi	6785	24,5
Diş Hekimliği Fakültesi	885	3,2
Fen Edebiyat Fakültesi	4213	15,2
Güzel Sanatlar Fakültesi	1951	7,1
İktisat Fakültesi	5477	19,8
Mühendislik Fakültesi	2729	9,9
Sağlık Bilimleri Fakültesi	2486	9,0
Teknik Eğitim Fakültesi	470	1,7
Teknoloji Fakültesi	1410	5,1
Tıp Fakültesi	1252	4,5
Toplam	27658	100

Öğrenciler eğitim düzeyi olarak yüksekken sosyo-ekonomik olarak değişkenlik göstermektedir. Özellikle üniversitenin devlet üniversitesi olması ailevi sosyo-ekonomik durumun değişkenliğine olumlu yönde katkı yapmaktadır.

Yerleşkelerin bu özelliklerinin olması araştırma evreni olarak seçilmesinde büyük rol oynamıştır.

6.3. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini Nisan - Mayıs 2017 tarihleri arasında yukarıda belirtilen yerleşke bulunan fakültelerde okuyan 18 - 25 yaş arası öğrenci gruplarından oluşmaktadır. Öğrencilerin hali hazırda Marmara Üniversitesinde okuyor olmaları ve hayatlarında en az bir kere dijital oyun oynamış olması ve anketi tamamlaması şartları aranırken bu şartlara uymayan kişiler araştırmaya dahil edilmemiştir. Araştırma örneklemini oluşturmak için bireyler gelişigüzel seçilmiştir.

Araştırma örneklem büyüklüğünün hesaplanması için OpenEpi kullanılmıştır. % 5 alfa hata ve %80 araştırma gücü ile birlikte 608 olarak belirlenmiştir. (Dean AG, 2017) Bu amaçla 750 kişiye ulaşılmış, ulaşılabilen ve araştırmaya katılmayı kabul eden 673 kişi çalışmaya dahil edilmiştir. Bu sayı evrenin % 2,27'si, ulaşılmak istenen örneklem sayısının %89,71'ini oluşturmaktadır. Araştırmaya dahil edilemeyen bireylerden 68 (%9) kişi araştırmaya katılmak istememiş, 18 (%2,4) kişi anketi tamamlamamış, 36 (%4,8) kişi ise hayatları boyunca hiç dijital oyun oynamadıklarını beyan etmiştir.

. Araştırmaya başlamadan önce Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimler Enstitüsü Etik Kurulu'ndan 09.01.2017 tarihinde (Karar No:27) etik kurul onayı alınmıştır (bkz. Ek_1).

6.4. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanmasında kullanılan anket 3 bölümden oluşmaktadır. Bölüm 1'de eğitim, sosyo-ekonomik bilgiler ve genel oyun alışkanlıkları incelenmiş, Bölüm

2’de Lemmens ve arkadaşları tarafından geliştirilen DOBÖ-7 (Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği) ölçeği Irmak ve Erdoğan tarafından Türkçe’ye çevrilen “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, Bölüm 3’te Young, Shapira ve arkadaşları, Morahan-Martin ve Yee’nin çalışmaları esas alınarak Kaya tarafından geliştirilen “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır.

Araştırmada kullanılan anket araştırmacı tarafından tasarlanmış ve sonrasında danışmanı olmak üzere 3 akademisyen tarafından değerlendirilmiştir. Anketin ön denemeleri ise araştırmaya dahil edilmeyen başka fakülte ve üniversitelerden 34 kişi ile yapılmıştır.

Belirtilen anket formu ve ölçekler öğrencilerin okuduğu fakültelerin kantinlerine gidilerek araştırmacı tarafından yüz yüze görüşme yöntemi ile uygulanmıştır.

Bölüm 1: Araştırmacı tarafından hazırlanan bu bölüm toplamda 13 sorudan oluşmaktadır. İlgili bölümde bireylerin cinsiyet, eğitim, yaşadığı yer, oyun oynama alışkanlıkları, ebeveynlerinin eğitim durumları ve sosyo-ekonomik özelliklerini tanımlaya yönelik sorular yer almaktadır. Toplamda 24 kişiyle görüşülerek ön uygulama yapılmış ve bu doğrultuda ilgili sorularda gerekli düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. Bölüm ön uygulama sonrasında nihayete erdirilmiştir. Ön uygulama yapılan bireyler araştırmaya dahil edilmemiştir.

Bölüm 2 (Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği): Irmak ve Erdoğan tarafından Türkçe diline 2015 yılında çevrilen bu ölçeğin geliştiricileri Lemmens ve arkadaşlarıdır. Ölçek 7 soru ve beşli likert cevap türünde hazırlanmıştır. Ölçeğin Türkçe versiyonu 16.1 ± 0.99 yaş aralığında uygulanmış ve geçerlilik ve güvenilirlik testi yapılmıştır. Yapılan testlerde ölçeğin kapsam geçerlik İndeksi $r=0.92$, cronbach alfa katsayısı 0.72, madde toplam puan korelasyonları 0.52-0.76 arasında bulunmuştur. Üç hafta sonra test-tekrar test korelasyonu 0.80 bulunmuştur. Doğrulamalı faktör analizleri sonucunda $\chi^2=14.22$, $p=0.37$, $sd=14$, $RMSEA=0.012$, $AGFI=0.92$, $CFI=0.99$, $GFI=0.96$ ve $SRMR=0.06$ değerleri ile ölçek modelinin iyi uyum verdiğini tespit edilmiştir.

Bölüm 3 (Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği): 2013 yılında Kaya tarafından geliştirilen ölçek 21 sorudan oluşmaktadır. Ölçeği yapılan kişilerde bağımlılık faktörleri “Aksaklıklar”, “Başarı”, “Ekonomik Kazanç” başlıkları altında değerlendirilmiştir. Aksaklıklar faktörü ile çevrimiçi oyun nedeniyle gündelik yaşamda bireylerin karşılaştıkları sosyal ve psikolojik sorunlar ele alınırken, Başarı başlığında oyun nedeniyle bireylerde oluşan sanal başarı hissi değerlendirilmiştir. Ekonomik Kazanç faktöründe bireylerin oyun oynarken karşılaştıkları ekonomik sorun ve fırsatlar incelenmiştir. Ölçeğin genel ve faktörlerine bağlı güvenilirlik katsayıları Tablo 2’de verilmiştir. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ölçeği yapılan analizler sonunda güvenilir olduğu gözlenmiştir.

Tablo 2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Güvenirlik Katsayıları

	Cronbach’s Alpha Katsayısı	Spearman- Brown Güvenirliği	Test-Tekrar Test Güvenirliği
Genel Ölçek	0.91	0.94	0.94
Aksaklıklar	0.90	0.91	0.82
Başarı	0.88	0.88	0.71
Ekonomik Kazanç	0.83	0.88	0.83

6.5. Verilerin Değerlendirilmesi

Bu araştırmadan elde edilen veriler araştırmacı tarafından IBM SPSS 20 programına aktarılmıştır. İstatistiksel analizlerde tanımlayıcı istatistiksel analizler, sıklık analizleri, ki-kare, Kendall’s tau-b, Multi Response Crosstabs, Lojistik Regresyon ve Spearman analizleri ile değerlendirilmiştir.

6.6. Arařtırmanın Etik Boyutu

Bu arařtırma kapsamında Marmara Üniversitesi Halk Saęlıęı Ana Bilim Dalı ve Saęlık Bilimleri Enstitüsünden anket uygulayabilmek için yazılı kurum izini alınmıřtır. Marmara Üniversitesi Saęlık Bilimleri Enstitüsü Etik Kurulu'na bařvurularak arařtırmanın uygulanabilmesi için etik kurul izni alınmıřtır. Çalışmaya katılan bireylerden yazılı onay alınmıřtır.

6.7. Arařtırmanın Güçlük ve Sınırlılıkları

Anket formu doldurmak için öğrencilere ulaşılması ve ders ve sınav nedeniyle ulaşamayan öğrenciler arařtırmanın en büyük güçlüğüdür Bununla birlikte bireylerin ankete katılmak istememesi ise karşılaşılan dięer bir güçlüktür. Bu yüzden anket formları doldurulurken zaman kaybı olmuş ve hedeflenen sayıya ulaşmada sorunlar yaşanmıřtır.

7. BULGULAR

7.1. Katılımcıların Genel Özellikleri

Araştırmamıza katılan gönüllülerin 442 (%65,7)'si erkek, 231 (%34,3)'i kadındır. Gönüllüler yaşlarına göre “18 ve altı”, “19”, “20”, “21”, “22”, “23”, “24 ve “25 ve üstü olmak üzere 8 grupta değerlendirilmiştir. Erkeklerin yaş ortalaması 21,07 kadınların 20,83'dür. Tüm katılımcıların yaş ortalaması 20,99'dur.

Katılımcılar Marmara Üniversitesinde bulunan bölümlerde okumaktadır. Okunan bölümler Tablo 3'te verilmiştir. Yapılan analizlerde okuduğu bölümler ÖSYM'nin belirlediği ölçütlere göre “Sayısal”, “Sözel”, “Eşit Ağırlık” ve “Özel Yetenek” olarak gruplandırılmıştır. Örnek olarak Tıp Fakültesinde öğrenim görmekte olan katılımcı sayısal, Türk Dili ve Edebiyatı bölümünde okuyan öğrenci ise sözel grupta yer almıştır. Katılımcıların okuduğu bölümlerin gruplandırılması ise Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 3. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Bölümlere Göre Dağılımları

Grup	Bölüm	n	%
Atatürk Eğitim Fakültesi			
SA	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri	2	0,30
SA	Eğitim Bilimleri	0	0,00
ÖY	Güzel Sanatlar Eğitimi	2	0,30
SA	Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi	5	0,74
SÖ	Özel Eğitim	12	1,78
SÖ	Sosyal Bilimler ve Türkçe Eğitimi	34	5,05
SÖ	Temel Eğitim	0	0,00
SÖ	Yabancı Diller Eğitimi	22	3,27
	Toplam	77	11,44
Diş Hekimliği Fakültesi			
SA	Diş Hekimliği	12	1,78
	Toplam	12	1,78
Fen Edebiyat Fakültesi			
SÖ	Alman Dili Edebiyatı	3	0,45
EA	Bilgi ve Belge Yönetimi	5	0,74
SA	Biyoloji	16	2,38
SÖ	Coğrafya	21	3,12
SA	Fizik	11	1,63
SA	İstatistik	4	0,59
SA	Kimya	2	0,30

SA	Matematik	8	1,19
SÖ	Mütercim – Tercümanlık	5	0,74
SÖ	Sanat Tarihi	6	0,89
SÖ	Sosyoloji	42	6,24
SÖ	Tarih	27	4,01
SÖ	Türk Dili ve Edebiyatı	18	2,67
Toplam		168	24,96

Güzel Sanatlar Fakültesi

ÖY	Canlandırma	0	0,00
SA	Endüstri Ürünleri Tasarımı	3	0,45
ÖY	Fotoğraf	12	1,78
ÖY	Geleneksel Türk Sanatları	2	0,30
ÖY	Grafik	0	0,00
ÖY	Heykel	5	0,74
ÖY	İç Mimarlık	3	0,45
ÖY	Müzik	1	0,15
ÖY	Resim	6	0,89
ÖY	Seramik ve Cam	5	0,74
ÖY	Film Tasarımı	1	0,15
ÖY	Tekstil	4	0,59
Toplam		42	6,24

İktisat Fakültesi

EA	Çalışma Ekonomisi ve Endüstri İlişkileri	1	0,15
EA	İktisat	73	10,85
EA	Ekonometri	21	3,12

EA	Maliye	47	6,98
Toplam		142	21,10
Mühendislik Fakültesi			
SA	Bilgisayar Mühendisliği	12	1,78
SA	Biyomühendislik	2	0,30
SA	Çevre Mühendisliği	1	0,15
SA	Endüstri Mühendisliği	7	1,04
SA	İnşaat Mühendisliği	0	0,00
SA	Kimya Mühendisliği	1	0,15
SA	Makine Mühendisliği	22	3,27
SA	Metalurji Malzeme Mühendisliği	1	0,15
Toplam		46	6,84
Sağlık Bilimleri Fakültesi			
SA	Beslenme ve Diyetetik	3	0,45
SA	Ebelik	22	3,27
SA	Fizyoterapi ve Rehabilitasyon	4	0,59
SA	Hemşirelik	8	1,19
SA	Sağlık Yönetimi	1	0,15
Toplam		38	5,65
Teknik Eğitim Fakültesi			
SA	Elektronik – Bilgisayar	4	0,59
SA	Elektirik	1	0,15
SA	Makine	0	0,00
SA	Matbaa	1	0,15
SA	Mekatronik	2	0,30

SA	Metal	4	0,59
SA	Tekstil	2	0,30
Toplam		14	2,08
Teknoloji Fakültesi			
SA	Makine Mühendisliği	0	0,00
SA	Mekatronik Mühendisliği	0	0,00
SA	Metalurji Malzeme Mühendisliği	13	1,93
SA	Bilgisayar Mühendisliği	12	1,78
SA	Elektirik - Elektronik Mühendisliği	1	0,15
SA	Tekstil Mühendisliği	22	3,27
Toplam		48	7,13
Tıp Fakültesi			
SA	Tıp	86	12,78
Toplam		86	12,78

SA: Sayısal, EA: Eşit Ağırlık, SÖ: Sözel, ÖY: Özel Yetenek

Katılımcılara uygulanan anketin ilk bölümünde ikamet ettiği yer, aile sosyoekonomik durumu, sahip olduğu teknolojik ürünler, oyun tercihleri, anne ve babasının eğitim durumu ve yaşadığı yerin internet imkanı sorgulanmıştır.

Tablo 4. Katılımcıların Cinsiyet, Yaş, Bölüm Grubu ve Yaşadığı Yere Göre Dağılımları

	n	%
Cinsiyet (n = 673)		
Erkek	442	65,7
Kadın	231	34,3
Yaş (n = 673)		
18 ve altı	48	7,1
19	144	21,4
20	140	20,8
21	116	17,2
22	57	8,5
23	56	8,3
24	49	7,3
25 ve üstü	63	9,4
Bölüm (n = 673)		
Sayısal	295	43,8
Sözel	190	28,2
Eşit Ağırlık	147	21,8
Özel Yetenek	41	6,1
Yaşanılan Yer (n = 673)		
Ailemin / Akrabamın yanında	157	23,3
Kendime ait bir evde	38	5,6
Arkadaşlarımla ayrı bir evde	61	9,1
Yurtta	416	61,8

Anketin ikinci bölümünde ise katılımcıların oyun bağımlılığı olup olmadığını belirlemek için Erdoğan ve Irmak'ın tercüme ettiği DOBÖ – 7 ölçeği uygulanmış ve çıkan sonuçlara göre bireylerin bağımlılık yatkınlığı incelenmiştir. DOBÖ-7 ölçeğine göre anketi dolduran kişilerin 4 veya daha fazla sorusuna 3 (Bazen) ve üzeri puan alan katılımcılar “oyun bağımlılık yatkınlığı yüksek” olarak kabul edilmiştir. DOBÖ-7 ölçeğinin 7 sorudan oluşması katılımcıların sıkılmadan hızlıca doldurması açısından değerli kabul edilmektedir.

