

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYON
DÜZEYLERİ İLE OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MERVE EKİNCİ

DANIŞMAN

DOÇ. DR. ÖZLEM CANAN GÜNGÖREN

EYLÜL 2023

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYON
DÜZEYLERİ İLE OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MERVE EKİNCİ

DANIŞMAN

DOÇ. DR. ÖZLEM CANAN GÜNGÖREN

EYLÜL 2023

BİLDİRİM

Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tez-Proje Yazım Kılavuzu'na uygun olarak hazırladığım bu çalışmada:

- Tezde yer verilen tüm bilgi ve belgeleri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi ve sunduğumu,
- Yararlandığım eserlere atıfta bulunduğumu ve kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değiştirmede bulunmadığımı,
- Bu tezin tamamını ya da herhangi bir bölümünü başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

Merve EKİNCİ

İTHAF

Canım annem ve babama...

ÖN SÖZ

Araştırmamın tüm aşamalarında yanımda olan ve bana yol gösteren kendisine yönelttiğim soruları titizlikle yanıtlayan, ilgi ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen sevgili danışmanım Doç. Dr. Özlem CANAN GÜNGÖREN hocama teşekkür ediyor ve saygılarımı sunuyorum.

Araştırma sürecimde yanımda olan meslektaşlarıma ve araştırmamın sonuçlarına katkı sağlayan tüm öğrencilere teşekkür ediyorum.

Hayatımın her anında her zaman yanımda olan ve her türlü destek sağlayan canım anneme ve babama sonsuz teşekkür ederim.

Son olarak çalışmam süresince sevgi ve desteğini esirgemeyen eşim Mustafa EKİNCİ ve varlıkları ile bizi mutlu eden çocuklarıma teşekkür ederim.

ÖZET

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYON DÜZEYLERİ İLE OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

Merve EKİNCİ, Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Doç. Dr. Özlem CANAN GÜNGÖREN

Sakarya Üniversitesi, 2023

Araştırmanın amacı ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeylerini incelemektir. Araştırma nicel araştırma yöntemlerinden betimsel ve ilişkisel tarama modeline göre desenlenmiştir ve uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini Kocaeli ilinde 5, 6 ve 7. sınıfta öğrenim görmekte olan 828 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmada “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği”, “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Kişisel Bilgiler Formu” kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimsel istatistik, parametrik testlerden ilişkisiz örneklem için t Testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ve Pearson Momentler Çarpım Korelasyon analizi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ile oyun bağımlılıklarının pozitif yönde orta düzeyde ilişkili oldukları, erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları ile oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilere göre yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun oynama motivasyonunun cep telefonuna sahip olanlarda, masaüstü bilgisayar kullanımında, oyun türünde aksiyon, oyun platformunda Riot Games tercih edenlerde, Valorant oyunu oynayanlarda ve günlük 4-6 saat oyun oynayan öğrencilerde daha yüksek olduğu görülmüştür. Oyun bağımlılığının 6. sınıf düzeyinde, masaüstü bilgisayar kullanımında, dijital oyun platformu kullanımında ve günlük 6 saatten fazla oyun oynayan öğrencilerde yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Dijital Oyun, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu, oyun bağımlılığı.

ABSTRACT

A STUDY OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS' MOTIVATION LEVEL OF PLAYING DIGITAL GAMES AND THEIR GAME ADDICTION LEVELS

Merve EKİNCİ, Master Thesis

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Özlem Canan GÜNGÖREN

Sakarya University, 2023

The purpose of this research is to study secondary school students' motivation levels of playing digital games and their game addiction levels. The study has been patterned according to descriptive and correlation survey model, which are methods of quantitative research, and a convenience sampling model has been used. 828 secondary school students studying in 5 th, 6 th and 7 th grades in Kocaeli Province constitutes the sample research of this study. "Motivation Scale of Playing Digital Games", "Scale of Computer Games Addiction for Children" and "Scale of Personal Information Form" have been used in this study. Descriptive statistics, T test for independent samples which is a parametric test, one-way analysis of the variance (ANOVA) and Pearson Product-Moment Correlation Analysis have been used in analysis of data. As a result of the study, it has been concluded that secondary school students' motivation of playing digital games and their addiction levels are on intermediate level and besides they are interrelated on medium level in a positive way. The male students' motivation of playing digital games and their level of game addiction have been noted as higher in comparison with the female students. Motivation of playing digital games have been concluded as higher for the students who have mobile phones, in the use of PC, and for those who choose in the game type and Riot Games on the playing platform, play Valorant games and play for 4-6 hours in a day. It has been concluded that game addiction is high on the 6 th grade level in use of PC and digital game platform and for the students who play for more than 6 hours in a day.

Keywords: Game, Digital Game, Motivation of Playing Digital Games, Game Addiction

İÇİNDEKİLER

BİLDİRİM	i
İTHAF	ii
ÖNSÖZ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar LİSTESİ	ix
RESİMLER LİSTESİ	xi
SİMGELER VE KISALTMALAR	xii
BÖLÜM I	1
GİRİŞ	1
1.1.Problem Durumu	1
1.2.Araştırmanın Amacı ve Önemi	4
1.3.Problem Cümlesi	6
1.4.Alt Problemler	6
1.5.Sınırlılıklar	7
1.6.Tanımlar	7
BÖLÜM II	8
ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	8
2.1.Oyun ve Dijital Oyun	8
2.2.Oyun Kuramları	9
2.2.1.Klasik Oyun Kuramları	10
2.2.2.Çağdaş/Modern Oyun Kuramları	10
2.2.3.Diğer Oyun Kuramları	11

2.3.Dijital Oyun Türleri	12
2.4.Dijital Oyun Platformları.....	16
2.5.Dijital Oyun Bağımlılığı.....	19
2.6. Motivasyon ve Dijital Oyun Motivasyonu	21
2.7.İlgili Araştırmalar	23
2.7.1. Ulusal Çalışmalar	23
2.7.2. Uluslararası Çalışmalar	25
BÖLÜM III	29
YÖNTEM	29
3.1.Araştırmanın Yöntemi	29
3.2.Araştırmanın Örneklemi	29
3.3.Verİ Toplama Araçları.....	34
3.3.1.Kişisel Bilgiler Formu	35
3.3.2.Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)	35
3.3.3.Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)	35
3.4.Verilerin Analizi	36
BÖLÜM IV.....	37
BULGULAR	37
4.1. Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeğine İlişkin Bulgular	37
4.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğine İlişkin Bulgular	46
4.3. DOOMÖ İle BOB Ölçeği Arasındaki İlişki	56
BÖLÜM V	58
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	58
5.1. Sonuç ve Tartışma	58
5.2. Öneriler.....	63
5.2.1. Araştırma Sonuçlarına Dayalı Öneriler	63

5.2.2. Gelecek Arařtırmalara Yönelik Öneriler	64
KAYNAKLAR.....	65
EKLER	77



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Çalışma grubunun dağılımını cinsiyete göre gösteren tablo	29
Tablo 2. Sınıf düzeyini gösteren frekans dağılım tablosu	30
Tablo 3. Öğrencilerin bilgisayar, internet aboneliği ve cep telefonu sahipliğine ilişkin frekans dağılım tablosu.....	30
Tablo 4. Oyun türü tercihlerine göre frekans dağılım tablosu.....	31
Tablo 5. Öğrencilerin en fazla oynadıklarını belirttikleri dijital oyunların frekans dağılımı tablosu.....	32
Tablo 6. Dijital oyun platformu tercihinine göre frekans dağılım tablosu	33
Tablo 7. Çalışma grubundaki öğrencilerin günde kaç saat oyun oynadıklarına ilişkin dağılım tablosu	34
Tablo 8. Dijital oyun oynama ve motivasyon düzeyleri ile alt boyutlarının betimsel istatistik değerleri	37
Tablo 9. Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalamalarının Cinsiyete Göre t-Testi Analizi	38
Tablo 10. Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalamalarının Sınıf Düzeyine Göre ANOVA Testinin Değerleri.....	38
Tablo 11. DOOMD Ölçeği Ortalamalarının Öğrencilerin Bilgisayarının Mevcutluğu Durumuna İlişkin t-Testi Değerleri	39
Tablo 12. Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının İnternet Aboneliğine Sahip Olmalarına Göre t-Testi Değerleri.....	39
Tablo 13. Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının Cep Telefonuna Sahip Olması Durumunun İlişkisiz Örneklem t-Testi Analizi Değerleri.....	40
Tablo 14. Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının Dijital Oyun Oynama Kullanım Tercihine Göre ANOVA Testi Değerleri.....	40
Tablo 15. Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının Oyun Türüne Göre ANOVA Testi Değerleri.....	41

Tablo 16. Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalamalarının En Çok Oynanan Oyuna Göre ANOVA Testi Değerleri	42
Tablo 17. Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının Kullanılan Dijital Oyun Platformu Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	44
Tablo 18. Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının Günlük Oyunda Geçirilen Süre Değişkenine Göre ANOVA Değerleri	45
Tablo 19. Dijital oyun bağımlılığı ile alt boyutlarının betimsel istatistik değerleri	46
Tablo 20. Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Cinsiyete Göre t-Testi Değerleri	47
Tablo 21. Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalamalarının Sınıf Düzeyine Göre ANOVA testi Değerleri.....	47
Tablo 22. Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Bilgisayara Sahip Olmasına Göre t-Testi Değerleri	48
Tablo 23. Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının İnternet Aboneliğine Sahiplik Durumuna Göre t-Testi Analizi Değerleri	49
Tablo 24. Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Cep Telefonuna Sahip Olma Durumu Değişkenine Göre İlişkisiz Örneklem t-Testi Analizi Sonuçları ..	49
Tablo 25. Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Dijital Oyun Oynama Kullanım Tercihine Göre ANOVA Testi Değerleri.....	50
Tablo 26. Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Oyun Türüne Göre ANOVA Testi Değerleri.....	51
Tablo 27. Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalamalarının Oyunamayı en çok tercih ettikleri oyuna göre Kruskal Wallis Testi Değerler.....	52
Tablo 28. Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Kullanılan Dijital Oyun Platformuna Göre ANOVA Testi Değerleri	54
Tablo 29. Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalamalarının Günlük Oyunda geçirilen Süreye Göre ANOVA Testi Değerleri.....	55
Tablo 30. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeyleri İle Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki İlişki.....	56

RESİMLER LİSTESİ

Şekil 1. PUBG oyunu arayüzü	12
Şekil 2. God of War oyunu arayüzü	13
Şekil 3. War Craft Oyunu arayüzü	14
Şekil 4. Farm Ville oyunu arayüzü	14
Şekil 5. Stardew Valley oyunu arayüzü	15
Şekil 6. FIFA oyunu arayüzü.....	15
Şekil 7. Candy Crush Saga oyunu arayüzü	16
Şekil 8. STEAM platformu	17
Şekil 9. Epic Games platformu.....	17
Şekil 10. Riot Games platformu	18
Şekil 11. Xbox Game Pass platformu	19

SİMGELER VE KISALTMALAR

N: Frekans

?: Yüzde

Min.: Minumum

Max.: Maksimum

Ss: Standart sapma

r: Korelasyon katsayısı

t: T-testi

sd: Serbestlik derecesi

p: Anlamlılık düzeyi

χ^2 : Ki-kare

$\bar{X}$: Aritmetik ortalama

K.T: Kareler toplamı

K.O: Kareler ortalaması

TDK: Türk Dil Kurumu

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

WHO: Dünya Sağlık Örgütü

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu

DOOMÖ: Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeği

DOOMD: Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeyi

BOBÖ: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

BOB: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

BOBD: Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyi

BOB1: Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma

BOB2: Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme

BOB3: Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma

BOB4: Bilgisayarda oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme

DOOM1: Merak ve Canlanma

DOOM2: Merak ve Sosyal Kabul

DOOM3: Oyun İsteğinde Belirsizlik



BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1.Problem Durumu

Toplumlarda farklı yaşlardaki bireylerin zamanlarını güzel, heyecan verici aynı zamanda eğlenerek geçirmelerini sağlayan ve belirli kuralları olan etkinliklere oyun denir. Özellikle çocukların zekâ ve yeteneklerinin gelişmesine yardımcı olan oyunlar aynı zamanda onların kendilerini ifade edip ilgi ve tutumlarının belirlenmesinde duyuşsal; düşünme, kavrama, algılama, problem çözme gibi bilişsel aynı zamanda fiziksel etkinliklerle psikomotor becerilerinin gelişimine katkıda bulunmaktadır (Egemen, Yılmaz ve Akil, 2004; TDK, 2023).

Arkeologların çalışmaları incelendiğinde oyun tarihinin, insanlık tarihi ile paralellik gösterdiği ve aynı düzeyde eski olduğu anlaşılmaktadır. Eski Mısır'da duvarlara yapılan resimlerde ve oyun tahtaları üzerinde sıçrayarak oyun oynayan insanların resmedildiği görülmüştür. Yine aynı şekilde Mısır'daki mezarlarda oyun tahtaları ve zarlar bulunmuş, birçok Yunan çömleklerinin üzerlerinde ise oyun tahtasında oynayanların resmedildiği görülmüştür. Bu örneklerden de yola çıkarak oyunların tarihinin insanlık tarihi ile paralellik gösterdiğini kültür aktarımında da önemli rol oynadığı görülmektedir (And, 1974).

Huizinga (2008), Homo Ludens (oyuncu insan) adlı çalışmasında oynanan oyunların kültürü oluşturduğunu ve toplumların kültürünü belirlediğini belirtmiştir. Ayrıca oyunların isteyerek gönüllü katılım sağlanarak oynanması gerektiğini, zorlama durumunda bunun bir oyun olmadığını ve oyun oynanırken günlük yaşamdan çıkılarak çocukların özgürce kendi düzenlerini oluşturduğunu belirtir. Oyun oynayanlar yorgunluklarını gidermek için günlük hayata mola vermiş olurlar. Bu molalar oyuncuları rahatlatarak onları güdüler. Huizinga (2008) ayrıca oyunda başarılı olmanın ve gerilimi sona erdirmenin önemine değinmiştir. Örneğin, bir bulmacanın çözümünde birey sonuca ulaşarak başarılı olma ve gerilimi bitirme gayesi içindedir (Huizinga, 2008). Güngörer (2021), hem kültür aktarımında hem de çocukların topluma uyum sağlayabilmesi amacıyla sosyal ve zihinsel becerileri de oyun

vasıtasıyla öğrendiklerini ve oyunun geçmişten bugüne kadar her toplum için önemli olduğunu belirtmiştir.

Geçmişte oyunlar genellikle ev, park gibi kapalı mekânlarda karşılıklı etkileşime girilerek gerçekleştirilirken günümüzde teknoloji ve internetin de gelişmesiyle tablet, telefon, bilgisayar gibi çeşitli araçlar vasıtasıyla sanal ortama geçilmiş, bu durum karşımıza dijital oyun kavramını getirmiştir (Canlı ve Demirarslan, 2020; Horzum, Ayas ve Balta, 2008). Teknolojinin ivme kazanması, şehirleşme oranının artması, sokak oyunlarının oynanacak yeterli alan ve mekânın da bulunmaması sebeplerine bağlı olarak geleneksel sokak oyunlarının yerini dijital oyunlar almıştır (Bozkurt ve Tamer, 2020). Ayrıca 2000 yılından sonra doğan ve teknolojik aletler ile içli dışlı olarak büyüyen ve “Z kuşağı” olarak adlandırılan bireylerin dijitalleşmeye daha yatkın olması sebebiyle yaşam tarzlarının da bu yönde şekillenmesiyle günümüz oyunları yerini dijital oyunlara bırakmıştır (Güngörer, 2021; Twenge, Campell, Hoffman ve Lance, 2010).

Günümüzde dijital oyunlar ilgi ve merak konusu olması sebebiyle popülerliğini korumaktadır. Bireylerin hoşça zaman geçirerek can sıkıntılarını gidermesi, oyunda başarılı olarak ödüllere sahip olma ve bir üst seviyeye geçerek takdir toplamak gibi amaçlarla oyun oynayan kişileri güdülediği söylenebilir (Tekkurşun Demir ve Hazar, 2018). Aynı zamanda internet üzerinden de bireylerin birbirleri ile evde, sokakta, yolculukta kısacası hayatın her anında etkileşim halinde oyun oynadığı görülmektedir (Demirel, Cicioğlu ve Tekkurşun Demir, 2019; Güler, 2021).

Oyun oynamayı motive eden davranışları Deci ve Ryan (2000) geliştirdikleri “Özgür İrade Kuramı” ile açıklamışlardır. Buna göre bireyler özgür ve özerk olmayı tercih ederler. Özgür ve özerk oldukları zaman ilgi duydukları alanlara yönelerek başarılı olarak motive olurlar. Bu kurama göre üç belirgin ihtiyaç olmalıdır. Bunlar özerklik (bağımsızlık), yeterlik (yeter olma durumu) ve ilişkili olma. Özerklik, kişinin kendisi için karar vermesini ve davranışlarını bu şekilde yönlendirmesini, yeterlik, bireyin çevresiyle etkileşime girerek eylemde bulunmasını, etrafını keşfederek kendi sınırlarını zorlamasını ifade eder. İlişkili olma ise kişiler ile iletişime geçerek yakın ilişkiler kurabilmeyi ifade eder (Ryan, Rigby ve Przybylski, 2006). Dijital oyun oynama sebeplerine bakıldığında ise Ryan ve ark. (2006), dijital oyunların bu üç ana ihtiyacı da karşılamakta olduğunu bu sebeple oyun oynayan bireylerin motive olarak davranışlarına devam ettiğini belirtmiştir.

Dijital oyunların özerklik ihtiyacını nasıl karşıladığını inceleyecek olursak; oyunların, oyunculara oyun hedeflerini kendilerinin belirleyerek bu yönde oyun stratejilerini oluşturmaya olanak tanıdığı görülmektedir. Oyuncular, oyun içerisinde gidecekleri yönleri ve ulaşmak istedikleri hedefleri kendi isteklerine göre belirleyerek oyuna devam edebilmektedirler. Bu şekilde özerklik ihtiyaçlarını tatmin ederek oyun oynamaya motive olmaktadır (Kavaklı, 2022).

Bir diğer ihtiyaç ise yeterlik ihtiyacıdır. Yeterlik ihtiyacında birey çevresiyle ilişkilerinde kendisinin etkili olmasını bekler. Dijital oyunlardaki mevcut yapı yeterlik ihtiyacına uygundur ve bu durum farklı hedefleri yerine getirebilme, bir üst seviyeye geçebilme, yenilenen farklı ödüller kazanabilme, gizli nesneleri bulabilme ve farklı dönütler alabilme gibi şekillerde oyuncuların kendilerini yetkin hissederek tatmin olmasını sağlar (Griffiths ve Hunt, 1995).

İlişkili olma ihtiyacını da inceleyecek olursak; bireyin kendisini bir grubun içerisinde hissedebilmesi, önemsenmesi ve sosyal ilişkilerinin tatmin edilmesi şeklinde belirtilebilir (Ryan vd., 2006). Özellikle çevrimiçi olarak oynanan oyunlarda bireyler bir takım oluşturarak karşı takımı mağlup etmeye çalışmakta aynı zamanda takım arkadaşlarıyla hem yazışarak hem de konuşarak irtibat halinde olabilmektedirler. Çevrimdışı olarak oynanan oyunlarda ise oyun bir kurgu çerçevesinde oynanmaktadır. Oyun oynayan kişi bir bölümü tamamlamak amacıyla diğer oyuncularından yardım alarak onların tecrübelerinden yararlanarak veya kendi tecrübelerini paylaşarak ilişki olma ihtiyacını karşılayabilmektedir (Kavaklı, 2022).

Tüm bu ihtiyaçları karşılayan dijital oyunların aynı zamanda oyun oynamaya ayrılan sürenin artmasıyla doğru orantılı düzeyde oyunun geliştirilmesi, bazı hedeflerin oyunda belirli süreler sonunda açılması ve belirli bir seviyeye getirilen hesapların satılarak buradan bir gelir elde edilebilmesi gibi sebeplerle, oyunlar uzun sürelerde oynanmakta ve bireyleri oyun bağımlısı haline getirebilmektedir (Horzum ve Samur, 2022). Bu noktada oyun bağımlılığı kavramının dijital oyunlar bağlamında da karşımıza çıktığını görülmektedir. Gelişen ve yenilenen teknoloji, bireylerin oynadıkları oyunları da etkileyerek dijital bir oyun sahası oluşturmuştur (Kuss ve Griffiths, 2012). Dijitalleşen oyunlar farklı türde konular ve çeşitli bileşenler içermesi sebebiyle ile her yaştan kişiye hitap etmeye başlamıştır. Bireyler boş zamanlarını dijital oyun oynayarak geçirdiklerini, dijital oyun oynarken mutlu olduklarını, oyunların dikkati üzerine çeken ve meraklandırıran yapısı gereği eğlendiklerini ve başka bireylerle de sohbet etme imkânı bulduklarından dolayı

sosyalleşerek motive olduklarını belirtmişlerdir (King ve Delfabbro, 2019). Bu sebepler dolayısıyla günümüzde dijital oyun oynama artmıştır.

