



Research Article/Araştırma Makalesi

Investigation of Online Game Preferences with Online Game Disorders of High School Students

Hakkı BAĞCI^{1,*}  Ebru ALBAYRAK ÖZER² 

¹ Sakarya University, Vocational School of Adapazarı, Adapazarı, Turkey, hbagci@sakarya.edu.tr

² Sakarya University, Faculty of Education, Turkey ealbayrak@sakarya.edu.tr


* Corresponding Author: hbagci@sakarya.edu.tr

Article Info

Received: 1 February 2021

Accepted: 14 April 2021

Keywords: Online gaming, gaming disorder, high school students

 10.18009/jcer.872685

Publication Language: Turkish

Abstract

In this study, the aim was to determine the online game preferences of high school students and to examine the online game playing disorders according to different variables. The study was carried out in accordance with the relational survey method. The study was carried out in accordance with the cross-sectional model. The participants of the study consist of 255 high school students studying in two different private schools in Sakarya in 2019-2020 academic year. Internet Gaming Disorder Scale Short Form (İOOBÖ9-KF) was used in the study. At the end of the study, it is concluded that high school students did not have online game playing disorders. It has been observed that male students have higher online game playing disorders than female students. Also, it is concluded that online game playing disorders of high school students do not differ significantly in terms of students' level of education and whether they have their own computer at home. In addition, it is concluded that high school students who play games in online environments mostly prefer war and FPS types.



To cite this article: Bağcı, H. & Albayrak-Özer, E. (2021). Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun tercihleri ile çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının incelenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9 (11), 431-446. DOI: 10.18009/jcer.872685

Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Tercihleri ile Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluklarının İncelenmesi

Makale Bilgisi

Geliş: 1 Şubat 2021

Kabul: 14 Nisan 2021

Anahtar kelimeler: Çevrimiçi oyun, oyun oynama bozukluğu, lise öğrencileri

 10.18009/jcer.872685



Yayın Dili: Türkçe

Öz

Bu çalışmada, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun tercihlerinin belirlenmesi ve çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının farklı değişkenlere göre incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma ilişkisel tarama modeline uygun olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın katılımcılarını 2019-2020 öğretim yılında Sakarya ilinde bulunan iki farklı özel okulda öğrenim gören 255 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmada "İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖ9-KF)" kullanılmıştır. Araştırmanın sonunda lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının olmadığı, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre çevrimiçi oyunu oynama bozukluklarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyunu oynama bozukluklarının öğrenim gördükleri sınıf düzeyleri ve evlerinde bilgisayar olup olmama durumları açısından da anlamlı bir farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca çevrimiçi ortamlarda oyun oynayan lise öğrencilerinin en çok Savaş ve FPS türlerini tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Summary

Investigation of Online Game Preferences with Online Game Disorders of High School Students

Hakkı BAĞCI^{1,*}  Ebru ALBAYRAK ÖZER² 

¹ Sakarya University, Vocational School of Adapazarı, Adapazarı, Turkey, hbagci@sakarya.edu.tr

² Sakarya University, Faculty of Education, Turkey ealbayrak@sakarya.edu.tr

* Corresponding Author: hbagci@sakarya.edu.tr

Introduction

Individuals can play games through various types of electronic media such as desktop and laptop computers, game consoles, mobile phones and tablets (Gökçearsan & Durakoğlu, 2014). Online games, which are among the new types of digital games, appear as a form of game that can be played over an internet connection via a computer in the form of a device (IGI Global, 2019). On the other hand, the rapidly developing and growing digital game industries are competing with each other to attract the attention of young people to this issue. Developed online games include a wide variety of game genres such as racing, simulation, role playing game (RPG), massively multiplayer online role-playing game (MMORPG), first person shooter (FPS), multiplayer online battle arena (MOBA) and strategy (Torres- Rodríguez, Griffiths, & Carbonell, 2018). Individuals who are addicted to online games now spend their free time with computer games, which may cause them to fall behind from sports and outdoor activities they need (Kıran, 2011). This result also shows that digital games have started to be preferred over traditional games for individuals (Arslan, 2017). Studies have proven that online game addiction has significant effects on individuals and that these effects have many negative aspects. However, there is not enough research in the literature on the online game preferences and addictions of high school students, and it is considered important to examine this issue. The aim of this study was to examine high school students' online game preferences and online game playing disorders.

Method

The survey method was used in the research. Also, relational scanning models were used in line with the sub-purposes of the research. The participants of the study consist of 255 high school students studying at two different private schools in Sakarya in the 2019-2020 academic year. The personal information form created by the researcher to collect data

in the study and the "Internet Gaming Disorder Scale Short Form (İOOBÖ9-SF)" developed by Pontes and Griffiths (2015) and adapted into Turkish by Arıcak, Dinç, Yay and Griffiths (2018) used. The data collected from the students were analyzed using the SPSS 22.0 (Statistical Package for the Social Sciences) package program. In the analysis of the data, the significance level was taken as .05.

