



İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık¹

Bünyamin Ayhan² Mihrali Köseliören³

Öz: İnsanlık yaşadığı zaman dilimi içerisinde geçirdiği teknolojik yenilikler sayesinde değişimlere uğramaktadır. Günümüzde başat faktör olarak hayatımızın her alanına dâhil ettiğimiz “internetin” bu değişimde payı büyüktür. İnternet sayesinde kullanıcılar sohbet, oyun, haberleşme ve alışveriş gibi hizmetlere kolaylıkla ulaşabilmektedir. Aynı zamanda geleneksel birçok sosyalizasyon aracı sanal alana aktarılmaktadır. İnternet, bir taraftan kolaylıklar getirdiği gibi bu kolaylıkların yanı sıra aşırı kullanımı sonucundan olumsuz sonuçlara neden olmaktadır. Özellikle dijital yerlilerde internet kullanım amaçları ve kullanımın sosyal şartlarla yönlendirilmesi, teknoloji zorunluluk ilişkisinde başka alanlarında etkili olabileceğini göstermiştir. Diğer taraftan incelenen dönem açısından ergenlerin hayatında önemli rol oynayan online oyun, bağımlılığı sürecine katkı sağlamaktadır. Çalışmada ortaöğretim kurumlarında eğitim gören öğrencilerinin online oyun bağımlılığı araştırılmaktadır. Araştırmada 2015-2016 Eğitim Öğretim Dönemi’nde İstanbul İli Avrupa kıtasında ki Fatih, Bayrampaşa, Bakırköy İlçelerinde bulunan İmam Hatip, Meslek, Anadolu ve Özel Liselerde öğrenimini sürdüren 840 öğrenciye yönelik niceliksel alan araştırması uygulanmıştır. Araştırma verilerinin analiz ve bulgularına göre, katılımcıların yüzde 1.8’i online oyun bağımlılığı belirtisi gösterirken yüzde 36.7’si ise bağımlılık riski taşımaktadır. Araştırmada katılımcıların beşte biri günde en az iki saat online oyun oynayarak bağımlılık riskini arttırdığı, aile durumu özellikle anne eğitim

¹ Bu çalışma yüksek lisans tez çalışmasının özetidir.

² Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü Genel Gazetecilik A.B.D. Öğretim Üyesi – bayhan@selcuk.edu.tr

³ Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik A.B.D. Doktora Öğrencisi- mihralikoselioren@hotmail.com

düzeyi düştükçe bağımlılık düzeyinin arttığı ve katılımcıların online oyun oynamaya harcama yaptığı dikkat çekmektedir. Özellikle erkeklerin kızlara göre daha bağımlı olduğu gözlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, internet, oyun, online oyun, online oyun bağımlılığı

Internet, Online Game And Addiction

Abstract: Human beings are experiencing the changes due to technological innovations in the time period. Nowadays, the main factor internet that we have included in every aspect of our life as the dominant factor has a great share in this change. Thanks to the internet, users can easily access services such as chat, games, communication and shopping. At the same time, many traditional socialization tools are transferred to the virtual space. Internet, on the one hand, as well as convenience, results in excessive use can show results in negative results. Especially in digital natives, the use of internet and the use of social conditions of technology has shown that it can be effective in other areas of the relationship between technology necessity. On the other hand, the online game that plays an important role in the lives of adolescents in terms of the period examined contributes to the process of addiction. In this study, online game addiction of students studying at secondary education institutions is investigated. During the 2015-2016 academic year, a quantitative field survey was conducted for 840 students studying in Fatih, Bayrampaşa, Bakırköy districts, Imam Hatip, Vocational, Anatolian and Private High Schools. According to the analysis and findings of the research data, 1.8 percent of the participants show signs of online gaming addiction and 36.7 percent of them have addiction risk. In the study, it is noteworthy that one fifth of the participants increased the risk of addiction by playing online games for at least two hours a day. It has been observed that males are more dependent than females.

Keywords: Addiction, internet, game, online game, online game addiction

Giriş

Günümüzde toplumsal gereksinimlerin karşılanması, kültürün yaşatılması ve bir sonraki kuşağa aktarılması gibi insana özgü tüm etkinliklerin temelinde (Törenli, 2005:7) yeni medya olarak nitelendirdiğimiz internetin, büyük rolü bulunmaktadır. Bu yeni medya aracıyla iletişim artık araçsal şekilde gerçekleşmektedir (Kuşay, 2013: 2). Sürekli gelişim

içerisinde olan ve ağların ağı olarak nitelendirilen internet, diğer medya anlayışlarında olduğu gibi ilk zamanlar da sınırlı özelliklere sahiptir. Ancak özellikle Web 1.0'den başlayıp Web 4.0'a kadar süren gelişim sonrasında sanal gerçeklikten yapay zekaya, (Güngör, 2011: 213, 214) online oyun oynayamaya kadar birçok hizmeti artık kullanıcıların parmaklarının ucuna kadar getirmektedir. Böylelikle teknolojik araçların ve internetin determinist bir şekilde gündelik hayatı etkilediği gerçeği ortaya çıkmaktadır. Özellikle son zamanlarda patolojik sonuçlarıyla ön plana çıkan internet bağımlılığı bu etkilerden biri olmaktadır (Dinç, 2010: 9).

Internet bağımlılığının oluşmasına birçok neden yer almaktadır. Bu unsurlardan biri de online (çevrimiçi) oyun oynama davranışı olmaktadır. İnsanlık tarihi kadar eski olan oyun kavramı yeni medya sayesinde online biçimde oynanabilmektedir. Online oyunun geleneksel oyundan ayrılan yönü ise çok sayıda oyuncunun teknolojik aygıtlar vasıtasıyla internete bağlanarak oyun içindeki kurgulanmış karakterlerle mücadele ettikleri ve işbirliği içine girerek gerçekleştirdiği oyunlardır. Bu oyun oynama davranışı süreklilik göstererek tıpkı internet bağımlılarında olduğu gibi patolojik etkiler bırakması sonucunda online oyun bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Ögel, 2012: 106). Günlük hayatın her alanında her yaşta bireyde görülen online oyun oynama davranışı kullanıcıların yaşantılarında etkilere neden olması sonucunda bu çalışmada ortaöğretim öğrencilerinin internet bağımlılığının bir alt türü olan online oyun oynama davranışlarının yarattığı bağımlılık ilişkileri ampirik verilerle ortaya konulmaya çalışılmaktadır.

Bağımlılık

Tarihsel süreç içerisinde bireyler yaşamsal deneyimleri sonucunda bazı nesnelere, olgulara, maddelere ve davranışlara karşı sürekli farklı bir heyecan ve ilgi duymaktadırlar. Bu heyecan ve ilgi zamanla bireyleri tutsak olarak bağımlılık olgusunun ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bağımlılık kavramı tarihsel süreç içerisinde tiryakilikten iptilaya kadar çeşitli adlandırmalara maruz kalsa da (Babaoğlu, 1997: 148) bu süreç içerisinde ilk belirtilerini madde bağımlılığı aracılığıyla göstermektedir. Bu durumda bağımlılık kavramının literatürde tanımlanması madde bağımlılığı üzerinden gerçekleşmektedir. Böylelikle madde bağımlılığı, bireyin maddeyi çeşitli yollarla elde etmesinden sonra

herhangi bir hastalığı ortadan kaldırma amacı gütmeyen kaçınılmaz bir istek ve gereksinim duyarak sürekli kullanması durumunun artmasıyla ortaya çıkan patolojik durumdur (Günel, 1976: 14). Bu bağımlılık türünden yola çıkarak yapılan araştırmalar sonucunda gizli bağımlılık olarak adlandırılan ve davranışsal bağımlılık türü olan kumar bağımlılığı (Dinç, 2014: 22) ortaya çıkmaktadır.

Çağımızın bilgi ve teknoloji çağı olması nedeniyle kumar bağımlılığının dışında televizyon, telefon ve internet gibi teknolojik ve iletişim temelli davranışsal bağımlılıklarda ortaya çıkmaktadır. Özellikle insanın görme duyusunun ulaştığı en ileri aşama olan ve Latince 'uzağı görmek' anlamına gelen televizyonun insanın yaşamında zamansal ve mekânsal olmanın yanı sıra nicel ve nitel birçok değişikliğe yol açmaktadır (Mutlu, 2008: 18, 21). En etkili ve en çok tüketilen medya aracı olarak televizyon, fiziksel, psikolojik ve toplumsal yaşamdaki ilişkileri aksatacak duruma gelmesi nedeniyle televizyon bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Şirin, 2007: 14). Televizyon bağımlılığı insanlar tarafından öznel olarak deneyimlenmiş, bir dereceye kadar isteksizce yapılan, daha üretken faaliyetlerin yerini alan ve durdurulması veya kısıtlanması zor olan bir davranış olarak tanımlanmaktadır. Televizyon bağımlılığı gibi diğer bir teknoloji bağımlılık türü de telefon kullanımıyla ortaya çıkan telefon bağımlılığıdır. Özellikle telefonun mobil hale gelmesiyle zamansal ve mekânsal değişikliğe yol açıp kitleye yönelik bilgi ve iletişim hizmeti sağlaması, iletişim araştırmacıları tarafından kitle iletişim aracı olarak değerlendirilmesine neden olmaktadır (Bal, 2014: 122). Böylelikle telefon iletişimden müzik dinlemeye kadar birçok imkânı sağlayan araç haline gelmesi (Byun vd., 2013: 1) ve günlük yaşamına hızlı nüfuz etmesi gibi etkiler telefon bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Demirci, Orhan, Demirdaş, Akpınar ve Sert, 2014: 227). Telefon bağımlılığı internet bağımlılığından yola çıkarak telefonun aşırı ölçüde kullanılmasıyla kullanıcıların günlük yaşamlarında patolojik sonuçların ortaya çıkması veya bireylerin günlük hayat içerisinde yaşadığı korkulardan kaçmak amacıyla telefon kullanımına yönelip zorlayıcı davranışa neden olan obsesif bozukluklar olarak da tanımlanmaktadır (Hollander, 1993: 76). Telefon bağımlılığı genellikle gençlerde, ergenlerde ve yaşam kalitesi yüksek bireylerde görülürken (Thulin ve Vilhemson, 2007, Taylor ve Harper, 2003 akt. Özaşçılar, 2009), bağımlıların telefonu

kullanmadıkları dönemlerde depresyon, sosyal anksiyete, uykusuzluk gibi ruhsal ve fiziksel rahatsızlıklara maruz kalmaktadır (Foerster, Roser, Schoeni ve Röösl, 2015: 278).

