



T.C.

AKSARAY ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

**LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI:
KIRIKKALE LİSE ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA**

YÜKSEL LİSANS TEZİ

İlyas ŞEN

DANIŞMAN

Doç. Dr. Veysel ÇAKMAK

AKSARAY 2023

T.C.
AKSARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI:
KIRIKKALE LİSE ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İLYAS ŞEN

DANIŞMAN
DOÇ. DR. VEYSEL ÇAKMAK

AKSARAY 2023

TELİF HAKKI VE PROJE FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla projenin teslim tarihinden itibaren(....) ay sonra projeden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : İlyas
Soyadı : ŞEN
Bölümü : İletişim Anabilim Dalı
İmza :
Teslim tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı:
Kırıkkale Lise Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma

İngilizce Adı : Digital Game Addiction of High School Students:
A Study on Kırıkkale High School Students

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: İlyas ŞEN

İmza:

T.C.
AKSARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

JÜRİ ONAY SAYFASI

İlyas ŞEN tarafından hazırlanan “**Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı: Kırıkkale Lise Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma**” başlıklı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Aksaray Üniversitesi İletişim Bilimleri Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Doç. Dr. Veysel ÇAKMAK

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, Aksaray Üniversitesi

İMZA

.....

Üye: Doç. Dr. Mehmet Sefa ÇAM

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, Aksaray Üniversitesi

.....

Üye: Doç. Dr. Özgür SELVİ

Radyo ve Televizyon Programcılığı, Kırıkkale Üniversitesi

.....

Tez Savunma Tarihi:/...../.....

Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu’nun tarih ve..... sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü
Doç. Dr. Sevilay USLU DİVANOĞLU
İmza

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimim boyunca ve araştırmanın planlama, uygulama ve değerlendirme sürecinin her aşamasında değerli görüşleriyle büyük katkı sağlayan danışmanım Doç. Dr. Veysel ÇAKMAK’a,

Bu zorlu süreçte, her daim desteğini hissettiğim, desteği sayesinde başardığıma inandığım, canım eşim Gökçen Leyla ŞEN’e,

Araştırmamın veri toplama sürecinde destek olan okul yöneticilerine ve araştırmaya katılan tüm öğrencilere, katılım sağlamalarına izin veren kıymetli velilerine teşekkür ederim.

AKSARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI:
KIRIKKALE LİSE ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

(Yüksek Lisans Tezi)

İlyas ŞEN, Aksaray 2023

ÖZET

Bu araştırmanın amacı lise öğrencilerinin, dijital oyun bağımlılığının incelenmesidir. İnternet kullanımına bağlı olarak, bilgisayar ve bilgisayar kullanıcı sayısının her geçen gün artması, sosyal medya kullanımını artırmıştır. Sosyal medya kullanımının artmasıyla birlikte, dijital oyun kullanıcı sayısı da internet ve sosyal medya kullanıcı sayısına, paralel bir şekilde arttığı görülmektedir. Sosyal medya başta olmak üzere, her alanda dijital oyunların, teşvik edildiği, cazip hale getirildiği, görülmektedir. Çocukların, gelişimi açısından, oyun oynamalarının çok önemli olduğu bilinmektedir. Oyun alanlarının azalması, çevreye olan güvensizliğin artması, kitle iletişim, araçlarının hızlı gelişimi, dijital mekanların, gerçek mekanların yerini almasının bir sonucu olarak, çocuklar dışarıda arkadaşlarıyla, oynamak yerine, internette, sosyal mecralarda veya dijital oyun platformlarında vakit geçirmeyi tercih etmektedirler. İnternet, sosyal medya ve dijital oyun platformlarının, gerçek hayatın bir alternatifi olması, burada geçirilen zamanın da fazlalaşmasına ve buna bağlı olarak, bağımlılığa sebep olmaktadır. Başta çocuklar olmak üzere, ergenler ve hatta yetişkinlerin, dijital oyun bağımlılığı çeşitli sorunların ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Araştırmada verileri araştırmacılar tarafından hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu” ve çocukların dijital oyun bağımlılıklarını ölçmek için Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen, geçerlilik ve güvenilirliği olan “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılarak toplanmıştır. Kırıkkale ilinde bulunan 6 lisede öğrenim gören, 481 öğrenci çalışmaya dahil edilmiştir. Nicel araştırma modeline göre tasarlanan çalışmada, kolayda örnekleme yönteminden

faydalanılmıştır. Yapılan çalışmada elde edilen verilerin analizine göre katılım sağlayan öğrencilerin tamamına (%92) yakınının internete erişiminin olduğu, birçoğunun internete akıllı telefonları (%76) ile bağlandığı görülmüştür. Öğrencilerin oyun oynarken de çoğunlukla akıllı telefonlarını (%75) kullandıkları görülmüştür. Günlük en az 0-1 saat (%71) oyun oynadıkları tespit edilen öğrencilerin birçoğunun savaş ve şiddet içerikli (%23) oyunları oynadıkları tespit edilmiştir. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı değişkenleri olan odaklanma, değer, erteleme, oyuna dalma tüm alt boyutlarına göre kız öğrencilere kıyasla oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Günlük 0-1 saat internet kullanan öğrencilerin günlük 2-3 ve 4 saat üzeri internet kullananlara kıyasla dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu bulunmuştur. Bilgisayar veya konsol ile oyun oynayan öğrencilerin akıllı telefon ile oyun oynayan öğrencilere göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Sosyal medya kullanım yılı 5 yıl ve üzeri olanların 1-2 yıl kullananlara göre değer alt boyutuna göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Bilim Kodu: 10522074

Anahtar Kelimeler: İnternet, Medya, Sosyal Medya, Oyun, Dijital Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı

Sayfa Adedi: 92

Danışman: Doç. Dr. Veysel ÇAKMAK

AKSARAY UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
DİGİTAL GAME ADDİCTION OF HIGH SCHOOL STUDENTS:
A STUDY ON KIRIKKALE HİGH SCHOOL STUDENTS

(Master Thesis)

İlyas ŞEN, Aksaray 2023

ABSTRACT

The aim of this research is to examine the digital game addiction of high school students. The increase in the number of computer and computer users, depending on the use of the Internet, has increased the use of social media. With the increase in the use of social media, it is seen that the number of digital game users has increased in parallel with the number of internet and social media users. It is seen that digital games are encouraged and made attractive in every field, especially in social media. It is known that playing games is very important for children's development. As a result of the decrease in playgrounds, the increase in environmental distrust, the rapid development of mass media, the replacement of digital spaces with real spaces, children prefer to spend time on the Internet, social media or digital game platforms instead of playing outside with their friends. The fact that the internet, social media and digital game platforms are an alternative to real life causes an increase in the time spent here and accordingly addiction. Digital game addiction, especially for children, adolescents and even adults, causes various problems. In the study, the data were collected using the "Personal Information Form" prepared by the researchers and the "Digital Game Addiction Scale for Children" developed by Hazar and Hazar (2017) to measure the digital game addiction of children, which has validity and reliability. 481 students studying at 6 high schools in Kırıkkale were included in the study. In the study, which was designed according to the quantitative research model, convenience sampling method was used. According to the analysis of the data obtained in the study, it was seen that almost all (92%) of the participating students had access to the internet, and most of them were connected to the internet with their smart phones (76%). It has been observed that students mostly use their smart phones (75%) while playing games. It was determined that most of the students, who were found to play games for at least 0-1 hours

(71%) daily, played games with war and violence (23%). It has been determined that male students have higher game addiction levels compared to female students according to all sub-dimensions of digital game addiction, which are focus, value, procrastination, and immersion. It was found that students who use the internet for 0-1 hours a day have lower levels of digital game addiction compared to those who use the internet for 2-3 and 4 hours a day. It has been determined that students who play games with a computer or console have higher levels of digital game addiction than students who play games with a smart phone. It has been determined that those who use social media for 5 years or more have higher levels of digital game addiction compared to those who use them for 1-2 years, according to the value sub-dimension.

Science Code: 10522074

Key Words: Internet, Media, Social Media, Game, Digital Game, Digital Game Addiction

Page Number: 92

Supervisor: Assoc. Dr. Veysel ÇAKMAK

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE PROJE FOTOKOPİ İZİN FORMU	iv
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI	v
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	v
TEŞEKKÜR	vii
ÖZET	viii
ABSTRACT.....	x
İÇİNDEKİLER	xii
TABLolar LİSTESİ.....	xiv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xvi
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: İNTERNET VE SOSYAL MEDYA.....	3
1.1.İnternet Kavramı	3
1.1.1. İnternetin Tarihsel Gelişimi	3
1.1.2. İnternetin Kullanım Oranları	4
1.1.3. İnternet Bağımlılığı.....	7
1.2. Medya ve Sosyal Medya.....	8
1.2.1 Medya.....	8
1.2.2 Medyanın işlevleri	9
1.2.3. Sosyal Medya.....	10
2. BÖLÜM: OYUN, DİJİTAL OYUN VE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI	19
2.1. Oyun ve Dijital Oyun	19
2.1.1 Oyun Kavramı.....	19
2.1.2. Dijital Oyunlar Kavramı ve Türleri.....	20

2.1.3. Dijital Oyun Bağımlılığı	28
3.BÖLÜM: LİSE ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ALAN ARAŞTIRMASI	31
3.1. Araştırmanın Amacı.....	31
3.2. Evren ve Örneklem	33
3.3. Hipotezler.....	34
3.4. Verilerin Toplanması	35
3.5. Verilerin Analizi	36
3.6. Sınırlılıklar.....	37
BULGULAR VE ANALİZ	37
SONUÇ VE ÖNERİLER	55
KAYNAKÇA.....	60
EKLER	69
TEZ DEĞERLENDİRME FORMU	76

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Araştırma Kapsamında Yer Alan Okulların Dağılımı	34
Tablo 2: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizi Sonuçları	39
Tablo 3.1: Öğrencilere İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler (n=481)	39
Tablo 3.2: Öğrencilere İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler (n=481)	41
Tablo 4: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği ve Alt Ölçekleri Puanlama Tablosu.....	42
Tablo 5: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Cinsiyete Göre Karşılaştırılması.....	43
Tablo 6: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Yaşa Göre Karşılaştırılması	43
Tablo 7: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Anne ve Babanın Birlikte Yaşama Durumuna Göre Karşılaştırılması	44
Tablo 8: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Sınıfa Göre Karşılaştırılması	44
Tablo 9: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Annenin Eğitim Durumuna Göre Karşılaştırılması	45
Tablo 10: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Babanın Eğitim Durumuna Göre Karşılaştırılması	46
Tablo 11: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılması	46
Tablo 12: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Bilgisayarın Varlığına Göre Karşılaştırılması	47
Tablo 13: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin İnternetin Varlığına Göre Karşılaştırılması ...	48
Tablo 14: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Genellikle İnternete Bağlanılan Cihaz Türüne Göre Karşılaştırılması	48
Tablo 15: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Günlük İnterneti Kullanma Saatine Göre Karşılaştırılması	49
Tablo 16: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Genellikle Oyun Oynanan Cihaz Türüne Göre Karşılaştırılması	50
Tablo 17: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Günlük Oyun Oynama Saatine Göre Karşılaştırılması	50

Tablo 18: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Sosyal Medya Kullanma Yılına Göre Karşılaştırılması	51
Tablo 19: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Oyun Türüne Göre Karşılaştırılması.....	52
Tablo 20: Hipotez Durum Tablosu.....	53



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Dünya nüfusunun dijital kullanım oranları	5
Şekil 2: Türkiye nüfusunun dijital kullanım oranları	6
Şekil 3: Ülkelerin Bir Günlük Ortalama İnternet Kullanım Oranları.....	6
Şekil 4: Dünyadaki Facebook Kullanıcı Sayısı.....	15
Şekil 5: Dünyadaki Instagram Kullanıcı Sayısı	16
Şekil 6: Dünyadaki Twitter Kullanıcı Sayısı.....	17
Şekil 7: Dünyadaki Youtube Kullanıcı Sayısı.....	18
Şekil 8: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yapısal Modeli.....	38

GİRİŞ

Köyden kente göçün hızlanması, çocuklar için oyun alanlarının azalması, sokaklara olan güvenin azalması gibi etkenler, günden güne büyüyen internet erişimi ve bilgisayar ürünlerinin etrafımızı sarması, çocuk yaştaki bireylerin, geleneksel oyunlardan uzaklaşmasına, dijital oyunlara eğilimlerinin artmasına sebep olmaktadır (Aras, 2021, s. 17).

Hızlı gelişen teknoloji sonucu, dijital oyun sektörü doğrusal yönde gelişme göstermiştir. Teknolojinin, erişilebilirliğinin kolaylaşması, ucuz olması, internetin her alanda karşımıza çıkmasıyla beraber oyun sektörünün hızla büyümesine sebep olmuştur. 2018 yılında dünyada dijital oyunların geliri, 138 milyon dolarken, bu rakamın 2021 yılında 180 milyar dolar olması beklenmektedir. Türkiye’ de dijital oyun oynayanların sayısının 30 milyon kişi olduğu bilinen bir gerçekken (Dijital Oyunlar Raporu, 2019), dijital oyun konusunun ne kadar önemli ve ele alınması gereken bir konu olduğunu bize göstermektedir.

Dijital oyunlar, boş zaman değerlendirme üzerine anlamlandırılrsa da eğitim, yarışma, eğlence gibi farklı isteklere cevap veren bir nitelik taşıdığı kabul edilmektedir. Dijital oyun oynamak oynayan kişiyi hayatın yoğunluğundan stresinden uzaklaştırdığı kadar, oynayan kişiyi akranları arasında kabul görmesini sağlayan bir araç olarak da kullanılmaktadır (Akkaya, Tutgun-ünal, & Tarhan, 2020, s. 1).

Dijital oyunlar, çocuk ve ergenlerin fiziksel ve zihinsel gelişimlerini ve sosyal yaşamlarını olumsuz etkileyerek uyku bozuklukları, boşaltım sorunları, beslenme alışkanlıkları, sosyal yaşam ve kişiler arası ilişkilerin bozulması gibi sorunlara yol açabilmektedir (Nazlıgül, Baş, Akyüz, & Yorulmaz, 2018, s. 13).

Oyunlar insanları bir araya getiren etkinliklerdir. Ancak oyun oynamanın özellikle çocuklar ve ergenler üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkileri olabilir. Oyun oynarken bilgisayar başında vakit geçiren çocuklar veya yetişkinler, aile ve arkadaşlarla olan sosyal ilişkilerinin bozulması, okul ve iş hayatındaki değişiklikler veya bağımlılık gibi sorunlar yaşayabilir. Diğer bağımlılıklar gibi, bağımlı kişiler de artan zevk nedeniyle oyun oynamak için daha fazla zaman harcarlar. Bu kişiler çok fazla oyun oynadıklarında aileleri ve arkadaşları ile

iletişimde sorunlar yaşayabilmekte, bu nedenle ders ve iş hayatları olumsuz etkilenebilmektedir. Oyun oynamanın olumsuz etkisinin temelinde doyumun artmasının yanı sıra aşırı oyun oynama ve bağımlılık olduğu görülmektedir (Horzum, Ayas, & Çakır Balta, 2008, s. 77).

Literatür incelendiğinde, dijital oyun oynama alışkanlıklarının cinsiyete göre değişkenlik gösterdiği ya da göstermediğinin sorgulandığı araştırmalar öne çıktığı görülmektedir. Farklı eğitim düzeylerinin dahil edildiği araştırmalarda erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha yüksek düzeyde dijital oyun oynadıkları ve bu nedenle erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına sahip oldukları belirlenmiştir (Durdu, Hotomaroğlu, & Çağıltay, 2004; İnal & Çağıltay, 2005; Griffiths & Davies, 2005; Ko, Yen, Chen, Chen, & Yen, 2005; Gentile, 2009; Tüzün & Özdiç, 2010; Çakır Balta, Ayas, & Horzum, 2011; Horzum, 2011; Bekir & Çelik, 2017; Bekir & Yıldırım, 2018).

1. BÖLÜM: İNTERNET VE SOSYAL MEDYA

1.1.İnternet Kavramı

En az iki bilgisayarın, ağ bağlantısı ile birbirlerine bağlanması ve veri akışı sağlamaları, internetin var olmasını sağlamaktadır. İnternet dünyadaki milyonlarca bilgisayarın birbirine bağlandığı iletişim sistemidir (Geray, 2002, s. 24).

İnternet, haberleşmeyi, iletişimi kullanılabilir, paylaşılabılır hale getiren, en önemli araçlardan bir tanesidir. ‘Genel ağ’ olarak adlandırılan internet, hız ve geniş etkileşim yeteneği sayesinde kullanıcılara içinde ayrı türden birçok öge bulunan zengin bir iletişim alanı vermektedir (Narin, 2017, s. 21).

Yaşadığımız çağın ana aktörü haline gelen ‘internet’ insanlık tarihi için yeni bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Çok kısa sürelerde dünyanın çeşitli, yerlerine ulaşabilme olanağı tanıyan, küresel bir iletişim aracı olarak, toplumsal olaylara önemli katkılar sağlamaktadır. Ulusal ve uluslararası, ülkeler, devletler, kurumlar, sosyal örgütler, akıllara gelebilecek toplumun bütün dinamikleri, sınırları çizilmemiş olan internet evreninde yer edinmiştir (Işık, 2007, s. 18).

1.1.1. İnternetin Tarihsel Gelişimi

Askeri bilgi akışı için kurulan internet, soğuk savaş döneminde Amerikan Federal Hükümeti ve Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği arasında oluşabilecek herhangi bir nükleer saldırıya karşı askeri verilerin güvenli bir biçimde aktarılabilmesi amacıyla kurulmuştur. ABD Millî Savunma Bakanlığının bir kuruluşu olan DARPA (Defence Advanced Research Projects Agency)’nın desteklediği sistemin ilk adımları 1969’da dört ayrı şehirde kurulan bilgisayarlar arası veri transferi yapılarak atılmış oldu. Askeri araştırma projeleri ve bilgisayarı desteklemek amaçlı ARPANET oluşturuldu (Çağiltay, 1994, s. 5).

1970 yılında güvenlik amaçlı olarak, nükleer savaşı engellemek amaçlı ABD de ortaya çıkmıştır. Değişik yerlerdeki bilgisayarların birbirleriyle ağ yoluyla iletişim kurup bilgi paylaşması amacıyla kurulan, ARPA NET (Advanced Research Projects Agency) projesi, 1980 yılında üniversiteler ve devlet kurumları tarafından kullanılmıştır. Tim Barnes Lee tarafından 1991 yılında “Dünyayı Saran Ağ” manasına gelen “World Wide Web” (www), icat edilmiştir. Bu sistemle birlikte internet kullanımı artmış, dünya geneline yayılmıştır (Gök, 2017, s. 8).

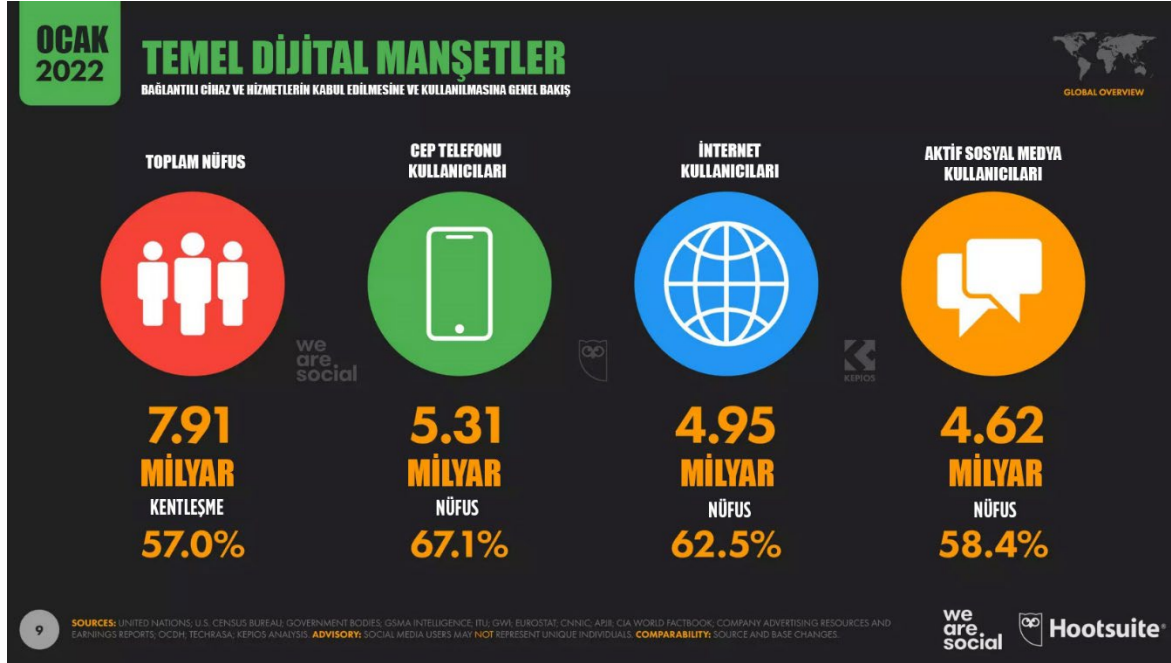
Dünyanın herhangi bir yerinde ki bilgisayara bağlantı kurabilmek için veya kendi web sitenizi dünyaya açabilmek için, internet servis sağlayıcılarının (ISS) size bu hizmeti vermesi gerekmektedir. ISS size bir modem ve buna bağlı telefon hattı ile birlikte size hizmet verebilmektedir. Bilgisayarlar TCP/IP sistemiyle birbirleriyle iletişim kurabilmektedirler. İnternet sitelerinin görüntülenebilmesi için bazı tarayıcılara ihtiyaç duyulmaktadır. Genel olarak ‘HTML’ kod sitemiyle yazılan siteler ‘İnternet Explorer, Netscape vb.’ ile görüntülenebilmektedir. İnternetin kullanılabilmesi için; bilgisayar, modem, telefon bağlantısı, internet servis sağlayıcısı gerekmektedir (Işık, 2007, s. 23).

Nisan 1993'te Türkiye, TÜBİTAK-ODTÜ (TR-NET) iş birliği ile DPT projesi çerçevesinde küresel internete bağlandı. Bu 64kbit/s hızında ki hat uzun süredir ODTÜ'nün yurt içindeki tek çıkışı olmuştur. Daha sonra Ege Üniversitesi (1994), Bilkent (1995), Boğaziçi (1995), İTÜ (1996) bağlantıları ile diğer çıkışlar gerçekleştirilmiştir. TURNET, 1995 yılında Türk Telekom'un açılış teklifi ile bir konsorsiyum tarafından kurulmuş ve Ağustos 1996'da faaliyete geçmiştir. Ayrıca, Haziran 1996'da TÜBİTAK bünyesinde Ulusal Akademik Ağ ve Bilgi Merkezi (ULAKBİM) adı altında yeni bir merkez kurulmuştur. ULAKBİM'in temel görevi, Türkiye'deki tüm eğitim ve araştırma kurumlarını en son teknolojiyen yararlanarak birbirine bağlayacak ve bu ağ üzerinden bilgi hizmetleri verecek olan Ulusal Akademik Ağ (ULAKNET) adı verilen hızlı bir iletişim ağı oluşturmaktır. 1999 yılında ülkemizin ticari ağ yapısı büyük değişikliklere uğradı ve TURNET'in yerini TNet adlı yeni bir biçim aldı. Günümüzde birçok özel servis sağlayıcı (Superonline, Türknet, Isnet..) üzerinden kablo TV şebekeleri, GPRS ve ADSL şeklinde internete girmek mümkündür. Bu yolların fiyat, hız ve kalite açısından çeşitli özellikleri nedeniyle tercih edildiği görülmektedir (Topçu, 2005, s. 75).