Results

According to the analysis results, it was concluded that high school students do not have online game playing disorders. It is understood that male students participating in the study have higher online game playing disorders than female students. In addition, there is no significant difference between online game playing disorders according to high school students' level of education and whether or not they have a computer at home. Another result is that students who use internet more than 5 hours a day have higher online game playing disorders than students who use less internet daily. It was observed that the high school students participating in the study mostly preferred "War" and "FPS (First Person Shooter)" game types in online environments, and at least "Puzzle" and "Browser Games".

Discussion and Conclusion

It was concluded that the online game playing disorders of the high school students who participated in the study were mostly not high. Yiğit and Günüç (2020) tried to determine the digital game addiction of students in some of their studies with secondary school students. According to the findings obtained from the study, they concluded that the students who participated in the study were mostly in the risk group for digital addiction, and that some of the students participating in the study were not digital game addicts, but a small portion was addicted to digital games. As a result of the research, it is understood that male students have higher online game playing disorders than female students. This finding coincides with the results of research conducted with various age groups on digital game games in the literature. Erboy and Akar-Vural (2010) observed in their study that male students studying in the 4th and 5th grades are more dependent on computer games than female students. In the study, it was concluded that high school students playing games in online environments mostly prefer War and FPS (First Person Shooter) types and least Puzzle and Browser Games. It is seen in the literature that various studies have been conducted to determine the types of games that individuals of different age groups play in digital environments.

Giriş

Günümüzde teknolojinin gelişimiyle birlikte insanların eğlence alışkanlıkları değişmiş, özellikle gençler arasında dijital oyunlar, eğlenme ve sosyal etkileşim ortamlarına erişim sağlama gibi sebeplerle hızla yayılmaya başlamıştır (Aslan, Turgut, Karakuş-Yılmaz, 2019; Kıran, 2011). Bireyler başta masaüstü ve dizüstü bilgisayar olmak üzere, oyun konsolu, cep telefonu, tablet gibi çeşitli türlerde elektronik ortamlar aracılığıyla bu oyunları oynayabilmektedir (Gökçearslan & Durakoğlu, 2014). Dijital oyun türleri arasında yeni sayılan çevrimiçi oyunlar ise bilgisayar formunda bir cihaz aracılığıyla internet bağlantısı üzerinden oynanabilen oyun biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır (IGI Global, 2019). İnternet ağı sisteminin büyük çapta yayılımıyla popülerliği artan çevrimiçi oyunlar sağladıkları sanal dünya ortamları ile dünya çapında çocuklar için vazgeçilmez ve bağımlılık yapıcı bir unsur haline gelmiştir (Arslan, 2020a; Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006; Taylan, Kara & Durğun, 2017). Geçmişte çevrimdışı ortamlarda oynanabilen bilgisayar oyunları artık çevrimiçi ortamlara da uyumlu hale getirilmekte veya tamamen çevrimiçi ortamlarda oynanabilen oyunlar üretilmektedir. Hızla gelişen ve büyüyen dijital oyun sektörü ise genç yaştaki bireylerin bu konuya yönelik ilgisini kendilerine çekmek için adeta birbirleriyle yarışmaktadırlar. Geliştirilen çevrimiçi oyunlar arasında yarış, simülasyon, rol yapma (RPG), çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (MMORPG), birinci şahıs nişancı (FPS), çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA) ve strateji gibi çok çeşitli oyun türleri yer almaktadır (Torres-Rodríguez, Griffiths, & Carbonell, 2018). Bunlar arasında en popüler olanları ise çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA) türü oyunlar (Griffiths & Nuyens, 2017) ve çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (MMORPG) (Torres-Rodríguez, Griffiths & Carbonell, 2018) oyun türleridir. Bu tür ortamlarda bireyler başka kişilerle birlikte veya bağımsız olarak kendilerinden beklenen görevleri yerine getirmektedir. Ancak bu görevler çoğu oyunda bireylere veya nesnelere zarar vermeyi içermektedir ve bu durum oyunu oynayan kişide başta saldırganlık eğilimi olmak üzere birçok olumsuz eğilimi de beraberinde getirebilmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlısı olan bireyler artık boş zamanlarını bilgisayar oyunları ile değerlendirmekte, bu durum ihtiyaçları olan spor ve açık hava etkinliklerinden geri kalmalarına sebep olabilmektedir (Kıran, 2011). Bu sonuç, bireyler açısından, dijital oyunların geleneksel oyun anlayışı yerine tercih edilmeye başlandığını da göstermektedir (Arslan, 2017). Bu ortamlara kolayca ulaşabilen bireyler artık sadece birkaç fare tıklaması ile bir araya gelerek ortak oyunlar oynayabilecekleri daha önceden hazırlanmış platformlarda

buluşabilmektedir. Üstelik bu platformlar bireylere çoğunlukla ücretsiz olarak sunulmaktadır. Bu durumda kullanıcının karşılaşması gereken maliyet ise sadece oyun ve internet ücreti olmaktadır.