Anketin 3. kısmında ise çevrimiçi oyun oynayan katılımcıların bağımlılık faktörleri “Aksaklıklar”, “Başarı” ve “Ekonomik Kazanç” yönünden incelenmiş ve çevrim içi oyun oynayan bireylerin bağımlılık yatkınlığının oluşmasında rol oynayan faktörler ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Ankete katılan öğrencilerin %43,8'i sayısal bölümlerde okumaktadır. En az katılım sağlayan grup ise 41 kişi (%6,1) ile özel yetenek olarak gruplandırılan, tasarım, resim, konservatuar vb. öğrencilerinden oluşmaktadır.

Öğrencilerin çoğu yurtda kalmakla birlikte (%61,8) sırasıyla aile/akrabasının yanında (%23,3), arkadaşlarıyla “bekar evinde” (%9,1), kendine ait bir evde yalnız (%5,6) ikamet etmektedirler. Katılımcı grup yaşlarına göre normal dağılım göstermiş olup en fazla 19 yaşındaki öğrencilerin çalışmaya dahil olduğu görülmektedir. (bkz. Tablo 4) Araştırmaya katılmayı reddeden gönüllülerden altmış beşi 23 yaşından büyüktür (tahmini). Yine 20 yaşlarında bir kişi ve 19 yaşlarında iki kişi de ankete katılmak istememiştir. Diğer yaş gruplarından çalışmayı reddeden kimse olmamıştır.

7.2. Teknolojik Özelliklerin Dağılımı

Çalışmaya katılan öğrencilerin %92'sinde akıllı telefon bulunurken bütün katılımcılarda cep telefonu kullandığı tespit edilmiştir. Katılımcıların % 70,1'inin bilgisayar, %13,6'sının oyun konsolu (Playstation, Xbox, vb.), %4,6'sının mini oyun konsolu (PSVita, Nintendo, İpad, vb.) bulunmaktadır. (bkz. Tablo 5)

Tablo 5. Katılımcıların Kullandığı Teknolojik Ürünler, Oyun İçin Tercih Ettiği Teknolojik Ürünler ve Yaşadığı Yerde İnternet Erişim İmkânına Göre Dağılımları

	n	%
Teknolojik Ürünler (n = 647)		
Bilgisayar	454	70,1
Konsol	88	13,6
Mini Konsol	30	4,6
Akıllı Telefon	596	92,0
Oyun Oynamak İçin Tercih Ettiği Teknolojik Ürünler (n = 544)		
Bilgisayar	261	48,0
Konsol	63	11,6
Mini Konsol	7	1,3
Akıllı Telefon	340	62,5
İnternet Erişim İmkânı (n = 673)		
Evet	645	95,8
Hayır	27	4,0

Öğrencilerin çoğunluğu (%62,5) akıllı telefonlarını oyun oynamak için kullanırken bilgisayarını oyun için kullananların oranı %48,0'da kalmaktadır. Konsol ve mini konsolun oyun için kullanım oranlarının düşük çıkması ise genel olarak bu ürünlerin pahalı olması ve özellikle yurttan kaçan öğrencilerin ,varsa, ailelerinin yanında bırakmış olmasına bağlanmaktadır.

Katılımcıların %95,9'unun yaşadığı yerde internete erişiminin olması ise kayda değer başka bir noktadır. Yaşadığı yer ve internet imkanları incelendiğinde ise en çok (%11,5) arkadaşlarıyla ayrı bir evde yaşayan öğrencilerin internet erişiminin olmadığı görülmüştür. Anket tamamlanırken yapılan yüzyüze görüşmelerde ise bunun nedenin daha çok ekonomik sebeplerden kaynaklandığı anlaşılmıştır. (bkz Tablo 6)

Tablo 6. Katılımcıların Yaşadığı Yere Göre İnternet Erişimi Dağılımı

	Evet		Hayır	
	n	%	N	%
Ailemin / Akrabamın yanında	146	93,0	11	7,0
Kendime ait bir evde	36	94,7	2	5,3
Arkadaşlarımla ayrı bir evde	54	88,5	7	11,5
Yurttan	409	98,3	7	1,7
Toplam	645	96,0	27	4,0

7.3. Aile Bilgileri

Çalışmaya katılan öğrencilerin sadece bir tanesi ailesinin sosyoekonomik durumunu bildirmemiştir. Bunun dışındaki bütün katılımcılar ilgili soruları cevaplamışlardır.

Katılımcıların aile bilgileri incelendiğinde %91,7'sinin aile hanesinde anne ve babanın birlikte yaşadığı, %3,1'inin ayrı yaşadığı veya boşandığı, %5,2'sinin ise en az bir ebeveyninin vefat etmiş olduğu görülmüştür. Katılımcıların %0,9'u annesini kaybetmişken %4,3'ü babasını kaybetmiştir.

Anne'nin eğitim durumu incelendiğinde %29,1 yüzde ile en sık ilkökul düzeyinde eğitim gören annelere rastlanırken sırasıyla lise mezunu olan anneler %27,5, üniversite mezunu olan anneler ise %22,0 olarak tespit edilmiştir. Okur yazar olmayan anne sayısı ise 30 kişi ile %4,5 bulunmuştur.

Katılımcıların baba eğitim seviyesi genel olarak anneye göre daha yüksek olduğu gözlenmektedir. %32,9 yüzde ile üniversite mezunu babaların daha sık olduğu, lise mezunu babaların ise örneklemin %24,6'sını oluşturduğu tespit edilmiştir. Yüksek lisans ve doktora yapan babaların oranı %10,1 ile annelerden (%3,9) daha yüksek olarak tespit edilmiştir. Okur yazar olmayan babalar ise %1,6 ile annelerden düşük olduğu gözlenmiştir.

Gelir durumu olarak hane halkı gelirleri “2000 TL'nin altı”, “2000 – 6000 TL arası”, “6001 – 10000 TL” arası ve “10000 TL üstü” olmak üzere 4 ana grupta incelenmiştir. Katılımcıların çoğunun hane halkı geliri 2000 – 6000 TL arası bulunmuştur. (bkz. Tablo 7)

Tablo 7. Katılımcıların Aile Sosyoekonomik Durumlarına Göre Dağılımları

	n	%
Ailenin Sosyal Durumu (n = 672)		
Birlikte yaşıyorlar	616	91,7
Ayrı yaşıyorlar / Boşandılar	21	3,1
Biri vefat etti	35	5,2
Anne Yaşam Durumu (n = 672)		
Sağ	666	99,1
Vefat	6	0,9
Baba Yaşam Durumu (n = 672)		
Sağ	643	95,5
Vefat	29	4,3
Anne Eğitim Durumu (n = 672)		
Okuryazar Değil	30	4,5
İlkokul	196	29,1
Ortaokul	87	12,9
Lise	185	27,5
Üniversite	148	22,0
Yüksek Lisans	8	1,2
Doktora	18	2,7
Baba Eğitim Durumu (n = 671)		
Okuryazar Değil	11	1,6
İlkokul	120	17,9
Ortaokul	86	12,8
Lise	165	24,6

Üniversite	221	32,9
Yüksek Lisans	35	5,2
Doktora	33	4,9
Gelir Durumu (n = 671)		
< 2,000 TL	129	19,2
2000 - 6000 TL	395	58,9
6001 - 10000 TL	95	14,2
>10,000 TL	52	7,7

7.4. Oyun Oynama Alışkanlıkları

Ankete katılan öğrencilerin %80,1'i oyun oynadığını belirtirken %19,9'u ise oyun oynamadığı beyan etmiştir. Oyun oynayanların çoğunun aksiyon oyunlarını (%43,7) tercih ettiği gözlenirken bunu %37,5 ile strateji oyunları, %32,8 ile spor oyunları takip etmektedir.

Literatürde özellikle rol yapma oyunları (MMORG, RPG) incelenmektedir. Bu oyun türünde oyuncular arasındaki sanal iletişim nedeniyle bağımlılık yatkinlığının yüksek olması üzerinde duran çalışmalara rastlanmaktadır. Bununla birlikte çalışmamıza katılan öğrencilerin tanımlanmış oyun grupları (genre) arasında en az tercih edilen oyunların, platform oyunları ve rol yapma (MMORG, RPG) oyunları olduğu gözlenmektedir.

Tablo 8. Katılımcıların Oyun Oynama Alışkanlıklarına Göre Dağılımları

	n	%
Oyun oynar mısınız? (n = 673)		
Evet	539	80,1
Hayır	134	19,9
Ne tür oyun oynarsınız? (n = 539)		
Aksiyon	237	43,7
Macera	151	27,9
Dövüş	109	20,1
Platform	27	5,0
Rol Yapma	65	12,0
Simülasyon	87	16,1
Spor	178	32,8
Strateji	203	37,5
Zeka	191	35,2
Diğer	60	11,1
Oyun tercihiniz nedir? (Çevrimiçi / Çevrimdışı) (n = 673)		
Çevrimiçi	167	24,8
Çevrimdışı	390	57,9

Oyun oynayan katılımcıların (539 kişi) 167 tanesi çevrimiçi oyunları tercih ederken 390'ı çevrim dışı oyunları tercih etmektedir. Katılımcıların 18 tanesi her iki türde de oyun oynamayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Bire bir yapılan görüşmelerde ise bu öğrenciler oyunların hayatlarında büyük yer tuttuğunu belirtmişlerdir. DOBÖ-7

ölçeği sonucuna göre bu öğrencilerin tamamında bağımlılık yatkınlığı olduğu görülmüştür. (bkz. Tablo 8)

7.5. Cinsiyete Bağlı Katılımcı Bilgileri

Çalışmaya katılan gönüllülerin bilgileri cinsiyete bağlı olarak incelendiğinde; erkeklerin %93'ünün ailesinin birlikte yaşadığını söylerken, kadınların %89,1'inin anne ve babasının hali hazırda birlikte yaşadığını belirtmişlerdir.

Tablo 9. Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Aile Yaşam Durumu ve Bölüm Grubu Dağılımı

	Erkek		Kadın		Toplam
	n	%	n	%	
Ebeveynlerin Birlikte Yaşama Durumu					
Birlikte yaşıyorlar	411	93,0	205	89,1	616
Ayrı yaşıyorlar / Boşandılar	11	2,5	10	4,3	21
Biri vefat etti	20	4,5	15	6,5	35
Eğitim Bilgileri					
Sayısal	290	43,0	105	45,5	395
Sözel	110	24,9	80	34,6	190
Eşit Ağırlık	105	23,8	42	18,2	147
Özel Yetenek	37	8,4	4	1,7	41
Toplam	442	100	230	100	672

Erkeklerin %45'i sayısal bölümlerde okurken %24,9'u sözel bölümlerde ve %23,8'inin eşit ağırlık bölümlerlerinde okuduğu tespit edilmiştir. Kadınların ise %45,5'i sayısal bölümlerde, %34,6'sı sözel bölümlerde ve %18,2'si eşit ağırlık

bölümlerinde okumaktadır. Özel yetenek bölümlerinde okuyan katılımcıların 37'si erkek 4 tanesi kadındır. (bkz Tablo 9) Bu ise özel yetenek bölümlerinde okuyan öğrencilerinde yapılacak analizlerin zayıf olacağı anlamına gelmektedir.

Erkeklerin %74,4'ünde bilgisayar varken kadınların sadece %54,1'i bilgisayar sahibidir. Bununla birlikte kadınların %92,6'sı akıllı telefon sahibi iken erkeklerin yalnızca %86,4'ü akıllı telefon sahibidir. Kadınların hiçbirinde mini konsolu bulunmazken erkeklerin %6,7'si mini konsol sahibidir. Tablo 10 cinsiyete göre tercih edilen teknolojik ürünleri göstermektedir. Yüzde hesaplamaları toplam katılımcı sayısına göre yapılmıştır.

Tablo 10. Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Kullandığı Teknolojik Ürünler ve Oyun Oynamak İçin Tercih Ettiği Teknolojik Ürünlerin Dağılımı

	Erkek		Kadın		Toplam
	n	%	n	%	
Teknolojik Ürün Kullanımı					
Bilgisayar	329	74,4	125	54,1	454
Konsol	81	18,3	7	3,01	88
Mini Konsol	30	6,7	0	0	30
Akıllı Telefon	382	86,4	214	92,6	597
Oyun Platformu Tercihi					
Bilgisayar	232	52,4	29	12,5	261
Konsol	58	13,1	5	2,1	63
Mini Konsol	7	1,5	0	0	7
Akıllı Telefon	193	43,6	147	63,6	340
Toplam	442	100	230	100	672

Cinsiyete göre oyun oynamak için tercih edilen teknolojik ürün Tablo 10’da verilmiştir. Bu tabloya göre erkeklerin %52,4’ü bilgisayar oyun oynamak için kullanırken ikinci sıklıkta tercih ettikleri teknolojik ürünün %43,6 ile akıllı telefon olduğu görülmektedir. Kadınlar ise oyun oynamak için daha çok telefonu tercih etmektedirler (%63,6). Tablonun yüzde hesaplamaları toplam katılımcı sayısına göre yapılmıştır.

Cinsiyete göre tercih edilen oyun türleri Tablo 11’de verilmiştir. Kadınların en çok tercih ettiği oyun türü zeka türü oyunlar iken erkeklerin çoğunluğunun aksiyon oyunlarını tercih ettikleri görülmektedir. Cinsiyetler arasında en büyük farkın olduğu oyun türü rol yapma (RPG)’dir. Tablo 11’de verilen yüzdeler oynan türlere bağlı cinsiyet dağılımını göstermektedir. Her iki cinsiyet grubunda platform türü oyunlar en az tercih edilen oyun türünü oluşturmaktadır.