Dijital oyun oynamanın artmasıyla birlikte günlük oyun oynanan sürenin artması ve oyun oynamaktan vazgeçememe gibi sorunlarda görülmektedir (Griffiths, 2009). Bu noktada karşımıza dijital oyun bağımlılığı çıkmaktadır. Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009)' e göre dijital oyun bağımlılığı, bireylerde duygusal, psikolojik ve sosyal yönden sorunlara sebep olmasına rağmen dijital oyun oynamayı durduramama ve oyun oynamaya devam edilmesidir.

Griffiths (2008), oyun bağımlılık belirtilerini 6 ölçütte belirtmiştir: tolerans, çatışma, yoksunluk, duygu durum değişikliği, dikkat, nüks etme. Bunlardan ilki dijital oyun oynamadaki süreye göz yumarak *tolerans* göstermedir. Birey uzun süreler oyun oynayarak çevresi, ailesi veya kendi ile *çatışma* haline girer. Oyun oynamaya ara verdiğinde duygu durumunda eksiklik ve *yoksunluk* hisseder. Bu durum *duygu durum değişikliklerine* de yol açabilir. Bireyin *dikkatini* oyunlar çeker. Oyunu hayatının merkezinde görür. Oyun oynarken bir seviyede başarısız olduğunda bu seviyeyi geçene kadar oyun oynamaya başa dönerek tekrar tekrar devam eder, *nükseder*. Bu ölçütler bireylerde ne kadar çok gözleniyorsa bağımlı olma düzeyi de aynı şekilde açıklanabilmektedir.

Oyun bağımlılığındaki dikkat edilmesi gereken faktör her oyun oynayan kişinin bağımlı olmadığıdır. Ancak özellikle ortaokullarda öğrenim gören öğrencilerin dijital oyunlara fazla zaman ayırdıkları görülmüştür (Doğan, 2013). Ayrıca genç bireylerin dijital oyun oynamaları ilköğretime kadar inerek hızla yaygınlaşmaktadır (Özcan ve Sengir, 2020).

Ofcom (2015)' a göre de dijital oyunlar genç bireyler arasında boş zamanların değerlendirildiği popüler bir etkinlik olarak görülmektedir. Bu durumlar sebebiyle ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesinin gerekli olduğu aynı zamanda literatürdeki eksiklikleri gidereceği ve katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

1.2.Araştırmanın Amacı ve Önemi

Dijital oyunlar bilgisayar ve taşınabilir teknolojik (telefon ve tablet gibi) aygıtlar vasıtasıyla etkileşime girilerek kullanılan ve farklı görevleri olan, bunların yerine

getirilmesinin hedeflendiği görsel yönü ağır basan yazılımlardır. Günümüzde birçok birey dijital oyun oynamakta ve bunu günlük yapılması gereken belli başlı işler statüsüne koymaktadır. Hatta bazı bireyler bu oyunları oynayabilmek için belirli temel ihtiyaçlarından (yemek yeme, uyku, tuvalet ihtiyacı) bile vazgeçmektedirler. Bireyleri bu seviyeye getiren etkenlere baktığımızda ise karşımıza eğlence, can sıkıntısından kurtulma, gerçek hayatta olmayan olağan üstü yeteneklere sahip olup bunları kullanma isteği, bir üst leveli merak ederek güdülenme gibi faktörleri görmekteyiz. Dolayısıyla bu noktada dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun oynama motivasyonu kavramları karşımıza çıkmaktadır (Tekkurşun ve Hazar, 2018).

Oyun oynayan bireyler çevresindeki arkadaşları tarafından takdir görme, oyunlardaki ödüllere sahip olma, bir üst seviyeye ulaşabilme ve sanal ortamdaki farklı güçlere sahip olabilme gibi farklı amaçlar doğrultusunda güdülenir. Dolayısıyla günümüz çağının bağımlılığı diyebileceğimiz dijital oyun oynama sebeplerinden en önemlisinin motivasyon olduğu kaçınılmaz bir gerçektir.

Bu çalışmanın amacı Kocaeli ilinde Milli Eğitim Bakanlığı' na bağlı devlet ortaokullarında öğrenim gören 5, 6 ve 7. sınıf seviyelerindeki ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi belirleyebilmektir. Çalışmaya 8. sınıf seviyesindeki öğrenciler liseye geçiş sınavına hazırlandıklarından dolayı dâhil edilmemiştir.

Çalışma, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ile oyun bağımlılıkları hakkında bilgi vermesi, özellikle oynanan dijital oyunlar, oyun türleri ve oyun platformlarının hangilerinin tercih edildiği ayrıca günlük ne kadar sürenin dijital oyunlar ile geçtiğini de belirterek bu kapsamda gelecekte yapılacak olan araştırmalara kılavuz niteliğinde olması sebebiyle *işlevsel*, dijital oyunların günümüz teknoloji çağında popülerliğinin artması sebebiyle *güncel*, alan yazında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu ile oyun bağımlılığını inceleyen çalışma olmaması sebebiyle *özgün* ve öğrencilerin dijital oyun oynama ile oyun bağımlılıklarına ilişkin aileleri, öğretmenleri ve uzmanları bilgilendirerek farkındalık kazandırması açısından da *gereklidir*.

1.3.Problem Cümlesi

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.4.Alt Problemler

- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri nedir?
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri,
 - Cinsiyete,
 - Sınıf düzeyine,
 - Bilgisayara sahip olma durumuna,
 - İnternet aboneliğine sahip olma durumuna,
 - Cep telefonuna sahip olma durumuna,
 - Dijital oyun oynama kullanım tercihine(konsol, masaüstü bilgisayar, online, mobil cihaz),
 - Oynanan oyun türüne,
 - En çok oynanan oyuna,
 - Kullanılan dijital oyun platformuna,
 - Günlük oyun süresine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
- Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyi nedir?
- Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyi,
 - Cinsiyete,
 - Sınıf düzeyine,
 - Bilgisayara sahip olma durumuna,

- İnternet aboneliğine sahip olma durumuna,
- Cep telefonuna sahip olma durumuna,
- Dijital oyun oynama kullanım tercihine(konsol, masaüstü bilgisayar, online, mobil cihaz),
- Oynanan oyun türüne,
- En çok oynanan oyuna,
- Kullanılan dijital oyun platformuna,
- Günlük oyun süresine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

1.5.Sınırlılıklar

Bu araştırma 2022/2023 eğitim-öğretim yılı Kocaeli ilinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı devlet ortaokullarında öğrenim görmekte olan ve örnekleme alınan 5, 6 ve 7. sınıfta öğrenim gören 828 öğrenci ile sınırlıdır. 8. Sınıf öğrencileri liseye geçiş sınavına hazırlandığından dolayı araştırmaya dâhil edilmemiştir.

1.6.Tanımlar

Dijital oyun: Bilgisayar ve taşınabilir teknolojik (telefon ve tablet gibi) aygıtlar vasıtasıyla etkileşime girilerek kullanılan ve farklı görevleri olan, bunların yerine getirilmesinin hedeflendiği görsel yönü ağır basan yazılımlardır (Tekkurşun ve Hazar, 2018).

Dijital oyun bağımlılığı: Kişinin oyun için ayırdığı oynama süresinin bitimine rağmen devam etmesi, oyunun yol açtığı sorunlara rağmen oynamayı sürdürmesi, etrafı ile ilgisinin azalması ve oyun oynamadığı zamanlar kendini eksik hissetmeleridir (Irmak ve Erdoğan, 2016; Yee, 2006).

Motivasyon: Kişilerin kendilerine hedef belirleyerek bu doğrultuda kendi istekleriyle çabalarak davranış göstermeleridir. (Koçel, 2003).

BÖLÜM II

ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1.Oyun ve Dijital Oyun

Oyun, insanoğlunun yaşamının her döneminde yer alan bireylerin yeteneklerini geliştiren ve onları düşünmeye sevk ederek akıl yürütmesini sağlayan, belirlenmiş kuralları olan eğlenceli faaliyetlerdir (Huizinga, 2008; Pehlivan, 2014). Oyunlar her yaştan bireyin vakit geçirdiği, eğlendiği ve yeri geldiğinde de sosyalleşebildiği ortamlardır. Özellikle çocukların en değer verdikleri ve keyif aldıkları uğraşlar olarak belirtilmekte ve onların gelişimine katkı sağlayarak yaşama hazırlamaktadır (Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut, 2016). Bu bağlamda oyunların işlevlerine bakıldığında oyunlar;

- Çocuğun çevresini tanımasını ve kendini ifade etmesini sağlar,
- Bilişsel ve zihinsel yeteneklerinin gelişerek sosyal olarak da kendini ifade etmesine olanak tanır,
- Toplumsal yaşam için deneme yanılgılarıyla öğrenmeyi sağlar,
- Gerçek hayatta istenmeyen durumların kötü sonuçlarını görerek bu durumları önler,
- Bireylerin iç dünyalarında oluşturduğu duyumsamaların gösterilmesini sağlayarak bir nevi tedavi ve rahatlamaya olanak tanır (Whitton, 2010; Huizinga, 1995).

Teknolojinin ilerlemesi, farklılaşan yaşam koşulları, kentlerdeki şehirleşme ile de sokaklarda oynanabilecek mekânların azalması ve yok olmasıyla birlikte kişiler boş zamanlarını televizyon, telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik cihazlarla geçirmektedir. Bu bağlamda karşımıza yaşamda önemli bir yer edinen dijital oyunlar çıkmaktadır (Gentile, 2019).

Dijital oyun, bilgisayar ve taşınabilir teknolojik (telefon ve tablet gibi) aygıtlar vasıtasıyla belirli kurallar çerçevesinde oynanan kişilerin, zevklerine göre strateji, aksiyon vb. türleri olan, tek başına ya da farklı kişilerle internet üzerinden bağlanarak birlikte veya çevrimdışı olarak da oynanabilen çoklu ortam uygulamalarıdır (Kılıç, 2021). Dijital oyun kavramının meydana çıkış hikâyesi 1940' lı yıllara dayanmaktadır. 1947' de T. Goldsmith Jr. ile E. Ray Mann, tüplü ekrana bağlanılarak buton kontrolleri vasıtasıyla çalışan bir oyun

geliştirmiştir ancak pahalılık ve büyüklük sebebiyle kullanıma sunulamamıştır (Ruggill, 2009). 1950 yılında bir oyuncu ve makine ile karşılıklı olarak oynanan “Tic Tac Toe” isimli oyun geliştirilmiştir. 1951 yılında ise oyuncu bir bilgisayara karşı oynanabilen oyunlar üretilmiştir. 1958 yılında önemli bir gelişme olarak görülen ve oyuncuların karşılıklı olarak birbirleriyle oynayabileceği “Tennis for Two” isimli oyun Willy Higinbotham tarafından üretilmiştir (Monnens ve Goldberg, 2015). İlerleyen yıllarda teknolojiye gelişmeler ve bilgisayar boyutlarının da küçülmesiyle birlikte ilk dijital bilgisayar oyunu “Space War” geliştirilmiştir. Bu oyunun üretilmesiyle birlikte yeni nesil oyunların önü açılmış 1965 yılında bilgisayar ile etkileşimli oynanabilen futbol oyunu, 1967 yılında televizyona bağlanan oyun konsolu “Brown Box” üretilmiştir. 1972 yılında dijital oyunların evlerde oynanabilmesine imkân sağlayan “Magnovox Oddyssey Sistem” tanıtılmıştır ve üretici firma ilerleyen yıllarda adını “Atari” olarak değiştirmiştir. 1977 yılında “Atari 2600” ile televizyonlar vasıtasıyla ister renkli ister siyah beyaz oynanabilen oyun tanıtımı yapılmıştır. 1980 yılında ise “Pac Man ” oyunu kullanıcılara sunulmuştur. 1981’ de “Jump Man” olarak tanıtılan ancak daha sonraki yıllarda “Mario” adıyla devam eden oyun karakteri oluşturulmuş ve oyun sektörüne dâhil olmuştur. 1983 yılında çok oyuncu ile oynanan oyunlar geliştirilmiş, 1985 yılında evlerde kullanılabilecek oyun sistemleri piyasaya sürülmüştür. 1990 yılında Microsoft tarafından Windows 3.0 da iskambil oyunu kullanıma sunularak bilgisayar oyunları kavramına da bir giriş yapılmıştır. 1994 yılında ilk cep telefonu oyunu olan “Tetris”, 1997 yılında ise Nokia firması tarafından “Snake” oyunu uzun yıllar sevilerek oynanmıştır. 2000’ li yıllarla birlikte teknolojinin gelişmesiyle yüksek çözünürlük sağlayan gerçek hayatın simülasyonu niteliğinde olan oyunlar, çeşitli oyun konsolları ve oyun platformları oyun pazarında yerini almıştır (Argün, 2019; Yılmaz, 2022).

2.2.Oyun Kuramları

Alan yazın incelendiğinde oyun üzerine düşünüldüğü ve çeşitli kuramların oluşturulduğu görülmektedir. Bu kuramları üç ana başlık altında toplayacak olursak bunlar klasik oyun kuramları, çağdaş/modern oyun kuramları ve diğer oyun kuramları olarak sınıflandırabiliriz (Özyürek, Şahin ve Gündüz, 2018).

2.2.1.Klasik Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramcıları, oyunları fiziksel ve iç motivasyonel olarak değerlendirerek ele almış ve bu yönde çalışmışlardır. Bunları 4 başlık altında inceleyebiliriz.

- *Fazla Enerji Kuramı:* Spencer' ın temsilcisi olduğu bu kuramda, oyun bireyde fazla bulunan enerjiyi harcamak amacıyla oynanır. Çocuk rahatsızlık duyduğu bu enerjiyi atarak rahatlar ve dengelenir. Spencer oyun oynayan çocuğun sağlıklı olduğunu belirtmiştir (Arıcı Doğan, 2022).
- *Dinlenme Kuramı:* Bu kuram Spencer' ın Fazla Enerji Kuramı' nın tam tersini savunur ve bireyin fazla enerjiyi atmak yerine azalan enerjiyi tazelemek amacıyla oyun oynaması gerektiğini belirtir. Kurama göre günlük yaşam bireyleri yorar kişinin dinlenmesi ise farklı etkinlikler ile uğraşmasıyla mümkündür (Baykoç Dönmez, 2000; Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).
- *Öncül Deneme Kuramı:* Kuram savunucusu Karl Gross' dur. Oyunları çocuğun gelecek yaşantısının hazırlığı olarak belirtmiştir. Çocuk, oyun oynayarak deneme yanımlarla yaşam için çeşitli beceriler kazanır ve kendini fark etme yetisine sahip olur (MEB, 2014).
- *Yineleme (Bağlantı Kurma) Kuramı:* Stanley Hall' ın savunucusu olduğu bu kuram Karls Gross' un Öncül Deneme Kuramı' nın tam tersini savunarak kuramı evrim teorisi ile açıklamaya çalışmış gelecek yaşam ile hiçbir alakasının olmadığını ve çocuğun geçmişte geçirdiği ilkel aşamaları tekrarladığını onları canlandırıldığını belirtir (Koçyiğit vd., 2007).

2.2.2.Çağdaş/Modern Oyun Kuramları

Çağdaş oyun kuramlarında gelişim özellikleri dikkate alınarak oyun içerikleri ve nasıl oynandıkları incelenmiş ve bu yönde açıklama yapmaya çalışılmıştır.

- *Freud' un Kuramı:* Bu kuram oyunlarda bireyin bilinç dışındaki duyumsamalarını ve heveslerinin ortaya çıktığını oyun oynarken çocukların gerçek yaşam deneyimlerini yansıttığını belirtir. Ayrıca Freud, çocukların en özgür olduğu yerin

oyunlar olduğunu gerçek yaşamda yapamadıkları ve gösteremedikleri davranış ve tutumları oyunlar sayesinde gösterdiklerini belirtmiştir (Freud, 1909).

- *Jean Piaget Oyun Kuramı:* Piaget kuramı bilişle ilgili olarak açıklamış ve çocukların oynadıkları oyunların çeşitli zihinsel süreçlerle ilerleyip farklılaştığını belirtmiştir.
 - *0-2 Yaş Duyu Motor Oyun Dönemi:* Bebeğin ilkel davranışlarını kapsayan basit el hareketleri ile gözüyle takip etme gibi davranışlara bağlı olarak gelişen oyunları kapsayan dönemdir.
 - *2-7 Yaş Sembolik Oyun Dönemi:* Bu dönemde çocuk yaşamda karşılaştığı olayları sembolleştirerek, yeri geldiğinde de farklılaştırarak oyunda kullanır.
 - *7-12 Yaş Kurallı Oyun Dönemi:* Üst seviyede oyun oynama dönemidir. Önceden belirlenen kurallar çerçevesinde oyun oynanmalı ve kurallara uyulmaması sonucunda da verilecek cezaların olduğu dönemdir (Gündüz, Aktepe, Uzunoğlu ve Gündüz D., 2017; Piaget, 1999).
- *Vygotsky Kuramı:* Kuram oyunu çocuğun tüm büyüme evreleriyle ele almış, oyunun toplumsal yaşam tecrübeleri ile ilişkili olduğunu belirtmiştir. Çocuk gerçek hayatta karşılaştığı durumları oyunlarda kullanır ve olumsuzluklardan kaçınır (Yokuş ve Konokman, 2019).

2.2.3.Diğer Oyun Kuramları

- *Huizinga Kuramı:* Oyunu kendine özgü kurallarla farklı mekanlarda oynanan gönüllü olarak katılımın sağlanması ile uğraşarak yapılan aktiviteler olarak tanımlamıştır (Koçyiğit vd., 2007).
- *Berlyne Kuramı:* Oyunların bireyin içinden gelen istekler ile davranışa dönüşerek devam etmesini ifade eder (MEB, 2014).
- *Sutton-Smith Kuramı:* Oyunların toplumun kültürüyle ve zamansal olarak değişip geliştiği üzerinde durmuştur (Argün, 2019).
- *Helenko Kuramı:* Bireylerin oyunlar sayesinde gerçek hayatta yaşadığı olumsuzluklardan kaçındığını ve oyunun birey ile çevresi arasında ilişkili olduğunu belirtmiştir (MEB, 2014; Arıcı Doğan, 2012).

2.3.Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar, çeşitli kaynaklarda farklı şekillerde incelenmişlerdir. Bu sınıflandırmalar yapılırken genel olarak oyunun tasarımı, içeriği, amacı ve teması dikkate alınmıştır.

- *Aksiyon:* Aksiyon oyunları, oyuncuların reflekslerini, dikkatlerini ve klavye, fare gibi oyun oynarken kullandıkları donanımlarda da kullanım becerilerinin gösterilmesi gerektiği fiziksel zorluk içeren video oyunlarıdır. Ayrıca bu oyunlarda karakterler farklı oyuncularla ekip/takım halinde çalışabilmekte ve bir savaşın içinde olmakta çeşitli silah aletleri/ekipmanlarıyla hayatta kalma mücadelesi vermektedirler. Call of Duty, Warfire ve PUBG bu oyunlara örnektir (Kılıç, 2021; Oxford, 2018).



Şekil 1. PUBG oyunu arayüzü

- *Macera:* Macera oyunları, genellikle bir hikâye üzerinden giderek oyuncuların çeşitli şifreleri veya bulmacaları çözmesini isteyen, oyuncuların reflekslerini daha az kullandıkları ve karakterleri yönlendirdikleri onları herhangi bir sorundan kurtarmalarının beklenildiği video oyunlarıdır. Oyunların bölümleri geçildikçe bölüm aralarına hikâyeler eklenerek oyunun nasıl devam edeceği ve oyundaki karakterin nasıl bir sorun içerisinde olduğu belirtilerek oyuncuların bu problemi çözmesi ve oyuna devam etmesi beklenir. Bu oyunlara örnek olarak Roblox ve God of War verilebilir (Spacey, 2019; Taştekin, 2019).



Şekil 2. God of War oyunu arayüzü

- *Strateji*: Strateji oyunları, oyuncuların fiziksel maharetlerinden ziyade zihinsel olarak düşünme gücüne önem veren dijital oyunlardır. Oyunculardan, karşıdaki kişilerin, toplulukların veya yapay zekânın atılımlarını önceden düşünebilmeyi ve buna göre planlamalar yaparak oyuna devam etmesi beklenir. Bu oyunlara örnek olarak Satranç, League of Legends ve World of Warcraft verilebilir (Hurst, 2015; Ural, 2009).



Şekil 3. World of Warcraft Oyunu arayüzü

- *Simülasyon:* Simülasyon oyunları, gerçek yaşamı, herhangi bir binayı, inşaatı, tarlayı veya bir aracı simüle ederek çeşitlenmektedir. Gerçek yaşam simülasyonlarında, oyuncuların kendi belirledikleri bir karakter üzerinden oyuna devam etmelerini ve yine aynı şekilde karakterlerinin neredeyse akla gelebilecek tüm özelliklerini belirleyebilmelerine (karakterin fiziksel özellikleri, sevdiği renkler, yemekler, karakterin mesleği, yürüyüş tarzı, vb.) olanak tanıyarak, oyuna karakterin sevdiği özelliklere göre devam etmesini sağlayan video oyunlardır. Bu oyunlara örnek olarak The Sims ve Farmville verilebilir (Prensky, 2001).