Alanyazında çevrimiçi oyun tercihleri, bilgisayar oyunu oynama bağımlılıkları ve çevrimiçi oyun oynama durumları ile ilgili yapılan araştırmalara rastlanmaktadır. Abalı (2007) bilgisayar oyunlarını oynarken aşırıya kaçmanın; psikolojik açıdan her şeyi bir oyun olarak görme, sürekli hayal kurma ve asosyal bir yaşam tarzının yerleşmesi gibi olumsuz etkileri olabileceğini savunmaktadır. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) yaptıkları çalışmalarında, dijital oyun oynamanın çocuklarda, farklı ruhsal bozukluklar ile fiziksel anlamda sorunlarına neden olabileceği sonuçlarına ulaşmışlardır. Mozelius, Westin, Wiklund ve Norberg (2016) yaptıkları çalışmada, bilgisayar bölümündeki öğrencilerin oyundan bahsederken, onu savunma durumuna geçtikleri bulgusuna erişmişlerdir. Aynı zamanda oyunların kendilerinde bağımlılık riski oluşturduğunu ama yine de güzel ve zengin deneyimler sunduğunu ifade etmişlerdir.

Alanyazında yapılan araştırmalara göre daha çok erkekler tarafından tercih edilen çevrimiçi oyunlar (Başol & Kaya, 2018), hem psikolojik hem de fiziksel anlamda kendini iyi hissetmeme, başarı düşüşü, sosyal konularda yalnızlaşma (Orzack, 2003) ve şiddet eğilimi meydana getirmeye sebep olabilmektedir (Arslan, 2020b). Çevrimiçi oyun bağımlısı olan kişiler, kendilerini oyuna ayrılan süre konusunda kontrol edemeyebilir, oyunu gerçek hayatları yerine tercih edebilir ve yerine getirmeleri gereken sorumluluklarını erteleyebilmektedir (Eni, 2017). Böyle bir durumda bireyler karşı konulamaz bir şekilde gittikçe artan miktarlarda zaman ve enerjilerini oyunlara harcayabilmektedir (Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006). Bunlara ek olarak oyuncu yaşının sürekli düşmesi (3 yaşa kadar), kişisel bilgilerin oyun platformlarında profili ve yaşı bilinmeyen kişilerle paylaşılması, bu kişilerle yapılan kontrolsüz sohbetler, yüksek miktarlarda kayıtlı veya kayıt dışı olarak yapılan sanal alışverişler bu ortamların tehlike taşıyan diğer unsurları arasındadır (Dinç, 2012). Bu durumda eğitici, motive edici ve sosyal ortamlar sağlamanın yanında çevrimiçi oyunlar (Granic, Lobel & Engels, 2014) bireylerin günlük yaşamlarını azımsanamayacak düzeyde olumsuz etkileyen bir yapı olarak karşımıza çıkabilmektedir (Kıran, 2011).

Çevrimiçi oyun bağımlılığının bireylerde meydana getirdiği olumsuz etkileri sonucunda hayat kalitesini düşürmesi (Fuster, Carbonell, Pontes & Griffiths, 2016) ve beraberinde getirdiği tehlikeler, araştırmacıları bu konudaki bağımlılık düzeyinin toplumda

ne düzeyde olduğunu incelemeye yönelmiştir. Yapılan araştırmalar (Arslan, 2020b; Lui, Szeto & Jones, 2011) çevrimiçi oyun bağımlılığının bireylerde önemli etkiler meydana getirdiğini ve bu etkilerin olumsuz birçok yönü olduğunu kanıtlamaktadır. Ancak alanyazında lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun tercihleri ve bağımlılıkları konusunda yeterince araştırma bulunmamakta ve bu konunun incelenmesi önemli görülmektedir.

Bu araştırmanın amacı, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun tercihleri ve çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının incelenmesidir. Araştırmanın alt soruları şu şekildedir;

1. Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluk durumlarını nasıldır?
2. Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozuklukları öğrencilerin
 - a) cinsiyetlerine,
 - b) öğrenim gördükleri sınıf düzeylerine,
 - c) evlerinde bilgisayar olup olmama durumlarına ve
 - d) internet kullanım sürelerine göre farklılaşmakta mıdır?
3. Lise öğrencilerinin, türlerine göre çevrimiçi oyun oynama tercihleri ne şekildedir?

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırmada genel tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu biçimiyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır (Karasar, 2005). Bu araştırmada da mevcut durumun ortaya çıkartılması ve betimlenmesi çalışıldığı için tarama modeli kullanılmıştır. Ayrıca araştırmanın alt amaçları doğrultusunda ilişkisel tarama modellerinden de yararlanılmıştır. İlişkisel tarama modeli; iki ya da daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelidir (Karasar, 2005).

