

TÜRKİYE CUMHURİYERİ
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

FARKLI OKULLARDA ÖĞRENİM GÖREN 10-14 YAŞ GRUBU
ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE OYUNSALLIK
DÜZEYLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

ZÜLEYHA ÖÇALAN

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Doç. Dr. Sinan AYAN

2019 - KIRIKKALE

TÜRKİYE CUMHURİYERİ
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

FARKLI OKULLARDA ÖĞRENİM GÖREN 10-14 YAŞ GRUBU
ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE OYUNSALLIK
DÜZEYLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

ZÜLEYHA ÖÇALAN

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Doç. Dr. Sinan AYAN

2019 - KIRIKKALE

KABUL-ONAY

Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı çerçevesinde yürütülmüş olan bu çalışma, aşağıdaki jüri üyeleri tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi: 27/10/2019

Kırıkkale Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi

Jüri Başkanı

Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin GÜMÜŞ
Mersin Üniversitesi
Spor Bilimleri Fakültesi

Dr. Öğr. Üyesi Abdullah YILMAZ
Kırıkkale Üniversitesi
Fen Edebiyat Fakültesi

KİŞİSEL KABUL

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “*Farklı Okullarda Öğrenim Gören 10-14 Yaş Grubu Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Oyunsallık Düzeylerinin Karşılaştırılması*” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlâk ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve faydalandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak faydalanılmış olduğunu beyan ederim.

25/10/2019

Züleyha ÖÇALAN

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	i
ÖNSÖZ.....	iv
SİMGELER VE KISALTMALAR	v
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	vi
ÖZET.....	viii
ABSTRACT	ix
I. BÖLÜM.....	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem	6
1.1.1. Alt Problemler.....	6
1.2. Amaç ve Önem.....	6
1.3. Sınırlılıklar	7
1.4. Yöntem.....	8
1.5. Çalışmanın Varsayımları.....	8
1.6. Tanımlar	8
II. BÖLÜM	10
KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	10
2.1. Oyun Kavramı.....	10
2.1.1.Oyun Kuramları	12
2.1.1.1. Klasik Oyun Kuramları.....	12
2.1.1.2. Modern Kuramlar.....	12
2.1.2.Oyunun Sınıflandırılması.....	13
2.1.3.Oyunun Çocuk Gelişimine Katkıları.....	14
2.2.Dijital Oyun.....	19

2.2.1. Dijital Oyunlarının Tarihçesi	21
2.2.2. Dijital Oyunların Sınıflandırılması	22
2.3. Bağımlılık.....	24
2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı	25
2.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri.....	28
2.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Etkileri	29
2.4.2.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri	30
2.4.2.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri.....	30
2.4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Tedavisi.....	32
2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Literatür Taraması	34
2.5.1. Yurtdışında Yapılan Çalışmalar	34
2.5.2. Yurtiçinde Yapılan Çalışmalar.....	37
2.6. Türkiye’de Çocukların Bilişim Teknolojileri Kullanım İstatistikleri	46
2.7. E-Spor (Elektronik Spor)	53
2.7.1. E-Spor Neden Spordur?	54
2.7.2. E-Sporun Olumlu Etkileri	55
2.7.3. E-Spor’un Tarihçesi	55
2.7.4. Dünyada E-Sporun Yeri.....	55
2.7.5. Türkiye’de E-Spor.....	56
III. BÖLÜM.....	57
YÖNTEM.....	57
3.1. Araştırmanın Modeli	57
3.2. Evren ve Örneklem	57
3.3. Verilerin Toplanması	58
3.3.1. Oyunsallık Ölçeği	58
3.3.2. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	58

3.4. Verilerin Analizi	58
3.5. Güven Analizi	59
IV. BÖLÜM	60
BULGULAR.....	60
4.1. Demografik Dağılım	60
4.2. Oyunsallık ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeklerinin Cinsiyete Göre Değişimi	62
4.3. Oyunsallık ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeklerinin Okullara Göre Değişimi .	64
4.4. Oyunsallık ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeklerinin Yaşa Göre Değişimi	69
4.5. Oyunsallık ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeklerinin Okul Türüne Göre Karşılaştırılması	76
4.6. Oyunsallık ve Dijital Oyun Ölçekleri Arasındaki İlişki.....	77
V. BÖLÜM.....	79
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	79
5.1. Tartışma	79
5.2. Sonuç.....	83
KAYNAKÇA	88
EKLER.....	101
EK-1 ANKET FORMU	101
EK-2 ETİK KURUL ONAY FORMU	103
EK-3 ÖLÇEK İZİN BELGESİ	108
EK-4 DİĞER İZİN BELGELERİ	109
ÖZGEÇMİŞ.....	111

ÖNSÖZ

Tez çalışmamda danışmanlığımı üstlenerek, bilgi ve deneyimlerinden faydalanmamı sağlayan, tezimin her aşamasında görüş, öneri ve desteğini esirgemeyen değerli hocam Sayın Doç. Dr. Sinan AYAN'a, çalışma konusunun şekillenmesinde destek ve önerilerini esirgemeyen, tez yazımı süresince karşılaştığım zorlukların üstesinden gelme konusunda manevi desteğini esirgemeyen tezimle ilgili bilimsel konularda katkı sağlayan değerli hocam Sayın Prof. Dr. Muhsin HAZAR'a, ismiyle müsemma Sayın Arş. Gör. Dr. Tebessüm AYYILDIZ DURHAN' a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca tez izleme komitesi üyelerinden değerli hocalarım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Abdullah YILMAZ'a ve Sayın Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin GÜMÜŞ'e teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımın her anında mavi mavi gözleriyle bana umut olan ve beni hep destekleyen “Akademik titrisi ve rütbesi ANNE olan canım ANNEM Serpil ÖÇALAN'a, benimle hep gurur duyan BABAM Kenan ÖÇALAN'a, bana en çok kızan ☺ ama hep çok seven ABLAM Zeynep EFE'ye, öğrenmenin ve öğretmenin büyük bir keyif olduğunu öğrendiğim, azmini zekâsını hayranlıkla izleyip her defasında örnek almaya çalıştığım, her daim desteğiyle beni güvende hissettiren KARDEŞİM Serdar ÖÇALAN'a, edindiğim en güzel dostlardan biri olan beni hep cesaretlendiren YOL ARKADAŞIM Mehmet YALÇIN'a sonsuz teşekkürlerimi ve sevgilerimi sunuyorum.

Züleyha ÖÇALAN

Ekim, 2019

SİMGELER VE KISALTMALAR

%	:Yüzde İşareti
AKT	: Aktaran
ANOVA	: Analysis Of Variance- Varyans Analizi
DOÖ	: Dijital Oyun Ölçeği
df	: Degree Of Freedom- Serbestlik Derecesi
OÖ	: Oyunsallık Ölçeği
p	: Significance- Anlamlılık
sd	: Serbestlik Derecesi
S	: Sayı
s	: Sayfa
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences- Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı
YÖK	: Yüksek Öğretim Kurumu
TDK	: Türk Dil Kurumu
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu
vb.	: Ve Benzeri
x	: Aritmetik Ortalama
yy.	: Yüzyıl

ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 2.1. Çocukların Bilgisayar, İnternet ve Cep Telefonu Kullanımları, %	46
Çizelge 2.2. Çocukların Bilgisayar, İnternet Ve Cep Telefonu Kullanımına Ortalama Başlama Yaşları, %	47
Çizelge 2.3. Çocukların Sadece Kendi Kullanımına Ait Bilişim Teknolojileri Bulunma Oranı, %	47
Çizelge 2.4. Bilgisayar Kullanım Yüzdesi.....	48
Çizelge 2.5. İnternet Kullanım Yüzdesi.....	49
Çizelge 2.6. Çocukların Cep Telefonu Kullanımı ve Kullanım Amaçları,%.....	50
Çizelge 2.7. Çocukların İnternet Kullanımı Nedeniyle Değişen Zaman Kullanım Yüzdesi.....	50
Çizelge 2.8. Çocukların Basılı Ortamda Gazete ve Dergi Okuma Oranları	51
Çizelge 2.9. Çocukların Basılı Ortamda Gazete ve Dergi Okuma Oranları	51
Çizelge 2.10. Basılı Ortamda Dergi Okuma Sıklığı ve Okunan Dergi Türleri.....	52
Çizelge 2.11. Basılı Ortamda Dergi Okuma Sıklığı Ve Okunan Dergi Türleri	53
Çizelge 3.1. Ölçekler Güven Analizi	59
Çizelge 4.1. Katılımcıların ilçe değişkeninin sıklık ve yüzdeler dağılımları.....	60
Çizelge 4.2. Katılımcıların okul değişkeninin sıklık ve yüzdeler dağılımları.....	60
Çizelge 4.3. Katılımcıların okul türü değişkeninin sıklık ve yüzdeler dağılımları	61
Çizelge 4.4. Katılımcıların yaş değişkeninin sıklık ve yüzdeler dağılımları	61
Çizelge 4.5. Katılımcıların cinsiyet değişkeninin sıklık ve yüzdeler dağılımları	61
Çizelge 4.6. Oyunsallık Ölçeği ve alt boyutlarına ait tanımlayıcı istatistikler.....	62
Çizelge 4.7. Dijital Oyun Ölçeği ve alt boyutlarına ait tanımlayıcı istatistikler	62
Çizelge 4.8. Oyunsallık İle Cinsiyet Değişkeni Arasındaki t Testi Sonuçları	63
Çizelge 4.9. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Cinsiyet Değişkeni Arasındaki t Testi Sonuçları	64

Çizelge 4.10. Oyunsallık İle Okul Değişkeni Arasındaki Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları	65
Çizelge 4.11. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği ile okul değişkeni arasındaki tek yönlü varyans analizi sonuçları	67
Çizelge 4.12. Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma Alt boyutu Okula Göre TUKEY sonuçları.....	68
Çizelge 4.13. Oyunsallık ölçeği ile yaş değişkeni arasındaki tek yönlü varyans analizi sonuçları	69
Çizelge 4.14. Toplam Oyunsallık Alt boyutu Yaşa Göre TUKEY sonuçları	70
Çizelge 4.15. Oyun Tutkusu Alt boyutu Yaşa Göre TUKEY sonuçları	71
Çizelge 4.16. Sosyal Uyum Alt boyutu Yaşa Göre TUKEY sonuçları	72
Çizelge 4.17. Oyun İsteği Alt boyutu Yaşa Göre TUKEY sonuçları	73
Çizelge 4.18. Kazanma Arzusu Alt boyutu Yaşa Göre TUKEY sonuçları	74
Çizelge 4.19. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği ile yaş değişkeni arasındaki tek yönlü varyans analizi sonuçları	75
Çizelge 4.20. Oyunsallık ile okul türü değişkeni arasındaki t testi sonuçları	76
Çizelge 4.21. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Okul Türü Değişkeni Arasındaki t Testi Sonuçları	77
Çizelge 4.22. Oyunsallık ve Dijital Oyun Ölçekleri Arasındaki İlişki	78

ÖZET

Oyunsallık, öncelikle çocuklarda ve aslında her yaş döneminde oyun oynamaya istekliliği (yatkınlık) olarak kabul edilir. Fiziksel oyun oynama isteği ve dijital oyun bağımlılığı bir etkileşim içerisinde olabilir. Bu kapsamda ilköğretim düzeyinde özel ve devlet okulunda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin oynunsallık ve dijital oyun bağımlılığı seviyeleri incelenerek bilimsel verilerin ortaya konulması ve yapılacak diğer çalışmalara kaynak oluşturması bakımından önemli olacağı düşünülmektedir.

Bu çalışma da anket analiz yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın ölçeği, Hazar ve Hazar tarafından 2016 yılında geliştirilmiş olan “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, Hazar tarafından 2014’te geliştirilen “10-14 yaş Çocukların Fiziksel Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumları (Oyunsallık Ölçeği)”dir. Araştırmamızın çalışma grubu, Ankara İli Batıkent ve Etimesgut İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Özel Atael Koleji, Özel Z Kuşağı Koleji, Kardelen Ortaokulu ve Şair Zihni Ortaokulunda 2018/2019 Eğitim- Öğretim döneminde öğrenim gören 10-14 yaş grubu (5-6-7 ve 8 inci sınıf) öğrencilerinden oluşmaktadır. Elde edilen veriler SPSS 20.0 programı aracılığı ile analiz edilmiştir.

Yapmış olduğumuz analizler sonucunda; araştırmamız kapsamında kullanmış olduğumuz her iki ölçek için erkeklerin ortalamasının kızlardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca araştırmamız kapsamında kullanmış olduğumuz her iki ölçek için okullar bazında farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Söz konusu bu farklılıkları değerlendirdiğimizde; oynunsallık ölçeğinin geneli ($p<0,047$) için ve sosyal uyum ve kazanma arzusu alt boyutları okullara göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği gözlemlenirken ($p<0,05$), ölçeğe ait diğer alt boyutlarda okullara göre anlamlı farklılık olmadığı gözlemlenmiştir. Oyunsallık ölçeğinin geneli için okullar bazında değerlendirme yaptığımızda; Kardelen Ortaokulu öğrencilerinin toplam oynunsallık düzeyi Şair Zihni Ortaokulu öğrencilerinde anlamlı derecede daha yüksek bulunmuştur. Diğer okullar arasında anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Aynı şekilde her iki ölçeğimizde yaşa göre farklılıklar bulunmaktadır. Tüm bu değişkenler haricinde her iki ölçeğin özel okul ve devlet okulu arasında farklılık bulunmamıştır. Genel olarak elde etmiş olduğumuz sonuçlar literatür ile uyumlu bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Ortaokul, Oyun, Ankara, Dijital Oyun, Oyun Bağımlılığı. .

ABSTRACT

Playfulness is considered primarily as a tendency to play generally in children, but actually at all ages. From this point of view, the desire to play physical games and digital game addiction may be in interaction with each other. In this context, it is thought that the results taken from this study examining the relationship between playfulness and digital game addiction levels of the 10-14 age group students will be important in terms of revealing scientific data as well as creating references and resources for further studies.

In this study, questionnaire analysis method was used. The scale of the study is the “Digital Game Addiction Scale for Children” developed by Hazar and Hazar in 2016, and “Attitudes of Children Aged 10 to 14 Towards Playing Games with Physical Activity” (Playfulness Scale) developed by Hazar in 2014. The sample group of this study includes students aged 10 to 14 (5th to 8th grade) studying at the Private “Atael” College, Private “Z Kuşığı” College and “Şair Zihni” Secondary School which are affiliated to Ankara Batıkent or Etimesgut districts directorate of national education in the academic year of 2018-2019. Then, the data obtained were analyzed by SPSS 20.0 program.

As a result of our analysis, it was found that the average of males was higher than females for the scales we used in our research. In addition, it turned out that there were differences among schools for both scales that we used within the scope of our research. When we evaluate abovementioned differences; while it was observed that there was a significant differences in terms of general scale ($p < 0.047$) as well as social adaptation and desire to win sub-dimensions ($p < 0.05$), there was no significant difference in other sub-dimensions of the scale across schools. When we make an evaluation on the basis of schools for the overall playfulness scale; the Total level of playfulness in Kardelen Secondary School students was found to be significantly higher than the students of Şair Zihni Secondary School. On the other hand, there was no significant variation among other schools. Similarly, there are discrepancies in age groups in both scales. On the other hand, there is no identified variation between private and public schools in terms of both scales. In general, our results are consistent with the existing literature.

Keywords: Secondary School, Game, Ankara, Digital Game, Game Addiction.

I. BÖLÜM

GİRİŞ

Bir Türk atasözünde “Oynamayan Tay At Olamaz” demişlerdir. İşte tam da bundan sebep çocuk oynayarak başlar hayata. Annesinin kucağında başladığı oyuna hayatın içinde evde, bahçede, parkta okulda, sokakta devam eder. Yaşamın bir parçası olarak dünyayı anlamlandırma, çevreyi tanıma gibi manalar içeren oyun, çocukların tüm gelişim dönemleri için önemli bir etkinlik olup, fiziksel ve ruhsal sağlığını tamamlayıp, sosyal karakterinin oluşması ve gelişiminde de etkin rol almasına sebep olmuştur. Yaşamın temel öğeleri arasında olup, öğrenmenin ve öğretmenin en yetkin metodu olarak benimsenir oyun. Çünkü çocuğa fiziksel yeterliliğini kazanmada ve geliştirmede rol alırken aynı zamanda, psikolojik ve sosyolojik açıdan kendini tanıma, ifade etme, fikir oluşturma, kazanma-kaybetme, mutluluk, üzüntü, dayanışma, vb. gibi duyguları öğrenme olanağı vererek sağlıklı bir bireyin yetişmesine olanak sağlar. Tüm bunların yanı sıra oyun çocuğa birtakım toplum rollerini benimsettiği için bireyleri bir araya getirir, birleştirir, kaynaştırır ve kazandırdığı değerlerle toplum için etkin bir mekanizma görevi üstlenmektedir.

Her geçen gün gelişen, değişen ve yenilenen teknoloji, insan yaşamı ve insanlığın birçok temel yaşam birimlerine etkide bulunarak (eğitim-öğretim-sağlık-iletişim-ulaşım-eğlence vb.) kolaylıklar sağladığı gibi, birçok değişikliğe de sebep olduğu aşîkârdır. Buna paralel olarak modern yaşam ve bilgisayar çağının getirmiş olduğu yenilik ve değişikliklerden en çok ta çocuklar ve gençler nasibini almıştır. Birlikte arkadaşlarımızla parklarda, sokaklarda oynadığımız oyunların yerini makinalar, x-boxlar, pesler, mahalle arkadaşlarımızın yerini ise yüzünü bile görmediğimiz sanal arkadaşlar, ruhu olmayan soğuk makine kolları ve rumuzlar almıştır.

İşte günümüz insanını bizleri ve çocukları etkileyen bilişim sektörü, çocuğun yaşamına getirdiği değişikliklerle, geleneksel oyun kavramının değişerek, yerini “dijital oyun” kavramına bırakmıştır (Erboy ve Akar Vural 2010). 1980’lerin ortasından itibaren dijital oyunlar; bilgisayar oyunları, video oyunları, elektronik

oyunlar şeklinde tanımlanmaktadır. Türkiye’de kullanılan tanımlama çoğunlukla bilgisayar oyunlarıdır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü 2008). Dijital oyun, görsel bir ortamda kullanıcı girişi yapılarak, muhtelif teknolojilerle programlanan oyunlardır (Çetin 2013). Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) yaptıkları çalışmada dijital oyunları, yazılımlarla programlanan ve çeşitli teknolojileri kullanan ve kullanılan teknolojiye göre dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak da sınıflandırılmaktadırlar.

Teknolojinin bu denli hızlı ilerlemesi alanda oluşan talebin artmasına sebebiyet vererek, bilgisayar ve internet teknolojileri kullanımının artması, kişilerin gereksinimlerine ve taleplerine yönelik çeşitlilik göstermiş ve oyun kavramını içeriğini de etkileyerek yeni bir boyut kazanması ile “dijital oyun” denilen yeni bir alan oluşturmuştur (Taylan ve ark. 2017).

İngiltere / Londra merkezli sosyal medya ajansı We Are Social ve sosyal medya depolama aracı olan Hootsuite’in her yıl düzenli olarak yayınlamış oldukları ve 2019 Yılında yayınlanan Küresel Dijital 2019 raporlarında, internet kullanımının 7.676 milyar kişide 5.112 milyar (% 67) olduğunu, internet kullanımının 2018 yılına göre 366 milyonla % 9 oranında arttığı saptanmıştır. Yine bu raporda, 82.77 milyon nüfusu olan olduğu Türkiye’de %75 oranında internet kullanıcısının olduğu belirtilmiştir. Bu raporun dikkat çeken bir kısmı ise internet kullanımın, dünya ortalamasının 6 saat 42 dakika olduğu belirtilirken, Japonya, günlük ortalama 3 saat 45 dakika ile en az zaman geçiren ülke, en fazla zaman geçiren ülke 10 saat 2 dakika ile Filipinler olmuştur. Dünya ortalamasının 6 saat 42 dakika olarak gösterildiği raporda Türkiye 7 saat 15 dakika ile dünya üzerinde en fazla internette zaman harcayan 14 üncü ülke olarak dikkat çekiyor (Digital In 2019 Global Overview, <https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates>, Erişim Tarihi: 15 Ocak 2019).

TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu) 2018 Hane Halkı İnternet Kullanımı verilerine göre 16-74 yaş grubu internet kullanım oranı %72.9 iken bu rakam 2019 verilerinde artış göstererek internet kullanan bireylerin %75. 3 olduğu saptanmıştır. (Hane halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması 2019,

<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30574>, Eriřim Tarihi: 27 Ağustos 2019).

2013 Yılı Nisan ayında gerekleřtirilen Hane Halkı Biliřim Teknolojileri Kullanım Arařtırmasının kapsamı dâhilinde ilk defa 06-15 yař grubu ocukları da ierecek řekilde geniřletilmiřtir. Bu arařtırmada 6-15 yař grubu genel olmak üzere, farklılıkları daha iyi gözlemleyebilmek iin 06-10 ve 11-15 yař grubu ayırımında bilgisayar, İnternet ve cep telefonu kullanımı, kullanım sıklığı ve kullanım amaçları yanında medya ile iliřkileri de irdelenmiř olup, bilgisayar kullanma yařının ortalama 8 olduėu belirtiliyor. 06-15 yař grubundaki bilgisayar kullanan ocukların bilgisayar kullanmaya bařlama yařı ortalama 8 iken, 06-10 yař grubunda ortalama bařlama yařı 6, 11-15 yař grubunda ise 10’dur. 06-15 yař grubundaki İnternet kullanan ocukların İnternet kullanmaya bařlama yařı ortalama 9’dur. İnternet kullanan ocukların İnternet kullanmaya ortalama bařlama yařı 06-10 yař grubunda 6, 11-15 yař grubunda ise 10’dur. 06-15 yař grubundaki ocukların %24,4’ü kendi kullanımına ait bilgisayara sahip iken, %13,1’i cep telefonuna ve %2,9’u oyun konsoluna sahiptir. 06-15 yař grubundaki ocukların bilgisayar, İnternet ve cep telefonu kullanım oranları sırasıyla %60,5, %50,8 ve %24,3’tür. Bu oranlar 06-10 yař grubundaki ocuklarda sırasıyla %48,2, %36,9 ve %11, 11-15 yař grubundaki ocuklarda ise sırasıyla %73,1, %65,1 ve %37,9’dur. Haftalık ortalama İnternet kullanım süreleri dikkate alındığında, 06-15 yař grubundaki İnternet kullanan ocukların %38,2’si İnterneti iki saate kadar, %47,4’ü üç ile on saat arasında, %11,8’i on bir ile yirmi dört saat arasında %2,6’sı ise yirmi dört saatin üzerinde kullanmıřtır. 06-15 yař grubu ocuklar %79,5 İnterneti ile oyun oynadıėını belirtirken, cep telefonu kullananların %66,8 i oyun oynamak iin kullandıėını belirtilmiřtir. Cep telefonu kullanan 06-10 yař grubu ocukların %80’i, 11-15 yař grubu ocukların ise %62,9’u cep telefonu üzerinden oyun oynadıėı belirtilmiřtir (<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866> Eriřim tarihi 15 Ocak 2019).

Belirtilen rakamlardan ve kullanım oranlarından hareketle, bilgisayar kullanımı ve etkisi altına aldıėı kesimler göz önüne alındığında, bilgisayar kullanımı gündelik hayatın iine daha ok girmekte, her geen gün daha fazla insan bilgisayar, internet, oyun gibi farklı türlerde kendilerini ifade etme yoluna gitmektedirler. Bu ifade etme řekli giderek yeni neslin, iletiřim kurma, yařam tarzı ve sosyal yapısının

değişmesine yol açmıştır. Toplumların temel yaşam tarzına işleyecek kadar dünya tarihinde yeni bir dönem olarak adlandırılmıştır. 1900’ler de afyon, 1970’lerde eroin, 1990’larda ekstazi bağımlılıklarının yanı sıra, bunlara ek olarak teknolojik bağımlılıklar gelişmiştir. Telefonla, SMS, İnternet, Bilgisayar, İpad gibi (Ögel 2012).

Bütün bu tartışmalar kapsamında dikkat çeken en önemli kavram ise “bağımlılık” kavramıdır. İnsanın birtakım doğa olaylarını taklit yoluyla evrenselleştirdiği oyun davranışı, bugün teknolojik yazılımlar ve oyun araçları ile oynanan ve hayali oyunlara yerini bırakarak (dijital oyunlarla) ayrı bir boyut kazanmıştır. Gelişen bu teknoloji, insana temel yaşam alanlarında bir takım pratikler kazandırmakla kalmamış, bir takım olumsuz sonuçları da beraberinde getirmiştir. Bunların en önemlilerinden biri teknoloji bağımlılığıdır. Teknoloji bağımlılığının, geniş bir alanda değerlendirilen bir konu olmasıyla birlikte, bu bağımlılığın en fazla öne çıkan başlıklarının birisi de bilgisayar bağımlılığı ve “dijital oyun bağımlılığı”dır. (Hazar 2016).

Alan üzerine yapılan çalışmalar incelendiğinde dijital oyunların, oyuncular üzerinde birçok olumlu - olumsuz etkilerinin olduğu ortaya konulmuştur. Özellikle gelişim aşamasında olan çocukları bilişsel, duyuşsal, fiziksel ve sosyal açıdan bu dönemde daha kolay etkilendiği ve bu oyunların gelişim alanlarını doğrudan etkilediği yapılan araştırmalar sonucunda ortaya konulmuştur. Dijital oyunların çocukların, özellikle bilişsel gelişime katkı sağlayarak stratejik düşünebilme, hızlı ve doğru karar verme, problem çözme, oyun tabanlı öğrenme ve öğretme, el-göz koordinasyonu, görsel beceriyi geliştirdiği gibi olumlu katkılarının olduğu ileri sürülmüştür (Horzum 2008, Akçay ve Özcebe 2012, Şahin ve Tuğrul 2012, Ocak 2013, Irmak, 2016, <http://ailetoplum.aile.gov.tr>).

Ancak olumlu etkilerinin yanı sıra, oyunların yapısı gereği olumsuz yönde de çocukları yalnızlaştırıp, yaşamdan soyutlayarak sosyal hayattan kopardığı da aşikârdır. Şiddet içerikli oyunların, şiddet duygusunu ve şiddet davranışını çocuklarda içselleştirerek, zamanla normalleştirip ve şiddete yatkın bireylerin yetişmesine sebep olduğu da belirtilmektedir. Bu oyunların oynama şekli ve zamanı göz önüne alınacak olursa, oturarak ve uzun süren bir oyun oynama biçiminde olduğu ve sonuç olarak da temek yaşam ihtiyaçlarını, (oyuncuların beslenme, uyku, tuvalet) erteledikleri ve uzun

sürekli hareketsiz olmaktan dolayı solunum, dolaşım, kas ve iskelet sistemlerinin, olumsuz etkilendiği yapılan araştırmalarda belirtilmektedir. Her geçen gün artarak devam eden dijital oyun oynama alışkanlığının bir sonucu olarak, kişilerin birer oyun bağımlısı olduğunun da altı çizilmesi gereken önemli konu olduğu göz ardı edilmemelidir (Yengin 2010, Ögel 2012, Aydoğdu-Karaaslan 2015, Torun, Akçay ve Çolaklar 2015, Hazar 2017).

Teknolojik gelişmeler, bilişim kuşağı çocuklarını hareket ettirmekten ve hareketli yaşamdan uzaklaştırmakla kalmayıp, teknolojik gelişmeler, bilgisayar, bilgisayar oyunları sosyal medyanın uzun süre kullanımı hareketsiz yaşama neden olmaktadır (Ulaş ve Ayan 2016). Çocukların gelişim aşamalarında, düzenli fiziksel etkinliklerin olmaması ve oturma süresinin uzaması (örn. TV izlemek ve Pc kullanımı) aktif olmayan bir yaşam stili ve 10'lu yaşların çocukluk ve erişkinlikteki obeziteyi önlemede fiziksel aktivitenin artırılması için kritik bir yaş olduğunu göstermektedir (Baranowski ve ark. 2012).

Bilişim çağının beraberinde getirdiği olumsuz etkilerin neler olabileceği hakkında yeterince bilgi sahibi olunmaması ve oyun araçlarının çocuklara temin edilerek kontrolsüz şekilde oynamalarına imkân verilmesi, çocukların fiziksel ve ruhsal gelişimlerinde önemli bir yere sahip olan oyun alanlarının şehirleşmenin getirdiği alan gaspından ötürü, çocukların zaman içerisinde “dijital oyun bağımlısı” bireyler haline gelmelerine sebebiyet vermiştir (Ulaş ve Ayan 2016, Hazar 2016). Bununla birlikte, çocukların yaşamında her geçen gün hareketli oyunların (geleneksel oyunlar) yerinin azalması, dijital oyun bağımlılığına yol açan önemli sebeplerdendir.

Oyun oynama alışkanlığı ve süresi bağımlılığa dönüştüğünde; düşük yaşam doyumuna sebep olup; saldırganlık, agresif davranışlar ile şiddet eğilimine, düşmanlık duygusu, kişilik değişimine ve hiperaktivitede artışa sebep olmaktadır (Anderson ve ark. 2010). Öncelikleri ertelemeye, aile ile geçirilen zamanda azalmaya, sorumlulukları terk etmeye, hareketsiz yaşama, gerçek hayattan uzaklaşarak oyun bağımlısı sanal adaylar ile yakınlaşmaya ve sosyal ilişkilerde iletişim sorunlarına (Bayzan 2012, Çelik ve ark. 2014) sebep olduğu gösterilmiştir.

Oyun, çocuğu yetişkin dünyaya hazırlayan ve çocuğun dünyasının ayrılmaz bir parçası olarak düşünüldüğünde geleneksel (hareketli) oyunların fiziksel ve sosyal

açından çocukların gelişimleri üzerinde en önemli katkıyı yaptığı yadsınamaz bir gerçektir. Diğer yandan, bilişim çağının çok fazla etkin rol aldığı günümüz dijital dünyasında oyunlara eleştiriler getirilmektedir. Bağımlılık gibi önemli bir problemi de beraberinde getiren dijital oyunlara yapılan en önemli tenkitlerden bir kısmı da geleneksel oyunlara oranla dijital oyunların çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimlerini olumsuz etkilemesidir (Torun, Akçay ve Çolaklar 2015).