Gündelik yaşamda her geçen gün etkinliğini arttıran ve kullanıcılarından bağımlılık etkisi yaratan internet bağımlılığı ilk kez 1996 yılında Dr. Goldberg tarafından ortaya atılmıştır. Dr. Goldberg DSM-IV de yer alan karmaşıklığı göstermek için madde bağımlılığında yer alan kriterleri internet için uyarlamış ve arkadaşlarına yollamıştır (Young, 2004: 403). Böylelikle internet bağımlılığı bilimsel mecrada tartışılmaya başlanmıştır. Ancak DSM-IV de internet bağımlılığı hastalık olarak kabul edilmemiştir (Nalwa ve Anand, 2003: 653). Ancak daha sonra patolojik kumar bağımlılığı ölçütleri internet bağımlılığına uyarlanarak internet bağımlılığı ölçütlerine yer verilmiştir. Böylelikle internet bağımlılığı bilimsel alanda kabul görmüştür (Block, 2008: 306). İnternet bağımlılığı, internet kullanımından dolayı bireylerin kendilerine hâkim olma yetersizliği, davranışları gizleme, yalan, psikolojik yoksunluk gibi belirtilerle birlikte bireyler üzerinde patolojik etkiler bırakan bir davranış biçimi olarak da ifade edilmektedir (Young, 2007: 4). Bu bağımlılıkta sadece internet üzerinden bağımlı olmak değil; ayrıca internet üzerinde bireylerin kullandıkları aktivitelere de bağlı veya bağımlı olma durumu görülmektedir. İnternet bağımlılığın ayırımı yapabilmek için belirli tanı ve ölçütlere ihtiyaç duyulmaktadır. Böylelikle Young (1996: 238), patolojik kumar oynama ölçütlerini internet bağımlılığına uyarlanmış ve bu sayede “internet bağımlılığı” için ilk tanı ve ölçütler oluşturulmuştur. Bu tanı ve ölçütlerin internet bağımlılığının ortaya çıkmasında bireylerin fiziksel, toplumsal ve psikolojik özellikleri gibi birçok etken önemli rol oynamaktadır. (Ögel, 2012: 136). Ayrıca bu bağımlılık türü bireylerde sosyal, akademik, mesleki, ruhsal ve bedensel sorunların yaşanmasına da neden olmaktadır (Young, 2007: 2; Odabaşoğlu, Gürkan, Özgür, Yasin ve Pektaş, 2007: 49).

Oyun ve Online Oyun

İnternet bağımlılığının ortaya çıkmasında online oyun oynama bağımlılığı önemli rol oynamaktadır. Özellikle bu mecralardaki oyuncular online oyun aracılığıyla başka kişilerle iletişime geçmesinin yanı sıra ekonomik, psikolojik, kültürel ve sosyal bir kazancın sağlanmasına yönelik bir pratikle bağımlılıklarını artırmaktadırlar. Bu bağımlılık ilişkisi oyuncuların oyun içerisinde yer alan aşamalara heyecan duyarak sürekli dahil olmasının

bireyin kurduğu sosyal yaşamla da alakalı olmaktadır. Bu durumu daha iyi analiz edebilmek için öncelikle kavramsal olarak oyun kavramına bakmamız gerekmektedir. İnsanlık tarihiyle eşdeğer görülen oyun, her çağda ve her yerde kendi kendine ya da başkalarıyla uygulanıp keyif alınan, yaşamın değişik dönemlerinde eğitim, yaratıcılık, hayal, taklit ve iletişim açısından varlığını sürdüren önemli bir etkinliktir (Ayhan ve Çavuş, 2014: 197). Bu etkinlik sadece insanlar alemiyle sınırlı kalmamakta ayrıca hayvanlar âlemini de kapsamaktadır (Huizinga, 2013: 31). Yaratılan bu âlemlerde oyuncular gerçek yaşama yönelik becerilerini, oyun içerisinde tecrübe etmektedir (Binark, 2006: 3). Tecrübe alanı olarak görülen oyun kavramı dinamik ve karmaşık bir insan davranışı olmaktadır. Bu davranış biçimi, sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşen, belirli kurallara uygun bir düzen içinde cereyan eden mücadele alanı olarak tanımlanmaktadır (Huizinga, 2013: 31). Bu tanımlama 'iş'in karşıtı olarak düşünülüp belli bir sonuca odaklanmadan eğlenmek amacıyla yapılan hareketler bütünü olarak değerlendirilmesine neden olmaktadır. Böylelikle oyun sayesinde oyuncular yoğun stres altındaki yaşam mekanizmasından bir süreliğine kurtulmaktadır. Ancak oyunun kurallarının bozulması durumunda yararlı etkileri ortadan kalkmaktadır. Bu kurallar salttır ve bozulmaz; bozulması oyunbozanlıktır ve cezaları meydana getirmektedir (And, 2012: 29). Ayrıca oyun kendi içerisinde kazanma hırsı ve yarışma potansiyelini her geçen gün arttıran bir etkinlik olarak kendi içerisinde kâğıt oyunları, futbol, tavla ve güreş gibi çeşitlere ayrılmaktadır. Bu farklı oyunların ortaya çıkmasında oyuncuların fiziksel, zihinsel durumlarının yanı sıra sosyal rolleri de önemli rol oynamaktadır. Böylelikle bireyler oyunlar aracılığıyla kendilerini ifade etme ve ileti gönderme imkânı bulmaktadırlar (Elden, 2004: 6). Ayrıca oyuncuların farklı zevklere sahip olması oyunculara yönelik çeşitli oyunların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu oyun çeşitliliği Caillois tarafından yarışma oyunları (Huizinga, 2013: 64, 72), şans oyunları, taklit oyunları (Sakallıoğlu, Erol ve Akgün, 2014: 5) ve baş dönmesi oyunları (Caillois, 2001: 17, 23, 24) şeklinde sistemleştirilmektedir. Böylelikle oyunlar sayesinde oyuncular günlük yaşama yönelik eksikliklerini tamamlamakta ve kendilerine ait özellikleri sürekli yenilemektedir. Ancak eğlence aracı olarak oyun teknoloji çağına uyum sağlayarak online yapıya evirilmektedir.

Online oyun, konsollarda, cep telefonlarda, internet kafelerde, laptoplar ve tabletler gibi teknolojik aletler aracılığıyla oynanan ve oyun içindeki kurgulanmış karakterle mücadele ettikleri veya iş birliği içine girdikleri üç boyutlu fantezi içerikli oyunlardır (Barnett ve Coulson, 2010: 168). Bu online oyunda oyuncuların birbirleriyle iş birliği yapmalarına, yarışmalarına ve bazen de tanımadıkları insanlarla karşılıklı iletişim kurarak (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008: 4) ortak hedefe doğru iş birliği içerisine girmelerine neden olmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, 72). Böylelikle online oyunlar bu özellikleriyle çevrimdışı oyunlardan ayrılmaktadır. Bu online oyunlarda oyuncular çevrimiçi topluluklara katılarak Bourdieu'nun habitus kavramıyla kendilerini özdeşleştirmektedir. Bu yola çıkarak online oyuncular gündelik yaşamda aile çevresinde, arkadaşlık ağlarında, okul ve iş yaşamında edindikleri özellikleri ve kazanımları, çevrimiçi oyunlarda kullanmaktadır. Böylelikle oyuncular çevrimdışı habituslarını, çevrimiçi oyun topluluklarında yeniden dizayn etmektedirler. Oluşturulan çevrimiçi habituslarda oyuncular kendilerine benzeyen kişilerle bir araya gelirken; farklı olanlarla ise kendilerini ayırmaktadırlar (Binark, Bayraktutan-Sütçü ve Fidaner, 2009: 277). Online oyunlar, oyuncuların yaşamlarını olumlu ve olumsuz etkilemektedir. Bu olumlu etkiler içerisinde bireylerin psiko tekniğin gelişmesi, hayal kurma, şekillerin nedenlerini açıklayabilme, kişisel başarı elde etme, öz yeterliliği geliştirme ve sorunlara yaratıcı çözümler getirme gibi olumlu etkileri bulunmaktadır. Ayrıca olumsuz etkiler içerisinde oyuncuların akademik başarısının düşük olması, oyun oynamak için yalan söyleme, kişilerarası ilişkilerin kötü olması, çocukların erken olgunlaşması, göz kuruluğu, baş ağrısı, agresif ve anti sosyal davranışların görülmesi, oyuncularda makineleşme ve artan kaygı düzeyi gibi etkiler görülmektedir (Horzum, 2011: 58).

