

Ortaokul öğrencilerinde görülen dijital oyun bağımlılığının öğrenci görüşlerinden yararlanılarak çeşitli açılardan incelenmesi

Emrah Demir¹ İbrahim Hakkı Bulut²

Öz: Bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının, çeşitli etkenler ışığında öğrenci görüşlerine dayanarak incelemektir. İstanbul ilinin Beykoz İlçesinde yer alan bir devlet okulunda öğrenim görmekte olan 30 öğrenci bu çalışmanın katılımcılarını oluşturmaktadır. Öğrencilerin 16 tanesi erkek 14 tanesi kız, yaşları ise 10 – 13 arasında değişmektedir. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması kullanılmış olup veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma sonucuna göre ortaokul öğrencilerinin; dijital oyun bağımlılığını zararlı gördükleri, birçoğunun sürekli oynadığı bir dijital oyunun bulunduğu, dijital oyuna ayırdıkları süreyi fazla bulmadıkları, yapacak herhangi bir aktiviteleri olmadığında dijital oyunlara yöneldikleri gibi sonuçlar elde edilmiştir. Ayrıca bu sonuçlara ek olarak, genelde savaş türü oyunları oynamayı tercih ettikleri, dijital oyun oynayamadıklarında kendilerini kötü hissettikleri, dijital oyun oynarken olumsuz duygulara kapıldıkları, aile ve arkadaşlarıyla zaman geçirirken dijital oyun oynamayı düşünmedikleri ve son olarak savaş, aksiyon türü oyunları üretmek istedikleri gibi sonuçlar da elde edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, oyun bağımlılığı, bağımlılık.

Examining digital game addiction in middle school students from various perspectives using student opinions

Abstract: The aim of this study is to examine the digital game addiction of middle school students based on student opinions in the light of various factors. The participants of this study consisted of 30 students studying in a public school in Beykoz district of Istanbul province. Sixteen of the students were male and 14 were female, and their ages ranged between 10 and 13. Case study, one of the qualitative research methods, was used in the study and a semi-structured interview form was used as a data collection tool. According to the results of the research, it was found that middle school students consider digital game addiction harmful, most of them have a digital game they play constantly, they do not find the time they spend on digital games too much, and they turn to digital games when they do not have any activities to do. In addition to these results, it was also found that they generally prefer to play war-type games, feel bad when they cannot play digital games, have negative emotions while playing digital games, do not think of playing digital games while spending time with family and friends, and finally, they want to produce war and action-type games.:

Keywords: Digital gaming, gaming addiction, addiction.

¹ emrhdmr88@gmail.com ORCID: 0009-0000-2371-3554

² Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Medeniyet Üniversitesi, ibrahim.bulut@medeniyet.edu.tr ORCID: 0000-0002-2763-4922

Giriş

Oyun oynamak bir çocuğun en doğal haklarından biri olarak kabul görmektedir. Hayatın her köşesinde oyuna rastlamak mümkündür. Özellikle çocuklar söz konusu olduğu zaman oyun kavramı daha büyük bir mana kazanmaktadır. Bir çocuğun sağlıklı bir yetişkin olabilmesinde erken çocukluk döneminde yaşadıkları önemli bir role sahiptir. Çocuk, doğuştan itibaren yakın çevresi ile oyunlar aracılığıyla iletişime geçmekte ve ilk sosyal ihtiyaçlarını bu oyunlar aracılığıyla gidermektedir. Oyunun fiziksel, zihinsel, duygusal birçok faydası olmakla beraber eğitici bir özelliğe de sahip olduğu söylenebilir (Gökşen, 2014).

İnsanların büyük bir bölümü oyun oynamak, hoş vakit geçirmek için ya da işlerinden arta kalan zamanlarını doldurmak gayesiyle bilgisayar ile haşır neşir olurken, çocuklardan oluşan büyük bir çoğunluk ise oyun oynarken sosyalleşme amacı da gütmektedir (Korkmaz ve Korkmaz, 2019).

Bulduğumuz dönemde teknolojik gelişmeleri yakından takip etmekte olan bireylerin dijital oyunlara fazlasıyla ilgi gösterdikleri ve dijital oyunların gençler arasında beğenilen bir kültürel sembol haline geldiği ifade edilebilir (Irmak ve Erdoğan, 2016). Geleneksel oyunların rafa kalkması, aile içerisindeki birtakım dinamiklerin değişime uğraması, sokakların bazı aileler tarafından tehlikeli olarak görülmeye başlamasıyla beraber, çocuklar ev ortamında oyun oynamak zorunda kalmış ve bu süreç çocuklarda dijital oyunlara olan eğilimi artırmıştır. Dünya sağlık örgütünün yapmış olduğu araştırmaya göre her 10 kişiden 1'i oyun bağımlısıdır. Rakamlar ciddiyet arz etmektedir ve önlem alınması mecburiyet gibi durmaktadır. (Uzunoğlu, 2021). Bu tehlikenin önlenmesi için öncelikle dijital oyun bağımlılığının altında yatan bazı nedenlerin ortaya çıkartılması ve bu bağımlılığın çeşitli faktörler ışığında incelenerek değerlendirilmesi gerekmektedir. Çünkü yapılan bazı çalışmalarda dijital oyun bağımlılığının kişileri sınırlı davranmaya ve şiddete yöneltebileceği, bireylerde kaygı ve endişe oluşturabileceği, sosyal yalıtım ile sosyal yeteneklerde aksama ve okula ait sorumluluklarda ihmellere sebep olabileceği bunun sonucunda da çeşitli psikolojik ve sosyolojik problemlerin yaşanabileceği saptanmıştır.

Gelişim dönemleri açısından bakıldığında, ilköğretim çağı çocukların zorunlu olarak temel eğitim aldıkları, bir taraftan da günlük yaşamla alakalı bilgi ve beceriler kazandıkları, diğer taraftan da lise için gerekli olan bilgi ve becerileri edindikleri önemli bir dönemdir. Ayrıca kişinin özgüveni, kendini kabul seviyesi, benlik tasarımı gibi birçok önemli kişilik boyutları bu dönemde kazanılmaktadır. (Can ve Taylı, 2014). Bu araştırmanın da çıkış noktasını bu kritik dönemde öğrencilerin gelişimlerini etkileyebilecek dijital oyun bağımlılığının çok yönlü bir şekilde incelenmesi oluşturmaktadır.

Literatür Taraması

Dijital oyun bağımlılığı konusunda yapılan literatür taraması neticesinde ortaokul kademesinde yapılan birçok araştırma olduğu görülmüştür.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi anlamak için 279 ikinci kademe öğrencisi üzerinde yapılan bir araştırmada, saldırganlık ve dijital oyun bağımlılığı ölçekleri kullanılmış olup araştırmadan elde edilen verilere göre, öğrencilerin saldırganlık ile dijital oyun bağımlılıkları arasında yüksek düzeyde bir ilişki orta çıkmıştır. (Güvendi, Demir ve Keskin, 2019).

Kestane (2019) tarafından Gaziantep ilimizde öğrenim görmekte olan 697 ilköğretim öğrencisi üzerinde gerçekleştirilen dijital oyun bağımlılığı ve akademik başarı ilişkisini saptamak için yapılan çalışma hayata geçirilmiştir. Bu çalışmaya göre; cinsiyet, teknolojik olanaklar ve ailenin gelir düzeyi ile dijital oyun bağımlılığı arasında manalı bir ilişki ortaya çıkartılmış olup ayrıca, erkeklerin daha yüksek düzeyde dijital oyunlara yöneldikleri ve

öğrencilerin büyük bir bölümünün olumsuz duygular sonrasında dijital oyunlara yöneldikleri gibi sonuçlar ortaya çıkartılmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı ve akran zorbalığı arasındaki ilişkiyi ölçmek adına Gökbulut (2020), tarafından yapılan çalışmaya Zonguldak ilinde öğrenim görmekte olan 409 ortaokul öğrencisi katılım göstermiştir. Araştırma verilerinin analizi sonrasında dijital oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı arasında pozitif yönlü vasat düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir.