1.1. Problem

Bu çalışmanın problem cümlesi “*Farklı okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oyunsallık düzeyleri nedir?*” olarak belirlenmiştir.

1.1.1. Alt Problemler

Çalışmamızın alt problem cümlelerini aşağıdaki gibi sıralamak mümkündür.

H₁= Dijital Oyun bağımlılığı ve oyunsallık parametreleri 10-14 yaş grubu öğrencilerde cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?

H₂= Dijital Oyun bağımlılığı ve oyunsallık parametreleri 10-14 yaş grubu öğrencilerde okul türüne göre farklılık göstermekte midir?

H₃= Dijital Oyun bağımlılığı ve oyunsallık parametreleri 10-14 yaş grubu öğrencilerde yaş değişkeni açısından farklılık göstermekte midir?

H₄= Özel okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin, devlet okullarında öğrenim gören öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı farklılık göstermekte midir?

1.2. Amaç ve Önem

Gelişen teknolojinin her alanda getirmiş olduğu yenilikler ve değişiklikler doğrultusunda hareket içerikli oyunlar giderek azalmakta, bilgisayar, cep telefonu, tablet vb. gibi dijital aletlerin ulaşılabilirliği ve kullanımının artması sebebiyle dijital oyunlar çocukların daha çok tercih edip, zamanlarının büyük bir bölümünü harcadıkları önemli bir aktivite haline gelmiştir. Bunun sonucu olarak da, fiziksel aktivite seviyesinin düşmesi, hareketli oyunlara ilginin azalması ve yerini dijital

oyuna bırakması çocuklarda bir dizi sorunların ortaya çıkmasına sebebiyet verebilmektedir.

Çocukların temel yaşam aktiviteleri haline gelen dijital oyunlar, günümüz dünyasında eğlence ve serbest zaman etkinliği kabul edilerek çocukların hayatının bir parçası haline gelmiştir. Öyle ki çocuklar buldukları ilk fırsatta yapılacak aktiviteler arasında dijital oyun oynamayı ilk sıraya koymaktadır. Çocuklar, serbest zaman etkinliklerinin en ön sırasına dijital oyunları almış ve sportif, sanatsal, kültürel ve sosyal faaliyetlerini arka plana attıkları düşünülmektedir. Hatta temel ihtiyaçları olan beslenme, uyku ve tuvalet gibi ihtiyaçlarını ötelemeye başlamışlardır. Yaşanan bu durum sonucunda çocukların bedensel gelişimlerinin gerilemesi, sosyal yaşamdan koparak yalnızlaşması, asosyal bir hayat sürmeyi istemesi en önemlisi de dijital oyun bağımlılığının artması sebebiyle olumsuz birtakım sorunlar yaşanabilmektedir.

Oyunsallık öncelikle çocuklarda, aslında her yaş döneminde oyun oynamaya yatkınlık (isteklilik) olarak kabul edilir. Buradan hareketle fiziksel oyun oynama isteği ve dijital oyun bağımlılığı bir etkileşim içerisinde olabilir. Bu kapsamda çalışmadan alınan 10-14 yaş grubu öğrencilerin oynunsallık ve dijital oyun bağımlılığı seviyeleri incelenerek bilimsel verilerin ortaya konulması ve yapılacak diğer çalışmalara katkı sağlaması bakımından önemli olacağı düşünülmektedir.

1.3. Sınırlılıklar

Araştırmanın çalışma grubu, Ankara İli Batıkent ve Etimesgut İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Özel Atael Koleji, Özel Z Kuşağı Koleji, Kardelen Ortaokulu ve Şair Zihni Ortaokulunda 2018/2019 Eğitim-Öğretim döneminde öğrenim gören 10-14 yaş grubu (5-6-7 ve 8 inci sınıf) öğrencileri ile sınırlıdır.

Araştırmada kapsamında elde edilen bulgular, çalışma grubu içerisinde yer alan 10-14 yaş grubu öğrencilerin, araştırmada kullanılan ölçeklerin içindeki sorulara verdikleri cevaplar ile sınırlıdır.

Araştırma, veri toplama aracı Dijital Bağımlılık Ölçeği ve Oyunsallık Ölçeğinde yer alan maddeler ile sınırlıdır.

1.4. Yöntem

Bu çalışma da anket analiz yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın ölçeği, Hazar ve Hazar tarafından 2016 yılında geliştirilmiş olan “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, Hazar tarafından 2014’te geliştirilen “10-14 yaş Çocukların Fiziksel Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumları (Oyunsallık Ölçeği)”dir. Araştırmanın çalışma grubu, Ankara İli Batıkent ve Etimesgut İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Özel Atael Koleji, Özel Z Kuşağı Koleji, Kardelen Ortaokulu ve Şair Zihni Ortaokulunda 2018/2019 Eğitim- Öğretim döneminde öğrenim gören 10-14 yaş grubu (5-6-7 ve 8 inci sınıf) ilköğretim öğrencilerinden oluşmaktadır. Elde edilen veriler SPSS 20.0 programı aracılığı ile analiz edilmiştir.

1.5. Çalışmanın Varsayımları

Araştırmaya katılan öğrencilerin, araştırma değişkenlerini ölçmek amacıyla belirlenen “*Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği*” ve “*Oyunsallık Ölçeği*” ne doğru, içten ve hiçbir etki altında kalmadan yanıt verdikleri varsayılmaktadır.

1.6. Tanımlar

Çalışmamızda kullanılan temel kavramlara ait bazı tanımlamalar şu şekildedir.

Oyun: Oyun, insanların günlük meşguliyetlerinin dışında kalan zaman dilimlerinde, belirli bir amaca yönelik olarak fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış, belirlenmiş yer, zaman ve kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, zekâ, yetenek, beceri, dikkat ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, eğlence ve gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir (Hazar 2000).

Oyunsallık: Öncelikli olarak çocuklarda, diğer yaş grupları ve yetişkinlerde oyun oynamaya yatkınlık (isteklilik) göstermektir. Kelime yapısına bakılacak olursa Cumhuriyet devrinde başlatılan Türk Dil İnkılabından bu yana kullanılan eklerden biridir –sal/sel sıfat eki (Temir 1999). “–sal eki, isimlere “ilgili olma, bağlı olma, ait olma” kavramları katar” (Zülfikar 1991). “Oyun-sal” yani oyuna ait, oyunla ilgili anlamındadır. –lık ekinin bir görevi ise “ismin ya da sıfatın taşıdığı anlamları

genelleştirerek onlara ‘nitelik, özellik’ kavramları katar” (Zülfikar 1991). Yani oyunsal-lık oyunsal kavramını genelleştirerek, kavrama nitelik katmaktadır.

Dijital oyun: Bilgisayar, fare, klavye, joystick ya da elektronik cihazlar aracılığıyla oynanan ve bilgisayar yazılımları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünüdür (Kaya 2013).

Bağımlılık: Başka yollarla alınamayacak his ve tatmin edici duyguların kişiye sunulmasıdır. Bağımlılık; acı, rahatsızlık ve belirsizlik duygularını engelleyen, kişinin kendisini iyi hissetmesini sağlayan ve üstesinden gelmekte zorlandığı durumların unutulmasını ya da anlık olarak geçici güvenlik hissi yaratan bir durumdur (Çakır, Horzum ve Ayaz 2013).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009)’ dijital oyun bağımlılığını şöyle tarif etmiştir, ‘Sosyal ve/veya duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar veya video oyunlarını sıklıkla ve kompulsif düzeyde kullanmaya devam etmesidir’.

Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunlar: Fiziksel aktivite, iskelet kaslarının aracılığıyla vücudun hareketi sonucunda enerji sarf edilmesidir. Bütün fiziksel aktiviteler enerji harcamasını gerektirmektedir (Zorba ve Saygın 2008:1). Fiziksel hareketliliği kapsayan oyunlar, oyuncuların, fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak aktif katılımında bulunduğu, aynı zamanda oyuncuların, oyun kuralları, oyun araç-gereçleri ve diğer oyunculara müdahale edebildiği ve motor becerilerin ön plana çıkmasını sağlayan, yarışma, çekişme ve mücadeleyi gerektiren oyunlardır.

E-Spor (Elektronik Spor): Sporun yeni formu olarak lanse edilen ve Bilgisayar/Konsol/Mobil platformlar üzerinden, çevrimiçi veya çevrim dışı, bireysel ve/veya takım olarak oynanan rekabetçi çok oyunculu, dijital oyunların çeşitli modlarıyla oynanan bir alan olarak tanımlanabilmektedir.

II. BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde çalışmaya ait kavramsal çerçeveye yer verilmiştir. Bu bölümde oyun ve bağımlılık kavramlarına değinilmiştir. Bu kavramlar hakkında genel bilgiler verilirken, alanda yapılan literatür çalışmasına yer verilmiştir.

2.1. Oyun Kavramı

Kökeni, insanlık tarihi kadar eskiye dayanan; her dönemin toplumsal özelliklerine göre şekillenmiş ve günümüzde de teknolojik gelişmelerden etkilenerek yeni bir boyut kazanan oyun kavramı, Türk Dil Kurumuna göre yetenek ve zekâ geliştirici, belli kurallar eşliğinde iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence şeklinde tanımlanmıştır (TDK 2018).

Ayan tarafından 2016 yılında yapılan tanımlamada oyun kavramına şu şekilde yer verilmiştir; *“çocukların sosyal etkileşim kurallarını öğrendikleri, davranışlarını düzenledikleri, duygusal ve gelişimsel sorunları çözdükleri sosyal sorumluluklarına karşı sınırları genişlettikleri ve kendilerini dünyaya hazır hale getirdikleri en büyük aktivitedir. Gerçek dünya ile hayalleri arasındaki bağı geliştiren bir uygulama”*dır (Ayan 2016).

Türk Dil Kurumu (TDK)- Büyük Türkçe Sözlükte ise “oyun” kavramı birçok anlamda açıklanmaktadır;

1. Belli kuralları olan, yetenek ve zekâ geliştirici, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence: Tenis, tavla, dama, çelik çomak, bale oyundur.
2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi.
3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü: Zeybek oyunu.
4. Sahnede oynanmak veya seslendirilmek için hazırlanmış eser, temsil, piyes.
5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma: Olimpiyat oyunları. Akdeniz oyunları.
6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner: Hokkabazın oyunu. Cambazın oyunu.
7. Kumar: Bazıları oyun başından kalkar kalkmaz her şeyi unuturlar.
8. Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket.

9. Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç.
10. Hile, düzen, desise, entrika (TDK 2019).

Huizinga (2013)'ya göre her oyun, isteğe bağlı, gönüllüğü içeren bir eylemdir. Emirlerle bağlı oyun, oyun değildir, oyunun zoraki bir temsilidir. Oyunun ikinci bir niteliği, yine onun özgürlüğü içinde barındırması ile ilgilidir, bu da oyunun gerçek yaşamdan değişik oluşudur. Oyun, gerçek yaşamdan geçici olarak çıkarak kendi özgür dünyasının içine girer. Oyun oynarken çocuk, gerçeğin dışında olduğunun bilincindedir. Oyun günlük yaşamda bir ara veriş, bir dinlenme, günlük yaşamın bir süsü gibidir. Üçüncü niteliği ise oyunun günlük yaşamdan yer ve zaman bakımından ayrılmasıdır. Bu bakımdan oyun, kendine özgü yer ve süreyle sınırlanmıştır. Oyun başlar ve belli bir raddede biter. Her oyunun kendine özgü kuralları vardır. Oyunun bağlayıcı kurallarından sebep kuşkuya yer bırakmaz. Kurallar bozulması oyunu bitirir.

Hazar tarafından 2000 yılında yapılan tanımlama da oyun, insanların günlük meşguliyetlerinin dışında kalan zaman dilimlerinde, belirli bir amaç doğrultusunda (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zekâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, eğlence ve gerilim duygusunun eşliği ile sonucunda maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir (Hazar, 2000).

Cinel (2006) göre oyun çocukların hayallerini ve duygusal düşüncelerini ifade etmesini sağlayan, çevresini tanımlayıp ve deneyimlemesine yardım da bulunan, her türlü fiziksel ve ruhsal gelişimini destekleyen, çocuklar için mutluluk veren, çoğunlukla toplumsal hayatın bir yansıması olarak görünen etkinliklerin tümü şeklinde tanımlanmıştır.

Yetişkinler için ise çoğu zaman, boşa geçen zaman olarak görülebilen oyun, çocuğun kendini, duygularını ifade edip, yeteneklerini geliştirdiği, yaratıcı potansiyelini kullandığı dil, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirebildiği en önemli fırsattır. Kısaca oyun çocuk için en doğal ve en aktif öğrenme ortamıdır (Mangır ve Aktaş 1993).

Bu tanım ve teorilerden anlaşıldığı üzere oyun; çocuğun gönüllü ve istekli olarak oynadığı, belirli kurallar bütünü olan ve bu kuralların oyuna göre değişebileceği bir etkinliktir. Oyun çocukların, yaratıcılık özelliklerini keşfedip ve geliştirmesini sağlar. Çocuk oyunda fazla enerjisini boşaltır ve rahatlar. Oyun, çocukların psikomotor gelişimlerine katkı sağladığı gibi çocukların duygusal ve bilişsel gelişim süreçlerine olumlu şekilde destek sağlar. Oyun ayrıca çocuğun öğrenme sürecinde önemli etkilere sahip olup, öğrenmeyi daha eğlenceli ve kalıcı hale getirebilmektedir. Sosyalleşmeyi de etkin hale getirerek çocukların psikolojik gelişimlerini de pozitif yönde etkilediği göz ardı edilmemelidir. *Ne güzel demiş atalarımız, “Oynamayan tay, at olmaz” oyununuz bol ola çocuklar.*

2.1.1.Oyun Kuramları

Oyunun amacı, uygulanma nedeni, oyunda esnasında çıkan davranışların nedenleri ve sonuçları, oyun sonrası kazanımları göz önünde bulundurularak, literatürdeki oyun kuramları şu şekilde tanımlanmaktadır:

2.1.1.1. Klasik Oyun Kuramları

- *Fazla Enerjiyi Tüketme Kuramı* (Spencer 1878), Çocuğun oyun sırasında sahip olduğu fazla enerjiden arındığını söyleyen,
- *Eğlence ve Rahatlama Kuramı* (Lazarus 1883), Çocukların enerjilerini boşaltmak ve rahatlamak için oynadığını söyleyen,
- *Alıştırma Kuramı* (Gross 1985), Oyunun alıştırmalar ve içgüdülerden meydana geldiğini söyleyen,
- *İçten Uyarılma Kuramı* (Berlyne 1960, Ellis 1973, Hutt 1985),Oyunun keşfetme ile ilişkili olduğunu söyleyen,

2.1.1.2. Modern Kuramlar

- *Psikodinamik Oyun Kuramı* (Freud 1961, Erikson 1985), Oyunun çocuğun duygusal gelişimine katkısını açıklayan,
- *Bilişsel-Gelişimsel Oyun Kuramı* (Piaget 1962, Vygotsky 1966-1967), Oyunun bilişsel bir süreç ve gönüllü bir etkinlik olduğunu ifade eden,
- *Sosyo-Kültürel Oyun Kuramı* (Mead 1934) Çocukların akranlarıyla iletişime geçip sosyal kuralları ve değerleri öğrendiğini söyleyen,

kuramlardır (Akt. Aydın 2010).

Bütün bu yapılan kavramlar, tanımlamalar ve kuramlardan hareketle, oyun çocukluk yaşamının temelini oluşturup ileri evrelerin sağlamlığını arttıran bir süreçtir. Çocuğun kendini, duygularını ifade edip, yeteneklerini geliştirdiği, yaratıcı potansiyelini kullanıp, dil, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirebildiği en önemli fırsattır. Kısaca oyun çocuk için en doğal ve en aktif öğrenme ortamıdır (Mangır ve Aktaş, 1993: 2-28).

2.1.2.Oyunun Sınıflandırılması

Birçok bilim insanı, oyun üzerine çalışıp teori ve farklı kuramlar geliştirerek oyunu anlamaya ve farklı görüşlerle değerlendirmeye çalışmışlardır. Bu değerlendirme sürecinde oyunun doğası, içeriği, biçimi ve oynayan açısından değerlendirmeler yapılmıştır. Yapılan değerlendirmeler de oyunun sınıflandırmasında bazı farklılıklar olmasıyla birlikte genel olarak benzeri değerlendirmeler yer almaktadır. Yapılan sınıflamaların çoğunlukla Roger Collois'in oyun sınıflamasını baz aldığı görülmektedir.

Roger Collois oyunu şu şekilde sınıflandırmaktadır;

- **Sans Oyunları:** Oyuncu, bu grup oyunlarda enerji toplamak ve harcamak yerine, oyunun gidişini olurlarına bırakır. Kadere, talihe, rastlantıya dayanan oyunlardır. Fiziksel becerinin ve stratejinin önemi yoktur. Oyuncu kendi güçlerinden çok, başka güçlere inanır ve teslim olur. Örnek olarak, kâğıt oyunları, zar oyunları, fal oyunları, rulet, tombala, kumar makineleri vb. verilebilir.
- **Gösteri/Rol Oyunları:** Bu çeşit oyunlarda oyuncular kendi şahsiyetlerinin dışında bir rol üstlenerek oyunu oynamaya çalışırlar. Oyuncu hakikatte olduğundan daha farklı bir dünyadadır. Kafasında hayali bir evren oluşturur, ona benzemeye çalışır ve onu oynar. Taklit ve gösteri unsurlarını kapsayan seyirlik oyunlardır. Meddah, tiyatro, ortaoyunu, tuluat, opera, sinema vs. oyunları bu tür oyunlara örnektir.
- **Macera-Heyecan Oyunları:** İnsanın başını döndürerek ve bu yoldan onu sevdiren, coşturan, heyecan veren, ona ürpertili zevk tattıran eğlenceleri kapsar. Sallanma, coşkunca dans etme, kayak, araba veya motor gibi araçlarla hız yapma, dağa tırmanma, havada dalış gibi hareketler, kişinin geçici olarak

kaybolan bedeninin durağanlığını ve dengesini hissetme, korkaklığın üstesinden gelme ve kendine güven ihtiyacına cevap niteliği taşır.

- **Mücadele-Yarışma Oyunları:** Yarışma, çekişme, mücadele, savaşma gerektiren oyunları kapsar. Sporda olduğu gibi motor aktivitelere ya da dama, satrançta olduğu gibi zekâ gücüne dayanır. Oyuncu sadece kendine güvenir ve elinden gelenin en iyisini yapar. Şans ve tesadüf faktörü çok etkili değildir, sadece bazı oyunlarda etkenlerden birisidir (Hazar 2000).

Avedon ve Smith oyunun üç grupta sınıflandırmıştır:

Oyun sınıflarının özellikleri ve çocuklar üzerindeki etkileri şöyledir (Akandere 2013);

- **Fiziksel Beceri Oyunları:** Bu oyunlarda fiziksel yetenekler ve strateji söz konusudur. Oyunun değişen durumlarına göre, rakip takımın avantaj ve dezavantajları, anlık ve doğru karar verebilme yetisiyle oyunun sonucunu etkiler (Koşu oyunları, stafet yarışları, futbol, voleybol, vb.)
- **Strateji Oyunları:** Oyunun sonucu, oyuncunun oyun içerisindeki zekâ gücüne, becerisi ve doğru karar verme yeteneğine bağlıdır (Satranç, dama vb.)
- **Şans Oyunları:** Oyunun gidişatı oluruna bırakılır. Talih ve tesadüfi faktörlere dayanır (Tombala, rulet vs.)

2.1.3.Oyunun Çocuk Gelişimine Katkıları

Çocuğun gelişimi bakımından önemli katkıları olan oyunlar Erken çocukluk döneminde oynadığı oyunlar olarak tanımlanabilmektedir. Bu oyunlar, çocuğun çevresiyle sosyal ilişkiler kurabilmesine, kendini ifade edebilmesine, diğer bireylerle paylaşımda bulunabilmesine olanak tanımaktadır. Erken çocukluk döneminde oynamış oldukları bu oyunlar sosyal faydaların yanı sıra çocuğun bilişsel, duygusal ve fiziksel açıdan gelişim göstermesine katkıda bulunmaktadır. Çocuğun oynadığı oyunlarda karar verme ve oyunda karşılaştığı problemleri çözme becerisiyle çocuğun zihinsel açıdan gelişim göstermesini sağlayan oyunlar, fiziksel aktiviteler ile çocuğun biyolojik bakımdan gelişimine katkı sağlayarak, desteklediği gözlemlenmektedir (Horzum 2011).

Çocuklar oynadıkları oyunlar sayesinde kendilerini tanımaktadırlar. Oyun, çocuğun istek ve ihtiyaçlarının anlaşılmasında önemli bir araç olmakla birlikte, günlük yaşamında karşılaştığı uyaranların oluşturmuş olduğu gerilimin de ortadan kalkmasını ve enerjisini uygun bir yolla ortaya koyabilmesine olanak sağlamaktadır. Görüldüğü gibi oyunun, çocuğun gerçek yaşamıyla hayal dünyası arasında bir köprü görevi gördüğünden söz edilebilmesi mümkün olabilmektedir (Yavuzer 2001). Bir diğer ifade ile açıklamak gerekirse, çocuk oyunda hareket eder, düşünür, kurgular ve tüm bunları söz ve beden dili ile sergiler. Çocuk oyun yoluyla; çevresini ve insanları tanımaktadır. Ayrıca oyun sayesinde çocuk, deneyim kazanarak, gücünü ve sınırlarını denemektedir. Bu sayede, insan ilişkilerini öğrenmektedir. Oyun çocuğun sosyal ilişkileri deneyimlemesini, düşüncelerini uygun yollarla ortaya koymasını öğretir. Çocuk yaşadığı duyguları, çatışmaları nasıl göstereceğini bilemez, uygun yollarla ifade edebilmesi için bunu öğrenmesi gerekmektedir. Çocuk oynadığı oyunlarda öğrendiği bilgiler sayesinde bu duygularını nasıl göstermesi gerektiğini deneyimler, pekiştirir ve sergiler. Çocuk oyun oynarken, yaşlılarıyla birlikte olmanın keyfini yaşarken aynı zamanda yeni iletişim yollarını da keşfetmektedir (Oktay 2002).

Benzer başka bir tanımlamada da, fiziksel hareketin etkisi ile beden gelişimi sağlanmaktadır. Beden gelişimi ile de çocuğun yapabildikleri artmaktadır. Güven duygusu gelişim göstermektedir. Oyunun, çocuğun zihinsel gelişimine katkısıyla birlikte çocuk daha fazla bilgi edinilmektedir. Ayrıca çocuk oyun sırasında dil kullanım becerisini geliştirir, dikkatini toplayarak, bir amaca yönelmektedir. Oyunlar sayesinde, karar verir ve farklı çözüm yollarını arar ve deneyimler. Bunlara ek olarak iyi-kötü, doğru-yanlış, haklı-haksız gibi birçok ahlaki ve toplumsal kuralları çocuk oyun sayesinde deneyimlemektedir (Saygılı 2006).

Diğer yandan oyun esnasında birey pek çok farklı toplumsal rolü belirli bir çerçeve içerisinde değiştirme fırsatı yakalamaktadır. Birey yakalamış olduğu bu fırsat sayesinde birçok farklı rolü deneyimleme şansı elde eder. Örnek vermek gerekirse, farklı meslekleri, anne, baba, küçük çocuk, abi, abla gibi ailedeki farklı rol ve cinsiyetleri oyunla tecrübe etmektedir (Kaya 2013). Oyunun, sosyal ilişkileri anlamayı ve kendi deneyimleriyle öğrenmeyi desteklediğinden bahsedilmektedir (Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya 2015).

Sigmund Freud'un yapmış olduđu arařtırmalar ve onun yolunda ilerleyen ruh sađlıđı alanındaki alıřanlar oyunun ocuđun kiřilik geliřiminin ve ocuđun tanınmasında nemli bir ara olduđunun zerinde durarak, vurgulamıřlardır. ocuđun, oynamıř olduđu oyunlar sayesinde tm duyuları geliřim gstererek keskinleřir. Bunu yanı sıra ocuđun yetenek ve becerileri geliřim gsterir. Oyun, ocuđun her ynden geliřim gstermesinde, kiřilik kazanmasında ve ruh sađlıđında, sevgiden sonra gelen en nemli ikinci ruhsal besin olarak tanımlanmıřtır (Yrkođlu 1980). zetle aıklamak gerekirse oyun, her yařtan ocuđun geliřimi bakımından temel bir ihtiya olarak karřımıza ıkmaktadır. Bu bađlamda deđerlendirdiđimizde, ocuđun bu ihtiyaının giderilerek, doyurulması ocuđun ok ynl ve sađlıklı geliři gstermesine olanak sađlamaktadır.

Oyun, ocuk iin bir ihtiya olmakla birlikte bu ihtiyaın giderilmesi iin gereken ortam ve kořullar zaman ierisinde deđiřik gstermiřtir. Gemiřte genellikle aık oyun alanlarında ve sokaklarda akranlarla birlikte oynanan oyunlar gerek birer etkinlik iken, gnmzde daha ok kapalı ortamlarda, evlerde ya da internet kafelerde bilgisayar zerinden oynanan sanal etkinlikler halini almıřtır (Horzum 2011).

Gnmz kořullarını deđerlendirdiđimizde iletiřim ve eđlence aralarının deđiřime uđraması ve geliřim gstermesinin sonucunda geleneksel ocuk oyunları nitelik deđiřirmiřtir. Bu durum ise tercih edilmez bir hal almıřtır. Sanal ortamda farklı trlerde geliřtirilen bilgisayar oyunları, hareketsiz bir yařamla birlikte geleneksel oyunlardan uzaklařılmasına sebebiyet vermiřtir (Arslan, Ycel ve Gll 2010). Genel bir deđerlendirme yaptığımızda geleneksel oyunlardan farklı zelliklere sahip olan bilgisayar oyunları ve internetin sınırsız, etkileřimli ve anonim yapısından dolayı evrimii oyunlar, popler bir dinlence ve eđlence aracı olarak hayatlarımızda yer bulmuřtur (Liu ve Chang 2016).

Oyunlar, her yař grubu ve zellikle de ocukların geliřimine nemli bir oranda katkı sađlayan aratır. ocukların fiziksel, biliřsel, duyuřsal ve sosyal geliřimini destekleyen oyunlar, dođal bir đrenme ortamı oluřturmasının yanı sıra ocuđun severek, gnll olarak katılım etkinliđini gerekleřtirdiđi zgr bir ortam sunmaktadır. (Kukul'dan akt. Gkearsan ve Durakođlu 2014).

Lieberman'a göre (2009) oyun, çocuklar için öğrenme, motivasyon ve keşfetme aracıdır. Doğal bir ihtiyaç dâhilinde ya da içsel itici bir güç olarak, kapasiteyi ortaya çıkarmada ve duyguları tecrübe eden birer uygulama aracıdır. Oyun çocuğa, keşfetme, deneyimleme, olaylara yön vererek şekillendirmeye ve bilişsel süreçleri yapılandırma fırsatı sunar. Çocuğun, hayal gücü, yeteneklerini ve yaratıcılığını geliştirmede ve gelecekteki bilişsel, duygusal ve akademik başarısı için önemli bir rol oynar.

Döllenmeden ölüme kadar olan gelişim süreci içerisinde değişimler belli alanlarda gözlenir. Bu alanlar gelişim alanları olarak sınıflandırılır. Birey gelişim sürecinde fiziksel (fiziksel alan), sosyal (sosyal alan), duygusal (duygusal alan), kişilik (kişilik alanı), törel olarak değişir-gelişir (ahlak ve vicdan alanı). İşte gelişimin-değişimin- gözlemlendiği bu alanlara gelişim alanları denir (Hazar, Z. 2016).

- **Bilişsel Gelişime Etkisi:** Oyun çocuğa çevreyi özgürce keşfetmeyi sağlar. Amaçların olduğu kurallı oyunlar çocuğun, sorunlara neden-sonuç ilişkisi belirleyerek, çözümler üretmek yoluyla bilişsel gelişime yardım eder. Bilişsel gelişim, çocuğun temel bilgi dağarcığındaki ilerleme olarak tanımlanır. İnsanlar ve nesnelerle kazanılan tecrübeler sonrasında meydana gelir. Yapılan çalışmalar Oyun deneyimi, çocuğun bilişsel yeteneklerinin gelişimi arasındaki doğru orantıyı desteklemektedir. Bilişsel yetenekler; tanıma, sınıflama, sıralama, gözlemlleme, ayırt etme, tahmin yürütme, sonuç çıkarma, karşılaştırma ve neden-sonuç ilişkisi kurabilme becerilerini kapsar (Aksoy ve Dere-Çiftçi 2014).

Çocuk oyun aracılığıyla, şekil, renk, boyut, hacim, ağırlık, ölçme, büyüklük, sayma, zaman, mekân, yakınlık ve uzaklık gibi pek çok kavramı öğrenebilir. Oyun vasıtasıyla çocuk, eşleştirme, sınıflandırma, sıralama, çözümleme, sentez ve problem çözme gibi birçok zihinsel eylemi oyun ile öğrenebilir (Mangır ve Aktaş'tan akt. Öztürk 2007).

- **Psiko-motor Gelişime Etkisi:** Oyun aktivitelerinde fiziksel hareketlerin denenmesi süratli, akıcı ve doğru motor becerilerin edinilmesini sağlamaktadır. Çocuk, oyun süresince bedeninin dünya üzerindeki tesirini ve kontrolünü öğrenmektedir. Küçük objelerle oynaması ile İnce motor becerileri ve el-göz

koordinasyonu gelişirken, daha büyük ve hareketli objeler ile oynaması sonucunda kaba motor hareketlerinde beceri edinebilmektedir. Bu yolla çocuğun kendi bedenini tanıma, keşfetme ve yeteneklerine ilişkin özgüveni artmaktadır. Ayrıca çocuk oyun yoluyla, organlar arasında eşgüdüm ve denge sağlayarak, hareketlerinde esneklik ve çeviklik elde edebilir. (Pehlivan 2012).