Online oyunun etkilerinin yanı sıra çeşitlerini sınıflandırmak da oldukça güç görünmektedir. Özellikle her geçen gün yeni ve farklı oyunların piyasaya çıkmasıyla çeşitlilik boyutu artmaktadır. Ancak tüm bu çeşitliliğe rağmen sınıflandırmak gerekirse sosyal durumla ilgili oyunlar, strateji oyunlar (Varian, 2004: 53), aksiyon-macera oyunları (Gelibolu, 2013: 73, 74), askeri oyunlar (Stahl, 2010: 160), tarihsel temalar içeren oyunlar (Doğusoy ve İnal, 2006) gibi online oyunlar şeklinde sınıflandırılabilir. Bu online

oyunlar çeşitlilik göstermesine rağmen ortak olan özellik oyunun oynanış tarzlarının aynı olmasıdır

Online Oyun Bağımlılığı

Teknolojik gelişmelerin etkisiyle gündelik yaşamda medyadan gelen köklü değişiklikten biri de oyun endüstrisi olmaktadır. (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016: 266). Özellikle oyunun yeni medyayla birlikte online bir biçimde sanal dünyada gerçekleşmesi (Taş, Eker ve Anlı, 2014: 38) internet bağımlılığının bir alt boyutu olan online oyun bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Young, 2009: 356). Oyunun online biçimde toplumsal yaşamın bütün alanlarına nüfuz etmesi sonucunda bireyler sürekli online oyunla meşgul olup, gündelik hayattaki görev ve sorumluluklarını bile ihmal ederek uzun süre oyun oynama durumu online oyun bağımlılığı olarak tanımlanmaktadır (Akçayır, 2013: 264). Bu bağımlılık türünde oyuncuların çok az çaba göstererek bu süreçten haz duyarak başarı elde etmesinin yanı sıra oyuncuların birbirlerini rakip görmeleri ve oyunun gizemini çözme çabaları bu bağımlılık türünün diğer bağımlılıklardan ayıran temel farklılıkları içerisinde yer almaktadır (Brown, 1997: 27 akt. Çakılcı, 2013: 58, 60). Bu farklılıklar oyuncuların online oyunun verdiği keyif ve heyecan nedeniyle aynı davranışı patolojik bir şekilde tekrarlamasına ve bireylerin gündelik yaşam içerisindeki ödevlerini yerine getirememesine ve ruhsal, fiziksel ve sosyal bozuklukların yaşanmasına neden olmaktadır (Ayhan ve Çavuş, 2015: 85).

Online oyun oynayan bireylere bağımlılık tanısı konulabilmesi için tıpkı madde, kumar, teknoloji ve internet bağımlılıklarında olduğu gibi belirli tanı ve ölçütlere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağımlılık türüyle ilgili ölçütler 1990'lı yılların ortalarına kadar literatürde bulunmamaktadır. Ancak sonraki yıllarda çıkan DSM III ve IV sürümlerindeki patolojik kumar oynama ölçütleri oyun bağımlılığına uyarlanarak kullanıldığı görülmektedir. Bu ölçütte dokuz kriter yer almakta ve bu kriterin beşini evet olarak yanıtlayan kişilerin bağımlı olarak kabul edildiği görülmektedir. Ancak ölçekte yer alan 'harcadıkça daha çok para harcamak istiyorum' gibi bazı maddelerin oyun bağımlılığına uygun olmamasından dolayı ölçek 2000'li yıllara kadar kullanılmıştır (Ayas, 2011: 411). Bu tanı ölçütlerinin DSM-V'te (2012: 796) internette online oyun oynama bozukluğu (İnternet

Gaming Disorder) için tanı ve ölçütler geliştirilmiştir. Bu ölçekte önerilen 9 kriterlerden 5 veya daha fazlasıyla 12 aylık süre içinde karşılaşılması durumunda bağımlı tanısı konulmaktadır. Özellikle online oyun bağımlılığına yönelik tanı ve ölçütlerin oluşturulmasının ardından internet bağımlılığının ortaya çıkmasındaki en büyük etkenler arasında online oyun bağımlılığı olduğu görülmektedir. Bu bağımlılık türünde diğer bağımlılık türünde olduğu gibi oyuncularda yaşanan olumlu ve olumsuz etkileri ölçebilmek için araştırmanın diğer bölümünde yapılan saha araştırmasının sonucunda ortaya çıkan veriler analiz edilmektedir.

Yöntem

2015-2016 eğitim ve öğretim döneminde İstanbul'daki Bayrampaşa, Bakırköy, Fatih ilçelerinde eğitim ve öğretim gören imam hatip, meslek, anadolu ve özel liselerdeki 840 ortaöğretim öğrencisine yönelik online oyun bağımlılığının ortaya konulabilmesine amacıyla gerçekleştirilen çalışmada niceliksel alan araştırması kullanılmaktadır. Araştırmada sosyo-demografik özellikler, katılımcıların online oyun bağımlılık düzeyleri, ele alınan bağımlılığın oluşumunda etkili faktörler ve sosyo-demografik değişkenler ile bağımlılık tutumları arasındaki ilişkiler ele alınmaktadır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın evreni çalışmanın yapıldığı zaman dilimi içerisinde Fatih, Bayrampaşa ve Bakırköy ilçelerinde bulunan imam hatip, meslek, anadolu ve özel eğitim veren ortaöğretim öğrencilerinden meydana gelmektedir. Okul tipi ve ilçe seçiminde eğitim özellikleri ve bölgelerin sosyo-demografik özellikler dikkate alınmıştır. Amaçlı örneklem tekniği kullanılarak seçilen 840 öğrenci çalışmanın örneklemini oluşturmuştur.

Veri Toplama Araçları

Araştırmaya katılan ortaöğretim öğrencilerinin online oyun kullanım alışkanlıklarını, bağımlılık düzeylerini ve online oyun bağımlılıklarının belirleyicilerini ölçmek için 34 sorudan oluşan anket formu kullanılmıştır. Anket formu katılımcılar tarafından anlaşılabilir şekilde konu ile ilgili yapılmış daha önceki araştırmalardan yararlanılarak düzenlenmiştir. Soru formu 3 ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde online oyun bağımlılığında etkili olan faktörleri keşfetmeye yönelik 20 değişkenden 5'li likert (1=Asla, 2=

Nadiren, 3= Zaman Zaman, 4= Sık Sık, 5= Her Zaman) tipi bir ölçeğe yer verilmiştir. Ölçek Kimberly S. Young tarafından geliştirilmiştir (www.globaladdiction.org; Widyanto ve McMurrin, 2004). İnternet bağımlılığı içinde kullanılan bu ölçeğin diğer kitle iletişim araçlarında da bağımlılık olgusunu ölçmek amacıyla da kullanılmıştır. Özellikle cep telefonu ve sosyal medya bağımlılığını ölçmede kullanılan bu ölçek, online oyunlara uyarlanmıştır. Anket formunun ikinci kısmında ise hazırlanan 8 soru ile katılımcıların sosyo demografik özellikleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmanın son bölümünde ise katılımcıların oyun üzerindeki eylemlerini ortaya koymak amacıyla 6 soruya yer verilmiştir.

Verilerin Analizi

Katılımcılara uygulanan anket sonucunda elde edilen veriler istatistiksel tekniklerle analiz edilmiştir. Verilerin değerlendirilmesinde tanımlayıcı istatistiksel yöntemler olarak sayı, yüzde, ortalama, standart sapma kullanılmıştır. Ölçeğin alt boyutlarını ortaya koymak için faktör analizi uygulanmıştır. Diğer taraftan ölçek bağımlılık durumuna göre iki bağımsız grup arasında niceliksel sürekli verilerin karşılaştırılmasında t-testi, ikiden fazla bağımsız grup arasında niceliksel sürekli verilerin karşılaştırılmasında tek yönlü (One way) anova testi kullanılmıştır. Anova testi sonrasında farklılıkları belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analizi olarak Tukey testi kullanılmıştır. Ayrıca araştırma demografik değişkenler ve online oyun kullanım davranış değişkenleri ile online oyun bağımlılığına ilişkin doğrusal regresyon analizi yapılmıştır.

Bulgular

Bu bölümde, araştırma probleminin çözümü için, araştırmaya katılan öğrencilerin ölçekler yoluyla toplanan verilerin analizi sonucunda elde edilen bulgular yer almaktadır. Elde edilen bulgulara dayalı olarak tablo analizleri ve yorumlarına yer verilmiştir.