Korkmaz ve Korkmaz (2019), 117 erkek, 159 kız olmak üzere 276 üzerinde yaptığı araştırmada, erkeklerin kızlara nazaran daha fazla dijital oyunlara yöneldiklerini tespit etmiştir. Ayrıca ilgili araştırma neticesinde öğrencilerin genel olarak dijital oyunları eğlenmek amacıyla kullandıkları, aksiyon, savaş ve macera gibi içeriklere sahip dijital oyunlara daha fazla yöneldikleri, kız öğrencilerin dijital oyunlarla fazla meşgul olmanın olumsuz etkilere sahip olacağını düşündüklerini ama erkeklerin dijital oyunları faydalı olarak gördükleri gibi çeşitli sonuçlar elde etmişlerdir.

Ortaokul seviyesinde öğrenim görmekte olan 262 öğrenci üzerinde yapılan başka bir araştırmada; okul içerisinde oluşturulan takımlara aktif olarak katılım gösteren kızların akran münasebetlerinin yüksek düzeyde gerçekleştiği, çalışmalar konusunda pasif kalan öğrencilerin gece vakitlerinde daha fazla oyuna yöneldikleri, okul takımında yer alan öğrencilerin akranlarıyla olan ilişkileri ile dijital oyun bağımlılıkları konusunda göze çarpan bir ilişkinin olmadığı ancak bu tip takımlara katılım göstermeyen öğrencilerin akran ilişkileri ve dijital oyun bağımlılığı konusunda pozitif yönde bir ilişki tespit edilmiştir (Öcal ve Metin. 2022).

Aktaş (2018), tarafında ortaya konan makalede dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık ve psikolojik sağlamlık ilişkisi araştırılmış olup, araştırmaya 913 ortaokul öğrencisi katılım göstermiştir. İlgili araştırma sonucunda; öğrencilerin büyük bölümünün internet bağımlılığına yönelik herhangi bir belirti göstermediği, yüzde 13'lük bir öğrenci grubunun dijital oyun bağımlısı olduğu, erkek öğrencilerin kızlara oranla daha fazla dijital oyun bağımlılığı gösterdiği, sınıf seviyesinin artmasıyla dijital oyun bağımlılığının da artış gösterdiği, anne ve babanın eğitim düzeyleri arttıkça dijital oyun bağımlılıklarının da seviyesinin artış gösterdiği, evde bilgisayar ve internetinin varlığının dijital oyun bağımlılığını artırdığı, zayıf da olsa yaşın artmasıyla birlikte dijital oyun bağımlılığının da artış gösterdiği, dijital oyun bağımlılığında ki artışla birlikte saldırganlık ve öfkenin de arttığı, internet ve dijital oyun bağımlılıklarının artmasıyla birlikte psikolojik sağlamlığın azaldığı çeşitli sonuçlara ulaşılmıştır.

Ordu ilimizde öğrenim görmekte olan 168 ortaokul öğrencisi üzerinde yapılan çalışmada, öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile öz denetim ve sosyal eğilimlerinin araştırılması konu edinilmiştir. İlgili araştırma sonucunda; şiddet eğilimlerindeki artışın dijital oyun bağımlılıklarında da artış gösterdiği ve öğrencilerin öz denetim başarı ile yeterliliklerin artmasıyla birlikte dijital oyun bağımlılıklarında azalma olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Son olarak, Savcı ve Aysan (2020), 201 öğrenci üzerinde araştırma gerçekleştirmişti. Bu araştırma neticesinde; sosyal medya, dijital oyun bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı gibi çeşitli bağımlılıkların, sosyal bağlılığı önemli ölçüde etkilediği ortaya konmuştur.

Yapılan taramalar neticesinde, ortaokul öğrencileri üzerinde dijital oyun bağımlılığı konusunda yapılan birçok araştırmanın varlığı ortaya konmuş olmakla birlikte bu konunun geniş bir perspektifle birçok açıdan incelendiği bir araştırmaya rastlanılmamıştır.

Kuramsal Çerçeve

Ortaokul Eğitim Çağı ve Önemi

Ortaokul, öğrencilerin genel olarak 10 yaşında başlayıp gene yaklaşık 14 yaşında eğitimlerini tamamladıkları bir döneme denk gelmektedir. Bu seviyede düz ortaokul ve imam hatip ortaokulu gibi seçenekler yer almaktadır.

Temel eğitim sonrasında bedensel, ruhsal, sosyal ve akademik gelişimin devam ettiği ortaokul döneminde öğrencilerin bütüncül gelişimini devam ettirmekle birlikte onların ortaöğretim kurumlarına hazırlanmaları da amaçlanmaktadır. Bu dönem ayrıca meslek seçimi konusunda temellerin atıldığı ve öğrencilerin merkezi sınavlara hazırlandığı kritik bir safhayı oluşturmaktadır (Can ve Taylı, 2014).

Oyun

Oyun hakkında çeşitli görüşler bulunmaktadır. Freud'a göre oyun, çocuğun farkında olmadan içgüdü ve hislerini yansıttığı tecrübeleridir. Erikson'a göre ise oyun, bir ego fonksiyonudur ve çocuk psikososyal gelişim evrelerinde ortaya çıkan krizleri aşabilmek için oyun oynar. (Nicolopoulou, 2004). Tekerek (2006) oyunu; tüm kültürlerin kaynağını oluşturan, insanla birlikte vücut bulan ve insana soyut düşünebilme yetisi kazandırmasıyla beraber insanı, bağımsız bir birey haline getiren yaratıcı bir fiil olarak tanımlamaktadır. Frobel (1902) ise erken dönem çocukluk ile ilgili yapmış olduğu çalışmasında oyunun önemsiz bir eylem olmadığını daha sonraki dönemlerin temelini attığını belirtmiştir (Tuğrul, Ertürk, Altınkaynak ve Güneş, 2014).

Dijital Oyun

Dijital oyunlar, elektronik aletler üzerinde oynanabilen ve genel olarak video oyunu olarak da adlandırılan süreye bağlı oyunlara verilen bir isimdir. Başka bir tanımlamaya göre ise; ekran, klavye, fare, oyun konsolu gibi çeşitli araç gereçlerin bilgisayar ile bağlantılarının kurulduğu kurallı ve amaçlı bir bütündür (Hazar, Demir ve Dalkıran, 2017). Konsol oyunları, masaüstü oyunları, çevrimiçi oyunlar, mobil oyunlar gibi çeşitli dijital oyun türleri yer almaktadır (BTK, 2020).

Dijital oyunların içerikleri oldukça çeşitlilik gösterebilmektedir. Aksiyon, macera, strateji, rol yapma, spor, yarış, simülasyon, bulmaca ve çok daha fazla türde dijital oyunlar bulunmaktadır. Dijital oyunların günümüzde ileri teknoloji ürünleri olan sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi yeniliklerle kullanıcılara daha etkileyici deneyimler sunabilmekte ve bu da dijital oyunlar daha da fazla popüler olmasını sağlamaktadır.

Günümüzdeki teknolojik ortama bakıldığında, Android, iPhone ve Windows gibi cihazlar dijital oyun ortamları açısından oldukça büyük bir kitle tarafından tercih edilen cihazlar haline gelmişlerdir. Oyun sektörünün dijitalleşmesiyle birlikte sanal gerçeklik ve 3D oyunlar, dijital oyun etkileşimini daha da üst boyutlara taşımak için ana pazara girmeye devam edecektir (BTK 2020).

Bağımlılık

Kişinin herhangi bir eşya ya da davranış üzerinde fazlasıyla zaman harcaması ve bu eşya veya davranış ortamdaki kalktığında büyük bir yoksunluk hissetmesine neden olan duruma bağımlılık adı verilmektedir. Bir başka tanıma göre ise, herhangi bir maddenin amacının ötesine geçmesine sebep olan ve bireyin hayatında çeşitli problemlere sebebiyet vermesine rağmen kullanılmaya devam edilen ve maddeye karşı toleransı neticesinde sürekli artış gösteren durumdur (Kestane, 2019). Bağımlılıkta; madde bağımlılığı, alkol bağımlılığı, internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı gibi çeşitli türler bulunmaktadır.