Anketten elde edilen verilere göre her iki cinsiyette de oyun oynayanların sayısı oyun oynamayanlardan fazla çıkmıştır. Erkeklerde oyun oynayanlar oynamayanların 6,49 katyken kadınlarda oran 2,08 olarak bulunmuştur. (bkz Tablo 11)

Tablo 11. Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Oyun Türü ve Oynama Durum Dağılımı

	Erkek		Kadın		Toplam
	n	%	n	%	
Oyun Türü Tercihi					
Aksiyon	185	78,1	52	21,9	237
Macera	111	73,5	40	26,5	151
Dövüş	87	79,8	22	20,2	109
Platform	22	81,5	5	18,5	27
Rol Yapma	60	92,3	5	7,7	65
Simülasyon	76	87,4	11	12,6	87
Spor	162	91,0	16	9,0	178
Strateji	158	77,8	45	22,2	203
Zeka	104	54,5	87	45,5	191
Diğer	41	68,3	19	31,7	60
Toplam	383	71,1	156	28,9	539
Oyun Oynama Durumu					
Oynamam	59	13,3	75	32,4	134
Oynarım	383	86,7	156	67,5	539
Toplam	442	100	230	100	672

7.6. Yaşa Bağlı Katılımcı Bilgileri

Çalışmaya katılan gönüllüler yukarıda belirtilen yaş gruplarına göre bölünmüş ve istatistiksel analizlerde bu gruplar kullanılmıştır. Yapılan analizlerde görüldüğü üzere ebeveyn boşanma oranlarının en çok görüldüğü yaş grubu %7,8 ile 21 yaşındaki katılımcılar olarak tespit edilmiştir. Ebeveynlerden birinin vefat ettiği gruplar arasında en çok 25 yaş ve üstü grup (%19,0) olarak belirlenirken, 18 - 25 yaş arasında yapılan değerlendirmelerde, 22 yaşındaki katılımcılar %10,5'lik bir oranla en yüksek grup olarak belirlenmiştir. Ebeveynlerin birlikte yaşama oranları tüm katılımcılarda %91,7 iken yaş grupları bağlamında en düşük grup %86,0 ile 22 yaş grubu, en yüksek grup olarak ise %97,9 ile 18 yaş ve altı grup olarak tespit edilmiştir. (bkz. Tablo 12)

Tablo 12. Katılımcıların Yaşlarına Göre Aile Yaşam Durumu Dağılımı

	Birlikte		Ayrı yaşıyorlar		Biri		Toplam
	yaşıyorlar		/ Boşandılar		vefat etti		
	n	%	n	%	n	%	
18 ≥	47	97,9	0	0,0	1	2,1	48
19	138	95,8	4	2,8	2	1,4	144
20	134	95,7	4	2,9	2	1,4	140
21	99	85,3	9	7,8	8	6,9	116
22	49	86,0	2	3,5	6	10,5	57
23	52	92,9	1	1,8	3	5,4	56
24	47	97,9	0	0,0	1	2,1	48
25 ≤	50	79,4	1	1,6	12	19,0	63
Toplam	616	91,7	21	3,1	35	5,2	672

Katılımcıların eğitim gördüğü bölümlerde genel olarak sayısal bölümler ağır basarken 22 yaşındaki bireylerde %40,4 ile sözel bölümler ağır basmaktadır. Tüm yaş gruplarında en az katılımcısı olan bölüm ise özel yetenek bölümleridir. Özel yetenek bölümü öğrencilerinin en çok görüldüğü grup ise %12,7 ile 25 yaş ve üstü gruptur. Sayısal bölümlerin en çok yoğun olduğu yaş grubu ise %57,1 ile 24 yaşındaki katılımcılardan oluşmaktadır. Bununla birlikte sözel bölümü katılımcılarının en çok görüldüğü grup %40,4 ile 22 yaş grubu en az görüldüğü grup ise %16,7 ile 18 yaş ve altı gruptur. Eşit ağırlık bölümü öğrencileri 18 yaş ve altı grup ile 19 yaşındaki gruplarda sözel bölüm öğrencilerinden daha fazla katılım sağlamışlardır. Bunun dışındaki tüm yaş gruplarında üçüncü sırada yer almaktadırlar. (bkz. Tablo 13)

Tablo 13. Katılımcıların Yaşlarına Göre Bölüm Grubu Dağılımı

	Sayısal		Sözel		Eşit Ağırlık		Özel Yetenek		Toplam
	n	%	n	%	n	%	n	%	
18 ≥	16	33,3	8	16,7	18	37,5	6	12,5	48
19	63	43,8	36	25,0	37	25,7	8	5,6	144
20	63	45,0	39	27,9	34	24,3	4	2,9	140
21	51	44,0	40	34,5	20	17,2	5	4,3	116
22	22	38,6	23	40,4	10	17,5	2	3,5	57
23	29	51,8	17	30,4	7	12,5	3	5,4	56
24	28	57,1	8	16,3	8	16,3	5	10,2	49
25 ≤	23	36,5	19	30,2	13	20,6	8	12,7	63
Toplam	295	43,8	190	28,2	147	21,8	41	6,1	673

Oyun oynayanların en çok görüldüğü grup %87,5 ile 18 yaş ve altı gruptur. Bunu %85,4 ile 19 yaş grubu ve %83,7 ile 24 yaş grubu takip etmektedir. Oyun oynama oranlarının en düşük olduğu gruplar ise sırasıyla 23 yaş grubu (%73,2), 22 yaş grubu (%73,7) ve 21 yaş grubudur (%77,6). (bkz. Tablo 14)

Tablo 14. Katılımcıların Yaşlarına Göre Oyun Oynama Dağılımı

	Oyun Oynuyor		Oyun Oynamıyor		Toplam
	n	%	n	%	
18 ≥	42	87,5	6	12,5	48
19	123	85,4	21	14,6	144
20	117	83,6	23	16,4	140
21	90	77,6	26	22,4	116
22	42	73,7	15	26,3	57
23	41	73,2	15	26,8	56
24	41	83,7	8	16,3	49
25 ≤	43	68,3	20	31,7	73
Toplam	539	80,1	134	19,9	673

Tüm yaş gruplarında en çok tercih edilen teknolojik ürün akıllı telefondur. Bilgisayar kullanımının en çok görüldüğü grup 18 yaş altı grupken (%81,2) en az kullanan grup ise %61,1 ile 22 yaş grubudur. Konsol kullanımının en az görüldüğü grup ise 23 yaş grubudur (%5,5). (bkz Tablo 15)

Tüm yaş gruplarında akıllı telefonun oyun amaçlı kullanım oranı %50 ve üzerindedir. Akıllı telefonun oyun amaçlı kullanımının en az görüldüğü grup ise %50 ile 23 yaş grubudur. 18 yaş ve altı grubu dışında tüm yaş gruplarında en çok oyun için kullanılan teknolojik ürün de akıllı telefon olarak tespit edilmiştir. 18 yaş ve altı grupta

bilgisayarın %66,7 oran ile telefona nazaran oyun oynamak içindaha çok tercih edilmesi ise trend değişimi noktasında önemli bir ipucu vermektedir. (bkz Tablo 15)

Tablo 15. Katılımcıların Yaşlarına Göre Kullandığı Teknolojik Ürünler ve Oyun Oynamak İçin Tercih Ettiği Teknolojik Ürünlerin Dağılımı

	Mini						Akıllı		Toplam
	Bilgisayar		Konsol		Konsol		Telefon		
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Teknolojik Ürün Kullanımı									
18 ≥	39	81,2	8	16,7	3	6,2	46	95,8	48
19	104	72,2	15	10,4	5	3,5	139	96,5	144
20	95	69,9	25	18,4	9	6,6	125	91,9	136
21	73	64,6	16	14,2	2	1,8	104	92,0	113
22	33	61,1	3	5,5	2	3,7	50	92,6	54
23	38	74,5	7	13,7	3	5,9	39	76,5	51
24	34	75,6	8	17,8	4	8,9	41	91,1	45
25 ≤	38	66,7	6	10,5	2	3,5	52	91,2	57
Toplam	454	70,0	88	13,5	30	4,6	596	91,9	648
Oyun Platformu Tercihi									
18 ≥	28	66,7	5	11,9	1	2,4	24	57,1	42
19	61	49,6	7	5,7	0	0,0	84	68,3	123
20	48	41,0	20	17,1	3	2,6	75	64,1	117
21	42	46,2	13	14,3	0	0,0	56	61,5	91
22	20	46,5	3	7,0	1	2,3	27	62,8	43
23	17	40,5	8	19,0	0	0,0	21	50,0	42
24	20	47,6	4	9,5	2	4,8	27	64,3	42

25 ≤	25	56,8	3	6,8	0	0,0	26	59,1	44
Toplam	261	47,9	63	11,5	7	1,2	340	62,5	544

7.7. Okuduğu Bölüme Bağlı Katılımcı Bilgileri

Çalışmaya katılan öğrencilerin okuduğu bölüme bağlı aile sosyal durumları incelendiğinde katılımcılardan %91,7'sinin ailesinin birlikte yaşadığı görülmektedir. Bununla birlikte % 3,1'inin ailesinin ayrı yaşadığını, %5,2'sinde ise ebeveynlerinden en az birinin vefat ettiği tespit edilmiştir. Katılımcılar arasında ebeveynlerinin birlikte yaşadığını belirten grup eşit ağırlık öğrencileri (%94,6) oluşturmaktadır. %86,8'lik oranla sözel öğrencileri en az olarak tespit edilmiştir. (bkz Tablo 16)

Tablo 16. Katılımcıların Okuduğu Bölüm Grubuna Göre Aile Yaşam Durumu Dağılımı

	Birlikte		Ayrı yaşıyorlar		Biri		Toplam
	yaşıyorlar		/ Boşandılar		vefat etti		
	n	%	n	%	n	%	
Sayısal	275	93,5	7	2,4	12	4,1	294
Sözel	165	86,8	9	4,7	16	8,4	190
Eşit Ağırlık	139	94,6	5	3,4	3	2,0	147
Özel Yetenek	37	90,2	0	0,0	4	9,8	41
Toplam	616	91,7	21	3,1	35	5,2	672

Katılımcılar arasında en çok oyun oynadığını belirten grup eşit ağırlık öğrencilerinden oluşmaktadır. %71,6 ile sözel öğrenciler en az oyun oynayanların olduğu grubu oluşturmaktadır. Bununla birlikte bütün gruplarda oyun oynayanların oranlarının %70'in üzerinde olduğu tespit edilmiştir. (bkz Tablo 17)

Tablo 17. Katılımcıların Okuduğu Bölüm Grubuna Göre Oyun Oynama Dağılımı

	Oyun Oynuyor		Oyun Oynamıyor		Toplam
	n	%	n	%	
Sayısal	242	82,0	53	18,0	295
Sözel	136	71,6	54	28,4	190
Eşit Ağırlık	127	86,4	20	13,6	147
Özel Yetenek	34	82,9	7	17,1	41
Toplam	539	80,1	134	19,9	673

Araştırmaya katılan bütün eğitim gruplarında en çok tercih edilen teknolojik ürün akıllı telefon olarak tespit edilmiştir. Akıllı telefon kullanım oranının en az görüldüğü grup ise özel yetenek öğrencilerinden (%87,8) oluşmaktadır. Bilgisayar kullanım oranları özel yetenek grubunda (%56,1) en az olmakla birlikte bütün gruplarda %55'in üzerinde tespit edilmiştir. Oyun oynamak amacıyla üretilmiş olan konsol ve mini konsola ise özel yetenek öğrencilerinde rastlanmıştır. (bkz Tablo 18)

Tablo 18. Katılımcıların Okuduğu Bölüm Grubuna Göre Kullandığı Teknolojik Ürün Dağılımı

	Bilgisayar		Konsol		Mini Konsol		Akıllı Telefon		Toplam
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Sayısal	206	75,5	32	11,7	9	3,3	246	90,1	273
Sözel	124	65,3	27	14,2	10	5,3	176	92,6	190
Eşit Ağırlık	101	70,1	22	15,3	8	5,6	138	95,8	144
Özel Y.	23	56,1	7	17,1	3	7,3	36	87,8	41
Toplam	454	70,0	88	13,5	30	4,6	596	91,9	648

Bölgümlere göre oyun oynamak için kullanılan teknolojik ürünler incelendiğinde bilgisayar oyun oynamak için en çok kullanan grup özel yetenek öğrencileri (%55,9) olarak tespit edilmiştir. Bu öğrencilerde bilgisayara sahip bireylerin oranı diğer bütün gruplara göre düşük olarak gözlenmiştir. Tüm eğitim gruplarında telefon en çok tercih edilen oyun aleti olarak gözlenmektedir. Özellikle sözel bölümü öğrencileri telefonu oyun aracı olarak kullanan grup olarak belirlenmiştir. (bkz Tablo 19)

Tablo 19. Katılımcıların Okuduğu Bölüm Grubuna Göre Oyun İçin Tercih Ettiği Teknolojik Ürün Dağılımı

	Bilgisayar		Konsol		Mini Konsol		Akıllı Telefon		Toplam
	N	%	n	%	n	%	n	%	
Sayısal	118	47,8	35	10,1	0	0,0	141	57,1	247
Sözel	59	43,2	20	14,7	4	2,9	94	69,1	136
Eşit Ağırlık	65	51,2	13	10,2	1	0,8	82	64,6	127
Özel Y.	19	55,9	5	14,7	2	5,9	23	67,6	34
Toplam	261	47,9	63	11,5	7	1,2	340	62,5	544

7.8. Teknolojik Ürün Tercihine Göre Katılımcı Bilgileri

Teknolojik ürün kullanımına göre katılımcılarda yapılan incelemelerde en çok oyun amacıyla kullanılan ürünler %100 oranıyla mini konsol ve konsol olarak tespit edildi. Konsolun üretim itibarıyla oyun oynamak için tasarlandığından beklenen bir sonuç iken mini konsol ürünler grubuna giren ipadlerin de oyun amaçlı kullanılması bu açıdan dikkate değer bir bulgu olarak kaydedilebilir.

Sırasıyla %94,3 ile bilgisayar oyun amaçlı kullanılırken telefon kullanıcılarının %81,9 telefonunu oyun için kullandıklarını belirtmiştir. Telefonun diğer teknolojik ürünlere göre daha yaygın kullanılması nedeniyle toplamda daha fazla oyun amaçlı kullandığı gözlenmiştir. Tablo 20’de verilen yüzdeler kullanılan alet ürünün dağılımına göre hesaplanmıştır.

Tablo 20. Katılımcıların Kullandığı Teknolojik Ürüne Göre Oyun Oynama Dağılımı

	Oyun Oynuyor		Oyun Oynamıyor		Toplam
	n	%	n	%	
Bilgisayar	428	94,3	26	5,7	454
Konsol	88	100,0	0	0,0	88
Mini Konsol	30	100,0	0	0,0	30
Telefon	488	81,9	108	18,1	596
Toplam	539	80,1	134	19,9	673

Çevrimiçi, oyunlar için en çok tercih edilen bilgisayar iken konsol oyuncularının çevrimiçi oynama oranları (%38,6) diğer teknolojik ürünlere daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Bütün teknolojik ürünlerde çevrimdışı oynayanların oranları çevrimiçi oynayanlara göre daha yüksek bulunmuştur. (bkz Tablo 21)

Tablo 21. Katılımcıların Kullandığı Teknolojik Ürüne Göre Çevrimiçi / Çevrimdışı Oyun Oynama Dağılımı

	Çevrimiçi		Çevrimdışı		Toplam
	n	%	n	%	
Bilgisayar	149	34,3	296	68,2	445
Konsol	34	38,6	56	63,6	90
Mini Konsol	9	30,0	22	73,3	31
Telefon	147	30,0	357	72,9	504
Toplam	167	29,9	390	70,0	557

7.9. Genel Bağımlılık Analizleri

Katılımcılar'ın "Bağımlılık Yatkınlığı" Irmak ve Erdoğan tarafından hazırlanan bağımlılık ölçeğine göre değerlendirilmiştir. Yapısı itibariyle ölçeğe verilen cevaplardan yalnızca bireylerde bağımlılık yatkınlığı olup olmadığı değerlendirilebilirken tanı konulamamaktadır. Tanı için ileri değerlendirme gerekmektedir. Tablo 22'de ankete katılan bireylerin bağımlılık yatkınlığı cinsiyet, bölüm grubu ve yaş arasındaki ilişki incelenmiştir.