Çalışma Grubu

Araştırmanın katılımcılarını 2019-2020 öğretim yılında Sakarya ilinde bulunan iki farklı özel okulda öğrenim gören 255 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Tablo 1’de öğrenciler ile ilgili sayısal dağılımlar verilmektedir.

Tablo 1. Çalışma grubu özellikleri

	Değişkenler	f	%
Cinsiyet	Erkek	138	54,1
	Kız	117	45,9
Sınıf Düzeyi	9. Sınıf	100	39,2
	10. Sınıf	73	28,6
	11. Sınıf	82	32,2
Evinde bilgisayar olma durumu	Bilgisayarı Var	213	83,5
	Bilgisayarı Yok	42	16,5
Günlük İnternet Kullanım Süresi	0-1 saat	49	19,2
	1-3 saat	118	46,3
	3-5 saat	63	24,7
	5 saatten fazla	25	9,8
Toplam		255	100

Araştırmada yer alan 255 lise öğrencisinin 138'i (%54,1) erkek, 117' si (%45,9) kız öğrencidir. Ayrıca araştırmadaki öğrencilerin 100'ü (%39,2) 9. sınıf, 73'ü (%28,6) 10. Sınıf ve 82'si (%32,2) 11. sınıf öğrencisidir. Bunun yanında öğrencilerin 213'ünün (%83,5) evinde bilgisayar varken, 42' sinin (%16,5) ise evinde bilgisayar bulunmamaktadır.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplamak amacı ile araştırmacılar tarafından oluşturulan kişisel bilgi formu ve Pontes ve Griffiths (2015) tarafından geliştirilen ve Arıcak, Dinç, Yay ve Griffiths (2018) tarafından Türkçe' ye uyarlanan "İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖ9-KF)" kullanılmıştır. Ölçek tek faktörlü toplam 9 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte 5'li likert türü dereceleme (1:Asla, 2: Nadiren, 3: Bazen, 4: Sık Sık, 5: Çok Sık) kullanılmıştır. Ayrıca bu ölçekten alınabilecek en düşük puan 9, en yüksek puan ise 45' tir. Ölçeğin Cronbach Alpha iç güvenilirlik değeri .82 olduğu bulunmuştur. Bu çalışmada lise öğrencilerine ölçeğin uygulama sonrası Cronbach Alpha iç güvenilirlik değeri .86 olduğu bulunmuştur.

Verilerin Analiz Edilmesi

Uygulanan İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOOBÖ9-KF) sonucunda lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluk durumlarını belirleyebilmek ve yorumlayabilmek için ortalama değerler dikkate alınmıştır. Ölçekteki puanların yükselmesi çevrimiçi oyun oynama bozukluğunun yükselmesine işaret etmektedir. Bu

bakımdan 45 üzerinden 36 puan almış olma yüksek bağımlılık riskine işaret etmektedir (Pontes & Griffiths, 2015).

Verilerin analizinde anlamlılık düzeyi .05 olarak alınmıştır. Ölçekten elde edilen verilerin cinsiyet, sınıf düzeyi, evinde internet olup olmama durumu ve günlük internet kullanım sürelerine göre karşılaştırılmasında normal dağılıma uygun olup olmadığını belirlemek için Levene Testi yapılmıştır. İki farklı alt grubu olan değişkenlere ilişkin farklılıklar araştırılırken gruplar arasında normal dağılım olduğunda bağımsız örneklem t-testi, normal dağılım olmadığı durumlarda ise Mann Whitney-U testi kullanılmıştır. İki den fazla alt grubu olan değişkenlere ilişkin farklılıklar araştırılırken ise gruplar arasında normal dağılım olduğunda tek yönlü varyans analizi, normal dağılım olmadığı durumlarda ise Kruskal Wallis H testi kullanılmıştır.

Bulgular

Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Oynama Bozuklukları

Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluklarını belirlemek için yapılan analiz sonuçları aşağıda verilmiştir.

Tablo 2. Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozuklukları

	N	Min	Max	Mean	ss
Çevrimiçi Oyun Oynama Bozuklukları	255	9,00	39,00	15,77	7,05

Analiz sonuçlarına göre lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Başka bir ifadeyle çalışmaya katılan öğrencilerin interneti uzun süreli olarak oyun oynama için kullanmadıkları söylenebilir. Ayrıca öğrencilerin çevrimiçi ortamlarda oyun oynamanın kendilerine ne tür problemler içerebileceği konularında da bilgi sahibi oldukları ifade edilebilir.

Lise Öğrencilerinin Cinsiyetlerine Göre Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluklarının İncelenmesi

Araştırma kapsamında lise öğrencilerinin cinsiyetlerine göre çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan Mann Whitney-U testinin analiz sonuçları aşağıda verilmiştir.