Teknoloji bağımlılığı

Teknoloji bağımlılığı, bireylerin teknolojik aletlere ve dijital platformlara aşırı şekilde bağlanmaları halidir. Bağımlılık, sürekli olarak bu tür cihazlarla etkileşimde bulunma, genel ağ üzerinde saatlerce zaman geçirme, sosyal medya hesaplarının sürekli kontrol edilmesi ve dijital oyunlara karşı aşırı bağlanmak gibi unsurlar içermektedir. (Dilbaz, 2021) Teknoloji bağımlılığı olan kişiler, vakitlerini sürekli bir şekilde teknolojik araçlara bağlı kalarak geçirmek isteyerek enerjilerini hep bu yönde sarf ederler. Araştırmalar üzerinde genel bir inceleme yapıldığında teknolojiyi aşırı bir şekilde kullanan kullanıcılarda artan stres, uyku düzensizlikler ve depresyon gibi belirtilerin ortaya çıkacağı öngörülmektedir. (Küçükvardar ve Tıngöy, 2018).

Teknoloji kaynaklı ortaya çıkan bağımlılıklar, davranış tabanlı olarak kabul görmektedir. Bu tür bağımlılıklarda birey, televizyon başında vakit geçirirken pasif; dijital oyunlar, akıllı telefonlar ve genel ağ üzerinde zaman geçirirken ise etkin bir teknoloji bağımlısı olarak karşımıza çıkabilmektedir (Gökel, 2020).

Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı, kişinin bilgisayar oyunları, video oyunları ya da mobil oyunlar gibi dijital oyunlara haddinden fazla ve kontrolsüz bir şekilde bağımlı hale gelmesini ifade etmektedir. Bu tür bir bağımlılık, bireyin psikolojik, sosyal, akademik, iş veya kişisel hayatında olumsuz tesirlere yol açabilir.

Bilişim teknolojisinde yaşanan gelişmelerle birlikte oyun algısı da değişikliğe uğramış ve geleneksel oyunlar liderliği dijital oyunlara bırakmaya başlamıştır (Huizinga, 2006). Dijital oyun bağımlılığı, Dünya Sağlık Örgütü tarafından “Oyun Oynama Bozukluğu” olarak adlandırılmaktadır (Nergiz ve Nergiz, 2021).

Dijital Oyun Bağımlılığının Belirtileri

Dijital oyun bağımlılığı konusunda hassasiyet çocukların geleceği açısından büyük bir önem taşımaktadır. Çocukların kontrolsüz bir şekilde bu oyunlara yönelmeleri onların erken yaşlarda fiziksel ve zihinsel olarak çeşitli sorunlarla karşılaşmalarına neden olabilmektedir. Bu sebepten dijital oyun bağımlılığının önceden kestirilmesi önem arz etmektedir. Bu bağımlılığı tespit edebilmek adına aşağıda sayılan belirtiler bu konuda fikir verebilir. Dijital oyun bağımlılığının belirtileri arasında aşağıda yer alan unsurlar sayılabilir: (Alkan, 2020)

1. Oyun oynayabilmek için sürekli bir şekilde artan zaman harcamak.
2. Gerçek yaşam faaliyetlerinden uzaklaşmak ve bu faaliyetlere karşı ilgisizlik.
3. Oyun oynamak adına diğer sorumluluklarından vazgeçmek.
4. Oyunu durdurmak veya sınırlamak konusunda irade gösterememek.
5. Oyun oynamadığında rahatsızlık hissetmek ve sinirli bir ruh haline bürünmek.
6. Oyunla ilgili ortaya çıkan sorunları gizlemek ve bu konuda yalan söylemek.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Ortaokul öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen bu çalışmada nitel araştırma yöntemi seçilmiştir. Herhangi bir sorunun çözümlenmesine dönük mülakat, gözlem, belge analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerini içine alan nitel araştırma, bilinen ya da daha öncesinde fark edilmemiş sorunların ortaya konmasına ve sorunlara ilişkin doğal olguların gerçekçi bir yaklaşımla ele alınmasına olanak tanıyan öznel ve yoruma dayalı bir sürecin ifadesidir (Baltacı, 2019). Aydın (2018) nitel araştırmayı, nitel veri toplama araçlarının kullanılarak algı

ve olayların tabii ortamlarında gerçekçi ve bütüncül bir şekilde ortaya konması şeklinde bir yolun takip edildiği araştırma türü şeklinde ifade etmektedir. Çalışma ortamı olarak doğal ortamın tercih edilmesinden dolayı, araştırma modeli olarak da nitel araştırma kullanılmıştır.

Çalışmanın Deseni

Araştırma, yaş ve sınıf olarak birbirinden farklılık gösteren öğrenciler üzerinde gerçekleştirildiğinden ve öğrencilerin deneyim ve düşüncelerinden yararlanılması nedeniyle, çalışma deseni olarak durum çalışması kullanılmıştır. Tek bir durum ya da vakanın derin bir şekilde boylamsal olarak incelemeye alındığı, elde edilen verilerin sistematik bir şekilde bir araya getirildiği ve doğal ortamda ne gibi değişikliklerin yaşandığına bakılan çalışma desenine durum çalışması adı verilmektedir (Subaşı ve Okumuş, 2017).

Çalışma Grubu

Bu araştırmada yer alan katılımcılar resmi bir devlet okulunun ortaokul kısmında öğrenim görmekte olan öğrencilerdir. Katılım gösteren öğrencilerin cinsiyet dağılımlarını içeren Tablo-1 aşağıda yer almaktadır.

Tablo 1. Araştırma katılımcısı öğrencilerin cinsiyet dağılımı

Cinsiyet	f	%
Kız	14	45
Erkek	16	55
Toplam	30	100

Katılımcıların öğrenim gördükleri sınıf dağılımlarını içeren Tablo 2 aşağıda yer almaktadır.

Tablo 2. Araştırma katılımcısı öğrencilerin sınıflara dağılımı

Sınıf	f	%
5	8	26,6
6	8	26,6
7	7	23,3
8	7	24,3
Toplam	30	100

Veri Toplama Aracı

Araştırmaya ait verilerin toplanması Word ortamında hazırlanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla sağlanmıştır. Hazırlanan formun amaca hizmet etmesini sağlamak amacıyla alan yazında gerekli araştırmalar gerçekleştirilmiş ve sorular geliştirilmeye çalışılmıştır. Ortaokul öğrencilerinde görülen dijital oyun bağımlılıklarının kendi görüşleri etrafında çeşitli faktörler ışığında incelenebilmesi adına on tane açık uçlu soru hazırlanmıştır.

1. Dijital oyun bağımlılığı denildiği zaman aklınıza neler geliyor? Örnekler vererek kısaca açıklaya bilir misiniz?
2. Sürekli oynadığınız bir dijital oyun var mı? Bu oyunu oynamaya nasıl başladınız?
3. Günde ne kadar bir zamanınızı dijital oyunlara ayırmaktasınız? Bu sürenin fazla olduğunu düşünüyor musunuz?
4. En çok hangi durumlarda dijital oyun oynamaya yöneliyorsunuz? Neden?
5. Hangi tür dijital oyunlar oynamayı tercih ediyorsunuz? Neden?

6. *Dijital oyun oynamaya zaman bulamadığınızda kendinizi nasıl hissediyorsunuz? Kısaca açıklayınız?*
7. *Dijital oyun oynarken ve oynadıktan sonra kendinizde ne gibi değişiklikler hissediyorsunuz? Kısaca açıklayınız?*
8. *Okul bitiminde ve tatil günlerinde ailenizle birlikte yaptığınız çeşitli etkinlikler var mı? Örnek verebilir misiniz?*
9. *Sürekli beraber hareket ettiğiniz bir arkadaş grubunuz var mı? Beraber olduğunuzda nasıl zaman geçiriyorsunuz?*
10. *Bir dijital oyun üretme şansınız olsaydı ne tür bir oyun üretirdiniz? Sebebini kısaca açıklayınız?*

Araştırma için seçilmiş olan çalışma grubuna konu ile ilgili gerekli bilgilendirmeler yapılmış ve gönüllük esas alınmıştır. Formlar 2023 yılı mayıs ayının sonu itibariyle dağıtılmış, haziran ayının ilk haftası toplanmıştır. Öğrenciler tarafından araştırma sorularına verilen cevaplar çalışmada kullanılmak üzere temel veri olarak kabul edilmiştir.