- **Sosyal Gelişime Etkisi:** Oyun, çocukların etkili sosyal insanlar olmaları adına, ihtiyaç duydukları şahıslar arası becerilerin öğrenilmesine katkı sağlar. Çocuklar kurallı oyun oynayarak; insanlarla işbirliğini olanaklı kılan oyunu planlarken, karşılıklı fedakârlık yaparken, kuralları belirleyip yürütürken ve vaad ettikleri sözleri tutarak toplumsal kaideleri anlamaya başlarlar. Bu düşüncenin sonucu olarak, akran grupları kendilerini yönetebilir hale gelirler ve gurup üyeleri olarak özerk, demokratik ve ahlaki şekilde düşünüp hareket eden bireylere dönüşürler (Hazar'dan akt. Elkind 2011).

Çocuk, oyunda aile fertlerinin görevlerini, mesuliyetlerini, davranış biçimlerini öğrenebilir ve uygun gördüğü davranışları tekrarlayarak pekiştirebilir. Çocuk oyunda türlü meslek gruplarını taklit ederek o mesleğe ait kuralları öğrenebilir. İnsanlarla kurmuş olduğu iletişim nezdinde, gözlem, işbirliği yapmayı öğrenebilir, yardımlaşma hissini geliştirebilir. Oyun yoluyla günaydın, iyi geceler ve teşekkür etme gibi sözel kuralları; ayrıca sıra bekleme, konuşan birini dinleme, trafik kurallarına uyma, telefon ile konuşma gibi kaideleri de öğrenebilir. İyi-kötü, doğru-yanlış, güzel-çirkin gibi adabı muâşeret kurallarını pekiştirebilir. Başkalarına saygı gösterme, karar verip uygulayabilme, verilen görevleri üstlenme, işbirliği yapma gibi toplumsal kaideleri öğrenebilir (Mangır ve Aktaş'tan akt. Öztürk 2007).

- **Duygusal Gelişime Etkisi:** Oyun çocuğun duygu düzenlemesini sağlayan mükemmel bir araçtır. Mutluluk, sevinç, acıma, acı, korku, kaygı, düşmanlık, dostluk, , kin, nefret, sevgi, sevme, sevilme, güven duyma, ayrılık, bağımlılık, bağımsızlık, gibi pek çok duygusal tepkiyi çocuk oyun yolu ile öğrenmektedir (Pehlivan 2012). Çocuk, kendisini rahatsız eden durumları ve insanlarla paylaşmadığı duygularını oyuna yansıtarak ve oyun ile ifade edebilir. Çocuk, aile içindeki olumsuz olayları, korkularını, arkadaşlarıyla iletişime geçme

konusunda yaşadığı sıkıntıları oyuna yansıtabilir. Kendine göre bir çözüm yolu bularak, bu şekilde kaygılarından kurtulabilir. Çocuk oyun sırasında çeşitli duygusal tepkiyi (mutluluk, sevinç, acıma, korku, kaygı, dostluk, düşmanlık, kin, sevgi, güven gibi) ve aynı zamanda bazı tepkilerini kontrol etmeyi öğrenebilir (Mangır ve Aktaş'tan akt. Öztürk 2007).

- **Dil Gelişimine Etkisi:** Çocuklar oyun içinde yeni sözcükler öğrenir ve bu da ifade edilen sözcükleri anlamayı sağlar. Aynı zamanda da anlama yeteneğinin zamanla artmasını sağlar. Oyunda dil, çocuğun düşünce ve duygularını anlatır. Oyunla konuşma problemi olanların, bu problemleri çözülmeye çalışılır ve oyunla çocuğun sözcük haznesi gelişir, düzgün cümleler kurar, kendine güvenli konuşma alışkanlığı kazanır (Akandere 2013).

Oyunların çoğunluğu dil kullanımını gerektirdiğinden, oyunlar çocukların konuşma gelişimini desteklemektedir. Çocuklar oyunda yeni sözcükler öğrenerek, öğrenmiş oldukları kelimelerle birbirlerine bilgi aktarabilmektedirler (Mangır ve Aktaş'tan akt. Öztürk 2007).

2.2.Dijital Oyun

Teknoloji çağının gelişimiyle, günümüzde eğlence ve boş vakitleri değerlendirme maksatlı dijital oyunlar, çocuklar, ergenler ve yetişkinler tarafından çoğunlukla oynanmaktadır (Horzum, Ayas ve Çakırbalta 2008). Dijital oyun, monitör, fare, klavye ya da joystick gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünüdür (Kaya 2013).

Teknolojideki gelişmelerle paralel olarak dijital oyunlar da gelişmiştir. Önceleri televizyonlara takılan oyun konsollarıyla çok yüksek olmayan grafik özelliklerine sahip oyunlar oynanırken, bilgisayarın gelişmesiyle bu konsolların yerini bilgisayarlar aldı. Bilgisayarlar evlerde yaygın olarak kullanılmaya başladıkça bilgisayar oyunları da evlere daha çok girmeye başladı (Kukul 2013).

Kirriemuir'a göre (2002) “video oyunları” ve “bilgisayar oyunları” kavramlarının birbirlerinin yerine kullanılabileceğini ifade etmiş bu kavramlara “konsol oyunları” ya da “dijital oyunlar” ifadelerinin de eklenebileceğini belirtmiştir. Dijital oyunlar bilgisayar, akıllı telefon, oyun konsolu, tablet vb. cihazlarla oynanan

oyunlar olarak tanımlanmaktadır. Kirriemuir’a (2002) göre dijital oyun çeşitleri şu şekildedir;

- Oyun kolu, giriş aygıtı yardımıyla televizyona bağlı bir oyun konsolu kullanılarak,
- Televizyon aracılığıyla, bir uydu ya da dijital abonelik sistemi üzerinden erişilebilen sistemleri kullanarak,
- Bir bilgisayar ya da Macintosh kullanarak,
- Atari salonlarında bulunan (arcade tipi) oyun kabinleri kullanılarak,
- Taşınabilir gameboy türü cihazlar kullanılarak,
- Cep telefonu, el bilgisayarı gibi elektronik cihazlar kullanılarak oynanan oyunlardır.

Değişen ve Gelişen oyun zihniyetinin etkisiyle dijital oyunlar, bilişim teknolojisinin hızla gelişen önemli alanlarından birisidir. Farklı mekânlarda hareketlilik öncülünde oynanan oyunlar şimdilerde daha çok dijital ortamlarda oynanmaktadır. Dijital oyun üreticisi firmalar farklı oyunlar üretmekte, daha fazla kullanıcıya ulaşmayı hedeflemektedir. Bu oyunların içeriği askeri, tarihi, stratejik, spor ya da eğitsel oyunlar gibi çeşitli alanlar olabilmektedir. Mitchell ve Smith’e (2004) göre oyun türleri; aksiyon oyunları, macera oyunları, dövüş oyunları, platform oyunları, simülasyon/modelleme/rol modelleme oyunları, mantıksal oyunlar, matematik oyunlarını kapsamaktadır.

İnsanlar birçok nedenden dolayı oyun oynayabilmektedir. Bunlar arasında;

- Dinlenme,
- Yapacak başka bir şey bulamama,
- Boş zaman geçirme,
- Eğlence,
- Rahatlama,
- Rekabet,

- Meydan okuma,
- Stres atma,
- Zekâ geliştirme,
- Sosyal ortam sağlama,
- Tekrar dönebilme.

Gerçek hayattan uzaklaşma gibi birçok neden karşımıza çıkmaktadır (Orhan'dan Akt. 2018 Griffiths ve Hunt 1995, Kirriemuir 2002, Tüzün 2004, İnal ve Çağıltay 2005, Wan ve Chiou 2006).

2.2.1. Dijital Oyunlarının Tarihçesi

Günümüz şartlarında toplumun her kesiminden çok sayıda kişinin eğlence, bilgiye erişim, alış-veriş yapmak gibi birçok amaçla kullandığını görmekteyiz. Bilgisayarı tarihsel süreçte incelediğimizde ilk kullanımının İkinci Dünya Savaşı'na kadar uzandığını görmekteyiz. İlk zamanlarda bilgisayarın akademik alanda ve bazı ticari kuruluşlarda kullanıldığını görmekteyiz. 1980'lere geldiğimizde ise masaüstü bilgisayarlar yaygınlaşmıştır. Ayrıca bu dönemde kullanımın artması ile birlikte bilgisayar fiyatlarında düşüş yaşanmıştır. Bu durum ise birçok ev ve işyerinde bilgisayarın kullanımının yaygınlaşmasına neden olmuştur (Yılmaz 2010).

Türkiye'de yaşayan halk bilgisayar oyunları ile batı dünyasından daha geç bir şekilde tanışmıştır. Fakat bu gecikmeyi kısa zamanda telefi etmiş, yakın kullanım seviyesine ulaşmışlardır. Türkiye'nin dijital oyunlarla tanışması 1980'li yıllara dayanmaktadır. 1980'lerde renkli televizyonlar, video oynatıcılar gibi benzer aletlerin ülkeye girmesiyle gerçekleşmiştir. Ancak bilindiği üzere bu teknolojinin pahalıdır. Bu nedenle bu teknolojiye o dönemde yalnızca küçük bir grup erişilebilmiştir. Ayrıca o dönemde ülkedeki siyasi ortam, televizyon yayınının siyah-beyaz ve tek bir devlet kanalından sınırlı saatlerde sunulması, eğlence alternatiflerinin kısıtlı olması gibi nedenlerle dijital oyunların sunduğu fantastik evren kullanıcıların hızlı bir şekilde dikkatini çekmesine neden olmuştur (Yılmaz ve Çağıltay 2005).

Bilgisayar ve video oyunlarında oyun ekran aracılığıyla görüntülenmektedir. Bu tür oyunlarda veri girişi ise klavye, joystick aracılığıyla gerçekleşmektedir. Bu

sebeplerden dolayı bilgisayar ve video oyunları çoğu zaman aynı anlamı ifade eden terimler ile anılmaktadır (Kirriemuir 2002). Bu bağlamda değerlendirdiğimizde bilgisayar ve internet aracılığıyla oynanan oyunların temelinde, video oyunlarına dayanmaktadır denilebilir. 1990'ların başlarında video oyunlarının en yaygın olduğu yıllardır. Ancak 2000'li yıllara gelindiğinde ise video oyunlarının yerini bilgisayar oyunları almıştır. Günümüze bakacak olursak bilgisayar oyunlarının kullanımı her geçen gün artış göstermektedir. Her yaştan birey bilgisayar oyunlarını yaygın bir şekilde kullanmaktadır (Torun, Akçay ve Çoklar 2015).

2.2.2. Dijital Oyunların Sınıflandırılması

Teknolojideki değişim gelişim olgusuna paralel olarak dijital oyunlar da değişip gelişmiştir. Önceleri televizyonlara takılan oyun konsollarıyla grafik özellikleri çok iyi olmayan oyunlar oynanırken, bilgisayarın gelişmesiyle bu konsolların yerini bilgisayarlara bırakmıştır. Bilgisayarın evlerde yaygın olarak kullanılması bilgisayar oyunlarının da evlere daha çok girmesine sebep oldu. (Kukul 2013).

1. Dijital oyunlar, Kukul'a (2013) göre oyunun amacına, oynanma şekline, oyuncu kişi sayısına ve oynanan ortama göre değişmektedir.
 - Kullanılan teknoloji dikkate alındığıdaysa dijital oyunlar, konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak sınıflandırılabilir.
 - Oyunu oynayan kişiler açısından bakıldığında ise, tek kullanıcı (single player) ve çok kullanıcı (multi player) oyunlar olarak sınıflandırılabilir.
2. Dijital Oyunlar Binark, Bayraktutan, Sütçü ve Fidaner ise (2009), sanal ortamda oyun oynama eylemini dijital oyun olarak tanımlamış, teknolojik donanım ve ağ bağlantısına göre dijital oyun türlerini sınıflandırmıştır;
 - *Konsol oyunları,*
 - *PC oyunları,*
 - *Çevrimiçi (online) oyunlar şeklinde sınıflandırmıştır.*
3. Ögel ise (2012), dijital oyun türlerini ve içeriklerini göre on başlık altında sınıflandırmıştır;

- *Aksiyon oyunları:* Süratli ve ani oyunlardır. Örneğin; labirent oyunları, ateş edilen oyunlar, araba yarışları ve takip oyunları bu kategoridedir.
- *Macera oyunları:* Sanal dünyada yolunu bulma, nesneleri toplama ve bulmacaları çözme oyunudur.
- *Dövüş oyunları:* Hızlı ve atletik hareketlerin sergilendiği oyunlardır. Kuvvet ve bilek gücü ön planda olup kişinin egosunu tatmin etmeye yöneliktir ve bireyseldir. Büyük yaştaki ve psikolojik yönden kuvvetli olan kişilere hitap eder.
- *Bilmece oyunları:* Çözülmesi gereken problemler içerir. Genellikle görseldir.
- *Eğlence türü oyunlar:* Okey, tavla, kâğıt oyunlarıdır. İnternet ortamında bir araya gelerek vakit geçirmeyi sağlar. Zihinsel beceri ve dikkat yeteneğinin gelişmesine katkıda bulunabilir.
- *Rol-oynama (RPG) oyunları:* Bu oyunlarda kendinizce belirlenen ve kendine has özellikleri olan roller (insan, peri, büyücü vb.) oynanır.
- *Simülasyon oyunları:* Bir aracı kullanmak, uçurmak veya dünyalar kurmakla ilgili oyunlardır.
- *Spor oyunları:* Sportif karşılaşma, yarışma türü oyunlardır. Müsabaka kazanma amacı taşır. Bilgisayara karşı, multiplayer ya da internette oynanabilir. Uluslararası kurallar geçerlidir. Her yaşa hitap edebilir. Çabukluk, hızlı düşünme ve karar verme yeteneğini geliştirir.
- *Strateji oyunları:* Büyük bir şeylerin sorumluluğunu almak (örneğin bir ordu veya bir uygarlık) ve onu istediğiniz şekilde geliştirmekle ilgili oyunlardır. Bilgisayara karşı, multiplayer ya da internette oynanabilir.
- *Görev içerikli aktivitesi yüksek oyunlar:* Askeri ve polisiye oyunlarıdır. Bir görev tamamlanmaya ve rakibi etkisiz hale getirilmeye çalışılır. Bilgisayara karşı, multiplayer ya da internette oynanabilir.

2.3. Bağımlılık

Çok boyutlu bir kavram olan bağımlılık kavramı ile ilgili literatürde birçok tanımla karşılaşilmektedir. Yapılan tanımlamalarda uzlaşılan husus, bağımlılığın bir ilişki türü olarak kendisini ortaya koymasıdır. Bağımlılık kavramı genel olarak, belirli bir durum ya da obje ile kurulan ilişki sonrasında ortaya çıkan bir vaziyet olarak değerlendirilmekte ve birbirleri ile ilişkili davranışların bir sonucu olarak görülmektedir (Young 1999).

Bir başka ifadeyle de bağımlılık; bireylerin belirli bir madde, ürün ve/veya hizmeti uzun süre kullanmaları doğrultusunda kendilerini geçici olarak iyi hissetmeleri durumu olarak tanımlanabilmektedir (Seferoğlu ve Yıldız 2013).

Bir başka ifadeyle başka yollarla alınamayacak duygu ve tatmin edici hislerin kişiye sunulmasıdır. Bağımlılık acı, rahatsızlık ve belirsizlik duygularını engelleyen, kişinin kendisini iyi hissetmesini sağlayan ya da kişinin üstesinden gelmekte zorlandığı durumların unutulmasını yapay ya da geçici güvenlik hissi oluşturan bir durumdur (Çakır, Horzum ve Ayaz 2013).

Bireyin bir kereden fazla, kullandığı maddeyi terk etmek istemesine rağmen bırakamaması, bunun tersine madde kullanım sıklığının ve dozunun artarak devam ettiği, maddenin bulunmadığı durumlarda birtakım mahrumluk belirtilerinin yaşandığı ve bunlara rağmen madde kullanımının devam ettirilerek ısrarlı olunması durumunu yaşayan bireyleri “bağımlı” olarak ifade ederken, bu sürecin kendisini “bağımlılık” olarak tanımlamaktadır (Yeltepe, E. 2013)

Yapılan incelemeler ve çalışmalar doğrultusunda da bağımlılık ikiye ayrılmaktadır. Davranışsal bağımlılıklar ve fiziksel bağımlılıklar (Öztürk, Odabaşoğlu, Eraslan, Genç ve Kalyoncu 2007).

Davranışsal bağımlılıklar; bilgisayar, televizyon, kumar, seks, internet, oyun gibi bağımlılıklar, fiziksel bağımlılıklar ise Alkol, sigara ve uyuşturucu bağımlılığı olarak sınıflandırılmaktadır. Kimyasal bağımlılıklar için belirlenmiş ölçütlerin, davranışsal bağımlılıkların tanımlanmasında kullanılması davranışsal bağımlılıkların klinik olarak tanımlanmasını da mümkün kılmıştır (Griffiths 1999).

2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital medya araçlarının kullanımının artması ile birlikte, bilgisayar oyunlarına ve dijital oyunlara hemen her ortamdan kolaylıkla erişilir hale gelmiştir. Her geçen gün yenilenen dijital oyunlar herkesin özellikle çocukların ilgisini çekebilecek düzeyde hazırlandığından, çocukların bu oyunlara bağımlı hale gelmeleri söz konusu olmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı, çocukların oyun oynamayı uzun süre durduramamaları, oyunu gerçek yaşantılarıyla ilişkilendirmeleri, oyun nedeniyle sorumluluklarını aksatmaları ve oyunu diğer etkinliklere tercih etmeleri olarak tanımlanan bir durumdur (Horzum 2011).

Bilgisayar bağımlılığı, İnternet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı gibi teknoloji bağımlılıkları davranışsal bağımlılıklar olarak nitelendirilmekte, aynı zamanda bu bağımlılıklar birbirileri ile ilişki göstermektedir. Griffiths (1999) İnternet'in kendisinin bağımlılık yapmadığını, kullanıcıların İnternet'te elde ettikleri kumar, alış veriş, oyun gibi materyallere bağımlı olduklarını belirtmektedir.

Horzum, Ayas ve Çakır (2008), dijital oyunlara yönelik bir süre sonra dijital oyun bağımlılığına dönüşmesinin temelini şu şekilde sıralamışlardır.

- Bireyler; boş zamanlarını değerlendirme istekleri, stresten uzaklaşabilmek ve rahatlama arzusu temelinde dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Bireyler, yapacak daha iyi bir şey bulamadıklarını düşünmek ve eğlenmek dolayısıyla dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Bireyler; içerisinde bulundukları olumsuz koşullardan uzaklaşabilmek, kurtulabilmek ya da gerçek yaşamla olan bağlarını bir süreliğine de olsa koparabilmek için dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Bireyler, sanal da olsa farklı karakterle iletişime geçebilmek ve düşsel ortamlarda var olabilmek arzusu ile dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.

- Bireyler, zihinlerini bir süreliğine de olsa sadece bu oyunlara odaklayarak başka bir şey düşünmek istememek dolayısıyla dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.

Wan ve Wen (2013) yapmış oldukları çalışmada ergenlerin oyun bağımlısı olma sebeplerini incelemişlerdir. Yapmış oldukları çalışmada şu sonuçlara ulaşmışlardır;

1. Psikolojik ihtiyaçlar ve motivasyonlar: Eğlenme ve boş vakit değerlendirme, duygusal başa çıkma, gerçeklikten uzaklaşma, sosyal gereksinimlerin tatmini (arkadaş edinme, dostlukları güçlendirme ve aidiyet duygusu oluşturma), başarıma ihtiyacı, heyecan ve meydan okuma ihtiyacı, güç ihtiyacı (üstün olma duygusu ve kendine güvenin artması)
2. Bağımlıların yaşamına odaklanma: Araştırma sonucunda görüşme yapılan çocukların çoğu bilgisayar oyunlarının olmadığı bir hayatı “karanlık” ve “sıkıcı” olarak gördüklerini ifade etmiş, bilgisayar oyunlarını yaşamlarının odak noktası olarak bulduklarını belirtmişlerdir.
3. Sanal kendi ve gerçek kendisinin etkileşimi: Çalışma sonucu çocukların bilgisayar oyunlarında gerçek yaşamlarında yapamadıkları davranışları gerçekleştirdikleri görülmektedir. Oyuncular gerçekte hayatta olmadıkları rollere girebilmekte başka bir ifadeyle gerçeklikten uzaklaşabilmektedirler. Çocukların bunu yapma sebebi olarak gerçek yaşamlarındaki zayıf yönlerini kapatmak, bu manada kendilerini tatmin etmek olduğu görülmektedir.
4. Telafi edicilik veya derin memnuniyet: Çevrimiçi oyunlar, çocukların başka insanlarla iletişim kurma ihtiyaçları karşılama bir yol olarak görülmektedir. Bağımlılar farklı insanlarla ilişki kurma gereksinimlerini bilgisayar oyunları vasıtasıyla tatmin edebilmektedir.
5. Kendi-yansımaları: Bağımlılar daha fazla güç ve başarı istedikleri için bilinçsiz bir şekilde çevrimiçi oyun oynayabilmektedir. Fakat bunu gerçekte bu mümkün olmayabilmektedir. Çevrimiçi oyunlarda oyuncular, güç ve başarı ihtiyacını geçici olarak takip edebilir fakat gerçek yaşamlarında bu sıkıntılarla karşı karşıya gelemezler ve bu nedenle bir çelişki oluşturmuş olurlar.

Dijital oyunların çocuklarda sürekli kazanma ya da birinci olma isteği uyandırması ve sosyal yaşamın içinde böyle bir algının olmaması, sosyal yaşamdan uzaklaşılmasına neden olmakta ve sosyal ilişkileri zedelemektedir.

Video oyunu oynama ile ilgili uyumsuz ve inatçı davranış olarak tanımlanan oyun bağımlılığı bir tür teknoloji bağımlılığı türü olarak kabul edilmekle birlikte internet bağımlılığı alt kategorisinde de değerlendirilmektedir. Teknolojinin psiko-aktif ilaçlar gibi bağımlılık yaratan etkisinden söz edilmektedir. Video oyunu oynarken tamamen kontrolden çıkma ve aşırıya kaçan davranışlar sonucu iş, eğitim, kişiler arası iletişim, hobi, genel sağlık, psikolojik olarak iyi olma hali gibi hayatın her yönünü olumsuz etkileyen sonuçlarla karşılaşılabilir. Farklı kişilik tipinde ve oyun türlerinde video oyunu bağımlılığının farklılık gösterdiği ifade edilmektedir (Gökçearslan ve Durakoğlu 2014).

Cep telefonu, sosyal medya, internet vb. gibi dijital medya araçları, mutlaka ki özellikle günümüz itibarıyla tamamen yaşamın dışında bırakılabilecek nitelikte değildir. Ancak bu durum, dijital medya araçları kullanımının doğru yönetilemediği durumlarda dijital bağımlılığa neden olmakta ve insanlar bu dijital medya araçlarını kullanma ile dijital bağımlı olmama arasında nasıl denge kurabileceklerini bilemediklerinden sorunlara neden olabilmektedir (Hazar ve Hazar 2017).

Alan yazın incelendiğinde dijital oyunların, oyuncular üzerinde birçok olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğu yapılan çalışmalarla ortaya konulmuştur. Özellikle gelişim döneminde bulunan çocukların bilişsel, duyuşsal, sosyal ve fiziksel açıdan bu dönemde daha kolay etkilendiği ve dijital oyunların bu gelişim alanlarını doğrudan etkilediği yapılan araştırmalar sonucunda kanıtlanmıştır.

Dijital oyunların çocukların gelişim alanlarına yönelik etkileri genel olarak değerlendirilecek olursa özellikle bilişsel gelişime katkı anlamında stratejik düşünebilme, hızlı ve doğru karar verme, problem çözme, teknoloji kullanımını öğrenme gibi olumlu katkılarının olduğu ileri sürülmektedir (Tüzün 2002, Horzum vd. 2008, Tarhan ve Nurmedov 2011, Akçay ve Özcebe 2012, Şahin ve Tuğrul 2012, Ocak 2013, Irmak, 2016; <http://ailetoplum.aile.gov.tr>).

Ancak bu oyunların yapısı gereği çocukları yalnızlaştırarak ve gerçek yaşamdan soyutlayarak sosyal hayattan kopardığı da bir gerçektir. Özellikle şiddet içerikli oyunların çocuklarda şiddet duygusunu ve şiddet davranışını içselleştirerek bu duyguyu zamanla normalleştirmesine ve şiddete yatkın bireylerin yetişmesine neden olduğu da bilinmektedir. Bu oyunların oynanış şekli ve süresi göz önüne alınacak olursa, çoğunlukla oturarak ve saatler süren bir oyun oynama şeklinde olduğu, bunun sonucu olarak oyuncuların beslenme, uyku, tuvalet gibi ihtiyaçlarını erteledikleri ve uzun süreli hareketsiz kalmaktan dolayı solunum, dolaşım, kas ve iskelet sistemleri gibi sistemlerin gelişimlerinin olumsuz etkilendiği yapılan araştırmalarda vurgulanmaktadır. Artarak devam eden dijital oyun oynama davranışının bir sonucu olarak, bireylerin birer oyun bağımlısı olduğu da altı çizilmesi gereken önemli konulardandır (Smith 2004, Gentile ve Anderson 2006, Horzum vd. 2008, Lieberman 2009, Griffiths ve Meredith 2009, Yengin 2010, Ögel 2012, Akçayır 2013, Arslan vd. 2014, Aydoğdu-Karaaslan 2015, Torun, Akçay ve Çolaklar 2015).

2.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri

Dijital oyun bağımlılığı, tıpkı diğer bağımlılık şekillerinde olduğu gibi süreç içinde gelişim göstermektedir. Bağımlılık olgusunun genel olarak süreç içerisinde görülen belirtileri Bass tarafından 2015' te Şekil 1' deki gibi belirlenmiştir (Bass 2015).



Şekil 1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri

Kaynak Aktaş 2018

Bass tarafından 2015'te yapılan çalışmanın yanı sıra Young'ta bireyin oyun bağımlısı olduğunu gösteren belirtileri sınıflandırmıştır. Bu belirtiler aşağıdaki gibi sıralanabilir (Young 2009):

- Bağımlılıkla ilgili uyarı işaretlerinin bilinmesi gerekmektedir,
- Oyunla ilgili endişelerin varlığının gözlemlenmesi gerekmektedir,
- Oyun kullanımını saklama ya da yalan söyleme davranışının sergilenmesi gerekmektedir,
- Oyun dışındaki diğer faaliyetlere ilginin kaybolduğunun gözlemlenmesi gerekmektedir,
- Sosyal açıdan içe kapanma davranışının sergilenmesi gerekmektedir,
- Savunuculuk ve öfkelenme gibi davranışların sergilenmesi gerekmektedir,
- Psikolojik geri çekilme davranışının sergilenmesi gerekmektedir,
- Bir kaçış olarak oyunu tercih etme durumu söz konusu olmaktadır,
- Olumsuz etkilerine rağmen oyun oynamaya devam etme, oyundan vazgeçememe gibi davranışların sergilenmesi gerekmektedir,

2.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Etkileri

Dijital oyunların oyuncular üzerindeki etkilerini inceleyen araştırma çalışmalarına baktığımızda literatürde hem olumlu hem de olumsuz etkiler oluşturduğunu kabul ve tespit eden çalışmalar bulunduğunu görmek mümkündür (Chassiakos ve ark. 2016, Çavuş ve ark. 2016). Genel olarak değerlendirdiğimizde dijital oyunlar gerek çocuk ve ergenler gerekse erişkinler için keyif verici bir eğlence aktivitesi olarak tanımlanmaktadır. Ancak her yaş grubu için dijital oyunlar bilinçsiz bir şekilde kullanıldığında hem birey hem aile hem de toplum açısından olumsuz sonuçlar doğurmaktadır (Kuss ve Griffiths 2012, Çakır 2013).

Dijital oyunlar özellikle oyuncular açısından motivasyon ve öğrenme aracı olarak kullanılabilirken, diğer taraftan ise içeriklerindeki şiddete yatkınlık sebebiyle çocuklarda şiddet ve saldırganlık davranışı sergileme eğilimini kolaylaştırmaktadır (Aydoğdu 2015). Özellikle yaş itibarıyla gelişim dönemi içerisinde bulunan çocuklar fiziksel, sosyal, ruhsal gibi birçok yönden etkilemektedir (Hazar ve Hazar 2017).

2.4.2.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Yeni genç nesil, sürekli gelişim gösteren teknolojiye hızlı ve rahat uyum sağlamaktadır. Teknolojiye sağladıkları uyumla aynı şekilde dijital oyunlara uyum sağlama da en iyi performansı gösteren grup olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle bu grupta yaygınlık gösteren oyun oynama davranışının aşırı tekrarlanmadığı takdirde normal olduğu ve kişiye çeşitli olumlu katkılar sağladığı da yaygın bir düşünce olarak karşımıza çıkmaktadır (Irmak ve Erdoğan 2016).

Literatürde yer alan araştırma çalışmalarını incelediğimizde, dijital oyun oynayan çocukların oynamayanlara kıyasla etkileşime daha açık olduğu, motivasyonlarının artış gösterdiği, dikkat ve problem çözme ile ilgili tepki sürelerinin, görsel, motor ve uzaysal becerilerinin, okul dışındaki arkadaşlarla etkileşim seviyesinin ilerleme gösterdiği ve can sıkıntısının azaldığı tespit edilmiştir (Anderson ve Warburton 2012, Vollmer ve ark. 2014). Bunlara ek olarak dijital oyunların özgüven ve başarı duygusu kazanma ve gerçek dünya problemleriyle başa çıkma becerisini edinmede katkı sağladığı çeşitli araştırma çalışmaları ile desteklenmektedir (McLean ve Griffiths 2013, Gunawardhana ve Palaniappan 2015).