1.1.2. İnternetin Kullanım Oranları

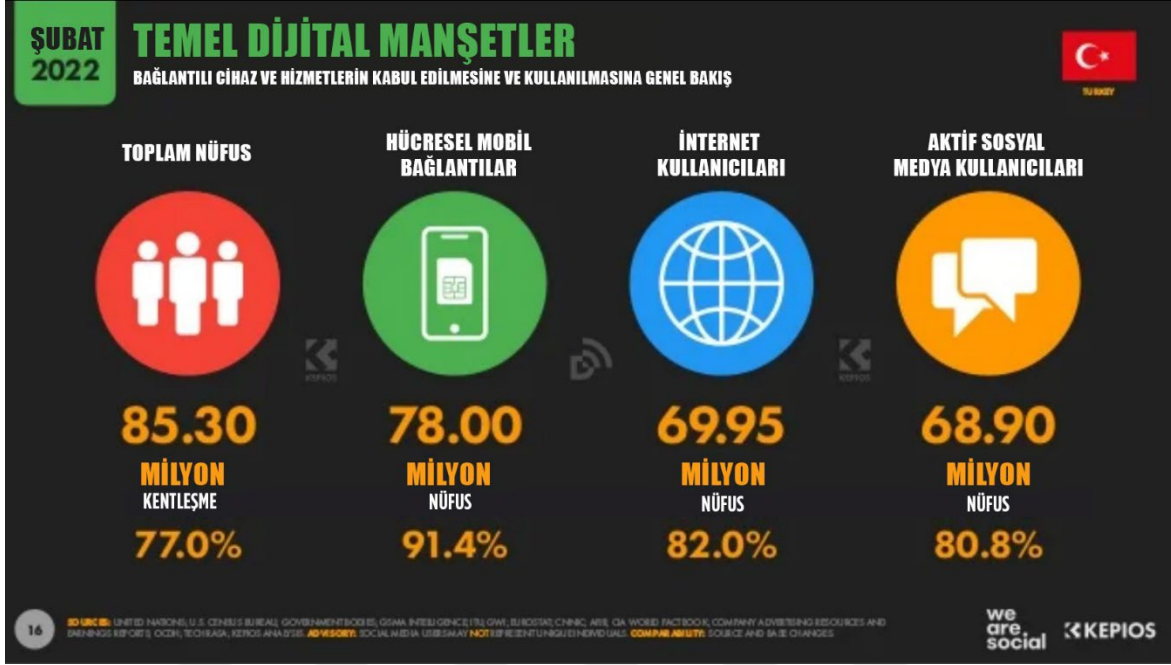
Dünya da ve Türkiye de internet kullanım oranları her geçen gün artmaktadır. We Are Social ve Hootsuite (2022) tarafından gerçekleştirilen anket sonuçlarına (şekil 1) göre 7,91

milyar nüfusa sahip olan dünyada 4,95 milyar (%62,5) internet kullanıcısı bulunmaktadır. Nüfusun 5,31 milyarı (%67,1) mobil cihaz kullanmaktadır ve 4,62 milyar (%58,4) kişi sosyal medya hesaplarından birini ya da birden fazlasını kullanmaktadır.



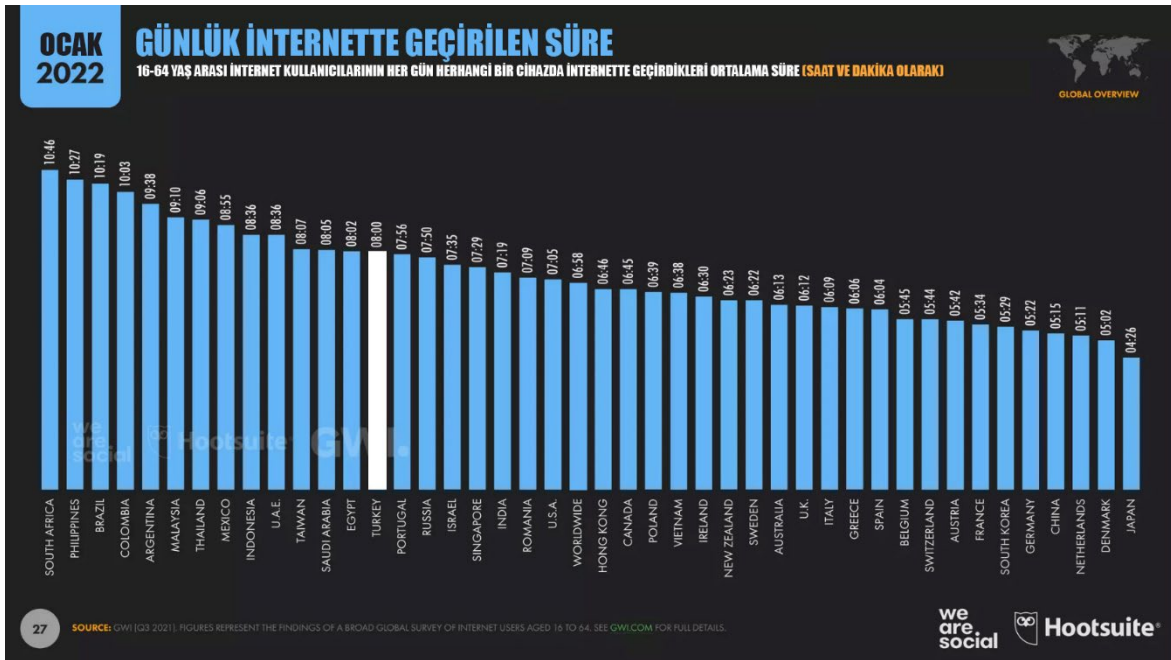
Şekil 1: Dünya Nüfusunun Dijital Kullanım Oranları
(We Are Social, 2022)

Are Social ve Kepios (2022) tarafından Türkiye’de gerçekleştirilen anket sonuçlarına (Şekil 2) göre 85,30 milyon nüfusa sahip ülkemizde 69,95 milyon (%82.0) internet kullanıcısı, 78 milyon (%91,4) mobil cihaz kullanıcı ve 68.90 milyon (%80.0) sosyal medya kullanıcısı bulunmaktadır.



Şekil 2: Türkiye Nüfusunun Dijital Kullanım Oranları
(We Are Social Türkiye, 2022)

We Are Social (2022) verilerine (Şekil 3) göre dünyada yaşayan insanların bir günlük ortalama internet kullanma ortalaması 6 saat 58 dk iken Türkiye de bu ortalama 8 saat olarak belirlenmiştir. Dünya ortalamasının üstünde bir internet kullanıcısı olduğumuz görülmektedir. Bazı ülkelerin günlük ortalama internet kullanım süreleri şekil 3 de gösterilmektedir.



Şekil 3: Ülkelerin Bir Günlük Ortalama İnternet Kullanım Oranları

(We Are Social, 2022)

İnternet fitratı gereği, kullanıcıyı kendisine bağlama ve alışkanlık haline getirme gibi bir özelliğe sahiptir (Young K. S., 2004, s. 402).

İnternet kullanımını, kullanım amacına göre olumlu ve olumsuz geri dönüşlerin alındığı bir alandır. İyi yönleri ile fayda sağladığı kadar, kötü yönüyle de kullanıcıyı bağımlı hale getirebilmektedir (Throuvala, Griffiths, Rennoldson, & Kuss, 2019, s. 507).

Geleneksel medyanın haricinde ortaya çıkan yeni iletişim aracı ‘internet’ bağımlılıkla ilgili yeni soruların sorulmasına sebep olmuştur. Kullanıcılarına çok kanallı iletişim sağlayan internet, geleneksel medya bağımlılığını nasıl değiştirdiğini, internetin yeni bağımlılığı nasıl beslediği sorularını karşımıza çıkarmaktadır (Işık, 2007, s. 19).

Starcevic’e (2013, s. 16) göre internet, sağladığı faydalar sayesinde dünyada birçok insan tarafından kullanılmaktadır. Fakat bu faydaların tam tersine internetin karanlık yüzü diyebileceğimiz aşırı ve kontrolsüz kullanımı internet bağımlılığına sebep olabilmektedir.

1.1.3. İnternet Bağımlılığı

İnternet teknolojileri eğitim amaçlı kullanıldığında çocukların eğitilmesi açısından önemli bir teknoloji olarak görülmekle birlikte olumsuz bazı yönleriyle de yan etkiler göstermektedir, bu yan etkilerden biriside internet bağımlılığı olduğu belirtilmektedir (Ögel K. , 2012).

Bu kavram literatüre ilk olarak “İnternet bağımlılığı” olarak girmiş, daha sonra farklı araştırmacılar tarafından farklı kavramlarla ifade edilmiştir. Bu kavramlar arasında , “Problemli İnternet Kullanımı” (Caplan, 2002; Köroğlu, ve diğerleri, 2006; Cao, Sun, Wan, Hao, & Tao, 2011; Shapira, Goldsmith, Keck, Khosla, & McElroy, 2000), “Patolojik İnternet Kullanımı” (Davis, 2001; Gönül, 2002; Young K. , Internet addiction, 2004) “İnternet Bağımlılığı” (Arısoy, 2009; Dinç, 2010; Gökçearslan & Günbatar, 2012; Griffiths M. , 1999; Günüç, 2009; Lin & Tsai, 2002; Nalwa & Anand, 2003; Odabaşoğlu, Öztürk, Genç, & Pektaş, 2007; Ögel K. , 2012; Yolga Tahiroğlu, Çelik, Bahalı, & Avcı, 2010; Young K. , 1996).

Davis (2001) internet bağımlılığını, kişinin interneti kullanırken kendini kontrol edememesi ve bu nedenle psikolojik, sosyal ve akademik hayatında sorunlar yaşaması olarak açıklamıştır. Young (2004)’e göre internet bağımlılığı, aşırı internet kullanımını

engelleyememe, internete bağılı olmadan geçen sürelerin zamanla anlamsızlaşması, internet yokluğunda aşırı sinirlilik ve saldırganlık hali, kişinin iş hayatında, sosyal ve aile hayatının her geçen gün biraz daha bozulmasına sebep olabilmektedir. Ceyhan (2008) ise aşırı internet kullanımı, öfke, sinirlilik dahil geri çekilme belirtileri, hoşgörü ve yalan söyleme, sosyal geri çekilme, genellikle zaman kavramını kaybetme veya temel sorumlulukları göz ardı etme gibi olumsuz tepkilerin bir bileşimi olarak tanımlamaktadır.

İnternet bağımlılığı sosyal yaşamı olumsuz etkileyecek derecede internetin kullanılması olarak tanımlanabilir. İnternet bağımlılarında geri çekilme, tolerans ve bağımlılık belirtileri patolojik düzeyde görülür. İnternet bağımlılığı siber seks, kumar, çevrim içi sohbet ve oyun bağımlılığını içerir (Lai vd., 2016, s. 2).

1.2. Medya ve Sosyal Medya

1.2.1 Medya

Medyanın, Türk Dil Kurumundaki sözcük anlamı, iletişim ortamı, iletişim araçları anlamı taşımaktadır. Kitle iletişim aracı kavramından, medya kavramına dönüşümü 1980'li yıllarda olmuştur. Medya kelimesi ile televizyon, radyo, gazete, dergi vb. tüm kitle iletişim araçları anlamına gelmektedir. İnsanların hayatında vazgeçilmez bir yere sahip olan medya her türlü bilgiyi bireye, topluluklara aktaran, bilgilendiren, haber veren, eğiten, görsel ve işitsel araçların tümü olarak tanımlanabilmektedir. Teknolojik gelişmelerle birlikte gelişen medya en kötü durumlarda dahi bilgi ve haber verme yetisini kaybetmeden devam etmektedir. Kamuoyu oluşturma konusunda yetenekli olan medya insanları kendisine daha çok bağlanmasını sağlamaktadır (Soydan & Alpaslan, 2014, s. 6).

Medya kendine ait kuramsal bir dile sahiptir. Geniş kitlelere ulaşabilme ve gündem belirleyebilme maharetine sahip etkili bir güç unsuru olarak toplumsal yapının bütün muhataplarını ilgilendirmektedir (Selvi, 2022, s. 223).

Günümüz şartlarında haber almak, olup biten olaylardan herhangi bir kaynak olmadan haberdar olmak mümkün olmamaktadır. Olan olayları öğrenmek haber almak ve bilgi sahibi olabilmek için başvurduğumuz kaynaklar kitle iletişim araçları olmaktadır. Haber ve bilgi kaynağı olarak kullanılan kitle iletişim araçları tek yönlü mesaj ile sınırlı olduğu için mesaj veya haberi alan kişi mesajı gönderen kitle iletişim kaynağının istediği kadarıyla ve istediği şekliyle bilgi sahibi olabilmektedir (Gezgin, 2008, s. 29).

Gerek geleneksel gerekse sosyal medyayı aşırı kullanan çocuk ve gençlerin, bu aşırı kullanım nedeniyle sağlıksal bazı problemler yaşadıkları belirtilmektedir. Medyanın genç ve çocuklara yön verici, baskın bir güç haline gelmesi, ebeveyn ve toplumun medyanın gücüne karşı önlem almaları önemli görülmektedir (Strasburger, Wilson, & Jordan, 2013, s. 958).

Medya denilince akla ilk gelen, gazete, televizyon, radyo, dergi, olsa bile günümüz şartlarına, işlevselliğine göre dijital medya ve sosyal medya daha geniş alanlara ulaşabilmektedir. Medyanın işlevlerinin neler olduğu hakkında bilgi vermekte faydalı olacaktır (Semerci, 2020, s. 20).

1.2.2 Medyanın işlevleri

Denis McQuail, Daniel Katz ve Graeme Burton medyanın 5 temel ögesi olduğunu vurgulamaktadırlar. Bunlar;

- 1- Bilgilendirme
- 2- Kültürel devamlılık
- 3- Toplumsallaştırma
- 4- Kamuoyu yaratma
- 5- Eğlendirme (Özdemir, 1998'den aktaran, Mora, 2008, s. 6).

Bilgilendirme: Hayatımızı idame ettiğimiz, çevremiz, toplumumuz ya da dünyada gerçekleşen olaylarla ilgili bizi bilgilendirmesi, sonucunda, kendi yaşamımıza uygun, yön vermemizi sağlamaktadır (Mora, 2008, s. 5).

Kültürel devamlılık: Geçmişten haber almamız, geçmişteki kültürel tarih, din, örf, adet, gelenek görenek gibi kültürel değerleri geçmişten geleceğe taşıyarak yeni nesil arasında köprü görevi sağlamaktadır (Mora, 2008, s. 6).

Toplumsallaştırma: Toplumun en önemli yapı taşı olan bireyleri bir araya getirerek toplumsal birliğin oluşmasını sağlar (Mora, 2008, s. 6).

Kamuoyu yaratma: Toplumlarla ilgili merak uyandırıcı bilgiler verip, farklı alanlarla ilgili kamuoyu oluşturmaktadır (Mora, 2008, s. 6).

Eğlendirme: Toplumun eğlenip vakit geçirebilmeleri için, dizi, film, eğlence programları, yarışma gibi yayınları yapmaktadır (Mora, 2008, s. 6).

Yukarıda belirtilen görüşlerin haricinde eleştirel bakış açısıyla baktığımızda, medyanın işlevinin, küresel pazarın çıkarlarını önemseyen, işe yarasa, ya da yaramasa tüketim odaklı, ihtiyaç dışı, gösterişe önem veren, israfa yönelik satış politikalarına hizmet etmektedir. Küresel pazarın çıkarlarını, insanların çıkarlarının üstünde görüp, sosyal sorumluluk eğilimlerini bile bu pazarın çıkarına yönelik oluşturmaktadır (Erdoğan, 2006, s. 3).

Normal zamanda herhangi bir toplum içerisinde ki bireyin değişmesi, farklılaşması normal görülmektedir, fakat günümüzde bireyler, tek tipleşmekte, yapaylığa doğru yol almaktadır. Globalleşmenin en etkin araçlarından biri olan medya işlevine baktığımızda, küresel pazara hizmet ettiğini, küresel pazarın çıkarlarına yönelik yayınlar yaptığını, topluma etkisinin, kullanma, yönlendirme, pasifleştirme, bölme, parçalamaya uygun hareket ettiği görülmektedir (Mora, 2008, s. 7).

1.2.3. Sosyal Medya

a) Sosyal Medya Tanımı

Bennett'e (2005, s. 146) göre, sosyal medya, internetin başat rol aldığı, bilgisayar, cep telefonu, video kameraların e-mail yoluyla gerçekleştirilen iletişim biçimleri olarak tanımlanabilir. Diğer adıyla 'yeni medya' gündelik hayatın önemli bir parçası haline gelmiştir. Kamusal alan ve özel alan arasındaki perdeyi kaldırmış, dünyanın herhangi bir yerine hızlı etkileşim imkânı sağlamaktadır. İnternetin gelişmesi, yeni iletişim biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Hayatın içindeki her türlü konuyla ilgili, spor, film, müzik vb. bilgi alışverişinin sağlanması, farklı kültürel etkileşimi sağlamakla beraber '*KendinYap*' politikasını güden topluluklarla, yerel ötesi haberleşme imkânı sağlamaktadır.

Sosyal içerikli web siteleri olarak gösterebileceğimiz, sosyal medya; kullanıcının, kişi veya gruplarla etkileşim kurabildiği, kendini ifade edebildiği, yorum yapabildiği, kısıtlamalara takılmadan özgürce hareket edebildiği sosyal içerikli web siteleri olarak tanımlanabilir (Köksal & Özdemir, 2013, s. 3).

Hızlı gelişen yeni iletişim teknolojileri, insanların birbirleriyle haberleşmelerine, bilgi alışverişinde bulunmalarına, ürettiklerini gösterebilmelerine, tartışmalarına, etkileşimde bulunabilmelerine olanak sağlamaktadır. Kullanıcı tabanlı olmasına rağmen, kitleleri bir araya getirebilen ve etkileşimi sağlayan, sosyal medya olarak adlandırılan bu sanal ortam önem arz etmektedir. Araştırmalar sonucu, kullanıcıların, sanal dünya diye adlandırdıkları sosyal mecrada, gündelik ihtiyaçlarını, gidermeye çalıştıkları, zamanlarının çoğunu, burada

geçirdikleri ve bu sanal gerçeklikte, kendilerine yaşayabilecekleri, yeni bir dünya kurmaya çalıştıkları gözlenmektedir. Öyle ki bazı kullanıcılar için gerçek dünya ve sanal dünya arasındaki perdenin git gide saydamlaştığı söylenebilir. İnsan ilişkilerini ciddi anlamda değiştiren sosyal medya, yeni arkadaşlıkların kurulduğu, siyasal düşüncelere yön verilebildiği, evlenme kararlarının alınabildiği, etkili bir mecra haline geldiği görülmektedir. Yüksek oranda genç kesimin kullandığı, sosyal medya, geleneksel medyaya büyük bir rakip olarak büyümeye devam ettiği gözlemlenmektedir (Vural & Bat, 2010, s. 1).

Web 1.0'dan sonra insanların hayatına web 2.0'ın girmesi ile birlikte, sadece izleyici konumundaki kullanıcı, karşılıklı etkileşimde bulunabilme, veri paylaşımında bulunabilme imkanına kavuşmuştur. Sosyal medya, kullanıcıların internet üzerinden gerçekleştirdikleri, görüşmeler ve paylaşımların bir bütünüdür. Kurulan sosyal web siteleri ve sosyal uygulamalar sayesinde kullanıcılar, ilgi alanlarına göre içeriklere ulaşabilmektedirler. Paylaşılan amatör bir içerik bir anda dünyada, değer gören, ilgilenilen bir içeriğe dönüşebilmektedir. Zamana ve mekâna bağlı kalmadan cebinizdeki mobil cihazınız aracılığı ile veri paylaşımında bulunabilir, insanlarla buluşabilir, farklı kişi ya da grupların sorularını cevaplayabilir merak ettiğiniz konular hakkında araştırma yapabilir, ihtiyacınız olan verileri anında mobil cihazınıza indirip bunlardan faydalanabilirsiniz. İncelendiğinde, sosyal medyanın resmi olmayan bir eğitim alanı olduğunu görebilmekteyiz (Vikipedi, 2021).

Geleneksel medya sabit bir yerden, bir merkezden hareketle yayınına kullanıcılarına aktarabilmektedir. Sosyal medya bu olgunun dışına çıkarak kullanıcının kendi yayınına, istediği, yer ve zamanda paylaşabilme özelliğine sahiptir. Kaynağın kullanıcının kendisi olmasından kaynaklı sosyal medya, kaynağın kullanıcı tarafından üretilmesine ve bunu paylaşmasına imkân sağlamaktadır (Poynter, 2012, s. 208).

b) Geleneksel medya ile arasındaki farklar

Geleneksel medya ve sosyal medyanın benzer bazı özellikleri, ikisi de büyük veya küçük kitlelere ulaşabilmektedirler. Mesela; yazılan çekilen bir YouTube içeriği veya televizyon için çekilen bir televizyon programı, milyonlarca insana ulaşabilirken, daha az kişiye de ulaşabilmektedir. Sosyal medya ve geleneksel medya, kullanım yöntemlerine göre bazı farklılıklar gösterebilmektedir. Bunlar:

- 1- Erişim:** sosyal medya ve geleneksel medya, kullanıcıların kendilerine erişebilme imkânları sağlamaktadır.

- 2- **Erişilebilirlik:** geleneksel medya içerikleri, maliyetli, işi bilen firmalar ya da devlet kurumları tarafından yapılırken, sosyal medya içerikleri, kullanıcılar tarafından, daha düşük masraflarla ya da hiç masraf harcamadan üretilmektedir.
- 3- **Kullanılabilirlik:** geleneksel medya içerik üretimi, belli eğitim ve maliyetli cihazlar gerektirirken, sosyal medyada eğitimin ya da cihazın çok önemi yoktur, herkes veya ilk kez kullananlar dahi içerik üretebilmektedirler.
- 4- **Yenilik:** geleneksel medyada ki haber verme bilgilendirme, sosyal medyanın çoğu zaman gerisinde kalabilmekte, fakat geleneksel medyada sosyal medyaya adapte olmaya başladığından yenilik kavramından ki uçurumun zaman içerisinde kapanacağı öngörülmektedir.
- 5- **Kalıcılık:** geleneksel medyada üretilen içeriğin geri dönüşümü mümkün değildir. Örneğin; yayınlanmış ve dağıtılmış bir gazetenin düzeltilmek için tekrar toplanıp, düzeltilip dağıtılması mümkün değildir. Fakat sosyal medya için üretilen içerikler, yorumlar vb. anında, değiştirilip, düzeltilip, tekrar tekrar yayınlanabilmektedir.
- 6- **Özgürlük:** geleneksel medya, devletlerin belli kurallarına bağlı, gelir elde ettikleri, firmaların etkisi altında olabilecekleri için özgürce yayın yapamaz. Sosyal medya ile geleneksel medya arasındaki en önemli fark olarak ‘özgürlük’ olarak ön plana çıkmaktadır. Erişilebilirlik yönünden daha etkin olan sosyal medya, herkes tarafından, neredeyse maliyetsiz bir şekilde kullanılabildiği için daha özgürdür (Vikipedi, 2021).

c) Sosyal Medya Özellikleri

Sosyal medyanın en öne çıkan özelliği, kullanıcının, takipçilerine kendi duygu ve düşüncelerini açık bir şekilde paylaştığı bir platform olmasıdır. Kullanıcılar, sosyal ağların kendilerine verdiği ölçü içerisinde kendi profillerini oluşturmakta, hatta diğer kullanıcıların profillerini, inceleme, beğenme veya yorum yaparak etkileşim içerisine girebilmektedir. Sosyal medyanın, kullanıcılar arasında popüler olmasının asıl sebebi, kullanıcıya özel tasarlanabilmesine borçludur (Hazar M. , 2011 , s. 156).

Literatürü incelediğimizde, Gürsakar’a (2009, s. 23-24) göre, sosyal medya 5 ana başlıkta karşımıza çıkmaktadır. Bunlar;

Katılım: Sosyal medya, etki tepki mantığına göre çalışması sebebiyle, kişilerin, etkileşim kurup geri bildirimde bulunmasını kolaylaştırır. İçeriği, oluşturanla, içeriğe ulaşan kişi arasındaki mesafeyi ortadan kaldırır. İçeriğe katkı sunulmasını, kullanıcıya bırakır.

Açıklık: Oluşturulan içeriklere erişimi kolaylaştırır, kullanıma engel olacak her şeyi ortadan kaldırır.

Kullanımı Karşılıklı Konuşma: Geleneksel medya ile arasındaki en büyük ve avantajlı yönü olan çift yönlü iletişime olanak sağlar. Basit ve kullanışlıdır.