Tablo 3. Lise öğrencilerinin cinsiyetlerine göre çevrimiçi oyun oynama bozuklukları

	Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Çevrimiçi Oyun Oynama Bozuklukları	Erkek	138	152,39	21030,50	4706,500	.000
	Kız	117	99,23	11609,50		

Analiz sonuçları lise öğrencilerinin cinsiyetlerine göre çevrimiçi oyun oynama bozuklukları arasında anlamlı bir farklılık göstermektedir ($U=4706,500$, $p<=.05$). Sıra ortalamaları dikkate alındığında araştırmaya katılan erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Bunun sebebi erkek öğrencilerin internet üzerinden daha fazla oyun oynadıkları ve internet üzerinde daha fazla vakit geçirmeleri olabilir.

Lise Öğrencilerinin Öğrenim Gördükleri Sınıf Düzeylerine Göre Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluklarının İncelenmesi

Araştırma kapsamında lise öğrencilerinin öğrenim gördükleri sınıf düzeylerine göre çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan tek yönlü varyans analizi sonuçları aşağıda verilmiştir.

Tablo 4. Lise öğrencilerinin öğrenim gördükleri sınıf düzeylerine göre çevrimiçi oyun oynama bozuklukları

Alt Boyutlar	Varyansın Kaynağı	K.T	sd	K.O	F	p	Anlamlı Fark
Çevrimiçi Oyun Oynama Bozuklukları	Gruplararası	82,908	2	41,454	.834	.436	Yok
	Gruplarıçi	12531,900	252	49,730			
	Toplam	12614,808	254				

Analiz sonuçlarına göre araştırmaya katılan öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre çevrimiçi oyun oynama bozuklukları arasında anlamlı bir farklılık göstermemektedir [$F(2-252)=.834$, $p>.05$]. Bunun sebebinin, lise öğrencilerinin internet üzerinden oyun oynarken her zaman dikkatli oldukları ve internet oyunlarının eğitimlerini aksatmamasına dikkat etmelerinin olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Lise Öğrencilerinin Evlerinde Bilgisayar Olup Olmama Durumlarına Göre Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluklarının İncelenmesi

Araştırma kapsamında lise öğrencilerinin evlerinde bilgisayar olup olmama durumlarına göre çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan Mann Whitney-U testinin analiz sonuçları aşağıda verilmiştir.

Tablo 5. Lise öğrencilerinin bilgisayar olup olmama durumlarına göre çevrimiçi oyun oynama bozuklukları

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p	
Çevrimiçi Oyun Oynama Bozuklukları	Bilgisayarı Var	213	129,19	27517,00	4220,000	.558
	Bilgisayarı Yok	42	121,98	5123,00		

Analiz sonuçlarına göre lise öğrencilerinin evlerinde bilgisayar olup olmama durumlarına göre çevrimiçi oyun oynama bozuklukları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ($U=4220.000$, $p \geq .05$). Bunun sebebi evlerinde bilgisayarı olan öğrencilerin de bilgisayarı olmayan öğrencilerin de internet üzerinden oyun oynama konularına dikkat etmelerinden kaynaklanıyor olabilir.

Lise Öğrencilerinin Günlük İnternet Kullanım Sürelerine Göre Çevrimiçi Oyun Oynama Bozukluklarının İncelenmesi

Araştırma kapsamında lise öğrencilerinin günlük internet kullanım sürelerine göre çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan Kruskal Wallis testi analiz sonuçları aşağıda verilmiştir.

Tablo 6. Lise öğrencilerinin günlük internet kullanım sürelerine göre çevrimiçi oyun oynama bozuklukları

Alt Boyutlar	Gruplar	n	Sıra Ort.	sd	X ²	p	Anlamlı Fark
Çevrimiçi Oyun Oynama Bozuklukları	0-1 saat	49	83,96	3	32.966	.000	4-1, 4-2, 4-3 3-1, 2-1
	1-3 saat	118	129,19				
	3-5 saat	63	138,50				
	5 saatten fazla	25	182,22				

(1: 0-1 saat, 2: 1-3 saat, 3: 3-5 saat, 4: 5 saatten fazla)

Analiz sonuçları, lise öğrencilerinin günlük internet kullanım sürelerine göre çevrimiçi oyun oynama bozuklukları arasında anlamlı bir farklılık bulunduğunu göstermektedir [$X^2(3) = 32.966$, $p < .05$]. Gruplar arasında gözlenen bu farkın, hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için grupların ikili kombinasyonları üzerinden Mann Whitney U testi uygulanmıştır. Yapılan Mann Whitney U testi sonuçlarına göre günlük 5 saatten fazla internet kullanan öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının, günlük daha az internet kullanan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca lise öğrencilerin günlük internet kullanım süreleri arttıkça internet oyun bozukluklarının da arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Lise Öğrencilerinin Tercih Ettikleri Çevrimiçi Oyun Türleri

Araştırma kapsamında lise öğrencilerinin tercih ettikleri çevrimiçi oyun türlerinin neler olduğu ile ilgili elde edilen sonuç aşağıda verilmiştir.