Dijital oyunların diğer olumlu etkilerini incelediğimizde özellikle çocuk ve ergen oyuncuların zihinsel gelişimine katkı sağladığı, profesyonel olarak iş yapabilme kapasitelerinin, stratejik ve analitik düşünebilme yeteneklerinin geliştiği ve karar alma sürecini hızlandığı gibi etkilerin gerçekleştiği görülmekte olup, alan yazında yer alan çalışmalar ile desteklenmektedir (Çavuş ve ark. 2016, Toran ve ark. 2016). Akademik başarıda artış, motor becerilerin ve el göz koordinasyonunun hızlanması, yorgunluk ve stresin azalması, rahatlama ve eğlenebilme olanağı dijital oyunların oyuncularına sağlamış oldukları diğer olumlu katkılar arasında yer almaktadır (Gökçearslan ve Durakoğlu 2014, Irmak ve Erdoğan 2016, Hazar ve Hazar 2017).

2.4.2.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Eğlence amaçlı olmalarına rağmen, dijital oyunların artan kullanımı, özellikle çocuklar ve ergenler arasında oyuncular için olası olumsuz sonuçlar hakkında endişe yaratmaktadır (Männikkö ve ark. 2014). Oynadığı oyunda başarı gösterip galip gelen oyuncuda bu galibiyet sebebiyle gelişen üstünlük hissi onu mutlu ederek haz duygusunu tatmin eder. Dolayısıyla bireyde oyun oynama davranışına süreklilik

kazandırma güdüsü oluşmaktadır. Böyle durumda ise oyuncu sadece oyun ile mutlu olmayı tercih etmektedir. Bu noktada ise bağımlılık döngüsüne girileceğinden dijital oyunların olumsuz etkilerinin varlığı ortaya çıkmaktadır (Çakır 2013). Dijital oyunlara bağımlılığın olumsuz etkileri bir hayli fazla sayıdadır. Bu etkileri psikolojik, fiziksel ve sosyal açıdan gruplandırmak mümkün olmaktadır. Şimdi bu grupları madde madde inceleyelim.

❖ **Psikolojik ve Davranışsal Etkiler:** Oyuncuların istekleri doğrultusunda kendilerine yakın hissettikleri karakterlerle özdeşleştiği dijital oyunlarda gerçek ve sanal ortam kurgusu iç içe olduğundan oyuncuda zamansızlık hissi oluşturmaktadır. Çevrimiçi oyunlarda kişi oyunda aktif olduğu süre içinde karakterini geliştirmeye uğraşır ve oyundan çıkış yaptığında yabancılaşma hissi ortaya çıkmaktadır. Bunun sebebi ise oyuncu aktif olmadığı zamanlarda dahi oyunun devam ediyor olması olarak karşımıza çıkmaktadır (Karahisar 2013).

Alan yazında yer alan araştırma çalışmalarına baktığımızda aşırı dijital oyun oynamanın, ergenlerde ve genç erişkinlerde depresyon olasılığı ile ilişkili olduğu ayrıca aşırı oyun oynayan ergenlerin anksiyete, sigara, uyuşturucu kullanımı, şiddet ve intihar düşüncesi gibi diğer risk davranışlarına daha yatkın olduğu tespit edilmiştir (Männikkö ve ark. 2014, Vollmer ve ark. 2014, Wittek ve ark. 2016).

Çocuk ve ergenlerde agresif davranışlara, kişilik değişimlerine, yüksek anksiyete ve psikomotor bozukluklara, özgür düşünce ve arzu-eğilim yitimine, oyunculara makineleşme ve şiddet belirtilerine, duyguların azalmasına, öğrenme bozukluklarına, çocukların erken olgunlaşmasına, dikkat sorunları, düşük akademik başarı, öğretmen ve arkadaşlarıyla tartışma eğilimine, düşmanca tavrın artış göstermesine sebebiyet vermektedir (Anderson ve Warburton 2012, Şengül ve Büber 2016, Karaca ve ark. 2016). Şiddet içerikli dijital oyunlara fazla maruz kalmış ergenlerin daha düşmanca davranarak fiziksel kavgalara girme ve öğretmenlerle tartışma olasılıklarının daha yüksektir. Ayrıca bu bireylerin genel olarak akademik notlarının da daha kötü/düşük olduğu tespit edilmiştir (Li ve ark. 2012).

❖ **Fiziksel Etkiler:** Dijital oyun oynayarak çoğunlukla oturan ve saatler boyu oyun oynayan birey, bunun neticesi olarak beslenme, uyku, tuvalet gibi temel

ihtiyalarını ertelemektedir. Byle durumda bireyin uzun sreli hareketsiz kalmasından dolayı solunum, dolařım, kas ve iskelet sistemleri gibi sistemlerinin geliřimleri olumsuz etkilenmektedir (Bass 2015, Hazar ve Hazar 2017).

Oyun tr ve kullanılan oyun kontrol sistemine baėlı olarak obeziteden el bileėi sendromuna kadar fiziksel sorunlar meydana gelebilmektedir (Din 2012). Mentzoni ve arkadaşları oyunun sorunlu kullanımı ile her iki cinsiyette bilek ile n kol kırığı riski arasında bir baėlantı olduėu ynnde bulgular elde edilmiřtir (Mnnikk ve ark. 2014). Bunlara ek olarak epileptik nbetler, duyu kaybı, iřitsel halsinasyonlar, obezite, bilek aėrısı, boyun aėrısı, kabarcıklar, nasırlar, boėaz tendonları ve parmakların uyuřması, uyku anormallikleri ve yaralanmalar uzun sre hareketsizliėe baėlı geliřen diėer fiziksel etkiler olarak karřımızca çıkmaktadır (Griffiths 2015).

- ❖ **Sosyal Etkileri:** ocukların dijital oyundaki sosyal ortama ayırdıkları srenin uzaması yz yze iletiřimi azaltmaktadır. Bu durum ocuėu yalnızlařtırmakta ve sosyal etkileřimde bozulmalara sebep olmaktadır (Uz ve aėıltay 2015, Toran ve ark. 2016, Hazar ve Hazar 2017).

Oyunlara ařırı zaman ayırmanın zararlı sosyal iliřkilere, okul-iř yařamında aksamalara, baėımlılık davranıřına neden olduėu yaygın bir dřnce olarak karřımıza çıkmaktadır (Karaca ve ark. 2016). Ergenlik dneminde bireylerin yařam memnuniyetleri, saėlık sorumlulukları, sosyal destek ve egzersiz davranıřları gibi birok saėlıkla ilgili belirleyicilerin asimilasyonu ile olumsuz řekilde baėlantılı olan bilgisayar kullanılarak nemli bir zaman harcaması olduėu da savunulan grřler arasında yer almaktadır (Mnnikk ve ark. 2014). zellikle aba sarf etmeden oynanan bireysel oyunlar ocukları pasif alıcı rolne brmektedir. Bu durum ise zamanla ebeveyn ocuk arasında tartıřmalara sebep olmaktadır (Toran ve ark. 2016).

2.4.3. Dijital Oyun Baėımlılıėı Tedavisi

Genel olarak deėerlendirdiėimizde dijital oyunlara baėımlılık kavramı ok uzun yıllardır karřımıza çıkmaktadır. Ancak bu baėımlılıėın tedavisi ile ilgili alıřmalar bařlangı ařamasındadır. Son yıllarda dijital oyun baėımlılıėı kavramı DSM-V'e dhil edilmiřtir. Bu sayede daha fazla arařtırmacının ilgisini uyandırabilir diye dřnlmřtir (Griffiths ve Meredith 2009, Bass 2015). Gnmzde dijital oyun

bağımlılığı tedavi yöntemleri sorunlu dijital oyun oynamanın farmakolojik ve farmakolojik olmayan tedavi yöntemleri bulunmaktadır. Bu yöntemleri aşağıdaki gibi incelemek mümkündür.

- **Farmakolojik Tedavi Yöntemleri:** Mevcut olan çalışmalardaki tedavilerin daha çok internet bağımlılığına yönelik kullanılan genel müdahale teknikleri olduğu ya da bu tedavi yöntemlerinin dijital oyun bağımlılığına uyarlandığı dikkat çeken yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır (Nazlıgül ve ark. 2018). Dijital oyun bağımlılığının farmakolojik tedavisinde oyun bağımlılığına eşlik eden komorbid bozukluklar tedavi edilerek dijital oyun kullanım düzeyini azaltılması hedeflenmektedir. Bu tedavi yönteminde kullanılan ilaç grupları başlıca şunlardır(Bozkurt ve ark. 2016):

- ❖ Antidepresanlar,
- ❖ Duygu durum düzenleyicileri,
- ❖ Anksiyolitikler
- ❖ naltrekson kullanılmaktadır.

Bu tedavi yönteminde özellikle, seçici serotonin geri alımı inhibitörlerinin (SSRI) tercih edildiği gözlemlenmektedir (Bozkurt ve ark. 2016).

- **Farmakolojik Olmayan Tedavi Yöntemleri:** Dijital oyun bağımlılığının farmakolojik olmayan tedavisinde kullanılan yöntemleri aşağıdaki gibi sıralamak mümkündür;

- ❖ **Bilişsel Davranışçı Terapi (BDT):** BDT yönteminde motivasyonel görüşme teknikleriyle olumlu hedefler belirlenerek bağımlı bireylere bağımlılık davranışını kontrol altına alma becerisi kazandırma ve oyun oynama yerine farklı eğlence aktiviteleri planlama amaçlanmaktadır (Griffiths ve Meredith 2009, Lemos ve ark. 2014).
- ❖ **Aile Terapisi:** Bağımlı bireyin tedavisinde destek sistemlerini etkin kullanabilmesi bakımından aile ile iş birliği yapmak hayati önem taşımaktadır. Aile terapisinde özellikle dijital oyun bağımlılığının etkileri ve bu etkilerle nasıl başa çıkılacağına dair stratejiler üzerinde durulmakta, aileler bu şekilde yönlendirilmektedir (Young 2009).

- ❖ **Çevrimiçi Destek Forumları:** Çevrimiçi destek forumları, son dönemlerde gündeme gelerek popüler olan ve davranışsal ödül, ceza sistemlerini içeren tavsiyeler üzerine kurulu, çeşitli ebeveyn grupları ve profesyonel organizasyonlar tarafından yürütülen sistemler bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır (Griffiths ve Meredith 2009).
- ❖ **Motivasyonel Görüşme:** Klinisyenler tarafından terapötik bir yaklaşım olarak kullanılan motivasyonel görüşmede tıpkı bilişsel davranışçı terapide olduğu gibi bağımlılık davranışını farklı aktiviteler yardımıyla değiştirmesi amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda terapist öncelikle bağımlı bireyde eğer tedavi almaya yönelik bir kararsızlık mevcut ise önce bunu kırarak başlamaktadırlar. Bu aşamadan sonra bağımlılık davranışını bırakmaya engelleyen unsurları aşmak için çeşitli değişim stratejileri geliştirmektedir (Griffiths ve Meredith 2009).

2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Literatür Taraması

Yurt içi ve yurt dışında yapılan birçok araştırmada, bilgisayar oyun bağımlılığının, farklı gelişim dönemlerindeki bireyler üzerinde çeşitli etkilere sahip olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Ayrıca oyun oynama davranışı üzerinde etkisi olduğu düşünülen çeşitli değişkenler (örn; cinsiyet, oyuna ayrılan süre, anne baba etkileri vb.) hakkında da birçok araştırma mevcuttur. Bu bölümde oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalar hakkında bilgiler verilecektir.

2.5.1. Yurtdışında Yapılan Çalışmalar

Bu başlık altında yurt dışında bilgisayar oyunları ve bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda yapılan çalışmalara yer verilecektir.

- 2000 yılında Anderson ve Dill tarafından yapılan çalışmalarda, şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile saldırgan davranışlar arasında bir ilişki olup olmadığını incelemişlerdir. Bu bağlamda iki araştırma çalışması yapmışlardır. Yapmış oldukları ilk araştırma çalışmasının sonucunda, oynanan şiddet içeren bilgisayar oyunlarının oyuncuların gerçek hayatlarında saldırgan davranış ve suça yatkınlık davranışı sergilemeleri ile alakalı olarak pozitif yönlü bir ilişki olduğu şeklinde bulgular elde etmişlerdir. Yapmış oldukları ikinci araştırma

çalışmasında ise, laboratuvar ortamında şiddet içeren bilgisayar oyununa maruz kalan katılımcıların davranışlarını incelemişlerdir. Yapılan bu çalışmanın sonucunda ise oyuncuların saldırgan düşünce ve davranışlarında artış olduğu tespit edilmiştir. Anderson ve Dill tarafından yapılan her iki çalışmanın sonuçlarını değerlendirecek olursak, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının kısa vadede saldırgan düşünce ve davranışlara, uzun vadede ise kural ihlali ve suça yatkınlığa neden olduğunu söylemek mümkün olmaktadır.

- 2003 yılında Hong ve Liu tarafından yapılan çalışmada, seçtikleri bir oyun için iki grup (acemi ve uzman) belirleyerek ortaokul öğrencilerinin oyun süreçlerini gözlemlemişlerdir. Çalışmanın bulgularına baktığımızda; uzman oyuncu grubundaki bireyler daha fazla stratejik düşünme yollarını kullanırken, acemi gruptakiler ise deneme-yanılma yoluna daha fazla başvurdukları sonucu elde edilmiştir.
- 2003 yılında Funk, Buchman, Jenks ve Bechtoldt tarafından yapılan çalışmada, şiddet içeren video oyunlarını oynayan çocukların bu duruma kısa ve uzun sürede maruz kalmayla duyarsızlaşma arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmaya katılan çocukların yaşları 5-12 arasında değişmektedir. Çalışma kapsamında 66 çocuğa ulaşılmıştır. Çalışmada duyarsızlaşma, empati ve şiddete karşı tutumun alt boyutları bakımından değerlendirilmiştir. Yapılan bu çalışmanın bulgularını değerlendirdiğimizde; şiddet içeren bilgisayar oyunlarına uzun süre maruz kalmayla empati düzeyi arasında negatif yönlü anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir.
- 2010 yılında Mehroof ve Griffiths tarafından yapılan çalışmada, İngiltere’de üniversiteye giden 123 öğrencinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları incelenmiştir. Çalışmanın bulgularını değerlendirdiğimizde; nörotizim, duyu arayışı, saldırganlık, durumluk ve sürekli kaygı arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki bulduklarını görmekteyiz. Çalışmanın sonucunda inceledikleri kişilik özelliklerinin (traits) çevrimiçi oyun bağımlılığına, gelişimine ve sürdürülmesinde etkili olabileceğini söylemişlerdir.
- 2011 yılında Gentile ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada, iki yıllık boylamsal bir çalışma yapmak amacıyla ilkokul ve ortaokul düzeyinde öğrenim gören 3034 öğrenciye ulaşılmışlardır. Yapılan bu çalışma patolojik

oyun oynama ve internet bağımlılığı olgularının; yaygınlaşması, süresi, risk faktörleri, önleyici faktörleriyle bağımlılık geliştiren ve bağımlılıktan kurtulan bireylerin yaşadıkları sonuçları ortaya koymayı amaçlamışlardır. Çalışmanın bulgularını değerlendirdiğimizde; sosyal becerilerin düşük düzeyde olması ve dürtüsellik özelliklerinin yüksek düzeyde olması, patolojik oyun bağımlılığının gelişiminde risk faktörleri olarak tespit edilmiştir. Bağımlılığın sonuçları olarak ise depresyon, anksiyete, sosyal fobi ve okul başarısının düşük olması şeklinde belirlenmiştir.

- 2011 yılında Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van Den Eijnden, Van De Mheen tarafından yapılan çalışmada, Hollanda'da öğrenim gören 13-15 yaş aralığındaki öğrencilere ulaşılmıştır. Yapılan bu çalışmanın sonucunda az sayıda öğrencinin oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca çalışmada çalışmaya katılan tüm öğrencilerin bağımlılıkla oluşabilecek çeşitli problemler yaşadıkları tespit edilmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerin psikososyal sağlıklarının azalmasıyla birlikte ilişkilerinin daha az belirgin hale geldiğini tespit edilmiştir.
- 2013 yılında Kim ve diğerleri tarafından yapılan çalışmada, çok oyunculu çevrimiçi rol oynama oyunları bağımlılarına yönelik inceleme yapılmıştır. Çalışmada öyküleme yöntemiyle verilen yazma ve konuşma kursunun, oyun bağımlılığı ve dil becerilerinin gelişimine etkisini bakmışlardır. Çalışma kapsamında oyunlarla ilişkilendirilmiş olan dil kursunun oyuncuların konuşma ve yazma becerilerini geliştirdiğini tespit etmişlerdir.
- 2014 yılında Brunborg ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada, Norveç'te 13-17 yaş aralığındaki 1928 çocuğa ulaşarak, bilgisayar oyun bağımlılığı ve depresyon ilişkisini incelemişlerdir. Yapılan inceleme sonucunda düşük akademik başarı ve davranış problemleri arasında pozitif yönlü ilişki olduğunu tespit etmişlerdir. Oyunlarda harcanan zamanın ise, üzerinde çalışılan olumsuz sonuçlarla ilişkisini bulamamışlardır.
- 2015 yılında Hyun ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada, online oyun bağımlılığının gelişmesine neden olan faktörlerin tespit edilmesine yönelik inceleme yapmışlardır. Bu bağlamda oyun bağımlısı 263 kişi ve kontrol grubunu oluşturan 155 kişiye ulaşılmıştır. Olası risk faktörleri olarak 4 grup

belirlenmiştir. Bunlar; bireysel faktörler (yaş ve cinsiyet), bilişsel faktörler (zekâ), psikopatolojik faktörler (depresyon, anksiyete, dehb, dürtüsellik) ve sosyal etkileşim faktörleridir (aile ortamı, kendine güven). Yapılan bu çalışmanın bulgularını değerlendirdiğimizde; psikopatolojik faktörler olan dehb ve depresif ruh hali oyun bağımlılığında en güçlü risk faktörleri olarak bulunulmuştur. Ayrıca bireysel ve sosyal etkileşim faktörlerinin de online bilgisayar oyun bağımlılığı gelişimine etki ettiği tespit edilmiştir.

2.5.2. Yurtiçinde Yapılan Çalışmalar

- 2005 yılında Bilgi tarafından yapılan çalışmada, ilköğretim 6. 7. ve 8. sınıfa devam öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama durumları ile saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeyleriyle olan ilişkiyi incelenmiştir. Yapılan bu araştırma çalışması kapsamında ilköğretim 6. 7. ve 8. sınıfa devam eden 310 öğrenciye ulaşılmıştır. Çalışmanın sonuçlarını değerlendirdiğimizde; savaş, strateji ve macera türünde oyun oynayan öğrenciler, hiç bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilere kıyasla antisosyal saldırganlık düzeyleri daha yüksektir. Ayrıca öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri arttıkça daha da antisosyal saldırganlığın artış gösterdiği tespit edilmiştir. Çalışmada oyun oynanan mekân ile ilgili yapılan analize bakıldığında; evde bilgisayar oynayan öğrencilerin saldırganlık bunalımının, internet kafede oynayanlardan daha yüksek olduğu tespit edildiği görülmüştür.
- 2005 yılında Onay, Tüfekçi ve Çağıltay tarafından yapılan çalışmada, üniversite öğrencilerinin bilgisayar kullanma, bilgisayar oyunu oynama ve oyun tercihleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Yapılan bu araştırma çalışmasının sonucunda; en fazla tercih edilen oyun türleri strateji, yarış ve aksiyon/serüven oyunları, oyun temaları ise serüven ve keşif oyunları şeklinde tespit edilmiştir. Ayrıca araştırma çalışmasında öğrencilerin oyun oynama nedeni olarak stres atma sonucu elde edilmiştir. Çalışmada elde edilen bir diğer bulgu ise erkeklerin kadınlardan daha fazla oyun oynadığıdır. Son olarak bu çalışmada; bilgisayara sahip öğrencilerin bilgisayarı olmayan öğrencilere kıyasla bilgisayar oyunlarına bağımlılık düzeyleri daha yüksek olarak bulunmuştur.

- 2007 yılında Karaca tarafından yapılan çalışmada, İnternet kullanımının, lise öğrencilerinin sosyal hayatlarındaki yeri ve etkileri incelenmiştir. Bu araştırma çalışması kapsamında 356 lise öğrencisine ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını inceleyecek olursak; erkeklerin kadınlardan daha yoğun bir şekilde internet kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmasının bir diğer bulgusu ise internet kullanıcılarının yaşamında bıraktığı etkidir. Bu etkileri eğlence ve spor için ayrılan sürenin azalması (%28), sürenin verimli kullanılamaması (%23,5) ve aile içi ilişkilerde sorunlar olması (%21,9) internet kullanımının oluşturduğu etkiler olarak sıralamak mümkündür. Bu bulgulara ek olarak öğrencilerin okul başarısının düşmesi ve sosyal aktivitelere olumsuz yönde etki etmesine neden olduğu yönünde de bulgular elde edilmiştir.
- 2010 yılında Kars tarafından yapılan çalışmada, şiddet içeren oyunların saldırganlığa neden olup olmadığını incelemişlerdir. Araştırma kapsamında 9-11 yaş aralığında 184 tane 4 ve 5. sınıfa devam eden öğrenciye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının kapsamında; şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamayan çocukların, saldırganlık bunalımı (saldırganlıktan duyulan rahatsızlık) bu içerikteki oyunları oynayan çocuklardan yüksek bulunmuştur. Ayrıca şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların antisosyal saldırganlık düzeylerinin, oynamayanlara göre daha yüksek olduğu yönünde bulgular elde edilmiştir. Ek olarak erkeklerin kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları ve yine erkeklerin kızlardan daha fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıkları tespit edilmiştir.
- 2010 yılında Yılmaz tarafından yapılan çalışmada, bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimleri incelemişlerdir. Çalışmada farklı değişkenler kullanılarak yapılan inceleme kapsamında 416 (6. ve 7. Sınıf) öğrenciye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; erkek öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerden daha yüksek olduğu ve bilgisayar kullanım süresinin artmasının bağımlılık eğilimini arttırdığını tespit etmişlerdir.
- 2010 yılında Erboy tarafından yapılan çalışmada, oyun bağımlılığı ile okula yabancılaşma düzeyi, cinsiyet, öğrenim görülen sınıf, sosyoekonomik düzey, anne ve babanın eğitim düzeyi ve kişisel bilgisayarın bulunup bulunmaması

arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışma kapsamında 4 ve 5. sınıfa devam eden 638 öğrenciye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre, kişisel bilgisayar olmayanların olanlara göre oyun bağımlılıklarının yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca sınıf düzeyi, anne baba eğitim durumu, sosyoekonomik düzey ve okula yabancılaşma düzeyi değişkenlerinin de oyun bağımlılığı ölçeğinin bazı alt boyutlarını yordadığı yönünde sonuçlar bulmuşlardır.

- 2011 yılında Pala ve Erdem tarafından yapılan çalışmada, üniversite öğrencilerinin dijital oyun tercihleri ve oyun tercih nedenleri ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stilleri arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; cinsiyetle oyun tercihi arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilirken, erkeklerin gerçek ve tüm zamanlı oyunları yakın oranlarda tercih ettiği kızların ise gerçek zamanlı oyunları, tüm zamanlı oyunlara tercih ettiği sonuçlarına ulaşılmıştır. Öğrencilerin oyun tercihi ve oyun tercih nedenleri arasındaki dağılıma bakıldığında bilinçli seçimler yaptıkları tespit edilmiştir. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun tercihleri ve oyun tercih nedenleri ile sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasında ise anlamlı bir ilişki olmadığı tespit edilmiştir.
- 2011 yılında Kıran tarafından yapılan çalışmada Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının etkilerini incelenmiştir. Yapılan bu araştırma çalışması kapsamında 532 ortaöğretim öğrencisine ulaşılmıştır. Çalışmaya katılan katılımcıların büyük bir kısmının bilgisayar oyunu oynadıkları ve şiddet içerikli oyunları tercih ettikleri tespit edilmiştir. Şiddet içerikli oyunları çoğunlukla meslek lisesi öğrencilerinin tercih ettiği yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Şiddet içeren oyunlara yönelen öğrencilerin okuma alışkanlıklarının daha düşük olduğu, internet kafelerde ve bilgisayar başında daha uzun zaman geçirdikleri ve geleceğe yönelik hedeflerinin daha az olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- 2011 yılında Horzum tarafından yapılan çalışmada, ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin cinsiyet, sosyoekonomik düzey ve sınıf düzeyine göre incelenmiştir. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde söz konusu bu değişkenlerin anlamlı farklılık gösterdiği tespit

edilmiştir. Ayrıca evde bilgisayar bulunma durumuna göre ise anlamlı bir fark göstermediğini tespit edilmiştir.

- 2012 yılında Ayas tarafından yapılan çalışmada, ortaöğretime devam eden 365 öğrenciye ulaşılmıştır. Yapılan araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; internet bağımlılık düzeyi ile oyun bağımlılık düzeyi arasında, bilgisayar oyun bağımlılığı ile utangaçlık arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- 2012 yılında Akçay ve Özcebe tarafından yapılan çalışmada, 4-6 yaş aralığında kreşe devam eden çocuklar üzerine inceleme yapılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; çocukların hafta içi ortalama 0.53 ± 0.53 saat ve hafta sonu 1.62 ± 1.56 saat bilgisayar oyunu oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma kapsamında çocukların bilgisayar oyunu oynama durumları ile anne ve babalarının bilgisayar oyunu oynama durumları ve çocukların yaşları arasında anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca çocukların bilgisayar oyunu oynama durumları ile cinsiyete değişkeni arasında anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur. Araştırmaya katılan ailelerinin %78.1'inin genellikle çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasını, %61'inin ise şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamasını sınırlandırırdıkları ortaya çıkmıştır. Ailelerin %48.8'i haftada 1-4 kez çocuklarının şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını, oynadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca ailelerin bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığının arttığı tespit edilmiştir.
- 2012 yılında Güllü ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada, İlköğretim öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerini incelemişlerdir. Bu araştırma çalışması kapsamında 4. 5. 6. 7. ve 8. sınıf öğrencisi olan 525 kişiye ulaşılmıştır bu çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile cinsiyet, sınıf ve evde bilgisayar olma değişkenleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile anne baba meslekleri, ailenin aylık geliri ve okul dışı serbest zaman değişkenleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.
- 2012 yılında Bilge tarafından yapılan çalışmada, 5. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerini incelemiştir.

Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde, öğrencilerin bağımlılık eğilimlerinin cinsiyet ve kendi odasında bilgisayar olup olmama durumuna göre değişmediği tespit edilmiştir. Ayrıca bilgisayarı günde 2-3 saat kullanan çocukların 1 saat kullanan çocuklara göre bağımlılık konusunda daha eğilimli oldukları tespit edilmiştir..

- 2012 yılında Şahin ve Tuğrul tarafından yapılan çalışmada, Bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini incelemişlerdir. Bu araştırma çalışması kapsamında, 4 ve 5. sınıf öğrencisi olan 372 kişiye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; 5. sınıf öğrencilerinin 4. sınıf öğrencilere göre, erkek öğrencilerin kızlara göre, evde bilgisayarı olanların olmayanlara göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bunlara ek olarak çalışmaya katılan katılımcıların anne eğitim düzeyi arttıkça oyun bağımlılık düzeylerinde artış olduğu tespit edilmiştir.
- 2013 yılında Burak tarafından yapılan çalışmada, bilgisayar oyunlarının saldırganlığa neden olup olmadığının incelemişlerdir. Yapılan bu araştırma kapsamında 4 ve 5. sınıf öğrencisi olan 484 kişiye ulaşılmıştır. Bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde, ilköğretim öğrencilerinin şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynama düzeyleri yükseldikçe saldırganlık düzeylerinin de artış gösterdiği tespit edilmiştir.
- 2013 yılında Çakır tarafından yapılan çalışmada, ilköğretim ikinci kademe öğrenci velilerinin bilgisayar oyunları hakkında görüşlerinin araştırmışlardır. Yapılan bu araştırma kapsamında 215 veliye ulaşılmıştır. Yapılan araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde katılımcı aileler; çocuklarının bilgisayar oyunları ile erken yaşlarda karşılaştıklarını, çocuklarının bilgisayar oynamasıyla ilgili endişelendiklerini, oyunların çocuklarının başarısını olumsuz yönde etkilediğini ve çocuklarını bilgisayar oyunlarının zararlarından korumak amacıyla kural koydukları tespit edilmiştir.
- 2014 yılında Madran ve Çakılcı tarafından yapılan çalışmada, çevrimiçi çok oyunculu şiddet içerikli video oyun bağımlılık düzeyleri ile saldırganlık puanları arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışm akapsamında, yaşları 18-40 arasında, bir yıldan uzun süredir çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan 205 kişiye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını

incelediğimizde katılan bireylerin saldırganlık puanlarıyla çevrimiçi video oyun bağımlılık düzeyleri arasında yüksek düzeyde pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Çalışmaya katılan Erkeklerin, kadınlara göre fiziksel saldırganlık puanları anlamlı düzeyde daha yüksek tespit edilmiştir. Çalışmada bağımlılık düzeyleri ise cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamıştır. Bağımlılık ve saldırganlık düzeyleri ile yaş değişkeni arasında ise negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Ayrıca yapılan bu araştırmada, bağımlılığın, sosyal izolasyon ve kontrol güclüğü alt boyutlarının saldırganlık puanlarını yordadığı tespit edilmiştir.