Yapılan Ki Kare analizinde bireylerin bağımlılık yatkınlığı ve cinsiyet arasında anlamlı bir ilişkisinin olduğu gözlenmiştir. ($p < 0,05$) Odds Ratio hesaplamasına göre erkeklerde bağımlılık yatkınlığı kadınlara göre 3,35 (2,14 – 5,26) kat daha fazla tespit edilmiştir. Erkeklerin %30,8'inde bağımlılık yatkınlığı görülürken kadınlarda bu oran %11,7 olarak bulunmuştur.

Tablo 22. Katılımcıların Cinsiyet, Bölüm Grubu ve Yaşa Göre Bağımlılık Yatkinlığının Değerlendirilmesi

	Bağımlılık		Bağımlılık		Toplam	p*
	Yatkınlığı Yok		Yatkınlığı Var			
	n	%	n	%		
Cinsiyet						
Erkek	306	69,2	136	30,8	442	0,000
Kadın	204	88,3	27	11,7	231	
Bölüm Grubu						
Sayısal	234	79,3	61	20,7	295	0,142
Sözel	144	75,8	46	24,2	190	
Eşit Ağırlık	102	69,4	45	30,6	147	
Özel Yetenek	30	73,2	11	26,8	41	
Yaş						
18 ve altı	33	68,8	15	31,2	48	0,013
19	100	69,4	44	30,6	144	
20	104	74,3	36	25,7	140	
21	97	83,6	19	16,4	116	
22	43	75,4	14	24,6	57	
23	44	78,6	15	21,4	56	
24	37	75,5	12	24,5	49	
25 ve üstü	52	82,5	11	17,5	63	
Toplam	510	75,8	163	24,2	673	

* Pearson Ki Kare testi uygulanmıştır.

Bireylerin okuduğu bölüme göre yapılan incelemelerde p değeri 0,142 olarak bulunmuş ve bu değerlere göre bölümler arasında bağımlılık yatkınlığı açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilememiştir.

Yaş gruplarına göre yapılan incelemelerde p değeri 0,172 olarak bulunmuştur. Yaş grupları arasında bağımlılık yatkınlığı açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Yaş gruplarına göre bağımlılık yatkınlığının en yüksek olduğu grup ise %31,2 ile “18 ve yaş altı” grup olarak gözlenmiştir.

Yaşadığı yerde internete erişim imkanı olup olmamasına göre yapılan incelemelerde p değeri 0,243 olarak bulunmuş ve bu değerlere göre internet erişim imkanı arasında bağımlılık yatkınlığı açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilememiştir. (bkz Tablo 23)

Tablo 23. Katılımcıların İnternet Erişim İmkânına Göre Bağımlılık Yatkınlığı Dağılımı

	Bağımlılık Yatkınlığı Yok		Bağımlılık Yatkınlığı Var		Toplam	P*
	n	%	n	%		
İnternet Erişim İmkanı						
Var	486	75,3	159	24,7	645	0,243
Yok	23	85,2	5	14,8	28	
Toplam	510	75,8	163	24,2	673	

* Pearson Ki Kare testi uygulanmıştır.

Bireylerin sahip olduğu teknolojik ürünler ayrı ayrı değerlendirilmiş ve her bir teknolojik ürünün bağımlılık yatkınlığı ile ilişkisi incelenmiştir. Tablo 24’te verilen

değerler bu teknolojik ürünlere sahip olanlardaki bağımlılık yatkınlıklarının dağılımını göstermektedir.

Tablo 24. Katılımcıların Kullandığı Teknolojik Ürünlere Göre Bağımlılık Yatkınlığı Dağılımı

		Bağımlılık Yatkınlığı Yok		Bağımlılık Yatkınlığı Var		Toplam	p*
		n	%	n	%		
Teknolojik Ürün							
Bilgisayar	Var	312	68,7	142	31,3	454	0,000
	Yok	198	90,4	21	9,6	219	
Konsol	Var	48	54,5	40	45,5	88	0,000
	Yok	462	79,0	123	21,0	585	
Mini Konsol	Var	16	53,3	14	46,7	30	0,007
	Yok	494	76,8	149	23,2	643	
Akıllı Telefon	Var	456	76,5	140	23,5	596	0,257
	Yok	54	70,1	23	29,9	77	
Toplam		510	75,8	163	24,2	673	

* Pearson Ki Kare testi uygulanmıştır.

Bilgisayara sahip olanlarda yapılan analizlerde Pearson Ki Kare p değeri 0,000 ile anlamlı bir ilişki olduğu gözlenmiştir. Odds ratio oranlarına göre bilgisayara sahip olan bireylerin bağımlılık yatkınlığı olmayanlara göre 4,29 (2,62 – 7,01) kat daha fazla olduğu görülmüştür.

Konsolu olan katılımcıların p değeri 0,000 olarak tespit edilmiştir. Konsol sahibi olan bireylerin ise olmayanlara göre bağımlılık yatkınlığı 3,13 (1,96 – 4,97) kat daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

Mini konsola sahip olanlarda yapılan analizlerde p değeri 0,003 ile anlamlı olduğu gözlenmiştir. Odds ratio oranlarına göre mini konsola sahip olan bireylerin bağımlılık yatkınlığı olmayanlara göre 2,90 (1,38 – 6,08) kat daha fazla olduğu görülmüştür.

Akıllı telefonu olan bireylerde ise p değeri 0,257 bulunmuş ve akıllı telefon ile bağımlılık yatkınlığı açısından anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir.

Katılımcıların yaşadığı yere göre bağımlılık ilişkisi incelendiğinde p değeri 0,64 olarak bulunmuş ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki saptanmamıştır. (bkz. Tablo 25)

Tablo 25. Katılımcıların Yaşadığı Yere Göre Bağımlılık Yatkınlığının Değerlendirilmesi

	Bağımlılık Yatkınlığı Yok		Bağımlılık Yatkınlığı Var		Toplam	P*
	n	%	n	%		
Aile Yanında	108	68,8	49	31,2	157	0,64
Kedine Başına	27	71,1	11	28,9	38	
Arkadaşıyla	45	73,8	16	26,2	61	
Yurtta	329	79,1	87	20,9	416	
Toplam	509	75,7	163	24,3	672	

* Pearson Ki Kare testi uygulanmıştır.

Oyun tercihlerine göre yapılan analizlerde bireylerin seçtiği oyun türü ve çevrimiçi oynamayı tercih edip etmediği ayrı bir şekilde değerlendirilmiştir. Tablo 26’da oyun tercihinine göre bağımlılık yatkinlıkları ele alınmıştır.

Tablo 26. Katılımcıların Oyun Tercihi ve Çevrimiçi/Çevrimdışı Oynamasına Göre Bağımlılık Yatkinlığının Dağılımı

	Bağımlılık Yatkınlığı Yok		Bağımlılık Yatkınlığı Var		Toplam	P*
	n	%	n	%		
Oyun Tercihi						
Aksiyon	136	57,4	101	42,6	237	0,000
Macera	86	57,0	65	43,0	151	0,000
Dövüş	65	59,6	44	40,4	109	0,000
Platform	11	40,7	16	59,3	27	0,000
Rol Yapma	28	43,1	37	56,9	65	0,000
Simülasyon	52	59,8	35	40,2	87	0,000
Spor	121	68,0	57	32,0	178	0,005
Strateji	124	61,1	79	38,9	203	0,000
Zeka	140	73,3	51	26,7	191	0,344
Diğer	43	71,7	17	28,3	60	0,436
Çevrimiçi/dışı						
Çevrimiçi	79	47,3	88	52,7	167	0,000
Çevrimdışı	309	79,2	81	20,8	390	
Toplam	510	75,8	163	24,2	673	

* Pearson Ki Kare testi uygulanmıştır. Oyun tercihlerindeki p değerlerinde her analizde o türü tercih edenler ile etmeyenler arasında değerlendirilmiştir.

Yapılan analizlerde özellikle en az bir oyun türünü tercih ettiğini belirten bireylerin bağımlılık yatkınlığı oyun tercihi olmayan bireylerin bağımlılık yatkınlığı arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır ($p < 0,00$) Bununla birlikte Zeka ve Diğerleri dışındaki oyun türlerini tercih edenlerle etmeyenler arasında bağımlılık yatkınlığı açısından anlamlı bir fark gözlenmiştir. Bağımlılık yatkınlığı platform (%59,3) ve rol yapma oyunları oynayanlarda (%56,9) daha yüksek bulunmuştur. En az bağımlılık yatkınlığı gözlenen grup ise “Diğer” grup olarak gözlenmiştir.

Çevrimiçi ve çevrimdışı oyun oynayan bireyler ayrı olarak incelendiğinde Pearson Ki Kare değeri 7,270 ve p değeri 0,000 olarak bulunmuştur. Yapılan analizlere göre çevrimiçi oyun oynamak bağımlılık yatkınlığını 4,25 (2,88 – 6,28) kat daha fazla arttırmaktadır.

Oyun türleri açısından yapılan odds ratio analizlerine göre bağımlılık yatkınlığı aksiyon türü oyun tercih edenlerde etmeyenlere göre 3,13 (1,99 – 4,94) kat, rol yapma oyunu tercih edenlerde 3,16 (1,72 – 5,83), strateji oyunu tercih edenlerde 2,13 (1,4 – 3,2) kat daha fazla olduğu gözlenmiştir.

Ebeveynlerin hayatta olup olmaması, birlikte yaşayıp yaşamamalarına bağlı bağımlılık yatkınlıkları Tablo 27’de verilmiştir. Yapılan analizlerde annenin sağlık durumu ile bağımlılık yatkınlığı açısından istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. ($p = 0,164$) Babanın sağlık durumu için yapılan ki kare p değeri 0,368 olarak bulunmuş ve istatistiksel bir ilişki tespit edilememiştir. Anne ve babanın birlikte yaşayıp yaşamamasına göre yapılan incelemelerde p değeri 0,549 olarak bulunmuş ve bu değerlere göre yaşama durumu ile bağımlılık yatkınlığı açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilememiştir.

Tablo 27. Katılımcıların Aile Durumlarına Göre Bağımlılık Yatkınlığının Dağılımı

	Bağımlılık Yatkınlığı Yok		Bağımlılık Yatkınlığı Var		Toplam	p*
	n	%	n	%		
Annenin Sağlık Durumu						
Sağ	503	75,5	163	24,5	666	0,164
Vefat Eti	6	100	0	0	6	
Babanın Sağlık Durumu						
Sağ	485	75,4	158	24,6	643	0368
Vefat Eti	24	82,8	5	17,2	29	
Anne ve Babanın Birlikte Yaşama Durumu						
Birlikte Yaşıyorlar	465	75,5	151	24,5	616	0,549
Ayrı Yaşıyorlar	15	71,4	6	28,6	21	
Biri Vefat Etti	29	82,9	6	17,1	35	
Toplam	509	75,7	163	24,3	672	

* Pearson Ki Kare testi uygulanmıştır.

Katılımcıların anne ve baba eğitim bilgileri iki gruba bölünerek incelenmiştir. Okuma yazma bilmeyen, ilkokul, orta okul ve lise okuyanlar “Düşük Düzey Eğitimli” olarak incelenirken; üniversite, yüksek lisans ve doktora bitirenler “Yüksek Düzey Eğitimli” olarak kabul edilmiştir. Gelir gruplarında her karede 5 kişiden fazla olduğu için analizlerde deankette var olan kategorik gruplandırma esas alınmıştır. Regresyon analizleri model uyumu düşük olduğu için yapılmamıştır. Ebeveynlerin eğitim durumu ve gelir durumunun Tablo 28’de verilmiştir.

Tablo 28. Katılımcıların Aile Sosyoekonomik Durumlarına Göre Bağımlılık Yatkınlığının Dağılımı

	Bağımlılık Yatkınlığı Yok		Bağımlılık Yatkınlığı Var		Toplam	
	n	%	n	%		
Annenin Eğitim Durumu						
Düşük Düzey Eğitilmiş	390	78,3	108	21,7	498	0,009
Yüksek Düzey Eğitilmiş	119	68,4	55	31,6	174	
Babanın Eğitim Durumu						
Düşük Düzey Eğitilmiş	311	81,4	71	18,6	382	0,000
Yüksek Düzey Eğitilmiş	197	68,2	92	31,8	289	
Gelir Durumu						
< 2,000 TL	116	89,9	13	10,1	129	0,000
2,000 – 6,000 TL	293	74,2	102	25,8	395	
6,001 – 10,000 TL	70	73,7	25	26,3	95	
> 10,000 TL	30	57,7	22	42,3	52	
Toplam	509	75,7	163	24,3	672	

* Pearson Ki Kare testi uygulanmıştır.

Yapılan analizlere göre her üç grupta da p değeri <0,05 olarak bulunmuş ve istatistiksel olarak anlamlı değerlendirilmiştir.

Anne eğitim düzeyi bağlamında yapılan analizlerde p değeri 0,009 olarak tespit edilmiştir. Yatkınlık analizlerine göre üniversite ve üzeri eğitim alan annelerin çocuklarında bağımlılık yatkınlığı 1,67 (1,13 – 2,45) kat artmış olarak tespit edilmiştir.

Üniversite mezunu babaların çocuklarında üniversite mezunu olmayan babaların çocuklarına göre yatkınlık 2,05 (1,43 – 2,92) artmıştır. ($p = 0,000$)

Aylık gelir durumuna göre bağımlılık yatkınlığı “2000 TL altı kazanan” aileler temel alınarak ek incelemeye tabii tutulmuştur. Gelir düzeyinin artmasıyla birlikte bağımlılık yatkınlığında da artış gözlenmiştir. “2000 TL altı kazanan” ailelere göre “2000 – 6000 TL” kazanan ailelerin çocuklarında 3,10 (1,68 – 5,75), “6001 – 10000 TL” kazanan ailelerin çocuklarında 3,19 (1,53 – 6,63), “10000 TL üstü kazanan” ailelerin çocuklarında bağımlılık yatkınlığı 6,54 (2,95 – 14,48) kat arttığı gözlenmiştir.

7.10. Çevrimiçi Oyun Oynayan Bireylerin Bağımlılığına Etki Eden Faktörlerin Analizi

Çevrimiçi oyun oynayan katılımcılar anketin 3. bölümü olan “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği”ni doldurmuşlardır. Bu bölümü dolduranlar katılımcıların %29,86’sını oluşturmaktadır. Katılan birey sayısı 201 kişidir. Katılımcıların ankette verdiklere cevaba göre bağımlılık nedenleri 3 ana başlıkta incelenmiştir. Bu başlıklar Kaya tarafından çevrildiği şekliyle “Aksaklıklar”, “Başarı” ve “Ekonomik kazanç”tır.

“Aksaklıklar Faktörü”nde bireylerin uyku düzenlerinin bozulması, yemek yemeyi ihmal etme, arkadaşlık ilişkilerinin bozulması, derse verilen önemin azalması, sosyal sorumlulukların ihmal edilmesi incelenmiştir. Bu faktörler oyun bağımlılığın bir sonucu olmakla birlikte bağımlılığı da arttırdığı gözlenmiştir. Aksaklıklar faktörü bireyin bağımlılığını arttıran olumsuz bir döngü olarak değerlendirilmektedir. Bireyin aksaklık faktörünün artması da oyun bağımlılığını arttırmaktadır. Bireylerin “Aksaklık Faktörü” için maksimum aldığı puan 45, minimum aldığı puan ise 9’dur.