Deneklerin Sosyo Demografik Özellikleri

Tablo 1. Katılımcıların Bazı Sosyo -Demografik Özelliklerinin Dağılımı

Tablolar	Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Erkek	463	55,1
	Kadın	377	44,9
	Toplam	840	100,0

Tablo 1 devamı. Katılımcıların bazı sosyo-demografik özelliklerinin dağılımı

Tablolar	Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Sınıf	Hazırlık	12	1,4
	Lise 1	254	30,2
	Lise 2	236	28,1
	Lise 3	223	26,5
	Lise 4	115	13,7
	Toplam	840	100,0
İkamet Yeri	Aile İle Birlikte	785	93,5
	Özel Yurt	27	3,2
	Devlet Yurdu	10	1,2
	Öğrenci Evi	7	0,8
	Akraba Vs. İle Birlikte	8	1,0
	Diğer	3	0,4
	Toplam	840	100,0
Ebeveynlerin Aylık Ortalama Geliri	1000 ve Aşağısı	66	7,9
	1001-1500	121	14,4
	1501-2000	130	15,5
	2001-2500	128	15,2
	2501-3000	119	14,2
	3001 Ve üzeri	276	32,9
	Toplam	840	100,0
Baba Mesleği	İşçi	128	15,2
	Esnaf	109	13,0
	Memur	88	10,5
	Serbest Meslek	213	25,4
	Emekli	82	9,8
	Diğer	220	26,2
	Toplam	840	100,0
Anne Mesleği	İşçi	41	4,9
	Esnaf	13	1,5
	Memur	52	6,2
	Serbest Meslek	35	4,2
	Emekli	39	4,6
	Ev Hanımı	566	67,4
	İşsiz	14	1,7
	Diğer	80	9,5
Toplam	840	100,0	

Tablo 1 devamı. Katılımcıların bazı sosyo-demografik özelliklerinin dağılımı

Tablolar	Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Baba Eğitim Düzeyi	Okur-yazar	11	1,3
	İlkokul	155	18,5
	Ortaokul	182	21,7
	Lise	268	31,9
	Üniversite	188	22,4
	Lisansüstü	36	4,3
	Toplam	840	100,0
Anne Eğitim Düzeyi	Okur-yazar	41	4,9
	İlkokul	202	24,0
	Ortaokul	197	23,5
	Lise	264	31,4
	Üniversite	112	13,3
	Lisansüstü	24	2,9
	Toplam	840	100,0
Oyun İçin Aylık Harcama Miktarı	Hiç Para Harcamam	569	67,7
	10-30 TL	168	20,0
	31-50 TL	46	5,5
	51 TL ve Fazlası	57	6,8
	Toplam	840	100,0
En Çok Oynanan Oyun Türü	Aksiyon-macera	191	22,7
	Simülasyon	99	11,8
	Spor	117	13,9
	Strateji	142	16,9
	Eğitsel-soru cevap	59	7,0
	Bulmaca-zeka	61	7,3
	Dövüş-turnuva vs.	171	20,4
	Toplam	840	100,0
En Çok Oyun Oynanan Platform	Bilgisayar	329	39,2
	Konsol	112	13,3
	Mobil Konsol	20	2,4
	Tablet	86	10,2
	Cep Telefonu	293	34,9
	Toplam	840	100,0
Oyun Oynamada En Sevdiği Yönü	Kendi Oyuncu Karakterimi Oluşturmak ve Seviyesini Yükseltmek	385	45,8
	Kendimi Diğerlerinden Üstün Hissetmek	80	9,5
	Diğer İnsanlarla Etkileşim Kurmak	116	13,8
	Oyunda Seviye vs. Satarak Para Kazanmak	67	8,0
	Zaman Öldürmek	192	22,9
	Toplam	840	100,0

Tablo 1 devamı. Katılımcıların bazı sosyo-demografik özelliklerinin dağılımı

Tablolar	Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Ortalama Oyun Oynama Sıklığı	Günde En Az Bir Saat	183	21,8
	Günde En Az İki Saat	161	19,2
	Haftada Birkaç Gün	202	24,0
	Haftada üç-dört Gün	106	12,6
	Ayda Birkaç Kez	116	13,8
	Ayda Bir veya Daha Az	72	8,6
	Toplam	840	100,0
Oyun İçin Daha Çok Kullanılan Ortam	Ev, Yurt vs.	574	68,3
	İnternet Kafe	34	4,0
	Oyun Salonu	24	2,9
	Fark Etmez	208	24,8
	Toplam	840	100,0
Okul Türü	İmam Hatip Lisesi	212	25,2
	Meslek Lisesi	211	25,1
	Anadolu Lisesi	208	24,8
	Özel Lise	209	24,9
	Toplam	840	100,0
Okulun Bulunduğu İlçe	Bayrampaşa	279	33,2
	Fatih	280	33,3
	Bakırköy	281	33,5
	Toplam	840	100,0

Katılımcıların Online Oyun Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 2. Katılımcıların Online Oyun Bağımlılık Düzeyleri

Tablolar	Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Online Oyun Bağımlılığı Düzeyleri	Kontrolün Bireyde Olduğu Grup	112	13.3
	Kontrol Kaybının Başladığı Grup	405	48.2
	Risk Grubu	308	36.7
	Bağımlı Grup	15	1,8
	Toplam	840	100

Young (2011: 23)'ün İnternet Bağımlısı Hastaların Klinik Değerlendirmesi (Clinical Assessment of Internet-Addicted Clients) isimli çalışmasında katılımcıların bağımlılık düzeyinin oluşturulabilmesi için 4 bölüm oluşturulmaktadır. Bu bölümlerden birincisi olan 0-30 puan kontrolün bireyde olduğu grup, 31-49 arasındaki puan ise kontrol kaybının başladığı grup, 50-79 puan aralığında olanlar risk grubu ve 80-100 arasındaki puanlama da

olanlar ise bağımlı olarak nitelendirilmektedir. Bu referanslar ışığında bu çalışmada da Young'un ortaya koyduğu bağımlılık risk düzeyi esas alınarak oluşturulmaktadır. Böylelikle katılımcıların online oyun bağımlılığı risk düzeylerine göre 112'si (%13) kontrolün bireyde olduğu grup, 405'i (%48) kontrol kaybının başladığı grup, 308'i (%37) risk grubu, 15'i (%2) ise bağımlı grubunda olmaktadır.

Faktör Analizi

Online oyun bağımlılığı ölçeğindeki 20 maddenin güvenilirliğini hesaplamak için iç tutarlılık katsayısı olan "Cronbach Alpha" hesaplanmıştır. Ölçeğin genel güvenilirliği $\alpha=0.906$ olarak çok yüksek bulunmuştur. Ölçeğin yapı geçerliliğinin ortaya koymak için açıklayıcı (açımlayıcı) faktör analizi yöntemi uygulanmıştır. Yapılan Barlett testi sonucunda ($p=0.000<0.05$) faktör analizine alınan değişkenler arasında ilişkinin olduğu tespit edilmiştir. Yapılan test sonucunda ($KMO=0.946>0,60$) örnek büyüklüğünün faktör analizi uygulanması için yeterli olduğu tespit edilmiştir. Faktör analizi uygulamasında varimax yöntemi seçilerek faktörler arasındaki ilişkinin yapısının aynı kalması sağlanmıştır. Faktör analizi sonucunda değişkenler toplam açıklanan varyansı %50.214 olan 3 faktör altında toplanmıştır. Güvenirliğine ilişkin bulunan alpha ve açıklanan varyans değerine göre online oyun bağımlılığı ölçeğinin geçerli ve güvenilir bir araç olduğu anlaşılmıştır. Ölçeğe ait oluşan faktör yapısı tablo 3'de gösterilmektedir.

Tablo 3. Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği Faktör Yapısı

Boyut	Madde	Faktör Yüğü	Açıklanan Varyans	Cronbach's Alpha
Oyunu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme (Öz değer=7.648)	Kendinizi Tekrar Oyun Oynamayı Düşünürken Buluyor Musunuz?	0,711		
	Oyunların Olmadığı Bir Hayat Size Sıkıcı, Boş Ve Zevksiz Gelip Sizi Korkutuyor Mu?	0,664		
	Hayatınızla İlgili Rahatsız Edici Düşünceleri Oyunlarla Zaman Geçirerek Unutur Musunuz?	0,636	22,613	0,884
	Meşgul Olmanıza Rağmen Sık Sık Oyun Oynamayı Düşünür Müsünüz?	0,635		

Tablo 3 Devamı. Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği Faktör Yapısı

Boyut	Madde	Faktör Yüğü	Açıklanan Varyans	Cronbach's Alpha
Oyunu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme (Öz değeri=7.648)	Oyun Oynamadığınız Zamanlarda Kendinizi Depresif, Karamsar Ya Da Sinirli Hissederken Oyun Oynayınca Bunlar Yavaş Yavaş Kaybolup Gidiyor Mu?	0,590		
	Oyunlarla Yeni Arkadaşlıklar Kurar Mısınız?	0,570		
	Oyun Oynamak İle Geçirdiğiniz Zaman Yüzünden Uykusuz Kalır Mısınız?	0,564		
	Oyun Oynamadığınız Ya Da Oyun Oynamayı Hayal Ettiğiniz Zamanlarda Dalgın Oluyor Musunuz?	0,557		
	Amaçladığınızdan Daha Uzun Süre Oyun Oynuyor Musunuz?	0,536		
	Oyun Oynarken Zaman Geçirirken Buna Engel Olan Birisine Söz Ya Da Hareketle Tepki Gösterir Misiniz?	0,462		
	Herhangi Biri Oyunlarla İlgili Soru Sorduğunda Savunmacı Ya Da Yaptıklarınızı Gizleyen Bir Tutum İçinde Mi Olursunuz?	0,372		
	Oyun Fazla Zaman Geçirdiğiniz İçin İşlerinizi İhmal Ettiğiniz Oluyor Mu?	0,742		
	Oyun Oynama İle Geçirdiğiniz Zaman Yüzünden İşlerinizin Aksadığı Oluyor Mu? (örneğin: Derse Geç Kalma	0,737		
	Okul Performansınız Ya Da Ders Verimliliğiniz Oyun Oynama Yüzünden Zarar Görüyor Mu?	0,659		
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme (Öz değeri=1.308)	Hayatınızdaki Diğer İnsanlar Oyun İle Geçirdiğiniz Zamandan Rahatsızlık Duyuyorlar Mı?	0,630	19,213	0,780
	Ne Kadar Süre Oyun İle Zaman Geçirdiğinizi Saklamaya Çalışır Mısınız?	0,538		
	Oyun İle Zaman Geçirirken Kendinize "birazcık Daha Oynayıp Kapatacağım" Dediğiniz Oluyor Mu?	0,484		
	Oyun İle Geçirdiğiniz Zamanı Kısaltmayı Ve Azaltmayı Denediniz Mi?	0,459		
Sosyal Hayata Karlı Oyunu Tercih Etme (Öz değeri=1.087)	Oyun İle Zaman Geçirmeyi Birileriyle Dışarı Çıkmaya Tercih Eder Misiniz?	0,793		
	Oyun Oynamanın Verdiği Heyecanı Arkadaşınızın Samimiyetine Tercih Eder Misiniz?	0,539	8,388	0,759
Toplam Varyans %50.214				

Online oyun bağımlılığı ölçeğinin faktör analizi değerlendirilmesinde öz değeri birden büyük faktörlerin ele alınmasına, değişkenlerin faktör içerisindeki ağırlığını gösteren faktör yüklerinin yüksek olmasına, aynı değişken için faktör yüklerinin birbirine yakın

olmamasına dikkat edilmiştir. Ölçekteki faktörlerin puanları hesaplanırken faktördeki maddelerin değerleri toplanarak faktör puanları ortaya çıkartılmaktadır.

Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Anne Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı

Tablo 4. Online Oyun Bağımlılık Faktörlerinin Anne Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı

	Grup	N	Ort	Ss	F	P	Fark
Online Oyun Bağımlılığı	Okur-yazar	41	53,049	16,966	2,763	0,017	
	İlkokul	202	45,748	13,486			1 > 2
	Ortaokul	197	48,513	14,115			1 > 4
	Lise	264	45,349	14,686			3 > 4
	Üniversite	112	46,286	16,969			1 > 5
	Lisansüstü	24	47,917	16,553			

Araştırmaya katılan öğrencilerin “online oyun bağımlılığı” puanları ortalamalarının anne eğitim düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($F=2,307$; $p=0,043<0.05$). Farklılıkların kaynaklarını belirlemek amacıyla tamamlayıcı post-hoc analizi yapılmıştır. Anne eğitim düzeyi okur-yazar olanların “online oyun bağımlılığı” puanları ($53,049 \pm 16,966$), anne eğitim düzeyi lisansüstü olanlardan ($47,917 \pm 16,553$) yüksek bulunmuştur. Böylelikle katılımcıların anne eğitim düzeyi düştükçe online oyun bağımlılığı puanları arttığı saptanmıştır.

Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oynanan Oyun Türüne Göre Dağılımı

Tablo 5. Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oynanan Oyun Türüne Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Online Oyun Bağımlılığı	Aksiyon-macera	191	47,571	13,801	8,743	0,000	4 > 1
	Simülasyon	99	43,101	14,851			1 > 2
	Spor	117	46,598	14,140			4 > 2
	Strateji	142	50,824	15,871			7 > 2
	Eğitsel-soru Cevap	59	38,356	14,868			4 > 3
	Bulmaca-zekâ	61	41,459	11,884			1 > 5
							2 > 5
							3 > 5
							4 > 5
							7 > 5
	Dövüş-turnuva vs.	171	49,503	14,622	1 > 6		
				3 > 6			
				4 > 6			
				7 > 6			

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının en çok oynanan oyun türü değişkenine göre incelendiği çalışmada oyun türü strateji olanların online oyun bağımlılığı puanları (50,824 ± 15,871), aksiyon-macera (47,571 ± 13,801), simülasyon oyunları (43,101 ± 14,851), spor olanları (46,598 ± 14,140) gibi online oyun türlerinden yüksek olduğu bulunmuştur.

Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oynanan Platforma Göre Dağılımı

Tablo 6. Online Oyun Bağımlılığının En Çok Oyun Oynanan Platforma Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Online Oyun Bağımlılığı	Bilgisayar	329	51,623	14,907			1 > 2
	Konsol	112	47,580	13,840			1 > 3
	Mobil Konsol	20	44,900	15,640	19,603	0,000	1 > 4
	Tablet	86	44,988	13,672			1 > 5
	Cep Telefonu	293	41,635	13,668			2 > 5

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanlarının ortalamaları en çok oyun oynanan platform değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir (F=19,603; p=0,000<0.05). Yapılan analizde oynanan platform bilgisayar olanların online oyun bağımlılığı puanları (51,623 ± 14,907), konsol olanlarına (47,580 ± 13,840), mobil konsol olanlara (44,900 ± 15,640), tablet olanlara (44,988 ± 13,672) ve cep telefonu olanların (41,635 ± 13,668) puanlarına göre yüksek olduğu görülmüştür.

Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Ortalama Oyun Oynama Sıklığına Göre Dağılımı

Tablo 7. Online Oyun Bağımlılığının Ortalama Oyun Oynama Sıklığına Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Online Oyun Bağımlılığı	Günde En Az Bir Saat	183	48,689	13,228			2 > 1
	Günde En Az İki Saat	161	58,820	14,328			1 > 3
	Haftada Birkaç Gün	202	44,609	11,699			2 > 3
	Haftada üç-dört Gün	106	47,689	14,306			4 > 3
	Ayda Birkaç Kez	116	37,233	10,791	54,754	0,000	2 > 4
							1 > 5
							2 > 5
							3 > 5
							4 > 5
		Ayda Bir veya Daha Az	72	34,917	13,153		
							2 > 6
							3 > 6
							4 > 6

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının ortalama oyun oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği saptanmıştır (F=54,754; p=0,000<0.05). Katılımcıların ortalama günde en az iki saat oyun oynama sıklığı olanların online oyun bağımlılığı puanları (58,820 ± 14,328), ortalama oyun oynama sıklığı günde en az bir saat olanlara (48,689 ± 13,228), haftada birkaç gün olanlara (44,609 ± 11,699) ve haftada üç-dört gün olanlara (47,689 ± 14,306) gibi değişkenlere göre yüksek bulunmuştur.

Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Oyun İçin Aylık Harcama Miktarına Göre Dağılımı

Tablo 8. Online Oyun Bağımlılığının Oyun İçin Aylık Harcama Miktarına Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Online Oyun Bağımlılığı	Hiç Para Harcamam	569	42,921	13,448	46,688	0,000	
	10-30 TL	168	54,000	13,467			2 > 1
	31-50 TL	46	54,391	15,025			3 > 1
	51 TL ve Fazlası	57	57,597	16,580			4 > 1

Araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının oyun için aylık harcama miktarı değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir (F=46,688; p=0,000<0.05). Çalışmada oyun için aylık harcama miktarı 10-30 TL olanların online oyun bağımlılığı puanları (54,000 ± 13,467), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların online oyun bağımlılığı puanlarından (42,921 ± 13,448) yüksek bulunmuştur. Ayrıca araştırmada oyun için aylık harcama miktarı 31-50 TL olanların online oyun bağımlılığı puanları (54,391 ± 15,025), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların online oyun bağımlılığı puanlarından (42,921 ± 13,448) yüksek olduğu görülmüştür. Böylelikle oyun için aylık harcama miktarı 51 TL ve fazlası olanların online oyun bağımlılığı puanları (57,597 ± 16,580), oyun için aylık harcama miktarı hiç para harcamam olanların online oyun bağımlılığı puanlarından (42,921 ± 13,448) yüksek olduğu saptanmıştır.

Katılımcıların Online Oyun Bağımlılığının Oyun Oynamada En Sevdiği Yönüne Göre Dağılımı

Tablo 9. Online Oyun Bağımlılığının Oyun Oynamada En Sevdiği Yönüne Göre Ortalamaları

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Online Oyun Bağımlılığı	Kendi Oyuncu Karakterimi Oluşturmak ve Seviyesini Yükseltmek	385	46,291	13,614			2 > 1 3 > 1
	Kendimi Diğerlerinden üstün Hissetmek	80	52,400	17,380			4 > 1
	Diğer İnsanlarla Etkileşim Kurmak	116	49,922	16,173	12,483	0,000	1 > 5
	Oyunda Seviye vs. Satarak Para Kazanmak	67	51,806	15,366			2 > 5 3 > 5
	Zaman Öldürmek	192	41,682	13,337			4 > 5

Araştırmaya katılan öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının oyun oynamada en sevdiği yönü değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucunda grup ortalamaları arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=12,483$; $p=0,000<0.05$). Oyun oynamada en sevdiği yönü kendimi diğerlerinden üstün hissetmek olanların online oyun bağımlılığı puanları ($52,400 \pm 17,380$), kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek olanlara ($46,291 \pm 13,614$), diğer insanlarla etkileşim kurmak olanlara ($49,922 \pm 16,173$) göre online oyun bağımlılığı puanlarının yüksek olduğu saptanmıştır.