Veri Analizi

Ortaokul öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen bu çalışmada veriler incelenirken içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi yöntemi, basılı veya görsel olarak elde edilmiş verilerin, planlı bir şekilde değerlendirmeye tabi tutularak çeşitli gruplar açısından analiz edilmesine dayanmaktadır (Aktaş ve Yurt, 2015). Ayrıca, Koçak ve Arun (2006) ise içerik analizi yönteminin problemin planlı ve nesnel bir şekilde sunumunu hedeflediğini belirtmişlerdir.

Çalışma için öğrencilere dağıtımı yapılan formlar toplanarak veriler elde edilmiştir. Formda yer alan ve önceden hazırlanmış olan 10 soruya verilen cevaplar incelenmiş ve cevapların her birine sayı numarası verilmiş ve numaranın hemen yanına cevaplayan öğrencinin cinsiyeti belirtilmiştir. (Ö:1K, Ö: 2E...) Elde edilen ham veriler dikte yöntemi kullanılarak Word ortamına olduğu gibi aktarılmıştır. Verilerin doğru bir şekilde değerlendirilebilmesi için alinyazında yapılan çeşitli araştırmalar sonrasında örneklerden yola çıkarak kodlar ve temalar belirlenmiştir. (Çelik, Baykal ve Memur, 2020). Kod ve temaların belirlenmesinden sonra ise değerlendirmeye geçilerek sonuçlar oluşturulmuştur.

Araştırma esnasında veriler toplanırken katılımcıların gönüllü olmasına özellikle dikkat edilmiş ve katılımcılar hiçbir şekilde zorlanmamıştır. Ayrıca isimlerinin gizli tutulacağı ve bu çalışmanın herhangi bir şekilde okul sınavı olmadığı konusunda bilgi verilerek rahat bir şekilde soruları cevaplamaları sağlanmıştır. Son olarak elde edilen tüm bilgiler şeffaf bir şekilde değiştirilmeden aktarılmaya çalışılmıştır.

Bulgular

Öğrencilere sorulan ‘‘ Dijital oyun bağımlılığı denildiği zaman aklınıza neler geliyor? Örnekler vererek kısaca açıklaya bilir misiniz?’’ sorusu incelendiğinde 1 ana tema ve 7 kod ortaya çıkmıştır. Tema ve kodları içeren analiz Tablo 3’te yer almaktadır.

Tablo 3. *Dijital oyun bağımlılığı konusunda ortaya konan görüşler*

Ana Tema	Kod	f
Dijital oyun bağımlılığı zararlıdır.	Sürekli oyun oynama isteğidir.	12
	Sağlığa zarar verir.	2
	Ders başarısını düşürür	2
	Sosyal hayattan koparır	7
	Sinir halidir	4
	Mutsuz olmaktır	2
	Oyuncu gibi hissediyorum	1

Tablo 3 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin büyük bir bölümünün dijital oyun bağımlılığının zararlı bir durum olduğu konusunda görüş bildirdikleri görülmektedir. Bununla birlikte bu zararlar konusunda 2 öğrenci sağlık, 2 öğrenci akademik başarı, 7 öğrenci ise sosyal hayat konusunda bu bağımlılığın zararlı olabileceği yönünde cevaplar vermişlerdir. 12 öğrenci ise sürekli bir şekilde oyun oynama isteği olarak değerlendirmede bulunmuştur. Son olarak 1 öğrenci diğerlerinden ayrılır bir şekilde bu bağımlılık türünü gerçek oyuncu gibi hissediyorum olarak tanımlamıştır. Öğrenci cevaplarına ait bazı örnekler aşağıda yer almaktadır.

Ö1K: Çok fazla oyun oynayan. Başını hiç telefonda ayırmayan. Gereksiz oyunlar oynayıp okula gittiği zamanda derslerinden düşük alıp derslere çalışmak yerine sürekli telefon ve oyun düşünen kişilere denir.

Ö2E: Kendimi gerçek oyuncu sanıyorum

Ö4K: Oyun başından kalkmamak sürekli dijital oyun oynama isteği. O oyunu oynamaktan başka bir şey düşünmemek. Dijital oyun oynamadığında mutsuz olmak

Ö5K: oyunun başından kalkmayan sürekli oyun oynayan oynayamadığında sinirli olan sürekli oyunu düşünen kişi

Ö7E: çok oyun oynayan kişiyi düşünüyorum oyun oynayıp da dışarı çıkmaz konuşmaz yemek su bile aklına gelmez

Ö20E: Asosyallik içe kapanıklık. Örnek, günde 10 saat oyun oynayan biri dış dünyayla iletişimi keser.

Ö28E: Saatlerce bilgisayar üzerinde oturmak, kambur olmak.

Öğrencilere sorulan “Sürekli oynadığımız bir dijital oyun var mı? Bu oyunu oynamaya nasıl başladınız?” sorusu sorulmuş ve gelen cevaplar incelenmiştir. Cevapların incelenmesi sonrasında 2 ana tema ve 7 kod ortaya çıkmıştır. Tema ve kodlara ait analiz Tablo 4’te yer almaktadır.

Tablo 4. *Dijital oyun sürekliliği ve başlama sebebi*

Ana Tema	Kod	f
Dijital oyun tercih edilmez	Dijital oyun sevmiyorum	4
	Dijital oyun zaman kaybıdır	2
Sürekli bir şekilde dijital oyun tercih edilir	Arkadaşımdan öğrendim	6
	Akrabalarımın öğrendim	12
	Ailemden öğrendim	2
	Savaşa ilgi duyduğum için	4
	İlgilerim sebebiyle başladım	2

Tablo 4 incelendiğinde öğrencilerin büyük bir bölümünün sürekli oynadığı bir dijital oyun olduğu görülmektedir. Sürekli dijital oyun oynayan öğrencilerin büyük bölümünün ise bu alışkanlığı yakın çevresinden öğrendiği görülmektedir. Bunun yanı sıra 6 öğrenci sürekli oynadığı bir dijital oyun olmadığını ve dijital oyunları sevmediklerini ya da bu oyunların zaman kaybı olduğunu belirtmişlerdir. Öğrencilerin görüşlerine ait bazı örnekler aşağıda yer almaktadır.

Ö1K: Roblox oyununu çok severek oynamaya başladım. Ama normalde ben oyunu bilmiyordum. Yakınlarım sürekli oynuyordu ve bende bu oyunu indirip oynamaya başladım.

Çok eğlenceli, içerisinde istediğim her oyun var.

Ö6K: Roblox. Kuzenlerim çok güzel dedi ben de yükledim. Babam telefon aldı artık daha rahat oynayabiliyorum. İçinde 1000'den fazla oyun var

Ö21E: Pes. Futbol oyunu online oynanabildiği için arkadaşlarım yükleniyordu, oynarız diye.

Ondan sonra oynamaya başladım.

Ö11E: var bir arkadaşım önerdikten sonra ilgimi çekti ve oynamaya başladım

Ö30K: Oyun oynamayı hiç sevmem.

Öğrencilere “Günde ne kadar bir zamanınızı dijital oyunlara ayırmaktasınız? Bu sürenin fazla olduğunu düşünüyor musunuz?” Sorusu sorulmuş ve gelen cevaplar incelendiğinde 2 ana tema ve 8 kod ortaya çıkartılmıştır. Tema ve kodların inceleme sonuçları Tablo 5’te yer almaktadır.

Tablo 5. *Dijital oyuna ayrılan süre ve bu süre hakkındaki görüşler*

Ana Tema	Kod	f
Dijital oyuna ayrılan zamanı fazla bulmaz	Süre fazla değil	14
	Benden daha fazla oynayanlar var	2
	Kararsızım	6
	Başka şeylere zaman ayırıyorum	1
	Annem elimden alıyor	1
Dijital oyuna ayrılan zamanı fazla bulur	Süreyi fazla buluyorum	4
	Kendimi yalnız hissediyorum	1
	Arkadaşlar gelince süre artıyor	1

Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin büyük bir bölümünün dijital oyunlara ayırdıkları süreyi fazla bulmadıkları görülmektedir. Süreyi fazla bulan öğrencilerin sayısı az olmakla birlikte 1 öğrenci kendini yalnız hissettiği için oyuna yöneldiğini 1 öğrenci ise arkadaşlar gelince daha da fazla oynadığını belirtmiştir. 6 öğrenci ise sürenin fazla olup olmadığı konusunda kararsız olduklarını belirtmişlerdir. Gelen cevaplara ait bazı örnekler aşağıda yer almaktadır.