“Başarı Faktörü”nde ise bireylerin oyun oynarken elde ettiği sanal kazanımlar ve bu kazanımlardan elde edilen tatmin olma duygusu değerlendirilmiştir. “Başarı Faktörü” kapsamında bireyin oyun içinde seviye atlaması, rakibini yenmesi, diğer başarıları, yenilgisi, oyun içi ekipman alımında hissettikleri incelenmektedir.

Bireylerin “Başarı Faktörü” için maksimum aldığı puan 40, minimum aldığı puan ise 8’dir.

“Ekonomik Kazanç Faktörü” ile oyun oynayan bireylerin oyun sayesinde elde ettiği maddi gelir dikkate alınmıştır. Bu bireyler oyunda geliştirdiği karakterleri, buldukları nadir ekipmanları satarak gelir elde edebilmektedirler. “Ekonomik Kazanç Faktörü” ile durum incelenmektedir. Bireylerin “Ekonomik Kazanç Faktörü” için maksimum aldığı puan 20, minimum aldığı puan ise 4’tür.

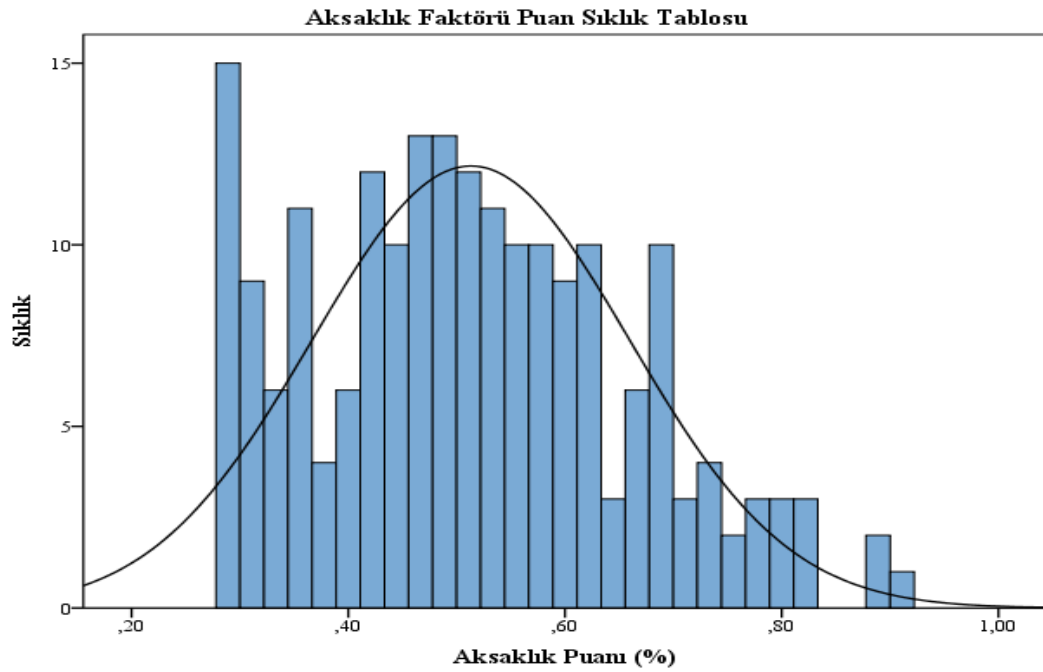
Katılımcıların verdiği cevaplara göre puanlamalar yapılmıştır. Ayrıca maksimum puana göre puan yüzdeleri hesaplanmıştır. Tablo 31’de ankete verilen cevaplara göre elde edilen puanların açıklayıcı istatistikleri yer almaktadır.

Tablo 29. Katılımcıların Çevrimiçi Bağımlılık Faktörlerinin Tanımlayıcı Bilgileri

	Direkt Puanlar	Tavan Puana Göre Yüzdeler (%)
Aksaklık Faktörü		
Ortalama	23,09 (22,17 – 24,01)	51,31(49,27 – 53,35)
Min - Max	13 - 14	29 - 91
Başarı Faktörü		
Ortalama	25,60 (24,50 – 26,71)	64(61,24 – 66,77)
Min - Max	8 - 40	20 - 100
Ekonomik Kazanç Faktörü		
Ortalama	7,59 (7,06 – 8,12)	37,96(35,31 – 40,61)
Min - Max	4 - 20	20 - 100

Tablo 29’da verilen değerlere göre hem katılımcıların puanları hem de puanlarının tavan puana göre yüzdelerinin skewness ve kurtis değerleri +1,5 ile -1,5 arasında bulunmasına rağmen normal dağılıma sahip olmadığı kabul edilmiştir. Katılımcıların puanlarının yüzde sıklıkları Şekil 1, 2 ve 3’te verilmiştir. Kaynak olarak Tabachnick ve Fidell’in 2013’te yayınladığı makale esas alınmıştır.

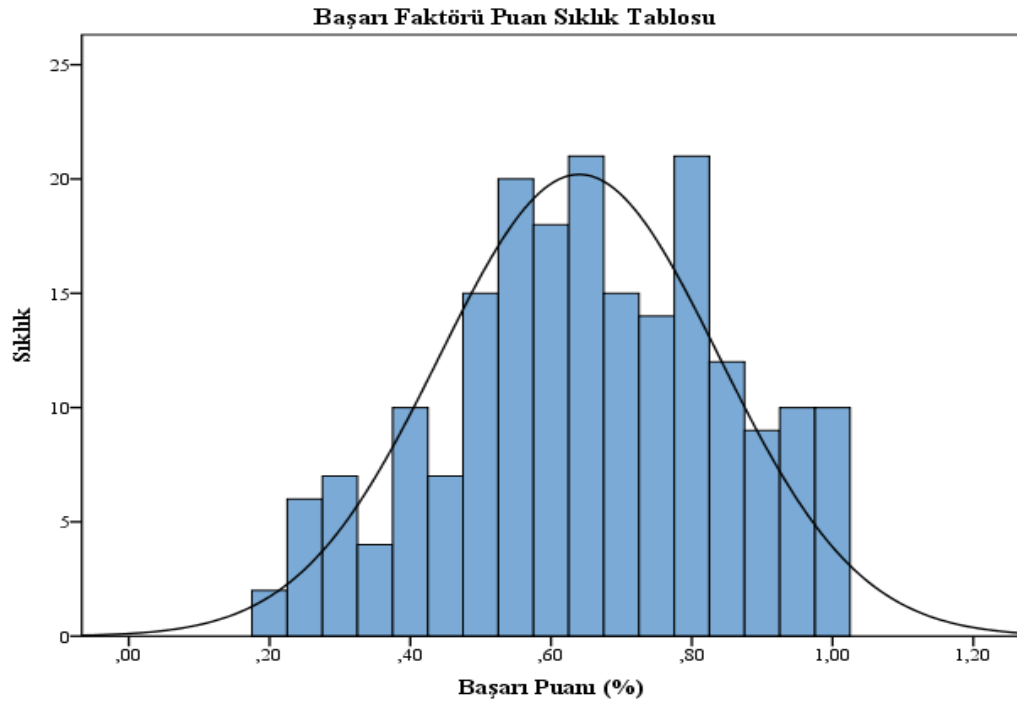
Şekil 1. Katılımcıların Aksaklık Faktörüne Göre Dağılım Grafiği



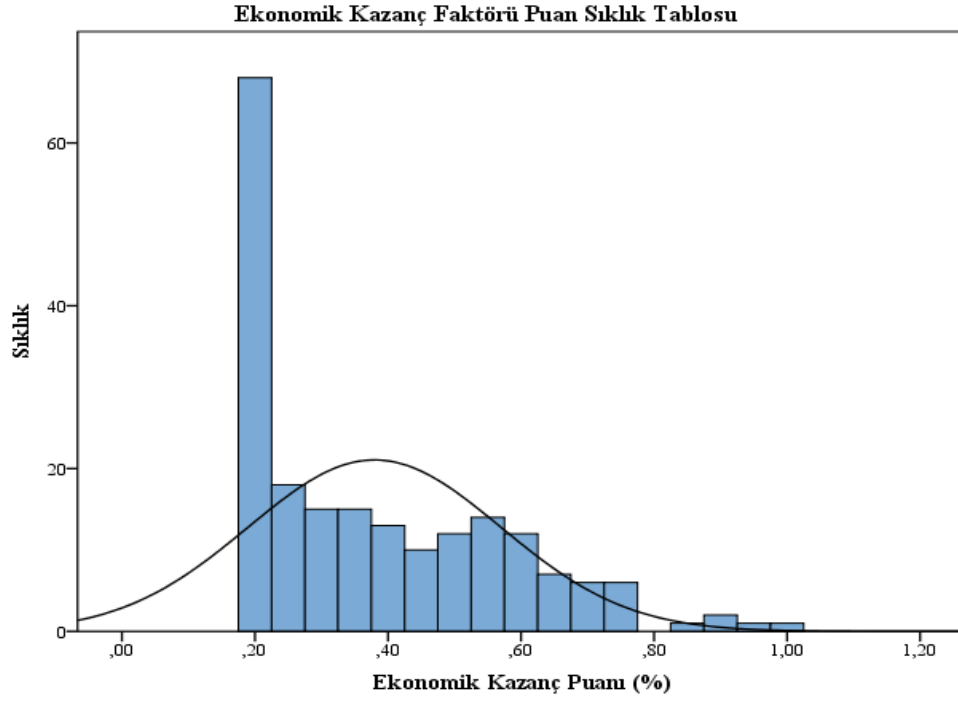
“Aksaklık Faktörü”nün minimum değeri %29 (13), maksimum değeri ise %91 (41)’dir. Katılımcıların hiçbiri 45 puan alamamıştır. Bununla birlikte diğer faktörlerin tamamında %100 puan alan bireyler gözlenmiştir.

Faktörlerin ortalama puanları sırasıyla “Aksaklık Faktörü” için 23,09 ; “Ekonomik Kazanç Faktörü” için 7,59; “Başarı Faktörü” için 25,60’dır. Düzeltilmiş ortalamaları sırasıyla “Aksaklık Faktörü” için 22,85 ; “Ekonomik Kazanç Faktörü” için 7,29; “Başarı Faktörü” için 25,72’dir.

Şekil 2. Katılımcıların Başarı Faktörüne Göre Dağılım Grafiği



Şekil 3. Katılımcıların Ekonomik Kazanç Faktörüne Göre Dağılım Grafiği



Katılımcıların bağımlılık faktörlerinin, bağımlılık yatkinliğiyle olan ilişkisi Student t testi ile incelenmiştir. Bütün faktörlerde faktör puanının bağımlılık yatkinliğinin olup olmasına göre anlamlı olarak değişiklik gösterdiği tespit edilmiştir. Tablo 30’da faktörlere göre Mann Whitney U testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 30. Katılımcıların Çevrimiçi Bağımlılık Faktörlerinin Bağımlılık Yatkinliğiyle İlişkisinin Değerlendirilmesi

	p*	Ortalama Farkı
Aksaklık Faktörü	<0,001	6,482 (8,082 – 4,882)
Başarı Faktörü	<0,001	6,687 (8,695 – 4,679)
Ekonomik Kazanç Faktörü	<0,001	2,243 (3,258 – 1,228)

* Mann Whitney U testi uygulanmıştır.

Bağımlılık faktörleri çalışmamızda bağımlılık yatkınlığının bir sonucu olmasının ötesinde sorunu arttıran hatta sebep olan bir faktör olarak ele alınmıştır.

Cinsiyete bağlı yapılan çevrimiçi bağımlılık faktörlerinin değerlendirilmesinde ise özellikle kadınlar ve erkekler arasında “Aksaklık” ve “Ekonomik Kazanç” Faktörü açısından anlamlı bir fark bulunmuştur. Bununla birlikte “Başarı Faktörü” açısından cinsiyetler arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir.

Tablo 31. Katılımcıların Çevrimiçi Bağımlılık Faktörlerinin Cinsiyet İle İlişkisinin Değerlendirilmesi

	p*	Ortalama Farkı
Aksaklık Faktörü	<0,001	4,195 (2,135 – 6,255)
Başarı Faktörü	0,880	0,233 (-2,792 – 3,258)
Ekonomik Kazanç Faktörü	0,007	1,670 (0,483 – 2,858)

* Mann Whitney U testi uygulanmıştır.

Aksaklık ve Ekonomik Kazanç Faktörlerinin ortalaması erkeklerde kadınlara göre yüksek olduğu tespit edilmiştir. Buna göre erkekler kadınlara kıyasla oyun oynarken sosyal hayattan daha fazla kopmakta, sosyal görevlerini daha az yerine getirmektedirler. Yine kadınlara nazaran erkeklerin oyun oynama motivasyonunda ekonomik gelir elde etme arzusu daha büyük önem arz etmektedir.

Okunan bölümlere göre bağımlılık faktörlerindeki değişiklikler Kruskal Wallis Testi ile incelenmiştir. Tüm gruplarda bağımlılık faktörleri arasında anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Benzer şekilde yaş grupları arasında yapılan analizlerde istatistiksel açıdan anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Yaşanılan yer açısından bireylerin cevapları Kruskal Wallis Testi ile değerlendirilmiş fakat istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilememiştir.

Ailenin gelir düzeyi ile bağımlılık faktörü Kruskal Wallis Testi ile incelenmiş, “Ekonomik Kazanç Faktörü”nün p değeri 0,004 olarak tespit edilmiştir. Sonuç istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur. Ortalamalar grup düzeyinde incelendiğinde en yüksek grubun “6001 – 10000 TL” aile gelirine sahip olduğu grup, en az ortalamanın gözüktüğü grup ise “2000 – 6000 TL” aile gelirine sahip olan grup olduğu görülmüştür. (bkz Tablo 32)

Tablo 32. Katılımcıların Ekonomik Kazanç Faktörünün Aile Gelir Durumu İle İlişkisinin Değerlendirilmesi

	n	Ortalama	Ortalama Sıra	p*
<2000 TL	30	8,17 (6,75 – 9,59)	111,15	0,004
2000 – 6000 TL	117	6,87 (6,22 – 7,52)	88,93	
6001 – 10000 TL	36	8,94 (7,70 – 10,18)	125,24	
>10000 TL	17	8,35 (5,87 – 10,84)	108,94	
Toplam	200	7,57 (7,04 – 8,09)		

* Kruskal Wallis testi uygulanmıştır.

Ailenin gelir düzeyleri bağlamında diğer bağımlılık faktörlerinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir.

Katılımcıların oyun tercihi bağımlılık faktörleri açısından farklılıkları Student t testi ile değerlendirilmiştir. Tercih edilen oyun türü grubuna karşılık kontrol olarak, o oyun türünü tercih etmeyenler incelenmiştir. Örnek olarak aksiyon türü oyun oynayanlar maruziyet grubu olarak değerlendirilirken aksiyon türü oynamayanlar kıyaslanmanın yapıldığı kontrol grubu olarak ele alınmıştır.

Özellikle bağımlılık açısından yatkınlık faktörü olarak değerlendirilebilecek “Aksiyon” (OR = 3,13), “Rol Yapma” (OR = 3,16) ve “Strateji” (OR = 2,13) türü oyunlar dikkate alınmıştır. Bireylerin oyunu tercih etmesinde ve bağımlılığının oluşmasında rol alan faktörler değerlendirilmiştir.