Katılımcıların Demografik Değişkenler ve Online Oyun Kullanım Davranış Değişkenleri ile Online Oyun Bağımlılığına İlişkin Doğrusal Regresyon Analizi

Tablo 10. Demografik Değişkenler ve Online Oyun Kullanım Davranış Değişkenleri ile Online Oyun Bağımlılığına İlişkin Doğrusal Regresyon Analizi

Bağımlı Değişken	Bağımsız Değişken	β	t	p	F	Model (p)	R ²
Bağımlılık	Sabit	62,431	16,590	0,000			
	Cinsiyet	-1,993	-1,992	0,047	20,230	0,000	0,268
	Sınıf	-1,397	-3,299	0,001			
	İkamet Yeri	1,383	1,549	0,122			

Tablo 10 Devamı. Demografik Değişkenler ve Online Oyun Kullanım Davranış Değişkenleri ile Online Oyun Bağımlılığına İlişkin Doğrusal Regresyon Analizi

Bağımlı Değişken	Bağımsız Değişken	β	t	p	F	Model (p)	R2
Bağımlılık	Aylık Ortalama Gelir	0,168	0,617	0,538			
	Baba Mesleği	-0,380	-2,027	0,043			
	Anne Mesleği	0,012	0,049	0,961			
	Baba Eğitim Düzeyi	0,784	1,729	0,084			
	Anne Eğitim Düzeyi	-1,153	-2,557	0,011			
	Oyun İçin Aylık Harcama Miktarı	3,846	6,964	0,000			
	En Çok Oynanan Oyun Türü	-0,015	-0,073	0,942	20,230	0,000	0,268
	En Çok Oyun Oynanan Platform	-1,127	-5,112	0,000			
	Oyun Oynamada En Sevdiği Yönü	-0,261	-0,961	0,337			
	Ortalama Oyun Oynama Sıklığı	-2,655	-8,908	0,000			
	Oyun İçin Daha Çok Kullanılan Ortam	0,723	2,106	0,036			
	Okul Türü	0,092	0,213	0,831			
	Okulun Bulunduğu İlçe	-1,518	-2,681	0,007			

Online oyun bağımlılarının bağımlı olmayanlardan nasıl farklılaştığını ortaya koymak amacıyla doğrusal ayırma analizi (linear discriminant analysis) uygulanmıştır. Bu sayede bağımlıları bağımlı olmayanlardan ayırt etmede etkili değişkenlerin önem sırasının da belirlenmesi amaçlanmıştır. Bağımsız değişkenler setinde demografik değişkenler, online oyun kullanım davranışları amaçları değişkenlerine yer verilmiştir. Amaç, bu değişkenlerin farklılaştırma etkilerini test etmek ve online oyun bağımlılarının çok boyutlu profillerini ortaya koymaktır.

Sonuçların yer aldığı Tablo 10 de cinsiyet, sınıf, ikamet yeri, aylık ortalama gelir, baba mesleği, anne mesleği, baba eğitim düzeyi, anne eğitim düzeyi, oyun için aylık harcama miktarı, en çok oynanan oyun türü, en çok oyun oynanan platform, oyun oynamada en sevdiği yönü, ortalama oyun oynama sıklığı, oyun için daha çok kullanılan ortam, okul türü, okulun bulunduğu ilçe ile bağımlılık arasındaki ilişki belirlemek üzere yapılan regresyon analizi istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($F=20,230$; $p=0,000<0.05$). Bağımlılık düzeyinin belirleyicisi olarak cinsiyet, sınıf, ikamet yeri, aylık ortalama gelir, baba mesleği, anne mesleği, baba eğitim düzeyi, anne eğitim düzeyi, oyun için aylık harcama miktarı, en çok oynanan oyun türü, en çok oyun oynanan platform, oyun oynamada en sevdiği yönü,

ortalama oyun oynama sıklığı, oyun için daha çok kullanılan ortam, okul türü, okulun bulunduğu ilçe değişkenleri ile ilişkisinin (açıklayıcı gücünün) güçlü olduğu görülmüştür ($R^2=0,268$). Öğrencilerin cinsiyetiyle bağımlılık ilişkisi arasında anlamlı bir ilişki görülmektedir. Özellikle kız öğrencilerin bağımlılık düzeyinin azaldığı görülürken ($\beta=-1,993$); ayrıca öğrencilerin okudukları sınıf düzeyi bağımlılık düzeyini azalttığı dikkat çekmektedir ($\beta=-1,397$). Araştırmada öğrencilerin ikamet yeri düzeyi bağımlılık düzeyini etkilememektedir ($p=0.122>0.05$). Öte yandan öğrencilerin aylık ortalama gelir düzeyi de bağımlılık düzeyine etki göstermemektedir ($p=0.538>0.05$). Katılımcıların baba meslek düzeyi bağımlılık düzeyini azalttığı saptanmıştır ($\beta=-0,380$). Ancak anne meslek düzeyi ise bağımlılık düzeyini etkilememektedir ($p=0.961>0.05$). Ayrıca öğrencilerin ebeveynlerinden babanın eğitim düzeyi bağımlılık düzeyini etkilemezken ($p=0.084>0.05$), annenin eğitim düzeyinin artması ise bağımlılık düzeyini azaltmaktadır ($\beta=-1,153$).

Araştırmada online oyun oynama davranışlarına yönelik bağımsız değişkenler baktığımızda katılımcıların oyun için aylık harcama miktarı düzeyi bağımlılık düzeyini arttırmaktadır ($\beta=3,846$). Ayrıca öğrencilerin en çok oynanan oyun türü düzeyi bağımlılık düzeyini etkilememektedir ($p=0.942>0.05$). Ancak katılımcıların online oyunu oynadıkları bilgisayar dışında bir platformda oyun oynaması platform düzeyi bağımlılık düzeyini azaltmaktadır ($\beta=-1,127$). Öte yandan öğrencilerin oyun oynamada en sevdiği yönü düzeyi bağımlılık düzeyini etkilememesi de dikkat çekmektedir ($p=0.337>0.05$). Araştırmada dikkat çeken bir diğer nokta ise öğrencilerin ortalama oyun oynama sıklığı düzeyi bağımlılık düzeyini azalttığı görülmektedir ($\beta=-2,655$). Ayrıca katılımcıların oyun için kullandıkları ortam olarak ev ve yurt dışındaki yerlerin olması bağımlılık düzeyini artırdığı dikkat çekmektedir ($\beta=0,723$). Öte yandan öğrencilerin okul türü düzeyi bağımlılık düzeyini etkilemezken ($p=0.831>0.05$), okulun bulunduğu ilçe Fatih ve Bakırköy dışında olmaları bağımlılık düzeyini azaltmaktadır ($\beta=-1,518$).

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Toplumsal faaliyetlerin oluşum süreçlerinde, ekonomi, bilimsel ve bireysel yaratıcılık, uluslararası iletişim, kültür gibi birçok beşeri faaliyetin etkinliğiyle birlikte bilgi teknolojileri

de büyük rol oynamaktadır. Özellikle yeni toplumsal biçimler ve süreçler teknolojik değişimin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Böylelikle teknolojik aygıtlara değinilmeksizin toplum anlaşılabilir duruma gelmektedir. Bu durum iletişimsel teknolojinin gelişimini de açıklar nitelikte olmaktadır. Çünkü ilk medya araçları geleneksel iletişim mekanizması içerisinde hizmet verirken hedef kitle medya iletilerine karşı reaksiyon gösterme imkânı bulamadığı gibi edindikleri bilginin doğruluğunu veya güvenilirliğini de kontrol edememektedir. Ancak toplumun veya bilgi teknolojilerinin çeşitli etkileşimleri sonucunda ortaya çıkan yeni medya anlayışıyla birtakım yenilikler ortaya çıkmaktadır. Bu yenilikler sadece verdiği hizmetler noktasında değil; ayrıca kullanım alanlarına yönelik yeniliklerinin de ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Özellikle yeni medya olarak nitelendirdiğimiz internet ilk zamanlarda ABD Savunma Bakanlığı tarafından askeri amaçla ortaya çıksa da zamanla Web 1,0'dan başlayıp Web 4,0'a kadar devam ederek ilk çıkış noktasından farklı boyutlara evirilmektedir.

İnternetin farklı boyutlara evirilmesiyle; artık kitle iletişim araçlarına yüklenen birçok görevi kendi içerisinde barındırmaktadır. Bu yeni medya aracı sayesinde kullanıcılar, olaylardan anında haberdar olabilmekte, eğlenebilmekte, sohbet edebilmekte, online oyun oynayabilmekte, alışveriş yapabilmekte, bankacılık işlemleri gibi birçok işlemi yerine getirebilmektedir. Ancak internet sadece bu yeniliklerle sınırlı kalmamakta, özellikle sanal gerçeklikten yapay zekâya kadar birçok noktada gelişim içerisinde olmaktadır. Bu gelişim toplumsal mekanizmaları şekillendirdiği gibi bireysel yaşantılara da etki etmektedir. Özellikle bireyler artık toplumsal yaşantılarını internetin sunduğu imkânlara göre şekillendirmektedir. Çünkü insanlar artık alışverişlerini reel olarak değil sanal mecralarda icra etmekle birlikte oynadıkları online oyunlardaki kahramanlar üzerinden kendilerine sosyal statü oluşturmaktadırlar. Ortaya çıkan bu statünün devamı için insanlar artık toplantılarda, arkadaş ortamlarında, çocuklar evlerde ve okullarda mevcut görevlerini yerine getiremez duruma gelmektedirler. Asli görevlerini yerine getiremeyen bu online oyun kullanıcılarında makineleşme, kişilik değişimleri, öğrenme bozuklukları, anti sosyal davranışlar, sağlık problemleri gibi birçok fiziksel, sosyal ve psikolojik problemler görülmektedir. Kullanıcıların yaşantılarına bu kadar etki eden online oyun hizmeti aslında

internet bağımlılığının ortaya çıkmasında en önemli etkenlerin başında gelmektedir. Böylelikle son zamanlarda kullanıcıların yaşantılarında patolojik etkilerin ortaya çıkarmasına neden olan online oyun oynama davranışı ayrı bir bağımlılık olarak değerlendirilmektedir.

Özellikle internet bağımlılığının oluşmasında önemli rol oynayan online oyun oynama bağımlılığı tıpkı madde, kumar, teknoloji bağımlılıkların da olduğu gibi sosyal, kültürel, fiziksel ve ekonomik etkileri merak edilmektedir. Ortaya çıkan bu merak hissiyle gerçekleştirilen çalışmada online oyun oynamanın genç statüsünde sayılan bireylerde bağımlılık riski ve etkilerine yönelik sorulara cevap aranmaktadır. Bu bağlamda İstanbul'un Fatih, Bayrampaşa, Bakırköy ilçelerinde okuyan imam hatip, anadolu, meslek ve özel eğitim veren ortaöğretim kurumlarındaki öğrencilerin, online oyun oynama alışkanlıklarının bağımlılık riskine yönelik saha araştırması gerçekleştirilmiştir. Yapılan saha araştırması kapsamında yukarıda sayılan ilçelerdeki öğrenim gören 840 öğrenci ile anket yapılmıştır. Elde edilen bulgular ışığında ortaöğretim öğrencilerinin online oyun oynama ve bağımlılık ilişkilerine yönelik önemli ipuçları elde edilmiştir.