Topluluk: Topluluklar üzerinde hızlı ve etkili etkileşim ve iletişim kurulmasına olanak sağlar. Çok hızlı bir şekilde, birçok kişiyi aynı anda etkileme özelliğine sahiptir.

Bağlantısallık: Kolay etkileşim, reklam veya hedef kitleye yön verme amaçlı, birbiri ile bağlantılı, linkler (bağlantı) sayesinde kullanıcının siteler arası dolaşımını sağlar.

d) Sosyal Medya Uygulamaları

Hazar'a göre (2011 , s. 5) çok geniş bir sosyal ağ araçları bulunmaktadır. Bunlar;

- Arkadaş çevresinin seninle iletişim, sağladığı arkadaşının arkadaş mantığı ile kişiler arası iletişim kuran **sosyal ağlar** olan, Friendster, LinkedIn, Facebook, MySpace, Formspringa, Hi5, Xing ve Formspringa, birer örnektir.
- Genellikle ticaretle, ilgili, haber, yeni teknoloji konuları, başarı hikâyelerinin içeriğini oluşturduğu şirket bloglarına, Techcrunch, BoingBoing, Kottke, Cnet, TheHuffington Post, birer örnektir.
- Kullanıcıların, kendi içeriklerini oluşturdukları, video paylaşım ağlarına, YouTube, Yahoo Video It's on, Dailymotion, Google Videos, birer örnektir.
- Profesyonel ve amatör fotoğrafçıların fotoğraflarını paylaştıkları fotoğraf paylaşım ağlarına, Flickr, Deviantart, 1x, photosig, Fotocommunity, Photodom, Photo, bir örnektir.
- İçeriği kullanıcılar tarafından oluşturulan, bilgi paylaşım ağlarına, Wikipedia, Intelipedia, bir örnektir.

- Kısa cümlelerle, anlık fotoğraflarla, video linkleri paylaşabileceğiniz, hızlı paylaşım ağlarına, Twitter bir örnektir.

Sosyal medya ağları iletişimi sağlamanın dışında, kullanıcılarına, oyun oynama, veri tarama, bilgi edinme gibi kullanıcı ihtiyacına yönelik alt yapı çalışmalarını da hızlandırmaktadır. Yakın bir zaman da sosyal medya kullanıcıları, sosyal medya harici, başka diğer ağlara ihtiyaç duymayacakları öngörülmektedir (Hazar M. , 2011 , s. 3).

Günümüz teknoloji ile birlikte gelişen internet kullanımı, kullanıcıların etkileşim için internet mecralarını aktif kullanmaları, izleyici veya okuyucu olmaları dışında katılımcı sınıfa geçmeleri ‘sosyal medya’ olarak isimlendirilen kitle iletişim mecrası literatüre girmiş bulunmaktadır (Zafer & Vardarlier, 2019, s. 2).

Sosyal medya kullanımı kullanıcının, ihtiyacına göre değişkenlik gösterebilmektedir. Kimi kullanıcı, yalnızlaşmak, sadece, izleyici konumunda olmayı tercih ederken, kimi kullanıcı ise içerik üretip beğeni ya da izlenme oranlarını yakalama hevesi içerisinde olabilmektedir. Sosyal medya araçlarından olan, Facebook, YouTube, Instagram, gibi ağlar bu tür etkileşimlerin tamamına olanak sağlamaktadır. Gelecekte, her alanda kendini önemli anlamda, hissettirecek olan, sosyal medya araçları, bunu; sosyalleşmek, bilgi edinmek, eğlenmek, yalnızlaşmak, boş zamanını değerlendirmek isteyen kullanıcıları sayesinde gerçekleştireceği beklenmektedir (Hazar M. , 2011 , s. 3-4).

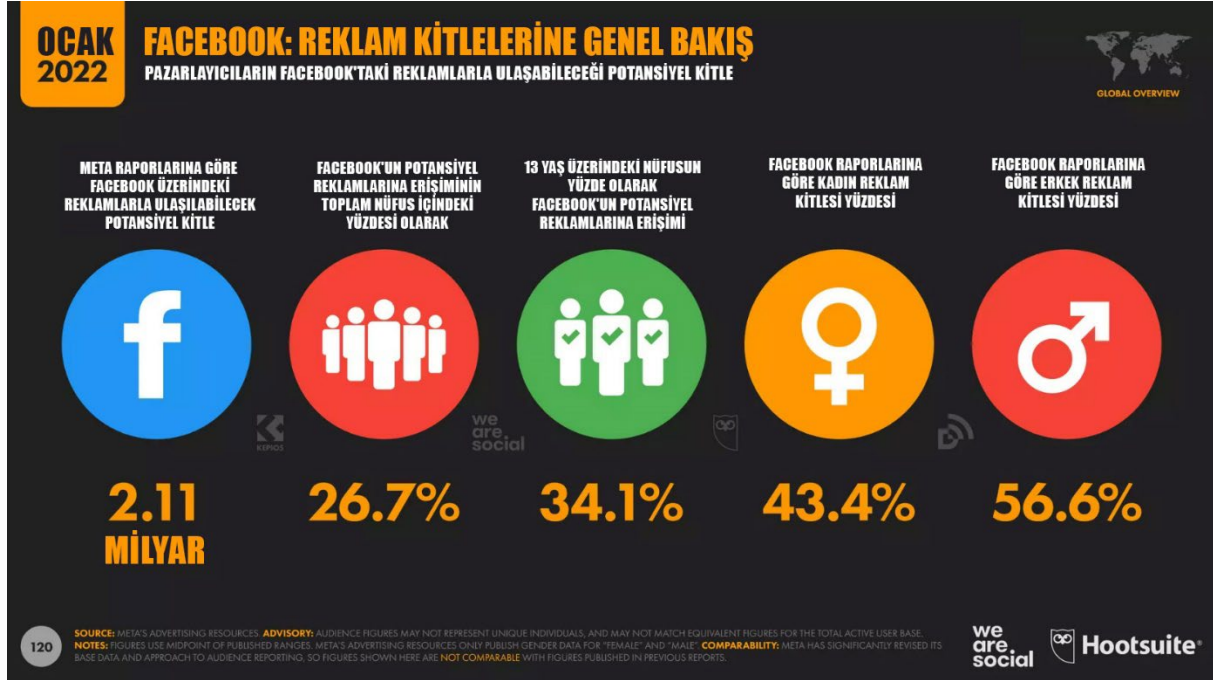
Günümüzde kullanım açısından popüler olan bazı sosyal ağlar şunlardır;

Facebook: Arkadaşının, arkadaşını bulma üzerine kurulu, tanıdıklarınıza ulaşmada, bağlantıları kolaylaştıran bir sosyal ağ olarak kuruldu. Harvard Üniversitesi öğrencisi olan Mark Zuckerberg tarafından, 4 Şubat 2004 tarihinde kurulmuştur. Kuruluş amacı her ne kadar Harvard öğrencileri olsa da kısa süre içerisinde ABD’de hemen hemen her üniversite de kullanılan bir sosyal ağ oldu. Kullanıcılarının belirli yaş gurubunda olma şartıyla, okul e-mail adresleri (.edu, .ac, .uk, vb.) ile girebildikleri, Facebook ağı, daha sonrasında yaş iyileştirmeleri ve istenilen e-mail adresi ile katılıma açılması sonrasında, çok daha fazla kişinin erişimine açılıp, en çok ziyaret edilen, site haline gelmiştir (Kökden, 2021, s. 54-58).

Mark Zuckerberg, 2004 yılında Dustin Moskovitz ve Eduardo Saverin ortaklığında, TheFacebook LLC isminde bir şirket kurmuştur. Hedefleri Facebook’a kurumsal bir kimlik

kazandırmak, aynı yıl içerisinde, Peter Thiel Facebook’a 500 bin doları yatırım yapmıştır. 2005 yılında Accel Partners 13 milyon yatırım yapmıştır. 2016 yılında e-mail doğrulama şartı ile 13 yaşından itibaren herkesin kullanımına açılan Facebook, günümüzün en büyük sosyal ağlarından biri olarak yerini almıştır (Ayan, 2016, s. 19).

We Are Social Digital ‘in temmuz ayı (2022) yılı raporuna (Şekil 4) göre Facebook kullanıcı sayısı 2.11 milyar kişi olduğu görülmektedir.



Şekil 4: Dünyadaki Facebook Kullanıcı Sayısı

(We Are Social, 2022)

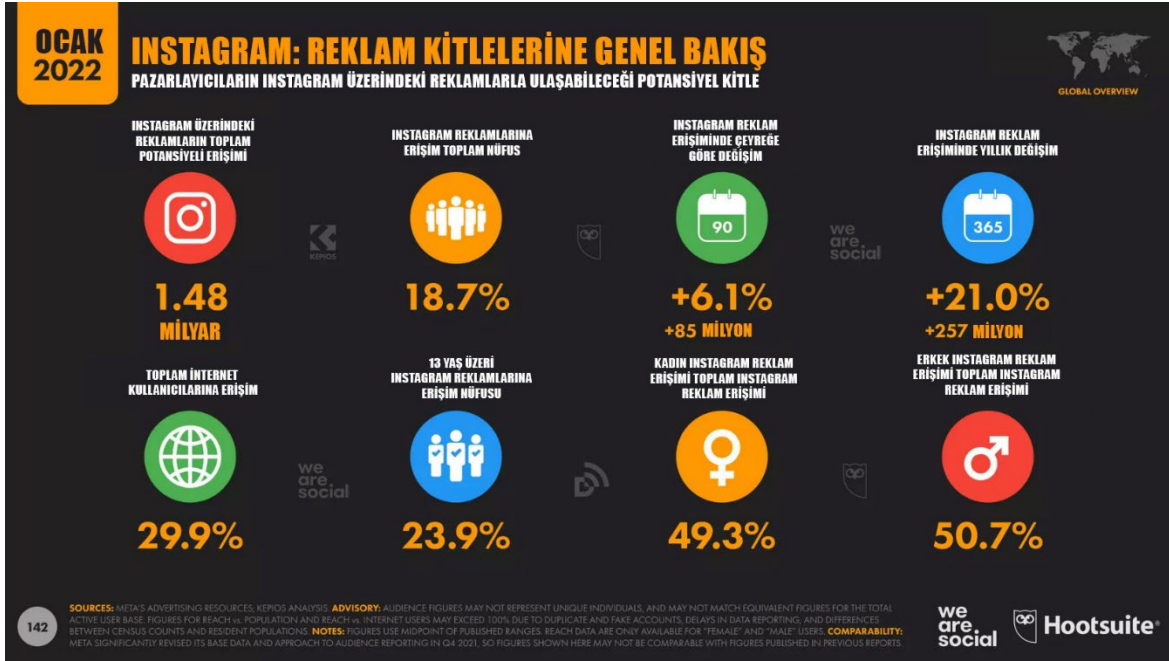
Instagram: Facebook'un satın almış olduğu Instagram da en çok kullanılan sosyal ağlardan, bir tanesidir. Facebook satın aldıktan sonra, büyüme oranını 35 kat arttırdığı söylenmekte olan Instagram, basit ara yüzü ve genellikle fotoğraf paylaşımı yapılan popüler bir sosyal ağ olarak karşımıza çıkmaktadır. Her yaş ve her kesime hitap ediyor olması, kullanım oranının yükselmesine sebep olarak düşünülebilir (Ünal, 2015, s. 61).

Instagram, ücretsiz, fotoğraf ve videoların paylaşılabilirdiği sosyal bir ağıdır. 2010 yılında kurulmuştur. İlk kurulum amacı çekilen fotoğraflara, filtreler eklenip, bu fotoğrafların, Twitter, Flickr, Tumblr ve Facebook gibi sitelerde paylaşılmasıdır. Fakat kullanılan filtreler o kadar çok

sevildi ki, Instagram'ın popüler bir platform olmasında en büyük rolü oldu (INSIDER Web Sitesi, 2021).

2010 yılında Kevin Systorm ve Mike Krieger tarafından Burbn ismiyle kurulan sosyal ağ isim değiştirip, Instagram olarak hayatımıza girdi. App Store'daki yerini alan Instagram çok kısa sürede 1 milyon kullanıcıya ulaştı. 2012 yılında 30 milyon kullanıcıya ulaşan Instagram, Android telefonlara da indirilebilir olduktan sonra, Facebook tarafından 1 milyar dolara satın alındı (Sosyal Medya Web Sitesi, 2021).

We Are Social Digital 'in temmuz ayı (2022) yılı raporuna (Şekil 5) göre Instagram kullanıcı sayısı 1.48 milyar kişi olduğu görülmektedir.



Şekil 5: Dünyadaki Instagram Kullanıcı Sayısı

(We Are Social, 2022)

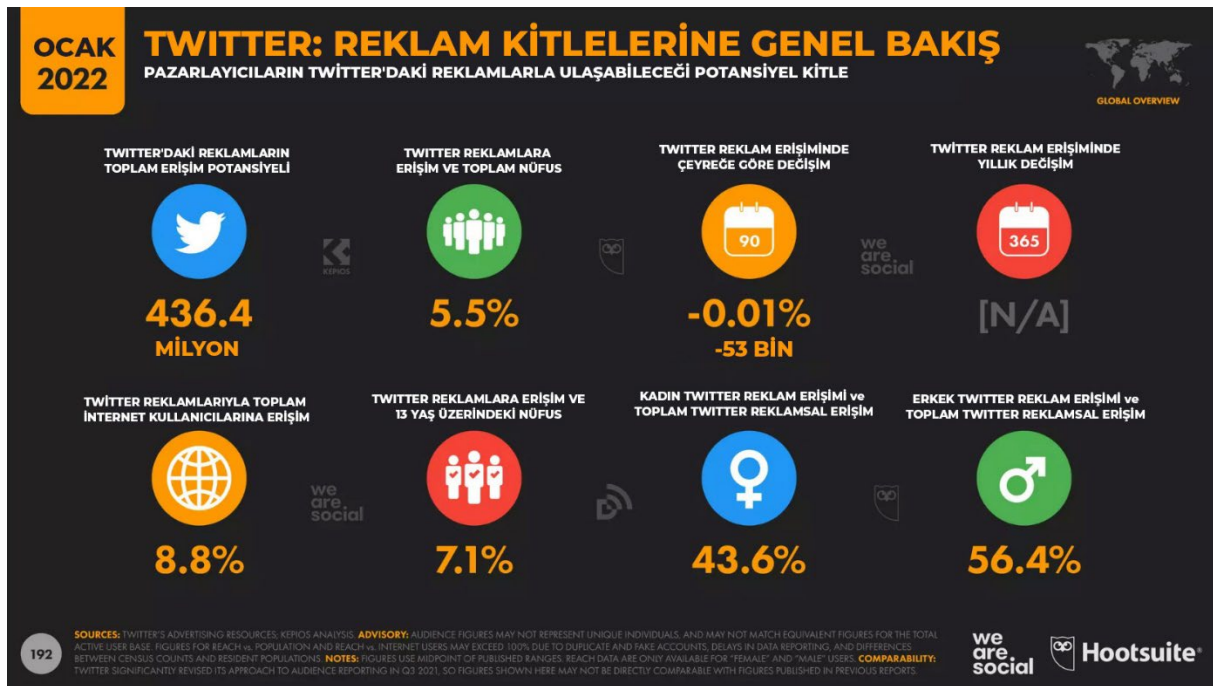
Twitter: @jack kullanıcı adıyla, Jack Dorsey'in 'just setting up my twttr' (sadece twttr'mi kuruyorum) ilk gönderisi ile başladı, Twitterin var olma serüveni (Twitter Web Sitesi, 2021).

Twitter İnsanların, duygu ve düşüncelerini, kısa mesaj aracılığıyla paylaşabilmesi, fikriyle ortaya çıkmıştır. Evan Williams, Noah Glass, Biz Stone ve Jack Dorsey tarafından 2006

yılında kurulmuştur. Kullanıcılarına 280 harf ile yazı yazma ile sınırlamış ve buna da ‘tweet’ demiştir. ‘Durum’ paylaşımı fikir sahibi Jack Dorsey’dir (Ayan, 2016, s. 221).

Twitter İnternet aleminin SMS’i olarak da bilinir. İlk zamanlar 140 harfle sınırlandırılmıştır twitler. 2006’dan günümüze popülerliği gün geçtikçe artmıştır (Business-standard Web Sitesi, 2021).

We Are Social Digital ‘in Temmuz ayı (2022) yılı raporuna (Şekil 6) göre Twitter kullanıcı sayısı 436.4 milyon kişi olduğu görülmektedir.



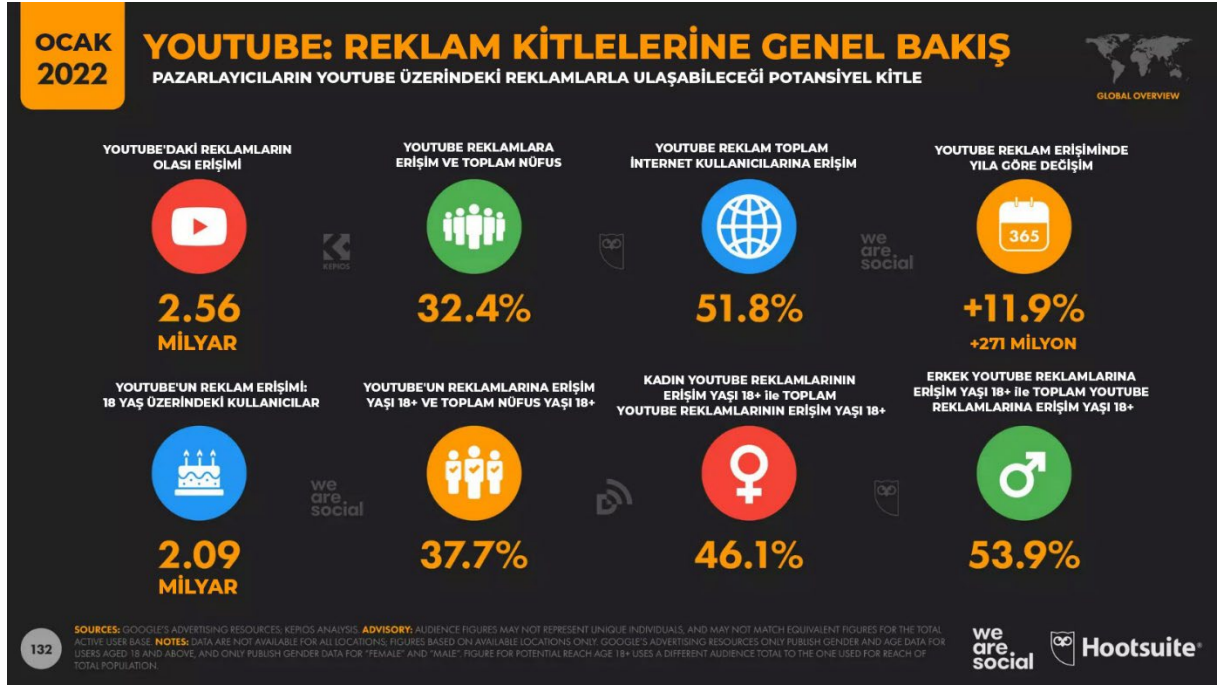
Şekil 6: Dünyadaki Twitter Kullanıcı Sayısı

(We Are Social, 2022)

Youtube: 15 Şubat 2005 yılında eski Paypal çalışanları olan Steve Chen, Chad Hurley ve Jawed Karim tarafından kurulmuştur. Merkezi ABD'nin San Bruno, Kaliforniya şehrinde bulunmaktadır. 2006'nın Kasım ayında Google tarafından, 1,65 milyar dolara satın alınmıştır. Youtube, kullanıcılarına, video yükleme, video izleme ve video paylaşma imkânları sağlamaktadır. Her alanla her kesimin kullandığı video yükleme sosyal ağı olan Youtube içeriklerinde TV programları, müzikler, eğitim, sağlık, spor, video bloglar, amatör kullanıcı videoları vb. video içerikleri bulunabilmektedir. Youtube video içerikleri genellikle, kullanıcılar tarafından oluşturulup yüklenmektedir. Youtube kendi içeriğini oluşturan ve bunu

kendi kanalına üye olan kişilere ya da diğer katılımcılara izleten üyelerine 2014 yılında para kazanabilme imkânı sağlamıştır. Videonun içeriğine ve izlenme oranına bağlı olarak Youtube üyelerine para ödemektedir (Wikipedia Web Sitesi, 2021).

We Are Social Digital ‘in temmuz ayı (2022) yılı raporuna (Şekil 7) göre Youtube kullanıcı sayısı 2.56 milyar kişi olduğu görülmektedir.



Şekil 7: Dünyadaki Youtube Kullanıcı Sayısı

(We Are Social, 2022)

2. BÖLÜM: OYUN, DİJİTAL OYUN VE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

2.1. Oyun ve Dijital Oyun

Dijitalleşmenin, dijital oyunun ne olduğunun anlayabilmemiz için oyun kavramını bilmemiz gerektiği düşünülmektedir. Yapacağımız çalışmada, oyun, dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı konuları açıklanmıştır.

2.1.1 Oyun Kavramı

Oyun, oynanan oyuna göre, kendine has kuralları olan, vakit geçirmeye uygun, eğlence, beden ve düşünceyle yapılan, yeteneklerin geliştirilmesine yarayan, çeviklik isteyen her türlü, yarışma diye tanımlanmaktadır (TDK, 2005, s. 1526).

Çocuklar büyümek ve hayatta kalabilmek için çoğu zaman, ebeveynlerine ihtiyaç duyarlar. İhtiyaç duymadan kendilerini yetişkinlerden ayıran, ruhsal, zihinsel, sosyal, fiziksel ihtiyaçlarından bazılarını kendileri de karşılayabilmektedirler. Çocuk kendisi için bir ihtiyaç olan oyun aktivitesini kendi başına karşılayabilmektedir. Oyun, çocuk için beslenmeden sonra en önemli ihtiyaçlarından bir tanesidir. Çocuk yaratılışı gereği, her şart altında kendine, oynayabileceği bir şeyleri bulur ve ona zaman ayırır. Oyun onun hayatının vazgeçilmez bir parçasıdır. Dünyanın herhangi bir yerinde bir çocuk varsa orda oyun vardır (Gökşen, 2014, s. 229-259).

Borotov'a (2013, s. 232-233) göre oyun, genellikle çocukların, bazen de yetişkinlerin, çalışma dışında kalan boş zamanlarında, eğlenebilmek için gerçekleştirdikleri aktivitelerdir. Oyun, çocuk için yapmakla yükümlü olduğu bazı görevleri; ders çalışma, yemek yemesi, uyuması dışında yaptığı her davranışını kapsayabilmektedir. Bir kelimeyi kendi kendine defalarca tekrarlayabilmesi de bir oyun, arkadaşlarıyla kavga eder gibi birbirlerini itmeleri de bir oyun. Amaçsız bir şekilde, dakikalarca koşması da birer oyundur.

Dönmez'e (1992, s. 12-13) göre oyun, kurallı ya da kurlsız, belli bir amacı olsun ya da olmasın, çocukların içgüdüsel olarak, istemli bir şekilde gerçekleştirdikleri, sosyal gelişimlerine katkı sunan, hayatlarının bir parçası olan, etkin öğrenme sürecidir.

Oyun, oyunu oynayan kişiler tarafından kendi istekleri ile yaptıkları, gönüllülük esasına göre yapılan faaliyetler olarak tanımlanmaktadır (Huizinga, 2015).

Çocuğun doğal öğrenme ortamı oyundur. Çocuk oyun oynadıkça, yetenekleri gelişir, duyuları keskinleşir. Kendisi ve etrafındakileri keşfedebileceği bir laboratuvar ortamı gibidir oyun. Çocuğun kişiliğinin oluşabilmesi, sevgiden sonraki en fazla ihtiyaç duyduğu bir ihtiyaçtır. Nasıl sevgiden yoksun büyümüş bir çocuk düşünülemezse, oyunsuz bir çocuklukta düşünülemez. Sevgi ve oyun çocukların ruh sağlığı açısından çok önemlidir (Yörükoğlu, 2021, s. 66-72).

Tanımlamalardan da anlaşılacağı üzere; oyun, isteyerek ve özgür bir şekilde vaktin geçirildiği, baskının olmadığı hatta çocukların gelişimine katkı sunan kurallı ve kurlsız etkinlikler olarak karşımıza çıkmaktadır (Eni, 2017, s. 13).