- 2014 yılında Koçak ve Köse tarafından yapılan çalışmada, ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile sosyalleşme süreçleri arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışma kapsamında 7 ve 8. sınıf öğrencisi 365 kişiye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasında gün içinde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin, okul, arkadaşlık ve sosyal ilişkilerde sorunlar yaşadıkları sonucu elde edilmiştir. Bilgisayar oyunlarına bağımlı ergenlerin; aile ve akranlarıyla iletişim güçlükleri yaşadıkları, akademik başarılarının düştüğü ve yaşam kalitelerinde azalma olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca çalışmada gün içinde 2 saatten az ve yaş düzeyine uygun olarak seçilen bilgisayar oyunlarını oynayan ergenlerin, eğlenceli zaman geçirdikleri ve bu oyunların ergenlerin gelişimlerinde olumlu etkiler oluşturduğu tespit edilmiştir.
- 2015 yılında Arslan ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada, lise ve üniversitede öğrenim gören öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyleri ile belirlemiş oldukları çeşitli değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırma çalışması kapsamında 325 öğrenciye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; oyun bağımlılığı boyutunda cinsiyet değişkenine, erkek öğrencilerin kız öğrencilere, öğrenim türü değişkeninde, lise düzeyindeki öğrencilerin üniversite düzeyindeki öğrencilere, anne eğitim düzeyi değişkenine, anne eğitim düzeyi yüksek olanların olmayanlara göre anlamlı bir şekilde daha yüksek bağımlılığa sahip oldukları tespit edilmiştir. Ayrıca çalışma kapsamında; sosyal medya

bağımlılığının kız öğrencilerde erkek öğrencilerden anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

- 2015 yılında Aydın ve Horzum tarafından yapılan çalışmada Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri incelenmiştir. Çalışma kapsamında 264 öğretmene ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde oyun oynama zamanı uzadıkça bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin artış gösterdiği tespit edilmiştir. Bunlara ek olarak çalışmada nörotik kişilerin ve erkek öğretmenlerin oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.
- 2015 yılında Bilgin tarafından yapılan çalışmada, ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma kapsamında 5. 6. ve 7. sınıfta öğrenim gören 678 öğrenciye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki korelasyonun negatif yönde anlamlı olarak tespit etmişlerdir.
- 2015 yılında Çankaya ve Ergin tarafından yapılan çalışmada, ilkökul öğrencilerinin oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeyleri incelemişlerdir. Araştırma kapsamında 4. sınıfa devam eden 629 öğrenciye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; oynadıkları oyunlara göre empati düzeyinde farklılaşma olmadığı ancak saldırganlık düzeyi arasında pozitif yönde anlamlı ilişkinin olduğu tespit edilmiştir. Şiddet içerikli oyunlar ve sosyal sitelerdeki oyunlar ile saldırganlık arasında pozitif yönde, empati ile negatif yönde ilişki tespit edilirken, zeka ve mantık oyunları ile saldırganlık düzeyi arasında negatif yönde ilişki, empati düzeyi arasında ise pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir.
- 2015 yılında Torun ve diğerleri tarafından yapılan çalışmada, ortaokula devam eden öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının, öğrencilerin sosyal yaşamları ve akademik davranışları üzerindeki etkilerini incelemişlerdir. Yapılan araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; öğrencilerin en çok aksiyon, spor, zekâ oyunları türünde oyunları; en az ise rol yapma, eğitsel oyunlar ile platform oyunlarını tercih ettikleri tespit edilmiştir. Öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının sosyal yaşamları ile akademik davranışları

üzerinde yüksek düzeyde bir etkisinin olmadığı, sosyal yaşam açısından aileden eleştiri alma ve sosyal yalnızlığa neden olduğunu düşünmede ise orta düzeyli bir etkisinin olduğu tespit edilmiştir.

- 2016 yılında Çukurluöz tarafından yapılan çalışmada, liseye devam eden öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyleri ile çeşitli değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma kapsamında 828 öğrenciye ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; dijital bağımlılık cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Erkeklerin dijital bağımlılık düzeyi, kızların dijital bağımlılık düzeyinden yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca yapılan bu çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığının akademik başarısıyla olan ilişkisine de bakılmıştır. Bu bağlamda ise bir zayıfı olan ve belge almayan öğrencilerin dijital bağımlılık oyun alt boyutu düzeyi Teşekkür Belgesi, Takdir Belgesi ve Onur Belgesi alan öğrencilerin ortalamasından anlamlı derecede daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.
- 2016 yılında Kaya ve Moduk tarafından yapılan çalışmada, internet oyunlarındaki sohbet sayfalarının çocuk gelişimine ve mahremiyet algısına etkisini incelemişlerdir. Araştırma kapsamında 5-21 yaş aralığında okul öncesi, ilköğretim, ortaokul, lise ve üzeri 200 çocuk ve gence ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde erkek öğrencilerin daha fazla bilgisayar oyunu oynadığı tespit edilmiştir ancak ortaokuldan önce bu ayrımda çok belirgin bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Katılımcıların %78'i oyun sohbet sayfalarında uygunsuz yazışmalara-küfür, şiddet ifadesi, müstehcenlik vb. rastladıklarını belirtmişlerdir. İnternet oyun sohbet sayfasını kullananların %61'inin rastgele rakip oyuncuyla konuştuğu tespit edilmiştir. Ayrıca oyun sohbet sayfasında tanışanların %14'ünün yüz yüze görüştüğü tespit edilmiştir.
- 2017 yılında Taylan ve diğerleri tarafından yapılan çalışmada, ortaokul ve lise öğrencileri ile araştırma yapmış ve bu çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyun oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri ile çeşitli değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; bilgisayar oyun tercihleri oyun türlerine göre farklılık

gösterdiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin oynadıkları oyunlar ile oyun süresini aşma, ödevleri aksatma, oyun karakterleri ile özdeşleşme ve oyun esnasında engellendiğinde sinirlenme gibi oyun alt boyutları arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur.

- 2017 yılında Demirli ve Aydınlar tarafından yapılan çalışmada, bilgisayar bağımlılığı ile benlik saygıları arasındaki ilişkinin çeşitli demografik değişkenlere göre incelemiştir. Araştırma kapsamında 200 tane ortaokul öğrencisine ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik saygısı arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.
- 2017 yılında Yiğit tarafından yapılan çalışmada, çocukların dijital oyun bağımlılığını ailelerinin bazı değişkenleri açısından incelemiştir. Araştırma çalışması kapsamında 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencileri ve bu öğrencilerin ebeveynlerine ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının bulgularını incelediğimizde; dijital oyun bağımlısı olan çocukların anne ve babalarının çocuklarına karşı az ilgi gösterdikleri, çocukları ile iletişimde güçlükler yaşadıkları ve çocuklarına hafif veya ağır şiddet uyguladıkları tespit edilmiştir. Ayrıca anne ve babaların teknolojinin olumsuz etkileri hakkında bilgili olduğu ancak teknoloji kullanımının yol açtığı olumsuz etkiler karşısında çocuklarını yönlendirme konusunda kendilerini yetersiz hissettikleri ve yasaklama yoluna gittikleri de tespit edilmiştir. Anne babalar çocuklarının dijital oyun bağımlısı olma nedeni olarak okul ve arkadaş çevresinin etkili olduğunu vurgulamışlardır. Bu çalışma kapsamında ek olarak çocukları dijital oyun bağımlısı olmayan ailelerde incelenmiştir. Bu incelemenin sonuçlarını değerlendirdiğimizde ise; aile yapılarının geniş aile olduğu, aile ortamında huzurun hâkim olduğu ve aile içerisinde yasaklar yerine sınırların belirli olduğu tespit edilmiştir. Bunlara ek olarak bu anne babaların çocuklarına karşı yakın ilgi gösterdikleri, çocukları ile birlikte zaman geçirdikleri ve özellikle annenin çocukla olumlu bir iletişim içinde olduğu tespit edilmiştir.

Literatürde bilgisayar oyun bağımlılığının yarattığı riskler araştırmalarla desteklenmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığının yaşam kalitesini azaltabileceği (Koçak ve Köse, 2014), saldırgan davranışlara yöneltebileceği (Bilgi, 2005; Kars, 2010;

Burak, 2013; Madran ve Çakılcı, 2014; Çankaya ve Ergin, 2015), düşük benlik saygısına yol açabileceği (Demirli ve Aydın, 2017), akademik başarıyı düşürebileceği (Karaca, 2007; Koçak ve Köse, 2014; Brunborg ve diğerleri, 2016; Taylan ve diğerleri, 2017), sosyal izolasyon ve sosyal becerilerde gecikmeye sebep olabileceği (Gentile ve diğerleri, 2011; Torun ve diğerleri, 2015) ve oyun karakterleri ile özdeşleşmeye yol açabileceği (Taylan ve diğerleri, 2017) ve aile ilişkilerinde problemler yaşatabileceği (Koçak ve Köse, 2014; Karaca, 2017) belirtilmiştir.

Özetle açıklamak gerekirse; bilgisayar oyun bağımlılığının son yıllarda artış göstermesi, bireylerin yaşamlarını kısa ve uzun vadede etkilemesi ve ölüme kadar giden riskleri olması nedeniyle araştırmacıların dikkatini çeken güncel bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Literatüre baktığımızda özellikle çocuk ve gençler üzerinde yapılan araştırmalar olduğunu görmekteyiz. Bu araştırmaların sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığının kişinin gelişimi üzerinde çeşitli olumsuz etkiler oluşturabileceği tespit edilerek vurgulanmıştır.

2.6. Türkiye’de Çocukların Bilişim Teknolojileri Kullanım İstatistikleri

2013 yılında TÜİK tarafında yapılan araştırmaya istinaden Türkiye’deki çocukların bilişim teknolojileri ile tanışım, kullanım vb. istatistiki verileri tablolar halinde verilmiştir. Bu araştırma yapılırken Birden fazla seçenek işaretlenebildiği için tablolarda yer alan grupları toplam değeri 100'den farklı olabilmektedir.

Çizelge 2.1'de 6-15 yaş aralığı çocukların bilgisayar, internet ve cep telefonu kullanımları yaş ve cinsiyete göre dağılımlandırılarak verilmiştir.

Çizelge 2.1. Çocukların Bilgisayar, İnternet ve Cep Telefonu Kullanımları, %

	6-15 yaş			6-10 yaş			11-15 yaş		
	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın
Bilgisayar	60,5	62,6	58,3	48,2	49,7	46,8	73,1	75,4	70,6
İnternet	50,8	53,7	47,8	36,9	38,3	35,4	65,1	68,9	61,0
Cep telefonu	24,3	26,1	22,4	11,0	11,0	11,0	37,9	41,0	34,5

Çizelge 2.1'de görüldüğü üzere tüm yaş gruplarında çocukların en sık kullandıkları bilgisayardır. Kullanım gruplarına baktığımızda ise en yüksek yüzde tüm gruplarda erkek çocuklarıyken, yaş gurubuna baktığımızda 11-15 yaş grubudur.

Çizelge 2.2'de 6-15 yaş çocukların bilgisayar, internet ve cep telefonu kullanımına ortalama başlama yaşları yaş ve cinsiyete göre dağılımlandırılarak verilmiştir.

Çizelge 2.2. Çocukların Bilgisayar, İnternet Ve Cep Telefonu Kullanımına Ortalama Başlama Yaşları, %

	6-15 yaş	6-10 yaş	11-15 yaş
Bilgisayar	8	6	10
İnternet	9	6	10
Cep telefonu	10	7	11

Çizelge 2.2'de görüldüğü üzere, yaş gurubuna dağılımında en yüksek yüzdeler 11-15 yaş grubudur.

Çizelge 2.3'de 6-15 yaş çocukların sadece kendi kullanımına ait bilişim teknolojileri bulunma oranı yaş ve cinsiyete göre dağılımlandırılarak verilmiştir.

Çizelge 2.3. Çocukların Sadece Kendi Kullanımına Ait Bilişim Teknolojileri Bulunma Oranı, %

	6-15 yaş			6-10 yaş			11-15 yaş		
	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın
Bilgisayar (Masaüstü(PC), dizüstü, tablet, netbook vb.)	24,4	25,2	23,7	19,6	20,2	19,0	29,4	30,1	28,7
Cep telefonu (Akıllı telefonlar dâhil)	13,1	14,2	11,9	2,5	2,4	2,6	24,0	26,0	21,9
Oyun konsolu	2,9	3,9	1,8	2,6	3,5	1,7	3,2	4,3	1,9
Hiçbiri	68,3	66,6	70,1	78,5	77,4	79,5	58,0	56,0	60,1

Çizelge 2.3'de görüldüğü üzere, çocukların sadece kendi kullanımına ait bilişim teknolojileri bulunma oranının dağılımına baktığımızda en yüksek yüzdeler 6-10 yaş grubuna aittir. Cinsiyet olarak baktığımızda ise en yüksek oran 6-10 yaş grubunun kadınlarındadır.

Çizelge 2.4'de 6-15 yaş çocukların bilgisayar kullanım yüzdesi yaş ve cinsiyete göre dağılımlandırılarak verilmiştir.

Çizelge 2.4. Bilgisayar Kullanım Yüzdesi

	6-15 yaş			6-10 yaş			11-15 yaş		
	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın
Bilgisayar kullanımı	60,5	62,6	58,3	48,2	49,7	46,8	73,1	75,4	70,6
Kullanılan bilgisayar türleri									
Masaüstü bilgisayar (PC)	76,6	79,3	73,4	71,2	73,4	68,8	80,2	83,2	76,7
Taşınabilir bilgisayar (dizüstü, netbook vb.)	34,4	31,9	37,2	39,2	37,0	41,6	31,1	28,5	34,1
Tablet	7,3	6,9	7,8	8,2	7,1	9,4	6,8	6,9	6,6
Bilgisayar kullanım sıklığı									
Hemen her gün	46,0	50,4	41,0	43,8	50,0	37,1	47,5	50,6	43,8
Haftada en az bir defa	46,0	42,4	50,0	47,7	41,2	54,7	44,8	43,2	46,7
Ayda en az bir defa	6,1	5,5	6,8	6,5	6,7	6,2	5,8	4,7	7,1
Ayda bir defadan az (iki - üç ayda bir)	1,9	1,7	2,2	2,0	2,0	2,0	1,9	1,5	2,4
Bilgisayar kullanılan yerler									
Evde	71,8	70,7	73,0	79,1	79,2	79,1	66,8	65,1	68,8
Anne babanın işyerinde	6,8	7,5	6,0	7,8	8,6	7,0	6,1	6,8	5,2
Eğitim alınan yerde (okul, kurs, vb.)	34,2	32,9	35,7	19,1	18,2	20,0	44,5	42,5	46,7
İnternet kafede	18,2	28,2	7,0	7,6	12,6	2,3	25,4	38,4	10,3
Başkalarının evinde (arkadaş, akraba, vb.)	28,6	29,4	27,7	28,2	28,8	27,5	28,8	29,7	27,8
Bilgisayarda yürütülen faaliyetler									
Oyun oynama	83,2	90,5	75,0	93,7	96,1	91,0	76,1	86,8	63,7
Ders çalışma, ödev/sunum hazırlama	77,6	75,5	79,9	61,2	59,8	62,6	88,7	85,7	92,1
Dosya kopyalama, aktarma (Cep telefonu, mp3, mp4 vb. cihazlara dosya, resim, video aktarma)	22,1	24,2	19,8	7,6	9,1	6,1	31,9	34,1	29,4
Film izleme/müzik dinleme	51,0	51,9	50,1	42,8	42,5	43,2	56,6	57,9	55,0
İnternete bağlanma	57,0	57,8	56,0	48,2	49,3	47,0	62,9	63,4	62,4

Çizelge 2.4'de görüldüğü üzere, çocukların bilgisayar kullanım yüzdesi yaş grubunda 11-15 yaş grubuna, cinsiyette ise aynı yaş grubunun erkek çocuklarındadır.

Çizelge 2.5'de 6-15 yaş çocukların internet kullanım yüzdesi yaş ve cinsiyete göre dağılımlandırılarak verilmiştir.

Çizelge 2.5. İnternet Kullanım Yüzdesi

	6-15 yaş			6-10 yaş			11-15 yaş		
	Topla m	Erke k	Kadı n	Topla m	Erke k	Kadı n	Topla m	Erke k	Kadı n
İnternet kullanımı	50,8	53,7	47,8	36,9	38,3	35,4	65,1	68,9	61,0
İnternete bağlanılan cihazlar									
Masaüstü bilgisayar (PC)	75,3	77,6	72,6	69,8	71,1	68,3	78,4	81,1	75,2
Taşınabilir bilgisayar (dizüstü, tablet, netbook vb.)	36,0	33,2	39,3	43,6	41,4	46,1	31,6	28,8	35,0
Cep telefonu/akıllı telefon	13,7	14,5	12,8	4,8	4,8	4,9	18,8	19,9	17,6
Oyun konsolu	1,0	1,2	0,9	1,1	0,9	1,2	1,0	1,3	0,6
İnternete bağlanabilen TV	0,6	0,6	0,6	0,4	0,2	0,6	0,7	0,8	0,6
İnternet kullanım sıklığı									
Hemen her gün	45,6	48,2	42,6	45,1	50,8	38,9	46,0	46,8	45,0
Haftada en az bir defa	46,2	44,5	48,1	46,7	41,2	52,7	45,9	46,4	45,2
Ayda en az bir defa	6,4	6,0	6,8	6,5	6,9	6,0	6,3	5,5	7,2
Ayda bir defadan az (iki - üç ayda bir)	1,8	1,2	2,5	1,7	1,1	2,3	1,9	1,3	2,6
Haftalık ortalama İnternet kullanım süresi									
0-2 saat	38,2	35,8	40,9	40,1	37,1	43,4	37,0	35,1	39,4
3-10 saat	47,4	47,3	47,5	51,0	51,0	50,9	45,4	45,3	45,4
11-24 saat	11,8	13,6	9,6	7,5	9,8	4,9	14,3	15,6	12,6
24 saatten fazla	2,6	3,2	1,9	1,4	2,0	0,8	3,3	3,9	2,6
İnternet kullanılan yerler									
Evde	65,6	62,7	69,0	76,5	75,1	77,9	59,3	55,9	63,5
Anne babanın işyerinde	7,3	8,0	6,5	8,3	8,6	8,0	6,7	7,6	5,5
Eğitim alınan yerde (okul, kurs, vb.)	27,9	26,9	29,1	13,4	11,8	15,1	36,3	35,2	37,8
İnternet kafede	21,4	32,2	8,8	8,7	14,5	2,4	28,8	42,0	12,8
Başkalarının evinde (arkadaş, akraba, vb.)	29,8	29,2	30,5	28,7	28,8	28,6	30,4	29,4	31,6
Kablosuz bağlantının yapılabildiği yerlerde	3,1	3,3	2,9	0,8	1,2	0,4	4,5	4,4	4,5
İnternette yürütülen faaliyetler									
Ödev veya öğrenme amacıyla internete başvurma	84,8	82,3	87,8	72,5	69,5	75,7	92,0	89,4	95,2
Sosyal medya ağlarına katılma	53,5	57,8	48,4	32,8	35,8	29,4	65,5	70,0	60,0
Sesli ya da görüntülü görüşme yapma	7,3	7,8	6,6	4,4	4,1	4,8	8,9	9,8	7,8
e-posta ve/veya anlık ileti yazılımları ile ileti gönderme	17,9	19,9	15,4	6,5	7,0	5,9	24,5	27,0	21,3
Oyun oynama	79,5	86,0	71,8	91,4	92,5	90,2	72,5	82,5	60,4
Film, dizi, tv yayınları, video izleme, müzik dinleme	50,1	50,0	50,3	44,2	43,2	45,4	53,6	53,7	53,4
Online haber, gazete ya da dergi okuma	13,8	14,5	12,9	5,7	5,3	6,1	18,5	19,6	17,1
Bilgi arama	56,7	55,7	57,8	46,9	45,5	48,4	62,4	61,3	63,7
Dosya indirme (oyun, film, program, müzik vb.)	21,9	25,9	17,1	11,2	14,5	7,6	28,1	32,3	23,0

Çizelge 2.5'de görüldüğü üzere, çocukların internet kullanım yüzdesi yaş grubunda 11-15 yaş grubuna, cinsiyette ise aynı yaş grubunun erkek çocuklarındadır.

Çizelge 2.6'de 6-15 yaş çocukların cep telefonu kullanımı ve kullanım amaçları yüzdesi yaş ve cinsiyete göre dağılımlandırılarak verilmiştir.

Çizelge 2.6. Çocukların Cep Telefonu Kullanımı ve Kullanım Amaçları,%

	6-15 yaş			6-10 yaş			11-15 yaş		
	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın
Cep telefonu kullanımı	24,3	26,1	22,4	11,0	11,0	11,0	37,9	41,0	34,5
Cep telefonu kullanım amaçları									
Konuşma	92,8	92,2	93,6	83,8	80,0	87,6	95,5	95,4	95,6
Mesajlaşma (SMS veya MMS)	65,4	65,0	65,9	29,4	29,4	29,4	76,2	74,5	78,2
Oyun oynama	66,8	71,8	60,7	80,0	85,0	74,9	62,9	68,2	56,0
İnternet	30,7	32,3	28,8	11,8	15,5	8,1	36,3	36,7	35,8

Çizelge 2.6'de görüldüğü üzere, çocukların cep telefonu kullanım ve kullanım amaçları yüzdesi yaş grubunda 11-15 yaş grubuna, cinsiyette ise aynı yaş grubunun erkek çocuklarındadır.

Çizelge 2.7'de 6-15 yaş çocukların internet kullanımı nedeniyle değişen zaman kullanım yüzdesi yaş ve cinsiyete göre dağılımlandırılarak verilmiştir.

Çizelge 2.7. Çocukların İnternet Kullanımı Nedeniyle Değişen Zaman Kullanım Yüzdesi

	6-15 yaş			6-10 yaş			11-15 yaş		
	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın
Daha az ders çalışıyorum	30,5	38,0	21,7	25,2	30,0	20,0	33,6	42,5	22,7
Ailemle daha az vakit geçiriyorum	25,9	28,5	22,8	23,3	25,7	20,6	27,4	30,1	24,1
Daha az kitap okuyorum	30,1	35,6	23,7	25,3	29,7	20,6	32,8	38,8	25,5
Daha az uyuyorum	10,8	12,5	8,8	10,0	11,9	8,0	11,2	12,8	9,3
Arkadaşlarımla daha az görüşüp, daha az oyun oynuyorum	19,7	21,8	17,2	18,9	21,5	16,1	20,1	22,0	17,8
Daha az spor yapıyorum	10,4	11,1	9,6	8,3	8,8	7,8	11,7	12,4	10,8
Daha az TV izliyorum	19,4	19,2	19,6	17,2	17,8	16,6	20,7	20,0	21,4
Sosyal aktivitelere daha az katılıyorum (sinema, tiyatro, gezi vb.)	11,0	12,2	9,7	8,1	9,2	6,9	12,7	13,8	11,4

Çizelge 2.7'de görüldüğü üzere, tüm alt boyutlarda erkek öğrencilerin yüzdesi kız öğrencilere göre daha yüksek çıkmıştır.

Çizelge 2.8'de 6-15 yaş çocukların basılı ortamda gazete ve dergi okuma oranları yaş ve cinsiyete göre dağılımlandırılarak verilmiştir.

Çizelge 2.8. Çocukların Basılı Ortamda Gazete ve Dergi Okuma Oranları

	6-15 yaş			6-10 yaş			11-15 yaş		
	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın
Gazete	16,6	15,2	18,0	9,7	9,2	10,3	23,6	21,2	26,3
Dergi	15,8	13,9	17,7	10,1	9,5	10,8	21,6	18,3	25,1

Çizelge 2.8'de görüldüğü üzere,

Gazete okunma oranı dergi okuma oranından daha yüksektir. Gazete okuma oranı tüm yaş gruplarının kızlarında daha yüksektir. Dergi okuma oranı tüm yaş gruplarının kızlarında daha yüksektir. Genel olarak değerlendirdiğimizde kızlar erkeklere kıyasla daha fazla gazete ve dergi okuyor diyebiliriz.

Çizelge 2.9'da 6-15 yaş çocukların basılı ortamda gazete ve dergi okuma oranları yaş ve cinsiyete göre dağılımlandırılarak verilmiştir.

Çizelge 2.9. Çocukların Basılı Ortamda Gazete ve Dergi Okuma Oranları

	6-15 yaş			6-10 yaş			11-15 yaş		
	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın
Gazete okuma	16,6	15,2	18,0	9,7	9,2	10,3	23,6	21,2	26,3
Gazete okuma sıklığı									
Hemen her gün	19,1	21,0	17,4	14,7	15,4	14,0	21,0	23,4	18,8
Haftada en az bir defa	47,8	49,5	46,3	42,9	45,4	40,6	49,8	51,2	48,6
Ayda en az bir defa	22,8	21,2	24,3	26,6	25,3	27,9	21,2	19,4	22,8
Ayda bir defadan az (iki - üç ayda bir)	10,3	8,4	12,0	15,8	13,9	17,5	8,0	6,0	9,7
Gazetede okunan yazı türleri									
Spor yazıları	38,2	69,2	11,0	31,7	57,4	8,4	41,0	74,3	12,1
TV, magazin ve eğlence	40,9	24,4	55,3	29,3	23,4	34,7	45,7	24,8	63,9
Komedi ve mizah yazıları	33,6	32,1	34,9	34,2	32,3	35,8	33,4	32,0	34,5
Bilim ve teknoloji	33,1	36,7	30,0	28,7	30,6	27,0	35,0	39,3	31,2
Haber yazıları	32,3	33,2	31,4	25,5	25,1	26,0	35,1	36,7	33,7
Köşe yazarları	11,9	9,0	14,4	4,5	4,0	4,9	15,0	11,2	18,3
Özel hobi alanları	15,6	13,4	17,5	13,1	10,2	15,7	16,6	14,7	18,3
Belgesel, kitap, sinema, tiyatro gibi kültür ve sanat	28,7	24,2	32,6	25,0	20,0	29,5	30,2	26,0	33,9

Çizelge 2.9'da görüldüğü üzere, tıpkı gazete okuma oranında olduğu gibi gazete okuma sıklığında da kızlar erkeklerden daha yüksek orana sahiptir. Tüm yaş gruplarında erkekler çoğunlukla spor haberleri okurken, kızlar eğlence ve magazin haberleri okumaktadır.

Çizelge 10'da 6-15 yaş çocukların basılı ortamda dergi okuma sıklığı ve okunan dergi türleri yaş ve cinsiyete göre dağılımlandırılarak verilmiştir.

Çizelge 2.10. Basılı Ortamda Dergi Okuma Sıklığı ve Okunan Dergi Türleri

	6-15 yaş			6-10 yaş			11-15 yaş		
	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın
Dergi okuma	15,8	13,9	17,7	10,1	9,5	10,8	21,6	18,3	25,1
Dergi okuma sıklığı									
Hemen her gün	14,3	14,1	14,4	15,3	14,4	16,1	13,7	14,0	13,6
Haftada en az bir defa	37,5	36,2	38,7	38,1	40,6	35,9	37,3	33,9	40,0
Ayda en az bir defa	31,9	28,5	34,7	34,9	30,4	38,8	30,5	27,6	32,8
Ayda bir defadan az (iki - üç ayda bir)	16,3	21,2	12,3	11,7	14,7	9,2	18,5	24,5	13,7
Okunan dergi türleri									
Bilgisayar, teknoloji ve oyun	18,7	27,1	11,8	13,0	16,0	10,3	21,5	32,8	12,5
Mizah	16,8	19,0	15,1	13,1	16,0	10,6	18,6	20,5	17,2
Otomobil veya motor	7,1	14,9	0,7	3,7	7,9	0,0	8,7	18,4	1,0
Spor ve sağlık	24,7	41,9	10,6	16,5	28,9	5,5	28,6	48,5	13,0
Bilim ve teknik	31,5	31,9	31,2	31,2	33,8	29,0	31,7	31,0	32,2
Müzik	17,1	10,2	22,8	7,0	6,6	7,3	22,0	12,0	29,9
Haber ve magazin	20,2	10,9	27,8	7,9	8,3	7,5	26,1	12,2	37,1
Çocuk	42,2	37,8	45,8	72,0	63,6	79,4	27,8	24,6	30,4
Gençlik	19,5	12,1	25,5	5,3	2,8	7,6	26,3	16,8	33,7
Eğitim (üniversite vb.sınavlara hazırlık dergileri)	15,3	13,9	16,5	8,2	8,3	8,2	18,8	16,7	20,4
Zeka oyunları dergileri	20,1	19,9	20,2	25,4	26,2	24,7	17,5	16,6	18,2
Fotoğrafçılık	1,7	1,7	1,7	0,0	0,0	0,0	2,5	2,6	2,4
Şehir, gezi ve turizm	5,1	4,0	6,0	3,8	2,8	4,7	5,7	4,6	6,6
Sinema ve tiyatro	10,5	8,3	12,2	5,6	5,1	6,1	12,8	10,0	15,0
Ekonomi	0,7	0,5	0,8	0,3	0,0	0,6	0,8	0,8	0,9

Çizelge 2.10'da görüldüğü üzere,

Tıpkı dergi okuma oranında olduğu gibi dergi okuma sıklığında da kızlar erkeklerden daha yüksek orana sahiptir. Tüm yaş gruplarında erkekler çoğunlukla spor haberleri okurken, kızlar eğlence ve magazin haberleri okumaktadır.

Çizelge 2.11'de 6-15 yaş çocukların basılı ortamda dergi okuma sıklığı ve okunan dergi türleri yaş ve cinsiyete göre dağılımlandırılarak verilmiştir.

Çizelge 2.11. Basılı Ortamda Dergi Okuma Sıklığı Ve Okunan Dergi Türleri

	6-15 yaş			6-10 yaş			11-15 yaş		
	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın	Toplam	Erkek	Kadın
TV izleme sıklığı									
Hemen her gün	92,5	92,8	92,3	94,8	94,8	94,9	90,2	90,7	89,6
Haftada en az bir defa	7,5	7,2	7,7	5,2	5,2	5,1	9,8	9,3	10,4
İzlenen program türleri									
Haber programları	10,2	11,3	9,0	4,3	4,8	3,7	16,3	17,7	14,7
Film, dizi	60,3	56,5	64,3	44,2	41,5	46,9	76,8	71,2	82,9
Çizgi film	72,1	73,7	70,5	93,8	94,2	93,4	50,0	53,5	46,2
Eğlence, müzik, yarışma	49,1	43,8	54,7	36,9	33,4	40,5	61,7	54,1	69,8
Spor programları	22,8	38,6	6,4	14,1	24,3	3,8	31,8	52,8	9,1
Belgesel, kültür, sanat gibi eğitici programlar	20,0	22,2	17,8	15,8	18,3	13,2	24,4	26,0	22,6
Günlük ortalama TV izleme süresi									
0-2 saat	48,7	46,1	51,5	48,0	44,7	51,4	49,4	47,5	51,5
3-4 saat	39,3	41,4	37,0	39,5	41,3	37,7	39,0	41,4	36,4
5-8 saat	11,7	12,1	11,2	12,1	13,4	10,7	11,2	10,8	11,8
8 saatten fazla	0,4	0,4	0,3	0,4	0,5	0,2	0,4	0,3	0,4

Çizelge 2.11'de görüldüğü üzere, TV izleme sıklığını değerlendirdiğimizde kız ve erkeklerin izleme oranları neredeyse aynı yüzdelerinde çıkmıştır. Genellikle film, çizgi film ve müzik türü yapımlar izlenirken eğitici programları tercih edenlerin ortalamaları oldukça düşüktür.