Şekil 4. Farm Ville oyunu arayüzü

- *Rol Yapma:* Rol yapma oyunlarında, karakterinizin yeteneklerine ve özelliklerine göre hareket ederek, belirtilen görevlerin tamamlanmasının gerektiği, genellikle bilimkurgu ve fantastik tasarımlara sahip video oyunlarıdır. Oyuncular belirtilen görevleri tamamladıkça karakterlerinin yetenek, güç, hız gibi özellikleri gelişmiş olur. Böylece sonraki levele geçebilirler. Bu oyunlara örnek olarak Stardew Valley ve Witcher 3 verilebilir (Üçgül, 2006).



Şekil 5. Stardew Valley oyunu arayüzü

- *Spor*: Spor oyunları, bir spor dalına ait müsabakaları dijital ortamda simüle ederek oynanmasını mümkün kılan video oyunlarıdır. Bu müsabakalara örnek olarak futbol, basketbol, olimpiyat oyunları ve araba yarışları verilebilir (Kılıç, 2021; Matthews, 2018).



Şekil 6. FIFA oyunu arayüzü

- *Bulmaca*: Bulmaca oyunları, oyuncuların dikkat, hafıza ve mantık gibi zihinsel yeteneklerinin kullanılmasının beklenildiği, oyundaki eksik kısımların veya örüntülerin istenilen şekilde tamamlanarak bölümlerin tamamlandığı ve seviyeler

ilerledikçe zorlaşan oyunlardır. Candy Crush Saga ve Kelime Bulmaca oyunları örnek olarak verilebilir (Köse, 2013; Spacey, 2019;).

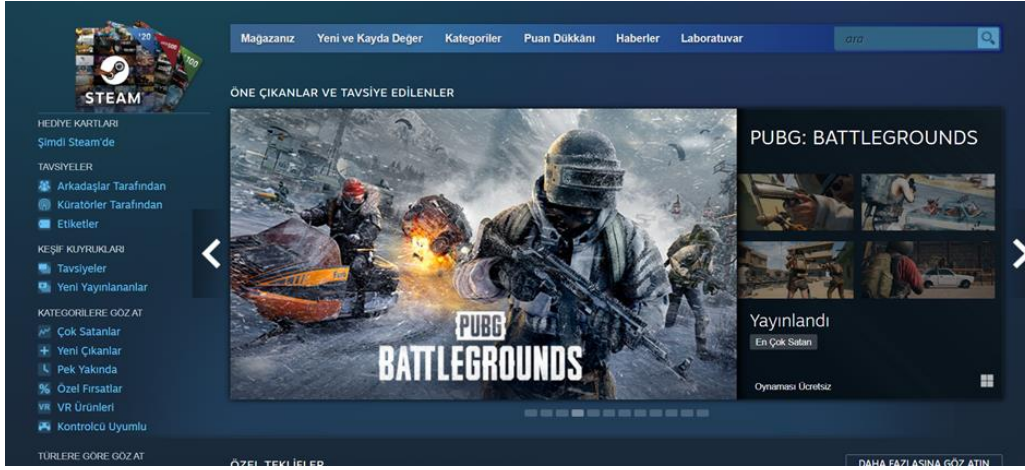


Şekil 7. Candy Crush Saga oyunu arayüzü

2.4.Dijital Oyun Platformları

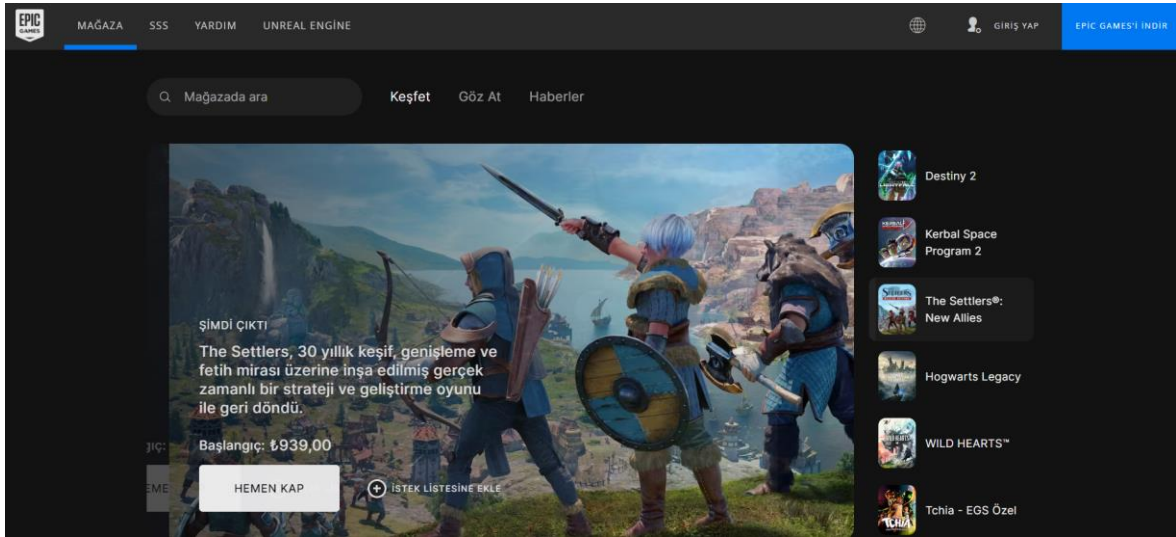
Bireylerin oyun oynamak amacıyla kullandıkları, oyunların satıldığı dijital mağazalar dijital oyun platformu olarak adlandırılmaktadır. Dijital oyun platformları sayesinde kullanıcılar, oyunları CD/DVD kullanmadan veya sitesinden indirmeye gerek olmadan platformlar vasıtasıyla satın alabilir, güncelleyebilir, yeni oyunları keşfedebilir ve görüntüleyebilirler. Bu platformlar dijital oyun pazarı ihtiyacını giderebilmek amacıyla kullanılan yazılımlardır (Mattos, 2022).

- **STEAM:** Valve oyun firması tarafından geliştirilmiş olup özellikle çevrimiçi oyunlarda kullanılan dijital oyun platformudur. STEAM platformunu diğer platformlardan ayıran niteliklere baktığımızda bunlar; oyuncuların, oyunlar hakkında inceleme yazısı yazıp paylaşabilmesi, oyunlar hakkında yorumlar yapabilmesi, bir oyun topluluğunu veya yayıncıyı takip edebilmesi ve oyun arkadaşlarıyla sohbet imkânı tanıyarak sosyalleşme imkânı sunması özelliklerini gösterebiliriz (Coşkun ve Öztürk, 2016). STEAM platformu arayüzü Şekil 8’ de gösterilmiştir.



Şekil 8. STEAM platformu arayüzü

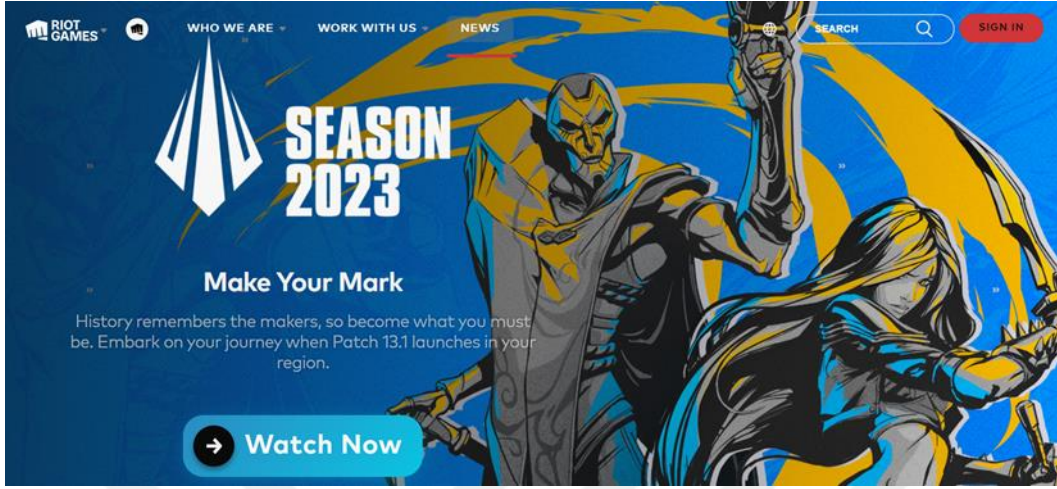
- *Epic Games*: Tim Sweeney tarafından 1991’ de Potomac Computer Systems olarak kurulmuş olup daha sonra adı Epic Mega Games olarak değiştirilmiştir. Sonraki yıllarda şirketin ismi Epic Games olarak yenilenmiştir. Epic Games de STEAM gibi bir oyun kütüphanesidir. Bu platform üzerinden bazı oyunlara ücretli bazılarına ise ücretsiz olarak ulaşabilirsiniz (Petite, 2023).



Şekil 9. Epic Games platformu arayüzü

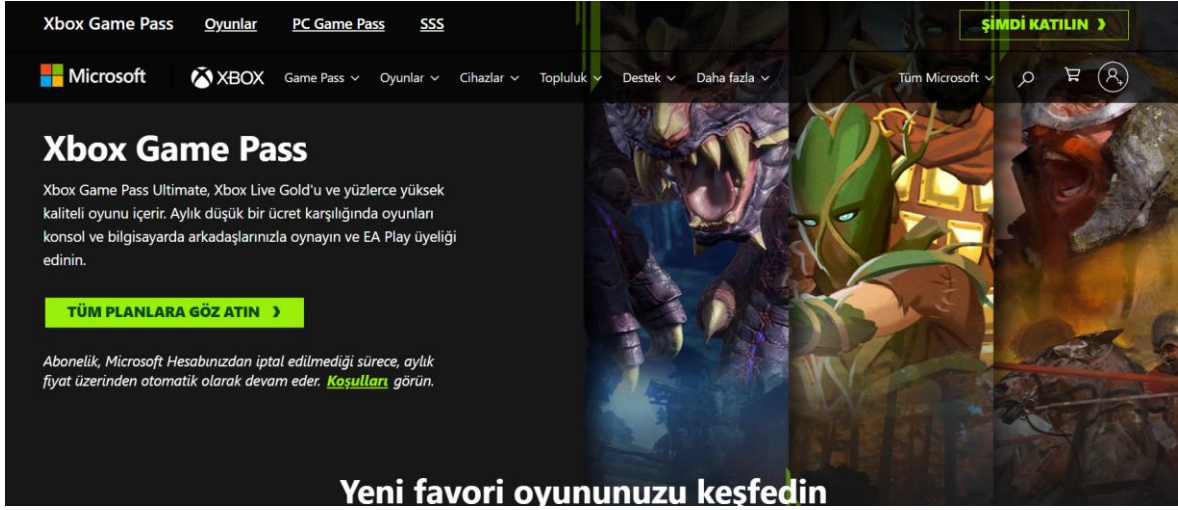
- *Riot Games*: Riot Games, 2006 senesinde B. Beck ve M. Merrill tarafından kurulmuş olup, şimdi ise Çinli Tencent Holding’ e ait olan bir dijital oyun

platformudur (Riotgames, 2023). Şekil 10’ da Riot Games platformuna ait giriş ekranı verilmiştir.



Şekil 10. Riot Games platformu arayüzü

- *Xbox Game Pass*: Microsoft firması tarafından 2017 yılında aylık abonelikler ile oyunculara hizmete açılmıştır. Bu platforma baktığımızda diğerlerinden farklı olarak her oyun için ayrı bir ücret yerine aylık olarak ücretlendirilmiştir ayrıca platformda üç farklı abonelik mevcuttur. Bunlar bilgisayar, konsol ve ultimate olarak adlandırılmıştır. Bilgisayarda oyun oynamak isteyen kullanıcılar bilgisayar seçeneğini, Xbox oyun konsoluna sahip olup sadece konsolda oynamak isteyen kullanıcılar ise konsol seçeneği ile devam etmektedirler. Ultimate aboneliğine baktığımızda ise hem bilgisayar hem de konsol aboneliklerine sahip olmak isteyen kullanıcıların bunları ayrı olarak satın almadan bu seçeneği kullanarak oyun kütüphanelerine erişebilmektedirler. Ayrıca Ultimate aboneliğinin bir özelliğinin de kullanıcılara Xbox Live Gold aboneliği açarak oyuncuların çevrim içi çok oyunculu oyunlara ulaşma imkânı sağlamasıdır (Sel, 2021; Teknosa, 2023). Şekil 11’ de Xbox Games Pass platformu giriş ekranı verilmiştir.



Şekil 11. Xbox Game Pass platformu

2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık, etken bir maddenin veya bir davranışın ruhen, bedenen veya karşılıklı ilişkilerde problemlere sebep olmasına karşın bu maddenin veya davranışın sürdürülmesi; bu durumun ortadan kaldırılmak istenmesine rağmen baş edememek olarak tanımlanmaktadır. Bağımlılık kavramı genellikle kimyasal maddelerin kullanımı olarak düşünülmektedir ancak davranışsal bağımlılıkla benzerlik göstermektedir. Her iki bağımlılık türünde de birey yaptığı davranışları kontrol edemez ve olumsuz yönlerinin farkında olmasına rağmen bu davranışları sürdürür. Davranışsal bağımlılıklara örnek olarak; alışveriş yapma, yemek yeme, televizyon izleme, internette gezinme ve dijital oyun oynama gibi davranışlarda aşırıya kaçılması verilebilir (Egger ve Rauterberg, 1996; Griffiths, 2008; Henderson, 2001).

Dijital oyun bağımlılığı, kişinin oyun için ayırdığı oynama süresinin bitimine rağmen devam etmesi, oyunun yol açtığı sorunlara rağmen oynamayı sürdürmesi, etrafı ile ilgisinin azalması ve oyun oynamadığı zamanlar kendini eksik hissetmesi olarak tanımlanabilir (İrmak ve Erdoğan, 2016; Yee, 2006). Dünya Sağlık Örgütü (WHO), dijital oyun oynama bağımlılığını oyun oynamada kontrol bozukluğu olarak nitelendirmiştir (WHO, 2018).

Godwin (2018), dijital oyunların çocukları, ödül, takdir, başarıma isteği, güç, rakibine karşı başarılı olma isteği ve bir üst bölüme geçme gibi faktörlerle etkilediklerini, bu sebeple daha fazla haz duyan çocukların dopamin seviyesinin yükseldiğini ve dijital oyunlardan vazgeçemez bir hale geldiğini hatta oyun oynamanın bırakılması istendiğinde ani öfke

patlamalarının yaşandığını belirtmektedir. Ulusoy (2008) 'a göre oyun oynarken hissedilen başarı ve üstünlük, mutluluk hormonunun üretilmesiyle bağımlılığa neden olur. Sürekli dijital oyun oynayarak mutlu olan birey dijital oyunlar ile mutluluk durumu arasında ilişki kurarak bu duruma alışır ve oyun oynamayı bıraktığı zaman kendini mutsuz hisseder ayrıca başka uğraşlarla da mutlu olamaz (Horzum vd., 2008).

Dijital oyun oynamaya devam etmenin sebeplerine bakıldığında öncelikle eğlenceli olması ve duygusal gerilimleri azaltarak kişilerin rahatlamalarına yardımcı olmasını görmekteyiz. Ayrıca bireylerin oyun bitiminde kendilerini daha zeki hissettikleri görülmüştür (Kurt, İnce ve Arslan, 2014). Chiu ve ark. (2004), dijital oyunlarındaki grafik özelliklerinin bireylerde merak ve heyecan uyandırdığını ayrıca kişiselleştirilebilir oyuncu özelliklerinin de dijital oyun oynamayı güdülediğini belirtmiştir.

King ve Delfabbro (2009), dijital oyunların özellikle online olarak oynandığında, bireylerin birbirleriyle iletişim kurmasına izin vererek onlara sosyal bir iletişim ortamı sağladığını belirtmiştir. Ayrıca Li ve Wang (2013), oyun ortamındaki iletişimin gerçek hayattaki iletişimden daha kolay olduğunu, Karacaoğlu (2019) ise aile içindeki iletişimsizliğin ve olumsuz iletişimin dijital oyun bağımlılığına sebep olduğunu belirtmiştir.

Oyun bağımlılığı ile akademik başarıyı inceleyen çalışmalara bakıldığında oyun bağımlılığının akademik başarıyı negatif yönde yordadığı görülmüştür (Gentile vd., 2011; Anderson ve Dill, 2000; Vural, 2022). Kurtbeyoğlu (2018), kişileri başarıma ihtiyacının oyunlara yönlendirdiğini dolayısıyla bireylerin oyunlarda bu ihtiyacı gidermek isteyeceklerini belirtmiştir.

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) 2021 sayısal verileri incelendiğinde 6 ile 15 yaşlarındaki çocukların dijital oyun oynama oranı %36 ve bu grubun %46,1' inin erkek çocukları olduğu belirtilmiştir. Ayrıca bu yaş grubundaki çocukların %97,7 'sinin haftanın her günü veya haftada en az 1 gün bilgisayar oyunu oynadığı belirtilmiştir (TÜİK, 2021). Bülbül vd.(2018), küçük yaşta teknolojik cihazlarla karşılaşarak dijital oyun oynamanın, Van Rooij vd. (2011), Gentile (2009) ise oyunlarda fazla zaman geçirmenin oyun bağımlılığı riskini arttırdığını belirtmiştir.

Dijital oyun bağımlılığının etkilerine bakıldığında, bireylerde davranış bozuklukları, sinirli ve agresif tavırlar, sosyal ilişkilerde bozulmalar, özellikle oyun oynamaya fazla vakit ayrıldığından dolayı bel, boyun, sırt ağrıları, fiziksel aktivitelere zaman ayıramama sebebiyle kilo alımı gibi birçok fiziksel, toplumsal ve psikolojik probleme sebep olduğu

görülmüştür (Baldemir ve Övür, 2021; Güney, 2017; Vural, 2022). Dolayısıyla dijital oyunlara yönelik ilginin artması ve dijital oyun bağımlılığının olumsuz yönleri dikkate alındığında dijital oyun bağımlılığıyla ilgili toplumsal farkındalık oluşturulmasının ve buna uygun önlemler alınmasının gerekliliği her geçen gün artmaktadır.

2.6. Motivasyon ve Dijital Oyun Motivasyonu

Motivasyon kelimesinin kökeni ve anlamına bakıldığında motive etmek fiilinden türediği ve Türk Dil Kurumu tarafından isteklenmek, güdülenmek anlamlarına geldiği görülmektedir (TDK, 2023). Burada karşımıza çıkan güdülenmek ise bir amaç için harekette bulunma durumunu ifade eder. Motivasyon güdülerin etkisi ile ortaya çıkar ve alan yazında farklı tanımlamaları mevcuttur. Bu tanımlamalara baktığımızda motivasyonun aşağıdaki gibi tanımlamalarının olduğunu görmekteyiz. Motivasyon;

- İnsanı davranış göstermeye yönlendiren, davranışların derecesini belirleyen ve davranışın süreklilik durumunu ve ne şekillerde yönlendirileceğini belirten iç ve dış sebepler ile düzenekler bütünü (Arik, 1996),
- Kişilerin belli hedefler çerçevesinde isteyerek bu yönde davranış ve çaba göstermeleri (Koçel, 2003),
- Kişinin belli hedefler doğrultusunda kendisini değerlendirmesi ve harekete geçerek, amacını gerçekleştirme amacıyla benliğinde güç hissetmesi (Altinkurt, Yılmaz ve Erol, 2014).
- İnsanları istenilen özelliklere uygun olarak verilen görevleri yapması için etkileyerek, bireyin harekete geçmesini sağlayan tesir etme durumu (Güney, 2000).
- Bireyleri istekleri doğrultusunda işlere yönlendiren; içerisinde dürtüleri, istekleri, gereksinimleri, arzu ve ilgileri bulunan genel bir tanım (Çetinkaya, 2018)

olarak tanımlanmaktadır. Tanımlardan da yola çıkarak motivasyonun davranışı yönlendirme ve davranışı canlı tutma olmak üzere iki ana işlevinin olduğu görülmüştür (Yavuz, 2006). Ayrıca motivasyonu çeşitli özellikleri bakımından sınıflandırabiliriz. İlk olarak türlerine göre fizyolojik güdüler (birincil güdüler) ve sosyal güdüler (ikincil güdüler), kaynağına göre içsel motivasyon ve dışsal motivasyon ve süreklilik durumuna göre de durumluk ve sürekli güdü olarak ikiye ayrılmaktadır. *Fizyolojik güdüler (Birincil güdüler, Temel İhtiyaç güdüler)*: Fizyolojik güdüler, öğrenilmemiş, birincil hedefi olan

güdüler olarak da adlandırılırlar. Susuz kalmak, açlık ve uyku ihtiyacı bu güdülere örnektir. Vücuttaki bazı fizyolojik eksikliklerden kaynaklanır. Bu güdülerin doğuştan geldiğini ve yaşam boyunca devam ettiğini belirtebiliriz (Ercoşkun ve Nalçacı, 2005).