2.1.2. Dijital Oyunlar Kavramı ve Türleri

Gelişen teknoloji insan yaşamına getirdiği pratik çözümler, birçok alanda yaşam biçimlerini şekillendirdiği yadsınamaz bir gerçektir. Temel yaşam alanlarından biri olan oyun da bu konuda etkilenmiştir. İnsanoğlunun, doğayla iç içe onu taklit etme içgüdüğü ile ortaya çıkan oyun davranışları, bilgisayar gelişimi ve buna bağlı hayal gücüne dayalı oyunlarla yani dijital oyunlarla yeni bir boyut kazanmıştır (Hazar Z. , 2016, s. 46-53).

Günümüz teknoloji çağında, bilgisayar, internet ve telefon kullanımının yaygınlaşması, günlük yaşamı birçok yönden etkilemektedir. Bilgisayar ve internet kullanımının geleneksel oyunlar üzerinde olumsuz bir etkisi olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra dijital oyunlara olumlu etkisi olduğu söylenebilir. Bilgisayar, telefon, tablet, konsol oyunları gibi dijital teknoloji ürünleri ile oynanan oyunların fazlalığı, oyuncak ve geleneksel oyunlara rağbeti azalttığı söylenebilir. Teknoloji ile iç içe büyüyen günümüz gençleri, modern çağa uyum sağlamaya çalışmaları, geleneksel oyunları tercih etmeme sebebi olarak görülebilir (Tekkurşun & Bozkurt, 2019).

Kökene, insanlık tarihi kadar eskiye dayanan; her dönemin toplumsal özelliklerine göre şekil almış, günümüzde de teknolojik gelişmelerden etkilenerak yeni bir boyut kazanan oyun

kavramı Türk Dil Kurumuna göre yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence şeklinde tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, 2018).

Çocuk için aktif öğrenme ortamı olan oyun, en doğal ortamdır. Çocuğun duygularını ifade edebildiği, yaratıcılık yönünü ortaya koyabildiği, dil olarak zihinsel olarak, sosyal ve duygusal motor becerilerini geliştirebildiği en önemli aktivitelerdendir (Mangır & Aktaş, 1993).

Oyun, insanların boş zamanlarını, belirli bir amaca göre (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel sınırlandırılmış yer zaman içerisinde, kendi kuralları olan, gönüllü katılım gerektiren, soysal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zekâ, beceri, konsantrasyon, gerektirir. Oyun oynayanla, izleyicilerini etkisi altına alan, zevk alınan etkinliklerdir (Hazar M. , 2000).

Dijital oyun, bilgisayar, tablet ve telefon aracılığı ile monitör, klavye, fare, joistik gibi ara birimlerin yazılım ile etkileşimin sağlandığı, kural ve hedeflerin sonuca erdirildiği sistemler bütünüdür (Kaya, 2013).

Space Wars'ın (1962) ilk bilgisayar oyunu olarak ve Pong'un (1974) ilk ticari bilgisayar oyunu olarak, üretiminden sonra, grafik alanında ki hızlı gelişim ve değişim bu alanda bilgisayar oyunlarının hızla büyüüp gelişmesini ve yayılmasını sağlamıştır (Setzer & Duckett, 1994; Toksöz, 1999).

Kimi zaman on binlerce oyuncunun aynı anda bir oyunda yer alması, oyunların gerçekçilik oranlarının yükselmesi, bu alandaki en önemli gelişme olarak karşımıza çıkmaktadır (Yılmaz & Çağıltay, 2004).

Bireylerin kafa dağıtma arzusu, farklı eğlence arayışı, meydan okuma hırısı, sosyal çevreden kopma, gerçek yaşamda yapamadıklarını, yapabilme arzusu, dijital oyuna yönelme sebepleri arasında gösterilebilir. Ayrıca; bireylerin boş zaman değerlendirme, oyunda üst seviyelere çıkma arzusu, oyunda bulunduğu aşamaları, geçme heyecanı, ödül kazanma arzusu, bulunulan ortamlarda oynanan oyunların sohbet konusu olması, oyun oynama tutumunun belirleyicisidir (Tekkurşun & Bozkurt, 2019).

Dijital oyun geliştirilmesi, güncellenmesi ve hatta magazinsel süreçlerinin gençler tarafından takip ediliyor olması, dijital oyunların gençler için, popüler kültür imgesi halini almıştır (Namli & Demir, 2020).

1980'lerin ortalarına kadar, bilgisayar oyunu, çevirim içi ya da çevirim dışı oyun, video oyunu olarak tanımlanan dijital oyunlar, günümüz gençlerin ilgi odağı haline gelmiştir (Demir & Hazar, 2018).

Dijital oyunların, kullanıcıların yaşamlarındaki yeri ve önemini bazı bulgulara bakarak anlayabilmekteyiz. Bu bilgilere göre; 1 milyardan fazla kişi dijital oyun oynamaktadır. Dijital oyunları en çok çocuklar oynamakta ve oynayan çocukların yaşları gün geçtikte küçülmektedir. Göze çarpan oyunlardan Angry Bird oyununu kullanıcı sayısı 450 milyon kişidir. Farm Ville, City Ville benzeri oyunların kullanıcı sayısı 250 milyondan fazla kişidir. Candy Crush Saga oyununu oynayan kişi sayısı 500 milyondur. Xbox Kinect ürünü, 2 ay gibi kısa bir sürede sekiz milyon satmış ve Guinness Dünya Rekorları kitabına girmiştir. Facebook kullanan kişilerin %80'inin, oyun oynama amaçlı hesap açtıkları bilinmektedir. Yaşanan krizlerin hemen hemen hepsinden en az hasarla çıkmayı başaran, sektör olduğu bilinmektedir (Hazar Z. , 2016, s. 67-68).

Özetle teknolojik gelişmelerin, en büyük katkısı dijital oyunların gelişmesi yönünde olduğu görülmektedir. Oyunların çoğu geçmişte video oyun konsolları ile gerçekleşiyorken, günümüzde cihazların ve oyunların gelişmesiyle birlikte, kullanıcıları kendi bireysel bilgisayarları, akıllı telefon, tablet, akıllı televizyon gibi cihazlarla dijital oyunlara kolayca erişebilmekte ve oyun oynayabilmektedirler (Bilgin, 2015, s. 32). Kendi içerisinde çeşitlilik gösteren dijital oyunların, hangi türlerde olduğuna değinmek bu çalışmanın yol haritası için doğru olacaktır.

Dijital Oyunların Türleri

Dijital oyunlar farklı kriterlere göre sınıflandırılabilir. Örneğin oyunun oynandığı donanımına göre, bilgisayar oyunu, cep telefonu, tablet, arcade (atari salonu), konsol oyunları gibi gruplara ayrılabilir. Oyunu oynayan kişilerin sayılarına göre, tek kişilik, çift kişilik ya da toplu şekilde, ikiden çok kişinin oynadığı çevirim içi ya da çevirim dışı yerel ağ destekli oyunlar olarak gruplandırılabilir (Kaya, 2013, s. 52).

Crawford (1982) bilgisayar oyunlarını, beceri isteyen aksiyon oyunları ve strateji oyunları olmak üzere ikiye ayırmıştır. Beceri isteyen aksiyon oyunları motor becerisine hitap ederken; strateji oyunları bilişsel çaba gerektiren oyun türleri olarak tanımlamıştır. Beceri isteyen aksiyon oyunlarına; şiddet oyunları, spor oyunları, yarış oyunları olarak listelemiştir.

Strateji oyunlarını ise; savaş oyunları, çocuk oyunları, şans oyunları gibi birden çok kişiyle beraber oynanan oyunlar olarak listelemiştir. Aktaran; (Solak, 2012, s. 24).

Marc Prensky'e (2001) göre 8 adet bilgisayar oyun türü bulunmaktadır. Bunlar; aksiyon oyunları, macera oyunları, dövüş oyunları, bulmaca oyunları, rol oynama oyunları, simülasyon oyunları, spor oyunları, strateji oyunları olarak sınıflandırılmıştır. İnternet kullanımının çoğalmasıyla birlikte, son dönemde yoğun bir şekilde artış gösteren, çevirim içi (online) oyunları da yine bu oyun türleri arasında yerini almaktadır.

1. Aksiyon Oyunları

En çok tercih edilen oyun türlerinden biri olduğu bilinmektedir (Topşar, 2015, s. 47). Oyun oynama esnasında, oyuncunun refleksleri ön plana çıkmaktadır (Öz, 2009, s. 38). Genellikle savaş içerikli, dövüşlerin ya da atıcılık gibi aksiyonların yer aldığı türlerdir. Reflekslerin hızlı olması, el göz koordinasyonunun uyumlu olması bu oyunda başarılı olmak için önemlidir (Yönet & Çalık, 2020, s. 40-41). Counter Strike, Gekko, Need for Speed, Pac-Man gibi oyunlar bu oyun türüne örnek gösterilebilir (Bilgin, 2015, s. 30).

2. Macera Oyunları

En eski oyun türlerinden biri olduğu bilinmektedir (Öz, 2009, s. 38). Zihinsel beceriler isteyen, kompleks bir yapıya sahip bir oyun türüdür. Oyuncuların bilinmeyene ve keşfedilmesi istenen maceralara sürükleyerek, olay ve nesnelerle etkileşim kurmasını hedeflemektedir. Merak ve keşfetme duygularının birlikte kullanılması gereken bir oyun türüdür. Örnek olarak; 'King's Quest' oyunu gösterilebilir (Yönet & Çalık, 2020, s. 40-41). Oyuncular bu tür oyunlarda, bilinmeyen ortamlar da eldeki verilere göre, bulmacayı çözmeye çalışıp kendi yönleri tayin etmektedirler. Oyunun amacı verilen görev ve hedeflerin tamamlanmasıdır (Köse, 2013, s. 51).

3. Dövüş Oyunları

Oyuncuların birbirleriyle dövüştükleri, ya da kılıçla savaştıkları oyun türleridir. Ortaya çıkması oyun salonlarında olmuştur. Oyuncuların birbirlerine meydan okudukları bir oyun türüdür. Oyuncuların kendilerini temsilen bir oyuncu seçmek zorunda oldukları, seçilen karakterlerin kendine özgü, beceri ve yetenekleri bulunmaktadır. Kazananın belirlenmesinde en çok raunttu kazanan galip seçilmektedir. Genellikle 3 raunt oyun oynanmaktadır. Bu oyun türüne örnek olarak 'Street Fighter' ve 'Mortal Combat' oyunları gösterilebilir (Yönet & Çalık, 2020, s. 40-41).

4. Bulmaca Oyunları

Kişinin zekasıyla oynayabileceği, deneme yanılma yöntemini kullanabildiği bir oyun türüdür. Sorulan sorulara cevap verilmesi istenen oyun türü olan bulmaca oyuncuyu bazı hedeflere ve sonuçlara götürmektedir (Köse, 2013, s. 51).

5. Rol Yapma Oyunları

Oyuncu sanal dünyada yaratılan karakterlerden biri gibi davranmaktadır. Onun bedenine bürünmektedir. Oyunun amacı, bir film, dizi veya roman içeriğini oyuncuya yaşatmaktır. Oyuncu var olan senaryoya göre hareket etmektedir. Ana karakterim görev derecesi zor fakat yan karakter görevleri biraz daha kolaydır. Ana karakter yan karakterlerden daha fazla puan kazanabilmektedir. Çevre ile etkileşimin çok yüksek olduğu rol yapma oyunlarında oyuncular verilen görevleri yerine getirerek puan toplamakta, topladıkları puanlarla karakterlerini geliştirerek seviye atlayabilmektedir (Yönet & Çalık, 2020, s. 40-41).

6. Simülasyon Oyunları

Oyunun belli bir amacının olmaması, kendisini diğer oyunlardan ayıran bariz bir özelliktir. Oynanmak istenen simülatör içerisinde bulunan donanımın sunduğu kadar kaynak kullanılabilir. Oyuncuya sunulan malzemeler ile oyuncu bir şeyler kurar, cihazı kullanır ya da verilen komutu yerine getirir. ‘The Sims’ ve ‘Simcity Buildit’ bu oyun türüne örnek gösterilebilir (Topşar, 2015, s. 47-48).

İçerisinde bulunduğumuz gerçek hayattan bire bir kopyalanmış araç veya olayların simülasyonu yapılmaktadır. Gerçek bir demiryolu aracı, gerçek bir savaş uçağı veya bir araçta bulunan tüm araç gereçler, direksiyon, pedal, düğmeler bulunmaktadır. Sosyal etkileşimin yüksek olduğu bir oyun türüdür. En çok, otobüs, uçak, tank, helikopter, denizaltı simülasyonları bulunmaktadır. ‘MS Flight Simülatör’, ‘Silent Hunter, E-Faktör’, ‘I-Racing, LFS’ bu oyun türlerine örnek gösterilebilir (Yönet & Çalık, 2020, s. 40-41).

7. Spor Oyunları

Spor müsabakalarının simüle edilmesidir. Gerçek bir spor müsabakası gibi, oyuncuların, takım halinde ya da bireysel olarak diğer rakipleriyle oyun oynama türüdür. Basketbol, voleybol, futbol, golf, buz hokeyi, masa tenisi gibi oyunların hemen hemen hepsi sanal ortamlarda oynanabilmektedir. Oyuncuların gerçek hayatta gerçekleştiremeyecekleri, başarı

veya hareketleri rahatlıkla gerçekleştirebilmektedirler. Bu oyun türüne ‘Johm Madden Footbal’ ve ‘Tiger Woods Golf’ örnek gösterilebilir (Yönet & Çalık, 2020, s. 40-41).

8. Strateji Oyunları

Oyuncuların, büyük ordular veya uygarlıklar kurdukları büyük yapılardan sorumlu oldukları, bu yapıları geliştirip, büyötmeleri hedeflenen oyun türüdür (Öz, 2009, s. 38). Oyuncudan ordu kurması, onu yönetmesi, hedeflenen yerlere savaş açması ve kazanması beklenmektedir. Strateji oyunlarının, gerçek zamanlı ve sırayla oynanan türleri bulunmaktadır. Hamleler sırası gelen tarafından yapılmaktadır. Strateji oyunlarında oyuncu oyunu üstten her yeri görebilmektedir. Oyunda bir harita varsa bütün haritayı ve olay örgülerini görebilmek ve izleyebilmektedir. Bu tür oyunlara, ‘Age Of Empires’ ile ‘Civilization’ oyunlarını örnek gösterebiliriz (Yönet & Çalık, 2020, s. 40-41).

9. Eğlence Oyunları

İnternete bağılı çevirim içi oynanabilen oyun türleridir. Tavla, okey, kâğıt oyunları örnek gösterilebilir. Düşünölerek oynanan oyunlardır bu nedenle zihinsel gelişime ve dikkat gelişimine katkı sağlayabilir (Hazar Z. , 2016, s. 69).

10. Görev İçerikli Oyunlar

İnternete bağılı çevirim içi oynanan oyun türlerinden bir tanesidir. Oyuncu polisiye veya askeri görevleri üstlenip verilen görevleri yerine getirip karşı rakibi yok etmeye çalışır (Hazar Z. , 2016, s. 69).

11. Çok Oyunculu Çevrimiçi (Online) Oyunlar

Oyuncuların, oyun oynamak için geniş zaman dilimine sahip oldukları. Oyun içindeki oyuncuların aynı zaman diliminde bilgisayar başında olmasına ihtiyaç duymadan, yüzlerce oyuncu ile aynı anda oynanabilen oyun türleridir. Oyuncular arası etkileşimin üst seviyelerde olduğı bir oyun türü olduğı söylenebilir (Tabanlı, 2010, s. 19-22). Bir oyunda oyuncular bir arada değilse fakat bilgisayar ağları sayesinde oyun oynayabiliyorlarsa işte buna çevrimiçi (online) oyun türü diyebiliriz (Huh & Bowman, 2008, s. 2-31).

Çocukların daha çok tercih ettikleri oyunların türüne baktığımızda, karşımıza şiddet içerikli ve spor içerikli oyunlar olarak çıkmaktadır. Örnek verecek olursak, çocuk ve ergenlerin hayatlarına dahi mal olan, intihar etmelerine sebep veren oyunlardan bir tanesi ‘Mavi Balina’ isimli oyundur (Semerci, 2020, s. 64). Çocukların oyun oynama ve bu oyunlara bağımlı hale

gelme sebeplerine bakıldığında; boşluk hissi, stresten uzaklaşma, merak, uyarılma hissi, başarısızlık hissinden uzaklaşma gibi örnekler gösterilebilir. Bu sebeplerden dolayı çocuklar veya ergenler ‘Mavi Balina’ gibi oyunlara çok çabuk kapılabilmektedirler (Ögel K. , 2014, s. 48-49).

Dijital oyun kavramı incelendiğinde, büyük ölçüde dijital oyunların ne kadar zararlı olduğu hakkında verilerle karşılaşmaktayız. Dijital oyunların, özellikle ergenler üzerinde olumlu etkileri olduğu söylenebilir. Bu etkiler;

- Verilen görevlerin yerine getiriyor olması, verilen sorumluluk bilincini arttırmakta,
- Çözüm odaklı düşünüp problemleri çözebilme yeteneğine sahip olmakta,
- El kol koordinasyonu gelişmesi, koordinasyon yetenekleri artmakta,
- Veri toplama analiz yetenekleri artmakta,
- Algısını birden çok işe ayırabilme, birden çok işi aynı anda yapabilme yeteneği artmakta,
- Karar vermede pratik düşünebilme yeteneği artmakta, pratik zekâ yönünden gelişmekte,
- Strateji, planlama, tahmin becerileri artmakta,
- Matematiksek becerileri, okuma-yazma yetenekleri gelişmekte,
- Sorgulama, muhakeme, tümevarım yetenekleri artmakta,
- Yol çizme, yön tayin etme konularında harita becerileri artmakta,
- Sonuca varma konusun da neden-sonuç ilişkilerine bakabilme yeteneği artmakta,
- Takım olma ihtiyacında, takıma olan sorumluluk bilinci ile takımla birlikte hareket edebilme, iş birliği yetenekleri artmakta,
- Güncel teknoloji verilerine, dijital bilgi birikimine sahip olabilmekte,
- Dijital eğlencenin, kazandırdığı başarı, alınan ödül, kazanılan yaratıcılık ile birlikte özgüven artmaktadır (Dinç, 2010; Aktaran Semerci, 2020, s. 64-67).

Birçok yönden olumlu etkileri görülen dijital oyunların, çocuklar üzerinde olumsuz etkileri olduğu, çocuklar için tehdit oluşturan dijital oyunlar, son dönemlerde en çok tartışılan konulardan bir tanesidir. Dijital oyunların olumsuz etkileri;

- Dijital oyunlar genelde bir karakter ile rol yapma oyun türlerinden olduğu için, çocuklar saldırgan ve şiddete meyilli karakterle bütünleşebilmekte, karakter kendisiymiş gibi oyunda bulunabilmesi,
- Dijital oyun içerisinde, şiddet oyunlarında, şiddeti kullanıcının kendisinin uygulaması,
- Şiddet oyunlarında, kullanıcının, sürekli bir biçimde tekrar etmesi, kullanıcı için şiddeti normalleştirilmesi,
- Şiddet içerikli oyunlarda, kazanılan, bölümler için kullanıcının ödüllendirilmesi,
- Şiddet içerikli oyunlar oynayan çocukların, sinirli ve saldırgan tavırlar göstermesi,
- Çocuğun sosyalleşebileceği, tüm zamanı dijital oyunlarda harcaması sonucu, asosyalleşmesi ve derslerinden olumsuz etkilenmesi,
- Yanlış değer yargılarına sahip bazı oyunların, çocukların değer yargılarını olumsuz etkileyebilmesi,
- Çocuk için gerçek hayat ve sanal hayat perdesinin her geçen gün daha fazla saydamlaşması sonucu ayırım yapmakta zorlanması,
- Oyunlardaki dengesiz vakit geçirebiliyor olması sonucu, derslerini ihmal etmesi ve okul hayatında başarısız olabilmesi,
- Hareket, gerektirmeyen oyunlarla, fazlaca zaman kaybetmesi, obeziteye ve bazı diğer hastalıklara yol açabilmesine,
- Çevrimiçi oyunlar sayesinde, dünyaya açılan bir kapı olma özelliği taşıyan dijital oyunlarda, çocuklar dışarıdan gelebilecek her türlü kötülüğe açık olabilmekte, oyun oynadıkları kişilerin argo kelime kullanımları, çocuklarında argo kelime alışkanlığı oluşturmaya sebep olabilmek,
- Dijital oyunlarda fazla vakit harcamak, oyun bağımlılığına sebep olmakta ve çocuk, sinirli, stresli ve gergin olabilmekte,
- Çok fazla oyun oynama, çocuklarda dikkat bozukluğu sorularıyla karşılaşabilmektedir (Taşdemir & Aslan, 2017; Dinç, 2010; Aktaran Semerci, 2020, s. 64-67).

Yukarıda belirtilen olumlu ve olumsuz etkilere baktığımızda dijital oyunların, hayatımızın her alanını çevrelediğini, gün geçtikçe de hayatımızın her alanında karşımıza çıktığını söyleyebiliriz. Dijital oyunların, çocuklar, gençler ve hatta yetişkinlerde bağımlılık

etkisi gün geçtikçe artmaktadır. Denetim mekanizması olmayan sanal alem, sosyal medya mecraları aracılığıyla hayatımıza kolaylıkla girebilmektedir. Bir tüketim ürünü olan dijital oyunlar, bağımlılığı tetiklemektedir, bu sebeple dijital oyun bağımlılığı tartışılması ve üzerinde durulması gereken bir konu olarak karşımıza çıkarmaktadır.

2.1.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık; bireylerin kullandıkları nesneler veya yaptıkları eylemler hakkındadır. Kullanıcısını kontrolden çıkarır, onsuz yaşamayı imkansızlaştırır. Diğer bir deyişle kullanım ve eylemde, bireyin iradesi geçersiz kılınır. İstemese bile bağımlılık yaratan kullanım ve davranışlara devam eder (Eker, 2016, s. 36).

Dijitalleşmenin etrafımızı bir ağ gibi sarmaladığı yakın geçmişte, sokakta, caddelerde, sahalarda, park alanlarında, kahvehanelerde oynanan oyunlar, artık ofislerde, evlerde, oyun salonlarında, internet kafelerde oynanmaktadır. Hayatımızın her alanını istila eden dijitalleşmeden oyunlarda nasibini almış durumdadır. Çocuklar, futbol sahalarında, boş alanlarda, park ya da oyun alanlarında oynamak yerine, akranlarıyla birlikte Play Station salonlarında, evde ya da internet kafelerde oynamayı tercih etmektedir. Oyun türü fark etmeksizin çoğu oyun için bu durum geçerlidir. Elektronik ortamlarda sunulan bu eğlence araçları, her geçen gün artarak hayatımıza dahil olmaktadır. Bu eğlence araçları aynı zamanda sosyalleşmenin en önemli araçları da olmaktadır (Kaya, 2013, s. 90).

Patolojik oyun bağımlılığı iki farklı biçimde tanımlanmaktadır. İlki zihinsel bozuklukların tanısallık ve istatistiksel el kitabında ifade edilen patolojiler olarak meşguliyet, geri çekilme, tolerans, oyun oynamayı azaltamama ya da durduramama, diğer etkinlikleri ihmal etme, problemlere rağmen oyun oynamayı sürdürme, aldatma, oyundan kaçma ve son olarak aşırı oyun oynama nedeni ile ilişkileri bozmadır. İkinci sınıflandırma ise uluslararası hastalık sınıflandırmasıdır. Bu sınıflandırmada ise üç faktör yer almaktadır. Bu faktörler sırasıyla; kontrol yeteneğinin bozulması, önceliğin her zaman oyun oynamaya verilmesi ve sorunlu olduğunun bilinmesine rağmen oyun oynamaya devam etmektir (Han, Cho, Sung, & Park, 2022, s. 2).