Ö1K: 2 saat. Çok fazla olduğunu düşünüyorum. Telefonu elimden bıraktığımda kendimi çok yalnız hissediyorum.

Ö2E: Sabah erkenden uyanıp pubg oynarım. Saat yediden on ikiye kadar oynarım. Bazen 4 saati bulur.

Ö4K: 1-2 saat. Fazla olduğunu düşünmüyorum günümüzde 1-2 saatten fazla oynayan bağımlılar da var.

Ö9E: 2 saat oynuyorum bazen arkadaşım geldiğinde bu süre artabiliyor, fazla olduğunu düşünüyorum

Ö14K: hayır düşünmüyorum çünkü bağımlı olmak istemiyorum 2 tane oyun var onu da ara sıra çok girmiyorum oyuna

Ö16E: ben bu sürenin fazla olduğunu düşünmüyorum çünkü 30 dakika bakıyorum bazen tamam fazla sürelerle de çıkıyor bazen daha süreler iniyor

Ö25K: Dijital oyuna süre harcamıyorum. Başka şeylerle ilgileniyorum.

Ö28E: 5 saat geçiriyorum yani orta olabilir süre konusu bana öyle geliyor.

Öğrencilerle yapılan çalışmada “En çok hangi durumlarda dijital oyun oynamaya yöneliyorsunuz? Neden?” sorusuna gelen cevaplar incelendiğinde 2 ana tema ve 5 kod ortaya çıkartılmıştır. Kod ve temalara ait analiz sonuçları Tablo 6’da yer almaktadır.

Tablo 6. *En çok hangi durumlarda dijital oyun oynanıyor ve nedeni*

Ana Tema	Kod	f
İçsel faktörler sebebiyle dijital oyun oynar	Sınırlı olunca oynarım	4
	Eğlenceli buluyorum	2
Dışsal faktörler nedeniyle dijital oyun oynar	Sıkılınca, yapacak bir aktivitem olmayınca oynarım	20
	Hava kötüyse evde dijital oyun oynarım	2
	Yakınlarım istediği zaman onlarla oynarım	2

Soruya ilişkin cevaplar incelemeye tabi tutulduğunda öğrencilerin dijital oyuna yönelmelerinde büyük oranda dışsal faktörlerin etkisinin olduğu görülmektedir. Büyük bir çoğunluk yapacak bir şeyim olmadığında ya da sıkıldığımda dijital oyun oynarım cevabını vermiştir. İçsel olarak ise öğrenci sınırlı olduğunda 2 öğrenci ise eğlenceli olduğundan dijital oyun oynadığını ifade etmiştir. Cevaplara ait bazı örnekler aşağıda yer almaktadır.

Ö1K: En çok sınırlı olduğum zaman telefonla oyun oynarım ve sınırimi telefondaki oyunlardan çıkartırım.

Ö3K: Sınırlı olduğumda çünkü oynadıkça kafam dağılıyor.

Ö7E: boş olduğum zaman canım sıkırken arkadaşlarım oyuna girince

Ö9E: eğer hava güzelse dışarıda oynuyorum eğer hava kötü ise yapacak bir şey olmadığından oyun oynuyorum.

Ö10E: sıkıldığımda çünkü yapacak çok aktivitem yok.

Ö16E: canım sıkılınca abimlerimi çağırıp cuma boyla girip oynuyoruz eğleniyoruz gülüyoruz beraber olunca çok eğlenceli olduğundan onları da çağırıyorum.

Ö27K: Vay kuzenlerim geldi ve ben de o oyun yoktur. Beraber oynayabilmek için. Ben de yükledim

Ö30K: Dışarı falan çıkamadığım da havalar kötü olunca dışarıya çıkamadığım için oynarım.

Öğrencilere sorulan “Hangi tür dijital oyunlar oynamayı tercih ediyorsunuz? Neden?” sorusu incelenmiş olup 4 ana tema 13 kod ortaya çıkmıştır. Tema ve kodların analizi Tablo 7’de yer almaktadır.

Tablo 7. *Tercih edilen dijital oyun türü ve nedeni*

Ana Tema	Kod	f
Savaş oyunları tercih edilir	Strateji seviyorum	2
	Gerçekçi gelir	2
	Çatışma hoşuma gidiyor	2
	Eğlenceli oluyor	5
	Nedensiz	5
Spor oyunları tercih edilir.	Hedeflerim için	2
	Gelişimim için	2
Etkileşim kurulabilecek oyunlar tercih edilir	Sohbet amaçlı	2
	Arkadaş edinirim	3
	Yeni bir hayat gibi gelir	1
Eğitim amaçlı oyunlar tercih edilir	Dil öğrenmek için	2
	Hafızamı geliştirmek için	2

Soruya gelen cevaplar incelendiğinde öğrencilerin büyük bir bölümünün savaş oyunlarını tercih ettiği görülmektedir. Savaş oyunlarının tercihinde ise strateji, çatışma ve eğlence gibi faktörlerin etkili olduğu göze çarpmaktadır. Geri kalan öğrenciler ise spor, başkalarıyla etkileşim ve eğitim amaçlı dijital oyunları tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

Cevaplara ait bazı örnekler aşağıda yer almaktadır.

Ö1K: Roblox. Çünkü robloxu indirdiğimiz zaman tek bir oyunla içindeki istediğimiz oyunu oynayabiliyoruz ve arkadaş ediniyoruz.

Ö3K: evcilik. Çünkü yeni bir hayat gibi

Ö5K: arkadaşarımla beraber oynayabileceğim oyunları tercih ederim daha zevkli

Ö9E: simülatör aksiyon ve savaş oyunlarını seviyorum oynamak hoşuma gidiyor

Ö13E: savaş, spor ve kelime oyunu. Kelime oyununu hafızanın gelişmesi için oynuyorum

Ö15K: yeni bir dil veya çiftlik oyunları gibi kendimi oyunda geliştirip seviye atlamalı oyunlar oynarım çünkü diğer oyunlar pek hoşuma gitmiyor

Ö16E: silahlı çatışmalı beraber oynanabilecek mikrofonla beraber iletişim kurabilecek oyunlarla ilgileniyorum

Ö22E: Savaş, spor ve İngilizce

Öğrencilere yöneltilen “Dijital oyun oynamaya zaman bulamadığımızda kendinizi nasıl hissediyorsunuz? Kısaca açıklar mısınız?” sorusuna gelen cevapların analizi sonucunda 3 ana tema ve 8 kod ortaya çıkmıştır. Tema ve kodların analizi için Tablo 8 oluşturulmuştur.

Tablo 8. *Dijital oyun oynanmadığında oluşan hissiyat*

Ana Tema	Kod	f
Dijital oyun oynayamamak kötü hissettirir	Canım sıkılır	8
	Sinirlenirim	2
	Kendimi eksik hissederim	1
	Üzgün hissederim	2
Dijital oyun oynamamak iyi hissettirir	Mutlu olurum	4
	Arkadaşarımla vakit geçiririm	3
Dijital oyun vazgeçilmez değil	Herhangi bir değişiklik hissetmem	8
	Erteler başka zaman oynarım	2

Tablo 8 incelendiğinde 13 öğrencinin dijital oyun oynamadığında kendini kötü hissettiği, 7 öğrencinin kendinin iyi hissettiği, 10 öğrencinin ise herhangi bir hissetmediğini belirttiği görülmektedir. Cevaplara ait örnekler aşağıda yer almaktadır.

Ö1K: Oyun oynamaya zaman bulamadığımda sıkılıyorum herkes oyun oynuyor ve benimle hiç ilgilenmiyorlar ve ben de kendimi çok kötü hissediyorum sıkılıyorum.