Buna göre yaş ortalaması 15 ile 18 arasında değişen ortaöğretim öğrencilerinin sorulara verdiği cevaplar ışığında 3 faktörün öne çıktığı görülmektedir. İlk faktör "oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme" ikinci faktör "oyunu başka etkinliklere tercih etme" üçüncü faktör ise "sosyal hayata karlı oyunu tercih etme" başlıkları altında toplanmıştır. Böylelikle araştırmaya katılan öğrencilerin online oyun oynama nedeniyle yaşadığı temel sorunlar, online oyunların gündelik pratiklere etkisi ve sanal gerçekliğin reel yaşama etkisine kadar birçok perspektif ortaya konulmaktadır.

Ortaya çıkan 3 faktörün yanı sıra araştırmaya katılan 840 öğrenciden 112'sinin(% 13) kontrolün bireyde olduğu grupta yer aldığı görülürken, 405'inin (%48) kontrol kaybının başladığı grupta, 308'inin (%37) risk grubunda ve özellikle 15 öğrencinin (%2) ise bağımlı grubunda yer aldığı görülmektedir. Literatürde bağımlıların yaşadıkları toplumdaki dışlanmamak için bağımlı olma durumlarını saklamaktadırlar. Bu çalışmada da kontrol kaybının başladığı grup ile risk grubunun içinde bulunduğu katılımcıların oranının yüksek

olması katılımcıların bağımlılık durumlarını toplumdan sakladıklarının göstergesi olarak değerlendirilmektedir.

Katılımcılar likert tipi sorular içerisinde yer alan ve bağımlılık durumunun belirlenmesinde etkin rol oynayan “Hayatınızla İlgili Rahatsız Edici Düşünceleri Oyunlarla Zaman Geçirerek Unutur Musunuz?” sorusuna 2,911 (zaman zaman), ortalamasıyla cevap vermektedir. Ayrıca “Amaçladığınızdan Daha Uzun Süre Oyun Oynuyor Musunuz?” sorusu 2,918 (zaman zaman) ortalamasıyla karşılık bulurken öte yandan “Oyun İle Zaman Geçirirken Kendinize "Birazcık Daha Oynayıp Kapatacağım" Dediğiniz Oluyor Mu?” sorusu ise 3,035 (zaman zaman) ortalamasıyla en yüksek değeri alması dikkat çekmektedir. Çünkü bu yüksek değerli sorular özellikle online oyun bağımlılığı ve diğer bağımlılıkların belirlenmesinde etkin rol oynayan “ruh hali değişimi ve tolerans” gibi tanı ve ölçütlerin içerisinde değerlendirilmektedir. Bu bulgular Horzum (2011)’un “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi” çalışmasıyla benzerlik göstermektedir. Çünkü bu araştırmada öğrencilerin oyun oynamayı bırakmaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Bu durumların ise öğrencilerin sosyalleşmesini ve akademik başarısını olumsuz yönde etkileyeceği düşünülmektedir.

Araştırmada katılımcıların bağımlılık ilişkileri cinsiyet açısından değerlendirildiğinde erkek öğrencilerin oyun oynamayı bırakmama, oyun oynama yüzünden görevleri aksatma gibi belirtileri nedeniyle online oyun bağımlılık riski kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu sonuç Horzum (2011), Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016), Griffiths ve Hunt (1995), Gökçearsan ve Durakoğlu (2014), Yıldız (2016), Aydın ve Horzum (2015) araştırmalarıyla da benzerlik göstermektedir. Ancak Taş, Eker ve Anlı (2014) tarafından yapılan “Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesinde” cinsiyet açısından araştırmada oyun bağımlılığının kız ve erkek olma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmaktadır. Öte yandan ebeveynlerin eğitim düzeyiyle bağımlılık arasında cinsiyete göre bir değişkenlik bulunmaktadır. Bu durumda baba eğitim düzeyi bağımlılık düzeyini etkilememektedir. Ancak öğrencilerin

anne eğitim düzeyinin artması bağımlılık düzeyini azaltmaktadır. Özellikle “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” faktörü içerisinde eğitim düzeyi okur-yazar olan annelerin çocukları; ilkokul, lise ve üniversite eğitimi almış annelerin çocuklarına göre bağımlı olma riski daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu faktörü destekler nitelikte genel online oyun bağımlılığı ilişkisinde okur yazar durumundaki annenin çocuğu ilkokul, lise, üniversite eğitimi alan annelerin çocuklarına göre bağımlı olma riski yüksek olmaktadır. Burada dikkat çeken bir diğer nokta ise ortaokul eğitimi alan annenin çocuğu, lise eğitimi alan annenin çocuğuna göre bağımlılık riski daha fazla olmaktadır. Buradan da anlaşıldığı gibi eğitim düzeyi düşük olan annelerin çocuklarında bağımlı olma durumu daha da artmaktadır. Çünkü eğitim düzeyi düşük olan annelerin çocuklarında online oyun oynamaya yönelik yeteri kadar farkındalık yaratılamamasının etkisi görülmektedir. Bu durum Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) yaptığı “Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması” adlı çalışmayla benzerlik göstermektedir. Ancak Gökçearslan ve Durakoğlu (2014)’nin “Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi” adlı çalışmasında katılımcıların annelerinin eğitim düzeyleri ile oyun bağımlılığı ilişkisi arasında farklı sonuçlar görülmektedir. Bu çalışma da annesi yüksek lisans /doktora mezunu olanların, annesi ilkokul, ortaokul, lise mezunu ve üniversite/yüksekokul mezunu olanlara göre daha yüksek oyun bağımlısı olduğu bulunmuştur.

Araştırmada katılımcıların oynadıkları oyun türü düzeyi bağımlılık düzeyini etkilememektedir. Ancak en çok oynanan oyun türü olarak strateji oyununun ön plana çıktığı görülmektedir. Bu oyun türüne göre her oyuncu, kendini ötekine göre konumlandırmaktadır. Böylelikle oyuncuların oyunları online biçimde oynadığını kanıtlamaktadır. Tercih edilen oyun sırasında dövüş-turnuva oyunları ikinci sırada yer almaktadır. Dövüş-turnuva oyunlarında katılımcılar, uzun süre ekran başında adam öldürerek sanal katliamlar yapmaktadırlar. Bu sanal katliamlar yüzünden katılımcılar reel dünyada meydana gelen çatışmalara, savaşlara ve saldırılara karşı duyarsızlaşarak ruh ve beden sağlıklarına zarar vermektedirler. Katılımcıların tercih ettiği üçüncü oyun olan aksiyon ve macera oyunlarında ise el, göz ve vücut koordinasyonu gerekmektedir. Bu oyun

türü bağımlılarda istem dışı el hareketleri, göz kurumaları ve eklem bozukluklarının oluşmasına neden olmaktadır. Katılımcıların bilgisayar dışında bir platformda oyun oynaması platform düzeyi bağımlılık düzeyini azaltmaktadır. Özellikle bu durumun nedeni olarak katılımcıların birçoğunun yurtlarda kalması ve oyun için daha çok internet kafeleri tercih etmelerinden kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Katılımcılar için online oyun yaşamlarının önemli bir parçası olması nedeniyle bilgisayar sahibi olmasa da bulabildiği her yerde online oyunu oynamaya çalıştıkları görülmektedir. Ayrıca katılımcıların online oyunu en az cep telefonları aracılığıyla oynadığı dikkat çekmektedir.

Oyun türleri, oyun oynama araçlarının ötesinde bağımlılıkla ilişkili olan oyun oynama süreleri de önem arz etmektedir. Araştırmada katılımcıların ortalama oyun oynama sıklığı düzeyi bağımlılık düzeyini azaltmaktadır. Böylelikle katılımcıların 4'te 1'e yakını haftada birkaç gün oyun oynarken, 5'te 1'i ise günde en az iki saat olmak üzere oyun başında zaman geçirmektedir. Oyun oynama süreleri bağımlılıkta etkin rol oynadığı gibi online oyunlara harcanan para ile bağımlılık düzeyi arasında da benzerlik bulunmaktadır. Buradan yola çıkarak katılımcıların oyun için aylık harcama miktarı düzeyi bağımlılık düzeyini arttırmaktadır. Buradan yola çıkarak öğrencilerin 5'te 1'i 10-30 TL arasında oyuna harcama yaptığı görülmektedir. Oyuna harcanan para ile oyunun neden oynadığına yönelik ilişki arasında paralellik bulunmaktadır. Öğrencilerin her 2'sinden 1'i oyunu 'kendi oyuncu karakterini oluşturmak ve seviyesini yükseltmek' için oyunu oynarken, katılımcıların 10'da 1'i ise oyunu 'kendini diğerlerinden üstün hissetmek için' oynadığını belirtmektedir. Böylelikle katılımcıların tercihlerden yola çıkarak derslerinde başarılı olamayanlar, anti sosyal yaşama sahip olanlar ve ergenlik dönemlerinde olanların yaşamlardaki olumsuzluklardan kurtulmak için online oyuna yönelerek kendilerine sanal gerçeklik oluşturdukları görülmektedir. Ortaya çıkan sanal gerçeklikle öğrenciler reel yaşamdan uzaklaşarak arkadaşlıklar kurmakla birlikte ayrıca online oyunlar üzerinden maddi ihtiyaçlarını da karşılamaktadır.