Yeşilay'ın Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim raporuna göre oyun bağımlılığıyla ilgili bazı belirtiler şunlardır (Doğruluk, 2017, s. 54);

- Kişinin ailesi, arkadaşları ve çevresiyle, vakit geçirmek yerine oyun oynamayı tercih etmesi,

- Gerçek hayattan çok oyun içerisindeki başarısı ile övünmesi,
- Oyun içi fazla tüketilen zaman sebebiyle aile içi huzursuzluğun yaşanması,
- Bağımlı olduğu dijital platformdan uzaklaşınca, ortamda huzursuzluk yaratması, asabi olması,
- Sosyal yaşam kalitesinin düşmesi, ilişkilerinin zayıflaması,
- Vücut dengesinin bozulması, ağrıların artması, uykusuzluk problemlerinin gözlenmesi.

Bilgin'e (2015, s. 41-42) göre dijital oyun bağımlılığı ağırlıklı olarak ergenlerde görülmektedir. Bunun iki ana nedeni var. Bunlardan ilki 2000 yılından sonra dünyaya gelen Z kuşağının iletişim ve bilişim çağı ile birlikte büyüyebilme yeteneğidir. Z kuşağı teknolojiyle daha çok ilgilendikleri için bilgi ve zamanın hızına daha hızlı uyum sağlayabiliyorlar. Z Kuşağı için "Teknoloji onların ihtiyacı. Bu insanlar telefon, bilgisayar gibi cihazlar olmadan dünyayı anlayamıyorlar ve bu insanlar teknolojiyi doğal bir yaşam biçimi olarak görüyorlar." Ayrıca bu bireyler teknolojiye yatkın, akılsız ve kontrolsüz kullanımları kişisel bağımlılığa yol açabiliyor." Dijital oyun bağımlılığının ergenler arasında daha yaygın olmasının ikinci nedeni ise ergen bireylerin karar verme becerilerinin henüz tam olarak gelişmemiş olmasıdır. Ayrıca bu dönemde bireyler gerektiğinde arkadaşlarına daha fazla değer verebilmektedir. Ergenlerin arkadaşlarıyla dijital oyunlar üzerinden etkileşimleri de oyun bağımlılığına yol açabilmektedir.

Uluslararası araştırmalara göre oyun bağımlılığı yaygınlığının %2 ile %15 arasında olduğu bilinmektedir. Sorunlu çevrimiçi oyun oynamanın Güney Kore, Çin ve Tayvan'da önemli bir halk sağlığı sorunu olduğu bildirilmiştir. Amerikalı gençler arasında yapılan bir araştırmanın sonuçlarına göre, %90'ının dijital oyun oynadığı ve %15'inin dijital oyun bağımlısı olduğu bildiriliyor (Yalçın Irmak, 2014, s. 16).

Geçmişten günümüze insan oğlunun oyunla olan bağı her daim çok sıkı olmuştur. Geleneksel oyunlardan olan, saklambaç, körebe, seksek gibi oyunlar geçmişteki insanlar için çok güzel ve vaz geçilmez oyunlardandır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijital oyunlara olan ilgi artmış, insanlar bilgisayar ve oyun salonlarındaki oyunlara rağbet göstermişlerdir. Gelişen dijital oyunlara olan yoğun ilgi sosyal yaşamın ve ortam etkileşimlerinin azalmasına yol açmıştır. Neredeyse her evde en az bir bilgisayarın olması, küçük çocuklar dahil olmak üzere herkese ait akıllı cep telefonları sayısının artması, dijital oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmaların yapılmasına yol açmıştır (Köksal B. , 2015, s. 27).

Alanyazın incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar sırasıyla;

Çakmen (2004) yaptığı çalışmada, çocukların bağımlılık eğilimlerine yönelik ebeveyn tutumlarının incelendiği çalışmada, söz konusu eğilimler arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna varılmış, oyun oynayan çocukların ailelerinin çocuklarına yönelik davranış ve ilişkileri geliştirmeleri gerektiği önerilmiştir.

İnal ve Çağıltay (2005) tarafından yapılan araştırma da farklı sosyoekonomik bakış açısına sahip okullarda öğrenim gören çocukların oyun ve bilgisayar oynama davranışlarını belirlemek amacıyla yapılan bir araştırmanın sonuçları, erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadığını ve hane halkı gelir düzeyinin çocukların bilgisayar alışkanlığı üzerinde güçlü bir etkiye sahip olduğunu göstermiştir. Oyun oynama konusunda gelir düzeyi yüksek öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamayı tercih ettikleri, çok fazla bilgisayar oyunu oynadıkları yargısına varılmıştır.

Horzum'un (2011) ilkokul öğrencileri üzerinde yaptığı araştırma, sosyoekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerin alt ve orta sosyoekonomik düzeydeki öğrencilere göre bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğunu ve erkeklerin kızlara göre daha bağımlı olduğunu göstermiştir. Öte yandan bilgisayarı olan ve olmayan öğrenciler arasında bilgisayar oyun bağımlılığı açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Yılmaz ve ark. (2014) 2.853 lise öğrencisiyle bir anket yaptı. Araştırma, öğrencilerin %16.3'ünün yüksek oranda internet bağımlısı olduğunu, oyun oynamayı ve çevrimiçi sohbet etmeyi seven öğrencilerin daha fazla bağımlı olduğunu ve erkeklerin kızlardan daha fazla bağımlı olduğunu ortaya koydu.

Çavuş vd. (2016) tarafından üniversite öğrencileri üzerinde yapılan bir çalışmada, strateji, aksiyon-macera, spor ve çevrimiçi oyunlardan hoşlananların dijital oyun bağımlılığı açısından yüksek risk grupları olarak dijital oyun bağımlılığı derecesi ile ilişkili bulunmuştur. Raporlara göre bilgi yarışması, simülasyon ve yapboz oyunlarını tercih eden kişilerin dijital oyunlara bağımlılık oranı daha düşüktür.

Eni (2017) tarafından yapılan çalışmada, lise öğrencileri arasında dijital oyun bağımlılığı tartışılmıştır; liseli gençliğin oyun oynama nedenlerinden biri olduğu; çalışma, erkeklerin yaşam sorunlarından kaçmak için dijital oyunlara yöneldiğini, erkek çocukların oyunlarda geçirilen süre kız çocuklarına göre daha fazla olduğu ve ailenin eğitim düzeyi yükseldikçe dijital oyunlarda geçirilen sürenin de artacağı belirtilmiştir. Hane halkı gelir düzeyi arttıkça düşüş, hane halkı gelir düzeyi arttıkça dijital oyun eğiliminin azaldığı gözlemlendi.

Öte yandan Aktaş'ın (2018) çalışmasında internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı olan 889 ortaokul öğrencisinin yılmazlık ve saldırganlık eğilimleri gözlemlenerek dijital oyun bağımlılığı ile internet bağımlılığının ilişkili olduğu ve birbirini tetiklediği belirlenmiştir.

3.BÖLÜM: LİSE ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ALAN ARAŞTIRMASI

3.1. Araştırmanın Amacı

Dünyada ve Türkiye’de internet ve sosyal medya kullanımının çok büyük kitlelere yayıldığı bilinmektedir. We Are Social ve Hootsuite (2022) tarafından gerçekleştirilen araştırmada, Dünya nüfusunun %62,5’i, Türkiye nüfusunun %82’si internet kullanıcısı olduğu tespit edilmiştir. Dünyada nüfusun %67,1’i mobil cihaz kullanmaktadır ve %58,4 kişi sosyal medya hesaplarından birini ya da birden fazlasını kullanmaktadır. Türkiye’de ise nüfusun %91,4 mobil cihaz kullanıcı ve %80 sosyal medya kullanıcısı bulunmaktadır.

Türkiye Dijital (2021) raporuna göre, Türkiye’de 16-64 yaş arası yapılan araştırmada nüfusun %92.5 video oyunlar oynadığı tespit edilmiştir. Herhangi bir oyun türünü oynayan 16-64 yaş arası oyun oynayanların %83.3 ü mobil cihazlarından, % 51.8’i dizüstü bilgisayarından veya masa üstü bilgisayarında oyun oynarken, %26.3’ü konsol cihazları aracılığı ile oyun oynadığını bildirmiştir. Ülkemizde kullanıcıların video oyunlar için bir yılda harcadığı toplam para miktarı 569.6 milyon dolar olduğu bulunmuştur (Digital Turkey, 2021). Yapılan araştırmalar ve karşımıza çıkan istatistik verilere göre nüfusun büyük bir bölümünün internet, sosyal medya kullandığı ve dijital oyun oynadığı tespit edilmektedir. Bu kullanımın nüfus oranına göre yüksek olduğu görülmektedir. Bu amaçla kullanımı yüksek olan bu platformların, araştırılması, olası risklerin öngörülüp önlenmesi, genç ve çocuklar için erken müdahale ile korunması açısından önemlidir.

Alanyazın incelendiğinde internette geçirilen zamanın bağımlılığı arttırdığı (Young K. S., 2004, s. 402; Throuvala, Griffiths, Rennoldson, & Kuss, 2019, s. 507; Işık, 2007, s. 19; Starcevic, 2013; Akdağ, Şahan-Yılmaz, Özhan., & Şan, 2014; Taranto, Goracci, Bolognesi,

Borghini, & Fagiolini) görülmektedir. Buna göre yüksek oranda eğitim ve araştırma amaçlı kullanılan internetin kullanım oranlarını bilmek, internette geçirilen zamanın kontrol altına alınması, bilinçli kullanıma teşvik edilmesi, kullanıcının bağımlı olmasının önüne geçilebilmesi için önemlidir.

Leung ve Lee (2012)'ye göre, internet bağımlılığı tespit edilen kişilerde anlamlı bir düzeyde yüksek oranda sosyal medya üyeliği olduğunu bulmuşlardır. Buna bağlı olarak, sosyal medya kullanımının, internette geçirilecek zamanı arttıracak, kontrolsüz sosyal medya kullanımı sonrası internet bağımlılığının tetiklenebileceği gerçeği gözden kaçırılmamalıdır (Uslu, 2019, s. 8).

İnternet, oyun ve eğlence amaçlı kullanıldığında da kullanıcının bir internet bağımlısı olabildiğini açıklayan çalışmalar bulunmaktadır (Taş, 2018; Kawabe, Horiuchi, Ochi, Oka, & Ueno). Diğer bazı çalışmalara göre, internette geçirilen uzun zamanların, internet bağlantılı oyun bağımlılıklarıyla ilişkili olduğu görülmektedir (American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual Of, 2013; Griffiths M. , 2010; Young K. , 2009; Petry, Rehbein, & Gentile, 2014). Çevirim içi çoğu oyunun, oyun içi belli seviyelere ulaşabilmesi için, oyun için belli sürelerde kalması gerektiği ile ilgili kurallar bulunmakta ve oyuncu oyunun istediği uzun süreler boyunca oyun içine dahil olması sebebiyle de oyun bağımlılık oranları yükseldiği saptanmıştır (Yavuz & Çınar, 2022, s. 53).

Ebeveynlerin bilinçsiz bir şekilde çocuklarının oyalanmaları amaçlı kontrolsüz şekilde çocuklarına vermiş oldukları, telefon, tablet veya bilgisayarlar, cihaz bağımlılığını bu bağımlılıkta cihaz içerisindeki oyunlarla daha ileri düzeylere ulaşabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı yaşı çok küçük yaşlarda görülmeye başlanmıştır. Çocukların çok küçük yaştaki bu ileri düzey bağımlılıkları ergenlik hatta yetişkinlik dönemlerine kadar sürebilmektedir (Yay, 2019, s. 39-47).

Bu çalışmanın amacı, gelişen teknoloji ile birlikte yaşamımızın her alanını çevreleyen internet, sosyal medya ve bunların getirdiği dijital oyun bağımlılıklarının, gelişmekte olan lise öğrencilerinin bireysel ve demografik özellikleri, cinsiyet, yaş, anne-babanın birliktelik durumu, sınıf, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, kardeş sayısı, bilgisayar varlığı, internet varlığı, internete bağlanılan cihaz türü, günlük internet kullanım saati, oyun oynanan cihaz türü, günlük oyun oynama saati, sosyal medya kullanım yılı ve oynanan oyun türüne göre, dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma”,

“oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer”, “bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi”, “yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma” alt boyutlarına göre farklılık gösterip göstermediği araştırılmaktadır.

Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı değişken alt boyutlarının, araştırmacılar tarafından hazırlanan demografik bilgiler formuna ilişkin durumları incelemek isteyen araştırmacılar için yararlı olacağı düşünülmektedir.

3.2. Evren ve Örneklem

Evren, bulguların genelleştirilmesi amaçlanan öğeler kümesidir. Tüm ortak özelliklere sahip çeşitli canlı ve cansız unsurları içerebilir. Evren terimi, birden çok öğeden oluşan bir bütün için, bireysel öğeler için "vaka çalışması" terimi ve küçük katlar için "çalışma grubu" terimi kullanılır (Karasar, 1998).

Evren, araştırmada bilgi elde etmek için gözlemlenmesi gereken tüm bireyleri ve nesneleri içerir. Başka bir deyişle, bir veya daha fazla çalışma biriminin tanımlandığı veya tanımlandığı söylenebilir. Evren, çalışmadaki verilerin kaynak sağlayıcısıdır. Çalışma alanları boyut olarak değişir. Bazen evren çok kapsamlı olabilir ve bazen de çalışma nesnesi tüm bireyleri ve nesneleri kapsadığında çalışma evreni aslında tamamlanmış olur. Bu nedenle, bu araştırma alanının konuları bir bütün olarak girilmemiş, temsili olarak ele alınabilir. Evrenler temaya, işleve, amaca, araştırmanın kalitesine ve hipotez olup olmadığına göre değişebilir. Örneklem ise evrenin çalışma alanı içinde gerçekçi bir şekilde devam edemediği durumlarda temsili olarak gerçekleştirilir. İncelenen evrendeki bu temsili bireylerin ve nesnelerin ortaya çıkan fraksiyonu, örneklem olarak adlandırılabilir (Aziz, 2003, s. 23).

Araştırmanın evrenini,

Kırıkkale il merkezinde Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı Atatürk Anadolu Lisesi, DEK Koleji, Gazi Mesleki Teknik ve Anadolu Lisesi, Kırıkkale Lisesi, Yıldırım Beyazıt Anadolu Lisesi ve Zübeyde Hanım Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde öğrenim gören öğrencilerden oluşturulmuştur. Kırıkkale ilinde milli eğitim müdürlüğüne bağlı toplam 36 adet lise ve bu liselerde öğrenim gören toplam 10567 tane lise öğrencisi bulunmaktadır. Araştırmanın gerçekleştirileceği okulların belirlenmesinde ilin milli eğitim müdürlüğünün belirlediği okullarda, yönetici ve öğretmenlerin iş birliği ve ailelerine, aile onam formunu imzalatan öğrencilerden olması dikkate alınmıştır.

Araştırmanın örnekleme,

Kolayda örnekleme yöntemine göre Kırıkkale il merkezinde bulunan, Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı Atatürk Anadolu Lisesi, DEK Koleji, Gazi Mesleki Teknik ve Anadolu Lisesi, Kırıkkale Lisesi, Yıldırım Beyazıt Anadolu Lisesi ve Zübeyde Hanım Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde okuyan 500 lise öğrencisinden oluşmaktadır. Ancak 19 öğrenci veri toplama aracını eksik doldurduğu için çalışmadan çıkarılmış ve toplam 481 öğrenci çalışmaya dahil edilmiştir. Araştırmaya katılan okul ve öğrenci sayıları Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1: Araştırma Kapsamında Yer Alan Okulların Dağılımı

Okullar	Öğrenci sayısı	Yüzde %
Atatürk Anadolu Lisesi	35	7,3
DEK Koleji	122	25,4
Gazi Mesleki Teknik ve Anadolu Lisesi	85	17,7
Kırıkkale Lisesi	121	25,2
Yıldırım Beyazıt Anadolu Lisesi	56	11,6
Zübeyde Hanım Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	62	12,9

3.3. Hipotezler

Araştırmanın amacından hareketle oluşturulan hipotezlere bu bölümde yer verilmiştir. Araştırmanın hipotezleri şu şekildedir:

H1: Öğrencilerin bireysel ve demografik özellikleri (a) cinsiyet, b) yaş, c) anne-babanın birliktelik durumu, d) sınıf, e) anne eğitim durumu, f) baba eğitim durumu, g) kardeş sayısı, h) bilgisayar varlığı, i) internet varlığı, j) internete bağlanılan cihaz türü, k) günlük internet kullanım saati, l) oyun oynanan cihaz türü, m) günlük oyun oynama saati, n) sosyal medya kullanım yılı ve o) oynanan oyun türüne göre) dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin odaklanma alt boyutuna göre farklılık göstermektedir.

H2: Öğrencilerin bireysel ve demografik özellikleri (a) cinsiyet, b) yaş, c) anne-babanın birliktelik durumu, d) sınıf, e) anne eğitim durumu, f) baba eğitim durumu, g) kardeş sayısı, h) bilgisayar varlığı, i) internet varlığı, j) internete bağlanılan cihaz türü, k) günlük internet kullanım saati, l) oyun oynanan cihaz türü, m) günlük oyun oynama saati, n) sosyal medya

kullanım yılı ve o) oynanan oyun türüne göre) dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin değer alt boyutuna göre farklılık göstermektedir.

H3: Öğrencilerin bireysel ve demografik özellikleri (a) cinsiyet, b) yaş, c) anne-babanın birliktelik durumu, d) sınıf, e) anne eğitim durumu, f) baba eğitim durumu, g) kardeş sayısı, h) bilgisayar varlığı, i) internet varlığı, j) internete bağlanılan cihaz türü, k) günlük internet kullanım saati, l) oyun oynanan cihaz türü, m) günlük oyun oynama saati, n) sosyal medya kullanım yılı ve o) oynanan oyun türüne göre) dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin erteleme alt boyutuna göre farklılık göstermektedir.

H4: Öğrencilerin bireysel ve demografik özellikleri (a) cinsiyet, b) yaş, c) anne-babanın birliktelik durumu, d) sınıf, e) anne eğitim durumu, f) baba eğitim durumu, g) kardeş sayısı, h) bilgisayar varlığı, i) internet varlığı, j) internete bağlanılan cihaz türü, k) günlük internet kullanım saati, l) oyun oynanan cihaz türü, m) günlük oyun oynama saati, n) sosyal medya kullanım yılı ve o) oynanan oyun türüne göre) dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin oyuna dalma alt boyutuna göre farklılık göstermektedir.

H5: Öğrencilerin bireysel ve demografik özellikleri (a) cinsiyet, b) yaş, c) anne-babanın birliktelik durumu, d) sınıf, e) anne eğitim durumu, f) baba eğitim durumu, g) kardeş sayısı, h) bilgisayar varlığı, i) internet varlığı, j) internete bağlanılan cihaz türü, k) günlük internet kullanım saati, l) oyun oynanan cihaz türü, m) günlük oyun oynama saati, n) sosyal medya kullanım yılı ve o) oynanan oyun türüne göre) dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin toplam skoruna göre farklılık göstermektedir.

3.4. Verilerin Toplanması

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak anket kullanılmıştır. Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilmiş olan anket için, gerekli izinler alındıktan sonra, Kırıkkale Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kuruluna başvuru yapıp gerekli etik kurulundan etik ilkelere uygunluk izinleri alınmıştır. Liselerde anket uygulaması yapabilmek için, Millî Eğitim Bakanlığı Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik internet sayfasından gerekli başvurular yapıldıktan sonra, Kırıkkale İl Millî Eğitim Müdürlüğünden alınan anket yapılması uygundur oluru ile birlikte anket çalışması yapılmıştır. Anket uygulaması, Kırıkkale İl Millî Eğitim Müdürlüğünün izin verdiği okullarda, yöneticiler yardımıyla, sınıflarda öğrencilere, anket ile

ilgili bilgi yüzlerine okunduktan sonra ankete gönüllü olarak katılım sağlamak isteyen öğrencilere velilerine imzalatmaları için veli onam kağıtları dağıtılmış, iki, üç gün içinde toplanan veli onam formlarını imzalatan öğrencilere araştırmanın amacı ve anketlerdeki soruları nasıl cevaplayacakları konusunda bilgi verildikten sonra anket uygulaması gerçekleştirilmiştir. Veri toplama işlemlerinde anketin doldurulabilmesi için 30 dk. süre yeterli olmuştur. Tüm verilerin sağlıklı bir şekilde toplanabilmesi için 4 haftalık süre yeterli olmuştur. Anket iki bölümden oluşuyor. İlk bölüm kişisel bilgi formu, ikinci bölüm dijital oyun bağımlılığı ölçeği soruları yer almaktadır.

Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Ölçek, Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilmiştir. 24 madde ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Bu alt faktörler; “dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma”, “oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer”, “bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi”, “yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma” olarak adlandırılmıştır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 2=Katılmıyorum, 3=Kararsızım, 4=Katılıyorum, 5=Tamamen Katılıyorum). Ölçekten alınabilecek en düşük puan “24” en yüksek puan “120” dir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; “1-24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72 Riskli grup, 73-96 Bağımlı grup, 97-120 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir (Hazar & Hazar, 2017).

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmadan elde edilen verilerin analiz edilmesinde istatistik paket programlarından yararlanılmış ve SPSS (Statistical Package for Social Sciences) 22.0 ile AMOS 21.0 programlarına veriler aktarıldıktan sonra analizler gerçekleştirilmiştir. Öncelikle toplanan anket formları değerlendirilmiş ve eksik doldurulduğu gözlemlenen 19 adet anket formu araştırma dışında bırakılmıştır. Ardından 481 adet kullanılabilir anket bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Verilerin doğru/eksik girilip girilmediği kontrol edildikten sonra verinin dağılımı incelenmiş ve çarpıklık ve basıklık değerlerinin ± 2 aralığında yer aldığı görüldüğünden normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir.

Verilerin analiz edilmesinde tanımlayıcı istatistiklerden, geçerlik ve güvenirlik analizlerinden ve parametrik hipotez testlerinden faydalanılmıştır. Öncelikle dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin yapı geçerliğinin değerlendirilmesi için doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Ölçeğin güvenirliğinin değerlendirilmesinde ise iç tutarlılık katsayısı olan

cronbach's alpha katsayısı incelenmiştir. Ölçeğin dijital oyun bağımlılığını değerlendirmede geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu belirlendikten sonra tanımlayıcı istatistikler (sayı, yüzde, ortalama ve standart sapma) hesaplanmıştır. Araştırma hipotezlerinin test edilmesinde iki gruptan oluşan değişkenlerde iki ortalama arasındaki farkın önemlilik testinden, üç ve daha fazla gruptan oluşan değişkenlerde ise tek yönlü varyans analizinden (ANOVA) faydalanılmıştır. ANOVA sonucunda anlamlı fark bulunan gruplarda farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığının belirlenmesinde ise LSD testinden yararlanılmıştır. İstatistiksel analizlerin tümü %95 güven düzeyi dikkate alınarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlara bulgular bölümünde tablolar aracılığıyla yer verilmiştir.