Tablo 7. Lise öğrencilerinin oynadıkları çevrimiçi oyun türleri

Çevrimiçi Oyun Türü	f	%
Savaş	98	17,22
FPS (Birinci Şahıs Gözünden Oyun)	95	16,70
Strateji	87	15,29
Futbol	56	9,84
Macera	56	9,84
MMORG (Çok Sayıda Ortak Oyunculu)	56	9,84
Yarış	45	7,91
Dövüş	43	7,56
Bulmaca	23	4,04
Tarayıcı Oyunları	10	1,76

Yapılan analiz sonuçlarına göre araştırmaya katılan lise öğrencilerinin çevrimiçi ortamlarda en çok “Savaş” ve “FPS (Birinci Şahıs Gözünden Oyun)” oyun türlerini tercih ettiklerini en az ise “Bulmaca” ve “Tarayıcı Oyunları” nı tercih ettikleri görülmüştür. Bunun yanında, “Strateji”, “Futbol” ve “Macera” türü oyunlar da öğrencilerin diğer tercih ettikleri oyun türlerinden bazılarıdır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada lise öğrencilerinin, dijital oyun oynama bozuklukları arasında yer alan çevrimiçi oyun oynama bozuklukları farklı değişkenler açısından incelenmiştir. Elde edilen verilere göre araştırmaya katılan lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının çoğunlukla yüksek olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Literatür incelendiğinde farklı öğrenci grupları ile yapılan çalışmalarda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ve oyun oynama alışkanlıkları ile çalışmaların olduğu görülmektedir. Yiğit ve Günüç (2020) ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmalarının bir kısmında öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını belirlemeye çalışmışlardır. Çalışmadan elde edilen bulgulara göre araştırmaya katılan öğrencilerin çoğunlukla dijital bağımlılık konusunda risk grubunda olduğunu, ayrıca araştırmaya katılan öğrencilerden bir kısmının dijital oyun bağımlısı olmadığını, fakat küçük bir kısmının ise dijital oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) ise yaptıkları çalışmalarında üniversite öğrencilerinin büyük bir kısmının bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıkları bakımından sorunlu bir durumda bulunmadığını, az da olsa bir kısmının risk grubunda olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu yönüyle özellikle son yıllarda hemen hemen her yaşta öğrencinin çevrimiçi ortamları oyun amaçlı olarak kullandığı düşünüldüğünde öğrencilere

çevrimiçi ortamlarda oyun oynamanın kendilerine ne tür zararlar verebileceği konularında okullarda eğitimlerin verilmesi önerilebilir. Bunun yanında verilecek eğitimlerde bu tür zararlı durumlarla başa çıkabilmeleri konularının da bilgilerin olması önerilebilir.

Araştırmada ayrıca lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının öğrencilerin cinsiyetlerine göre farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen verilere göre erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Bu durum erkek öğrencilerin bilgisayar ve mobil ortamlarda, aynı zamanda çevrimiçi ortamlarda oyun için daha fazla zaman geçirdiklerinden kaynaklanmış olabilir. Ayrıca elde edilen bu bulgu, alanyazındaki dijital oyun oyunlar üzerine çeşitli yaş grupları ile yapılan araştırma sonuçlarıyla da örtüşmektedir. Erboy ve Akar-Vural (2010) çalışmalarında 4. ve 5. sınıfta öğrenim gören erkek öğrencilerin bilgisayar oyunlarına kız öğrencilerden daha fazla bağımlı olduklarını gözlemlemişlerdir. Ayhan ve Köseliören (2019) lise öğrencileri ile yaptıkları çalışmalarında erkek öğrencilerin oyun oynamayı bırakamama, oyun oynama yüzünden görevleri aksatma gibi belirtilerin ortaya çıkması gibi sebeplerden dolayı oyun oynama bağımlılıklarının daha yüksek olduğu sonuçlarına ulaşmışlardır. Yine benzer şekilde Arslan (2020b), Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016), Gökçe Arslan ve Durakoğlu (2014), Jeong ve Kim (2011), Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen (2005) yaptıkları çalışmalarında farklı dijital ortamlarda oyun oynama bağımlılıklarının öğrencilerin cinsiyetlerine göre farklılaştığı sonuçlarına ulaşmışlardır. Bu bulgular erkek öğrencilerin dijital ve çevrimiçi ortamları oyun amaçlı olarak daha fazla kullandıklarını göstermektedir. Bunun yanında erkeklerin kızlara göre daha küçük yaşlardan itibaren özellikle de bilgisayar oyunlarına daha fazla ilgi gösterdiklerini bu nedenle de dijital oyunları bırakabilme konularında zorluk yaşadıkları sonucunu da göstermektedir. Bu bulgular ışığında gerek ilköğretim gerek ortaöğretim kurumlarında zamanın ne kadar önemli olduğu, dijital ve çevrimiçi ortamlarda uzun süre oyun oynamanın zamanı doğru kullanmaya engel olduğu ile ilgili bilgilendirmeler yapılabilir.