- *Sosyal Güdüler (İkincil Güdüler, Toplumsal Güdüler):* Bu güdüler diğer bireyleri de içine alarak kapsama alanını genişletir. Toplum içinde ortaya çıkar ve öğrenilmiş veya öğrenilmemiş olabilir. Bu güdülere örnek olarak bir arada yaşama ve başarıyı verebiliriz. Topluluk halinde yaşama güdüsü öğrenilmemiş bir güdüyken, başarılı olma öğrenilmiş bir güdüdür (Akbaba, 2006).
- *İçsel ve Dışsal Motivasyon:* Bireyin kendi isteği doğrultusunda yöneldiği ve yapmak istediği durumlara karşı harekete geçerek çabaladığı ve başarmak istediği güdülenme türüdür. İçsel motivasyonun kaynağına baktığımızda bunun bireyin kendi benliğinden ortaya çıktığını, ilgi duyduğu durumlara karşı ihtiyaç, istek, azim, merak gibi özelliklerinin ön planda olduğunu dışsal hiçbir uyarıcı olmadığını görürüz. Dışsal motivasyona baktığımızda ise davranışın sebebinin dışarıdan gelecek olan herhangi bir dış uyarıcı tarafından hareketlendirildiği görülmektedir (Hoy ve Miskel, 2015).

İki motivasyon çeşidi karşılaştırıldığında, en önemli farkın içsel motivasyonun daha uzun süreceğidir zira dışsal motivasyondaki uyarıcılar ortadan kalktıktan sonra birey beklenen durumu gerçekleştirmek için çaba sarf etmeyecektir. Dışsal motivasyonda birey dışarıya bağımlıdır dışarıdan gelecek olan uyarıcı bireyi kontrol eder ancak içsel motivasyonda birey kendi istediği şekilde harekete geçme halindedir. Buradan hareketle içsel motivasyonun dışsala göre daha etkili olduğuna ulaşabiliriz zira bireyin benliğinden gelen istek ve azim ile çalışması dışarıdan gelecek olan herhangi bir uyarıcıdan daha güçlüdür (Aslan ve Doğan, 2020; Gömleksiz ve Serhatlıoğlu, 2013).

- *Durumluk ve Sürekli Güdü:* Durumluk güdü, bireyin belli koşullar altındaki duruş biçimidir ve geçicidir, sürekli güdü ise her zaman geçerliliğini devam ettirir yani kalıcıdır (Yavuz, 2006). Örneğin sınavını vermek amacıyla çalışan öğrencinin güdüsüne durumluk, dersini ve konuyu öğrenmek amacıyla çalışan öğrencinin güdüsüne ise sürekli güdü diyebiliriz.

Dijital oyun oynama motivasyonunu incelediğimizde ise oyunların puan kazanma, can kazanma hakkı, oyun oynarken işe yarayan herhangi bir aleti verme, bir sonraki bölüme geçme gibi çeşitli ödüller, diğer bölümleri merak etme sebebiyle görme isteği, farklı

oyuncularla yarış içerisinde olma nedeniyle kazanma isteğinin bulunması, can kaybı veya ceza alma gibi çekinme davranışlarının bulunması sebebiyle de bireyleri oyuna yönelik güdülendirmektedir (Akkemik, 2007). Ayrıca dijital oyunların özellikle çocuklar ve gençler arasında popülerliğinin artması, gelişen teknolojiyle görüntü, ses gibi faktörlerin iyileştirilmesi dijital oyunların cazibesini de arttırmıştır.

Çamsarı (2013)' ya göre özellikle 2000 yılı ve üzeri doğan çocuklar, teknolojik aletler ile birlikte büyümeleri sebebiyle teknolojiye daha yatkındırlar. Teknolojinin hızla ilerlemesinin de bir neticesi olarak çocuklar arasında dijital oyun oynama yaygınlaşmaktadır (Özcan ve Sengir, 2020). Whitton (2012), oyunların bireyleri çeşitli ödüller ve içinde barındırdığı gizemli, ilginç kurgular vasıtasıyla güdüleyerek süreklilik kazandırdığını, Özcan ve Sengir (2020) ise, dijital oyunların ve oyun platformlarının bireyleri gerçek yaşamdan kopararak içine aldığını ve bireylerin sanal dünyanın büyüüne kapılarak motive ettiğini belirtmişlerdir.

2.7. İlgili Araştırmalar

2.7.1. Ulusal Çalışmalar

Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin (2019), çalışmalarında ortaokulda eğitim gören 279 öğrenci ile dijital oyun bağımlılıkları ve saldırganlık düzeylerinin ilişkisini incelemişlerdir. Araştırma sonucunda, oyun oynama süresinde sınır olmayan, dijital oyun oynama süresi fazla olan ve fiziksel aktiviteye katılmayıp düzenli spor alışkanlığı da olmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlık seviyelerinin ve saldırgan davranışlarının yüksek olduğu belirtilmiştir.

Özcan ve Sengir (2020), araştırmalarında grafik tasarımı bölümündeki öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarını incelemişlerdir. Araştırmada, dijital oyun oynama motivasyon düzeyinin erkek öğrencilerde daha yüksek seviyede olduğu belirtilmiştir. Ayrıca ebeveynleri dijital oyun oynayan öğrencilerden yalnızca annesinin dijital oyun oynaması öğrencilerin, dijital oyun oynama motivasyon düzeyini etkileyerek daha yüksek seviyede olduğu belirtilmiştir.

Kılıç (2021), dijital oyun oynayan 13 ile 51 yaş aralığındaki 302 kişiden oluşan çalışmada dijital oyun bağımlılığı faktörü ile dijital oyun oynama motivasyonunu çeşitli duygu ve davranışları nasıl etkilediğini incelemiştir. Araştırma sonucunda, dijital oyun bağımlılığı faktörü ile dijital oyun oynama motivasyonunun pozitif yönde ilişkili olduğu sonucuna varmıştır.

Güler (2021), çalışmada lisede eğitim gören öğrencilerin dijital oyun oynama ve fiziksel aktiviteye katılma motivasyon düzeylerini incelemiştir. Çalışmada, erkek öğrencilerin ve 10. sınıftaki öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonunun yüksek seviyede olduğu, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun arttıkça dijital oyun oynama motivasyonunun düştüğü sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin ebeveynlerinin eğitim seviyesi arttıkça dijital oyun oynama motivasyonunun düştüğü fiziksel aktiviteye katılım motivasyonunun arttığı belirtilmiştir.

Erkılıç (2021), çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını incelemiştir. Araştırmada erkek öğrencilerin, 7. Sınıf düzeyindekilerin, 3 ve daha çok kardeşi olanların daha az kardeş sayısına sahip olanlara göre oyun bağımlılığının daha yüksek olduğuna ulaşılmıştır. Ayrıca çalışmada dijital oyun oynayarak geçen süre, dijital oyun oynama isteği süresi ve kesintisiz oyun oynama süresinin artış göstermesiyle oyun bağımlılık düzeyinin de arttığı görülmüştür.

Yılmaz Bingöl ve Eker (2021), çalışmada ergenlerin dijital oyun bağımlılığının boş zaman ve can sıkıntısı ile ilişkisini araştırmıştır. Çalışmada cinsiyete göre erkeklerin, otoriteyle yetiştirildiklerini düşünenlerin ve akademik başarıları düşük olanların dijital oyun bağımlılık düzeyinin diğerlerinden yüksek olduğuna ulaşılmıştır. Ayrıca ergenleri dijital oyun bağımlılığından koruma noktasında aileye önemli görevler düştüğü belirtilmiştir.

Kolçak ve Çakır (2022), araştırmasında ortaokuldaki öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonunun fiziksel egzersiz durumları üzerindeki etkisini çeşitli değişkenler ile karşılaştırarak incelemiştir. Çalışma 335 öğrenci katılımından oluşmuştur. Cinsiyet değişkenine göre erkeklerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyinin daha yüksek ve günlük dijital oyun oynanan süre artış gösterdikçe dijital oyun oynama motivasyonlarının da arttığı bu sebebe bağlı olarak da beden kitle indeksinin yükseldiği görülmüştür.

Yılmaz, B. (2022), araştırmasında öğrencilerin dijital oyun motivasyonları ile oyun oynama davranışlarını farklı zamanlarda incelemiştir. Çalışma ortaöğretimde eğitim gören 300 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırma sonucunda, eğitim döneminde oyun oynayan

öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyi, yaz tatillerinde oyun oynayanlara göre yüksek seviyede olduğu belirtilmiştir. Ayrıca eğitim dönemlerinde ve tatillerde uzun sürelerde oyun oynayanların dijital oyun oynama motivasyonunun, kısa ve sık aralıklarla oynayanlara göre daha yüksek olduğu belirtilmiştir.

Bircan ve Öner (2022), araştırmalarında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık seviyeleri ile problem çözme düzeylerini incelemiştir. Çalışma sonucunda erkeklerin ve kendisine ait cep telefonuna sahip olanların dijital oyun bağımlılığının daha yüksek seviyede olduğu ve dijital oyun bağımlılığının problem çözme becerisini olumsuz olarak etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

2.7.2. Uluslararası Çalışmalar

Tseng (2011), dijital oyun oynayan kişilerin neden oyun oynadıklarını araştırmıştır. Çalışmada, dijital oyun oynama motivasyonunun altında yatan sebepler keşfetme ve saldırganlık olarak belirlenmiştir. Keşfetme ve saldırganlık davranışları dijital oyun oynamadaki motivasyon faktörleri olarak belirlenmiştir. Bu faktörlerden hareketle dijital oyun oynayanları agresif oyuncular, sosyal oyuncular ve aktif olmayan oyuncular olarak kategorilere ayırmıştır.

Bijvank, Konijn ve Bushman (2012), çalışmalarında öğrencilerin dijital oyun tercihleri, dijital oyun oynama motivasyonları ve saldırgan davranışta bulunma düzeylerini incelemiştir. Araştırma kapsamında Hollanda' daki ergen erkek öğrencileri başarı durumlarına göre düşük, orta ve yüksek şeklinde bölümlendirmiştir. Araştırmaya 11-17 yaş aralığındaki 830 erkek öğrenci katılmıştır. Araştırma sonucunda, düşük eğitim seviyesindeki öğrencilerin şiddet içeren oyunları tercih ettiklerini ve oyun karakteriyle fazlasıyla özdeşleştiklerini ayrıca diğer gruplara göre saldırganlık davranışının daha yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Eğitim seviyesindeki düzey arttıkça öğrencilerin sosyal etkileşim içeren çok oyunculu oyunları tercih ettiğini belirtmişlerdir.

Juárez ve Carballo (2016), Meksika'da bir eğitim öğretim dönemi boyunca 40 kişiden oluşan deneysel bir araştırma yapmışlardır. Çalışmada derslerde dijital oyun kullanımının akademik başarıyı ve motivasyonu nasıl etkilediği araştırılmıştır. Araştırma sonucunda, ders içinde oyunların kullanılmasının öğrenci motivasyonunu pozitif yönde etkilediğini

ancak akademik başarı ve öğrenme düzeylerinde herhangi bir farklılığın olmadığı belirtilmiştir.

Chen ve Leung (2016), Çin’ de Candy Crush Saga oyunu kullanıcıları ile çalışmışlardır. Araştırmanın amacı psikolojik faktörlerin oyun bağımlılığı ile ilişkisini incelemektir. Veriler 409 katılımcıdan toplanmıştır. Araştırmada fazla oyun oynayanların bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğunu ayrıca yalnızlık ve boş zamanı değerlendirme ve can sıkıntısı sebebiyle oyun bağımlılığını yordadığını belirtmişlerdir.

Seok, Lee, Parkı ve Park. (2018), Güney Kore’ deki ergenlerdeki dijital oyun bağımlılığını araştırmışlardır. Araştırma 10 ergenden oluşan nitel bir çalışmadır. Katılımcılar dijital oyunların günlük hayatlarını olumsuz yönde nasıl etkilediğini, bağımlı durumuna geldiklerinde okul ders notlarının düştüğünü ve aile ilişkilerinin de bozulduğunu belirtmişlerdir. Oyun oynamaya devam etme sebeplerini ise eğlenmek, stres gidermek ve arkadaşlık kurmak olarak belirtmişlerdir. Araştırmada, dijital oyun bağımlılığının ciddi ve önemsenmesi gereken bir sorun olduğunu, dijital oyun bağımlılığı altında yatan sebeplere bakıldığında ise başka bireylerle ilişki kurma isteği, olumsuz ebeveyn tutumları ve okuldaki akademik başarısızlıkların olduğu belirtilmiştir.

Kim M., Kim D., Bae, Han ve Jeong (2020), yaptıkları deneysel çalışmada, dijital oyun bağımlılığının bireylerin dikkat düzeyleriyle arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırma Güney Kore’ de 94 erkek bireyin katılımıyla oluşmuştur. Araştırma sonucunda oyun bağımlılık seviyeleri yüksek olan kişilerin dikkat eksikliklerinin de yüksek olduğuna ulaşılmıştır. Ayrıca oyun bağımlılık ile dikkat eksikliği düzeylerinin beyin yapısında farklılıklara yol açtığını da belirtmişlerdir.

Drummond ve Sauer (2020), araştırmalarında dijital oyun oynama motivasyonunun akademik başarı üzerindeki etkisini incelemişlerdir. Ergen öğrencilerin dijital oyun oynamaya ayrılan süre ile dijital oyun oynama zamanlarının (haftaiçi/haftasonu/okuldan önce/okuldan sonra) matematik, kimya ve okuma becerisi puanlarındaki etkisini incelemişlerdir. Araştırma sonucunda yalnızca okuldan önce dijital oyun oynayan öğrencilerin düşük ders puanlarının olduğunu diğer zamanlarda oyun oynamanın herhangi bir etkisinin olmadığını belirtmişlerdir.

Mun ve Lee (2022), araştırmalarında ebeveynleri boşanmış veya ebeveynleri tarafından reddedilen ergenlerin dijital oyun bağımlılığını incelemişlerdir. Çalışma için Kore İçerik Ajansı 5 yıllık bir süre boyunca veri toplamıştır. Daha sonra anket ve görüşmeler

yapılmıştır. Araştırmaya 251 kız ve 230 erkek öğrenci katılmıştır. Araştırma sonucunda bu kişilerde dijital oyun bağımlılık seviyesinin yüksek olduğu ve bu durumun bir risk olduğunu belirtmişlerdir. Ebeveyn eksikliğini hisseden ergenlerin bu yalnızlığı giderebilmek adına etkileşimli oyunlara yöneldikleri burada fazla zaman harcayarak bağımlı hale geldikleri sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca ebeveynleri ayrı olan ergenlerin çocukları ile iyi ve destekleyici ilişkilerinin olmadığı bu sebeple ergen yalnızlığıyla oyun bağımlılığı ilişkili bulunmuştur.

Çelik ve Bektaş (2023), COVID 19 salgını sürecince ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının dolaşım sistemindeki etkisini araştırmışlardır. Araştırma sonucunda, dijital oyun bağımlılığının dolaşım sistemini olumsuz etkilediğini ilerleyen yaşlarda şeker, kanser ve kalp damar hastalıklarının olabileceğini belirtmişlerdir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığını yordayan ilk faktörün günlük oyun oynama süresi olduğunu ve dijital oyun bağımlılığının en fazla sağlık davranışlarındaki hareketsiz yaşam alt boyutunu etkilediğini belirtmişlerdir.

Vázquez-Cano, Ramírez-Hurtado, Díez-Arcón ve Pascual-Moscoso (2023), araştırmalarında İspanya’ daki dijital oyun oynayan ilkokul seviyesindeki öğrencilerinin okul başarılarını ve davranışlarını incelemişlerdir. Çalışmadaki veriler anket vasıtasıyla 242 öğrenciden alınmıştır. Araştırma sonucunda 2 grup elde edilmiştir. Bunlardan ilki Matematik dersinde başarılı, hafta sonları iki saatten çok dijital oyun oynayan, oyun kullanım tercihi oyun konsolu olan, çevrimiçi oyun oynamayı tercih eden ve oyun oynayınca kendini çok mutlu hisseden erkek öğrencilerdir. Diğer grup ise Edebiyat dersinde başarılı, oyun kullanım tercihi tablet ve erkeklere kıyasla daha az mutlu hisseden kız öğrencilerdir. Çalışmanın ilköğretim öğrencilerinin başarılı oldukları dersler, dijital oyunları ne sıklıkta kullandıklarını, oyun kullanım tercihleri ve duygu durumları hakkında bilgilendirdiği için önemli olduğu belirtilmiştir.

Alanyazın incelendiğinde bilgisayar oyun bağımlılığı ile saldırganlık, boş zaman, can sıkıntısı ve yalnızlık gibi psikolojik faktörlerin; dijital oyun oynama motivasyonu ile ise fiziksel aktiviteye katılım ve dijital oyun oynamaya sebep olan faktörlerin araştırıldığı görülmektedir. Çalışmaların ortak özellikleri incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı ile saldırgan davranışların arttığı, oyunda geçirilen sürenin artmasıyla da dijital oyun bağımlılık düzeyinin arttığı görülmektedir. Ayrıca dijital oyun bağımlılık düzeyinin artmasıyla birlikte bireylerdeki problem çözme ve dikkat düzeylerinin de düştüğü belirtilmektedir. Diğer bir ortak nokta ise dijital oyun oynama motivasyonu arttıkça fiziksel aktivitelere katılım düşerek beden kitle indeksinin arttığı görülmektedir. Dijital oyun

oynama sebeplerine bakıldığında ise keřfetme, can sıkıntısı ve yalnızlık gibi duygu durumlarının mevcut olduđu gör÷lmektedir.



BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada ortaokul öğrencilerinin DOOMD (Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeyi) ile BOBD (Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyi) arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Araştırma nicel araştırma yöntemlerinden betimsel ve ilişkisel tarama modellerine göre yapılmıştır. Betimsel tarama yönteminde, bir olgu ya da olay grup içindeki bireylerin o olgu ya da olayla ilgili görüş ve tutumlarını dâhil ederek betimlemeye çalışan geniş grup çalışmasıdır (Karakaya, 2012). İlişkisel tarama modeli ise değişkenler arasındaki ilişkiyi keşfetmeye yönelik yapılan araştırmalar olarak adlandırılmaktadır (Karasar, 2011).

3.2. Araştırmanın Örneklemi

Araştırmanın örneklemi Kocaeli’nde 5, 6 ve 7. sınıfta okuyan 828 ortaokul öğrencisidir. Çalışma grubu seçilirken uygun örnekleme yönteminden yararlanılmıştır. Bu yöntemde temel olan araştırmacının zaman ve uygulanabilirlik yönlerinden tasarruf sağlayarak verilerin kolay olarak toplanmasını sağlayabilmektir. (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2019).

Çalışmaya katılan öğrencilerin Tablo 1’de cinsiyet değişkenine göre frekans durumu verilmiştir.

Tablo 1

Çalışma grubunun dağılımını cinsiyete göre gösteren tablo

Cinsiyet	n	%
----------	---	---

Kız	422	51
Erkek	406	49
Toplam	828	100

Tablo 1' e göre öğrencilerin 422' sinin (%51) kız, 406' sının (%49) erkek olduğu görülmektedir. Öğrencilerin sınıf düzeyi değişkenine yönelik frekansları Tablo 2' de gösterilmektedir.

Tablo 2

Sınıf düzeyini gösteren frekans dağılım tablosu

Sınıf düzeyi	n	%
5. sınıf	286	34,5
6. sınıf	276	33,3
7. sınıf	266	32,1
Toplam	828	100

Tablo 2 incelendiğinde öğrencilerin 286' sının (%34.5) 5. sınıf, 276' sının (%33.3) 6. Sınıf ve 266' sının (%32.1) 7. Sınıf düzeyindedir. Tablo 3' de bilgisayar, internet aboneliği ve cep telefonuna sahip olma durumlarına ilişkin değerler gösterilmiştir.

Tablo 3

Öğrencilerin bilgisayar, internet aboneliği ve cep telefonu sahipliğine ilişkin frekans dağılım tablosu

Bilgisayara sahip olma	İnternet aboneliği mevcut	Cep telefonu bulunma
------------------------	------------------------------	----------------------

	n	%	n	%	n	%
Evet	593	71,6	554	66,9	503	60,7
Hayır	235	28,4	274	33,1	325	39,3
Toplam	828	100	828	100	828	100

Tablo 3’ te 593 (%71.6) öğrencinin bilgisayara sahip olduğunu, 235’ inin (%28.4) ise bilgisayarının olmadığı görülmektedir. Ayrıca öğrencilerin 554’ ünün (%66.9) internet aboneliğine sahip olduğunu, 274’ ünün (%33.1) ise internet aboneliğinin olmadığı görülmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin 503’ ünün (%60.7) cep telefonuna sahip olduğu, 325’ inin (%39.3) ise cep telefonuna sahip olmadığı belirtilmiştir. Çalışma grubundaki öğrencilerin Tablo 4’ de oyun türü tercihleri görülmektedir.

Tablo 4

Oyun türü tercihlerine göre frekans dağılım tablosu

Oyun Türü	n	%
Rol Yapma	17	2,1
Simülasyon	60	7,2
Strateji	64	7,7
Macera	82	9,9
Bulmaca	118	14,3
Spor	120	14,5
Aksiyon	367	44,3
Toplam	828	100

Tablo 4’ te 367 öğrencinin (%44.3) aksiyon, 120’ sinin (%14.5) spor, 118’ inin (%14.3) bulmaca, 82’ sinin (%9.9) macera, 64’ ünün (%7.7) strateji, 60’ ının (%7.2) simülasyon ve 17’ sinin (%2.1) rol yapma türünde oyun tercih ettikleri belirtilmektedir. Buna göre öğrenciler % 44.3 oranla en çok aksiyon, %17 oranla en az rol yapma türünde oyun tercih etmişlerdir. Öğrencilerin en çok oynadıkları oyunlar Tablo 5’ te sıralanıp düzenlenerek sunulmuştur.