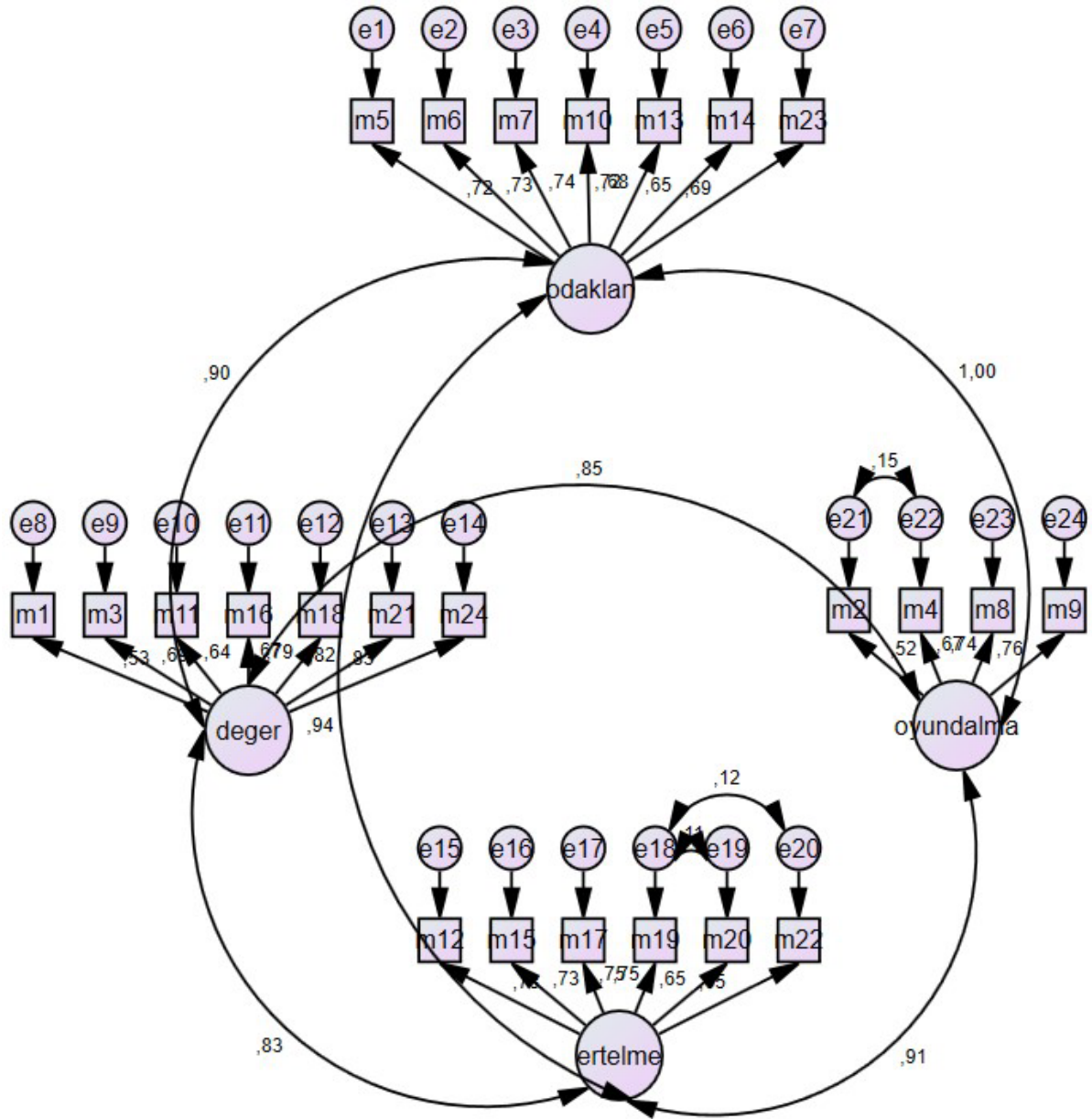
3.6. Sınırlılıklar

Araştırmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Bunlar:

- 1) Araştırma kapsamında yer alan okulların ve öğrencilerin seçilmesi gönüllülük esasına dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Bu nedenle bir örnekleme yöntemine göre değil, kolayda örnekleme ile veriler toplanmıştır. Dolayısıyla elde edilen araştırma sonuçlarının ilin tamamına ya da ülkeye genellenmesinde dikkatli olunmalıdır.
- 2) Araştırmada dijital oyun bağımlılığını ölçen farklı bir ölçek kullanılması durumunda veya farklı bireysel özelliklerin karşılaştırılması durumunda elde edilen sonuçların farklılık gösterebileceği göz önünde bulundurulmalıdır.

BULGULAR VE ANALİZ

Araştırmanın bu bölümünde verilerin analizinden elde edilen bulgulara yer verilmiş ve yorumlanmıştır. Öncelikle öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmek için kullanılan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin” geçerlik ve güvenirlik analizi sonuçlarına yer verilmiştir. Ölçeğin doğrulayıcı faktör analizine Şekil 8’de yer verilmiştir.



Şekil 8: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Yapısal Modeli

Şekil 8 incelendiğinde ölçeğin dört boyutlu yapısında yer alan maddelerin faktör yüklerinin 0,30 üzerinde olduğu ve herhangi bir maddenin çıkarılmasına ihtiyaç duyulmadığı görülmektedir. Ölçeğin yapısının model uyum iyiliğine ait değerlere ve cronbach's alpha katsayılarına Tablo 2'de yer verilmiştir.

Tablo 2: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizi Sonuçları

Boyutlar	Cronbach's Alpha
Odaklanma	0,874
Değer	0,879
Erteleme	0,859
Oyuna Dalma	0,768
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	0,951
Model Uyum İyiliği Değerleri	$\chi^2 / df= 4,4$; TLI=0,87; CFI=0,88; NFI=0,85; RMSEA=0,08

Tablo 2 incelendiğinde ölçeğin ve boyutlarının iç tutarlılık katsayılarının 0,70 üzerinde olduğu görülmektedir. Bu durum ölçeğin dijital oyun bağımlılığını ölçmede güvenilir bir ölçek olduğunu göstermektedir. Model uyum iyiliği değerleri incelendiğinde χ^2 / df nin 5'in altında olması, TLI, CFI, NFI değerlerinin 0,9'a yakın olması ve RMSEA değerinin 0,09'dan düşük olması ölçeğin yapı geçerliğini değerlendirmek için kurulan modelin (Şekil 8) uyum iyiliğinin uygun olduğunu göstermektedir. Bu durumda ölçeğin öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının değerlendirilmesinde geçerli bir ölçek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmada kullanılan ölçeğin geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu belirlendikten sonra öğrencilere ilişkin tanımlayıcı istatistiklere yer verilmiş ve ardından araştırma hipotezlerinin test edilmesi için yapılan analiz sonuçlarına yer verilmiştir. Son olarak hipotezlerin kabul/ret durumları bir tablo aracılığıyla gösterilmiştir.

Araştırmada yer alan öğrencilerin bireysel ve demografik özelliklerine ilişkin tanımlayıcı istatistiklere Tablo 3.1 ve 3.2'de yer verilmiştir.

Tablo 3.1: Öğrencilere İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler (n=481)

Özellikler	Sayı	Yüzde (%)
<u>Cinsiyet</u>		
Kız	264	54,9
Erkek	217	45,1

<u>Yaş</u>		
14-15 yaş	228	47,4
16 yaş ve üzeri	253	52,6
<u>Anne- Baba Birliktelik Durumu</u>		
Birlikte yaşıyor	420	87,3
Ayrı yaşıyor	61	12,7
<u>Sınıf</u>		
9. sınıf	151	31,4
10. sınıf	144	29,9
11. sınıf	98	20,4
12. sınıf	88	18,3
<u>Anne Eğitim Durumu</u>		
İlkokul	102	21,2
Ortaokul	126	26,2
Lise	174	36,2
Ön lisans ve üzeri	79	16,4
<u>Baba Eğitim Durumu</u>		
İlkokul	54	11,2
Ortaokul	79	16,4
Lise	214	44,5
Ön lisans ve üzeri	134	27,9
<u>Kardeş Sayısı</u>		
Tek çocuk	50	10,4
Bir kardeş	229	47,6
İki kardeş	114	23,7
Üç kardeş ve üzeri	88	18,3
<u>Bilgisayar Varlığı</u>		
Evet	253	52,6
Hayır	228	47,4
<u>İnternet Varlığı</u>		
Evet	442	91,9
Hayır	39	8,1
<u>İnternete Bağlanılan Cihaz Türü</u>		

Bilgisayar veya tablet	61	12,7
Akıllı telefon	363	75,5
Hepsi	57	11,9

Tablo 3.2: Öğrencilere İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler (n=481)

<u>Günlük İnternet Kullanım Saati</u>	Sayı	Yüzde(%)
0-1 saat	46	9,6
2-3 saat	206	42,8
4 saat ve üzeri	229	47,6
<u>Oyun Oynanan Cihaz Türü</u>		
Bilgisayar veya konsol	119	24,7
Akıllı telefon	362	75,3
<u>Günlük Oyun Oynama Saati</u>		
0-1 saat	339	70,5
2-3 saat	94	19,5
4 saat ve üzeri	48	10,0
<u>Sosyal Medya Kullanım Yılı</u>		
1 yıldan az	55	11,4
1-2 yıl	129	26,8
3-4 yıl	153	31,8
5 yıl ve üzeri	144	29,9
<u>Oynanan Oyun Türü</u>		
Aksiyon ve macera	80	16,6
Savaş ve şiddet	108	22,5
Spor ve yarış	42	8,7
Strateji ve taktik	71	14,8
Başka oyunlar	73	15,2
Dijital oyun oynamıyorum	107	22,2

Tablo 3.1 ve 3.2 incelendiğinde, araştırmada yer alan öğrencilerin cinsiyet (%55-%45) ve yaş (%47-%53) dağılımının dengeli olduğu görülürken çoğunlukla 9. (%31) ve 10. (%30) sınıflara devam ettiği bulunmuştur. Öğrencilerin ebeveynlerinin birçoğunun birlikte olduğu (%87), annelerinin (%36) ve babalarının (%45) lise mezunu olduğu ve genellikle bir kardeşlerinin

(%48) olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanım özellikleri değerlendirildiğinde kendine ait bir bilgisayarı olan öğrenci sayısının olmayan öğrenci sayısı ile hemen hemen benzer olduğu (%53-%47) görülürken, birçoğunun internete erişiminin (%92) olduğu ve bu durumda da öğrencilerin birçoğunun internete akıllı telefonları (%76) ile bağlandığı görülmüştür. Öğrencilerin birçoğunun interneti günlük olarak 4 saat ve daha fazla kullandıkları (%48) görülürken, çok azının 0-1 saat (%10) arasında kullandığı belirlenmiştir. Öğrenciler oyun oynarken de çoğunlukla akıllı telefonlarını (%75) kullandıkları ve günlük olarak 0-1 saat (%71) arası oyun oynadıklarını ve oyun oynayanların birçoğunun savaş ve şiddet (%23) oyunları oynadığı ancak bir o kadar öğrencinin de dijital oyun oynamadığı (%22) görülmüştür. Öğrencilerin sosyal medyayı ise 3-4 yıldır (%32) ve 5 yıl ve daha fazla süredir (%30) kullandıkları bulunmuştur.

Tablo 4: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Alt Ölçekleri Puanlama Tablosu

Ölçek	Bağımlılık Düzeyi	Sayı	Yüzde
Dijital Oyun	Normal (1-24 puan)	60	12,5
Bağımlılığı	Az riskli (25-48 puan)	244	50,7
Ölçeği Toplam	Riskli (49-72 puan)	140	29,1
Puanı	Bağımlı (73-96 puan)	27	5,6
	Yüksek düzeyde bağımlı (97-120 puan)	10	2,1
Odaklanma	Ortalama altı (<12,2765)	271	56,3
Boyutu	Ortalama üstü (>12,2765)	210	43,7
Erteleme Boyutu	Ortalama altı (<10,2869)	280	58,2
	Ortalama üstü (>10,2869)	201	41,8
Değer Boyutu	Ortalama altı (<15,3430)	268	55,7
	Ortalama üstü (>15,3430)	213	44,3
Oyuna Dalma	Ortalama altı (<7,0541)	289	60,1
Boyutu	Ortalama üstü (>7,0541)	192	39,9

Tablo 4 incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı açısından çoğunlukla az riskli (%50,7) ve riskli (%29,1) gruplarda yer aldığı görülmektedir. Ölçeğin alt boyutlarına ilişkin bir kesim noktası bulunmadığından ortalamanın altında ve üstünde kalma durumuna göre

değerlendirmeler yapılmıştır. Alt boyutlar incelendiğinde ise öğrencilerin yarısından fazlasının ortalamanın altında değerler aldığı görülmekle beraber ortalamanın üzerinde değer alanların sayısının da görece yüksek olduğu ifade edilebilir.

Tablo 5: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Cinsiyete Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Erkek (N=2017)		Kadın (N=264)		t	p
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.		
Odaklanma	13,16	5,62	11,55	5,62	3,115	0,002
Değer	17,44	6,56	13,62	6,59	6,334	p<0,001
Erteleme	11,04	4,96	9,67	4,83	3,050	0,002
Oyuna Dalma	7,49	3,32	6,69	3,20	2,683	0,008
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Skoru	49,12	18,13	41,54	18,64	4,497	p<0,001

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin toplam puan ortalamasının ve ölçeğin alt boyutlarına ilişkin puan ortalamalarının cinsiyete göre dağılımı ve karşılaştırılması Tablo 5’te yer almaktadır. Buna göre ölçeğin hem toplam puan ortalaması hem de tüm alt boyutlara ilişkin puan ortalamaları cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir. Erkek öğrencilerin kadınlara kıyasla oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 6: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Yaşa Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	14-15 Yaş (N=228)		16 Yaş ve Üzeri (N=253)		t	p
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.		
Odaklanma	12,10	5,30	12,44	5,99	-0,661	0,509
Değer	15,49	6,87	15,21	6,82	0,437	0,662
Erteleme	10,13	4,72	10,43	5,12	-0,655	0,513
Oyuna Dalma	6,94	3,04	7,15	3,47	-0,706	0,481

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	44,66	17,86	45,23	19,60	-0,335	0,738
Toplam Skoru						

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin odaklanma, değer, erteleme ve oyuna dalma alt boyutları ile toplam puan ortalamalarının öğrencilerin yaşına göre karşılaştırmaları Tablo 6’de sunulmuştur. Tabloya göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin görüşlerinin yaş gruplarına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur.

Tablo 7: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Anne ve Babanın Birlikte Yaşama Durumuna Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Birlikte Yaşıyorlar (N=420)		Ayrı Yaşıyorlar (N=61)		t	p
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.		
Odaklanma	12,27	5,66	12,33	5,76	-0,076	0,940
Değer	15,27	6,79	15,84	7,22	-0,602	0,547
Ertelleme	10,27	4,91	10,39	5,14	-0,180	0,857
Oyuna Dalma	7,02	3,25	7,28	3,47	-0,573	0,567
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Skoru	44,83	18,66	45,84	19,68	-0,389	0,697

Tablo 7’te öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ve ölçeğin alt boyutlarına ilişkin görüşlerinin anne-babalarının birlikte yaşama durumlarına göre karşılaştırma sonuçları yer almaktadır. Buna göre anne ve babaları birlikte yaşayan öğrenciler ile ayrı yaşayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları düzeyi istatistiksel olarak birbirinden farklı değildir.

Tablo 8: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Sınıfa Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	9. sınıf (N=151)		10. sınıf (N=144)		11. sınıf (N=98)		12. sınıf (N=88)		F	p
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.		
Odaklanma	12,75	5,40	12,15	5,86	11,98	5,08	12,00	6,42	0,542	0,654

Değer	16,23	7,16	15,04	6,66	14,74	5,63	14,99	7,70	1,262	0,287
Erteleme	10,63	4,88	10,11	5,22	10,16	4,04	10,13	5,46	0,354	0,786
Oyuna Dalma	7,39	3,15	7,14	3,69	6,60	2,69	6,84	3,34	1,313	0,269
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	47,00	18,18	44,44	19,49	43,49	15,76	43,95	21,52	0,915	0,433
Toplam Skoru										

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin odaklanma, değer, erteleme ve oyuna dalma alt boyutları ile toplam puan ortalamalarının öğrencilerin sınıflarına göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin analiz sonuçları Tablo 8’de yer almaktadır. Buna göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin görüşlerinin okumuş oldukları sınıfa göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir.

Tablo 9: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Annenin Eğitim Durumuna Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	İlkokul (N=102)		Ortaokul (N=126)		Lise (N=174)		Önlisans ve Üzeri (N=79)		F	P
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.		
Odaklanma	13,07	6,16	12,03	5,13	12,02	5,57	12,20	6,06	0,862	0,461
Değer	16,15	6,92	15,06	6,74	14,91	6,73	15,71	7,16	0,849	0,467
Erteleme	10,86	5,13	9,94	4,80	10,13	5,13	10,44	4,43	0,758	0,518
Oyuna Dalma	7,49	3,28	7,06	3,24	6,79	3,21	7,05	3,46	0,971	0,406
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Skoru	47,57	19,53	44,10	17,97	43,86	18,58	45,41	19,49	0,960	0,411

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin toplam puan ortalamasının ve ölçeğin alt boyutlarına ilişkin puan ortalamalarının annenin eğitim durumuna göre dağılımı ve karşılaştırılması Tablo 9’de sunulmuştur. Tabloya göre annenin eğitim düzeyine göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği saptanmıştır.

Tablo 10: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Babanın Eğitim Durumuna Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	İlkokul (N=54)		Ortaokul (N=79)		Lise (N=214)		Önlisans ve Üzeri (N=134)		F	P	Farklılık Yaratan Grup / Gruplar
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.			
Odaklanma	12,93	5,90	11,68	4,45	12,58	6,18	11,88	5,35	0,945	0,418	
Değer	15,70	7,14	15,34	6,42	15,61	7,11	14,78	6,54	0,462	0,709	
Erteleme	11,57	6,04	9,53	4,08	10,50	5,23	9,87	4,30	2,310	0,076	
Oyuna Dalma	7,69	3,32	7,08	3,21	7,28	3,60	6,43	2,62	2,684	0,046	1-4 3-4
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Skoru	47,89	20,53	43,63	15,91	45,97	20,21	42,96	17,07	1,286	0,278	

Tablo 10’de öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ve ilgili ölçeğin alt boyutlarına ilişkin görüşlerinin babalarının eğitim durumlarına göre karşılaştırmak amaçlı yapılmış olan Anova analizi sonuçları yer almaktadır. Analize göre babanın eğitim düzeyine göre öğrencilerin sadece oyuna dalma alt boyutuna ilişkin görüşlerinin istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Buna göre babasının eğitim düzeyi önlisans ve üzeri olan öğrencilerin oyuna dalma alt boyutuna ilişkin bağımlılık düzeyleri babasının eğitim düzeyi ilkököl ve lise olan öğrencilere göre daha düşüktür.

Tablo 11: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Tek çocuğum (N=50)		Bir kardeşim var (N=229)		İki kardeşim var (N=114)		Üç kardeş ve üzeri (N=88)		F	P
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.		
Odaklanma	11,62	5,54	12,59	5,87	11,82	5,53	12,42	5,41	0,715	0,543
Değer	15,68	6,07	15,68	6,96	14,34	6,85	15,57	6,90	1,074	0,360
Erteleme	9,52	4,56	10,64	5,12	9,83	4,83	10,39	4,75	1,133	0,335
Oyuna Dalma	6,42	3,18	7,32	3,47	6,90	3,36	6,91	2,63	1,280	0,281
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Skoru	43,24	17,97	46,24	19,33	42,90	18,57	45,28	18,01	0,957	0,413

Öğrencilerin toplam dijital oyun bağımlılığı skor ortalaması ile dijital oyun bağımlılığının tüm alt boyutlarına ilişkin ortalama değerleri kardeş sayısına göre karşılaştırılmış ve sonuçlar Tablo 11’de sunulmuştur. Buna göre öğrencilerin kardeş sayılarına göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin görüşlerinin istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir.

Tablo 12: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Bilgisayarın Varlığına Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Evet (N=253)		Hayır (N=228)		t	p
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.		
Odaklanma	12,25	5,78	12,31	5,56	-0,112	0,911
Değer	15,43	6,83	15,25	6,87	0,283	0,777
Erteleme	10,10	4,77	10,50	5,10	-0,881	0,379
Oyuna Dalma	6,87	3,24	7,25	3,30	-1,274	0,203
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Skoru	44,65	18,73	45,31	18,87	-0,384	0,701

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin toplam puan ortalamasının ve söz konusu ölçeğin alt boyutlarına ilişkin puan ortalamalarının bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre karşılaştırma sonuçları Tablo 12’de sunulmuştur. Tabloya göre bilgisayar varlığı durumuna

göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği görülmüştür.

Tablo 13: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin İnternetin Varlığına Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Evet (N=442)		Hayır (N=39)		t	p
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.		
Odaklanma	12,31	5,66	11,92	5,86	0,406	0,685
Değer	15,28	6,80	16,10	7,30	-0,723	0,470
Erteleme	10,25	4,84	10,69	5,93	-0,535	0,593
Oyuna Dalma	7,00	3,22	7,64	3,85	-1,168	0,243
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Skoru	44,84	18,63	46,36	20,59	-0,485	0,628

Tablo 13’de öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ve ilgili ölçeğin alt boyutlarına ilişkin görüşlerinin yaşadıkları evde internetin olmasına göre farklılaşıp farklılaşmadığını karşılaştırmak amaçlı yapılmış olan analiz sonuçları yer almaktadır. Yapılan analiz sonuçlarına göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri evde interneti olan ve olmayanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

Tablo 14: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Genellikle İnternete Bağlanılan Cihaz Türüne Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Bilgisayar veya Tablet (N=61)		Akıllı Telefon (N=363)		Hepsi (N=57)		F	p	Farklılığı Yaratan Grup / Gruplar
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.			
Odaklanma	12,95	5,72	11,94	5,37	13,68	7,12	2,841	0,059	
Değer	17,02	7,23	14,76	6,55	17,26	7,63	5,492	0,004	1-2; 2-3
Erteleme	10,56	5,07	10,15	4,87	10,86	5,18	0,612	0,543	
Oyuna Dalma	7,46	3,48	6,85	3,13	7,91	3,81	3,147	0,044	2-3

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	47,98	18,94	43,71	18,13	49,72	21,67	3,468	0,032	2-3
Toplam Skoru									

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin odaklanma, değer, erteleme ve oyuna dalma alt boyutları ile toplam puan ortalamalarının öğrencilerin genellikle internete bağlandıkları cihazın türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin analiz sonuçları Tablo 14’de yer almaktadır. Tabloya göre ölçeğin değer ve oyuna dalma alt boyutları ile ölçeğin toplam skorlarının ortalaması çoğunlukla internete bağlanılan cihazın türüne göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir. Buna göre hem bilgisayar veya tablet hem de tüm cihazları kullananların değer alt boyuna ilişkin bağımlılık düzeylerinin sadece akıllı telefon kullananlara göre daha düşük olduğu bulunmuştur. Ayrıca oyuna dalma alt boyutu ile ölçeğin toplam skor ortalamalarının tüm cihazları kullananlarda sadece akıllı telefonu kullananlara kıyasla daha yüksek olduğu da bulgulanmıştır.

Tablo 15: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Günlük İnterneti Kullanma Saatine Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	0-1 Saat (N=46)		2-3 Saat (N=206)		4 Saat ve üzeri (N=229)		F	p	Farklılığı Yaratan Grup / Gruplar
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.			
Odaklanma	10,43	5,10	11,33	4,91	13,50	6,15	11,129	<0,001	1-2 2-3
Değer	12,83	5,75	14,33	5,95	16,76	7,47	10,763	<0,001	1-2 2-3
Ertelme	8,74	4,55	9,44	4,24	11,36	5,35	11,144	<0,001	1-2 2-3
Oyuna Dalma	5,85	2,49	6,54	2,84	7,76	3,62	11,341	<0,001	1-2 2-3
Dijital Oyun Bağımlılığı	37,85	16,21	41,64	15,95	49,38	20,54	13,545	<0,001	1-2 2-3

Ölçeği Toplam Skoru									
------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin toplam puan ortalamasının ve ölçeğin alt boyutlarına ilişkin puan ortalamalarının günlük kullanılan internet saatine göre dağılımı ve karşılaştırılması Tablo 15’te sunulmuştur. Günlük kullanılan internet saatine göre öğrencilerin hem toplam dijital oyun bağımlılık skor ortalaması hem de tüm alt boyutlara ilişkin skor ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir. Buna göre günlük 0 ile 1 saat arası internet kullananların günlük 2-3 ve 4 saat ve üzeri internet kullananlara kıyasla dijital bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu bulunmuştur.