2.7. E-Spor (Elektronik Spor)

Günümüzde küreselleşme ve teknolojinin sürekli olarak gelişmesi ile birlikte birçok kavramın tanımı değişiyor veya kavramların anlamları değişmeye başlıyor. Son yıllarda değişen kavramlardan biri de spor oldu. Spor genişleyerek E-Spor başlığını da artık içine almaya başladı.

E-Spor (Elektronik Spor), sporun yeni formu olarak lanse edilen ve Bilgisayar/Konsol/Mobil platformlar üzerinden, çevrimiçi veya çevrim dışı, bireysel ve/veya takım olarak oynanan rekabetçi çok oyunculu, dijital oyunların çeşitli modlarıyla oynanan bir alan olarak tanımlanabilmektedir.

E-Spor'da her oyun, turnuva kendi kurallarını belirlemektedir. Bazı ülkelerde ve liglerde genel kurallar belirlenmiş olsa da oyun için belirlenen kuralların dışına pek fazla çıkılmamaktadır. E-Spor'da profesyonel sporcu, antrenör, hakem, yayıncı, analist, insan kaynakları, organizatör, etkinlik yöneticisi, finansman, hukukçu gibi birçok kariyer imkanı sunmakta, vakıf üniversiteleri e-spor ile ilgili bölümler açmakta veya burs vermektedir. Turnuva veya oyun kuralları ise oyun firması ve turnuva organizatörleri tarafından belirlenmektedir.

E-Sporun bu kadar kısa bir süre içinde yaygınlaşmasının ise tabi ki belirli sebepleri var. Öncelikle insanlar için oyun oynamak bir terapi halinde geldi. İnsanlar oyun oynarken günlük sıkıntılarını ve streslerini unutarak kendilerini sanal bir ortama atıyorlar. Burada ise geçirdikleri vakti bile çoğu zaman fark edemiyorlar. Ayrıca E-Spor için çok fazla teknik ekipman veya lüks bir tesisin kurulması gerekmiyor. Oyuncular bilgisayar, konsol veya cep telefonlarından, düzenlenen E-spor turnuvalarına oturdukları yerden hiçbir çaba harcamadan katılabiliyorlar.

2.7.1. E-Spor Neden Spordur?

- E-Spor, geleneksel spor dallarında olması gereken bütün niteliklere sahiptir. Takımlar halinde ve bireysel olarak yapılabilen e-spor, rekabetçi eğlenceli ve büyük bir spordur. Büyük bir kitleye hitap etmektedir.
- Her ülke e-sporu farklı şekilde sınıflandırmaktadır. Bir spor veya zekâ sporu.
- E-spor ülkelere bağlı olarak çeşitli bakanlıkların alanına giriyor; Gençlik, Spor, Kültür, Eğitim
- İngiltere'de e-spor; "e-spor, tıpkı satranç ve briç gibi oyundur" şeklinde tanımlanmaktadır. Amerikan Hükümeti e-spor oyuncularını resmi atlet olarak kabul etmektedir.
- E-sporu spor olarak dikkate almayı gerektiren bazı unsurlar bulunmaktadır; rekabet, takımlar, taraftarlar, salonlar, ürünler vb.

2.7.2. E-Sporun Olumlu Etkileri

- E-Spor, temel dil, matematik ve sosyal becerileri geliştirmede bir öğrenme aracı olarak kullanılmaktadır.
- Algısal beceri, karar verme, işlem hızı ve çoklu görev yeteneğini geliştirir.
- Kavramsal performansı optimize etme potansiyeline sahiptir.
- E-spor takım çalışmasını, stratejik düşünme yetisini, iletişimi, kişisel gelişimi, motivasyonu, liderlik ruhunu, özgüveni ve performans becerilerini geliştirmede önemli rol oynar.
- Gençlerin kötü alışkanlıklarından uzak durmasında, karmaşık psikolojik durumlarla başa çıkmada, motor becerilerin gelişmesinde e-sporun katkısı yadsınamaz derecede büyüktür.

2.7.3. E-Spor'un Tarihçesi

Aslında E-Spor tahmin ettiğiniz kadar yeni bir spor değil. İlk E-spor turnuvası 1972 yılında, Stamford Üniversitesi öğrencilerinin kendi aralarında çevirdikleri Spacewar turnuvası gerçekleşti. 1990'lı yıllar E-Spor için dönüm noktası oldu, zira "E-Spor" deyiimi de bu dönemde ortaya çıktı. Bu yıllarda turnuvalar düzenlenmeye ve parasal ödüller için oynanmaya başlamıştır.

2.7.4. Dünyada E-Sporun Yeri

Dünyada artık yılda özel veya resmi binlerce E-Spor turnuvası düzenleniyor. Bu turnuvalar ise amatör ve profesyonel turnuvalar olarak ikiye ayrılıyor. Profesyonel turnuvaların ödül değerlerinin çok yüksek rakamlar olması sektörün bu kadar hızlı gelişiminde etkili olmuştur.

Küresel E-Spor gelirlerinin, 2019 yılı sonunda %43.6 artışla 1.4 Milyar \$' a ulaşacağı, buna göre Kuzey Amerika' da gelirlerin 475 milyon dolar ve Çin' de 164 milyon dolar olacağı öngörülmektedir. 2017 yılının verilerine göre Asya Bölgesi 406 milyon dolarlık geliri ile E-Spor sektörünün en çok para kazanan bölgesi konumundadır.

65 milyon düzenli ve 215 milyon dönemsel takipçi olmak üzere E-Spor da Toplamde 380 milyon takipçi bulunmaktadır. Dünyanın en popüler spor etkinliği olarak bilinen Amerikan futbolu finali 103 milyon izleyici sayısına ulaşırken League

of Legend 2018 Dünya Şampiyonası finali 200 milyonun üzerinde anlık izleyici sayısına ulaşmıştır.

Yaşanan gelişmeler ışığında birçok ülkenin de katılımıyla Uluslararası E-Spor Federasyonu (IeSF) kurulmuştur. Söz konusu federasyona 2018 yılında Federasyonumuzun da üyeliği sağlanmıştır. 2019 Yılı itibariyle de Avrupa E-Spor Federasyonu kurulması için gerekli çalışmalar başlamıştır.

2.7.5. Türkiye’de E-Spor

Ülkemizde ise E-Spordan haberdar olan kişi sayısı 32 milyonun üzerindedir. E-Spor taraftarlarının sayısı 4 milyonu aşmış durumdadır. Dijital oyunlardan elde edilen toplam gelir 908,8 milyon dolardır. Dijital oyunlar piyasasında dünyada 18.sırada yer almaktadır. Ülkemizde 15 binin üzerinde amatör e-spor takımı bulunmakta, bu takımlarda oyun oynayanların sayısı 60 bini aşmaktadır.

2019 Yılı itibariyle Lisanslı Kız Sporcu Sayısı: 56 – Erkek Sporcu Sayısı: 692’dir.

E-spor’a örnek vermek gerekirse; 2006 yılında satışa sunulan wii oyun konsolu değerlendirilebilir. Bu konsol sayesinde kişi konsoldaki seçilen oyun/egzersiz ile hareket/spor yapmaktadır. Diğer dijital/e-oyunlara kıyasla kişiye olumsuz bağımlılık kazandırmak yerine, fazla enerjilerinin atılmasını sağlamaktadır.

III. BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde çalışmamıza ait yöntem hakkında detaylı olarak bilgi verilecek, genel işleyiştten bahsedilecektir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışma da anket analiz yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın ölçeği, Hazar ve Hazar tarafından 2016 yılında geliştirilmiş olan “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, Hazar tarafından 2014’te geliştirilen “10-14 yaş Çocukların Fiziksel Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumları (Oyunsallık Ölçeği)”dir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırma kapsamında farklı okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oynunsallık düzeyleri cinsiyet, medeni durum, eğitim düzeyi gibi demografik değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığını incelemek için kesitsel tarama türünde bir araştırma olarak planlanmıştır. Betimsel çalışmalar, genelde verilen bir durumu aydınlatmak, olaylar arasında olası ilişkileri ortaya çıkarmak ve standartlar doğrultusunda değerlendirmeler yapmak için yürütülür. Betimsel araştırmalar; bir durumu olabildiğince tam ve dikkatli bir şekilde tanımlanmasını sağlayan çalışmalardır (Büyüköztürk ve ark. 2014). Tarama Modeli; bir konuya veya olaya ilişkin katılımcıların görüşlerinin ya da ilgi, beceri, yetenek, tutum vb. özelliklerinin belirlendiği genellikle diğer araştırma daha büyük örneklemeler üzerinde yapılan araştırmalardır (Büyüköztürk ve ark. 2014).

Çalışmamızın evrenini 10-14 yaş grubu öğrenciler oluştururken, örneklemimizi ise Ankara İli Batıkent ve Etimesgut İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Kardelen Ortaokulu, Özel Z Kuşağı Koleji, Özel Atael Koleji ve Şair Zihni Ortaokulu oluşturmaktadır. Bu bağlamda 2018/2019 Eğitim-Öğretim döneminde öğrenim gören 10-14 yaş grubu (5-6-7 ve 8 inci sınıf) 614 öğrenciye ulaşılmıştır.

3.3. Verilerin Toplanması

Çalışmamızda veri toplama metodu olarak anket ve ölçek değerlendirmesi uygulanmıştır.

Araştırmada, Hazar ve Hazar tarafından 2016 yılında geliştirilmiş olan “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, Hazar tarafından 2014’te geliştirilen “10-14 yaş Çocukların Fiziksel Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumları (Oyunsallık Ölçeği) kullanılmıştır (Hazar ve Hazar, 2016; Hazar, 2014).

3.3.1. Oyunsallık Ölçeği

Hazar (2014) tarafından geliştirilen “10-14 Yaş Çocukların Fiziksel Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumları” ölçeği beş alt faktörden oluşmaktadır. Ölçek alt faktörleri ve bu araştırma için güvenirlik değerleri şöyledir; Oyun Sevgisi (.80), Risk Alma (.78), Sosyal Uyum (.83), Oyun Oynamayı Arzulama (.71), Oyun Oynamaktan Keyif Alma (.88), ölçek madde toplamı (.77). Ölçek toplam 27 maddeden oluşmaktadır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum, 5 = Kesinlikle Katılıyorum) şeklindedir.

3.3.2. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Hazar ve Hazar tarafından 2016 yılında 10-14 yaş grubu öğrencilerin katılımıyla, çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Geliştirilmiş olan ölçek dört alt faktörlü olup toplam 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Hiç Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum, 5 = Tamamen Katılıyorum). Ölçek alt faktörleri ve bu araştırma için güvenirlik değerleri şöyledir; Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma (.82), Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer (.76), Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi (.79), Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma (.86). Ölçek madde toplamı (91).

3.4. Verilerin Analizi

Katılımcıların ölçek maddelerine verdikleri cevaplardan her bir katılımcı için ölçek ve alt boyutlarına ait skorlar elde edilmiştir. Elde edilen skorların normal

dağılıma uygun olup olmadığını tespit etmek amacıyla Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro Wilks testi ile incelenmiş ve verilerin normal dağılıma uygunluk gösterdiği görülmüştür. Bu yüzden karşılaştırmalarda parametrik testler kullanılmıştır. Ölçekler ve alt boyutlarının cinsiyet, okul türü ve yaş gruplarına göre anlamlı farklılık gösterip göstermediği bağımsız gruplarda t testi ve tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizi sonucunda anlamlı farklılık çıkması durumunda farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek amacıyla TUKEY testi yapılmıştır. Analizler %95 güven düzeyinde SPSS 20.0 yazılımı ile incelenmiştir.

3.5. Güven Analizi

Çalışmada kullanılan ölçeğin güvenilirlik düzeyinin belirlenmesi için güvenilirlik analizi yapılmış ve Chronbach alfa katsayısı elde edilmiştir.

Cronbach's Alfa Katsayısının değerlendirilmesinde uyulan değerlendirme ölçütü;

$0.00 \leq \alpha < 0.40$ ise ölçek güvenilir değildir.

$0.40 \leq \alpha < 0.60$ ise ölçek düşük güvenilirliktedir.

$0.60 \leq \alpha < 0.80$ ise ölçek oldukça güvenilirdir.

$0.80 \leq \alpha < 1.00$ ise ölçek yüksek derecede güvenilirdir.

Aşağıda verilen Çizelgede çalışmamızın Chronbach alfa katsayıları verilmiştir.

Çizelge 3.1. Ölçekler Güven Analizi

	Chronbach Alfa
Toplam Oyunsallık	0,845
Oyun Tutkusu	0,826
Sosyal Uyum	0,789
Oyun İsteği	0,829
Kazanma Arzusu	0,901
Risk Alma	0,850
Toplam Dijital Oyun	0,909
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	0,872
Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyun dalma	0,808
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	0,818
Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi	0,833

IV. BÖLÜM

BULGULAR

Bu bölümde çalışmamıza ait bulgulara yer verilecektir.

4.1. Demografik Dağılım

Çalışmamızın örnekleminin demografik dağılımı Çizelge 4.1’de yer almaktadır.

Çizelge 4.1. Katılımcıların ilçe değişkeninin sıklık ve yüzdelik dağılımları

	n	%
İlçesi	Etimesgut	333
	Yenimahalle	281
	Toplam	614

Çizelge 4.1’te görüldüğü üzere; Katılımcıların demografik bilgilerin dağılımı incelendiğinde; Etimesgut ilçesi katılımcıları oranı %54,2, Yenimahalle ilçesi katılımcıları oranı %45,8 olduğu görülmektedir.

Çizelge 4.2. Katılımcıların okul değişkeninin sıklık ve yüzdelik dağılımları

	n	%
Okulu	Kardelen Ortaokulu	155
	Z Kuşağı Koleji	138
	Atael Koleji	126
	Şair Zihni Ortaokulu	195
	Toplam	614

Çizelge 4.2’te görüldüğü üzere; Katılımcıların okullara göre dağılımı incelendiğinde; Kardelen Ortaokulu’ndan katılanların oranı %25,2, Z kuşağı Koleji’nden katılanların oranı %22,5, Atael Kolejinden katılanların oranı %20,5 olup Şair Zihni Ortaokulundan katılanların oranı %31,8 olduğu görülmektedir.

Çizelge 4.3. Katılımcıların okul türü değişkeninin sıklık ve yüzdelik dağılımları

		n	%
Tür	Özel	264	43,0
	Devlet	350	57,0
	Toplam	614	100,0

Çizelge 4.3'te görüldüğü üzere; Okul türüne göre dağılım incelendiğinde; Özel okul katılımcıları oranı %43, devlet okulu katılımcıları oranı %57 olduğu görülmektedir.

Çizelge 4.4. Katılımcıların yaş değişkeninin sıklık ve yüzdelik dağılımları

		n	%
Yaş	10	93	15,1
	11	125	20,4
	12	137	22,3
	13	132	21,5
	14	127	20,7
	Toplam	614	100,0

Çizelge 4.4'de görüldüğü üzere; Yaş gruplarına göre dağılım incelendiğinde; 10 yaşında olanların oranı %15,1, 11 yaşında olanların oranı %20,4, 12 yaşında olanların oranı %22,3 olup 13 yaşında olanların oranı %21,5, 14 yaşında olanların oranı ise %20,7 olduğu görülmektedir.

Çizelge 4.5. Katılımcıların cinsiyet değişkeninin sıklık ve yüzdelik dağılımları

		n	%
Cinsiyet	Kız	303	49,3
	Erkek	311	50,7
	Toplam	614	100,0

Çizelge 4.5'de görüldüğü üzere; Katılımcıların %49,3'ü kız, %50,7'si ise erkektir.

Oyunsallık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplamaları ile alt boyutlarına ait ortalama ve standart sapma gibi tanımlayıcı istatistikler Çizelge 4.6 ve Çizelge 4.7'de verilmiştir.

Çizelge 4.6. Oyunsallık Ölçeği ve alt boyutlarına ait tanımlayıcı istatistikler

	N	Minimum	Maximum	Ortalama	Std. Sapma
Toplam Oyunsallık	614	35	125	88,2	15,9
Oyun Tutkusu	614	4	20	11,6	4,0
Sosyal Uyum	614	4	20	16,7	3,0
Oyun İsteği	614	4	20	15,2	3,3
Kazanma Arzusu	614	4	20	14,5	3,2
Risk Alma	614	4	20	12,1	4,0

Çizelge 4.6'da görüldüğü üzere; Örneklemimiz üzerinden yapmış olduğumuz analiz sonuçlarına göre; 35-125 değerleri arasında değişen toplam oynusallık ölçeği ortalama puanı 88,2'dir.

Çizelge 4.7. Dijital Oyun Ölçeği ve alt boyutlarına ait tanımlayıcı istatistikler

	N	Minimum	Maximum	Ortalama	Std. Sapma
Toplam Dijital Oyun	614	24	120	53,6	21,2
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	614	7	35	15,1	6,8
Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyun dalma	614	6	30	16,6	6,8
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	614	6	30	11,6	5,4
Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi	614	4	20	8,3	3,5

Çizelge 4.7'da görüldüğü üzere; Örneklemimiz üzerinden yapmış olduğumuz analiz sonuçlarına göre; 24-120 değerleri arasında değerler alan toplam dijital oyun ölçeğinin ortalama değeri ise 53,6'dır.

4.2. Oyunsallık ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeklerinin Cinsiyete Göre Değişimi

Oyunsallık ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarının cinsiyete göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için yapılan bağımsız gruplarda t testi sonuçları verilmiştir.

H₁= Dijital Oyun bağımlılığı ve oynusallık parametreleri 10-14 yaş grubu öğrencilerde cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?

Çizelge 4.8. Oyunsallık İle Cinsiyet Değişkeni Arasındaki t Testi Sonuçları

		N	Ortalama	Std. Sapma	t	p
Toplam Oyunsallık	Kız	303	86,0	14,9	-3,347	0,001*
	Erkek	311	90,3	16,6		
Oyun Tutkusu	Kız	303	10,7	3,8	-5,676	0,000*
	Erkek	311	12,5	4,0		
Sosyal Uyum	Kız	303	17,0	2,7	2,172	0,030*
	Erkek	311	16,5	3,2		
Oyun İsteği	Kız	303	14,8	3,2	-2,796	0,005*
	Erkek	311	15,5	3,4		
Kazanma Arzusu	Kız	303	14,0	3,0	-4,008	0,000*
	Erkek	311	15,0	3,3		
Risk Alma	Kız	303	11,4	3,8	-4,085	0,000*
	Erkek	311	12,7	4,0		

* p<0,01 ve p<0,05

Çizelge 4.8'de görüldüğü üzere; Oyunsallık ölçeğinde; sosyal uyum alt ölçeği için kızların sosyal uyum düzeyi erkeklerden anlamlı derecede yüksek iken ($17,0 \pm 2,7$, $16,5 \pm 3,2$; $p < 0,030$), oynusallık ölçeği geneli ile diğer alt boyutların hepsi için erkeklerin ortalaması kızlardan anlamlı derecede daha yüksektir.

Çizelge 4.9. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Cinsiyet Değişkeni Arasındaki t Testi Sonuçları

		N	Ortalama	Std. Sapma	t	p
Toplam Dijital Oyun	Kız	303	45,2	17,5	-10,581	0,000*
	Erkek	311	61,8	21,3		
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	Kız	303	12,6	5,7	-9,495	0,000*
	Erkek	311	17,5	7,0		
Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyun dalma	Kız	303	13,8	5,9	-11,019	0,000*
	Erkek	311	19,3	6,4		
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Kız	303	10,0	4,3	-7,846	0,000*
	Erkek	311	13,2	5,9		
Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi	Kız	303	7,1	2,8	-8,812	0,000*
	Erkek	311	9,4	3,7		

*p<0,05

Çizelge 4.9'de görüldüğü üzere; Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde ise ölçeğin geneli ile tüm alt boyutları için erkeklerin ortalaması kızların ortalamasından anlamlı derecede daha yüksektir.

Bağımsız gruplarda t testi sonuçlarına göre; oyunsallık ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplamaları ile her iki ölçeğin tüm alt boyutları cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermektedir.

4.3. Oyunsallık ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeklerinin Okullara Göre Değişimi

Oyunsallık ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarının okullara göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için yapılan tek yönlü varyans analizi sonuçları verilmiştir.

H₂= Dijital Oyun bağımlılığı ve oyunsallık parametreleri 10-14 yaş grubu öğrencilerde okul türüne göre farklılık göstermekte midir?

Çizelge 4.10. Oyunsallık İle Okul Değişkeni Arasındaki Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

		N	Ortalama	Std. Sapma	F	p
Toplam Oyunsallık	Kardelen Ortaokulu	155	90,3	14,4	2,660	0,047*
	Z Kuşağı Koleji	138	88,2	17,6		
	Atael Koleji	126	89,2	15,6		
	Şair Zihni Ortaokulu	195	85,8	15,8		
	Toplam	614	88,2	15,9		
Oyun Tutkusu	Kardelen Ortaokulu	155	11,7	3,9	0,525	0,665
	Z Kuşağı Koleji	138	11,6	4,4		
	Atael Koleji	126	11,8	3,9		
	Şair Zihni Ortaokulu	195	11,3	3,7		
	Toplam	614	11,6	4,0		
Sosyal Uyum	Kardelen O.	155	17,1	2,7	3,376	0,018*
	Z Kuşağı Koleji	138	16,7	2,7		
	Atael Koleji	126	17,0	2,9		
	Şair Zihni Ortaokulu	195	16,2	3,3		
	Toplam	614	16,7	3,0		
Oyun İsteği	Kardelen Ortaokulu	155	15,4	3,2	1,670	0,172
	Z Kuşağı Koleji	138	15,3	3,3		
	Atael Koleji	126	15,4	3,1		
	Şair Zihni Ortaokulu	195	14,7	3,5		
	Toplam	614	15,2	3,3		
Kazanma Arzusu	Kardelen	155	15,2	2,9	3,778	0,010*
	Z Kuşağı Koleji	138	14,1	3,4		
	Atael Koleji	126	14,5	3,1		
	Şair Zihni Ortaokulu	195	14,2	3,3		
	Toplam	614	14,5	3,2		
Risk Alma	Kardelen O.	155	12,2	4,0	1,890	0,130
	Z Kuşağı Koleji	138	12,4	4,2		
	Atael Koleji	126	12,4	3,9		
	Şair Zihni O.	195	11,5	3,7		
	Toplam	614	12,1	4,0		

*p<0,05

Çizelge 4.10'de görüldüğü üzere; Tek yönlü varyans analizi sonuçlarına göre, oyunsallık ölçeğinin geneli ($p<0,047$) ile sosyal uyum ve kazanma arzusu alt boyutları okullara göre anlamlı düzeyde farklılık göstermekte iken ($p<0,05$), diğer alt boyutlar okullara göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

Anlamlı farklılık gösteren ölçeğin geneli ve alt boyutlar için farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek amacıyla yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre;

Oyunsallık ölçeğinin geneli için; Kardelen Ortaokulu öğrencilerinin toplam oyunsallık düzeyi Şair Zihni Ortaokulu öğrencilerinde anlamlı derecede daha yüksektir. Diğer okullar arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Sosyal uyum alt boyutu için; Kardelen Ortaokulu ve Atael Koleji öğrencilerinin toplam oyunsallık düzeyi Şair Zihni Ortaokulu öğrencilerinden anlamlı derecede daha yüksektir. Diğer okullar arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Kazanma arzusu alt boyutu için; Kardelen Ortaokulu öğrencilerinin kazanma arzusu düzeyi diğer okullardan anlamlı derecede daha yüksektir. Diğer okullar arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Çizelge 4.11. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Okul Değişkeni Arasındaki Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

		N	Ortalama	Std. Sapma	F	p
Toplam Dijital Oyun	Kardelen Ortaokulu	155	53,8	21,2	2,232	0,083
	Z Kuşağı Koleji	138	50,1	20,8		
	Atael Koleji	126	53,4	20,9		
	Şair Zihni Ortaokulu	195	56,1	21,5		
	Toplam	614	53,6	21,2		
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	Kardelen Ortaokulu	155	15,0	6,8	1,380	0,248
	Z Kuşağı Koleji	138	14,4	6,7		
	Atael Koleji	126	14,7	6,4		
	Şair Zihni Ortaokulu	195	15,8	7,1		
	Toplam	614	15,1	6,8		
Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyun dalma	Kardelen Ortaokulu	155	16,4	6,5	1,715	0,163
	Z Kuşağı Koleji	138	15,7	7,0		
	Atael Koleji	126	16,7	6,8		
	Şair Zihni Ortaokulu	195	17,3	6,7		
	Toplam	614	16,6	6,8		
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Kardelen Ortaokulu	155	11,9	5,8	2,939	0,033*
	Z Kuşağı Koleji	138	10,5	4,9		
	Atael Koleji	126	11,5	4,9		
	Şair Zihni Ortaokulu	195	12,2	5,7		
	Toplam	614	11,6	5,4		
Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi	Kardelen Ortaokulu	155	8,4	3,4	2,181	0,089
	Z Kuşağı Koleji	138	7,6	3,3		
	Atael Koleji	126	8,4	3,6		
	Şair Zihni Ortaokulu	195	8,5	3,5		
	Toplam	614	8,3	3,5		

*p<0,05

Çizelge 4.11'de görüldüğü üzere; Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin okullara göre değişimi incelendiğinde; Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyutunun okullara göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği görülürken, diğer alt boyutlar ve ölçeğin geneli okullara göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek amacıyla yapılan TUKEY Testi sonuçlarına göre; Kardelen Ortaokulu ve Şair Zihni Ortaokulu öğrencilerinin ortalamasının Z Kuşağı Koleji öğrencilerinden anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmüştür.

Çizelge 4.12. Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma Alt Boyutu Okula Göre TUKEY Sonuçları

		Fark	Std. Hata	p
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Kardelen Ortaokulu	Z Kuşağı Koleji	1,40570*	0,03
		Atael Koleji	0,47	0,47
		Şair Zihni Ortaokulu	-0,30	0,60
	Z Kuşağı Koleji	Kardelen Ortaokulu	-1,40570*	0,03
		Atael Koleji	-0,93	0,16
		Şair Zihni Ortaokulu	-1,70992*	0,00
	Atael Koleji	Kardelen Ortaokulu	-0,47	0,47
		Z Kuşağı Koleji	0,93	0,16
		Şair Zihni Ortaokulu	-0,78	0,21
	Şair Zihni Ortaokulu	Kardelen Ortaokulu	0,30	0,60
		Z Kuşağı Koleji	1,70992*	0,00
		Atael Koleji	0,78	0,21

Çizelge 4.12'de görüldüğü üzere; TUKEY testi sonuçlarına göre Kardelen Ortaokulu ve Şair Zihni Ortaokulu öğrencilerinin ortalamasının Z Kuşağı Koleji öğrencilerinden anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmüştür.

4.4. Oyunsallık ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeklerinin Yaşa Göre Değişimi

Oyunsallık ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarının yaşa göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için yapılan tek yönlü varyans analizi sonuçları verilmiştir.

H₃= Dijital Oyun bağımlılığı ve oynusallık parametreleri 10-14 yaş grubu öğrencilerde yaş değişkeni açısından farklılık göstermekte midir?

Çizelge 4.13. Oyunsallık Ölçeği ile Yaş Değişkeni Arasındaki Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

		N	Ortalama	Std.	F	p
Toplam Oyunsallık	10	93	93,7	16,3	8,493	0,000*
	11	125	89,8	16,2		
	12	137	88,4	15,3		
	13	132	88,6	15,4		
	14	127	81,9	14,8		
	Toplam	614	88,2	15,9		
Oyun Tutkusu	10	93	13,0	3,8	9,858	0,000*
	11	125	11,9	4,3		
	12	137	11,9	4,0		
	13	132	11,6	3,6		
	14	127	9,9	3,6		
	Toplam	614	11,6	4,0		
Sosyal Uyum	10	93	17,3	3,4	3,375	0,010*
	11	125	17,1	2,8		
	12	137	16,8	2,8		
	13	132	16,6	2,9		
	14	127	16,0	2,9		
	Toplam	614	16,7	3,0		
Oyun İsteği	10	93	16,2	3,6	6,050	0,000*
	11	125	15,2	3,3		
	12	137	15,1	3,2		
	13	132	15,5	3,0		
	14	127	14,1	3,3		
	Toplam	614	15,2	3,3		
Kazanma Arzusu	10	93	15,3	3,2	4,704	0,001*
	11	125	14,6	3,1		
	12	137	14,8	3,2		
	13	132	14,5	3,2		
	14	127	13,5	3,2		
	Toplam	614	14,5	3,2		
Risk Alma	10	93	12,6	3,8	2,217	0,066
	11	125	12,4	3,9		
	12	137	11,8	4,1		
	13	132	12,4	4,0		
	14	127	11,3	3,8		
	Toplam	614	12,1	4,0		

Çizelge 4.13'de görüldüğü üzere; Tek yönlü varyans analizi sonuçlarına göre oyunsallık ölçeğinin geneli ile oyun tutkusu, sosyal uyum, oyun isteği ve kazanma arzusu yaşa göre anlamlı farklılık gösterirken ($p<0,05$), risk alma alt boyutu yaşa göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Anlamlı farklılık gösteren ölçeğin geneli ve alt boyutlar için farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre; Oyunsallık ölçeğinin geneli için; 14 yaş grubu kişilerin toplam oyunsallık düzeyi diğer tüm yaş gruplarından anlamlı derecede daha küçüktür. Ek olarak 10 yaş grubunun toplam oyunsallık düzeyi 13 yaş grubu kişilerden anlamlı derecede daha büyüktür.