Tablo 33. Katılımcıların Çevrimiçi Bağımlılık Faktörleriyle Tercih Ettiği Oyun Türü İle İlişkisinin Değerlendirilmesi*

	Aksaklık Faktörü	Ekonomik Kazanç Faktörü	Başarı Faktörü
Aksiyon	p = 0,007	p = 0,106	p = 0,034
Macera	p = 0,270	p = 0,257	p = 0,717
Dövüş	p = 0,340	p = 0,959	p = 0,019
Platform	p = 0,068	p = 0,891	p = 0,127
Rol Yapma	p = 0,001	p = 0,533	p = 0,044
Simülasyon	p = 0,719	p = 0,931	p = 0,063
Spor	p = 0,985	p = 0,455	p = 0,756
Strateji	p = 0,318	p = 0,646	p = 0,074
Zeka	p = 0,570	p = 0,983	p = 0,936
Diğerleri	p = 0,523	p = 0,285	p = 0,289

* Tablodaki bütün karşılaştırmalar için Mann Whitney U testi uygulanmıştır.

Yapılan analizlerde özellikle “Başarı Faktörü”nün 3 oyun türünde, kontrol gruplarına kıyasla anlamlı farklılıklar gösterdiği tespit edilmiştir. Bu gruplar “Dövüş”, “Aksiyon” ve “Rol Yapma” olarak belirlenmektedir. Bununla birlikte “Aksiyon” ve “Rol Yapma” türü oyunları oynayanlarda kontrol grubuna göre “Aksaklık Faktörleri” arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. (bkz Tablo 33)

Üçüncü bir motivasyon olarak ele alınabilecek “Ekonomik Kazanç Faktörü” hiç bir oyun türünün tercihinde etken rol almamıştır.

Strateji türü oyun oynayanlarda ise bağımlılık faktörleri arasında anlamlı bir farklılık bulunamamış ve bu oyunu tercih etmesi, bağımlılık oluşması için gerekli motivasyon tespit edilememiştir.

Bireylerin oyun oynamak için kullandıkları teknolojik ürünler ile bağımlılık faktörlerinin incelenmesi için Mann Withney U testi yapılmıştır. (bkz Tablo 34)

Tablo 34. Katılımcıların Çevrimiçi Bağımlılık Faktörleriyle Kullandığı Teknolojik Ürün İle İlişkisinin Değerlendirilmesi*

	Aksaklık Faktörü	Ekonomik Kazanç Faktörü	Başarı Faktörü
Bilgisayar	p = 0,01	p = <0,001	p = 0,012
Konsol	p = 0,265	p = 0,874	p = 0,203
Mini Konsol	p = 0,373	p = 0,209	p = 0,286
Akıllı Telefon	p = 0,171	p = 0,322	p = 0,220

* Tablodaki bütün karşılaştırmalar için Mann Whitney U testi uygulanmıştır.

Yapılan analizlere göre bilgisayarı oyun oynamak için kullanan grup ile kontrol grubu arasında bütün bağımlılık faktörleri arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Bunun dışındaki teknolojik ürünlerde bağımlılık faktörleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

7.11. Tüm Yatkinlık Faktörlerin İncelenmesi

Katılımcıların verdiği cevaplara göre tespit edilen diğer bütün yatkinlıklar ve kıyaslamalarının yapıldığı kontrol grupları Tablo 35’de verilmiştir.

Tablo 35. Analizlerde Tespit Edilen Yatkinlık Faktörlerinin Karşılaştırılması

Yatkinlık Faktörü	Kontrol Grubu	Yatkinlık Artış Katsayısı
Erkek	Kadın	3,35 (2,14 – 5,26)
Bilgisayar Olması	Bilgisayarı Olmayanlar	4,29 (2,62 – 7,01)
Konsol Olması	Konsolu Olmayanlar	3,13 (1,96 – 4,97)
Mini Konsol	Mini Konsolu Olmayanlar	2,90 (1,38 – 6,08)
Kendi Başına Yaşama	Aile İle Yaşayanlar	2,09 (1,36 – 3,23)
Aksiyon Oyun Tarzını Tercih Etme	Aksiyon Oyun Tarzı Tercih Etmeyenler	3,13 (1,99 – 4,94)
Rol Yapma Oyun Tarzını Tercih Etme	Rol Yapma Oyun Tarzı Tercih Etmeyenler	3,16 (1,72 – 5,83)
Strateji Oyun Tarzını Tercih Etme	Strateji Oyun Tarzı Tercih Etmeyenler	2,13 (1,4 – 3,2)
Çevrimiçi Oyun Oynamak	Çevrimdışı Oyun Oynayanlar	4,25 (2,88 – 6,28)
Annenin Üniversite Mezunu Olması	Annesi Lise ve Altı Eğitim Düzeyi Olanlar	1,67 (1,13 – 2,45)
Babanın Üniversite Mezunu Olması	Babası Lise ve Altı Eğitim Düzeyi Olanlar	2,05 (1,43 – 2,92)
Aile Gelirinin 2000 ile 6000 TL Arasında Olması	2000 TL Altı Kazanan Aileler	3,10 (1,68 – 5,75)
Aile Gelirinin 6001 ile 10000 TL Arasında Olması	2000 TL Altı Kazanan Aileler	3,19 (1,53 – 6,63)
Aile Gelirinin 10000 TL’den Fazla Olması	2000 TL Altı Kazanan Aileler	6,54 (2,95 – 14,48)

8. TARTIŞMA VE SONUÇ

8.1. Tartışma

Literatürde yer alan çalışmalara göre oyun bağımlılığı prevalansı %15 ve altında bulunmuştur. (Hur 2006, Tanner 2007, Grüsser ve ark. 2007, Gentile 2009, Lemmens ve ark. 2009, Desai ve ark. 2010, Porter ve ark. 2010, Van Rooij ve ark. 2011, Poli ve Agrimi 2012). Her ne kadar Leung 2004'te yaptığı çalışmada %35'in üzerinde bir prevalans belirtmişse de çalışmaların çoğunluğu %15 ve altında rakamlardan bahsetmiştir. Grusser'in 2007'de 7000 katılımcı eşlik ettiği çalışmasında dijital oyun oynayan bireylerin %12'sinin bağımlı olduğunu göstermektedir.

Çevrimiçi oyunlara yönelik elde tutulur bir prevalans çalışma bulunamamıştır. Bununla birlikte Morahan – Martin ve Schumacher'in yaptığı çalışmada bireylerin %8'inin patolojik olarak internet kullandığını belirtmiştir. Çalışmamızda bağımlılık tanısı konulamadığı, uluslararası kriterlerin olmaması ve anket ile veri toplanması nedeniyle, için katılımcılar arasında bağımlılık yatkınlığı incelenmiştir. Katılımcıların %24,2'sinde bağımlılık yatkınlığı tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun oynayan bireylerde bağımlılık yatkınlık oranı %52,7 olarak tespit edilmiştir. Bütün bunlarla birlikte oyun bağımlılığı prevalansının kültürler arasında farklılık göstereceği unutulmamalıdır.

Cinsiyetlere göre yapılan analizlerde kadınların %11,7'sinde erkeklerin ise %30,8'nde bağımlılık yatkınlığının olduğu görülmüştür. Yatkınlık hesaplamalarına göre erkeklerin kadınlara göre 3,35 kat daha fazla bağımlılık yatkınlığının olduğu tespit edilmiştir. Bu açıdan erkek olmak bağımlılık yatkınlığı açısından maruziyete açık grup olarak değerlendirilmektedir. Literatürde bulunan çalışmalar da bu veriyi desteklemektedir. Ko'nun 2005'te yaptığı çalışmada bu bulguyu desteklemektedir. 2009'da Rehbein'in yaptığı çalışmada ise dijital oyun bağımlılığının ergen erkeklerde %3, ergen kadınlarda ise %0,3 olduğunu belirtmektedir.

Literatürde karşılaştığımız çalışmalarda genelde bireyin oynadığı oyun süresi ile bağımlılık yatkınlığı arasındaki ilişki değerlendirilmektedir. Özellikle oynanan

oyun süresi ile bağımlılık yatkınlığı arasında korele bir artışın olduğu gözlenirse bile genel olarak kabul edilen bir eşik süre tespit edilememiştir. Balkan'ın 2011'de üniversite öğrencilerinde yaptığı bir çalışmada hem internet hem de bilgisayar bağımlılığının süre ile anlamlı ilişkisinin olduğunu tespit etmiştir. Bizim çalışmamızda bu ilişki incelenmemiştir.

Çalışma planlanırken ön görülen anne ve babanın eğitim düzeyleri bağımlılık yatkınlığının oluşmasında anlamlı ilişki tespit edilmesine rağmen diğer faktörlere göre daha az etkin oldukları gözlenmiştir. Yatkınlık faktörleri açısından son iki sırada yer almaktadırlar. Bunun özellikle eğitilmiş ailelerin çocuklarına daha iyi bir imkan sağlaması, çocuklarının teknolojik ürünlerle daha erken tanışması ve çocuklarının daha yalnız bir yaşam tarzına uyması sebep olarak gösterilebilir. Sharma ve Mahindru'nun 2015'te yaptığı çalışma bireyleri bu açıdan değerlendirmektedir.

Gümüş ve arkadaşlarının yaptığı çalışmada anne ve babanın eğitim düzeyinin patolojik internet kullanımı ile arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Ayrıca Arslan ve Yazıcı'nın çalışmasında hem anne hem de babanın eğitim düzeyinin bireyin oyun bağımlılık yatkınlığı açısından anlamlı bir fark olduğu belirtilmektedir.

Çalışmamızda bölümler arasında bağımlılık yatkınlığı açısından anlamlı bir ilişki bulunamazken Arslan ve Yazıcı'nın 2016'ta yaptığı çalışmada bölümler arasında bağımlılık yatkınlığı açısından anlamlı bir fark bulunmuştur. Katılımcı sayısının 910 kişi olduğu bu çalışmada kullanılan ölçek ise Young (1996) tarafından, DSM-4'ün "Patolojik Kumar Oynama" kriterlerini esas aldığı 20 soruluk ölçeğin Türkçe çevirisidir. Bu ölçek Balçak ve arkadaşları tarafından 2008'de Türkçe'ye çevrilerek geçerlilik ve güvenirlik testleri yapılmış ve Cronbach alfa testi ile hesaplanan iç tutarlılık katsayısı 0.895 olarak bulunmuştur. Anketimizdeki soru sayılarını yükseltmemek adına kullandığımız anket 7 sorudan oluşmaktadır.

Yatkınlık hesaplamalarına göre en yüksek etkiye sahip olan yatkınlık faktörü aile gelirinin "10'000 TL"den fazla olması ve akabinde bireyin bilgisayarının olması gelmektedir. Ailenin hane halkı gelirinin artmasıyla birlikte bağımlılık yatkınlığının arttığı gözlenmiştir. Ailelerinin gelir seviyesine göre katılımcılar incelendiğinde bireylerin bağımlılık yatkınlığı 2000 ile 6000 TL arası aylık geliri olan ailelerde 3,1

kat; 6001 ile 10000 TL arası aylık geliri olan ailelerde ise 3,19 kat artmıştır. Ayrıca Arslan ve Kırık'ın 2015'te yayınlanan araştırmasında gelir düzeyleri ile bağımlılık yatkınlığı açısından anlamlı bir fark bulunamamıştır. Bununla birlikte bu çalışmada ailelerin gelirlerini “1000 TL”den az, “1000 – 2000 TL arası”, “2000 – 3000 TL arası” ve “3000 TL üstü” olarak gruplandırmışlardır. Ortalama bir bilgisayarın 2000 TL civarı, akıllı telefonların ise 1000 TL ve üzeri olduğu göz önüne alınırsa aile gelirinin incelenmesi için çalışmamızda kullanılan gruplandırmanın daha anlamlı olduğu görülmektedir.

Çalışmamızda bireylerin aylık harçlıkları sorgulanmamıştır. Bununla birlikte Aslan ve Yazıcının yaptığı çalışmada bireylerin aylık harçlıkları “500 TL ve altı”, “500 ile 1000 TL arası”, “1000 TL ve üzeri” olarak üç grupta incelenmiştir. Yapılan analizler sonunda bireyin aylık geliri ile bağımlılık yatkınlığı açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Yaşam tarzı olarak bireyin tek başına yaşaması çalışmamızda yatkınlık faktörü olarak değerlendirilmiştir. Tek başına yaşayan bireyler ailesiyle aynı evde yaşayan bireylere göre 2,09 kat daha fazla bağımlılık yatkınlığıyla karşı karşıya kalmaktadırlar.

2015'te yayınlanan “Teknoloji Kullanımı ve Bağımlılığı Açısından Türkiye Gençliğinin Fotoğrafı” adlı raporda Türkiye'nin 6 bölgesinden 1610 katılımcılardan elde edilen bilgiler analiz edilmiştir. Bu rapora göre bireylerin sağlık bir aile ortamında yaşamaları bireylerin oyun bağımlılık düzeyini düşürmektedir. Özellikle ilgisiz ailelerin çocuklarında oyun bağımlılık oranları %13 ile diğer gruplara (aşırı koruyucu, demokratik, otoriter) göre yüksek bulunmuştur. Bu bulgular bizim çalışmamızı tamamlamak açısından değerlidir.

Çalışmamızda kullanılan teknolojik ürünler açısından bağımlılık yatkınlığı en yüksek olan ürün bilgisayar olarak bulunmuştur. 4,29 kat yatkınlık artışı olan bilgisayarı sırasıyla 3,13 ile konsol 2,90 ile mini konsol takip etmektedir. Konsol ve mini konsolun genelde oyun amaçlı alındığı göz önünde bulundurulduğunda elde edilen yatkınlık artışı makul olmaktadır.

Akıllı telefon'un oyun bağımlılığı açısından anlamlı yatkınlık oluşturmaması ise dikkat çekici bir durumdur. Literatürde akıllı telefon ile ilişkilendirilmiş pek çok bağımlılıklara rastlanmaktadır. Bununla birlikte “akıllı telefon bağımlılığı” kavramı ve buna dair ölçek ve çalışmalara rastlanmaktadır. Çalışmamızda çıkan bulgunun akıllı telefonların kullanım amacının diğer teknolojik ürünlerden farklı olmasıyla açıklanabilir. Genelde bireylerin akıllı telefonu sosyal medya ve internet için kullanması, küçük ekran ve pek çok kısıtlamaları oyun oynamak için elverişsiz olması bu durum açısından örnek teşkil edebilir. Tüm bunlarla birlikte newzoo tarafından yayınlanan bir raporda mobil oyun endüstrisinin 2015'te oyun sektörünün %24'ünü oluşturduğu ve 30.4 milyar dolarlık bir pazar payının olduğunu belirtmiştir. 2016 bu oranın 36.9 milyar dolar ile %27'e çıktığını ve 2017 sonu itibarıyla 42.5 milyar dolar ile %30 olacağını söylemektedir. Bu bilgiler göz önüne alındığında bu çalışmada elde edilen akıllı telefon bulguları geçerliliğini yitireceği ön görülmektedir.