Tablo 16: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Genellikle Oyun Oynanan Cihaz Türüne Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Bilgisayar veya Konsol (N=119)		Akıllı Telefon (N=362)		t	p
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.		
Odaklanma	13,65	5,63	11,83	5,62	3,066	0,002
Değer	18,29	6,55	14,38	6,66	5,578	<0,001
Erteleme	11,18	4,41	9,99	5,06	2,278	0,023
Oyuna Dalma	7,68	3,30	6,85	3,25	2,418	0,016
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Skoru	50,79	17,32	43,04	18,86	3,963	<0,001

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin toplam puan ortalamasının ve ölçeğin alt boyutlarına ilişkin puan ortalamalarının genellikle oyun oynanan cihazın türüne göre karşılaştırılması Tablo 16’te yer almaktadır. Buna göre ölçeğin hem toplam puan ortalaması hem de tüm alt boyutlara ilişkin puan ortalamaları oyun oynanan cihaz türüne göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir. Bilgisayar veya konsol ile oyun oynayan öğrencilerin akıllı telefon ile oyun oynayan öğrencilere göre oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 17: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Günlük Oyun Oynama Saatine Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	0-1 Saat (N=339)		2-3 Saat (N=94)		4 Saat ve üzeri (N=48)		F	p	Farklılığı Yaratan Grup / Gruplar
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.			
Odaklanma	11,01	4,87	14,86	5,76	16,17	7,16	33,554	<0,001	1-2 1-3
Değer	13,57	5,92	18,29	5,77	22,08	8,54	52,751	<0,001	1-2 1-3 2-3
Erteleme	9,29	4,26	11,99	5,26	13,96	6,02	28,736	<0,001	1-2 1-3 2-3
Oyuna Dalma	6,36	2,76	8,14	3,26	9,81	4,47	33,788	<0,001	1-2 1-3 2-3
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Skoru	40,24	16,09	53,28	17,41	62,02	23,32	47,440	<0,001	1-2 1-3 2-3

Tablo 17’te öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ve ilgili ölçeğin alt boyutlarına ilişkin görüşlerinin günlük oyun oynadıkları saate göre farklılaşıp farklılaşmadığını karşılaştırmak amaçlı yapılmış olan analiz sonuçları yer almaktadır. Buna göre ölçeğin hem toplam puan ortalaması hem de tüm alt boyutlara ilişkin puan ortalamaları oyun oynanan saate göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir. Günlük 4 saat ve üzeri oyun oynayan öğrencilerin günlük 0-1 saat ve 2-3 saat oyun oynayan öğrencilere kıyasla dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Tablo 18: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Sosyal Medya Kullanma Yılına Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	1 yıldan az (N=55)	1-2 yıldır (N=129)	3-4 yıldır (N=153)	5 yıl ve üzeri (N=144)	F	p	Farklılığı Yaratan
-------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	------------------------------	---	---	-----------------------

	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.			Grup / Gruplar
Odaklanma	12.04	5.93	11.74	5.08	12.42	5.76	12.69	5.99	0.703	0.550	
Değer	14.51	7.14	14.44	6.61	15.24	6.44	16.58	7.21	2.638	0.049	2-4
Erteleme	9.56	5.00	10.19	4.80	10.35	5.34	10.58	4.59	0.593	0.620	
Oyuna Dalma	6.98	3.34	7.10	2.99	6.95	3.26	7.15	3.53	0.114	0.952	
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Skoru	43.09	20.10	43.47	17.56	44.95	18.80	47.01	19.29	1.026	0.381	

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin odaklanma, değer, erteleme ve oyuna dalma alt boyutları ile toplam puan ortalamalarının öğrencilerin sosyal medya kullanım yıllarına göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin analiz sonuçları Tablo 18’de yer almaktadır. Tabloya göre sosyal medya kullanım yılına göre öğrencilerin sadece değer alt boyutuna ilişkin skor ortalamalarının istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur. Söz konusu farklılığın ise 1-2 yıl sosyal medya kullanıcıları ile 5 yıl ve üzeri sosyal medya kullanıcıları arasında olduğu görülmüştür. Buna göre 5 yıl ve üzeri sosyal medya kullananların değer alt boyutuna ilişkin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Tablo 19: Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Oyun Türüne Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Aksiyon ve Macera Oyunları (n=80)		Savaş ve Şiddet Oyunları (N=108)		Spor ve Yarış Oyunları (N=42)		Strateji ve Taktik Oyunları (N=71)		Başka Oyunlar (N=73)		Dijital Oyun Oynamıyoru m (N=107)		F	p	Farklılığı Yaratan Grup / Gruplar
	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.	Ort.	S.S.			
Odaklanma	13.74	5.81	14.87	6.16	13.26	5.27	12.46	6.17	11.55	4.97	8.55	2.48	18.058	<0,001	1-5; 1-6; 2-4; 2-5; 2-6; 3-6; 4-5; 5-6
Değer	16.60	6.14	19.30	7.54	17.14	5.99	16.25	6.68	14.22	5.66	9.87	3.32	29.419	<0,001	1-2; 1-5; 1-6; 2-3; 2-4; 2-5; 2-6; 3-5; 3-6; 4-5; 4-6; 5-6

Erteleme	11.68	5.06	12.13	5.66	10.90	4.42	9.97	5.05	10.12	4.69	7.47	2.49	12.909	<0,001	1-4; 1-5; 1-6; 2-4; 2-5; 2-6; 3-6; 4-6; 5-6
Oyuna Dalma	7.80	3.16	8.65	3.82	7.93	2.87	6.86	3.40	6.47	2.88	5.07	1.57	17.431	<0,001	1-5; 1-6; 2-4; 2-5; 2-6; 3-5; 3-6; 4-6; 5-6
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Skoru	49.81	17.61	54.94	20.58	49.24	15.73	45.55	19.69	42.36	16.26	30.96	8.79	24.683	<0,001	1-2; 1-5; 1-6; 2-4; 2-5; 2-6; 3-6; 4-6; 5-6

Tablo 19’de öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ve söz konusu ölçeğin alt boyutlarına ilişkin görüşlerinin oynadıkları dijital oyun türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığını karşılaştırmak amaçlı yapılmış olan analiz sonuçları bulunmaktadır. Buna göre ölçeğin hem toplam puan ortalaması hem de tüm alt boyutlara ilişkin puan ortalamaları oyun türüne göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir. Savaş ve şiddet oyun türünü oynayan katılımcıların diğer oyun türlerini oynayanlara kıyasla dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Tablo 20: Hipotez Durum Tablosu

Değişkenler	H1	H2	H3	H4	H5
a) Cinsiyet	Kabul	Kabul	Kabul	Kabul	Kabul
b) Yaş	Ret	Ret	Ret	Ret	Ret
c) Anne-babanın birliktelik durumu	Ret	Ret	Ret	Ret	Ret
d) Sınıf	Ret	Ret	Ret	Ret	Ret
e) Anne eğitim durumu	Ret	Ret	Ret	Ret	Ret
f) Baba eğitim durumu	Ret	Ret	Ret	Kabul	Ret
g) Kardeş sayısı	Ret	Ret	Ret	Ret	Ret
h) Bilgisayar varlığı	Ret	Ret	Ret	Ret	Ret

i) İnternet varlığı	Ret	Ret	Ret	Ret	Ret
j) İnternete bağlanılan cihaz türü	Ret	Kabul	Ret	Kabul	Kabul
k) Günlük internet kullanım saati	Kabul	Kabul	Kabul	Kabul	Kabul
l) Oyun oynanan cihaz türü	Kabul	Kabul	Kabul	Kabul	Kabul
m) Günlük oyun oynama saati	Kabul	Kabul	Kabul	Kabul	Kabul
n) Sosyal medya kullanım yılı	Ret	Kabul	Ret	Ret	Ret
o) Oynanan oyun türü	Kabul	Kabul	Kabul	Kabul	Kabul

Tablo 20’de araştırma hipotezlerinin kabul ve ret durumlarına özet olarak yer verilmiştir.



SONUÇ VE ÖNERİLER

Dijitalleşmenin en üst düzeyde hayatımızda olduğu, bilgisayar ve internet teknolojilerinin, hayatın her alanında karşımıza çıktığı bir dönemde, dijital oyunlar da hayatımızın bir parçası haline gelmiş bulunmaktadır. Boş zaman değerlendirme araçlarından biri olan dijital platformlar, asosyalleşme ile birlikte, bağımlılık düzeylerinin yükselmesine yol açmaktadır. Çocuk, ergen ve hatta yetişkinlerin eğlence aracı haline gelen dijital oyunların büyük bir bölümü, şiddet içerikli olması, kullanıcılarını şiddete yönlendirmektedir. Şiddet olağan bir şeymiş gibi empoze edilmektedir. Başta çocuklar olmak üzere ergenler ve hatta yetişkinlerin davranış bütünlüğünü zedelemekte, çevresine ve kendisine zarar vermesine sebep olabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı, bilgisayar başında fazla zaman harcanmasından dolayı, psikolojik sorunların yanında fiziksel sorunlara da yol açabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı düzeyinin ölçüldüğü bu çalışmada, lise düzeyindeki çocukların, dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörlerin analizi yapılmıştır.

Olumlu yönlerinin de olduğunu gördüğümüz dijital oyunların, olumsuz yönlerinin çocuklar için bir tehdit aracıda olabileceği yapılan çalışmalarda tespit edilmiştir. Dijital oyunların, kullanıcılarına, yani çocuklara bir tehdit oluşturmaması için ebeveynlerin yeterli bilgi ve birikime sahip olması gerekmektedir. Bunun sağlanabilmesi için toplumların medya okuryazarlığı özellikle de sosyal medya kullanımına dönük okuryazarlık düzeylerinin artırılması önem taşımaktadır. Zira interneti doğru bir şekilde ve yerinde kullanmayı bilen ebeveynler çocuklarına doğru rol model olabilirler. Ayrıca dijital zorbalığın ve diğer zararlı içeriklerin önlenbilmesi konusunda dijital çağa uygun kanun çalışmalarına başlanması önem arz etmektedir. Doğru internet kullanımı ile ilgili birtakım sınırlamaların getirildiği yeni Basın Kanunu gerekli olmakla birlikte bu alanda üzerinde daha birçok düzenlemenin yapılmasına da öncülük etmelidir.

Yapılan araştırmada elde edilen bulgulara göre öğrencilerin cinsiyet ve yaş dağılımının dengeli olduğu, ebeveynlerinin çoğunlukla birlikte oldukları, anne babalarının genelde lise mezunu olduğu ve genellikle bir kardeşe sahip oldukları tespit edilmiştir. Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanım özellikleri değerlendirildiğinde kendine ait bir bilgisayarı olan öğrenci sayısının olmayan öğrenci sayısı ile hemen hemen benzer olduğu

görülürken, tamamına yakınının internete erişim imkanının olduğu ve bu durumda da öğrencilerin birçoğunun internete akıllı telefonları ile bağlandığı görülmüştür. Öğrencilerin birçoğunun interneti günlük olarak 4 saat ve daha fazla kullandıkları görülürken, çok azının 0-1 saat arasında kullandığı belirlenmiştir. Öğrencilerin oyun oynarken de çoğunlukla akıllı telefonlarını kullandıkları ve günlük olarak 0-1 saat arası oyun oynadıkları ve oyun oynayanların bir kısmının savaş ve şiddet oyunları oynadığı ancak bir o kadar öğrencinin de dijital oyun oynamadığı belirlenmiştir. Öğrencilerin sosyal medya kullanımları incelendiğinde yarısından fazlasının 3 yıldan daha fazla bir süredir sosyal medyayı kullandıkları tespit edilmiştir. Buradan hareketle öğrencilerin sosyal medya kullanımında kişisel telefonlarının etkili olduğu, bu telefonların çocukların paylaşımları, arkadaş takipleri, ilgi alanlarına giren konuları araştırılmasında önemli olduğu söylenebilir. Ayrıca, öğrencilerin büyük bir kısmının uzun süredir sosyal medyayı aktif bir şekilde kullanmaları ve oynadıkları oyunların bir kısmının savaş ve şiddet içeren oyunlar olması dikkate değer bulgular arasındadır.

Araştırmanın sonuçlarına göre erkek öğrencilerin kız öğrencilere kıyasla oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Yapmış olduğumuz araştırmayı desteklemesi için bazı araştırmaları incelediğimizde; Hazar vd. (2017) yapmış olduğu araştırmada erkek öğrencilerin kız öğrencilerine kıyasla dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu bulunmuştur. Yine, Karaaslan (2015) 'da yaptığı araştırmasında erkek öğrencilerin teknoloji yatkınlıklarının yüksekliği sebebiyle dijital oyunlara eğilimlerinin kızlara göre daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Horzum (2011)'da ilköğretim öğrencileri üzerine yapmış olduğu araştırmada erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğunu saptamıştır. Başka bir araştırma olan Kars (2010) (2010) kızların erkeklerden daha az oyun oynadıkları, erkeklerin kızlara göre daha fazla şiddet içerikli oyunlar oynadıklarını bulmuştur. Buna karşın öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin yaşa göre anlamlı bir farklılık oluşturmadığı görülmüştür. Bunun yanı sıra anne ve babaları birlikte yaşayan öğrenciler ile ayrı yaşayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin ise istatistiksel olarak birbirinden farklı olmadığı belirlenmiştir. Yine öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin görüşlerinin okumuş oldukları sınıfa göre de istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Annenin eğitim düzeyine göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermezken, babanın eğitim düzeyine göre öğrencilerin sadece oyuna dalma alt boyutuna ilişkin görüşlerinin istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur.

Buna göre babasının eğitim düzeyi önlisans ve üzeri olan öğrencilerin oyuna dalma alt boyutuna ilişkin bağımlılık düzeyleri babasının eğitim düzeyi ilkokul ve lise olan öğrencilere göre daha düşüktür. Buna göre cinsiyet öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerini doğrudan etkileyen bir durumdur. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bağımlılık düzeylerinin daha fazla olması erkek çocuğa sahip olan ailelerin ve okul yöneticilerinin daha fazla dikkat etmeleri ve bu sorunu daha fazla ciddiye almaları gerekmektedir. Anne ve babanın eğitim düzeyinin oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi incelendiğinde oyuna dalma alt boyutunda anlamlı bir farklılık karşımıza çıkmaktadır. Eğitim düzeyi yüksek babalara sahip öğrencilerin eğitim düzeyi düşük babalara sahip çocuklara göre daha şanslı oldukları görülmektedir. Dijital oyun bağımlısı çocukların, bu olumsuz durumdan kurtulmalarında sadece kendilerine değil aynı zamanda ailelerine dönük bilgilendirme ve eğitim faaliyetlerinin yapılması önerilebilir.

Araştırmanın diğer bir sonucuna göre, evinde bilgisayar olan öğrenciler ile bilgisayara sahip olmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği belirlenmiştir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin evde interneti olan ve olmayan öğrenciler arasında anlamlı farklılık oluşturmadığı tespit edilen diğer bir bulgudur. Bu sonuç bizi dijital oyun bağımlısı olan öğrencilerin evlerinde bilgisayar sahibi olup olmamalarının bu durumu etkilemediğine götürmektedir. Yani dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin oyun oynamak için illa bir bilgisayara sahip olması gerekmemektedir. Aynı şekilde evde internet erişimi olan dijital oyun bağımlısı öğrencilerle evde interneti bulunmayan dijital oyun bağımlısı öğrenciler arasında da bir farklılık yoktur. Demek ki ailelerin ev ortamı dışında da çocuklarının internet ve oyun bağımlılığı ile ilgili ortamları izlemeleri ve gerektiğinde müdahil olmaları önemlidir.

Araştırmada elde edilen önemli diğer bir sonuca göre değer ve oyuna dalma alt boyutları ile ölçeğin toplam skorlarının ortalaması çoğunlukla internete bağlanılan cihazın türüne göre anlamlı farklılık göstermektedir. Hem bilgisayar veya tablet hem de tüm cihazları kullananların değer alt boyutuna ilişkin bağımlılık düzeyleri sadece akıllı telefon kullananlara göre daha düşük bulunmuştur. Ayrıca oyuna dalma alt boyutu ile ölçeğin toplam skor ortalamalarının tüm cihazları kullananlarda sadece akıllı telefonu kullananlara kıyasla daha yüksek olduğu da bulgulanmıştır. Yukarıda tespit edilen durumlardan ilkinde göre akıllı telefon kullanarak dijital oyun oynayan bağımlıların oyuna yükledikleri değer

daha fazladır. Yani kişisel bir araç olan akıllı telefonlar oyuna yüklenen değeri de artırmaktadır. İkinci duruma bakıldığında oyuna dalma boyutu tüm diğer cihazlardan daha düşük şekilde akıllı telefonlarda gerçekleşmiştir. Bu durumda bize kişisel bir araç olmasıyla beraber akıllı telefonların kullanım özelliklerinin oyuna dalmayı zorlaştırdığını gösterebilir.

Araştırmanın diğer bir önemli sonucuna göre günlük kullanılan internet saatine göre öğrencilerin hem toplam dijital bağımlılık skor ortalaması hem de tüm alt boyutlara ilişkin skor ortalamaları anlamlı farklılık göstermektedir. Buna göre günlük 0 ile 1 saat arası internet kullananların günlük 2-3 ve 4 saat ve üzeri internet kullananlara kıyasla dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu bulunmuştur. Bu sonuç bize göstermektedir ki; 2 saat ve daha fazla internet kullanan öğrencilerin dijital oyun bağımlısı olma ihtimalleri bir saate kadar internet kullanan öğrencilerden oldukça fazladır. Dikkat edilmesi gereken husus internetin de kullanımının makul ölçüler içerisinde olması ve öğrencilere zarar vermeyecek aksine araştırma ve geliştirme faaliyetlerini yürütecekleri bir zaman dilimi içinde olmasıdır.

Araştırmada elde edilen önemli bir bulguya göre, dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin toplam puan ortalamasının ve ölçeğin alt boyutlarına ilişkin puan ortalamalarının oyun oynanan cihazın türüne göre anlamlı farklılık göstermektedir. Bilgisayar veya konsol ile oyun oynayan öğrencilerin akıllı telefon ile oyun oynayan öğrencilere göre oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Yani bilgisayar ve konsol ile oyun oynayan öğrenciler daha profesyonel ve kişisel bir alanda oyun oynamaktadırlar. Bundan dolayı oyunu daha fazla önemseyen ve daha düşkün bir yapılarının olması da doğaldır.

Araştırmanın çok önemli bir sonucu olarak, öğrencilerin dijital oyun oynadıkları toplam zamana göre anlamlı farklılık saptanmıştır. Günlük 4 saat ve üzeri oyun oynayan öğrencilerin günlük 0-1 saat ve 2-3 saat oyun oynayan öğrencilere kıyasla dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bağımlılığın önemli ölçütlerinden biri olan kullanılan cihaza veya meşgul olunan işe ayrılan zaman burada da karşımıza çıkmıştır. 4 saat ve üzerinde dijital oyun oynayan öğrenciler için bağımlılık gerçekleşmiş ve ailelerin özellikle bağımlılık düzeyi yüksek çocuklarla yakından iletişim kurarak ve onları farklı bir takım sosyal aktivitelere dahil ederek bu önemli sorunun üstesinden gelmeleri önerilebilir.

Araştırmada elde edilen diğer bir sonuca göre, sosyal medya kullanım yılına göre öğrencilerin sadece değer alt boyutuna ilişkin skor ortalamaları anlamlı farklılık göstermiştir.

Söz konusu farklılığın ise 1-2 yıl sosyal medya kullanıcıları ile 5 yıl ve üzeri sosyal medya kullanıcıları arasında olduğu görülmüştür. Buna göre 5 yıl ve üzeri sosyal medya kullananların değer alt boyutuna ilişkin bağıllık düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır. Sosyal medyayı aktif bir şekilde kullanan ve dijital platformların içinde uzun zamandan beri yer almak, dijital bağıllılıklardan biri olan oyun bağıllılığı içinde uygun bir zemini beraberinde getirebilir. Sadece basit bir şekilde arkadaşlarıyla etkileşim kurmak için bile olsa sosyal medyayı kullanmaya başlayan öğrenciler, özellikle etkileşim halinde oldukları arkadaşlarının yönlendirmesiyle veya etkilemesiyle onların oynadıkları dijital oyunlara ilgi duyabilir ve bu ilgi ileride bağıllılığa dönüşebilir. Bu anlamda yine öğrencilerin sosyal medyayı amaca uygun kullanmaları için eğitimler almaları ve sosyal medyanın zararları konusunda bilgilendirilmeleri tavsiye edilebilir.

Araştırmanın önemli bulgularından biri de öğrencilerin dijital oyun bağıllılık düzeylerinin oynadıkları dijital oyun türüne göre anlamlı farklılık gösterdiğiidir. Savaş ve şiddet oyun türünü oynayan katılımcıların diğer oyun türlerini oynayanlara kıyasla dijital oyun bağıllılık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu sonuca göre özellikle şiddete eğilimli öğrencilerin dijital oyun bağıllısı olma ihtimalleri diğer dijital oyun türlerini oynayan öğrencilere göre daha yüksektir. Karaaslan (2015)'da yapmış olduğu çalışmada şiddet oyunlarına meyilde erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla olduğunu bulmuştur. Yine aynı çalışmada şiddet oyunu oynayan kişilerin şiddeti taklit ettiklerini saptamış, şiddeti taklit oranlarında da yine erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla meyilli olduklarını, şiddeti benimsediklerini ve saldırganlık davranışlarının paralel olarak kızlardan daha fazla olduğunu belirtmiştir. Kişilik yapısı olarak özelde de ergenlik döneminin beraberinde getirdiği karmaşık ve öfkeli ruh hali gençleri kendilerini ifade etmekte daha özgür bir alan olarak görebilecekleri dijital oyunlara itebilir ve bağıllılık oluşturacak bir şekilde önemli sorunlar doğurabilir. Bunun önüne geçilebilmesi için hem ailelerin hem de okulda öğretmenlerin öğrencilerin sorunlarıyla yakından ilgilenmeleri, onlara kendilerini ifade edecek sosyal alanlar oluşturmaları ve kendilerini gerçekleştirecek bir imkân sunmaları oldukça önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

- Akdağ, M., Şahan-Yılmaz, B., Özhan, U., & Şan, İ. (2014). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi (inönü Üniversitesi Örneği). *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), s. 73–96.
- Akkaya, F., Tutgun-ünal, A., & Tarhan, N. (2020). Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi. İstanbul: Üsküdar Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Yeni Medya ve Gazetecilik Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Aktaş, B. (2018). Ortaokul Öğrencilerinde İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlamlık ve Saldırganlıkla İlişkisi. Kars: Kafkas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual Of. (2013). Washington: American Psychiatric Association.
- Aras, E. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve benlik saygısı arasındaki ilişkisi ve dijital oyun bağımlılığının çeşitli demografikler açısından incelenmesi. Bahçeşehir Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 1(1), s. 55-67.
- Ayan, B. (2016). *Sosyal Ağlar Tarihi*. Ankara: Abaküs.
- Aziz, A. (2003). *Araştırma Yöntemleri Teknikleri ve İletişim*. Ankara: Turhan Kitabevi.
- Bekir, S., & Çelik, E. (2017). Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Temel Psikolojik İhtiyaçlar, Heyecan Arayışı Ve Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi (Özet). *Uluslararası Katılımlı Yükseköğretimde Eğitim Araştırmaları ve Uygulamaları Kongresi, Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi, İstanbul*.
- Bekir, S., & Yıldırım, S. (2018). Adaptation Of Questionnaire On Online Gaming. *Journal of Family, Counseling and Education*, 3(1), s. 30-37.
- Bennett, A. (2005). *Kültür ve Gündelik Hayat*. Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Bilgin, H. C. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki. *Yüksek Lisans Tezi*. Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Boratav, P. N. (2013). *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: Bilgesu Yayıncılık.