Ö3K: kendimi eksik hissediyorum

Ö4K: İyi hissediyorum. Çok oynamamayı tercih ediyorum Ö6K: çok sinirlenirim hatta çıldırırım sonra resim yaparım uyurum

Ö9E: kendimi sıkılmış hissederim ama illaki bir şekilde zaman geçiririm

Ö16E: sıkılmıyorum telefona bakmak yerine dışarı çıkıp e-postalara gidip top oynarız

Ö20E: Zaman bulamadığım zaman sonraki saatlere erteliyorum, vakti.

Ö26K: Üzülmiyorum, dışarıda oyun oynuyorum.

Öğrencilere “Dijital oyun oynarken ve oynadıktan sonra kendinizde ne gibi değişiklikler hissediyorsunuz? Kısaca açıklar mısınız?” sorusuna gelen cevaplar incelenmiş, 3 tema 7 kod ortaya çıkmıştır. Tablo 9’da tema ve kodların analizi yer almaktadır.

Tablo 9. *Dijital oyun oynarken ve oynadıktan sonra oluşan duygu durumu*

Ana Tema	Kod	f
Hoş vakit sağlar	Mutlu olurum	6
	Karakterin yerine geçerim, başka evrene geçerim	2
Gerilime sebep olur	Sinirlenirim	8
	Can sıkıntısı yaşıyorum	5
Fiziksel endişe ve değişimler yaşanır	Gözlerim bozuluyor diye düşünürüm	2
	Yorgunluk hissederim	2
	Değişiklik hissetmiyorum	5

Tablo 9 incelendiğinde, dijital oyun oynama sürecinde ve sonunda 8 öğrencinin mutlu olduğu ve zevk aldığı, 13 öğrencinin bu esnada gerilim yaşadığı, 4 öğrencinin ise fiziksel endişe ve değişimlere maruz kaldığı görülmektedir. 5 öğrenci ise herhangi bir şey hissetmediğini belirtmiştir. Örnek cevaplar aşağıda yer almaktadır.

Ö1K: Değişik hissediyorum sanki başka bir evrenden başka bir evrene geçmiş gibi

Ö2E: Pubg oynadıktan sonra kendimi Pubg oynayan bir çocuk var adı coffi onu çok severim kendimi coffin gibi hissediyorum.

Ö6K: gözlerimin kesin bozulduğunu düşünürüm, bozulacağını düşünüp korkarım ve telefona bakmamaya çalışıp başka şeyler yaparım

Ö11E: biraz sinirleniyorum ve yorgunluk çöküyor üstüme

Ö15K: oynarken eğleniyorum oyundan sonra hissettiğim özel bir duygu yok Ö20E: İsteksizlik, çünkü istediğim şeyleri yaptıktan sonra yapacak bir şey kalmıyor

Ö28E: Mutlu eğleniyorum.

Ö30K: Hissetmiyorum

Öğrencilere “Okul bitiminde ve tatil günlerinde ailenizle birlikte yaptığınız çeşitli etkinlikler var mı? Örnek verebilir misiniz? Sorusu sorulmuş ve gelen cevaplar sonrasında 3 ana tema ve 6 kod çıkarıldı. Ana tema ve kodlar tablo 10’da belirtildi.

Tablo 10. *Okul dışı zamanlarda aileyle yapılan etkinlikler*

Ana Tema	Kod	f
Aileden kopuk hareket edilir	Vakit geçirmeyi sevmem	1
	Çok meşguller	1
Ailecek sosyal etkileşim gerçekleştirilir	Kutu oyunları oynarız	3
	Spor yaparız	5
	Gezi (piknik, havuz vb.)	11
Teknoloji ile zaman geçirilir.	Televizyonda zaman geçiririz (dizi, film vb.)	9

Gelen cevaplar değerlendirildiğinde öğrencilerin yalnızca 2 tanesi aileden ayrı vakit geçirmek durumunda olduğunu, geri kalanı ise beraber vakit geçirdiklerini belirtmişlerdir. Ayrıca öğrencilerin büyük bir bölümü dışarıda ailesi ile zaman geçirirken bir kısmı da ev içerisinde

kutu oyunu ve TV başında zaman geçirdiklerini ifade etmişlerdir. Gelen cevaplardan oluşan bazı örnekler aşağıda yer almaktadır.

Ö2E: Ailemle hiçbir şey yapmıyorum kendi kafama göre takılırım

Ö9E: ailemin teknoloji ile pek bir ilgisi yoktur ama havuzda yüzmeye falan gideriz

Ö10E: ailem ev işlerinden dolayı meşgul ama kardeşimle bahçede zaman geçiriyoruz

Ö15K: ailem ile dışarı çıkıyorum bazen beraber kutu oyunları gibi oyunları oynuyoruz ve televizyon izliyoruz

Ö18E: bazen hep beraber sevdiğimiz film varsa oturup izliyoruz

Ö24K: Ailemle gezmeyi çok seviyorum. Farklı yerler görmeyi mesela AVM deniz kenarı piknik. Beğendiğimiz dizi ve filmleri birlikte izliyoruz.

Ö26K: Babama işe yardıma gidiyorum. Bizim evimizde televizyon yok.

Ö28E: Televizyonda vakit geçiriyoruz.

Çalışma kapsamında ortaokul öğrencilerine “Sürekli beraber hareket ettiğiniz bir arkadaş grubunuz var mı? Beraber olduğunuzda nasıl zaman geçiriyorsunuz?” sorusu sorulmuş ve gelen cevaplar ışığında 2 ana tema ve 4 kod oluşturuldu. Ana tema ve kodlar Tablo 11’de belirtildi.

Tablo 11. Sabit arkadaş grubu olup olmadığı varsa yapılan etkinlikler

Ana Tema	Kod	f
Her zaman vakit geçireceği arkadaş grubu var	Dijital oyun oynarız	3
	Futbol oynarız	7
	Gezer. Sohbet ederiz	16
Sabit bir arkadaş grubu yok	Arkadaş grubum yok, mahallede/okulda takılırım	4

Cevaplar incelendiğinde 30 öğrencinin 26’sının sürekli bir şekilde beraber hareket edebileceği bir arkadaş grubunun olduğu anlaşılmaktadır. 26 öğrenciden sadece 3 tanesi arkadaşlarıyla bir araya gelme sebebi olarak dijital oyunlardan bahsetmektedir. 4 öğrenci ise sabit, istediği zaman görüşebileceği bir arkadaş grubunun olmadığını mahallede bazen küçük çocuklarla takılmak zorunda kaldığını ya da yalnızca okulda arkadaşlarıyla görüşebildiklerini ifade etmişlerdir. Cevaplar içinden seçilen bazı örnekler aşağıdaki gibidir.

Ö1K: Okul dışında, hafta sonları sürekli hamza ve mert diye arkadaşlarım gelir genellikle bisiklet süreriz ve telefonla oynarız.

Ö9E: oturduğum yerde kimse oturmuyor bu nedenle sadece okulda oynuyoruz iyi geçiniyoruz

Ö12E: var futbol saklambaç

Ö13E: yok mahalledeki küçük çocuklarla maç yapıyoruz

Ö23K: LGS sınavı varken evde stres oluyordum. O yüzden arkadaşlarla rahat oluyorum.

Ö24K: Arkadaş grubundakiler okulda olduğu için okulda takılıyor. Ve benim bebeklik arkadaşımın yazları görüşüyorum. Onunla sevdiğimiz bütün aktiviteleri yapıyoruz.

Ö26K: Beraber olduğumuz zaman sohbet ve benzeri şeyler yapıyoruz.

Ö29E: Pubg oynarız.

Öğrencilere yöneltilen “Bir dijital oyun üretme şansınız olsaydı ne tür bir oyun üretirdiniz? Sebebinin kısaca açıklar mısınız?” sorusu incelenmiş ve bu inceleme sonucunda 4 ana tema ve 9 kod ortaya çıkarılmıştır. Tema ve kodlar tablo 11’de belirtilmiştir.