Araştırma elde edilen bir diğer sonuç ise lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıf düzeylerine göre anlamlı bir farklılık göstermemesidir. Benzer şekilde literatürde bilgisayar ve dijital oyun bağımlılığı ile öğrencilerin sınıf düzeyleri arasında anlamlı farklılığın olmadığı çalışmaların olduğu görülmektedir. Yılmaz (2008) ortaokul öğrencileri ile yaptığı çalışmasında öğrencilerin sınıf düzeylerinin bilgisayara yönelik bağımlılığa etkisi olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Şahin ve

Tuğrul (2012) ilköğretim 4. ve 5. Sınıf öğrencileri ile yaptıkları çalışmalarında öğrencilerin sınıf düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Koç ve Uğur (2017) öğrencilerin sınıf düzeyleri ile düzenli oyun oynama sayıları arasında bir fark olmadığı bulgusuna erişmişlerdir. Bu araştırmadan elde edilen sonuçtan farklı olarak Ayhan ve Köseliören (2019) çalışmalarında öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıf düzeylerinin internet ve online oyun oynama bağımlılıklarına etkisi olduğunu gözlemlemişlerdir. Taş, Eker ve Anlı (2014) ise çalışmalarında farklı sınıf düzeylerinde öğrenim gören öğrencilerin oyun bağımlılıklarının değişkenlik gösterdiği sonucuna ulaşmıştır.

Yapılan bu araştırmada elde edilen bir diğer sonuç ise evlerinde kendilerine ait bilgisayarı olan lise öğrencileri ile evlerinde bilgisayarı olmayan öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama bozuklukları arasında anlamlı bir farklılık bulunmadığıdır. Günümüzde öğrencilerin özellikle taşınabilir ve mobil cihazları kullanarak oyun oynadıkları düşünüldüğünde bu şekilde bir sonucun çıkması çok da şaşırtıcı bir durum değildir.

Araştırmada elde edilen bir diğer sonuç ise lise öğrencilerinin günlük internet kullanım sürelerine göre çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının değişkenlik göstermesidir. Araştırma bulgularına göre öğrencilerin internette vakit geçirme düzeyleri arttıkça çevrimiçi oyun oynama bozuklukları da artmaktadır. Ayhan ve Köseliören (2019) ise çalışmalarında oyun oynama sürelerinin bağımlılıkta etkin bir rol oynadığı sonucuna ulaşmışlardır. Aynı şekilde Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmalarında çocukların oyun oynama sürelerinin oyun bağımlılığını etkilediğini gözlemlemişlerdir. Bu bulgular dijital ortamlarda ve oyun başında vakit geçirmenin gelecek seferde daha fazla oyun oynama eğilimini artırdığı sonucuna işaret etmektedir. İnternetin günümüz dünyasında her yaşta öğrenciler tarafından kullanıldığı bilinmektedir. Özellikle de ortaokul ve lise öğrencilerine internet doğru kullanımı konularında eğitimler verilmesi önerilebilir. Ayrıca internetin sadece bir oyun aracı değil aynı zamanda bilgilere kolay ulaşabilme için bir araç olduğu da detaylı bir şekilde anlatılmalıdır.

Araştırmada son olarak çevrimiçi ortamlarda oyun oynayan lise öğrencilerinin en çok Savaş ve FPS (Birinci Şahıs Gözünden Oyun) türlerini, en az ise Bulmaca ve Tarayıcı Oyunları'nı tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazında farklı yaş gruplarındaki bireylerin dijital ortamlarda oynadıkları oyun türlerini belirlemek için çeşitli çalışmalar yapıldığı görülmektedir. İnal ve Çağiltay'ın (2005) ilköğretim öğrencileri ile yaptıkları

araştırma sonucunda ise öğrencilerin en çok spor ve strateji oyunlarını oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Korkmaz (2019) çalışmasında ortaokul öğrencilerinin en çok aksiyon-macera, savaş ve yarış oyunlarını tercih ettikleri sonucuna ulaşmıştır. Taylan, Kara ve Durğun (2017) tarafından yapılan bir başka çalışmada ise ortaokul öğrencilerinin en çok aksiyon ve macera oyunlarını tercih ettikleri görülmüştür. Alan yazındaki dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmaların bulguları incelendiğinde, bu çalışmada elde edilen internet oyun tercih türlerine ilişkin bulgularla benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Araştırma sonuçları ile alanyazındaki çalışmalar dikkate alındığında her yaşta bireyin günümüzde, özellikle de internet ortamlarında oyun oynadıkları görülmektedir. Bu durum her bireyde görülmesi de bazı bireylerde aşırı derecede oyun oynama eğilimine yol açabilmektedir. Bu açıdan bütün öğrencilere internette oyun oynarken dikkat edilmesi gereken hususlar hakkında bilgilendirmeler yapılmalı aynı zamanda öğrencilerin ebeveynlerine de gerekli olan destekler verilmelidir. Bu konuda öğrencilere internette uzun süreler oyun oynamanın bireyler üzerindeki olumsuz etkileri örnekler verilerek veya gösterilerek detaylandırılabilir. Öğrencilerin en çok tercih ettikleri türün savaş ve çoğunlukla başka bir canlıyı vurmaya içeren FPS oyunlarının olması bu durumun ciddiyetini bir kez daha öne çıkarmaktadır. Elde edilen bu sonuç ile öğrencilerin, diğer canlıların en az kendileri kadar değerli ve saygıdeğer olduğu hakkında bilinçlendirilmelerinin de gerekli olduğu düşünülmektedir. Bunun yanında internette aşırı derecede oyun oynamanın bireyleri nasıl bağımlı hale getirebileceği konusunda hem öğrenciler hem de veliler ayrıca bilinçlendirilmelidir.