Tablo 5

Öğrencilerin en fazla oynadıklarını belirttikleri dijital oyunların frekans dağılımı tablosu

Oyunlar	n	%
Toca Life World	24	2,9
Valorant	29	3,5
Kelime Oyunu	31	3,7
Brawl Stars	36	4,3
PES	37	4,5
FIFA	45	5,4
Minecraft	45	5,4
Roblox	153	18,5
Pubg	186	22,5
Diğer Oyunlar	242	29,2
Toplam	828	100

Tablo 5’ te 24 öğrencinin (%2.9) Toca Life World, 29’ unun (%3.5) Valorant, 31’ inin (%3.7) Kelime Oyunu, 36’ sının (%4.3) Brawl Stars, 37’ sinin (%4.5) PES, 45’ inin (%5.4) FIFA, 45’ inin (%5.4) Minecraft, 153’ ünün (%18.5) Roblox, 186’ sının (%22.5) Pubg ve

242' sinin (%29.2) ise diğer oyunları oynadığı belirtilmektedir. Oyun çeşitliliğinin fazla olması ve aynı oyunu oynayan az sayıda öğrenci olması nedeniyle bu oyunlar araştırmacı tarafından diğer oyunlar olarak kategorilendirilmiştir. Diğer oyunlar: Horizon, Don't starve, Zeka Oyunu, Hırsız Polis, Yerden yüksek, Bang bang, Red ball, Project: Playtime, Satranç, League of Legends, Traffic rider, Mortal Kombat, Lords, Efootball 2023, Voleyball, Car parking, Zombie, Sudoku, Wolvesville, Age of Empires, Mini World, GTA 5, Dualingo, Candy Crush Saga, FR Legends, Bulmaca, Hearts of Iron 4, Stickman, Yapboz, Red Dead, Zula, Age of History 2, Cat escape, Mangala, Subway Surfers, The forest, The Sims 4, Clash of Clans, Snaps, Counter Strike. Pubg oyunu, Tablo 5' e göre öğrencilerin en çok oynadıkları oyundur. Öğrencilerin Tablo 6' da tercih ettikleri dijital oyun platformuna ilişkin değerler sunulmuştur.

Tablo 6

Dijital oyun platformu tercihinine göre frekans dağılım tablosu

	n	%
Diğer Platformlar	34	4,1
XBOX Game Pass	41	5
Riot Games	42	5,1
Epic Games	44	5,3
STEAM	73	8,8
Kullanmıyorum	594	71,7
Toplam	828	100

Tablo 6' da 594 (%71.7) öğrencinin dijital oyun platformu kullanmadığını, 73' ünün (%8.8) STEAM, 44' ünün (%5.3) Epic Games, 42' sinin (%5.1) Riot Games, 41' inin (%5) XBOX Game Pass, 34' ünün (%4.1) ise Diğer platformları kullandıkları belirtilmiştir. Araştırmaya katılan öğrenciler diğer platformlar olarak oyunların kendi web sitelerini ve

1001 oyun, rekor oyun, son oyuncu gibi platformları kullandıklarını belirtmişlerdir. STEAM platformu Tablo 6' ya göre en çok kullanılan dijital oyun platformudur. Tablo 7 'de öğrencilerin günlük oyun oynama süre değişkenine ait frekans dağılımları sunulmuştur.

Tablo 7

Çalışma grubundaki öğrencilerin günde kaç saat oyun oynadıklarına ilişkin dağılım tablosu

Günlük Oyunda Geçirilen Süre	n	%
1-3 saat	392	47,3
1 saat veya daha az	266	32,1
4-6 saat	111	13,4
6 saatten fazla	59	7,1
Toplam	828	100

Tablo 7' ye bakıldığında öğrencilerden 392' sinin (%47.3) günlük 1-3 saat, 266' sinin (%32.1) günlük 1 saat veya daha az, 111' inin (%13.4) günlük 4-6 saat, 59' unun (%7.1) günlük 6 saatten fazla oyun oynadığı görülmektedir.

3.3.Verİ Toplama Araçları

Araştırmada “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği” (Bkz. Ek-4), “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ” (Bkz. Ek-5), ve “Kişisel Bilgiler Formu” (Bkz. Ek-3) kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgiler Formu

Araştırmacının hazırladığı “Kişisel Bilgiler Formu” öğrenciler ile ilgili detaylı araştırma yapabilmek amacıyla uygulanmıştır. Öğrencilerin cinsiyeti, sınıf seviyesi, bilgisayara sahip olma durumu, internet aboneliğinin mevcut olma durumu, cep telefonunun bulunması durumu, oyun oynama tercihi(konsol, bilgisayar, online, mobil cihaz), hangi oyun türünü tercih ettiği, en çok oynadıkları oyun, tercih ettikleri dijital oyun platformu ve günlük oyun oynanan süre sorularından oluşan bir form hazırlanmıştır.

3.3.2. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)

Dijital oyun oynama motivasyon kaynaklarının belirlenmesi amacıyla Tekkurşun ve Hazar (2018) tarafından bu ölçek geliştirilmiştir. Ölçek 5’ li likert tipte “Hiç Katılmıyorum” (1), “Katılmıyorum” (2), “Kararsızım” (3), “Katılıyorum” (4) ve “Tamamen Katılıyorum” (5) seçenekleri olmak üzere 19 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte başarı ve canlanma (5 madde), merak ve sosyal kabul (9 madde), oyun isteğinde belirsizlik (5 madde) olmak üzere üç faktör bulunmaktadır. Ölçek puanlanmasında ilk 14 madde düz puanlanırken, oyun isteğinde belirsizlik faktörünü ölçen son 5 madde olumsuz ifadeler içerdiğinden dolayı ters puanlanır. Ölçeğin Cronbach Alpha değeri olarak hesaplanan iç tutarlık kat sayısı .82 olarak bulunmuştur. Faktörlere ait Cronbach Alpha değerleri ise “Başarı ve Canlanma” faktörü için .70, “Merak ve Sosyal Kabul” faktörü için .87 ve “Oyun İsteğinde Belirsizlik” faktörü için ise .82 bulunmuştur. Bu araştırmada güvenilirlik katsayısı .70 olarak bulunmuştur. Faktörlere ait Cronbach Alpha değerleri ise “Başarı ve Canlanma” faktörü için .53, “Merak ve Sosyal Kabul” faktörü için .78 ve “Oyun İsteğinde Belirsizlik” faktörü için ise .72 bulunmuştur. Değerler kabul edilebilir sınırlardadır.

3.3.3. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının belirlenmesi amacıyla Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008) tarafından bu ölçek geliştirilmiştir. Ölçek 5’ li likert tipte “Hiçbir Zaman” (1), “Nadiren” (2), “Bazen” (3), “Sık sık” (4) ve “Her Zaman” (5) seçenekleri olmak üzere 21

maddeden oluşmaktadır. Ölçekte “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” (10 madde), “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” (4 madde), “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” (3 madde), “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” (4 madde) olmak üzere dört faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alpha değeri .85’ dir. Faktörlere ait Cronbach Alpha değerleri ise ölçeğin ilk alt boyutu için .83, ikinci alt boyutu için .60, üçüncü alt boyutu için .50 ve dördüncü alt boyutu için .50 bulunmuştur. Bu çalışmada güvenirlik katsayısı .81 olarak bulunmuştur. Faktörlere ait Cronbach Alpha değerleri ise birinci alt boyutta .75, ikinci alt boyutta .53, üçüncü alt boyutta .56 ve dördüncü alt boyutta ise .51 bulunmuştur. Değerler kabul edilebilir sınırlardadır.

3.4.Verilerin Analizi

Yapılan çalışmada SPSS 22.0 paket programından yararlanılarak veri analizi gerçekleştirilmiştir. İlk olarak araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet ve sınıf düzeyine ilişkin yüzde ve frekans değerleri verilmiştir. Verilerin analizinde betimsel istatistik, parametrik test olan ilişkisiz örneklem t-Testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ve Pearson Momentler Çarpım Korelasyon analizi kullanılmıştır. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini incelemek amacıyla basıklık ve çarpıklık değerleri incelenmiş olup -1.5 ile +1.5 arasında normal dağılım gösterdiği görülmüştür ayrıca veri analizi sürecinde anlamlılık düzeyi .05 olarak kabul edilmiştir.

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Dijital Oyun Oynama Motivasyon Ölçeğine İlişkin Bulgular

Araştırmadaki “Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri nedir?” problemine ilişkin olarak Tablo 8’ de ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ve alt boyutlarının betimsel istatistik değerleri bulunmaktadır.

Tablo 8

Dijital oyun oynama ve motivasyon düzeyleri ile alt boyutlarının betimsel istatistik değerleri

	n	Min.	Mak.	$\bar{X}$	Ss
Başarı ve Canlanma	828	1,20	5,00	3,06	,69
Merak ve Sosyal Kabul	828	1,00	5,00	3,31	,78
Oyun İsteğinde Belirsizlik	828	1,00	5,00	3,17	,85
DOOMD	828	2,00	4,42	3,21	,50

Tablo 8 incelendiğinde örnekleme alınan 828 ortaokul öğrencisinin DOOMD aritmetik ortalamasının 3.21, “Dijital oyun oynama motivasyon düzeyi (DOOMD)” ölçeğinin alt boyutu olan “Başarı ve Canlanma” faktörünün 3.06, “Merak ve Sosyal Kabul” faktörünün 3.31 ve “Oyun İsteğinde Belirsizlik” faktörünün aritmetik ortalamasının ise 3.17 olduğu görülmektedir.

DOOMD 'inin cinsiyete göre farklılaşma durumu t-testi analizi yapılarak Tablo 9 vasıtasıyla gösterilmiştir.

Tablo 9

Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalamalarının Cinsiyete Göre t-Testi Analizi

Cinsiyet	n	$\bar{X}$	Ss	sd	t	p
Kız	422	3,08	,47	820	-7,47	,00
Erkek	406	3,34	,49			
Toplam	828					

Tablo 9 doğrultusunda, öğrencilerin cinsiyetlerine göre ortalamalarının farklılaştığı söylenebilir [$t(820)=-7.47$, $p<.05$]. Kız öğrencilerin DOOMD ($X=3.08$), erkek öğrencilerin DOOMD'nden ($X=3.34$) daha düşüktür.

DOOMD 'nin sınıf düzeyine göre farklılaşma durumu ANOVA testi kullanılarak incelenmiş, Tablo 10' da ulaşılan sonuçlar gösterilmiştir.

Tablo 10

Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalamalarının Sınıf Düzeyine Göre ANOVA Testinin Değerleri

Sınıfların Düzeyi	n	$\bar{X}$	Ss	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p
5.sınıf	286	3,17	,48	G.Arası	1,108	2	,554	2,24	,107
6.sınıf	276	3,26	,50	G.İçi	204,042	825	,247		
7.sınıf	266	3,19	,51	Toplam	205,150	827			
Toplam	828	3,22	,50						

Tablo 10 doğrultusunda öğrencilerin sınıf düzeylerine göre ortalamaları farklılaşmamıştır [$F(2-825)=2.24, p>.05$].

DOOMD 'nin öğrencinin bilgisayarının olma durumuna bağlı olarak farklılık gösterme durumu t-testi analizi yapılarak, Tablo 11' de ulaşılan değerler belirtilmiştir.

Tablo 11

DOOMD Ölçeği Ortalamalarının Öğrencilerin Bilgisayarının Mevcutluğu Durumuna İlişkin t-Testi Değerleri

Öğrencilerdeki Bilgisayar Mevcutluğu	n	$\bar{X}$	Ss	sd	t	p
Evet	593	3,23	,50	826	1,79	0,73
Hayır	235	3,16	,49			
Toplam	828					

Tablo 11 doğrultusunda öğrencilerin bilgisayara sahip olma durumlarına göre ortalamalarının farklılaşmadığı söylenebilir. [$t(826)=1.79, p>.05$].

DOOMD 'nin internet aboneliğine sahip olma durumunun farklılığa neden olup olmadığı hususunda açıklanması için t-Testi kullanılmış Tablo 12' de bulunan değerler belirtilmiştir.

Tablo 12

Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının İnternet Aboneliğine Sahip Olmalarına Göre t-Testi Değerleri

İnternet Aboneliği Mevcut	n	$\bar{X}$	Ss	sd	t	p
Evet	554	3,24	,51	826	2,77	0,06
Hayır	274	3,14	,48			

Tablo 12 doğrultusunda öğrencilerin internet aboneliğine sahip olma durumlarına göre ortalamalarının farklılaşmadığı söylenebilir. $[t(826)=2.77, p>.05]$.

DOOMD 'nin öğrencilerin cep telefonuna sahip olmasının farklılığa neden olup olmadığı hususunda açıklayabilmek için t Testi kullanılmış olup Tablo 13' de de bulunan değerlere yer verilmiştir.

Tablo 13

Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının Cep Telefonuna Sahip Olması Durumunun İlişkisiz Örneklem t-Testi Analizi Değerleri

Cep Telefonu Mevcutluğu	n	$\bar{X}$	Ss	sd	t	p
Evet	503	3,25	,51	721,754	3,06	0,03
Hayır	325	3,14	,48			
Toplam	828					

Tablo 13 doğrultusunda öğrencilerin cep telefonuna sahip olma değişkenine göre ortalamalarının farklılaştığı söylenebilir $[t(826)=3.02, p<.05]$. Bu analiz sonucuna göre cep telefonu bulunanların DOOMD ($\bar{X} = 3.25$) cep telefonuna sahip olmayanların DOOMD'nden ($\bar{X}=3.14$) daha yüksektir.

DOOMD 'nin dijital oyun oynama kullanım tercihinin (konsol, masaüstü, online, mobil) değişmesiyle farklılaşma durumunun incelemesi maksadıyla ANOVA testi yapılmış olup bu değerler Tablo 14' de sunulmuştur.

Tablo 14

Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının Dijital Oyun Oynama Kullanım Tercihine Göre ANOVA Testi Değerleri

Dijital Oyun Oynama Kullanım Tercihi	N	$\bar{X}$	Ss	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p
Konsol	50	3,25	,55	G.Arası	5,806	3	1,935	8,00	,00
Masaüstü	158	3,36	,49	G.İçi	199,343	824	,242		
Online	77	3,29	,45	Toplam	205,150	827			
Mobil	543	3,15	,49						
Toplam	828	3,21	,50						

Tablo 14 doğrultusunda öğrencilerin ortalamalarının dijital oyun kullanım tercihi göre farklılık gösterdiği belirlenmiştir. $[F(3-824)=8, p< .05]$. Öğrencilerin ortalamalarına göre hangi değişkenler arasında farklılık olduğunu belirlemek amacıyla öncelikle Levene's Homojenlik Testi ile varyanslarının homojenliğine bakılmıştır. Varyansların homojen dağılması nedeniyle Post-Hoc testlerinden Tukey testi tercih edilmiştir. Tukey testinin kullanım sebebi varyansların eşit olması, çok sayıda grup karşılaştırması yapılırken özellikle grupları ikili olarak karşılaştırmada diğer testlere göre daha güçlü kabul edilmesi ve yaygın olarak kullanılmasıdır. Test sonucuna göre yalnızca masaüstü bilgisayar ve mobil cihaz kullananlar arasında farklılık görülmektedir. Oyun kullanımında masaüstü bilgisayar tercih eden öğrencilerin DOOMD ($\bar{X}=3.36$), oyun oynarken mobil cihaz kullananların DOOMD'den ($\bar{X}=3.16$) daha yüksek olduğu görülmüştür. Masaüstü bilgisayar ekranının büyük olması, klavye fare gibi cihazlarla oyun oynama kullanımın daha kolay ve pratik olması sebebiyle masaüstü bilgisayarın tercih edildiğini düşünebiliriz.

DOOMD' nin oynanan oyun türünün değişmesiyle farklılık yaratma durumunun incelenmesi amacıyla ANOVA testi yapılmış Tablo 15' te de bulunan değerler sunulmuştur.

Tablo 15

Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının Oyun Türüne Göre ANOVA Testi Değerleri

Oyun Türü	N	$\bar{X}$	Ss	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p
Aksiyon	367	3,31	,49	G.Arası	19,498	6	3,083	13,561	,00
Macera	82	3,11	,54	G.İçi	186,651	821	,227		
Strateji	64	3,21	,49	Toplam	205,150	827			
Simülasyon	60	3,28	,46						
Rol Yapma	17	3,04	,40						
Spor	120	3,27	,47						
Bulmaca	118	2,88	,39						
Toplam	828	3,21	,50						

Tablo 15 doğrultusunda öğrencilerin ortalamalarının oyun türü tercihinine göre anlamlı farklılık bulunduğu görülmektedir [$F(6-821)=13.561$, $p<.05$]. Öğrencilerin ortalamalarına göre hangi değişken arasında farklılık olduğunu belirlemek amacıyla öncelikle Levene's Homojenlik Testi ile varyanslarının homojenliğine bakılmış ve homojenlik doğrulanmıştır. Daha sonra Post-Hoc Tukey testi ile çoklu karşılaştırmalar yapılmıştır. Tukey testinin değerleri incelendiğinde Aksiyon türünde oyun tercih edenlerin DOOMD ($X=3.31$), Macera türünde oyun tercih edenlerin ($X=3.11$) ve Bulmaca türünde oyun tercih edenlerin DOOMD'nden ($X=2.88$) daha yüksek olduğu görülmektedir. Ayrıca Macera ($X=3.11$), Strateji ($X=3.21$), Simülasyon ($X=3.28$) ve Spor ($X=3.27$) türünde oyun tercih edenlerin DOOMD Bulmaca türünde oyun tercih edenlerin DOOMD'nden ($X=2.88$) daha yüksek olduğu görülmektedir.

DOOMD' nin en çok oynanan oyunun farklılık yaratma durumunun incelenmesi amacıyla ANOVA testi yapılmış Tablo 16' da da bulunan değerler sunulmuştur.

Tablo 16

Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalamalarının En Çok Oynanan Oyuna Göre ANOVA Testi Değerleri

En Çok Oynanan Oyun	N	$\bar{X}$	Ss	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p
Pubg	186	3,26	,48	G.Arası	8,775	9	,975	4,061	,00
Roblox	153	3,17	,48	G.İçi	196,375	818	,240		
PES	37	3,29	,45	Toplam	205,150	827			
Valorant	29	3,49	,43						
Minecraft	45	3,22	,50						
Kelime Oyunu	31	2,81	,41						
FIFA	45	3,27	,55						
Toca Life World	24	3,16	,51						
Brawl Stars	36	3,26	,45						
Diğer	242	3,18	,51						
Toplam	828	3,21	,50						

Tablo 16 doğrultusunda öğrencilerin ortalamalarının en çok oynadıkları oyuna göre anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür [$F(9-818)=4.061$, $p<.05$]. Öğrencilerin ortalamalarına göre hangi oyunlar arasında farklılık olduğunu belirlemek amacıyla öncelikle Levene's Homojenlik Testi ile varyanslarının homojenliğine bakılmış ve homojenlik doğrulanmıştır. Tukey testi ile çoklu karşılaştırmalar yapılmıştır. Tukey testinin değerleri incelendiğinde Valorant oyununu tercih edenlerin DOOMD ($X=3.49$), Roblox oyununu tercih edenlerin DOOMD'nden ($X=3.17$) daha yüksektir. Ayrıca Pubg ($X=3.26$), Roblox ($X=3.17$), PES ($X=3.29$), Valorant ($X=3.49$), Minecraft ($X=3.22$), FIFA ($X=3.27$), Brawl Stars ($X=3.26$) ve diğer oyunları tercih edenlerin DOOMD ($X=3.18$), Kelime oyununu tercih edenlerin DOOMD'nden ($X=2.81$) daha yüksek olduğu görülmektedir.

DOOMD' nin kullanılan dijital oyun platformuna göre farklılaşma durumunun incelenmesi maksadıyla ANOVA testi yapılmış Tablo 17' de de bulunan değerler sunulmuştur.

Tablo 17

Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının Kullanılan Dijital Oyun Platformu Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Kullanılan Dijital Oyun Platformu	N	$\bar{X}$	Ss	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p
Kullanmıyorum	594	3,14	,49	G.Arası	10,271	5	2,054	8,664	,00
Epic Games	44	3,35	,42	G.İçi	194,879	822	,237		
STEAM	73	3,39	,44	Toplam	205,150	827			
Riot Games	42	3,44	,47						
XBOX Game Pass	41	3,19	,50						
Diğer	34	3,47	,52						
Toplam	828	3,21	,50						

Tablo 17 doğrultusunda öğrencilerin kullandıkları dijital oyun platformu değişkenine göre ortalamaları anlamlı farklılık göstermektedir [$F(5-822)=8.664$, $p<.05$]. Öğrencilerin ortalamalarına göre kullanılan hangi dijital oyun platformu arasında farklılık olduğunu belirlemek amacıyla öncelikle Levene's Homojenlik Testi ile varyanslarının homojenliğine bakılmış ve varyansların homojen olarak dağıldığı görülmüştür. Tukey testi ile çoklu karşılaştırma yapılmıştır. Bulunan değerlere göre Riot Games ($X=3.44$), STEAM ($X=3.39$) ve diğer oyun platformu kullananların DOOMD ($X=3.47$), oyun platformu kullanmayanların DOOMD' nden göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

DOOMD' nin günlük oyunda geçirilen sürenin farklılık yaratma durumunun incelenmesi maksadıyla ANOVA testi yapılmış Tablo 18' de de bulunan değerler sunulmuştur.