Tablo 12. *Nasıl bir dijital oyun üretirdiniz ve nedeni*

Ana Tema	Kod	f
Savaş ve hayatta kalma içerikli	İnsanlar seviyor	10
	Kitlem artar	1
	Strateji bilgim artar	4
Eğlence içerikli	Moda	2
	Spor	6
Sosyal etkileşimli	Sevgi	1
	Arkadaşlarla beraber	2
Eğitsek içerikli	Derslere destek	2
	Çizim	2

Cevaplar incelendiğinde öğrencilerin yarısının savaş oyunları üretme eğiliminde olduğu anlaşılmaktadır. Bunun yanı sıra dijital oyunları arkadaşlık kurmak, derslere destek ve spor, moda gibi alanlar için de kullanabileceğini söyleyen bir grup söz konusudur. Cevaplara ait bazı örnekler aşağıdaki gibidir.

Ö1K: Derslerle ve sevdiğim şeylerle alakalı bir oyun üretirdim.

Ö3K: sevgi oyunu çünkü insanlar yalnız hissettiklerinde açıp onunla konuşsun

Ö5K: arkadaşlarım oynayabileceğim

Ö8E: hayatta kalma oyunu çünkü başımıza gelirse oyundan hatırlarız

Ö11E: savaş ve strateji çünkü daha çok tutuluyor

Ö15K: oyunum gerçek hayatta yapabileceğimiz etkinlikler verirdim resim çizme gibi ve o etkinlikleri yaptıkça oyunda da puan kazanarak kendilerini oyunda geliştirir

Ö16E: Mikrofonlu çatışmalı uçaktan atlayıp silah bulup hayata tutunmaya çalışmalı bir oyun üretim çünkü ben böyle oyunlardan zevk aldığımı söyleyebilirim

Ö23K: Savaş üretimim daha çok oynandığı için fazla kitlem olur.

Sonuç ve Tartışma

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli faktörler ışığında incelendiği bu araştırmada, 30 ortaokul öğrencisinin görüşlerine başvurulmuştur. Öğrencilere verilen yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla veriler elde edilmiştir. Elde edilen veriler analize tabi tutulmuş ve toplam 26 ana tema, 74 tane de kod ortaya çıkartılmıştır. Çalışmada toplam 10 soru öğrencilere yöneltilmiş ve her soru özelinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları konusunda tutumları, eğilimleri, yakın çevresinin ya da arkadaş çevresinin bu oyunlardaki etkileri gibi durumlar ortaya çıkartılmaya çalışılmıştır.

Çalışmaya katılan öğrencilerin büyük bölümü dijital oyun bağımlılığının sürekli oyun oynama isteği olduğunu ve bu bağımlılığın zararları konusunda birleştikleri görülmektedir. Bu durumun ortaya çıkmasında dijital oyun bağımlılığı ya da genel olarak teknoloji bağımlılığı ile ilgili okulda, evde ya da başka platformlarda sürekli zararlarına odaklanılması olduğu tahmin edilmektedir. Bu kanının oluşmasında öğrencilerin sıralanmış olduğu; sağlığı bozar, sosyal hayattan koparır, yemek yemeyi bile unutturur gibi verdikleri kalıp cevaplar etkili olmuştur. Araştırmanın ikinci sorusuna gelen cevapların analizi neticesinde çalışmaya katılan

öğrencilerin büyük bölümünün sürekli bir şekilde oynadıkları dijital oyunun bulunduğu ve bu oyuna başlamalarında veya öğrenmelerinde en büyük etkinin yakın çevre olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Araştırmada öğrencilerin dijital oyunlara ayırdıkları süre ve bu süre hakkındaki görüşleri sorulduğunda gelen cevaplar büyük bir bölümünün dijital oyun oynadıkları ve bu oyuna ayırdıkları süreyi fazla bulmadıkları görülmektedir. Cevaplar göz önüne alındığında süreyi fazla bulmayan iki öğrencinin kendisini başkaları ile kıyaslayarak bu sonuca vardığı gözlenmektedir. Zamanı fazla bulan öğrenciler ise bu duruma sebep olarak kendini yalnız hissetmesi ve arkadaşlarla beraber olunca sürenin arttığını ifade etmişlerdir.

Araştırmada görüşü alınan öğrencilerin dijital oyunlara yönelmelerinde etkili olan faktörler içsel ve dışsal olarak temalara ayrılmış ve bu faktörlerden dışsal faktörlerin öğrencileri daha çok dijital oyunlara yönlendirdikleri görülmüştür. Özellikle 2 öğrenci çok sıkıldığında ya da herhangi bir aktivitesi olmadığında bu oyunlara yöneldiğini açıkça ifade etmiştir. Bu durumda öğrencilerin sosyal hayattan uzak kalmasının oluşturduğu olumsuz etkilerin onları dijital oyunlara yönelimlerini artırdığı sonucunu ortaya koymaktadır. Kestane (2019), tarafından yapılan araştırmada da öğrencilerin genelde olumsuz duygular sonucunda dijital oyuna yöneldikleri sonucu ortaya çıkartılmıştır. Bu sonuçla araştırmamızdaki sonuçlar benzerlik göstermektedir.

En çok tercih edilen dijital oyunlara bakıldığında öğrencilerin birçoğu savaş, aksiyon gibi oyunları oynadıklarını ifade etmişlerdir. Bu sonuçta, Korkmaz ve Korkmaz (2019), tarafından yapılan araştırmada elde edilen sonuçlarla paralellik göstermektedir. İlgili araştırmada da 276 öğrencinin daha çok aksiyon, savaş ve macera gibi oyunlara yöneldikleri sonucu gözlenmiştir. Çocukların savaş oyunlarını daha çok tercih etmelerinin bu oyunları eğlenceli bulmaları, strateji bilgilerini geliştirmek istemeleri ve en önemlisi savaş oyunlarını daha gerçekçi bulmaları olarak sıralanabilir. Savaş oyunlarına yönelimin fazla olması dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında da bir ilişki kurulabileceği yönünde bir düşünce oluşturmaktadır Nitekim Güvendi vd. (2019), tarafından yapılan araştırmada da saldırganlık ile dijital oyun bağımlılığı arasında yüksek düzeyde bir ilişki ortaya konmuştur.

Araştırmada öğrencilerin oyun oynayamadıkları zaman nasıl hissettikleri sorulmuş ve gelen cevaplar bu durumda öğrencilerin yarısından fazlasının kendini kötü hissettiklerini ve bu yokluğun onları gerilime sürüklediğini ifade etmişlerdir. Aktaş (2018) tarafından yapılan çalışmada ise dijital oyun bağımlılığındaki artışla psikolojik sağlamlığın azaldığı sonucu göz önüne alındığında bu gerilimin psikolojik etkiler yaratması açısından çalışma sonuçları benzerlik göstermektedir. Bu durumun oluşmasında da en büyük etkinin öğrencilerin dijital oyun oynamadıklarında yapacak herhangi bir etkinliklerinin olmaması durumu etkili olmaktadır.

Dijital oyun oynama esnasında ve sonrasında oluşan duygu durumları ile ilgili sorulara gelen cevaplara bakıldığında dağılım ortalama bir seyir izlemektedir. Öğrencilerin bir kısmı mutlu olduklarını, bir kısmı oynadıkları oyuna göre gerildiklerini bir kısmı ise fiziksel olarak çeşitli endişeler yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Bazı öğrenciler oynadıkları oyunda kazandıklarında mutlu olduklarını, kaybettiklerinde ise çeşitli eşyalara zarar vermek istediklerini de ifade etmişlerdir. Buradan hareketle dijital oyunların içeriklerinin öğrencilerin davranış yapılarını etkilediği sonucu da ortaya çıkabilir.

Araştırmamızın 8. Sorusunda öğrencilerin aileleriyle beraber yaptıkları etkinlikler sorulmuş ve öğrencilerden sadece 2 tanesi ailesi ile vakit geçiremediğini ger kalanı ise ailesi ile beraber güzel zaman geçirdiklerini ifade etmişlerdir. Ailesi ile beraber zaman geçiren öğrencilerin teknolojik olarak TV, dizi ve filme yöneldikleri gözlemlenmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerin büyük bir bölümün ailesi ile zaman geçirdiğini ifade etmesi ve dijital oyun

vurgusunda bulunmamaları, yapılacak faaliyet bulunduğunda onların dijital oyuna başvurmadıkları sonucunu ortaya koymaktadır.