- Business-standard Web Sitesi*. (2021, Aralık). www.business-standard.com:https://www.business-standard.com/article/technology/swine-flu-s-tweet-tweet-causes-online-flutter-109042900097_1.html adresinden alındı
- Cao, H., Sun, Y., Wan, Y., Hao, J., & Tao, F. (2011). Problematic internet use in Chinese adolescents and its relation to psychosomatic symptoms and life satisfaction. *BMC Public Health*, 11, s. 802.
- Caplan, S. (2002). Problematic internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18, s. 553-75.
- Ceyhan, E. (2008). Ergen ruh sağılığı açısından bir risk faktörü: İnternet bağımlılığı. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağılığı Dergisi*, 15(2), s. 109-116.
- Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Game Design*. 01 05, 2021 tarihinde https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf adresinden alındı
- Çağıltay, K. (1994). *Herkes İçin İnternet*. Ankara: Tübitak-Odtü Yayınları.
- Çakır Balta, Ö., Ayas, T., & Horzum, M. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), s. 95-118.
- Çakmen, F. (2004). “İlkokul Üç, Dört ve Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Bağımlılık Eğilimleri ve Anne-Babalarının Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43(Güz), s. 265-289.
- Darı, D. A. (2017). Sosyal Medya ve Sağılık. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 8.
- Davis, R. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, s. 187-195.
- Demir, G., & Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğı (DOOMÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. 1. *Journal Of Physical Education& Sports Science/ Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).
- Digital Turkey*. (2021). Dataportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-turkey> adresinden alındı
- Dijital Oyunlar Raporu*. (2019). www.guvenliweb.org.tr Güvenli İnternet Merkezi: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf> adresinden alındı
- Dinç, M. (2010). *İnternet Bağımlılığı*. İstanbul: Ferfir Yayınları.
- Doğruluk, S. (2017). Öğretmen Adaylarının Sosyal Medya Kullanım Alışkanlıkları ile İnternet Bağımlılıkları Arasındaki İlişki. Yüksek Lisans Tezi. Kahramanmaraş: Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Durdu, P., Hotomaroğlu, A., & Çağıltay, K. (2004). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri. Ankara: Odtü ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Bir Karşılaştırma. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı'nda sunulan bildiri.
- Eker, Ö. (2016). Lise Öğrencilerinin Akıllı Telefon Bağımlılıkları ile Öznel İyi Oluşlarının İncelenmesi. *Nişantaşı Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi* (s. 36). içinde İstanbul.
- Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi. İstanbul, İstanbul: Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.
- Erdoğan, İ. (2006). Medya ve etik: eleştirel bir giriş. *İletişim kuram ve araştırma dergisi*, 3.
- Gentile, D. (2009). Pathological Video Game Use Among Youth 8 To 18: A. *Psychol Science* 20(5), s. 594-602.
- Geray, H. (2002). *İletişim ve Teknoloji*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Gezgin, S. (2008). Gazeteciliğin Türkiye'deki Serüveni. M. Işık, & A. Erdem içinde, *Tüm Yönleriyle Medya ve İletişim* (s. 29). Konya: Eğitim Kitapevi.
- Gök, A. Y. (2017). Ergenlerde Problemlı İnternet Kullanımı, Kişilik Özellikleri ve Sosyal Beceri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, *İstanbul*, 8.
- Gökçearslan, Ş., & Günbatar, M. (2012). Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(2), s. 10-24.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları. *Atatürk Üniversitesi, Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi* 0(52), 229-259 .
- Gönül, A. (2002). Patolojik internet kullanımı (İnternet bağımlılığı/Kötüye kullanımı). *Yeni Symposium*, 40(3), s. 105-110.
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction: Fact or fiction? *The Psychologist*, 12(5), s. 246-250.
- Griffiths, M. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *Int J Ment Health Addict*. 8(1), s. 119-125.
- Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame Addiction: Does it Exist? J. Goldstein, & J. (Eds) Raessens içinde, *Handbook of Computer Game Studies*. Boston: MIT Pres, s. 359-368.
- Günüç, S. (2009). İnternet Bağımlılık Ölçeği'nin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi. Van: Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü- (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Gürsakal, N. (2009). *Sosyal Ağ Analizi*. Bursa: Dora Yayıncılık.

- Han, T., Cho, H., Sung, D., & Park, M.-H. (2022). A systematic review of the impact of COVID-19 on the game addiction of children and adolescents. s. 2.
- Hazar, M. (2000). Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim. *Tutibay*.
- Hazar, M. (2011). Sosyal Medya Bağımlılığı- Bir Alan Çalışması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 0(32), 151-175.
- Hazar, Z. (2016). Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi.Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), s. 203-216.
- Horzum, M. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), s. 56-68.
- Horzum, M. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Horzum, M., Ayas, T., & Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), s. 76-88.
- Huh, S., & Bowman, N. (2008). Perception of and addiction to online games as a function of personality traits. *Journal of Media Psychology*, 13(2), 2-31.
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme Çev. Mehmet Ali Kılıçbay*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. *Eğitimde Yeni Yönelimler II., Eğitimde Oyun Sempozyumu. Orta Doğu Teknik Üniversitesi*, s. 71-74.
- INSIDER Web Sitesi. (2021, Aralık). www.businessinsider.com: <https://www.businessinsider.com/instagram-2010-11> adresinden alındı
- Işık, U. (2007). Medya Bağımlılığı Teorisi Doğrultusunda İnternet Kullanımının Etkileri ve İnternet Bağımlılığı. *Selçuk Üniversitesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı Araştırma Yöntemleri- DOKTORA TEZİ*.
- Karaaslan, A. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(369), s. 806-818.
- Karasar, N. (1998). *Bilimsel Araştırma Yöntemi. 8. Basım*. Ankara: Nobel Yayın Dağ. Ltd. Şt.
- Kars, B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. Ankara: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi.
- Kawabe, K., Horiuchi, F., Ochi, M., Oka, Y., & Ueno, S. (tarih yok). Internet addiction: Prevalence and relation with mental states in adolescents. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 70, s. 405-412.

- Kaya, B. (2013). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. Yüksek Lisans Tezi. Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ko, C., Yen, J., Chen, C., Chen, S., & Yen, C. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of nervous and mental disease* 193(4), s. 273-277.
- Kökden, Y. (2021). Sosyal medya ve dijital medya haber sarmalı: Koronavirüs incelemesi- Yüksek lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri ile Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Köksal, Y., & Özdemir, D. (2013). Bir İletişim Aracı Olarak Sosyal Medya'nın Tutundurma Karması İçerisindeki Yeri Üzerine Bir İnceleme. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 3.
- Köroğlu, G., Öztürk, Ö., Tellioğlu, N., Genç, Y., Mırsal, H., & Beyazyürek, M. (2006). Problemlerli internet kullanımıyla başvuran iki uçlu bir hasta nedeniyle psikiyatrik ek tanı tartışması: Olgu sunumu. *Bağımlılık Dergisi*, 7(3), s. 150-154.
- Köse, Z. (2013). 13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının Ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması (Kütahya İli Örneği). Yüksek lisans Tezi. Afyonkarahisar: Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Lai vd., I. K. (2016). "Online Digital Game Addiction: How Does Social Relationship Impact Game Addiction," AMCIS 2016 Proceedings. s. 2.
- Leung, L., & Lee, P. (2012). Impact of Internet Literacy, Internet Addiction Symptoms, and Internet Activities on Academic Performance. *Social Science Computer Review*, 30(4), s. 403-418.
- Lin, S., & Tsai, C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18(4), s. 411-426.
- Mangır, M., & Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 12(1): 2-28.
- Mora, N. (2008). Medya ve kültürel kimlik. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 5-8.
- Nalwa, K., & Anand, A. (2003). Internet addiction in students: A cause of concern. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), s. 653-656.
- Namli, S., & Demir, G. (2020). The Relation ship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 19(1), 40-52.
- Narin, B. (2017). *Gazetecilik 2.0 İnternet Gazeteciliğinde Hipermetinsellik*. Ankara: Gece Kitaplığı.

- Nazlıgöl, M., Baş, S., Akyüz, Z., & Yorulmaz, O. (2018). İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Tedavi Yaklaşımları: Sistematik Bir Gözden Geçirme. *The Turkish Journal on Addictions*, 5:, s. 13–35.
- Odabaşıoğlu, G., Öztürk, Ö., Genç, Y., & Pektaş, Ö. (2007). On olguluk bir seri ile internet bağımlılığı klinik görünüşleri. *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), s. 46-51.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı: İnternetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ögel, K. (2014). *İnternet Bağımlılığı*. İstanbul: Kültür Yayınları.
- Öz, M. (2009). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özdemir, S. (1998). *Medya Emperyalizmi ve Küreselleşme*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Petry, N., Rehbein, F., & Gentile, D. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction* ; 109 (9), s. 1399-1406.
- Poynter, R. (2012). *İnternet ve sosyal medya araştırmaları el kitabı: Pazar araştırmaları için araçlar ve teknikler*. (Çev: Ümit Şensoy). İstanbul: Optimist Yayınları.
- Prensky, M. (2001). Ocak 5, 2022 tarihinde <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> adresinden alındı
- Selvi, Ö. (2022). Sosyal Medya Okuryazarlığı. N. T. Yeniçıktı, & H. N. Tarakçı içinde, *Sosyal Medyada İletişim* (s. 223-242). Konya: Literatürk Academia.
- Semerci, Ö. U. (2020). Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medya Kullanımı: Lise Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. Uşak Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü- Yüksek Lisans Tezi.
- Setzer, V., & Duckett, G. (1994). The risks to children using electronic games: <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html>] Erişim tarihi: 15 Aralık 2009. adresinden alındı
- Shapira, N., Goldsmith, T., Keck, P., Khosla, U., & McElroy, S. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorder*, 57(1), s. 267-272.
- Solak, M. Ş. (2012). Ortaöğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Tutumları ile Saldırganlık ve Yalnızlık Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Sosyal Medya Web Sitesi*. (2021, Aralık). www.sosyalmedya.co Web Sitesi: <https://sosyalmedya.co/instagram-infografik/> adresinden alındı
- Soydan, E., & Alpaslan, N. (2014). Medyanın Doğal Afetlerdeki İşlevi. *İstanbul Sosyal Bilimler Dergisi*, 57.

- Starcevic, V. (2013). Is Internet addiction a useful concept? *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(1), s. 16-19.
- Strasburger, V., Wilson, B., & Jordan, A. (2013). *Children, adolescents, and the media (3rd ed.)*. London: SAGE Publishing.
- Tabanlı, K. (2010). Çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar ve Simmel'in yabancı kavramı. Yüksek Lisans Tezi. Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Taranto, F., Goracci, A., Bolognesi, S., Borghini, E., & Fagiolini, A. (tarih yok). Internet Addiction Disorder in a Sample of 402 High School Students. *Psychiatria Polska*, 49(2), s. 255-63.
- Taş, İ. (2018). Ergenlerde İnternet Bağımlılığı ve Psikolojik Belirtilerin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1), s. 31-41.
- Taşdemir, E., & Aslan, E. Ş. (2017). *Sosyal Medya İletişimi*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- TDK. (2005). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Tekkurşun, D., & Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.
- Throuvala, M. A., Griffiths, M. D., Rennoldson, M., & Kuss, D. (2019). School-based prevention for adolescent internet addiction: Prevention is the key. A systematic literature review. *Current neuropharmacology*, 17(6), s. 507-525.
- Toksöz, M. R. (1999). Yeni bir medya türü olarak etkileşimli bilgisayar oyunları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Topçu, H. (2005). Bir İletişim Dili Olarak İnternet. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Sayı: 19*, s. 71-96.
- Topşar, A. (2015). Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zeka ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi . İstanbul: Fatih Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Psikolojik Danışma ve Rehberlik Ana Bilim Dalı.
- Türk Dil Kurumu*. (2018, 06 17). [www.tdk.gov.tr](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5ae2322d3fc4e9.96025496) Güncel Türkçe Sözlük: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5ae2322d3fc4e9.96025496 adresinden alındı
- Türkiye Ölçme Araçları Dizini Web Sitesi*. (2015). www.toad.halileksi.net/ <https://toad.halileksi.net/olcek/dijital-oyun-bagimlilik-olcegi-0> adresinden alındı
- Türkiye Ölçme Araçları Dizini Web Sitesi*. (2017). www.toad.halileksi.net/ <https://toad.halileksi.net/olcek/cocuklar-icin-dijital-oyun-bagimlilik-olcegi> adresinden alındı

- Tüzün, H., & Özdiñ, F. (2010). Bilgisayar Oyunu Oynama. *Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II. Hacettepe Üniversitesi. Ankara.*, s. 175-180.
- Twitter Web Sitesi. (2021, Aralık). www.twitter.com :
<https://twitter.com/jack/status/20?s=20> adresinden alındı
- Uslu, Ş. (2019). *Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. İzmir: Ege Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü / Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı-Yükseklisans Tezi.
- Ünal, A. T. (2015). Sosyal Medya Bağımlılığı: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü- Yüksek Lisans Tezi.
- Wikipedi. (2021, 12 4). *özgür ansiklopedi*. www.wikipedia.com:
https://tr.wikipedia.org/wiki/Sosyal_medya adresinden alındı
- Vural, Z., & Bat, M. (2010). *Yeni Bir İletişim Ortamı Olarak Sosyal Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma*. Journal of Yasar University.
- We Are Social. (2022). <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/> adresinden alındı
- We Are Social Digital Web Sitesi. (2021, Aralık). www.wearesocial.com:
<https://wearesocial.com/au/blog/2021/07/digital-2021-july-global-statshot-digital-audiences-swell-but-there-may-be-trouble-ahead/> adresinden alındı
- We Are Social Türkiye. (2022). Recro Digital Marketing: <https://recrodigital.com/we-are-social-2022-turkiye-sosyal-medya-kullanimi-verileri/> adresinden alındı
- Wikipedia Web Sitesi. (2021, Aralık). www.wikipedia.org:
<https://tr.wikipedia.org/wiki/YouTube> adresinden alındı
- Yalçın Irmak, A. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi. Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Yavuz, O., & Çınar, S. (2022). Ergenlerde İnternette Oyun Bağımlılığı Düzeyi ve Algılanan Sosyal Destek Arasındaki İlişkide Oyun Süresinin ve İşlevsel Olmayan İnanışın Aracı Rolü. *Bağımlılık Dergisi*;23(1), s. 53.
- Yay, M. (2019). *Dijital Ebeveynlik*. İstanbul: Yeşilay Yayınları.
- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2004). Elektronik Oyunlar ve Türkiye:
<http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf> Erişim Tarihi: 15 Aralık 2009. adresinden alındı
- Yılmaz, E., Şahin, Y., Haseski, H., & Erol, O. (2014). Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi:Balıkesir İli Örneği. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1), s. 133-144.

- Yolga Tahiroğlu, A., Çelik, G., Bahalı, K., & Avcı, A. (2010). Medyanın çocuk ve gençler üzerine olumsuz etkileri: Şiddet eğilimi ve internet bağımlılığı. *New Symposium Journal*, 48(1), s. 19-30.
- Young, K. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, s. 899-902.
- Young, K. (2004). Internet addiction. *American Behavioral Scientist*, 48, s. 402-441.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *Am J Fam Ther.* 37(5), s. 355-372.
- Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American behavioral scientist*, 48(4), s. 402-415.
- Yönet, E., & Çalık, F. (2020). *Liselilerin Sportif Serbest Zaman İlgilenimi Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yaşam Kaliteleri*. Ankara: Astana Yayınları.
- Yörükoğlu, A. (2021). *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Zafer, C., & Vardarlier, P. (2019). Medya ve Toplum. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 22 (2), 355-361.

EKLER

Ek1: MEB Araştırma İzni



T.C.
KIRIKKALE VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayn : E-79140815-605.01-56701128
Konu : Anket İzin Talebi

06/09/2022

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 21.01.2020 tarihli ve 81576613-10.06.02-E.1563890 ve 2020/2 Sayılı Genelgesi.
b) Aksaray Üniversitesi Rektörlüğü'nün Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı Müdürlüğü'nün 23/08/2022 tarih ve 748704 sayılı yazısı.

Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans 202246010 numaralı öğrencisi İlyas ŞEN'in tez çalışmaları kapsamında "Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı" konusu çalışması ile ilgili ekte sunulan çalışmaya Müdürlüğümüze bağlı resmi ve özel okullarda görev yapan öğrencilere anket uygulaması yapabilmeleri için ilgi (b) yazı ile izin talep edilmektedir.

Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans 202246010 numaralı öğrencisi İlyas ŞEN'in tez çalışmaları kapsamında "Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı" konusu çalışması ile ilgili ekte sunulan çalışmaya Müdürlüğümüze bağlı resmi ve özel okullarda görev yapan öğrencilere anket uygulaması yapabilmeleri Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınıza da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Hayati TELEFONCU
Millî Eğitim Müdürü

OLUR
Ender Faruk UZUNOĞLU
Vali a.
Vali Yardımcısı

Bu belge güvenli elektronik imsa ile imzalanmıştır.

Adres :

Belge Doğrulama Adresi: <http://www.turkiye.gov.tr/meb-b-yb>

Telefon No :

Bilgi için:

E-Posta:

Ünvan : İl Müdürü

Kayıt Adresi : mebg01@ep.tr

İletişim Adresi: E-Posta:

Bu belge güvenli elektronik imsa ile imzalanmıştır. Bu belgeyi güvenli şekilde imzalamak için 805E-3E0E-3B3E-85F2-DD5F kodunu kullanınız.

Ek 2: Anket Formu:

ANKET FORMU

Sayın katılımcı,

Bu anket çalışması, Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı'nda yapmakta olduğum, "Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı: Kırıkkale Lise Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma" konulu yüksek lisans tezimin uygulama kısmı ile ilgilidir. Yapılan araştırma tamamen akademik nitelikte olup, çalışmadan elde edilecek bilgiler bilimsel amaca yönelik olarak kullanılacak ve anket sorularına verdiğiniz cevaplar kesinlikle gizli tutulacaktır.

Çalışmaya yapacağınız değerli katkılarınızdan dolayı teşekkür eder saygılarımı sunarım.

İlyas ŞEN

1. Kaçınıcı sınıfa gidiyorsunuz?

9.sınıf () 10.sınıf () 11.sınıf () 12.sınıf ()

2. Okuduğunuz okulun adı nedir?

.....

3.Cinsiyetiniz?

Erkek () Kız ()

4.Kaç yaşındasınız?

14-15 () 16-17 () 18-19 () Diğer ()

5. Anne-babanızın medeni durumu:

Birlikte () Ayrı ()

6. Annenizin Eğitim Düzeyi:

İlkokul () Ortaokul () Lise () Önlisans () Lisans () Lisansüstü ()

7. Babanızın Eğitim Düzeyi:

İlkokul () Ortaokul () Lise () Önlisans () Lisans () Lisansüstü ()

8. Kaç kardeşiniz?

Tek Çocuğum () Bir kardeşim var () İki kardeşim var () Üç kardeşim var () 4 ve üzeri kardeşim var ()

9. Kendinize ait bilgisayarınız var mı?

Evet () Hayır ()

10. Evinizde internet bağlantınız var mı?

Evet () Hayır ()

11. İnternete daha çok hangi cihazla bağlanmayı tercih edersiniz?

Bilgisayar () Tablet () Akıllı Telefon () Hepsi ()

12. Günde ortalama kaç saat internet kullanırsınız?

0-1 saat () 2-3 saat () 4-5 saat () 6-7 saat () 8 saat ve üzeri ()

13. Günde ortalama kaç saat oyun oynarsınız?

0-1 saat () 2-3 saat () 4-5 saat () 6-7 saat () 8 saat ve üzeri ()

14. Genellikle oyun oynarken hangi cihazı kullanmayı tercih edersiniz?

Bilgisayar () Konsol () Akıllı Telefon ()

15. Kaç yıllık bir sosyal medya kullanıcısısınız?

1 yıldan az () 1-2 yıldır () 3-4 yıldır () 5 yıl ve üzeri ()

16. Oynadığınız dijital oyunun türü nedir?

Aksiyon ve Macera Oyunları ()

Savaş ve Şiddet Oyunları ()

Spor ve Yarış Oyunları ()

Strateji ve Taktik Oyunları ()

Başka Oyunlar ()

Dijital Oyun Oynamıyorum ()

	Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
17. Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır.					
18. Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam.					
19. Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim.					
20. Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim.					
21. Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim.					
22. İstedğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim.					
23. Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim.					
24. Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçır.					
25. Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.					
26. Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur.					
27. Gün içerisinde birdenbire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur.					
28. Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım kalmaz.					
29. Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakınırım.					
30. Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim.					
31. Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur.					
32. Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem.					

33. Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz.					
34. Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir).					
35. Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur.					
36. Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur.					
37. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir					
38. Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim.					
39. Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalan söylediğim olur.					
40. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir.					

Ek 3: Veli Onam Formu

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı: Kırıkkale Lise Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma” adıyla, 06.06.2022-01.02.2023 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi:

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmaların yetersiz olması, gerçeğinden yola çıkarak Kırıkkale ilinde lisede okuyan öğrencilerin, dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörlerin incelenmesidir.

Araştırma Uygulaması: Anket / Görüşme / Gözlem şeklindedir.

Araştırma T.C. Millî Eğitim Bakanlığı’nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : İLYAS ŞEN

İletişim bilgileri :

*Velisi bulunduğum sınıfı Numaralı Öğrencisi
.....’in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin veriyorum.
(Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).*

.... / /

İsim-Soyisim İmza:

Veli Adı-Soyadı :

Telefon Numarası:

Ek4: Etik Kurul Onay Formu

T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI
ETİK KURULU TOPLANTISI

KARAR TARİHİ : 22.04/2022
OTURUM NO : 04
TOPLANTI SAATI : 12.30

Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu, Kurul Başkanı Prof. Dr. Ali TAŞ başkanlığında gündemdeki maddeleri görüşmek üzere toplanarak aşağıdaki kararları almıştır.

GÜNDEM 5-Aksaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi Doç. Dr. Veyzel ÇAKMAK'ın danışmanı olduğu İlyas ŞEN tarafından yürütülen " Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı: Kırıkkale Lise Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma" konulu proje başvurusunun görüşülmesi,

KARAR 5- Aksaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi Doç. Dr. Veyzel ÇAKMAK'ın danışmanı olduğu İlyas ŞEN tarafından yürütülen " Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı: Kırıkkale Lise Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma" konulu proje incelenmiş olup, Kırıkkale Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmalar Etik Kurulu Yönergesinde belirtilmiş olan Etik İlkelerine uygun olduğuna karar verildi.

BAŞKAN
Prof. Dr. Ali TAŞ

Prof. Dr. Mehmet DİKKAYA

Prof. Dr. Oğuz GÜCEL

Prof. Dr. Sevgi YURTÖNCEL

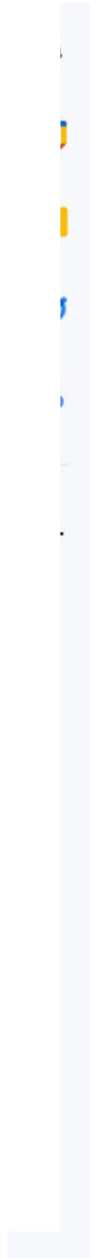
ÜYE

Prof. Dr. Oktay AKBAŞ

Doç. Dr. Kamran ŞAHİN

ÜYE

Dr. Öğr. Üyesi Fatma HIZIR ASRAV



TEZ DEĞERLENDİRME FORMU

Aksaray Üniversitesi Proje Değerlendirme Formu		
Öğrencinin Adı Soyadı:		EVET
Kapak		X
1	Proje Başlığı tutanaktaki başlıkla aynı mı?	X
2	Kapaktaki yıl doğru mu?	X
3	Kapak format kılavuzdaki kapak formatına uygun mu?	X
4	Kapakta yazılan tüm yazılar doğru olarak verilmiş mi?	X
İçindekiler		
4	Sayfa numaraları tam verilmiş mi?	X
5	Şekil, Çizelge vb. listeleri verilmiş mi? Sıralaması doğru mu?	X
6	Özet, Abstract, Giriş, Sonuçlar vb. bölümler var mı?	X
7	Yazım hataları kontrolü yapıldı mı?	X
Giriş		
8	Hazırlanan projenin önemini anlatıyor mu?	X
Özet/Abstract		
9	Kılavuza uygun mu?	X
10	Bilim kodu, sayfa adedi, anahtar kelimeler ve proje danışmanı yazıldı mı?	X
Kaynakça		
11	Kaynakların tamamına metin içinde atıf yapıldı mı?	X
12	Kaynak formatı Kılavuzdaki kaynak formatına uygun olarak hazırlanmış mı?	X
13	Atıf formatı kılavuzdaki atıf formatına uygun mu?	X
Atıf Yöntemi		APA 6 ☒ CMS ☐
Genel Değerlendirme		
14	Etik Beyan açıklaması okundu, uyuldu ve imzalandı mı?	X
15	Sayfa kenar boşluklar ve sayfa numaraları kılavuzdaki formatına uygun mu?	X
16	Paragraf boşlukları ve metin satır aralığı kılavuza uygun olacak şekilde düzenlenmiş mi?	X
17	Başlık yazımları kılavuzdaki başlık formatlarına uygun mu?	X
18	Yazı tipi ve boyutu kılavuzdaki yazı tipi ve boyutu formatına uygun mu?	X
19	Şekil, Çizelge vb. açıklama ve numaralandırmaları kılavuzdaki formata uygun olarak yazılmış mı?	X

Bu projenin tarafımdan “Proje yazım kuralları” okunarak dikkatlice hazırlanmış olduğunu ve doğabilecek her türlü olumsuzluktan sorumlu olacağımı kabul ederim.

Öğrencinin imzası