Oyun türü açısından yapılan analizlerde çevrimiçi oyun oynayanların oynamayanlara göre daha fazla bağımlılık yatkınlığı ile karşı karşıya kaldıkları görülmektedir. Ayrıca strateji, aksiyon ve rol yapma türü oyun oynamak da bağımlılık yatkınlığını arttırmaktadır. Literatürde özellikle rol yapma oyunları üzerine durulmaktayken diğer oyun türleri göz ardı edilmiştir. Çalışmamızla oyun bağımlılığın oyun türleri ile de ilişkilendirilebileceği ortaya konmuştur.

8.2. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma konusunun görece yeni bir konu olması ve anketin uygulandığı yaş grubuna yönelik literatürde yeterli çalışmanın olmaması araştırmanın en büyük kısıtını oluşturmaktadır. Üniversite öğrencilerine yönelik değerlendirme ölçeklerin olmaması nedeniyle, 8 – 18 yaş grubunda uygulanan bağımlılık ölçekleri kullanılmıştır. Her iki ölçeğin yazarı güvenilirlik ve geçerlilik çalışmalarında, ölçeğin ileri yaşlarda da kullanılabileceğini ön görmüşse de bunu destekleyecek başka bir çalışma bulunamamıştır.

Araştırma konusunun bağımlılık faktörleri ile sınırlı tutulması ise oyun bağımlılığının tüm yönleriyle ele alınmasını imkansız hale getirmiştir. Araştırma kapsamında bağımlı olduğu düşünülen bireylerin bağımlılıklarının sosyal yaşamlarındaki etkisi incelenememiştir.

Oyun bağımlılığı tanı kriterlerinin olmaması, akademik çevrede oyun bağımlılığının hastalık olarak tanınıp tanınmayacağının hali hazırda tartışılması da araştırmanın bir diğer kısıtını oluşturmaktadır.

Araştırmada kullanılan Irmak ve Erdoğan'ın bağımlılık ölçeği ise tanı koyucu bir ölçek olarak ele alınamaz. Bu yüzden araştırmada verilen değerler “oyun bağımlısı olma yatkınlığı” olarak değerlendirilmiştir. Bu ise gerçekte bağımlılık düzeyinin ve görülme sıklığı tam olarak belirlenemeyeceği anlamına gelmektedir. Bağımlılık tanı kriterlerinin netleştirilmesi ile ileride yapılacak çalışmalarla bu sorunun aşılabileceği yazar tarafından ümit edilmektedir. Kesin tanı konulamadığı için kesitsel çalışmalarda elde edilen prevalans ve insidans değerleri bu çalışmada elde edilememiştir.

Araştırmanın örneklem seçiminde Marmara Üniversitesi'nin seçilmesi ise çalışmanın bütün Türkiye'ye genellenebilirliğini kısıtlamaktadır. Bununla birlikte örneklem büyüklüğünün ve gücünün yüksek olması ise analizlerin geçerliliği açısından anlamlı kabul edilmektedir.

Veriler toplanırken bireylerin beyanının esas alınması ise araştırmanın bir başka sınırlılığını oluşturmaktadır. Bu açıdan oluşabilecek biaslar engellenememiştir. Araştırmaya katılım oranlarının yüksek olması ise araştırmayı Marmara Üniversitesi'nde okuyan öğrenciler açısından genellenebilir kılmıştır.

Kaya tarafından geliştirilen çevrimiçi oyun bağımlılık ölçeğinin sadece 3 faktörden oluşması nedeniyle bağımlılığı oluşturan ve arttıran diğer faktörlerin incelenmesini kısıtlamıştır. Özellikle Kaya'nın da çalışma sonuçlarında da belirttiği gibi ailevi problemler, şiddet eğilimi ve yalnızlık gibi diğer sosyal nedenler araştırma kapsamında incelenememiştir.

Araştırmada, oyun oynama sürelerine ait verilerin olmaması ise literatürde var olan diğer çalışmalara nazaran sonuçları kısıtlamıştır. Çalışmada bireylerin oyun

oynama süresi ve düzenli oyun oynayıp oynamaması incelenmemiş ve bunun ötesindeki oyun alışkanlıklarına dair veriler elde edilememiştir.

Bireylerin kendilerini yeterince ifade etmesine ve oyun oynama gerekçelerini açıklamalarına yer verecek soruların olmaması ise bireylerin kendilerini nasıl algıladıklarını açıklanamaz hale getirmiştir.

8.3. Sonuç

Her ne kadar oyun bağımlılığının akademik çevrede hastalık olup olmadığı tartışılmaya devam edilse bile bireyin hayat kalitesine etkisini hiç kimse yok sayamamıştır. Yazar pek çok uzman ile aynı görüşü benimseyerek oyun bağımlılığının bir hastalık olduğuna ve tedavi edilmesi gerektiğine inanmaktadır. Bu bağlamda tanı kriterlerinin hala netleştirilmiş olmaması, bireysel tedavi seçeneklerinin kısıtlı olması kişi ve yakın çevresi açısından büyük bir yatkınlık oluşturmaktadır.

Oyun bağımlılığının daha çok çocuk ve ergenlerde incelenmesi ve üniversite öğrencilerinde oluşturduğu sorunlara yönelik yeterli çalışmanın olmaması da diğer bir sorundur. Bu çalışmada sorunun, daha az değerlendirilmiş bir yaş grubunda incelemesi nedeniyle daha sonraki araştırmalara bir temel oluşturması ön görülmektedir.

Literatürde geçen bütün çalışmalarda olduğu gibi bu çalışmada da erkek cinsiyetinin bir yatkınlık faktörü olduğu görülmektedir. Yerel yönetimler, üniversiteler ve sivil toplum örgütlerinin genç erkeklere yönelik spor aktiviteleri, farkındalık çalışmaları gibi faaliyetlerde bulunması tavsiye edilmektedir. Yapılacak faaliyetlerde özellikle “Başarı Faktörü”nün göz önüne alınması yerinde bir hareket olacaktır.

Yapılan çalışmalarda daha çok çevrimiçi rol yapma oyunlarının yatkınlığı göz önüne alınmasına rağmen çalışmamızda strateji ve aksiyon türü oyunlarının da bağımlılık yatkınlığını arttırdığı gözlenmiştir. Çalışma kapsamında yapılan analizlerde her bir oyun türünün bağımlılığı farklı faktörlerle etkilediği görülmüştür. Tüm oyun türlerini kapsayacak bir bağımlılık faktör ölçeğinin olmaması ise bu konunun yeterince

anlaşılmasına yol açmıştır. Bu konuda bireylerde bağımlılık oluşumunu açıklayacak yeni çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

Özellikle üniversite öğrencilerinde bilgisayar kullanımının yaygınlığı ve oyun aleti olarak kullanılma sıklığı göz önüne alınması gereken ayrı bir noktadır. Bireylerin bilgisayar kullanımı noktasında eğitilmeleri ve disipline edilmeleri bu sorunun çözümünde önemli bir rol oynayacaktır.

Üniversite mezunu ailelerin çocuklarında görülen bağımlılık yatkınlığındaki artış ise daha detaylı bir şekilde incelenmeli ve aileleri bilinçlendirecek faaliyetler planlanmalıdır. Yazarın tahminine göre üniversite mezunu ailelerin çocukları hem teknolojik dünya ile daha erken dönemde tanışmakta hem de ebeveynlerin her ikisinde çalışma oranının yüksek olması nedeniyle öğrencinin yalnız başına kalma süresi artmaktadır. Bu gibi faktörlerin bağımlılık yatkınlığını arttırdığı düşünülmektedir. Bu noktanın detaylı bir şekilde incelenmesi ve akademik çalışmalarla ortaya konması gerekmektedir.

Bağımlılık yatkınlığı olan çocukların psikolog ve/ya psikiyatr tarafından değerlendirilmesi ve varsa bağımlılığın güncel tedavi yöntemleriyle giderilmesi ise ayrı bir önem arz etmektedir.

Oyun bağımlılığının sadece çevrimiçi oyunlarda olmadığı; hatta çevrim dışı oyun oynayanların sayısının daha fazla olması nedeniyle bu gruptaki bağımlı birey sayısının yüksek olduğu görülmektedir. Bireylerin bağımlılık yatkınlığını değerlendirirken her iki oyun türünü tercih edenlere eşit derecede önem verilmesi gerekmektedir.

Bağımlılık yatkınlığının özellikle 18 - 20 yaş grubunda yoğun olması gelecek nesiller açısından ciddi bir tehlike oluşturmaktadır. Yaşla birlikte bağımlılık yatkınlığı olan birey sayısı azalsa bile 25 yaş ve üstü bireylerde %17,5 gibi bir oranda olması ise bu yatkınlığın ömür boyu devam edebileceğini göstermektedir. Gerekli önlemlerin alınmaması durumunda bireylerin en üretken dönemlerinde bile bu sorunla karşılaşabileceği tahmin edilmektedir. Özellikle yaşla birlikte artan sorumluluklar ve sorunlar, bireylerin dijital oyun dünyasına yönelimini arttırabilir. Özellikle dijital

oyunların yaygınlaştığı 90 ve sonrası kuşağın daha detaylı incelenmesi tavsiye edilmektedir.

Yapılan analizlerde yaşadığı ortamda internete erişim imkanının olup olmamasının bağımlılık yatkınlığı açısından anlamlı bir fark oluşturmadığı görülmüştür. Bununla birlikte çevrimiçi oyun oynamak için internetin zaruri olması nedeniyle internete erişim imkanının bağımlılığa dolaylı olarak etki ettiği anlaşılmaktadır. Literatürde internet bağımlılığı pek çok açıdan göz önüne alındığı için internete erişim imkanının da yatkınlık olarak değerlendirilmesi tavsiye edilmektedir.

Yazar, konsol ve mini konsol gibi teknolojik ürünlerin daha çok oyun oynamak için satın alındığını vurgulamaktadır. Bu nedenle bağımlılık yatkınlığı olan bireylerde bu ürünlerden kaçınılması gerektiğine inanmaktadır.

Özellikle tek yaşayan bireylerin oyun bağımlılığı açısından yatkınlık altında olduğu yapılan analizlerde ortaya konulmuştur. Ailelerin bu açıdan bilinçlendirilmesi ile bireyin bağımlılık yatkınlığının azalacağı ön görülmektedir.

Gelir düzeyinin artmasıyla birlikte bağımlılık yatkınlığının artması ise dikkate alınması gereken ayrı bir konudur. Özellikle yüksek gelirli ailelerin çocuklarına sağladıkları imkanlar açısından bilinçlendirilmesi gerekmektedir. Aile fertlerinin bu açıdan gerekli farkındalığa ulaşması ise bu sorunun çözümünde etkili bir rol oynayacaktır.

Bu çalışma bağımlılık nedeniyle oluşan sorunlardan çok bağımlılığa neden olan veya bağımlılığın oluşmasında rol oynayan faktörleri incelemiştir. Bireylerin sosyoekonomik özellikleri ve oyun tercihleri göz önüne alınarak bağımlılık nedeniyle karşılaştıkları sorunları ve bireylerin oyun oynamaya başlama sebeplerini ortaya koyan başka çalışmaların yapılması tavsiye edilmektedir.

9. REFERANSLAR

- Aarseth, E., Smedstad, S., & Sunnana, L. (2003). A Multidimensional Typology of Games. *Digra 2003 Conference Proceedings* (s. 48-53). Utrecht University.
- Aksoy, A. B. (2008). *Erken çocukluk döneminde gelişimi destekleyen oyunlar*. Ankara: Pegem Akademi.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişisine ve kalıcılığa etkisi*. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişisine ve kalıcılığa etkisi*. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders fifth edition DSM-5*. . Arlington: American Psychiatric Association.
- Berman, J., & Bruckman, A. (2001). The Turing Game: Exploring Identity in an Online Environment. *Convergence* , 7, 3.
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bornstein, M. (2007). On the significance of social relationships in the development of children's earliest symbolic play: An ecological perspective. A. Göncü, & S. Gaskins içinde, *Play and development: Evolutionary, sociocultural, and functional perspectives* (s. 101-129). Mahwah: Erlbaum.
- Campbell, M. (1999). Knowledge discovery in deep blue. *Communication of the Acm*, 42(11), 65-67.
- Caulfield, P. (2010, 08 28). *Florida mom Alexandra Tobias pleads guilty to murdering baby for crying during her FarmVille game*. NY Daily News: <http://www.nydailynews.com/news/national/florida-mom-alexandra-tobias-pleads-guilty-murdering-baby-crying-farmville-game-article-1.192666> adresinden alındı
- Cesarone, B. (1998). *Video games: Research, ratings, recommendations*. ERIC Digest: <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED424038.pdf>. adresinden alındı
- Cromie, W. (1999). *Computer Addiction Is Coming Online*. Harvard Gazette: <http://www.news.harvard.edu/gazette/1999/01.21/computer.html> adresinden alındı

- Dean AG, S. K. (2017, 11 12). *Sample Size:X-Sectional, Cohort, & Randomized Clinical Trials*. Open Source Epidemiologic Statistics for Public Health, Version: <http://www.openepi.com/SampleSize/SSCohort.htm> adresinden alındı
- Deterding, S. (2012). Gamification: Designing for Motivation. *Social Mediator*, 14-17.
- DP. (2010, 12 29). *Total number of video games released?* Digital Press: <https://forum.digitpress.com/forum/showthread.php?150106-Total-number-of-video-games-released> adresinden alındı
- Durualp, E., & Nermin, A. (2010). ALTI YAŞINDAKİ ÇOCUKLARIN SOSYAL BECERİLERİNE OYUN TEMELLİ SOSYAL BECERİ EĞİTİMİNİN ETKİSİNİN İNCELENMESİ. *H. U. Journal of Education*, 39: 160-172.
- ESA. (2015). *Esential Facts About The Computer And Video Game Industry*. Entertainment Software.
- Gentile, D., & Anderson, C. (2006). Video games. *Encyclopedia of Human Development* (s. 3, 1303-1307). içinde Thousand Oaks: Sage Publications.
- Griffiths, M. (2008). Videogame addiction: Further thoughts and observations. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 182-185.
- Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame Addiction: Does It Exist? Handbook Of Computer Game Studies. J. Goldstein, & J. Raessens içinde, *Handbook of Computer Game Studies* (s. 359–368). Boston.: MIT Pres.
- Guinnes Records Book. (2010, 11 23). *Guinnes Records Book*. Most Popular Free MMORPG: <http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/7000/most-popular-freemmorpg> adresinden alındı
- Günay, G. (2011). *Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi*. Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Harlow, H. (1962). The heterosexual affectional system in monkeys. *American Psychologist*, 1-9.
- Horzum, M. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, 57-68.
- Horzum, M., Ayas, T., & Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.