Çalışmada öğrencilerin arkadaşlık ilişkileri ve arkadaşlarıyla nasıl zaman geçirdikleri sorusu yöneltilmiş ve gelen cevaplar incelendiğinde sadece 3 öğrenci arkadaşlarıyla bir araya geldiğinde dijital oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir. Öğrencilerin büyük bir bölümü ise arkadaşlarıyla futbol, gezi vb. etkinlikler yapmayı sevdiğini dile getirmişlerdir. Bu durumda gene öğrencilerin sosyal oldukları ve sevecekleri etkinlikler olduğunda dijital oyunlara yönelmedikleri sonucunu bize göstermektedir. Öcal ve Metin (2022) tarafından yapılan araştırma sonucunda öğrencilerin okul takımlarına katılımları ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişki araştırılmış ve bu tip takımlara katılmayan öğrencilerin daha çok dijital oyuna yöneldikleri sonucu ortaya çıkartılmıştır. Çalışmamızda öğrencilerin verdiği cevaplar göz önüne alındığında öğrencinin sosyal olarak yapabileceği herhangi bir faaliyet olduğunda bu tür oyunlarla ilgili bir tasarruflarının olmadığını göstermesi açısından benzerlikler söz konusudur. Araştırmanın son sorusunda öğrencilerin dijital oyun üretme şansları olsaydı savaş ve spor içerikli oyunları üretebileceklerini ifade etmeleri gene onların içerik konusunda eğilimlerini ortaya koymaktadır. Savaş oyunu üretmek isteyen öğrencilerin büyük bölümü insanların savaş oyunlarını daha çok sevdiğini ifade etmesi çevreden etkilendiklerinin bir kanıtı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çalışma neticesinde ortaya çıkan veriler özetlendiğinde dijital oyun bağımlılığı konusunda öğrencilerin durumlarının farkında oldukları gözlemlenmektedir. Özellikle aile ve arkadaş ortamında öğrenciler sosyalleşebilecekleri alanlar bulduklarında, sevdiğileri etkinlikler olduğunda dijital oyunlardan uzak durmaktadırlar. Bu açıdan öğrencilerin sağlıklı bir şekilde dijital oyunlara yönelmelerinin sağlanması için onların ilgi ve yeteneklerine göre sosyal aktivitelere yöneltilmeleri gerekmektedir. Ayrıca çalışmada öğrencilerin büyük bir bölümünün savaş oyunlarına daha çok yönelmeleri ileride ortaya çıkabilecek saldırgan davranışlar konusunda endişeler oluşturmakta olup bu açıdan dijital oyun içerikleri konusunda da gerekli düzenlemelere ihtiyaç duyulmakta olduğu açıktır.

Öneriler

Dijital oyun bağımlılığı, psikolojik ve sosyal problemlere neden olabilir. Bu problemler arasında aşırı kaygı durumu, düşük akademik başarı, sosyal izolasyon, uykusuzluk, obezite ve bunlara ilişkin sorunlar gösterilebilir. Bu sorunların üstesinden gelebilmek için bağımlılıkla baş edebilmek gerekir. Dijital oyun bağımlılığı ile başa çıkabilmek için aşağıda yer alan yöntemler kullanılabilir:

1. *Oyun verilerinizi ve kişisel bilgilerinizi korumanız önemlidir. Bu konuda hassasiyet göstererek farkındalık oluşturulabilir.*
2. *Belli bir plan ve program dâhilinde oynamak yararlı olabilir. Programa sadık kalarak bağımlılığa neden olabilecek aşırı kullanımdan kaçınılabilir.*
3. *Oyun haricinde zevk alınabilecek gerçek yaşam faaliyetlerine yönelmek ve çeşitli etkileşimler kurarak sanal dünyadan uzaklaşmak yarar sağlayabilir.*
4. *Aileden ve arkadaşlardan ya da gerektiğinden uzmanlardan yardım almak fayda sağlayabilir.*
5. *Bağımlılığı tetikleyen oyunları tespit ederek bu oyunlardan uzak durmak ya da bu tip oyunları çalıştırmamak etkili olabilir. (YEŞİLAY, 2023).*

Kaynakça

Aktaş, B. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlık ve Saldırganlıkla İlişkisi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Kafkas Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kars.

- Aktaş, E. & Uzuner Yurt, S. (2015). Türkçe Eğitimi Alanındaki Makale Özetlerine Yönelik Bir İçerik Analizi. *Turkish Studies*, 10(7), 73-96.
- Alkan, MÇ. (4 Ağustos 2020). *Oyun Bağımlılığının Sebepleri, Zararları ve Alınabilecek Önlemler*. 26 Kasım 2023, <https://www.mentalup.net/blog/oyun-bagimlilik>.
- Aydın, N. (2018). Nitel Araştırma Yöntemleri: Etnoloji. *Uluslararası Beşeri ve Sosyal Bilimler İnceleme Dergisi*, 2 (2), 60-71.
- Baltacı, A. (2019). Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5 (2), 368-388.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (2020), *Dijital Oyunlar Raporu*.
- Can, A. % Taylı, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Kariyer Gelişimlerinin İncelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 14(2), 321-34.
- Çelik, H., Baykal, N. B., & Memur, H. N. K. (2020). Nitel veri analizi ve temel ilkeleri. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 8(1), 379-406.
- Dilbaz, NH. (7 Ekim 2021). *Teknoloji Bağımlılığı Nedir? Nedenleri Nelerdir?* 24 Kasım 2023, <https://124.im/ZgFyQ>.
- Diñç, M. (2015). Teknoloji Bağımlılığı ve Gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*. 3 (3), 31-65.
- Gökbulut, B. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Akran Zorbalığı ve Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(1), 89-100.
- Gökel, Ö. (2020). Teknoloji Bağımlılığının Çeşitli Yaş Gruplarındaki Çocuklara Etkileri Hakkındaki Ebeveyn Görüşleri. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 2 (1), 41-47.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları. *Atatürk Üniversitesi, Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*. 0 (52), 0-.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G. & Keskin, B. (2019). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217.
- Hazar, Z, Tekkurşun, D. & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens* Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karaduman, M. & Acıyan, E.p. (2020). Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı bağlamında Dijital Oyunlar ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 453-472.
- Kestane, M. (2019). *Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim İkinci Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı ile İlişkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Biruni Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Koçak, A. & Arun, Ö. (2006). İçerik Analizi Çalışmalarında Örneklem Sorunu. *Selçuk İletişim*, 4(3), 21-28.
- Korkmaz, Ö. & Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin oyun Bağımlılık Düzeyleri, Oyun Alışkanlıkları ve Tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812
- Küçükvardar, M. & Tıngöy, Ö. (2018). Teknoloji Bağımlılığının Semptomlar Temelinde İncelenmesi. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*. 9(35), 111-123.
- Nergiz, H. & Fidan Nergiz, S. (2021). Çocuk, Ergen veya Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığını Araştıran Ulusal Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*. 9(23), 53- 80.
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169.
- Öcal, T. & Metin, SN (2022). Okul Takımlarına Katılan ve Katılmayan Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkilerinin İncelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, Akademik Spor Araştırmaları Özel Sayısı, 727-737.
- Savcı, M. & Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 2017 (30), 202-216.

- Subaşı, M. & Okumuş, K. (2017). Bir Araştırma Yöntemi Olarak Durum Çalışması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(2), 419-426.
- Talan, T. & Kalıncı, Y. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*. 9 (1), 1-13.
- Tekerek, N. (2006). Oyun Kavramı'ndan Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e From. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 22(22), 47-73.
- Tuğrul, B., Ertürk, H.G., Altınkaynak-Özen, Ş. ve Güneş, G. (2014a). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *International Journal of Social Science*, 27, 1-16.
- Uzunoğlu, A. (2021). Dijital Oyun ve Bağımlılık. *Yeni Medya*, 2021(11), 116-131.
- Yalçın Irmak, A & Erdoğan, S. (2016), Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- YEŞİLAY, 'Teknoloji Bağımlılığı Nedir?', 24.12.2023, <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği>.