Tablo 18

Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalama Puanlarının Günlük Oyunda Geçirilen Süre Değişkenine Göre ANOVA Değerleri

Günlük Oyun Oynama Süresi	N	$\bar{X}$	Ss	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p
1 saat veya daha az	266	3,07	,47	G.Arası	13,652	4	3,413	14,668	,00
1-3 saat	392	3,21	,48	G.İçi	191,498	823	,233		
4-6 saat	111	3,44	,45	Toplam	205,150	827			
6 saatten fazla	59	3,42	,54						
Toplam	828	3,21	,50						

Tablo 18 doğrultusunda öğrencilerin günlük oyunda geçirdikleri süreye göre ortalamaları anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır [$F(4-823)=14.668$, $p<.05$]. Öğrencilerin ortalamalarına göre günlük oyun oynama süresinin hangi seçenekleri arasında farklılık olduğunu belirlemek amacıyla öncelikle Levene's Homojenlik Testi ile varyanslarının homojenliğine bakılmış ve varyansların homojen olarak dağıldığı görülmüştür. Çoklu karşılaştırmalardan Tukey testi kullanılmış ve sonuçlara göre günlük 1 saat veya daha az oyun oynayanların DOOMD ($X=3.07$), diğer gruptaki oyun oynayanların DOOMD'nden daha düşük olduğu görülmektedir. Ayrıca günlük 4-6 saat oyun oynayanların DOOMD ($X=3.44$), 1-3 saat oyun oynayanların DOOMD'nden ($X=3.21$) daha yüksek olduğu görülmektedir.

4.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğine İlişkin Bulgular

Araştırmanın alt problemi “Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi nedir?” problemine ilişkin olarak Tablo 19’ da ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve alt boyutlarının betimsel istatistik değerleri bulunmaktadır.

Tablo 19

Dijital oyun bağımlılığı ile alt boyutlarının betimsel istatistik değerleri

	N	Min.	Mak.	$\bar{X}$	Ss
BOB1	828	1,00	4,70	2,46	,73
BOB2	828	1,00	5,00	2,27	,86
BOB3	828	1,00	5,00	1,67	,75
BOB4	828	1,00	5,00	2,24	,87
BOBÖ	828	1,19	3,52	2,27	,59

(BOB1: Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma, BOB2: Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme, BOB3: Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma, BOB4: Bilgisayarda oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme)

Tablo 19 incelendiğinde örnekleme alınan 828 ortaokul öğrencisinin BOBÖ aritmetik ortalamasının 2,27, “Bilgisayar Oyun Bağımlılığı (BOB)” ölçeğinin alt boyutu olan BOB1 faktörünün 2.46, BOB2 faktörünün 2.27, BOB3 faktörünün 1.67 ve BOB4 faktörünün aritmetik ortalamasının ise 2.24 olduğu görülmektedir.

BOB’ nın cinsiyete göre farklılaşma durumu t-testi analizi yapılarak Tablo 20 vasıtasıyla gösterilmiştir.

Tablo 20

Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Cinsiyete Göre t-Testi Değerleri

Cinsiyet	N	$\bar{X}$	Ss	sd	t	p
Kız	422	2,14	,58	825,520	-6,753	,00
Erkek	406	2,40	,57			
Toplam	828					

Tablo 20 doğrultusunda, öğrencilerin cinsiyetlerine göre ortalamalarının farklılaştığı söylenebilir [$t(825.520)=-6.753$, $p<.05$]. Buna göre erkek öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ($X=2.40$), kız öğrencilerin BOBD'nden ($X=2.14$) daha yüksek olduğu görülmektedir.

BOB'ın sınıf düzeyine göre farklılaşma durumu ANOVA testi kullanılarak incelenmiş, Tablo 21'de de ulaşılan sonuçlar gösterilmiştir.

Tablo 21

Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalamalarının Sınıf Düzeyine Göre ANOVA testi Değerleri

Sınıf Düzeyi	N	$\bar{X}$	Ss	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p
5.sınıf	286	2,24	,62	G.Arası	5,431	2	2,715	8,010	,00
6.sınıf	276	2,38	,57	G.İçi	279,683	825	,339		
7.sınıf	266	2,18	,56	Toplam	285,114	827			
Toplam	828	2,27	,59						

Tablo 21 doğrultusunda öğrencilerin sınıf düzeylerine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri anlamlı şekilde farklılaşmaktadır [$F(2-825)=8.010$, $p<.05$]. Öğrencilerin ortalamalarına göre hangi sınıf düzeyleri arasında farklılık olduğunu belirlemek amacıyla öncelikle Levene's Homojenlik Testi ile varyanslarının homojenliğine bakılmış ve varyansların homojen olarak dağıldığı görülmüştür. Çoklu karşılaştırma durumu Tukey testi ile incelenmiş olup ve sonuçlara göre 5. sınıf düzeyindeki öğrencilerin ($X=2.24$) ve 7. Sınıf düzeyindeki öğrencilerin BOBD' nin ($X=2.18$), 6. Sınıf düzeyindeki öğrencilerin BOBD' den ($X=2.38$) daha düşük olduğu görülmüştür.

BOB' nın öğrencinin bilgisayarının olma durumuna bağlı olarak farklılık gösterme durumu t-testi analizi yapılarak, Tablo 22' de ulaşılan değerler belirtilmiştir.

Tablo 22

Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Bilgisayara Sahip Olmasına Göre t-Testi Değerleri

Öğrencilerdeki	N	$\bar{X}$	Ss	sd	t	p
Bilgisayar Mevcutluğu						
Evet	593	2,28	,59	826	1,154	,249
Hayır	235	2,23	,59			
Toplam	828					

Tablo 22 doğrultusunda öğrencilerin bilgisayara sahip olma durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı ortalamalarının farklılaşmadığı söylenebilir [$t(826)=1.154$, $p>.05$].

BOB' nın internet aboneliğine sahip olma durumunun farklılığa neden olup olmadığı hususunda açıklanması için t-Testi kullanılmış Tablo 23' de bulunan değerler belirtilmiştir.

Tablo 23

Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının İnternet Aboneliğine Sahiplik Durumuna Göre t-Testi Analizi Değerleri

İnternet Aboneliği	N	$\bar{X}$	Ss	sd	t	p
Mevcut						
Evet	554	2,28	,58	826	,687	,492
Hayır	274	2,25	,60			
Toplam	828					

Tablo 23 incelendiğinde, öğrencilerin internet aboneliğine sahip olma durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin farklılaşmadığı söylenebilir [$t(826)=.687, p>.05$].

BOB' nın cep telefonuna sahip olma durumu değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını incelemek amacıyla ilişkisiz örneklem için t Testi yapılmış ve Tablo 24' de gösterilmiştir.

Tablo 24

Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Cep Telefonuna Sahip Olma Durumu Değişkenine Göre İlişkisiz Örneklem t-Testi Analizi Sonuçları

Cep Telefonuna Sahip Olma Durumu	N	$\bar{X}$	Ss	sd	t	p
Evet	503	2,26	,59	826	-,142	,887
Hayır	325	2,27	,59			
Toplam	828					

Tablo 24 doğrultusunda öğrencilerin cep telefonuna sahip olma durumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılığı ortalamalarının farklılaşmadığı söylenebilir. [$t(826)=-.142$, $p>.05$].

BOB' nın dijital oyun oynama kullanım tercihinin (konsol, masaüstü, online, mobil) değişmesiyle farklılaşma durumunun incelemesi maksadıyla ANOVA testi yapılmış olup bu değerler Tablo 25' de sunulmuştur.

Tablo 25

Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Dijital Oyun Oynama Kullanım Tercihine Göre ANOVA Testi Değerleri

Dijital Oyun Oynama Tercihi	Oyun Kullanım	N	$\bar{X}$	Ss	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p
Konsol		50	2,42	,60	G.Arası	5,054	3	1,685	4,957	,002
Masaüstü		158	2,38	,57	G.İçi	280,059	824	,340		
Online		77	2,32	,65	Toplam	285,114	827			
Mobil		543	2,21	,58						
Toplam		828	2,27	,59						

Tablo 25 doğrultusunda öğrencilerin ortalamaları dijital oyun kullanım tercihinin göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. [$F(3-824)=4.957$, $p<.05$]. Öğrencilerin ortalamalarına göre hangi değişken arasında farklılık olduğunu belirlemek amacıyla öncelikle Levene's Homojenlik Testi ile varyanslarının homojenliğine bakılmış ve varyansların homojen olarak dağıldığı görülmüştür. Çoklu karşılaştırmalardan Tukey testi kullanılmış ve sonuçlara göre oyun kullanımında masaüstü bilgisayar tercih eden öğrencilerin BOBD ($\bar{X}=2.38$), oyun oynarken mobil cihaz kullananların BOBD' nden ($\bar{X}=2.21$) daha yüksek olduğu görülmüştür.

BOB' nın oynanan oyun türüne göre farklılaşma durumu ANOVA testi ile incelenerek Tablo 26' da değerler belirtilmiştir.

Tablo 26

Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Oyun Türüne Göre ANOVA Testi Değerleri

Oyun Türü	N	$\bar{X}$	Ss	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p
Aksiyon	367	2,38	,58	G.Arası	20,082	6	3,347	10,368	,00
Macera	82	2,23	,57	G.İçi	265,032	821	,323		
Strateji	64	2,32	,60	Toplam	285,114	827			
Simülasyon	60	2,28	,59						
Rol Yapma	17	2,01	,53						
Spor	120	2,27	,55						
Bulmaca	118	1,93	,49						
Toplam	828	2,27	,59						

Tablo 26 doğrultusunda öğrencilerin ortalamaları oyun türüne göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır [$F(6-821)=10.368$, $p<.05$]. Öğrencilerin ortalamalarına göre hangi değişken arasında farklılık olduğunu belirlemek amacıyla öncelikle Levene's Homojenlik Testi ile varyanslarının homojenliğine bakılmış ve varyansların homojen olarak dağıldığı görülmüştür. Çoklu karşılaştırmalardan Tukey testi kullanılmış ve sonuçlara göre Aksiyon ($X=2.38$) türü, Macera ($X=2.23$), Strateji ($X=2.32$), Simülasyon ($X=2.28$) ve Spor ($X=2.27$) türünde oyun tercih edenlerin BOBD, Bulmaca ($X=1.93$) türünde oyun tercih edenlerin BOBD' nden daha yüksek olduğu görülmektedir.

BOB' nın öğrencilerin en çok oynadıkları oyunlara göre farklılaşmasını incelemek amacıyla ilk olarak Levene's Homojenlik Testi uygulanmıştır. Levene's Homojenlik Testi

ile gruptaki varyansların eşitlik durumu incelenir. Test sonucuna göre varyansların homojen olmadığı görülmüştür. Varyansların homojen olarak dağılmadığı ve üç veya fazla grubun ortalamaları arasındaki anlamlılığı test etmek amacıyla Kruskal Wallis testi kullanılır. Kruskal Wallis test sonucu Tablo 27 ‘de gösterilmiştir.

Tablo 27

Ortaokul Öğrencilerinin DOOMD Ölçeği Ortalamalarının Oyunamayı en çok tercih ettikleri oyuna göre Kruskal Wallis Testi Değerler

Oyunlar	N	S.O	sd	x^2	p	Anlamlı Fark
Pubg	186	462,82	9	19,295	,023	1-2
						1-3
						1-4
						1-5
						1-6
Roblox	153	402,01				1-7
						1-8
						1-9
						1-10
PES	37	426,85				2-3
						2-4
						2-5
						2-6
Valorant	29	453,10				

			2-7
			2-8
			2-9
Minecraft	45	453,10	2-10
			3-4
			3-5
			3-6
Kelime Oyunu	31	324,23	3-7
			3-8
			3-9
			3-10
FIFA	45	434,71	4-5
			4-6
			4-7
			4-8
Toca Life World	24	386,52	4-9
			4-10
			5-6
			5-7
Brawl Stars	36	402,22	5-8
			5-9

			5-10
			6-7
Diğer	242	383,73	6-8
			6-9
			6-10
			7-8
Toplam	828		7-10
			8-9
			8-10
			9-10

(1: Pubg, 2: Roblox, 3: PES, 4: Valorant, 5: Minecraft, 6: Kelime Oyunu, 7: FIFA, 8: Toca Life World, 9: Brawl Stars, 10: Diğerleri)

Tablo 27' ye göre öğrencilerin oynadıkları oyunlara göre BOB ortalamaları arasında anlamlı fark bulunduğu görülmektedir [$\chi^2_{(9)} = 19.295$, $p < .05$]. Gruplar arasında gözlenen bu farkın, hangilerinde olduğu Mann Whitney U testi ile belirlenmiş ve tablolaştırılmıştır. Mann Whitney U testi normal dağılım göstermeyen ve iki grup arasındaki ortalamaları karşılaştırmak amacıyla kullanılır. Sadece FIFA ve Brawl Stars oynayan öğrencilerin BOB ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ($U = 726.00$, $p > .05$).

BOB' nın kullanılan dijital oyun platformuna göre farklılaşma durumu ANOVA testi ile belirlenerek Tablo 28' de değerler gösterilmiştir.

Tablo 28

Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalama Puanlarının Kullanılan Dijital Oyun Platformuna Göre ANOVA Testi Değerleri

Kullanılan Oyun Platformu	Dijital	N	$\bar{X}$	Ss	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p
Kullanmıyorum		594	2,18	,57	G.Arası	18,086	5	3,617	11,135	,00
Epic Games		44	2,62	,56	G.İçi	267,028	822	,325		
STEAM		73	2,30	,53	Toplam	285,114	827			
Riot Games		42	2,60	,62						
XBOX Game Pass		41	2,48	,63						
Diğer		34	2,50	,57						
Toplam		828	2,27	,59						

Tablo 28 doğrultusunda öğrencilerin ortalamaları kullandıkları dijital oyun platformuna göre farklılaşmaktadır [$F(5-822)=11.135$, $p<.05$]. Öğrencilerin BOB ortalamalarına göre kullanılan hangi dijital oyun platformu arasında farklılık olduğunu belirlemek amacıyla öncelikle Levene's Homojenlik Testi ile varyanslarının homojenliğine bakılmış ve varyansların homojen olarak dağıldığı görülmüştür. Çoklu karşılaştırmalardan Tukey testi kullanılmış ve sonuçlara göre Epic Games kullananların BOBD ($X=2.62$), oyun platformu kullanmayanların ($X=2.18$) ve STEAM kullananların BOBD'nden ($X=2.30$); Riot Games ($X=2.60$), XBOX Game Pass ($X=2.48$) ve diğer oyun platformu kullananların BOBD ($X=2.50$) de oyun platformu kullanmayanlardan ($X=2.18$) daha yüksek olduğu görülmektedir.

BOB' nın günlük oyunda geçirilen sürenin farklılık yaratma durumunun incelenmesi maksadıyla ANOVA testi yapılmış Tablo 29' da bulunan değerler sunulmuştur.

Tablo 29

Ortaokul Öğrencilerinin BOB Ölçeği Ortalamalarının Günlük Oyunda geçirilen Süreye Göre ANOVA Testi Değerleri

Günlük Oyun Oynama Süresi	N	$\bar{X}$	Ss	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p
1 saat veya daha az	266	2,09	,59	G.Arası	28,301	4	7,075	22,674	,00
1-3 saat	392	2,25	,54	G.İçi	256,813	823	,312		
4-6 saat	111	2,51	,56	Toplam	205,150	827			
6 saat ve üzeri	59	2,75	,48						
Toplam	828	2,27	,59						

Tablo 29 doğrultusunda öğrencilerin ortalamalarının günlük oyunda geçirilen süreye göre farklılaşmaktadır [$F(4-823)=22.674$, $p<.05$]. Öğrencilerin BOB ortalamalarına göre günlük oyun oynama süresinin hangi seçenekleri arasında farklılık olduğunu belirlemek amacıyla öncelikle Levene's Homojenlik Testi ile varyanslarının homojenliğine bakılmış ve varyansların homojen olarak dağıldığı görülmüştür. Çoklu karşılaştırmalardan Tukey testi kullanılmış ve sonuçlara göre günlük 6 saat ve üzeri oyun oynayanların BOBD' nin ($X=2.75$), diğer gruplardan daha yüksek olduğu görülmektedir.

4.3. DOOMÖ İle BOB Ölçeği Arasındaki İlişki

Örnekleme alınan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri ve alt boyutları arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığını incelemek amacıyla yapılan Pearson korelasyon testi sonucunda Tablo 30' daki bulgular elde edilmiştir.

Tablo 30

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeyleri İle Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki İlişki

	N	r	p
DOOMD ve BOBD	828	,420	,00
DOOMD ile BOB1	828	,470	,00
DOOMD ile BOB2	828	,346	,00
DOOMD ile BOB3	828	,135	,00
DOOMD ile BOB4	828	,071	,04
BOBD ile DOOM1	828	,414	,00
BOBD ile DOOM2	828	,454	,00
BOBD ile DOOM3	828	-,150	,00

(BOB1: Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma, BOB2: Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme, BOB3: Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma, BOB4: Bilgisayarda oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme, DOOM1: Merak ve Canlanma, DOOM2: Merak ve Sosyal Kabul, DOOM3: Oyun İsteğinde Belirsizlik)

Çalışmada öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu ve oyun bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar karşılaştırıldığında orta düzeyde pozitif ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkinin olduğu görülmektedir($r=.420$, $p<.05$).

DOOMD ölçeği ile BOB ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişkiyi incelenmiştir. DOOMD ile BOB1 ($r=.470$) ve BOB2 ($r=.346$) arasında pozitif yönde orta düzeyde, DOOMD ile BOB3 ($r=.135$) ve BOB4 ($r=.071$) arasındaysa pozitif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişkinin mevcudluğu görülmektedir ($p<.05$).

BOB ölçeği ile DOOMD ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişki incelenmiştir. BOB ile DOOM1 ($r=.414$) ve DOOM2 ($r=.454$) arasında pozitif yönde orta düzeyde, BOB ile DOOM3 ($r=-.150$) arasında negatif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkinin mevcudluğu görülmektedir ($p<.05$). DOOMÖ' de de belirtildiği üzere DOOM3 alt boyutu olumsuz ifadeler içerdiğinden dolayı ters puanlanmıştır.

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmanın amacı, ortaokul devlet ortaokullarında öğrenim gören 5, 6 ve 7. sınıf ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi belirleyebilmektir. Araştırma sonuçları incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyi cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde, erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyi kız öğrencilere göre daha yüksektir. Ulaşılan bulgu alan yazın ile uyumluluk göstermektedir. Kolçak ve Çakır (2022), dijital oyun oynama motivasyon düzeyi ile fiziksel egzersizlere düzenli katılım motivasyonunu cinsiyet değişkenine göre incelemiş ve erkeklerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyini daha yüksek bulmuştur. Lise öğrencilerinin dijital oyun motivasyon düzeyinin araştırıldığı farklı bir çalışmada da aynı şekilde erkek öğrencilerde dijital oyun oynama motivasyon düzeyi daha yüksek bulunmuştur (Demirel vd., 2019). Bu durumun nedenleri Griffiths ve Davies (2005)' e göre dijital oyunlarda erkeklerin daha fazla zaman harcaması, kızların yapı itibarıyla erkeklere göre daha hassas ve duygusal olmalarıdır.

Öğrencilerin sınıf düzeyi değişkenine göre dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin farklılaşma durumu incelenmiş ve herhangi bir ilişki bulunamamıştır. Bunun sebebinin 5, 6 ve 7. sınıf öğrencilerinin yaşlarının yakın ve genellikle aynı ortamlarda aynı faaliyetlerde bulunmaları verilebilir. İnal ve Çağıltay (2005), ilköğretim seviyesindeki öğrencilerin dijital oyun alışkanlıklarıyla ilgili yapmış olduğu çalışmada sınıf düzeyi bakımından herhangi bir farklılığa rastlamamıştır. Benzer bir sonuç ortaöğretimde eğitimi devam eden öğrencilerin de dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin farklılaşmadığını göstermektedir (Demirel vd., 2019). Araştırma sonucundan farklı olarak Bozkurt ve Tamer (2020)' in yapmış olduğu çalışmada bireylerin yaşları ilerledikçe, Bayramoğlu (2020) ise ergenlerin sınıf düzeyleri arttıkça dijital oyun oynama motivasyonlarının da arttığını belirtmiştir.