Çizelge 4.14. Toplam Oyunsallık Alt boyutu Yaşa Göre TUKEY Sonuçları

			Fark	Std. Hata	p
Toplam Oyunsallık	10	11	3,92	2,13	0,07
		12	5,33*	2,09	0,01
		13	5,09*	2,10	0,02
		14	11,81*	2,12	0,00
	11	10	-3,92	2,13	0,07
		12	1,41	1,92	0,46
		13	1,18	1,94	0,54
		14	7,89*	1,96	0,00
	12	10	-5,33*	2,09	0,01
		11	-1,41	1,92	0,46
		13	-0,23	1,90	0,90
		14	6,48*	1,92	0,00
	13	10	-5,09*	2,10	0,02
		11	-1,18	1,94	0,54
		12	0,23	1,90	0,90
		14	6,71*	1,93	0,00
	14	10	-11,81*	2,12	0,00
		11	-7,89*	1,96	0,00
		12	-6,48*	1,92	0,00
		13	-6,71*	1,93	0,00

Çizelge 4.14'de görüldüğü üzere; Oyunsallık ölçeğinin geneli için; 14 yaş grubu kişilerin toplam oyunsallık düzeyi diğer tüm yaş gruplarından anlamlı derecede

daha küçüktür. Ek olarak 10 yaş grubunun toplam oyunsallık düzeyi 13 yaş grubu kişilerden anlamlı derecede daha büyüktür.

Çizelge 4.15. Oyun Tutkusu Alt boyutu Yaşa Göre TUKEY Sonuçları

			Fark	Std. Hata	p
Oyun Tutkusu	10	11	1,04*	0,53	0,05
		12	1,12*	0,52	0,03
		13	1,42*	0,52	0,01
		14	3,13*	0,53	0,00
	11	10	-1,04*	0,53	0,05
		12	0,08	0,48	0,87
		13	0,38	0,48	0,44
		14	2,08*	0,49	0,00
	12	10	-1,12*	0,52	0,03
		11	-0,08	0,48	0,87
		13	0,30	0,47	0,52
		14	2,01*	0,48	0,00
	13	10	-1,42*	0,52	0,01
		11	-0,38	0,48	0,44
		12	-0,30	0,47	0,52
		14	1,70*	0,48	0,00
	14	10	-3,13*	0,53	0,00
		11	-2,08*	0,49	0,00
		12	-2,01*	0,48	0,00
		13	-1,70*	0,48	0,00

Çizelge 4.15'de görüldüğü üzere; Oyun tutkusu alt boyutu için; 10 yaş grubu kişilerin oyun tutkusu düzeyi diğer yaş gruplarının hepsinden anlamlı derecede daha büyüktür. Ek olarak 11-12 ve 13 yaş grubu kişilerin oyun tutkusu düzeyi 14 yaş grubundan anlamlı derecede daha büyüktür.

Çizelge 4.16. Sosyal Uyum Alt boyutu Yaşa Göre TUKEY Sonuçları

			Fark	Std. Hata	p
Sosyal Uyum	10	11	0,20	0,40	0,63
		12	0,54	0,40	0,17
		13	0,70	0,40	0,08
		14	1,30*	0,40	0,00
	11	10	-0,20	0,40	0,63
		12	0,34	0,37	0,35
		13	0,51	0,37	0,17
		14	1,10*	0,37	0,00
	12	10	-0,54	0,40	0,17
		11	-0,34	0,37	0,35
		13	0,16	0,36	0,66
		14	,75*	0,36	0,04
	13	10	-0,70	0,40	0,08
		11	-0,51	0,37	0,17
		12	-0,16	0,36	0,66
		14	0,60	0,37	0,10
	14	10	-1,30*	0,40	0,00
		11	-1,10*	0,37	0,00
		12	-,75*	0,36	0,04
		13	-0,60	0,37	0,10

Çizelge 4.16'da görüldüğü üzere; Sosyal uyum alt boyutu için; 10-11-12 yaş grubu kişilerin sosyal uyum düzeyi 14 yaş grubundan anlamlı derecede daha büyüktür.

Çizelge 4.17. Oyun İsteği Alt boyutu Yaşa Göre TUKEY Sonuçları

			Fark	Std. Hata	p
Oyun İsteği	10	11	,99*	0,45	0,03
		12	1,06*	0,44	0,02
		13	0,75	0,44	0,09
		14	2,11*	0,45	0,00
	11	10	-,99*	0,45	0,03
		12	0,08	0,40	0,85
		13	-0,24	0,41	0,56
		14	1,12*	0,41	0,01
	12	10	-1,06*	0,44	0,02
		11	-0,08	0,40	0,85
		13	-0,32	0,40	0,43
		14	1,04*	0,40	0,01
	13	10	-0,75	0,44	0,09
		11	0,24	0,41	0,56
		12	0,32	0,40	0,43
		14	1,35*	0,41	0,00
	14	10	-2,11*	0,45	0,00
		11	-1,12*	0,41	0,01
		12	-1,04*	0,40	0,01
		13	-1,35*	0,41	0,00

Çizelge 4.17'de görüldüğü üzere; Oyun isteği alt boyutu için; 10-11-12 ve 13 yaş grubu kişilerin oyun isteği düzeyi 14 yaş grubu kişilerden anlamlı derecede daha yüksektir. Ek olarak 10 yaş grubu kişilerin oyun isteği düzeyi 11-12 ve 14 yaş grubu kişilerden anlamlı derecede daha yüksektir.

Çizelge 4.18. Kazanma Arzusu Alt boyutu Yaşa Göre TUKEY Sonuçları

			Fark	Std. Hata	p
Kazanma Arzusu	10	11	0,68	0,44	0,12
		12	0,50	0,43	0,25
		13	0,72	0,43	0,09
		14	1,75*	0,43	0,00
	11	10	-0,68	0,44	0,12
		12	-0,18	0,39	0,64
		13	0,05	0,40	0,91
		14	1,08*	0,40	0,01
	12	10	-0,50	0,43	0,25
		11	0,18	0,39	0,64
		13	0,23	0,39	0,56
		14	1,26*	0,39	0,00
	13	10	-0,72	0,43	0,09
		11	-0,05	0,40	0,91
		12	-0,23	0,39	0,56
		14	1,03*	0,40	0,01
	14	10	-1,75*	0,43	0,00
		11	-1,08*	0,40	0,01
		12	-1,26*	0,39	0,00
		13	-1,03*	0,40	0,01

Çizelge 4.18'de görüldüğü üzere; Kazanma arzusu alt boyutu için; 10-11-12 ve 13 yaş grubu kişilerin kazanma arzusu alt boyutu 14 yaş grubu kişilerden anlamlı derecede daha yüksektir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin yaşa göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiş ve sonuçları Çizelge 4.19'da verilmiştir.

Çizelge 4.19. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Yaş Değişkeni Arasındaki Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

		N	Ortalama	Std. Sapma	F	p
Toplam Dijital Oyun	10	93	54,8	24,3	1,383	0,238
	11	125	50,9	19,6		
	12	137	55,4	22,2		
	13	132	55,4	21,4		
	14	127	51,6	18,9		
	Toplam	614	53,6	21,2		
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	10	93	15,4	7,7	1,186	0,316
	11	125	14,2	6,2		
	12	137	15,9	7,3		
	13	132	15,3	6,7		
	14	127	14,6	6,1		
	Toplam	614	15,1	6,8		
Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyun dalma	10	93	16,6	7,0	0,775	0,541
	11	125	16,0	6,5		
	12	137	16,8	6,9		
	13	132	17,3	6,9		
	14	127	16,2	6,6		
	Toplam	614	16,6	6,8		
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	10	93	12,4	6,3	2,152	0,073
	11	125	10,7	5,0		
	12	137	11,8	5,8		
	13	132	12,3	5,3		
	14	127	11,1	4,8		
	Toplam	614	11,6	5,4		
Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi	10	93	8,3	3,9	1,996	0,094
	11	125	8,1	3,3		
	12	137	8,8	3,6		
	13	132	8,4	3,7		
	14	127	7,6	2,9		
	Toplam	614	8,3	3,5		

Çizelge 4.19’da verilen sonuçlara göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği geneli ve alt boyutlarının hiç birisi okula göre anlamlı farklılık göstermemektedir ($p>0,05$).

4.5. Oyunsallık ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeklerinin Okul Türüne Göre Karşılaştırılması

Oyunsallık ve dijital oyun bağımlılığı ölçeklerinin alt boyutlarının okul türüne göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için yapılan bağımsız gruplarda t testi sonuçları verilmiştir.

H₄= Özel okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin, devlet okullarında öğrenim gören öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı farklılık göstermekte midir?

Çizelge 4.20. Oyunsallık ile Okul Türü Değişkeni Arasındaki t Testi Sonuçları

		N	Ortalama	Std. Sapma	t	p
Toplam Oyunsallık	Özel	264	88,7	16,7	0,713	0,476
	Devlet	350	87,8	15,3		
Oyun Tutkusu	Özel	264	11,7	4,2	0,710	0,478
	Devlet	350	11,5	3,8		
Sosyal Uyum	Özel	264	16,9	2,8	1,012	0,312
	Devlet	350	16,6	3,1		
Oyun İsteği	Özel	264	15,4	3,2	1,267	0,206
	Devlet	350	15,0	3,4		
Kazanma Arzusu	Özel	264	14,3	3,2	-1,455	0,146
	Devlet	350	14,7	3,2		
Risk Alma	Özel	264	12,4	4,0	1,863	0,063
	Devlet	350	11,8	3,9		

*p<0,05

Çizelge 4.20'de görüldüğü üzere; Bağımsız gruplarda t testi sonuçlarına göre; oynusallık ölçeği geneli ile alt boyutları okul türüne göre anlamlı farklılık göstermemektedir (p>0,05). Diğer bir ifade ile özel ve devlet okullarında toplam oynusallık düzeyi ve alt boyutları aynı seviyededir denilebilir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği geneli ile alt boyutlarının okul türüne göre değişimi bağımsız gruplarda t testi ile incelenmiş ve sonuçları Çizelge 4.15'de verilmiştir.

Çizelge 4.21. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Okul Türü Değişkeni Arasındaki t Testi Sonuçları

		N	Ortalama	Std. Sapma	t	p
Toplam Dijital Oyun	Özel	264	51,6	20,9		
	Devlet	350	55,1	21,4	-2,001	0,046*
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	Özel	264	14,5	6,6		
	Devlet	350	15,5	7,0	-1,650	0,099
Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyun dalma	Özel	264	16,2	6,9		
	Devlet	350	16,9	6,7	-1,397	0,163
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Özel	264	11,0	4,9		
	Devlet	350	12,1	5,7	-2,565	0,011*
Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi	Özel	264	8,0	3,5		
	Devlet	350	8,5	3,5	-1,752	0,080

*p<0,05

Çizelge 4.21’de verilen sonuçlara göre; dijital oyun bağımlılığı ölçeği geneli ile Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyutları okul türüne göre anlamlı düzeyde farklılık gösterirken ($p<0,05$), diğer alt boyutlar anlamlı farklılık göstermemektedir.

Dijital oyun bağımlılığı genel düzeyi için devlet okulu öğrencilerinin ortalaması özel okul öğrencilerinden anlamlı derecede daha yüksektir. Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyutu için de devlet okulu öğrencilerinin ortalaması özel okul öğrencilerinin ortalamasından anlamlı derecede daha yüksektir.

4.6. Oyunsallık ve Dijital Oyun Ölçekleri Arasındaki İlişki

Çalışmamızda oynunsallık ve dijital oyun ölçeklerinin arasındaki ilişkiye bakılmıştır. İki ölçek arasındaki ilişki Çizelge 4.22’da verilmiştir.

Çizelge 4.22. Oyunsallık ve Dijital Oyun Ölçekleri Arasındaki İlişki

		Toplam Oyunsallık	Oyun Tutkusu	Sosyal Uyum	Oyun İsteği	Kazanma Arzusu	Risk Alma
Toplam Dijital Oyun	r	-,029	,084*	-,227**	-,076	,114**	,029
	p	,475	,037	,000	,061	,005	,481
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer	r	-,039	0,07	-,235**	-,076	,102*	,003
	p	,330	,054	,000	,061	,012	,943
Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyun dalma	r	,009	,080*	-,144**	-,044	,147**	,054
	p	,820	,048	,000	,274	,000	,179
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	r	-,066	0,059	-,253**	-,095*	0,061	-,015
	p	,101	,142	,000	,019	,128	,706
Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi	r	-,001	,102*	-,192**	-,053	,090*	,084*
	p	,983	,012	,000	,193	,026	,037

Çizelge 4.22'da görüldüğü üzere; Toplam dijital oyun ölçeğinin oyun tutkusu ile %8,4, kazanma arzusu ile %11,4 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişkisi bulunurken sosyal uyum ile %22,7 düzeyinde negatif yönlü anlamlı ilişkisi bulunmaktadır.

Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer alt boyutunun sosyal uyum ile %23,5 düzeyinde negatif yönlü, kazanma arzusu ile %10,2 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişkisi bulunmaktadır.

Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyun dalma alt boyutunun oyun tutkusu ile %8, kazanma arzusu ile %14,7 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişkisi bulunurken, sosyal uyum ile %14,4 düzeyinde negatif yönlü anlamlı ilişkisi bulunmaktadır.

Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyutunun sosyal uyum ile %25,3 düzeyinde negatif yönlü, oyun isteği alt boyutunun ise %9,5 düzeyinde anlamlı ilişkisi bulunmaktadır.

V. BÖLÜM

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde yapmış olduğumuz araştırma çalışmasından elde ettiğimiz bulguların sonuçlarına yer verilecektir. Ayrıca sonuçlar doğrultusunda önerilerde bulunulacaktır.

5.1. Tartışma

Çalışmamızın ölçeklerine ait alt boyutlara göre değerlendirdiğimizde ise elde edilen bulguların literatür ile karşılaştırılması aşağıdaki gibidir.

Oyunsallık ölçeği (Çizelge 4.8) ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Çizelge 4.9) alt boyutlarını cinsiyete göre değerlendirdiğimizde, yapılan analiz çalışması sonucunda her iki ölçeğin tüm alt boyutları cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermektedir. Oyunsallık ölçeğinde; sosyal uyum alt ölçeği için kızların sosyal uyum düzeyi erkeklerden anlamlı derecede yüksek iken, oynunsallık ölçeği geneli ile diğer alt boyutların hepsi için erkeklerin ortalaması kızlardan anlamlı derecede daha yüksektir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde ise ölçeğin geneli ile tüm alt boyutları için erkeklerin ortalaması kızların ortalamasından anlamlı derecede daha yüksek bulunmuştur. Bu durumun, kızların daha sosyal bir yapıya sahip olması, erkeklerin ise teknolojik yeniliklere, bilgisayara ve bilgisayar oyunlarına daha meraklı olmasıyla bir ilişkisi olduğunu söylemek mümkündür. Literatürde yapılan benzer çalışma ise 2010 yılında Yılmaz tarafından yapılan çalışmadır. Bu çalışmada bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmiştir. Ayrıca bu araştırma çalışmasında 416 kişiden oluşan 6. ve 7. sınıf öğrencisine ulaşılmıştır. Yapılan bu araştırma çalışmasının sonucunda erkek öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerden daha yüksek olduğu ve bilgisayar kullanım süresinin artmasının bağımlılık eğilimini arttırdığı sonucu bulunmuştur. Griffiths ve Hunt (1995), Griffiths ve Davies (2005), Erboy (2010), Horzum (2011), Şahin ve Tuğrul (2012), Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas (2014), Bilgin (2015), Oral ve Arabacıoğlu (2018) yapmış oldukları araştırma çalışmalarında benzer sonuçları elde etmişlerdir.

Oyunsallık ölçeği (Çizelge 4.10) ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Çizelge 4.11) alt boyutlarının okullara göre değerlendirdiğimizde, yapılan analiz çalışması sonucunda oynusallık ölçeğinin geneli ile sosyal uyum ve kazanma arzusu alt boyutları okullara göre anlamlı düzeyde farklılık göstermekte iken, diğer alt boyutlar okullara göre farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Söz konusu bu farklılık gösteren ölçeğin geneli ve alt boyutlar için farklılığın hangi gruptan kaynaklandığının tespiti amacıyla yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre; Oynusallık ölçeğinin geneli için; Kardelen Ortaokulu öğrencilerinin toplam oynusallık düzeyi Şair Zihni Ortaokulu öğrencilerinde anlamlı derecede daha yüksektir. Diğer okullar arasında anlamlı farklılık bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Sosyal uyum alt boyutu için; Kardelen Ortaokulu ve Atael Koleji öğrencilerinin toplam oynusallık düzeyi Şair Zihni Ortaokulu öğrencilerinde anlamlı derecede daha yüksek iken diğer okullar arasında anlamlı yönde farklılık tespit edilmiştir. Kazanma arzusu alt boyutu için; Kardelen Ortaokulu öğrencilerinin kazanma arzusu düzeyi diğer okullardan anlamlı derecede daha yüksek iken diğer okullar arasında anlamlı yönde farklılık tespit edilmiştir. Bu durumu çocukların yaşayıp, büyüdüleri çevreden kaynaklı farklılıklardan dolayı meydana gelmiştir şeklinde açıklamak mümkündür. Öğrencileri yaşadıkları ilçe bazında değerlendirecek olursak; sosyal çevre, anne ve babanın eğitim ve çalışma durumları, ekonomik nedenler gibi farklılıklar olduğunu gözlemlemek mümkündür. Tüm bu nedenler kültürel etkileşime neden olarak çocuklarda çeşitli davranış ve bağımlılıkları ortaya çıkartmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin okullara göre değişimi incelendiğinde; Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyutunun okullara göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği görülürken, diğer alt boyutlar ve ölçeğin geneli okullara göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek amacıyla yapılan TUKEY Testi sonuçlarına göre; Kardelen Ortaokulu ve Şair Zihni Ortaokulu öğrencilerinin ortalamasının Z Kuşağı Koleji öğrencilerinden anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmüştür.

Oyunsallık ölçeği (Çizelge 4.12) ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Çizelge 4.13) alt boyutlarının yaşa göre değerlendirdiğimizde, yapılan analiz çalışması sonucunda oynusallık ölçeğinin geneli ile oyun tutkusu, sosyal uyum, oyun isteği ve kazanma arzusu yaşa göre anlamlı farklılık gösterirken, risk alma alt boyutu yaşa göre

öğrencilerinin ortalaması özel okul öğrencilerinden anlamlı derecede daha yüksektir. Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyutu için de devlet okulu öğrencilerinin ortalaması özel okul öğrencilerinin ortalamasından anlamlı derecede daha yüksektir. Daha önceden de belirttiğimiz gibi yaşanan çevreden kaynaklı meydana gelen farklılıklar burada da etkili olmaktadır. Ayrıca okulların sahip oldukları imkânlar farklılık göstermektedir. Bu durumda da alışkanlıklar ve bağımlılıklar farklılaşmaktadır. Literatüre baktığımızda ise; Arslan ve Arslan Cansever (2012) yapmış oldukları araştırmalarında gerek devlet okullarında gerekse özel okullardaki öğrencilerin okul dışı zamanlarında en çok bilgisayar oyunu oynadıkları bulgusuna ulaşmışlardır. Çelik ve Ulusoy (2019) ise yaptıkları çalışmada, özel okullarda ve devlet okullarında okuyan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynayarak geçirdikleri zamanı incelemişlerdir. Araştırma bulgularında her iki okulda okuyan öğrencilerin sonuçları birbirine yakın bulunmuştur.

Genel olarak orta öğretim düzeyindeki bireyleri değerlendirdiğinizde bireylerin bağımlılıkları daha dikkatli incelenmeli ve daha hassas davranılmalıdır. Tam ergenlik geçiş döneminde oldukları için farklı eğilimlerde bulunmaları normal karşılanabilecek bir durumdur. Bu zorlu süreçte, ders ve bireysel nedenler sonucunda çocuk farklı nesnelere bağıllık göstermektedir. Literatüre baktığımızda ise Mehroof ve Griffiths 2010 yılındaki çalışmasını görmekteyiz. İngiltere’de üniversiteye devam eden 123 öğrenci ile yaptıkları araştırmada sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılığı ile nörotizim, duyu arayışı, saldırganlık, durumluk ve sürekli kaygı arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki bulmuşlardır. Buna göre yukarıda belirtilen kişilik özelliklerinin (traits) çevrimiçi oyun bağımlılığı edinimi, gelişimi ve sürdürülmesinde etkili olabileceğini öne sürmüşlerdir.

Ayan ve Memiş (2012) yapmış oldukları çalışmada, erken çocukluk döneminde oyun alışkanlıklarının önemine değinirken, Ulaş ve Ayan (2016) yılında yapılan çalışmada ise tüm yaş grubu çocukların çocuk oyun alanlarında zaman geçirmesinin, dijital oyun bağımlılığının önüne geçilmesine katkı sağlayacağına değinmişlerdir.

5.2. Sonuç

Çalışmamızın bulgularından elde ettiğimiz sonuçları aşağıdaki gibi sıralamak mümkündür.

Katılımcıların demografik bilgileri dağılımı şu şekildedir; Etimesgut ilçesi katılımcı oranı %54,2 iken, Yenimahalle ilçesi katılımcı oranı %45,8'dir. Okullara göre dağılım incelendiğinde; Kardelen Ortaokulu'ndan katılanların oranı %25,2, Z kuşağı Koleji'nden katılanların oranı %22,5, Atael Kolejinden katılanların oranı %20,5 olup Şair Zihni Ortaokulundan katılanların oranı %31,8'dir. Yaş gruplarına göre dağılım incelendiğimizde; 10 yaşında olanların oranı %15,1, 11 yaşında olanların oranı %20,4, 12 yaşında olanların oranı %22,3 olup 13 yaşında olanların oranı %21,5, 14 yaşında olanların oranı ise %20,7'dir. Katılımcıların %49,3'ü kız, %50,7'si ise erkektir.

- Oyunsallık ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarının cinsiyete göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için t testi yapılmıştır. Bağımsız gruplarda t testi sonuçlarına göre; oynusallık ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplamaları ile her iki ölçeğin tüm alt boyutları cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermektedir. Oyunsallık ölçeğinde; sosyal uyum alt ölçeği için kızların sosyal uyum düzeyi erkeklerden anlamlı derecede yüksek iken, oynusallık ölçeği geneli ile diğer alt boyutların hepsi için erkeklerin ortalaması kızlardan anlamlı derecede daha yüksektir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde ise ölçeğin geneli ile tüm alt boyutları için erkeklerin ortalaması kızların ortalamasından anlamlı derecede daha yüksek bulunmuştur.
- Oyunsallık ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarının okullara göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için t testi yapılmıştır. Tek yönlü varyans analizi sonuçlarına göre, oynusallık ölçeğinin geneli ile sosyal uyum ve kazanma arzusu alt boyutları okullara göre anlamlı düzeyde farklılık göstermekte iken, diğer alt boyutlar okullara göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Söz konusu bu anlamlı farklılık gösteren ölçeğin geneli ve alt boyutlar için farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek amacıyla yapılan TUKEY testi yapılmıştır.

- Oyunsallık ölçeğinin geneli için; Kardelen Ortaokulu öğrencilerinin toplam oynunsallık düzeyi Şair Zihni Ortaokulu öğrencilerinde anlamlı derecede daha yüksektir. Diğer okullar arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır.
- Sosyal uyum alt boyutu için; Kardelen Ortaokulu ve Atael Koleji öğrencilerinin toplam oynunsallık düzeyi Şair Zihni Ortaokulu öğrencilerinde anlamlı derecede daha yüksektir. Diğer okullar arasında anlamlı yönde farklılık tespit edilmiştir.
- Kazanma arzusu alt boyutu için; Kardelen Ortaokulu öğrencilerinin kazanma arzusu düzeyi diğer okullardan anlamlı derecede daha yüksektir. Diğer okullar arasında anlamlı yönde farklılık tespit edilmiştir.
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin okullara göre değişimi incelendiğinde; Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyutunun okullara göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği görülürken, diğer alt boyutlar ve ölçeğin geneli okullara göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek amacıyla yapılan TUKEY Testi testi yapılmıştır.
 - Kardelen Ortaokulu ve Şair Zihni Ortaokulu öğrencilerinin ortalamasının Z Kuşağı Koleji öğrencilerinden anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmüştür.
- Oyunsallık ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarının yaşa göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için yapılan tek yönlü varyans analizi yapılmıştır. Tek yönlü varyans analizi sonuçlarına göre oynunsallık ölçeğinin geneli ile oyun tutkusu, sosyal uyum, oyun isteği ve kazanma arzusu yaşa göre anlamlı farklılık gösterirken, risk alma alt boyutu yaşa göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Anlamlı farklılık gösteren ölçeğin geneli ve alt boyutlar için farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY testi yapılmıştır.
 - Oyunsallık ölçeğinin geneli için; 14 yaş grubu kişilerin toplam oynunsallık düzeyi diğer tüm yaş gruplarından anlamlı derecede daha

küçüktür. Ek olarak 10 yaş grubunun toplam oyunsallık düzeyi 13 yaş grubu kişilerden anlamlı derecede daha büyüktür.

- Oyun tutkusu alt boyutu için; 10 yaş grubu kişilerin oyun tutkusu düzeyi diğer yaş gruplarının hepsinden anlamlı derecede daha büyüktür. Ek olarak 11-12 ve 13 yaş grubu kişilerin oyun tutkusu düzeyi 14 yaş grubundan anlamlı derecede daha büyük olarak tespit edilmiştir.
- Sosyal uyum alt boyutu için; 10-11-12 yaş grubu kişilerin sosyal uyum düzeyi 14 yaş grubundan anlamlı derecede daha büyüktür. Oyun isteği alt boyutu için; 10-11-12 ve 13 yaş grubu kişilerin oyun isteği düzeyi 14 yaş grubu kişilerden anlamlı derecede daha yüksektir. Ek olarak 10 yaş grubu kişilerin oyun isteği düzeyi 11-12 ve 14 yaş grubu kişilerden anlamlı derecede daha yüksektir.
- Kazanma arzusu alt boyutu için; 10-11-12 ve 13 yaş grubu kişilerin kazanma arzusu alt boyutu 14 yaş grubu kişilerden anlamlı derecede daha yüksektir.
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin yaşa göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir. Yapılan analizin sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği geneli ve alt boyutlarının hiç birisi okula göre anlamlı farklılık göstermemektedir.
- Oyunsallık ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarının okul türüne göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için yapılan bağımsız gruplarda t testi yapılmıştır. Bağımsız gruplarda t testi sonuçlarına göre; oyunsallık ölçeği geneli ile alt boyutları okul türüne göre anlamlı farklılık göstermemekte iken toplam dijital oyun bağımlılığı ölçeği geneli ile Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyutu okul türüne göre anlamlı farklılık göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı genel düzeyi için devlet okulu öğrencilerinin ortalaması özel okul öğrencilerinden anlamlı derecede daha yüksektir. Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma alt boyutu için de devlet okulu öğrencilerinin ortalaması özel okul öğrencilerinin ortalamasından anlamlı derecede daha yüksektir.

Genel olarak orta öğretim düzeyindeki bireyleri değerlendirdiğinizde bireylerin bağımlılıkları daha dikkatli incelenmeli ve daha hassas davranılmalıdır. Tam ergenlik geçiş döneminde oldukları için farklı eğilimlerde bulunmaları normal karşılanabilecek bir durumdur. Bu zorlu süreçte, ders ve bireysel nedenler sonucunda çocuk farklı nesnelere bağıllık göstermektedir.

Öneriler

Çalışmamızın bulgu ve sonuçlarından yola çıkarak aşağıdaki önerilerde bulunmamız mümkündür;

- Dijital oyunları oynamanın tamamen zararlı olduğunu söylemek mümkün değildir. Ancak uzun süreli oynanması durumunda bağımlılığa neden olmaktadır. Bu nedenle çocukların bilgisayar başında geçirdikleri zaman ve oyun oynadıkları zamanı en aza indirmek gerekmektedir. Bu nedenle çocuklar için boş zamanlarını değerlendirmek amacıyla başka aktivitelere ihtiyaç duyulmaktadır.*
- Dijital oyun bağımlılığının önüne geçebilmek için, bireye küçük yaşlardan itibaren boş zamanlarını değerlendirmek ve bağımlılığının önüne geçebilmek amacıyla etkinlikler düzenlemelidir. Okullar arası yarışma ve turnuvalar düzenlenebilir.*

Bu etkinliklere örnek vermek gerekirse; sportif etkinlikler ve genel kültür yarışmaları öğrenciler için faydalı etkinliklerdir.
- Bireyin bağımlılıklarından uzaklaşması veya unutulması için uygulanacak olan etkinlikler yaşa göre değişim göstermelidir. Her yaştan bireyin dikkatini çekecek etkinliklerinse organizasyonu çok daha kolay ve sonuca götürür niteliktedir.*
- Çocukların ilgisini çekebilecek, ilgilerini çekerken de spor yapmalarını sağlayacak dijital oyunlar, oyun konsolları geliştirilerek okullarda derslerde kullanılmalı, evlerde kullanımı için öncülük edilmelidir. Bu sayede çocukları diğer dijital oyunlardan uzak durmasına katkı sağlanmalıdır.*
- Çocuk oyun alanlarının yaygınlaşması, oyun ve oyuncak çeşitlerinin çoğaltılması, çocukların bu alanlarda çok daha fazla zaman geçirmesi teşvik*

edilmelidir. Çocuklar boş zamanlarının çoğunluğunu bu alanlarda geçirerek, enerjilerini atacak ve dijital oyunlara ayıracak zamanlarını azaltacaklardır.

Genel olarak değerlendirdiğimizde gelişim çağındaki bireylerin, oyun bağımlılığının önüne geçebilmesi açısından, onlara faydası olabilecek ve ilgilerini çekebilecek etkinliklere yönlendirilmeleri veya faydalı etkinliklerin ilgi çekici duruma getirilmesi önemli bir yere sahiptir.



KAYNAKÇA

AKÇAY, D., VE ÖZCEBE, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.

AKSOY, A.B. & DERE ÇİFTÇİ, H. (2014). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. Ankara: Pagem.

ANDERSON, C. A. AND DİLL, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in The Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772.

ARSLAN, N. VE ARSLAN CANSEVER, B. (2012). Ergenlerin boş zaman değerlendirme algısı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 42, 23-35.

ARSLAN, A., KIRIK, A. M., KARAMAN, M., VE ÇETİNKAYA, A. (2015). Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34-58.