Bilgilendirme

Bu çalışmada kullanılan veriler 2020 yılı öncesine ait olduğu araştırmacılar tarafından onaylanmıştır.

Yazar Katkı Beyanı

Hakkı BAĞCI: *Kavramsallaştırma, bulgular, metodoloji, ön taslak yazımı ve düzenleme, tartışma ve sonuç*

Ebru ALBAYRAK ÖZER: *Kavramsallaştırma, literatür araştırması, inceleme-yazma ve düzenleme, tartışma ve sonuç*

Kaynaklar

- Abalı, O. (2007). *Günümüz çocuklarına psikososyal tesirler*. Ankara: Adeda Yay.
- Arıcak, O. T., Dinç, M., Yay, M., & Griffiths, M. D. (2018). İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeği kısa formunun (İOOBÖ9-KF) Türkçe geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Addicta: the Turkish Journal on Addictions*, 5(4), 615-636.
- Arslan, A. (2017). Geçmişten günümüze uzanan süreçte oyun ve oyuncaklardaki farklılaşmanın incelenmesi (sivas ili örnekleme). *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 1 (2), 69-87.
- Arslan, A. (2020a). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 4 (7), 27-41. DOI: 10.31458/iejes.600483
- Arslan, A. (2020b). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ve şiddet eğilimlerinin belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8 (15), 86-113. DOI:10.18009/jcer.652390
- Aslan, A., Turgut, Y.E., & Karakuş-Yılmaz, T. (2019). Game, environment and peer effect on children on the digital gaming habits in game arcades. *Journal of Computer and Education Research*, 7 (14), 480-495. DOI: 10.18009/jcer.610441
- Ayhan, B. & Köseliören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Başol, G., & Kaya, A. B. (2018). Motives and consequences of online game addiction: A scale development study. *Archives of Neuropsychiatry*, 55(3), 225.
- Çavuş, S., Ayhan, B. & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erboy, E. & Vural-Akar, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Fuster, H., Carbonell, X., Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2016). Spanish validation of the Internet Gaming Disorder (IGD-20) Test. *Computers in Human Behavior*, 56, 215-224.
- Gökçearslan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Griffiths, M. D., & Nuyens, F. (2017). An overview of structural characteristics in problematic video game playing. *Current Addiction Reports*, 4, 272-283.
- IGI Global, (2019). What is Online Games. <https://www.igi-global.com/dictionary/online-games/20978>.
- İnal, Y. & Çağiltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. *Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu* (pp. 71-74).
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun örneği)*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Chen, C.-C., Chen, S.-H., & Yen, C.-F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.
- Koç, T. & Uğur, N. G. (2017). Dijital dünya ve sosyal ağ oyunları. *International Journal of Academic Value Studies*, 3(12), 151-157.
- Korkmaz, Ö. & Korkmaz, Ö. (2019). Middle school students' game addictive levels, game habits and preferences, *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 20(3), 798-812.
- Lui, D. P., Szeto, G. P. & Jones, A. Y. (2011). The pattern of electronic game use and related bodily discomfort in Hong Kong primary school children. *Computers & Education*, 57(2), 1665-1674.
- Mozelius, P., Westin, T., Wiklund, M., & Norberg, L. (2016). Gaming habits, study habits and compulsive gaming among digital gaming natives. *In The 10th European Conference on Games Based Learning (ECGBL), Paisley, United Kingdom, 6th to 7th October 2016. Academic Conferences Publishing.*
- Mustafaoğlu, R. & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Orzack, M. H. (2003). Computer addiction services. <http://www.computeraddiction.com>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360.
- Şahin, C. & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken*, 4(3), 115-130.
- Taş, İ., Eker, H. & Anlı, G. (2014). Ortaöğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1(1), 37-57.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., & Carbonell, X. (2018). The treatment of Internet gaming disorder: A brief overview of the PIPATIC program. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 1000-1015.
- Yılmaz, B. (2008, Mayıs). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. *6. International Educational Technology Conference, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir, Türkiye.*
- Yiğit, E. & Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.

Copyright © JCER

JCER's Publication Ethics and Publication Malpractice Statement are based, in large part, on the guidelines and standards developed by the Committee on Publication Ethics (COPE). This article is available under Creative Commons CC-BY 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)