- Irmak, A., & Erdogan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16:10-18.
- Irmak, A., & Erdogan, S. (2015). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 26.
- Irwansyah, M. (2005). *Internet uses, gratifications, addiction, and loneliness among international students*. Hawaii: University of Hawaii,.
- Jarvinen, A. (2017, 11 12). *Games Without Frontiers: Methods for Game Studies and Design*. METU: http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4468/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/AkiJarvinen_Dissertation.pdf adresinden alındı
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması*. Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- King, D., Haagsma, M., Delfabbro, P., Gradisar, M., & Griffiths, M. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical psychology review*, 33(3), 331-342.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*. D : <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html> adresinden alındı
- Kirriemuir, J. (2002, 02). *Video gaming, education and digital learning technologies*. D-Lib Magazine: <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html> adresinden alındı
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- 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.
- Lorenzi, R. (2017, 04 17). *Oldest Gaming Tokens Found in Turkey*. Discovery: <http://news.discovery.com/history/archaeology/oldest-gaming-tokens-found-130814.htm> adresinden alındı
- Loton, D. (2014). *Video Game Addiction and Engagement in Adult Gamers: Differentiation Based on Relationships with Health and Functioning*. Melbourne: Victoria University.

- Marmara Üniversitesi. (2017, 05 20). *Lisans Öğrenci Sayısı*. Sayılarla Marmara Üniversitesi: <http://sayilarla.marmara.edu.tr/> adresinden alındı
- Nicolopoulou, A. (1993). Play, cognitive development, and the social world: Piaget, Vygotsky and beyond. *Human Development*, 36(1), 1-23.
- Nicolosi, B. (2002). *Video Game Culture: A Harmless Addiction*. <http://www.catholiceducation.org/articles/media/me0031.html> adresinden alındı
- NTV. (2011, 04 11). *Yoksul ülkelere 'oyun karakteri' dopingi*. NTV Haber: http://www.ntv.com.tr/turkiye/yoksul-ulkelere-oyun-karakteri-dopingi,r17U0j-apEO347L8g_yZng adresinden alındı
- Orzack, M. (1997). Q&A. computeraddiction: <http://www.computeraddiction.com/peter.htm> adresinden alındı
- Pellegrini, A. (2011). The development and function of locomotor play. A. Pellegrini içinde, *The Oxford handbook of the development of play* (s. 172 -184). New York: Oxford University Press.
- Peukert, P., Sieslack, S., Barth, G., & Batr, A. (2010). Internet- and computer game addiction: Phenomenology, comorbidity, etiology, diagnostics and therapeutic implications for the addictives and their relatives. *Psychiatr Prax*, 37(5):219-24.
- Piaget. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Newyork: Norton.
- Radoff, J. (2017, 4 10). *History of Social Games*. Radoff: <http://radoff.com/blog/2010/05/24/history-social-games/> adresinden alındı
- Rapeepisarn, K., Wong, K., Fung, C., & Khine MS. (2008). The relationship between game genres, learning techniques and learning styles in educational computer games. *LNCS*, 497-508.
- Rehbein. (2009). Excessive video game playing and video game addiction in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Die Psychiatrie: Grundlagen & Perspektiven*, 6, 140 - 146.
- Retail. (2016, 02 05). *Sektör, Türkiye'nin 2.5 katı (% 9) büyüdü*. Retail Türkiye: <http://www.retailturkiye.com/kapak-konusu/sektor-turkiyenin-2-5-kati-9-buyudu> adresinden alındı
- Rubin, K., Fein, G., & Vandenberg, B. (1983). *Socialization, personality, and social development. Volume 4 of the Handbook of child psychology*. New York: Wiley.

- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- Selbo, E. B. (2012). On The Sacred Power Of Violence In Popular Culture. T. R. Clark, & D. W. Clanton Jr içinde, *Understanding Religion and Popular Culture: Theories, Themes, Products and Practices* (s. 87-88). New York: Routledge.
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocuk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Sevinç, M. (2009). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. Ankara: Morpa Kültür.
- Smith, A. (2014, 01 12). "The Priesthood At Play: Computer Games in the 1950s". Way Back Machine:
<https://web.archive.org/web/20151222172058/https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/22/the-priesthood-at-play-computer-games-in-the-1950s/> adresinden alındı
- Starcevic, V. (2013). Video-gaming disorder and behavioural addictions. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(3), 285-286.
- Tanner, L. (2007, 06 27). *AMA considers video game overuse an addiction*. Articles: <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2007/06/27/AR2007062700995> adresinden alındı
- TDK. (2017, 04 19). Güncel Türkçe Sözlük. Ankara.
- TDK. (26, 09 2006). *Türk Dil Kurumu*. Güncel Türkçe Sözlük:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.596108f34c4eb3.05231906 adresinden alındı
- Time. (1982, 01 18). *Video Games*. Time:
<http://content.time.com/time/covers/0,16641,19820118,00.html> adresinden alındı
- TUIK. (2016). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*. Ankara: TUIK.
- TUIK. (2016, 11 15). *Sağlık Harcamaları İstatistikleri, 2015*. TUIK:
<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=21527> adresinden alındı
- TürkPsikiyatri. (2013, Ocak 01). *DSM ilk defa "bağımlılık davranışı" kavramını tanıdı*. Türk Psikiyatri: <http://www.turkpsikiyatri.org/blog/2013/01/02/dsm-ilk-defa-bagimlilik-davranisi-kavramini-tanidi/> adresinden alındı

- Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S., & Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen Adaylarının Oyun Tercihleri ve Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının İncelenmesi: Gazi Üniversitesi Örneği. *Öğretim Teknolojileri & Öğretmen Eğitimi Dergisi*, 3 (2), 1-7.
- Uzgirir, I. (1967). *Ordinality in the development of schemes for relating to objects*. Seattle: Special Child Publications.
- Vygotsky, L. (1967). Play and it's role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5, 6 - 18.
- Widyanto, L., & Griffiths, M. (2006). "Internet addiction": A critical review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(1), 31-51.
- Wolf, M. (2001). *Genre and the Video Game, The Medium of the Videogame*. Texas: University of Texas Press.
- Woolley, D. R. (1994). *PLATO: The Emergence of Online Community*. thinkofit.com: <http://thinkofit.com/plato/dwplato.htm> adresinden alındı
- Yang, S., & Tung, C. (2007). Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior* 23, 79-96.
- Yee, N. (2007). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.
- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2005). History of digital games in Turkey. *Proceedings of DİGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play*. DİGRA.
- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2005). History of digital games in Turkey. *DİGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play*.
- Young, K. (2017, 1 27). *When Gaming becomes an Obsession: Help for Parents and their Children to treat Online Gaming Addiction*. Net Addiction: <http://www.netaddiction.com/articles/Online%20Gaming%20Treatment.pdf> adresinden alındı
- Yörükoğlu, A. (2008). *Çocuk ruh sağlığı, çocuğun kişilik gelişimi, eğitimi ve ruhsal*. İstanbul: Özgür Yayınları.

EK_1 ETİK KURUL



T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü
Etik Kurulu

PROJENİN ADI : Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılık Düzeyinin Çeşitli Değişkenlere Göre Değerlendirilmesi
PROJE YÜRÜTÜCÜSÜ: Doç.Dr.Seyhan HİDİROĞLU
PROJEDEKİ ARAŞTIRICILAR : Abdullah Ömer ŞEKER
ONAY TARİHİ VE ONAY SAYISI: 09.01.2017-27

Sayın Doç.Dr.Seyhan HİDİROĞLU

27 protokol nolu "Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılık Düzeyinin Çeşitli Değişkenlere Göre Değerlendirilmesi" isimli projeniz Enstitümüz Etik Kurulu tarafından incelenmiş ve etik yönden uygunluğuna karar verilmiştir.

Prof. Dr. Göksel ŞENER
Komisyon Başkanı

Yrd.Doç.Dr. Pınar MEGA TİBER

Prof. Dr. Dilşad SAVE

Prof. Dr. Hülya AŞCI

Prof. Dr. Tuğba TUNALI AKBAY

Prof. Dr. Nefise BAHÇECİK

Doç. Dr. Oya ORUN

Doç. Dr. Hakkı ARIKAN

Doç. Dr. Gürkan SERT

Yrd. Doç. Dr. Betül OKUYAN

Yrd. Doç. Dr. M. Ümit UĞURLU

Yrd. Doç. Dr. İlksen DEMİRBÜKEN

Av. Funda IŞIK ÖZCAN



Marmara Üniversitesi Göztepe
Kampüsü Sağlık Bilimleri
Enstitüsü 34688 Kadıköy /
İSTANBUL

0 (216) 414 44 23/12 (Faks)
0 (216) 414 44 23

saglik.enstitusu@marmara.edu.tr
<http://saglik.marmara.edu.tr>

Ayrıntılı bilgi için:
Süleyman
TÜRKMENÖĞÜLÜ

EK_2 ÖZGEÇMİŞ

Adı	Abdullah Ömer	Soyadı	Şeker
Doğum Yeri	Erzurum	Doğum Tarihi	08.12.1988
Uyruğu	T.C	Tel	0 507 380 6409
E-mail	aseker@ymail.com		

Eğitim Düzeyi

	Mezun Olduğu Kurumun Adı	Mezuniyet Yılı
Yüksek Lisans	Marmara Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı	Halen
Lisans	İstanbul Üniversitesi İstanbul Tıp Fakültesi	2012
Lise	Özel Çağ Fatih Fen Lisesi	2005

İŞ DENEYİMİ

Görevi	Kurum	Süre (Yıl - Yıl)
Pratisyen Hekim	Erzincan, İliç, İlçe Devlet Hastanesi	2012 - 2014
Acil Hekimi	Özel Mihrimah Sultan Tıp Merkezi	2014 – 2016
CEO	Medturca Sağlık Danışmanlık Limited Şti.	2015 -
Medikal Koordinatör	Clinerion Ltd	2014 -

Yabancı Dilleri	Okuduğunu Anlama*	Konuşma*	Yazma*
İngilizce	Çok İyi	Çok İyi	Çok İyi
İtalyanca	Orta	Zayıf	Zayıf
Arapça	Orta	Zayıf	Zayıf

Yabancı Dil Sınav Notu

YDS	ÜDS	IELTS	YÖKDİL	TOEFL IBT	TOEFL PBT	TOEFL CBT
	80		91,25			

	Sayısal	Eşit Ağırlık	Sözel
ALES Puanı	95,19	95,24	77,08
(Diğer) Puanı			

BİLGİSAYAR BİLGİSİ

Program	Kullanma becerisi*
Microsoft Office (Word, Excel vs)	Çok İyi
SPSS	Çok İyi
R	İyi
Mindjet Manager	Çok İyi
Balsamiq Mockup	Çok İyi
Unity 3d	İyi
Krita	İyi
Blender	Orta

Scrivener	Çok İyi
Draw IO	Çok İyi
Twine	Çok İyi
Calibre	Çok İyi

*Çok iyi, iyi, orta, zayıf olarak değerlendiriniz.

İDARİ GÖREVLER

- Başhekim, 2012 – 2104 (İliç İlçe Devlet Hastanesi, Erzincan)
- Medikal Koordinatör 2014 – (Clinerion Ltd, İstanbul)

ÜYE OLUNAN DERNEKLER

Tabipler Birliği (2012)

İHTİSAS SONRASI SERTİFİKA VE KURSLAR

Eğitimcinin Eğitimi Programı (45 saat) Şubat 2018

İyi Klinik Uygulamalar Eğitimi, Mehmet Akif Ersoy Eğitim Araştırma Hastanesi (8 saat) Şubat 2018

Sağlık Hukuku Bilirkişilik Eğitimi (16 saat) Aralık 2017

Biyoistatistik Kursu, Harvard Coursera Eğitimi, (32 saat) Haziran 2017

Temel Epidemiyoloji, Vanderbilt Coursera Eğitimi (28 saat) Mart 2017

EK_3 Abdullah Bedir Kaya’nın İzin Belgesi

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

TIP FAKÜLTESİ

HALK SAĞLIĞI ANABİLİM DALI BÖLÜM BAŞKANLIĞI’NA

Öğrenciniz Dr. Abdullah Ömer Şeker tarafından yürütülecek “Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Değerlendirilmesi” başlıklı Yüksek Lisans bitirme tezi kapsamında, geliştirmiş olduğum “Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Ölçeği” kullanılabilir. Bu husustaki gerekli tüm izinler kendisine verilmiştir.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.



Öğr. Gör. Abdullah Bedir KAYA

EK_4 Aylin Yalçın Irmak'ın İzin Belgesi



Pzt 20.02.2017 15:41

Aylin Yalçın Irmak <AYLINN_YALCINN@hotmail.com>

Ynt: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğiniz İçin İzin İsteği

To: Ömer Şeker

Follow up. Completed on Cuma 16 Haziran 2017.
You replied to this message on 20.02.2017 17:04.

Sayın Abdullah Ömer Şeker,

Yüksek lisans çalışmanızda Dijital Oyun Bağımlılığı (DOB-7) ölçeğini kullanmanızdan memnuniyet duyarım. Sonuçlarınızı okumayı bekler, çalışmanızda kolaylıklar dilerim.

Yard.Doç.Dr. Aylin YALÇIN IRMAK

Namık Kemal Üniversitesi
Sağlık Yüksekokulu Hemşirelik Bölümü

Gönderen: Ömer Şeker <omer.seker@clinerion.com>

Gönderildi: 20 Şubat 2017 Pazartesi 14:14

Kime: aylinn_yalcinn@hotmail.com; ayalcin@nku.edu.tr

Konu: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğiniz İçin İzin İsteği

Sayın Aylin Yalçın Hanım,

Marmara Halk Sağlığı ABD dalında Yüksek Lisans Bitirme Tezimi "Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Değerlendirilmesi" olarak planladım. Etik Kurul başvuru sürecinde sizin ölçeğinizi kullanmam için izin verdiğinizde dair bir onay bilgisi istediler. Sizi bu yüzden rahatsız ediyorum. Eğer izin verdiğinizde dair bir geri dönüş yaparsanız çok memnun olurum.

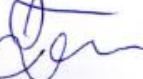
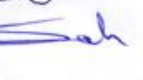
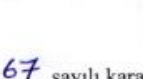
Saygılarımla
Dr. Abdullah Ömer Şeker

TEZ ONAYI

Kurum : Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü
Programın seviyesi : Yüksek Lisans
Anabilim Dalı : Halk Anabilim Dalı
Tez Sahibi : Abdullah Ömer Şeker
Tez Başlığı : Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Değerlendirilmesi
Sınav Yeri : Marmara Üniversitesi Başlıbüyük Kampüsü
Sınav Tarihi : 07.06.2018

Tez tarafımızdan okunmuş, kapsam ve kalite yönünden Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman (Unvan, Adı, Soyadı)
Doç. Dr. Seyhan Hıdıroğlu
Sınav Jüri Üyeleri (Unvan, Adı, Soyadı)
Doç. Dr. Seyhan Hıdıroğlu
Prof. Dr. Melda Karavuş
Dr. Öğr. Üyesi Turhan Şalva

Kurumu	İmza
Marmara Üniversitesi	
Marmara Üniversitesi	
Marmara Üniversitesi	
Maltepe Üniversitesi	

Yukarıdaki jüri kararı Enstitü Yönetim Kurulu'nun 21/06/2018 tarih ve 67 sayılı kararı ile onaylanmıştır.


Prof. Dr. Göksel ŞENER
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

- Sınav evrakları 3 iş günü içinde ıslak imzalı tek kopya halinde Enstitüye teslim edilmelidir.
- Bu form bilgisayar ortamında doldurulacaktır.