Öğrencilerin bilgisayar sahipliği ve internet aboneliğine sahip olma durumlarına göre dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin farklılaşma durumu incelenmiş ve herhangi bir ilişki bulunamamıştır. Öğrencilerin cep telefonuna sahip olma durumları incelendiğinde, cep telefonuna sahip olan öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri cep telefonuna sahip olmayanlara göre daha yüksek bulunmuştur. Bu durum beklenen bir sonuçtur çünkü cep telefonu olan bireyler can sıkıntısı, eğlence, merak gibi duygularını ellerinde bulunan telefon ile gidermeye çalışmaktadır. Kurtbeyoğlu (2018), ortaokul öğrencileriyle çalışmış ve diğer cihazlara göre akıllı telefonların oyun oynamak için kullanıldığını belirtmiştir.

Öğrencilerin dijital oyun kullanım tercihinin göre dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin anlamlı bir şekilde farklılığının bulunması durumu incelenmiştir. Masaüstü bilgisayarı tercih eden öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının mobil cihaz kullananlara kıyasla daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Elde edilen bu durumun ekranın büyük olması sebebiyle oyuncunun kendini daha çok oyunun içerisinde hissetmesi, klavye fare gibi cihazlarla kullanımın daha kolay ve pratik olması sebebiyle oyuncuya hız kazandırması gibi nedenler gösterilebilir. Gomez-Gonzalvo, Molina ve Devís-Devís (2020), araştırmalarında ergen öğrencilerden özellikle erkeklerin dijital oyun oynarken daha çok masaüstü ve konsolu tercih ettiğini tablet, telefon gibi mobil cihazları tercih etmediğini belirtmişlerdir.

Öğrencilerin tercih ettikleri dijital oyun türüne göre dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin anlamlı bir şekilde farklılaşma yaratma durumu incelenmiştir. Aksiyon türündeki oyunları tercih edenlerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin macera ve bulmaca türünde oynayanlara göre daha yüksek bulunmuştur. Ayrıca macera, strateji, simülasyon ve spor türlerinde oyun oynayanların dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin bulmaca türünü tercih edenlere kıyasla daha yüksek olduğuna ulaşılmıştır. Mevcut durumun bulmaca türündeki oyunların diğer türlere göre grafik, ses, animasyon gibi özelliklerin daha az kullanımı, diğer oyun türlerine göre bulmaca türünün daha az etkileşime izin vermesi gibi sebeplerle olduğu söylenebilir. Ayrıca Sezer (2022), araştırmasında en çok savaş ve macera oyunlarının tercih edilmesinin sebebini bu oyun türlerinin daha ilgi çekici ve kullanıcıları daha çok içinde gibi hissettirmesi olduğunu belirtmiştir.

Öğrencilerin en çok oynadıkları oyuna göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyinin anlamlı bir şekilde farklılaşma yaratma durumu incelenmiştir. Valorant oyununu

oynayanların dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin Roblox oyununu oynayanlardan daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca Pubg, Roblox, PES, Valorant, Minecraft, FIFA, Brawl Stars ve diğer oyunları oynayanların dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin Kelime Oyunu oynayan öğrencilerden yüksek olduğu görülmüştür. Bu durum dijital oyun türündeki sonucu destekler niteliktedir. Ayrıca Sezer (2022) yapmış olduğu çalışmada, ortaokul öğrencilerinin en çok hangi oyunu oynadıklarını araştırmış ve sırayla ilk üç oyunun Pubg, Brawl Stars ve Roblox oyunu olduğunu belirtmiştir.

Öğrencilerin kullandıkları dijital oyun platformuna göre dijital oyun oynama motivasyon düzeyinin anlamlı bir şekilde farklılaşma yaratma durumu incelenmiştir. Riot Games, STEAM ve diğer oyun platformu kullananların dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin oyun platformu kullanmayanlara kıyasla daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu durumun sebebinin dijital oyun platformlarında birçok oyunun bulunması ve ulaşılabilirliğinin daha kolay olması gösterilebilir. Bu bağlamda alan yazında herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Öğrencilerin günlük oyunda geçirdikleri sürenin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerini anlamlı bir şekilde farklılaşma yaratma durumu incelenmiştir. Günlük 4-6 saat oyun oynayanların dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin günlük 1-3 saat oyun oynayanlardan daha yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca günlük 1 saat ve daha az dijital oyun oynayanların motivasyon düzeylerinin, günlük 1-3 saat, 4-6 saat, 6 saatten fazla dijital oyun oynayanlardan daha düşük olduğu sonucuna varılmıştır. Bu durumun sebebinin öğrencilerin dijital oyunlarda ne kadar çok zaman geçirirse oyuna ekledikleri ödül, rozet, puan gibi güdüleyici faktörlerin de artması, çoğu oyunun farklı zaman dilimlerinde farklı ödüllü etkinlikler sunarak kullanıcıların çevrimiçi oyun oynama sürelerini arttırması gösterilebilir. Dong ve Potenza (2014), çalışmasında oyun kullanıcılarının oyunlarda ödülleri kazanabilmek amacıyla güdülendiğini ve bu sebeple daha fazla zaman geçirmek istediklerini belirtmişlerdir.

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre değerlendirildiğinde, erkeklerin oyun bağımlılık düzeylerinin kızlara kıyasla daha yüksek olduğuna ulaşılmıştır. Çelik ve Ulusoy (2018), öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ilgili yapmış olduğu çalışmada erkeklerin kız grubuna göre daha fazla oyun bağımlısı olduğunu belirtmektedir. Çakır ve arkadaşlarına (2011) göre de erkeklerin kızlara göre

daha fazla bilgisayar oyunları ile uğraşmasının sebebi beyindeki doyum bölgesini daha aktif olarak kullanmalarıdır.

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları sınıf düzeyi değişkenine göre incelendiğinde, 6. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin 5 ve 7. sınıfta öğrenim gören öğrencilerden daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu bağlamda 7. sınıf öğrencilerinin liseye geçiş sınavına hazırlandıklarından dolayı, 5. sınıf öğrencilerinin ise yaşlarının daha küçük olması sebebiyle bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğunu söyleyebiliriz. Bu bulgu alan yazındaki çalışmalarla farklılık göstermektedir. Bilgin (2015) ile Çakır ve arkadaşları (2011), çalışmalarında sınıf düzeyi değişkeni bakımından bilgisayar oyun bağımlılığında herhangi bir farklılık bulamamışlardır. Ayrıca Keser ve Esgi (2012) çalışmasında, sınıf düzeyi düştükçe bilgisayar oyun bağımlılığının arttığını belirtmişlerdir.

Öğrencilerin bilgisayara sahip olma, internet aboneliğine sahip olma, ve cep telefonu mevcutluğu durumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini anlamlı bir şekilde farklılaşma yaratma durumu incelenmiştir. Sonuçta herhangi bir ilişki bulunamamıştır. Bilgin (2015), öğrencilerin bilgisayara ve internet aboneliğinin bulunmasının bilgisayar oyun bağımlılığına etki etmediğini belirtmiştir. Bu durumun artık bireylerin rahatlıkla bilgisayar, internet aboneliği ve cep telefonuna ulaşabilir olması sebebiyle olduğu düşünülebilir.

Öğrencilerin oyun oynama kullanım tercihinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini anlamlı bir şekilde farklılaştırma durumu incelenmiştir. Masaüstü bilgisayarı tercih eden öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin mobil cihaz kullananlara kıyasla daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Literatürde kullanıcıların kullanım tercihinin göre birçok çalışma mevcuttur ve farklı sonuçları bulunmaktadır. Şahin ve Tuğrul (2012), bilgisayara sahip olan öğrencilerin daha çok oyun oynadığı sonucuna varmıştır. Balıkcı (2018), Bülbül ve Tunç (2018) ile Karaman Yaşar (2018) ise kullanıcıların akıllı telefonu daha çok tercih ettiğini belirtmiştir.

Öğrencilerin tercih ettikleri dijital oyun türüne göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin anlamlı bir şekilde farklılaşması durumu incelenmiştir. Aksiyon, macera, strateji, simülasyon ve spor türünde oyun oynayan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin bulmaca türünde oynayanlara göre daha yüksek bulunmuştur. Özdemir (2021), dijital oyun katılımcılarının savaş türündeki oyunları, Aleksic (2018) ise aksiyon

ve spor türündeki oyunların bulmaca türüne göre daha uzun süreler oynandığını belirtmiştir.

Öğrencilerin en çok oynadıkları oyunun bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini anlamlı bir şekilde farklılaştırabilme durumu incelenmiştir. Sadece FIFA ve Brawl Stars oynayan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin farklılaşmadığı, diğer oyunlar arasında farklılık olduğuna ulaşılmıştır. Karaman Yaşar (2019), yaptığı çalışmada ortaokul öğrencilerinin en çok PubG oyunu oynamayı tercih ettiğini, silahlı ve çok oyunculu oynanan oyunların bağımlı öğrenciler tarafından daha çok tercih edildiğini belirtmiştir. Yine aynı şekilde Baldemir ve Övür (2021) yaptıkları nitel araştırmada, PubG oyununun bağımlılığa yol açtığını belirtmişlerdir.

Öğrencilerin kullandıkları dijital oyun platformunun bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini anlamlı bir şekilde farklılaştırabilme durumu incelenmiştir. Epic Games kullananların oyun platformu kullanmayanlara ve STEAM platformu kullananlara göre; Riot Games, XBOX Game Pass ve diğer oyun platformu kullananların oyun platformu kullanmayanlara göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Bu durumun sebebinin Epic Games platformu içerisindeki oyunların daha çok tercih edilmesi, kullanıcılara sunulan oyunların indirimli olması ve indirim ek kupon tanımlaması ve Epic Games platformunun her hafta ücretsiz olarak kullanıcılarına yeni bir oyun sunması ile ilgili olduğu düşünülebilir. Bu bağlamda alan yazında herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Öğrencilerin günlük oyun oynadıkları süresinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini anlamlı bir şekilde farklılaştırabilme durumu incelenmiştir. Günlük 6 saatten fazla oyun oynayanların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin diğer gruplardan yüksek olduğu görülmüştür. Bu sonucun literatür ile benzerlik gösterdiğini söyleyebiliriz. Guntay (2021), ergenler üzerinde yapmış olduğu oyun bağımlılığı, bağlanma tarzları, duygu düzenlemeleri ve oyun motivasyonu ile ilgili çalışmasında uzun süre oyun oynayan katılımcıların oyun bağımlılık puanlarının da yüksek olduğunu belirtmiştir.

Son olarak araştırmada öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri arasında pozitif yönde orta düzeyde ilişki bulunmuştur. Literatür incelendiğinde benzer sonuçların karşımıza çıktığını görmekteyiz. Bayramoğlu (2020), ergenler üzerinde yaptığı araştırmasında dijital oyun oynama düzeyi ve motivasyonunu incelemiş ve oyun bağımlılığı ile oyun motivasyonu arasında anlamlı bir ilişkinin olduğunu

belirlemiştir. Yine aynı şekilde Kılıç (2021), dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun oynama motivasyonunun pozitif yönde ilişkili olduğunu belirtmiştir.

5.2. Öneriler

5.2.1. Araştırma Sonuçlarına Dayalı Öneriler

Araştırma sonuçları incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin cinsiyet, kişisel cep telefonunun bulunması, oyun oynama kullanım tercihi, tercih edilen oyun türü, oynanan en çok oyun, kullanılan dijital oyun platformu ve günlük oyun oynanan süre değişkenlerine göre; oyun bağımlılık düzeylerinin ise cinsiyet, sınıf düzeyi, bilgisayara, internet aboneliğine, kişisel cep telefonunun bulunması, oyun oynama kullanım tercihi, tercih edilen oyun türü, oynanan en çok oyun, kullanılan dijital oyun platformu ve günlük oyun oynanan süre değişkenlerine göre farklılaştığı görülmüştür.

- Erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları ve oyun bağımlılıklarının yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir. Bu sebeple erkek öğrencilere rehberlik öğretmenleri tarafından seminerler verilebilir.
- Özellikle tercih edilen oyun türü değişkeninden yola çıkılarak bulmaca türündeki oyunların eğitici zihinsel özelliklerinden dolayı okulda ve evde teşvik edilmeli öğrenciler güdülendirilmelidir.
- Öğrencilerin cep telefonlarına eğitsel amaca hizmet eden, okulda öğrendikleri bilgileri tekrar etmeye olanak tanıyan oyunlar yüklenmeli ve boş zamanlarında bu oyunlarla vakit geçirebilmeleri sağlanmalıdır.
- Dijital oyun platformu kullanım sonuçları incelendiğinde arkadaşlarıyla birlikte olabileceği aynı zamanda eğitim ortamındaki bilgilerini tekrar edip alıştırmaya yapabileceği zihinsel faaliyetlerin olduğu oyun ve platformlara yönlendirilmelidir.
- Öğrencilerin günlük oyun oynama süreleri ve oynadıkları oyunların olabilecek etkileri konusunda bilinçlendirmeye yönelik farkındalık oluşturacak seminerler düzenlenebilir.

- Çocuğun oyun oynama süresinin ebeveynler tarafından kontrolü sağlanmalı ve belirlenen süre bitiminde çocuklar fiziksel aktivitelere, farklı sanatsal ve kültürel etkinliklere yönlendirilebilir.
- Öğrencilere eğlendirerek öğreten oyunlar listesi resmi kurumlar tarafından yayınlanıp tanıtıcı afiş ve sunumlarla desteklenebilir.
- Dijital oyunlara ilgisi ve merakı olan öğrenciler dijital oyun üretmeye yönlendirilebilir.

5.2.2. Gelecek Araştırmalara Yönelik Öneriler

- Çalışmada kullanılan veriler katılımcı öğrencilerden anket yoluyla toplanmıştır. Gelecekteki araştırmalarda öğrencilerin kullandıkları cep telefonu, bilgisayar, tablet gibi cihazlara ufak bir yazılım kurularak öğrencilerin hangi oyunları oynadığı, hangi platformları kullandıkları, hangi günler, günlük kaç saat oyun oynadığı gibi veriler sistem tarafından kayıt edilerek yapılabilir.
- Çalışma 5, 6 ve 7. sınıf düzeyindeki 828 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya 8. sınıf düzeyindeki öğrenciler de eklenerek daha geniş çaplı araştırmalar yapılabilir.
- Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ve oyun bağımlılık düzeyleri belirli zaman aralıklarında tekrar ölçülerek değişimi incelenip bu yönde boylamsal çalışmalar yapılabilir.
- Çalışma sonucunda 6. sınıf düzeyinde öğrenim gören öğrencilerdeki oyun bağımlılığının 5 ve 7. sınıf düzeyindekilere göre daha yüksek seviyede olduğu görülmüştür. 6. sınıf kademesindeki öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyinin neden yüksek çıktığını belirleyebilmek amacıyla nitel bir çalışma ile daha detaylı olarak incelenmesi sağlanabilir.
- Araştırmada öğrencilerin dijital oyun platformlarına ve dijital oyunlara ne kadar ücret harcadıkları yönünde bir çalışma yapılmamıştır. Gelecek araştırmalarda öğrencilerin dijital oyun platformlarına ve dijital oyunlara ne kadar harcama yaptıkları ve bu ücretleri ödeme yöntemleri kredi kartı, Paycell, Moneypay, Papara Lite..vb. kartlarından hangilerinin kullandığına dair ve bu kartları hangi amaçla kullandıklarına dair çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Akbaba, S. (2006). Eğitimde Motivasyon. *Kazım Karabekir Eğitim Bilimleri Dergisi*, 13, 343-361. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunikkefd/issue/2774/37170>
- Aleksic, V. (2018). Early adolescents' digital gameplay preferences, habits and addiction. *Croatian Journal of Education*, 20(2), 463-500. doi: [10.15516/cje.v20i2.2583](https://doi.org/10.15516/cje.v20i2.2583)
- And, M. (1974). *Oyun ve Bügü*. İstanbul. İş Bankası Kültür Yayınları.
- Anderson, C. A. ve Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 78(4), 772. Erişim adresi: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/psp784772.pdf>
- Argün, D. (2019). *Tüketim Kültürünün Yeniden Üretildiği Bir Kitle İletişim Platformu Olarak Dijital Oyun Sektörü* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 556012).
- Arıcı Doğan, D. (2022). *Ergenlerin Uzaktan Eğitim Sürecinde Çok Oyuncululu Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Deneyimlerinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 727185).
- Baldemir, H. ve Övür, A. (2021). Dijital Oyun Bağımlılığının Yeni Yüzü Olarak Pubg Mobile. *Journal of Communication Science Researchs*, 1(2), 139-153. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1860398>
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 507951).
- Baykoç Dönmez, N. (2000). *Üniversite Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin Oyun Kitabı* (1.Baskı). İstanbul: Esin Yayınevi.
- Bayramoğlu, P. (2020). *Ergenlerde Dijital Oyun Oynama düzeyi, oyun oynama motivasyonları ve akademik başarı arasındaki ilişki* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 659522).
- Bijvank, M. N., Konijn, E. A. ve Bushman, B. J. (2012). "We don't need no education": Video game preferences, video game motivations, and aggressiveness among

adolescent boys of different educational ability levels. *Journal of Adolescence*, 35(1), 153–162. doi: 10.1016/j.adolescence.2011.04.001

Bilge, F. (2012). Bir grup ilköğretim öğrencisinde bilgisayara yönelik bağımlılık eğilimi değerlendirmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43, 96-105. Erişim adresi: <http://www.efdergi.hacettepe.edu.tr/yonetim/icerik/makaleler/354-published.pdf>

Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 188716)

Bingöl, T. ve Eker, H. (2022). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Boş Zaman Can Sıkıntısı Tarafından Yordanması. *Trakya Eğitim Dergisi*, 12(1), 110-118. doi: 10.24315/tred.876441

Bircan, M. A. ve Öner, İ. E. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile problem çözme beceri düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2), 1934-1959. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kefad/issue/72605/982019>

Bozkurt, T. M. ve Tamer K. (2020). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile Beden Kitle İndeksi İlişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105-120. doi: 10.31680/gaunjss.730904

Bülbül, H. ve Tunç, T. (2018). Telefon ve oyun bağımlılığı: ölçek incelemesi, başlama yaşı ve başarıyla ilişkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 9(21), 1-13. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/download/article-file/511044>

Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydıllı, F. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı. Kişisel Özellikler ve Başarı İle İlişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111. doi: 10.25287/ohuiibf.423745

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2019). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (32). Ankara: Pegem Yayıncılık.

Canlı, S. K. ve Demirarslan, D. (2020). Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/cg/issue/58726/723546>

- Chen, C. ve Leung, L. (2016). Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and Informatics*, 33(4), 1155-1166. doi: 10.1016/j.tele.2015.11.005
- Chiu, S. I., Lee, J. Z. ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 7(5), 571-81. doi: 10.1089/cpb.2004.7.571
- Coşkun, E. ve Öztürk, M. C. (2016). Steam dünyası: dijital oyun bloglarına yönelik bir değerlendirme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(2), 677-702. doi: 10.19145/gujofoc.04411
- Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 44(2), 95-117. doi: 10.1501/Egifak_0000001226
- Çelik, İ. ve Bektaş, M. (2023). Effects of digital game addiction on cardiovascular health behavior on secondary school students during the COVID-19 pandemic. *Journal of Pediatric Nursing*, 70, 117-125. doi: <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2023.03.001>
- Çelik, S. ve Ulusoy, B. (2018, Kasım). Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Bilgisayar Oyunlarına Görüşleri. 9. Uluslararası Eğitim Yönetimi Forumu, Antalya.
- Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ. ve Tekkurşun Demir, G. (2019). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Düzeylerinin İncelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128-137. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunibesyo/issue/48912/614554>
- Doğan, A. (2013). *İnternet Bağımlılığı Yaygınlığı*. (Yüksek Lisans Tezi).YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 342301).
- Dong, G. ve Potenza, M. N. (2014). A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications. *Journal of Psychiatric Research*, 58, 7–11. doi: 10.1016/j.jpsychires.2014.07.005
- Drummond, A. ve Sauer, J. D. (2020). Timesplitters: Playing video games before (but not after) school on weekdays is associated with poorer adolescent academic

- performance. A test of competing theoretical accounts. *Computers & Education*, 144, 1-12. doi:[10.1016/j.compedu.2019.103704](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103704)
- Egger, O. ve Rauterberg, M. (1996). Internet behaviour and addiction. Eriřim adresi: <https://rauterberg.employee.id.tue.nl/ibq/report.pdf>
- Ercořkun, M. H. ve Nalçacı A. (2005). Öğretimde Psikolojik İhtiyaçların Yeri ve Önemi. *Kazım Karabekir Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(11), 354-370. Eriřim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunikkefd/issue/2772/37111>
- Erkılıç, E. (2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığının Yalnızlık Ve Benlik Saygısı Arasındaki İliřkisi Ve Dijital Oyun Bağımlılığının Çeřitli Demografikler Açısından İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından eriřildi (Tez No: 671523).
- Freud, S. (1909). Analysis of a phobia in a five-year-old boy. *Standard edition*, 10(3), 149.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science :a journal of the American Psychological Society (APS)*, 20(5), 594-602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. ve Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year lonitudinal study. 127(2), 319-329. doi: 10.1542/peds.2010-1353.
- Gómez-Gonzalvo, F., Molina, P. ve Devís-Devís, J. (2020). Which are the patterns of video game use in Spanish school adolescents? Gender as a key factor. *Entertainment Computing*, 34(1). doi: [10.1016/j.entcom.2020.100366](https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100366)
- Goodwin, K. (2018). *Dijital dünyada çocuk büyötmek: Teknolojiyi doğru kullanmanın yolları*. (T. Er, Çev.). İstanbul: Aganta Kitap.
- Gökçearslan, ř. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeřitli değıřkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Faköltesi Dergisi*, 23, 419-435. Eriřim adresi: dergipark.org.tr/tr/pub/zgefd/issue/47938/606448
- Griffiths, M. D. (2008). Internet and video-game addiction. In C. Essau. (Ed.), *Adolescent addiction: Epidemiology, assessment and treatment* (231-267). San Diego: Elseiver.