ARSLAN, C., GÜLLÜ, M., VE YÜCEL, A. S. (2010) İlköğretim ve Ortaöğretimde Öğrenim Gören Öğrencilerin Spor ve Oyun Alışkanlıklarının İncelenmesi. *Sport Sciences*, 5(1), 28-46.

AYAN, S. (2016). *Oyunla Renklendir Hayatı* (1. Baskı) Ankara: Vize Yayıncılık.

AYAN, S., & MEMİŞ, U. A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), 143-149.

AYAS, T. (2012). Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Utangaçlıkla İlişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 627-636.

AYDIN, A. (2007). *Eğitim psikolojisi*, Pegem Akademi, Ankara, 165-169.

AYDIN, A. (2010). *Oyun dil ve düşünce*. Ankara: Eğiten Kitap.

AYDIN, F., VE HORZUM, M. B. (2015). Öğretmenlerin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerini Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2(1), 52-66.

BAKAR, A., TÜZÜN, H., & ÇAĞILTAY, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35).

BAŞAL, H. A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2).

BİLGE, F. (2012). Bir Grup İlköğretim Öğrencisinde Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Eğilimi Değerlendirmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43(43).

BİLGİ, A. (2005). Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan Öğrencilerin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

BİLGİN, H. C. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki (Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

BLINKA, L. & MÍKUŠKA, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2), 1-6. [In English]

BRUNBORG, G. S., MENTZONİ, R. A. AND FRØYLAND, L. R. (2014). Is Video Gaming, or Video Game Addiction, Associated with Depression, Academic Achievement, Heavy Episodic Drinking, or Conduct Problems?. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27-32.

BURAK, Y. (2013). Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.

CESARONE, B. (1994). Video Games and Children. ERIC Digest.

CEYLANER, S., VE YELKEN, T. Y. (2017). Ortaöğretim Öğrencilerinin, Dijital Oyunların İngilizce Kelime Öğrenimine Katkısına Yönelik Görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 346-364.

ÇAKIR, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2).

ÇAKIR, Ö., HORZUM, M.B. VE AYAS, T. (2013). *İnternet Bağımlılığının Tanımı Ve Tarihçesi, İnternet Bağımlılığı-Sorunlar Ve Çözümler*. Kalkan, M. Ve Kaygusuz C. (Ed.), Ankara: Anı.

ÇAKMAK, V. (2016). Çocuk ve Dijital Oyun Etkileşimine Etiksel Bir Bakış. *ICHACS*, 430.

ÇELİK, S. VE ULUSOY, B. (2019). Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Sosyal Yaşamına Etkisi, *TJSS- The Journal of Social Sciene*, Year:3, Volume:3, Number:5 / Yıl:3, Cilt:3, Sayı:5, DOI Number:10.30520/tjsosci.522570

ÇUKURLUÖZ, Ö. (2016). Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

DEMİRLİ, C., VE AYDINER, S. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Bağımlılıkları İle Benlik Saygıları Arasındaki İlişkinin Çeşitli Demografik Değişkenlere Göre İncelenmesi. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*; 16(31), 47-60.

DİNÇ, M. (2012). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, Türkiye Büyük Millet Meclisi Araştırma Komisyonları Bilişim/İnternet Sunumu.

DÖNER, C. (2011). İlköğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığının Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

ERBOY, E. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.

FUNK, J. B., BUCHMAN, D. D., JENKS, J. AND BECHTOLDT, H. (2003). Playing Violent Video Games, Desensitization, and Moral Evaluation in Children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24(4), 413-436.

GENTİLE, D. A., CHOO, H., LIAU, A., SİM, T., Lİ, D., FUNG, D., AND KHOO, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, Peds-2010.

GÖKÇEARSLAN, Ş. & DURAKOĞLU, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.

GRIFFİTHS, M. D. (2008). Internet and Video-Game Addiction. *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*, 231-267.

GRIFFİTHS, M.D. & DAVİES, M.N.O. (2005). *Videogame addiction: Does it exist?* In J. Goldstein & J. Raessens (Hrsg.), *Handbook of Computer game studies*. s. 359–368. Boston: MIT Press.

GRIFFİTHS, M. D., & HUNT, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 189-193.

GÜLLÜ, M., ARSLAN, C., DÜNDAR, A. VE MURATHAN, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Journal of Social Sciences/Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(9).

GÜNAY, G. (2011). Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi (Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.

HAZAR, Z., & HAZAR, M. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216. doi:10.14687/jhs.v14i1.4387.

HAZAR M (2014). The attitudes of 10-14 years old children against the act of playing games requiring physical activity. *International Journal of Academic Research*. DOI:dx.doi.org/10.7813/2075-4124.2014/6-6/B.5.

HONG, J. C.AND LIU, M. C. (2003). A Study on Thinking Strategy between Experts and Novices of Computer Games. *Computers in Human Behavior*, 19(2), 245-258.

HORZUM, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).

HORZUM, M. B., AYAS, T. VE ÇAKIR BALTA, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.

HORZUM, M.B., GÜNGÖREN, Ö.C., KAYMAK DEMİR, Z. (2017). *Teknolojinin Olumsuz Etkileri*. Ankara: Vize Yayınları.

HYUN, G. J., HAN, D. H., LEE, Y. S., KANG, K. D., YOO, S. K., CHUNG, U. S., AND RENSHAW, P. F. (2015). Risk Factors Associated with Online Game Addiction: A Hierarchical Model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713.

İNAL, Y., VE KİRAZ, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 6(3), 523-544.

JOHNSON, H. D., LAVOİE, J. C.AND MAHONEY, M. (2001). Interparental Conflict and Family Cohesion: Predictors of Loneliness, Social Anxiety, and Social Avoidance in Late Adolescence. *Journal of Adolescent Research*, 16(3), 304-318.

JOHNSON, N. F. (2012). *The Multiplicities of Internet Addiction: The Misrecognition of Leisure and Learning*. Ashgate Publishing.

KALE, R. & ERŞEN, E. (2003). *Beden eğitimi ve spor bilimlerine giriş*. Ankara: Nobel.

KARACA, M. (2007). İnternet Gençliği: Yeni Bir Gençlik Tiplemesi Denemesi. *Humanities Sciences*, 2(4), 419-6.13

KARS, G.B. (2010). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

KAYA, A. B. VE MODUK, H., (2016). İnternet Oyunlarındaki Sohbet Sayfalarının Çocuk Gelişimine ve Mahremiyet Algısına Etkisi.

KAYA, A.B. (2013). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi (Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

KIRAN, Ö. (2011). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Yüksek Lisans Tezi). Ondokuzmayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.

KİM, P. W., KİM, S. Y., SHİM, M., IM, C. H. AND SHON, Y. M. (2013). The Influence of An Educational Course on Language Expression and Treatment of Gaming Addiction For Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) Players. *Computers and Education*, 63, 208-217.

KİRRIEMUIR, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2), 7.

KİTAHARA, M. (1987). Perception of Parental Acceptance and Rejection Among Swedish University Students. *Child Abuse and Neglect*, 11, 223-227.

KOÇAK, H., VE KÖSE, Z. (2014). Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Sosyalleşme Süreçleri Üzerine Bir Araştırma. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21-32.

KÖKNEL, Ö. (1993). *İnsanı anlamak* (4. Baskı). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

KÖROĞLU, E. (2015). *Psikiyatri Sözlüğü*. Ankara: Hyb Yayıncılık.

KUT, S. (1994). *Aile ve Devlet Politikaları*, Uluslararası Aile Yılı Özel İhtisas Komisyonu Raporları. Ankara: Aile Araştırma Kurumu.

KÜÇÜKSİLLE E. (2014). *Çoklu Doğrusal Regresyon Modeli*. Ş Kalaycı (editor), SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri. 6. Baskı. Ankara: Asil Yayıncılık, 257-270.

Lİ, H. AND WANG, S. (2013). The Role of Cognitivedistortion in Online Game Addiction Among Chinese Adolescents. *Childrenand Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475.

LİU, C. C. AND CHANG, I. C. (2016). Model of Online Game Addiction: The Role of Computer-Mediated Communication Motives. *Telematics and Informatics*, 33(4), 904-915.

MADRAN, H. A. D., VE ÇAKILCI, E. F. (2014). The Relationship between Aggression and Online Video Game Addiction: A Study on Massively Multiplayer Online Video Game Players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 15(2), 99-107.

MANONGDO, J. A. AND RAMÍREZ GARCÍA, J. I. (2007). Mothers' Parenting Dimensions and Adolescent Externalizing and Internalizing Behaviors in A Low-Income, Urban Mexican American Sample. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology*, 36(4), 593-604.

MATHIJSEN, J. J., KOOT, H. M., VERHULST, F. C., DE BRUYN, E. E. AND OUD, J. H. (1998). The Relationship between Mutual Family Relations and Child Psychopathology. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 39(4), 477-487.

MEHROOF, M. AND GRIFFITHS, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. Milevsky, A., Schlechter, M., Netter, S. and Keehn, D. (2007).

Maternal and Paternal Parenting Styles in Adolescents: Associations with Self-Esteem, Depression and Life-Satisfaction. *Journal of Child and Family Studies*, 16(1), 39-47.

MORTON, T. L. AND MANN, B. J. (1998). The Relationship between Parental Controlling Behavior and Perceptions of Control of Preadolescent Children and Adolescents. *Journal of Genetic Psychology*, 159(4), 477-491.

NAZLI, S. (2007). *Aile Danışmanlığı*. Ankara: Anı Yayınları.

NYSTUL, M.S. (1993). *The Art and Science of Counselling and Psychotherapy*. New York.

OKTAY, A. (2002). *Yaşamın Sihirli Yılları*. İstanbul: Epsilon Yayınları.

ONAY, P., TÜFEKÇİ, A., VE ÇAĞILTAY, K. (2005). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı.

ONUR, B. (2004). *Gelişim Psikolojisi* (6.bs). Ankara: İmge Kitapevi.

ORAL, A. H., & ARABACIOĞLU (2018), Değişkenler Açısından İncelenmesi. Trakya Eğitim Dergisi, 9(1), 44-60.

ÖGEL, K. (2001). *İnsan, Yaşam ve Bağımlılık Tartışmalar ve Gerçekler*. İstanbul: IQ Kültür Sanat Yayıncılık.

ÖZGÜVEN, İ.E. (2001). *Ailede İletişim ve Yaşam*. Ankara: PDREM Yayınları.

PALA, F. K., VE ERDEM, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni İle Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.

PONTES, H.M. AND GRİFFİTHS, M.D. (2016). The Development and Psychometric Properties of The Internet Disorder Scale-Short Form (IDS9-SF). *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. 3(2), 1-16. Doi: 10.15805/addicta.2016.03.0102.

PRYOR, J. VE RODGERS, B. (2011). *Değişen Ailelerde Çocuklar Ebeveyn Ayrılığı Sonrasında Yaşam*. İstanbul: Doruk Yayıncılık.

SALK, L. (1998). *Çocuğun Duygusal Sorunları*. İstanbul: Remzi Kitapevi.

SAYGILI, S. (2006). *Çocuklarda Davranış Bozuklukları*. İstanbul: Elit Kültür Yayınları.

SHAPIRO, L. E. (1999). *Yüksek EQ'lu Bir Çocuk Yetiştirmek* (4.bs.). (Kartal, Ü. Çev.). İstanbul: Varlık/Özel Yayınları.

ŞAHİN, C., VE TUĞRUL, V. M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.

ŞAHİN, M. (2007). Madde Bağımlılığı Konusunda Türkiye’de Yapılmış Olan Lisansüstü Tezler Üzerine Bir Değerlendirme (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

ŞAKİROĞLU, M., AKYOL POYRAZ, C. (2018). *Çocukları Sanal Dünyadan Koruma Kılavuzu*. İstanbul: Hayygrup Yayıncılık.

TARHAN, N. (2007). Çocuklar Bilgisayar Oyunlarından Etkilenir Mi?. *Tefekkür Dergisi*, 19(1).

TAYLAN, H. H., KARA, H. Z. VE DURĞUN, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1).

TORRES-RODRÍGUEZ, A., GRİFFİTHS, M. D. AND CARBONELL, X. (2017). The treatment of Internet Gaming Disorder: A Brief Over View of The PIPATIC Program. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-16.

TORUN, F., AKÇAY, A., VE ÇOKLAR, A. N. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Davranış ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1).

TÜİK (2013). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları 04.06.2018. Tarihinde <http://www.tuik.gov.tr> adresinden erişildi.

TÜİK (2015). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları 04.06.2018. Tarihinde <http://www.tuik.gov.tr> adresinden erişildi.

TÜİK (2018). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları 15.02.2019. Tarihinde <http://www.tuik.gov.tr> adresinden erişildi.

TÜRK DİL KURUMU (2018). 04.06.2018.Tarihinde <http://www.tdk.gov.tr> adresinden erişildi.

ULAŞ, M. VE AYAN, S. (2016). Çocuk Oyun Alanları Değerlendirme Ölçeği: Geçerlik Güvenirlik Çalışması, *CBÜ Bed Eğt Spor Bil Dergisi / CBU J Phys Edu Sport Sci* 2016: 11(2).

ÜNAL, S. (2009). *Aile Psikolojisi ve Eğitimi*. Malatya: İnuzem Yayınları.

VAN ROOIJ, A. J., SCHOENMAKERS, T. M., VERMULST, A. A., VAN DEN EIJNDEN, R. J. AND VAN DE MHEEN, D. (2011). Online Video Game Addiction: Identification of Addicted Adolescent Gamers *Addiction*, 106(1), 205-212.

VOLLMER, C., RANDLER, C., HORZUM, M. B., & AYAS, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*, 4(1), 1-9. doi:10.1177/2158244013518054.

WILLIAMS, D., YEE, N. AND CAPLAN, S. E. (2008). Who Plays, How Much, and Why? Debunking The Stereotypical Gamer Profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993-1018.

YAVUZER, H. (2001). *Ana Baba ve Çocuk* (14. bs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

- YAVUZER, H. (2002). *Çocuk Psikolojisi* (22. bs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- YILDIRIM, İ. (2006). *Ana Baba Desteği ve Başarı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- YILMAZ, M. B. (2010). İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 617-622.
- YILMAZ, M. VE ERDURAN, N. (2016). *Oyun Dünyam- Dünyam Oyun*. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.
- YİĞİT, E. (2017). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- YILMAZ, E., VE CAGILTAY, K. (2005). History of Digital Games in Turkey. in DiGRA Conference.
- YOUNG, K. S. (1999). *Internet Addiction: Symptoms, Evaluation and Treatment*. Innovations in Clinical Practice: A Source Book, 17, 19-31.
- YOUNG, K.,S. (1996). İnternet Addiction: Emergence of A New Clinical Disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, Vol. 1(3), 237-244.
- YÖRÜKOĞLU, A. (1980). *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

EKLER

EK-1 ANKET FORMU

10-14 YAŞ ÇOCUKLARIN FİZİKSEL AKTİVİTE İÇEREN OYUNLARI OYNAMAYA YÖNELİK TUTUMLARI (10-14 YAŞ ÇOCUKLARDA OYUNSALLIK)

Sevgili Gençler;

Bu ölçek; **fiziksel hareketlilik gerektiren aktif oyunları oynama arzu ve isteğini belirlemek amacıyla hazırlanmıştır**. Pasif oyunlar (**bilgisayar veya masa oyunları**) bu çalışmanın alanı içinde değildir. Bu nedenle, fiziksel mücadele eylemleri içeren oyunları ve oynama isteğinizi, göz önünde bulundurarak cevaplayınız. Kesinlikle Katılmıyorum, Katılmıyorum, Kararsızım, Katılıyorum, Kesinlikle Katılıyorum cevaplarından size uygun olanı (X) işaretleyiniz. İşaretlenmemiş ifade bulunmamasını rica eder, katkılarınız için teşekkür ederim.

İli :	KESİNLİKLE KATILMIYORUM (1)	KATILMIYORUM	KARARSIZIM	KATILIYORUM	KESİNLİKLE KATILIYORUM
İlçesi/Köyü :					
Okulu :					
Yaşı :					
Cinsiyeti :					
İFADELER					
1. Oyun oynamayı severim.					
2. Oyun oynamak beni heyecanlandırır.					
3. Oyun oynarken sakatlanmaktan korkmam.					
4. Aç olsam da oyun oynamayı sürdürürüm.					
5. Televizyonda film izlemek yerine oyun oynarım.					
6. Oyun kurallarına uyarım.					
7. Oyun araçlarımı arkadaşlarımla paylaşıyorum.					
8. Oyun oynarken kıyafetlerimin kirlenmesini umursamam.					
9. Oyun oynarken sıkılırım.					
10. Uyanır uyanmaz oyun oynamak isterim.					
11. Oyun oynarken yorulduğumun farkına varmam.					
12. Kendi yaşitlarımla oyun oynamaktan zevk alırım.					
13. Yeni bir oyun öğrendiğimde heyecanlanırım.					
14. Oyun oynamaya doymuyorum.					
15. Oyun oynamadığım zamanlarda, oyun oynamayı hayal ederim.					
16. Vaktimin çoğunu oyun oynayarak geçiririm.					
17. Oyunu tek başına oynamak yerine arkadaşlarımla oynarım.					
18. Oyunu kazanamazsam oynamaktan vazgeçerim.					
19. Oyun oynarken arkadaşlarımla sakatlanmasına üzülürüm.					
20. Hasta olsam bile oyun oynamak isterim.					
21. Hava koşulları uygun olmasa bile dışarda oyun oynarım.					
22. Yapay oyun salonlarında oyun oynamaktan zevk alırım.					
23. Oyun denildiği zaman arkadaşlarım aklıma gelir.					
24. Oyunu sadece kazanmak için oynarım.					
25. Oyun oynadığım zaman günüm iyi geçiyor.					
26. Oyun oynamak bana keyif verir.					
27. Her zaman oyun oynamak isterim.					

2- DİJİTAL OYUN ÖLÇEĞİ

Maddeler	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır	1	2	3	4	5
2. Dijital oyun oynarken acıktığımın farkına varmam	1	2	3	4	5
3. Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim.	1	2	3	4	5
4. Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissederim	1	2	3	4	5
5. Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim	1	2	3	4	5
6. İstedğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim	1	2	3	4	5
7. Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim	1	2	3	4	5
8. Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçar.	1	2	3	4	5
9. Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.	1	2	3	4	5
10. Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	1	2	3	4	5
11. Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur	1	2	3	4	5
12. Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım kalmaz	1	2	3	4	5
13. Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakınırım	1	2	3	4	5
14. Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	1	2	3	4	5
15. Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	1	2	3	4	5
16. Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem	1	2	3	4	5
17. Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz	1	2	3	4	5
18. Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)	1	2	3	4	5
19. Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur	1	2	3	4	5
20. Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur	1	2	3	4	5
21. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir	1	2	3	4	5
22. Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	1	2	3	4	5
23. Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalan söylediğim olur	1	2	3	4	5
24. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir	1	2	3	4	5

EK-2 ETİK KURUL ONAY FORMU

Evrak Tarih ve Sayısı: 06/02/2019-E.915



T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Öğrenci İşleri Dairesi Başkanlığı



Sayı : 99542719-044-
Konu : Anket İzni

ANKARA VALİLİĞİNE
(İl Millî Eğitim Müdürlüğü)

Üniversitemiz, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı yüksek lisans programı öğrencisi Züleyha ÖÇALAN'ın, Doç. Dr. Sinan AYAN danışmanlığında hazırlamakta olduğu, "Farklı Okullarda Öğrenim Gören 10-14 Yaş Grubu Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Oyunsallık Düzeylerinin Karşılaştırılması" isimli tez projesi kapsamında, ekte sunulan anketin, 15 Şubat 2019-15 Mart 2019 tarihleri arasında, Müdürlüğünüze bağlı okullarda uygulanabilmesi için, Valiliğinizin iznine ihtiyaç duyulmaktadır.

Bilgilerinizi ve ilgili anket çalışması için gerekli iznin verilmesini arz ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. Nihat İNANÇ
Rektör Yardımcısı

EK :
Yazı ve Ekleri (10 Sayfa)

Evrakı Doğrulamak İçin : <http://dogrulama.kku.edu.tr/envision.sorgula/belgedogrulama.aspx?V=BE8R3YYVB>

Merkez Yerleşke 71450 Yahşihan/Kırıkkale
Telefon No: 0 (318) 357 42 60 Faks: 0 (318) 357 20 49
E-Posta: ogrisleri@kku.edu.tr İnternet Adresi: www.kku.edu.tr

Bilgi İçin: Köksal TAKIŞ
Unvan: Şef
Telefon No: 0(318) 357 42 60/1748



Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Evrak Tarih ve Sayısı: 31/01/2019-E.4380



T.C.
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
SBE Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Başkanlığı



Sayı : 99376587-100-
Konu : Eğitim - Öğretim İşleri (Genel)

SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Yüksek Lisans Öğrencisi Züleyha ÖÇALAN'ın 31.01.2019 tarihli dilekçesine istinaden, Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı okullarda 15 Şubat 2019 ve 15 Mart 2019 tarihleri arasında Yüksek Lisans Tezi kapsamında yapacağı anket çalışması için gerekli izinlerin alınması hususunu saygılarımla arz ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. Ali Ahmet DOĞAN
Anabilim Dalı Başkanı V.

EKLER :
1- Dilekçe
2- Yüksek Lisans Tez öneri Formu
3- Anket

Kırıkkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Ankara Yolu Üzeri
7.Km.71450 Yahşihan/Kırıkkale
Telefon No: 0 (318) 357 24 86 Faks: 0 (318) 357 24 87
E-Posta: sgbe@kku.edu.tr İnternet Adresi:www.kku.edu.tr

Bilgi için: Ali Ahmet DOĞAN

Unvan: Anabilim Dalı Başkanı V.
Telefon No: 3183573862

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.



T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 14588481-605.99-E.3413851
Konu : Araştırma izni

15.02.2019

KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi: a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 2017/25 nolu Genelgesi.
b) 06/02/2019 tarihli ve 915 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Yüksek Lisans Öğrencisi Züleyha ÖÇALAN' ın "**Farklı okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oynusallık düzeylerinin karşılaştırılması**" konulu tez çalışması kapsamında uygulama yapma talebi Müdürlüğümüzce uygun görülmüş ve uygulamanın yapılacağı İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bilgi verilmiştir.

Uygulama formunun (2 sayfa) araştırmacı tarafından uygulama yapılacak sayıda çoğaltılması ve çalışmanın bitiminde bir örneğinin (cd ortamında) Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme Şubesine gönderilmesini rica ederim.

Turan AKPINAR
Vali a.
Milli Eğitim Müdürü

Güvenli Elektronik İmza
Aslı ile Aynıdır.

15.02.2019

Adres: Emniyet Mah. Alparslan Türkeş Cad. 4/A Yenimahalle

Bilgi için: Emine KONUK

Elektronik AĞ: ankara.meb.gov.tr
e-posta: istatistik06@meb.gov.tr

Tel: 0 (312) 212 36 00
Faks: 0 ()

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden e1e3-2472-3478-b17b-dd66 kodu ile teyit edilebilir.

Tarih: 05.02.2019

KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ

SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ

Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi Bölüm Başkanlığı'na

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalında yüksek lisans öğrencisiyim. "Farklı Okullarda Öğrenim Gören 10-14 Yaş Grubu Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Oyunsallık Düzeylerinin Karşılaştırılması" isimli tezimin anket çalışmasını Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Yenimahalle, Etimesgut, Çankaya, Keçiören ve Mamak ilçelerindeki okullarda yapacağım. 15.02.2019 ve 15.03.2019 tarihleri arasında anket çalışmamın yapılabilmesi için Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinlerin alınması hususunu saygılarımla arz ederim.

Ek: 1.Yüksek Lisans Tez Önerisi ve Anketleri (7 Sayfa)

2.MEB Araştırma Uygulama İzni Başvuru Formu (2 Sayfa)

Züleyha ÖÇALAN

Öğrenci No:1533011020

Adres: Gençlik ve Spor Bakanlığı

Türkiye Olimpik Hazırlık Merkezi Alan Koordinatörlüğü

(Örnek Mah. Oruç Reis Cad. No: 13 Kat 9)

İletişim: 0312 596 70 32

0507 761 68 48

Evrak Tarih ve Sayısı: 01/02/2019-E.4591



T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



Sayı : 99376587-730.08.03-
Konu : Anket İzni

KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Genel Sekreterlik)

İlgi : 31/01/2019 tarihli ve 4380 sayılı yazı.

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Yüksek lisans programı öğrencisi Züleyha ÖÇALAN'ın Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı okullarda anket uygulaması yapmayı planlamaktadır. Söz konusu anket çalışmasını yapabilmesi için, gerekli izinin alınması hususunu, bilgilerinize arz ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. Mehmet Akif KARSLI
Enstitü Müdürü

EKLER :
1- Anabilim Dalı Başkanlığının Yazısı
2- Dilekçe
3- Yüksek Lisans Tez öneri Formu
4- Anket

Kırıkkale Üniversitesi Yerleşkesi Ankara Karayolu 7.Km. (Eski
Rektörlük Binası) 71450,Yahşihan, Kırıkkale
Telefon No: 0 (318) 357 41 15 Faks: 0 (318) 357 38 32
E-Posta: sgbe@kku.edu.tr İnternet Adresi:www.kku.edu.tr

Bilgi için: Ceylan ERDEM

Unvan: Hizmetli
Telefon No: 2617

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

EK-3 ÖLÇEK İZİN BELGESİ

Sayın Züleyha ÖÇALAN

Bahse konu olan Yüksek Lisans Tezinizde tarafımızdan geliştirilen " 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı"ve "10-14 yaş grubu öğrencilerin oyunsallık düzeyleri" isimli ölçeklerimizi kullanabilirsiniz. İhtiyacınız olursa bu ölçekleri veya yayınlandığı dergileri gönderebilirim. Başarılar dilerim.

Prof. Dr. Muhsin HAZAR

Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi

Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü.

zuleyha gamze oçalan <gamzezuocalan@hotmail.com>, 24 Oca 2019 Per, 19:59 tarihinde şunu yazdı:

Sayın Prof. Dr. Muhsin HAZAR Hocam.

Kırıkkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitim ve Spor Ana Bilim Dalında Yüksek Lisans öğrencisiyim. "Farklı okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oyunsallık düzeylerinin karşılaştırılması" isimli Yüksek Lisans Tezimde geliştirmiş olduğunuz "Dijital Oyun Bağımlılığı ve Oyunsallık ölçeklerinizi kullanmak istiyorum. Ölçeklerinizi kullanmama izin verirmisiniz. Saygılarımla Züleyha ÖÇALAN

Samsung Galaxy akıllı telefonumdan gönderildi.

EK-4 DİĞER İZİN BELGELERİ

Başvuru No: 2834

EK-1

TÜRKİYE İSTATİSTİK KURUMU BİLİMSEL ARAŞTIRMA PROJESİ İÇİN ONLINE MİKRO VERİ TALEP FORMU

1. Mikro veriyi talep eden Üniversite, Enstitü, Kurum/Kuruluşun :

Adı : Kırıkkale Üniversitesi/ Sağlık Bilimleri Enstitüsü/Spor Bilimleri Fakültesi
Adresi : Ankara yolu 7. km. Yahşihan KIRIKKALE
Posta Kodu : 71450
Telefon : 0318-357 42 42
Faks : (318) 357 38 63

2. Araştırmacının/Kurum yetkilisinin bilgileri

(Kurum adına araştırmacı belli ise sadece araştırmacı bilgileri alınacak)

Adı Soyadı : Züleyha ÖÇALAN
İletişim Adresi : Örnek Mah. Oruç Reis Cad. No: 13 Altındağ/ ANKARA
Telefon No : 05077616848
TC Kimlik No : 34445341008
E-posta Adresi : gamzezuocalan@hotmail.com
Bağlı bulunduğu : Gençlik Ve Spor Bakanlığı
Yaşı : 40
Ünvanı : Sportif Eğitim Uzmanı
Durumu : Kurum personeli

3. Araştırma/proje açıklaması :

(Talep edilen mikro verinin kullanılacağı projeye ilişkin aşağıdaki bilgileri doldurunuz)

Araştırma/proje başlığı :
Farklı Okullarda Öğrenim Gören 10-14 Yaş Gurubu Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Oyunsallık
Düzeylerinin Karşılaştırılması

Araştırma/proje çerçevesi :
Tez/Makale çalışması



Kurum/kuruluş onay bilgileri

Türkiye İstatistik Kurumu "Mikro Veriye Erişim ve Kullanımı Hakkında Yönerge" kapsamında, araştırmayı yapacak olan ve formda 'Araştırmacının/Kurum yetkilisinin bilgileri' bölümünde ve 'Beraber çalışılacak kişiler' bölümünde adları soyadları bildirilen, kurumumuzun/kuruluşumuzun araştırmacıları için, yukarıda açık bilgileri bulunan araştırma/bilimsel çalışma konusuna ilişkin mikro veri talebinin karşılanmasını arz/rica ederim.

Onaylayan kurum yetkilisi Adı

Onaylayan kurum yetkilisi unvanı : *

ONAY

12.05.2019
İmzası
Prof. Dr. Ali Ahmet DEĞAN
Dekan

* : Üniversitelerde en az bölüm başkanı, yüksek okullarda müdür, Resmi kurumlarda en az diğer kurumlarda eşdeğer düzeydeki makam.

Veri talebi ile ilgili belirtilen diğer hususlar :

NOT: Doldurduğunuz Mikro Veri Talep Formunun çıktısını alarak, kurum yetkilisine imzalatıp, kurumunuza onaylatıp, kurum resmi mührünü bastırarak formun aslını göndermeniz gerekmektedir. Kurum yetkilisi imzası olmayan, kurum resmi mührü basılmayan ve aslı gönderilmeyen talep formları değerlendirmeye alınmayacaktır.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı ve Soyadı :Züleyha ÖÇALAN
Doğum Yeri ve Yılı :Ankara – 1978
E-posta :gamzezuocalan@hotmail.com

Eğitim Durumu

Lise :Kırıkkale Cumhuriyet Lisesi
Lisans :Kırıkkale Üniversitesi
Benden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu
Spor Yöneticiliği Bölümü

Mesleki Deneyim

Sportif Eğitim Uzmanı :Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü (2009)
Gençlik ve Spor Bakanlığı – Devam ediyor.