- Griffiths, M. D. (2009). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125. doi: 10.1007/s11469-009-9229-x
- Griffiths, M. D. ve Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 189–193. doi:[10.1002/casp.2450050307](https://doi.org/10.1002/casp.2450050307)
- Griffiths, M.D. ve Davies, M.N.O. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies*. 359-368. Boston: MIT Press.
- Güler, H. (2021). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ile Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi* (Doktora tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 668280).
- Güllü, M., Arslan, C., DüNDAR, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(9), 89-100. doi: 10.14520/adyusbd.301
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H. ve Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70. doi: 10.21666/muefd.303856
- Güney, B. (2017). Dijital Bağımlılığın Dijital Kültüre Dönüşmesi: Netlessfobi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 1(2), 207-213. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ejnm/issue/34698/383559>
- Güngör, A. (2011, Temmuz). Oyun bağımlılığı ve gerçek oyunların beyne etkisi nedir? http://www.chip.com.tr/makale/oyun-bagimlilik-ve-gercekler-oyunlarin-beyne-etkisi-nedir_17258_8.html adresinden erişilmiştir.
- Güngörer, F. (2021). Değişen Toplumsal Özellikler ve Çocukluk Algısının Oyunlara Yansıması, *Sosyoloji Dergisi*, 41-42, 301-324. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sosder/issue/65879/1028687>
- Güntay, Y. (2021). *Investigation Of Relationship Between Game Addiction, Attachment Styles, Game Motivation And Emotion Regulation* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 702033).

- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217. doi: 10.26466/opus.547092
- Henderson, E. C. (2001). *Understanding Addiction*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Horzum, M. B. ve Samur, Y. (2022). Dijital Oyun Bağımlılığı. Sağiroğlu ve diğerleri (Yay. haz.). *Dijital Oyunlar-1 Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* (299-315). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için oyun bağımlılık ölçeği, *Türk PDR(Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 3(30), 76-88. Erişim adresi: <https://app.trdizin.gov.tr/makale/T0RVMU5UazU>
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Amsterdam university press, Amsterdam.
- Huizinga, J. (2013). *Homo ludens- oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (4. Baskı). İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
- Hurst, J. (2015, February). 12 Types of computer games every gamer should know about. <https://thoughtcatalog.com/jane-hurst/2015/02/12-types-of-computer-games-every-gamer-should-know-about/> adresinden erişilmiştir.
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137. Erişim adresi: <https://search.trdizin.gov.tr/yayin/detay/207557/>
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005, Mayıs). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler*, Sözel bildiri, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları.
- İnal, Y. ve Doğusoy, B. (2006). *Çok kullanıcı bilgisayar oyunları ile öğrenme*. Sözel bildiri, VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, Ankara.
- Juárez, G. H. ve Carballo, M. M. (2016). Learning gains, motivation and learning styles in a gamified class. *International Journal of Engineering Education*, 32(1), 438-447.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi)

Sosyal Bilimler Enstitüsü). Erişim adresi:
<https://openaccess.izu.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12436/394>

- Karaman Yaşar, S. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Gözünden Dijital Oyun Ve Dijital Oyun Bağımlılığı: Kocaeli İli Örneği* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 600519).
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemi* (22. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kavaklı, M. (2022). Dijital Oyunların Kişilik, Duygu ve Davranışlar Üzerindeki Etkileri. Sağıroğlu ve diğerleri (Yay. haz.). *Dijital Oyunlar-1 Araçlar, Metedolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* (85-106). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Keser, H. ve Esgi, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 247-251. doi: 10.1016/j.sbspro.2012.05.101
- Kılıç, G. (2021). *Dijital Oyun Bağımlılığı ile Yalnızlık, Saldırganlık, Mutluluk ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 697761).
- Kim, M., Kim D., Bae S., Han D. H. ve Jeong B. (2020). Aberrant structural network of comorbid attention deficit/hyperactivity disorder is associated with addiction severity in internet gaming disorder. *NeuroImage: Clinical*. 27(102263). 2213-1582. doi:[10.1016/j.nicl.2020.102263](https://doi.org/10.1016/j.nicl.2020.102263)
- King, D. L. ve Delfabbro, P. H. (2019). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. United States: Elsevier Academic Press.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunikkefd/issue/2777/37245>
- Kolçak, S. ve Çakır, E. (2022). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonunun Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Üzerine Etkisi. *Research in Sport Education and Sciences*, 24(4), 113-118. doi: 10.5152/JPESS.2022.221635
- Kurt, A. S., İnce, P. ve Arslan, F. T. (2014). İlköğretim ikinci kademedeki öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara karşı tutumları. *The Journal of Pediatric Research*, 1(1), 22-27. doi: 10.4274/jpr.22931

- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 524019).
- Kuss, D. J. ve Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. doi: 10.1007/s11469-011-9318-5
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). *Development and validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458
- Li, H. ve Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475.
- Madran, H. A. ve Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107.
- Matthews, V. (2018, April). Ultimate list of different types of video games. <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres> adresinden erişilmiştir.
- Mattos, K. (2022, Mart 23). En İyi 5 En İyi Dijital Oyun Platformu. <https://www.alltechbuzz.net/tr/top-5-best-digital-game-platforms/> adresinden erişilmiştir.
- MEB. (2014). *Oyun Etkinliği-1*. Ankara.(http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Oyun%20Etkinlikleri%20-1.pdf)
- Monnens, D. ve Goldberg, M. (2015). Space Odyssey: The long journey of Spacewar! from MIT to computer labs around the world. *Cultural History of Video Games, (Special Issue)*,124-147.
- Mun, I. B. ve Lee, S. (2022). A longitudinal study of the impact of parental loneliness on adolescents' online game addiction: The mediating roles of adolescents' social skill deficits and loneliness. *Computers in Human Behavior*, 136(107375), 207-213. doi:[10.1016/j.chb.2022.107375](https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107375)

- Oxford, N. (2018, April). What's the definition of an action game?, <https://www.lifewire.com/nintendo-action-game-1126179> adresinden erişilmiştir.
- Özcan, K. ve Sengir, S. (2020). Grafik Tasarım Eğitimi Alan Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Motivasyonlarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*, 39(3), 155-169. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/omuefd/issue/53756/677848>
- Özdemir, M. (2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Sosyal Eğilimleri* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 674303).
- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duygusal gelişimleri üzerindeki etkilerinin incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü). Erişim adresi: <https://ebot03.files.wordpress.com/2011/03/tez1.pdf>
- Özyürek, A., Şahin, F. T. ve Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 1-12. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/cusosbil/issue/36563/414513>
- Pehlivan, H. (2012). *Oyun ve öğrenme* (3. baskı). Ankara: Anı Yayınları.
- Petite, S. (2023, April 27). Grab A Stylish FPS Game For Free At Epic. <https://www.gamespot.com/articles/free-games-epic-games-store/1100-6476419/> adresinden erişilmiştir.
- Piaget, J. (1999). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. London: Routledge.
- Prensky, M. (2001). *Fun, play and games: What makes games engaging. Digital game-based learning*, 5(1), 5-31. Erişim adresi: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf>
- Prensky, M. (2001, February). Fun, play and games: What makes games engaging. From digital game-based learning. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Prensky, M. (2003). *Digital Game Based Learning. Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21. doi: 10.1145/950566.950596

- Ruggill, J. E. (2009). Convergence: Always already, already. *Cinema Journal*, 48(3), 105-110.
- Ryan, R. M. ve Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S. ve Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 347–363. doi:[10.1007/s11031-006-9051-8](https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8)
- Sel, V. (2021, 9 Mayıs). Xbox Game Pass Nedir? Ne İşe Yarar? Live Gold ile Farkı Nedir? Ucuza Nerden Alınır? [Video Dosyası]. <https://www.youtube.com/watch?v=fEo810p7-hw&t=369s>
- Seok, H. J., Lee, J. M., Park, C. Y. ve Park, J. Y. (2018). Understanding internet gaming addiction among South Korean adolescents through photovoice. *Children and Youth Services Review*, 94, 35-42. doi: 10.1016/j.childyouth.2018.09.009
- Sezer, H. (2022). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgi İşlemsel Düşünme Becerileri Ve Kodlamaya Yönelik Tutumlarının Dijital Oyun Oynama Özelliklerine Göre İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 765124).
- Spacey, J. (2019, February). 38 types of games. <https://simplicable.com/new/games> adresinden erişilmiştir.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken*, 4(3), 115-130. Erişim adresi: https://www.dieweltdertuerken.org/index.php/ZfWT/article/view/338/sahin_tugrul
- Tekkurşun Demir, G. (2022). *Spor, E-Spor ve Dijital Oyun Bağımlılığı ile “X, Y, Z Kuşağındaki E-Sporcuların Çarpıcı Yorumları”*. Ankara: Gazi Kitapevi.
- Teknosa (2023, Nisan 27). Xbox Game Pass Nedir? <https://blog.teknosa.com/oyun/xbox-game-pass-nedir> adresinden erişilmiştir.
- Tezcan, M. (2012). *Çocuk sosyolojisi* (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Toran, M, Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim*

Dergisi, 24(5), 2263-2278. Erişim adresi:
<https://dergipark.org.tr/en/pub/kefdergi/issue/27735/317834>

Tot Game. (2021, 6 Kasım). Epic Games'i Hızlıca Tanıyalım [Video Dosyası].
<https://www.youtube.com/watch?v=VrDCEiSLUYM>

Tseng, Fan Chen (2011). Segmenting online gamers by motivation. *Expert Systems with Applications*, 36(6), 7693-7697. doi:10.1016/j.eswa.2010.12.142

Türk Dil Kurumu. (2023). Motivasyon. İçinde *Güncel Türkçe sözlük*. Erişim tarihi: Mayıs 1, 2023, <https://sozluk.gov.tr>

Türkiye İstatistik Kurumu (2021). *Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması, 2021* [Information technology use research in children, 2021].

Twenge, J. M., Campbell, S. M., Hoffman, B. J. ve Lance, C. E. (2010). Generational differences in work values: Leisure and extrinsic values increasing, social and intrinsic values decreasing. *Journal of management*, 36(5), 1117-1142.

Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 217194).

Ural, M. N. (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 262352).

Üçgül, M. (2006). *The Impact of Computer Games on Students' Motivation* (Yüksek Lisans Tezi, ODTÜ). Erişim adresi:
<http://etd.lib.metu.edu.tr/upload/12608022/index.pdf>

Van Rooij, A. J. (2011). *Online video game addiction*. Exploring a new phenomenon [PhD Thesis]. The Netherlands: Erasmus University, Rotterdam. Erişim adresi:
<http://repub.eur.nl/res>

Vázquez-Cano, E., Ramírez-Hurtado, J. M., Díez-Arcón, P. ve Pascual-Moscoso, C. (2023). Academic and social behaviour profile of the primary school students who possess and play video games. *Child Indicators Research*, 16(1), 227-245.

Vural, M. (2022). *Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri, Davranış Problemleri ve Genel Akademik Başarıları Arasındaki İlişkiler* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 735785).

- Whitton, N. (2010). *Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education*. New York: Routledge.
- World Health Organization (WHO) (2018). Gaming disorder. Eriřim adresi: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> adresinden eriřilmiřtir.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775. doi: 10.1089/cpb.2006.9.772
- Yılmaz Bingöl, T. ve Eker, H. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının boş zaman can sıkıntısı tarafından yordanması, *Trakya Eğitim Dergisi*, 12(1), 110-118. doi: 10.24315/tred.876441
- Yılmaz, B. (2022). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ve Oyun Oynama Davranışlarının Farklı Zamanlarda İncelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 23(2), 121-129. doi: 10.51982/bagimli.948872
- Yılmaz, E. (2022). Sokak oyunlarından sanal oyunlara: dijital oyunların gelişimsel süreçlerinin çocuk kullanıcıların ahlaki gelişimleri açısından değerlendirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(3), 545-557. doi: 10.17556/erziefd.1052883
- Yokuş, G. ve Konokman, G. Y. (2019). Okul öncesi dönemde çocukların oyun davranışları düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 27(3), 1141-1148. doi: 10.24106/kefdergi.2722

EKLER

Ek:1 Etik Kurul İzni



T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Etik Kurulu



Sayı : E-61923333-050.99-199906
Konu : 13/24 Merve EKİNCİ

15.12.2022

Sayın Merve EKİNCİ

İlgi : 07.12.2022 tarihli ve E--000-0 sayılı yazınız.

Üniversitemiz Eğitim Araştırmaları ve Yayın Etik Kurulu'nun 14.12.2022 tarihli ve 13 sayılı toplantısında alınan "24" nolu karar ile Merve EKİNCİ'nin başvurusu uygun görülmüş ve karar örneği ekte sunulmuştur.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Murat İSKENDER
Eğitim Araştırmaları ve Yayın Etik
Kurulu Başkanı

Ek: Karar Yazısı (1 Sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Doğrulama Kodu : BSDKK5JCYU Pin Kodu :03003

Belge Takip Adresi : <https://turkiye.gov.tr/ebd?ek=5783&eD=BSDKK5JCYU&eS=199906>

Adres: Esentepe Kampüsü 54187 Serdivan SAKARYA / KEP Adresi:

Bilgi için: Hanife Babacan

sakaryaimiversitesi@hs01.kep.tr

Unvanı: Birim Evtak Sorumlusu

Telefon No:0264 295 50 00 Faks No:0264 295 50 31

e-Posta: ozelkslem@sakarya.edu.tr Elektronik Ağ: www.sakarya.edu.tr



Ek:2 Araştırma İzni



T.C.
KOCAELİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-99332089-605.01-69040386
Konu : Araştırma İzni
(Merve EKİNCİ)

23/01/2023

SAKARYA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü)

İlgi : 03/01/2023 tarih ve E-67236739-730.08.03-206357 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi EABD Yüksek Lisans öğrencisi Merve EKİNCİ'nin "*Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği*" konulu çalışmasını İlimiz Ortaokullarında uygulama talebi, komisyonumuzca uygun görülmüş olup, Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak, 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanununa ve yürürlükteki diğer tüm düzenlemelerde belirtilen hüküm, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimleri ilgili okul, ilçe millî eğitim müdürlükleri tarafından gerçekleştirilmek üzere, gönüllülük esasına göre, anket çalışmasının İlçe Millî Eğitim Müdürlükleri ve Okul Müdürlüklerinin denetimi, gözetimi ve sorumluluğunda yapmasının uygun görüldüğüne ilişkin, 17/01/2023 tarih ve E-99332089-605.01-68591409 sayılı Valilik Onayı ekte gönderilmiştir.

Gereğini rica ederim.

Salih BIÇAK
Vali a.
Vali Yardımcısı

Adres : Kozluk Mahallesi İnönü Caddesi No:32
41040 İzmit/KOCAELİ
Telefon No : 0 (262) 322 12 69
E-Posta: stratejigelistirme41@meb.gov.tr
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: İbrahim TURAN

Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol İşletmeni

İnternet Adresi: www.kocaelimem.meb.gov.tr Faks: _____

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden d55c-fd1f-3fc3-826c-d1c3 kodu ile teyit edilebilir.

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Evrak sorgulaması <https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=5783&eD=BS9K6YL74U&eS=213844> adresinden yapılabilir.

Ek:3 Kişisel Bilgiler Formu

1. **Cinsiyetiniz:** Kız () Erkek ()
2. **Sınıfınız:** 5. Sınıf () 6. Sınıf () 7. Sınıf ()
3. **Bilgisayara(Masaüstü/dizüstü/tablet) sahip olma durumunuz:** Evet () Hayır ()
4. **İnternet aboneliğine sahip olma durumunuz:** Evet () Hayır ()
5. **Cep telefonuna sahip olma durumunuz:** Evet () Hayır ()
6. **Aşağıdakilerden hangisinde oyun oynamayı en çok tercih ediyorsunuz?**
() Konsol () Masaüstü bilgisayar () Online () Mobil cihaz(telefon/tablet)
7. **Oynamayı en çok tercih ettiğiniz oyun türü hangisidir?**
() **Aksiyon** (PUBG, Counter Strike: Global Offensive, DraStic DS Emulator, Call of Duty| Modern Warfare, Grand Theft Auto 5 vb.)
() **Macera** (Uncharted 3: Drake's Deception, Tomb Raider, God of War, Red Dead Redemption 2, Sea of Thieves vb.)
() **Strateji** (Satranç, League of Legends, Lords Mobile, Dune 2, Totalwar: Warhemmer 2, Age Of Empires Hearts of Iron 4, Civilization 6, Valorant, Europa Universalis 4, Tycoon Serisi, Warcraft, Starcraft, Age of Empires 3 vb.),
() **Simülasyon** (Farming Simulator 20, The Sims 4, Farmville, Euro Truck Simulator 2 vb.)
() **Rol Yapma** (Stardew Valley, Witcher 3, Elder Scrolls 5: Skyrim, Divinity Original Sin 2, World of Warcraft vb.)
() **Spor** (FIFA 21, NBA 2K21, PES 2020, FM 2020, FIFA 2020 vb.)
() **Bulmaca** (Candy Crush Saga, Words of Wonders: Kelime Oyunu vb.)
8. **En çok oynadığınız oyun nedir?**
9. **Dijital oyun oynarken dijital oyun platformu (oyun paylaşım servisi) kullanıyorsanız en çok hangisini kullandığınızı belirtiniz.**
() Kullanmıyorum
() Epic Games () STEAM () Riot Games () Xbox Game Pass
() Diğer (Belirtiniz.....)
10. **Günde ortalama kaç saat dijital oyun oynuyorsunuz?**
() 1 saat veya daha az () 1-3 saat () 4-6 saat () 6- 10 saat () 10 saatten fazla

Ek:4 Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

Maddeler	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Dijital oyun oynamak beni eğlendirir.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2. Dijital oyun gerçek hayattaki başarısızlıklarımı unutturur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3. Dijital oyun sayesinde can sıkıntısından kurtulurum.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4. Dijital oyun oynamadığımda huzursuz olurum.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5. Dijital oyunlarda kendimi aşmak bana haz verir.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6. Dijital oyunlarda başarıncı takdir edilmek hoşuma gider.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7. Dijital oyunda kazandığım ödüller (kupa, zırh, silah vb.) bana daha çok oynama isteği verir.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8. Dijital oyun rakiplerime meydan okuma fırsatı sağlar.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9. Dijital oyun bana arkadaşlarımla ittifak/takım kurma fırsatı sağlar.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
10. Dijital oyunundaki efektler ve sesler beni heyecanlandırır.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
11. Dijital oyunların gerçek gibi olması beni kendine çeker.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
12. Dijital oyundaki kurgu (hikâye) beni meraklandırır.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
13. Dijital oyun bana düşsel ortamlarda gezinti yapmamı sağlar.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
14. Yeni oyun seçenekleri (karakterler, ekipman, vb.) beni meraklandırır.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
15. Dijital oyunun bana ne kazandırdığından emin değilim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
16. Dijital oyuna harcadığım zamana değer mi bilmiyorum.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
17. Dijital oyun oynamak için harcadığım çabaya değer mi bilmiyorum.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
18. Dijital oyun oynamam için gerekli nedenler var mı bilemiyorum.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
19. Dijital oyunun bana avantajının ne olduğunu bilmiyorum.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

Ek:5 Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Maddeler	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
1. Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2. Bilgisayar oyunu oynarken biri beni engellediğinde sinirlenirim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3. Bilgisayar oyunu oynama zamanının gelmesini dört gözle beklerim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4. Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5. Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6. Ne kadar çok bilgisayar oyunu oynasam da, bilgisayar oyunu oynamaya doyamam.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7. Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8. Bilgisayarda oyun oynamama izin vermedikleri için aileme kızarım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9. Bilgisayar oyunu oynadığım zaman kendimi yalnız hissetmem.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
10. Bilgisayar oyunu oynarken kendimi, çoğu zaman kendi kendime bir şeyler söylerken bulurum.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
11. Arkadaşlarımın beni kabul etmesi için bende onların oynadığı bilgisayar oyunlarını oynarım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
12. Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı hayal ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
13. Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
14. Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerimin özelliklerini gösteririm.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
15. Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksattığım olur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
16. Bilgisayarda oyun oynamak için okula geç kaldığım olur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
17. Okul dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
18. Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
19. Bilgisayarda oyun oynamak arkadaşlarımla birlikte olmaktan daha eğlencelidir.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
20. Bilgisayar oyunu oynadığım süre hakkında yanlış bilgi verdiğim olur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
21. Bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, tv izleme vb.) tercih ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)