Katılımcıların oyun oynama süreleri, oyuna harcanan para durumları ve cinsiyete göre dağılımlarının yanı sıra örneklemin seçildiği ilçelerin bağımlılık düzeyine göre etkisi bulunmaktadır. Özellikle okulun bulunduğu ilçe Fatih dışında olanların bağımlılık düzeyi

azalmaktadır. Burada en yüksek bağımlılık oranı Fatih ilçesinde olduğu görülmektedir. Fatih ilçesini sırasıyla Bayrampaşa, Bakırköy ilçeleri takip etmektedir. İlçelerden yola çıkarak okulların online oyun bağımlılık düzeylerinde ise oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, sosyal hayata karlı oyunu tercih etme, genel online oyun bağımlılık düzeyleri anlamlı farklılık bulunmamıştır. Ancak 'oyunu başka etkinliklere tercih etme' faktörü içerisinde anlamlı farklılık bulunmaktadır. Buna göre imam hatip liselerinin, meslek, anadolu ve özel liselere oranla bağımlı düzeyi daha yüksek olmaktadır. Fakat Taş, Eker ve Anlı (2014) tarafından yapılan araştırmada oyun bağımlılığı ile öğrencilerin öğrenim gördüğü okul türü arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Öte yandan okullardaki öğrencilerin sınıf dağılımındaki bağımlılık düzeylerine göre hazırlık öğrencilerinin diğer sınıflara oranla daha fazla bağımlı olduğu görülmektedir. Ayrıca genel oranda sınıf oranı düştükçe oyun oynama bağımlılık düzeyleri artmaktadır. Çünkü bağımlılarda yaş oranı azaldıkça katılımcıların online oyun oynama ilişkilerinin arttığı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Akçayır, G. (2013). Dijital Oyunların Sağlığa Etkisi, (editör Mehmet Akif Ocak), Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama, Ankara: Pegem Akademi, 263-273.
- And, M. (2012). Oyun ve Bugü Türk Kültüründe Oyun Kavramı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ayas, T., Çakır, Ö., ve Horzum, B. (2011). Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği, Kastamonu Eğitim Dergisi, Cilt.19, Sayı. 2, ss. 439-448
- Aydın, F., ve Horzum, M., B., (2015). Öğretmenlerin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerini Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi, Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying, 2(1), 52-66.
- Ayhan, B., ve Çavuş, S. (2014). Computer Game Addiction: A Field Study On Adolescents, 12. International Symposium Communication in the Millennium. 15-18 June, Eskişehir, ss. 197-208.
- Ayhan, B., ve Çavuş, S. (2015). Online Game Addiction Among High School Students. C. Daba-Buzoianu & H. Arslan (Dü) içinde, Contextual Approaches in Communication, (85-93). Frankfurt: Peterlang Academic Research.

- Bal, E. (2014). Teknoloji, Gençlik ve Mobil Yaşam, Konya: Literatürk Yayınları.
- Barnett, J., ve Coulson, M. (2010). Virtually Real: A Psycho-Logical Perspective On Multiplayer Online Games. *Rev Gen Psychol*, Sayı.14, ss. 167-179.
- Binark, M., ve Bayraktutan- Sütçü, G. (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. (2006). Panel Tanıtımı Sanal Uzamda Oyun Kültürü ve Dijital Oyunlar, [Http://İnet-Tr.Org.Tr/İnetconf11/Bildiri/89.Pdf](http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf), (Erişim Tarihi, 02.11.2015).
- Binark M., Bayraktutan-Sütçü, G. ve Fidaner, I. (2009). Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Block, J., J. (2008). Issues for DSM-V: Internet Addiction. *American Journal Psychiatry*, Sayı.165, ss. 306-307.
- Byun, Y.,H., Ha, M., Kwon, HJ., Choi, KH., Burm, E., Choi, Y., Lim, MH., Yoo, SJ., Paik, KC., Choi, HD., ve Kim, N. (2013). Epidemiological Characteristics of Mobile Phone Ownership and Use in Korean Children and Adolescents, *Environmental Health and Toxicology*, Sayı. 28, ss. 1-8.
- Caillois, Roger (2001). *Man, Play; and Game*. (Trs: Mayer Barash), New York: The Free Press of Glencoe.
- Çakılcı, F. E. (2013). Çok Oyuncululu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı Ve Saldırganlık. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Başkent Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Çavuş, S., Ayhan, B., ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, Sayı.43, ss. 265-289.
- Demirci, K., Orhan, H., Demirdaş, A., Akpınar, A. ve Sert, H.(2014). Validity and Reliability of the Turkish Version of the Smartphone Addiction Scale in a Younger Population, *Klinik Psikofarmakoloji Bülteni*, Cilt. 24, Sayı.3, ss. 226-234.
- Devlet Denetleme Kurulu (DDK) Başkanlığı. (2014). Madde ve Diğer Bağımlılıklar ile Mücadele Kapasitesinin ve Bu Bağlamda Türkiye Yeşilay Cemiyetinin Değerlendirilmesi (Yayınlanmamış Rapor), Ankara: Devlet Denetleme Kurumu.
- Dinç, M. (2014). Eylemsel Bir Bağımlılık: Kumar, Yeşilay, Bağımlılık Tedavisi, *Aylık sağlık, Eğitim ve Kültür Dergisi*, Cilt. 967, Sayı. 7, ss.20-24.
- Dinç, M. (2010). *İnternet Bağımlılığı*, İstanbul: Ferfir Yayınları.
- DSM IV (Diagnostic and Statistical Manual), (2005). *Mental Disorders, The Committee on Nomenclature and Statistics of the American Psychiatric Association*, Washington, ss. 886.

- DSM V (Diagnostic and Statistical Manual), (2012). Mental Disorders, The Committee on Nomenclature and Statistics of the American Psychiatric Association, Washington, ss. 947.
- Doğusoy, B., İnal, Y. (2006). Çok Kullanıcı Bilgisayar Oyunları ile Öğrenme. VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, Ankara.
- Elden, M. (2004). Bir İletişim Modeli Olarak Oyun, İzmir: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.
- Foerster, M., Roser, K., Schoeni, A., ve Rösli, M. (2015). Problematic Mobile Phone Use In Adolescents: Derivation Of A Short Scale MPPUS-10, Int J Public Health, Sayı. 60, ss. 277-286.
- Gelibolu, M.F., (2013). Eğitsel Dijital Oyunların Teknolojisi, Türleri, Sınıflandırılması, Derecelendirilmesi ve Eğitimde Kullanılabilir Potansiyeli., (editör Mehmet Akif Ocak), Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama, (70-104). Pegem Akademi, Ankara.
- Griffiths, M., ve Hunt, N., (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. Journal of Community & Applied Social Psychology, 5, 189- 193.
- Günel, Y. (1976). Uyuşturucu Madde Suçları, Ankara: Kazancı Yayınları.
- Güngör, N. (2011). İletişime Giriş, Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Gürcan, A., Özhan, S., ve Uslu, R. (2008). Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri, Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara.
- Gökçearslan, Ş., ve Durakoğlu, A., (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 23, 419-435.
- Hollander, E. (1993). Obsessive-Compulsive Related Disorders. Washington, DC: American Psychiatric Press.
- Horzum, M., B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Eşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, Eğitim ve Bilim, Cilt. 159, Sayı. 36, ss. 59-65.
- Huizinga, Johan (2013). Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kuşay, Y. (2013). Sosyal Medya Ortamında Çekicilik ve Bağımlılık, İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Mutlu, E. (2008). Televizyonu Anlamak, Ankara: Ayraç Yayınları.
- Nalwa, K., ve Anand, P., R. (2003). Internet Addiction In Students: A cause of Concern, Cyberpsychol Behav, Cilt. 6, Sayı. 6, ss. 653- 656.
- Odabaşoğlu, G., Öztürk, Ö., Genç, Y., ve Pektaş, Ö. (2007). On Olguluk Bir Seri İle İnternet Bağımlılığı Klinik Görünümleri, Bağımlılık Dergisi, Sayı. 8, ss. 46-51.
- Ögel, K. (2012). İnternet Bağımlılığı, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- Özaşçılar, M. (2009). Cep Telefonu Kullanımının Sosyolojik Boyutu "Bireysel Güvenlik ve Günlük Hayattaki Yeri" (Doktora Tezi) İstanbul Üniversitesi Adli Tıp Enstitüsü, İstanbul.
- Sakallıoğlu, B., Erol, V., ve Akgün, B. (2014). Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri, <http://ab.org.tr/ab14/bildiri/231.pdf>, (Erişim Tarihi: 30.20.2015).
- Stahl, R. (2010). Militainment, Inc.: War, Media, and Popular Culture. London: Routledge.
- Şirin, M. (2007). Televizyon Çocuk ve Aile, İstanbul: İz yayıncılık.
- Taş, İ., Eker, H., ve Anlı, G. (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi, Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying, Cilt. 1, Sayı. 1, ss. 37-57.
- Törenli, N. (2005). Bilişim Teknolojileri Temelinde Haber Medyasının Yeniden Biçimlenişi: Yeni Medya, Yeni İletişim Ortamı, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Yıldız, E., (2016). Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı ile Sosyal Anksiyete Arasındaki İlişki ve Etkileyen Faktörler. (Bildiri) Uluslararası Oyu Oyuncak Kongresi, Erzurum.
- Young, K. (2011). Clinical Assessment of Internet-Addicted Clients, İnternet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment, Cilt. 10, Sayı.1, ss. 19-34.
- Young, K. (2007). Cognitive Behavior Therapy with Internet Addicts: Treatment Outcomes and Implications, Cyberpsychology & Behavior, Cilt.10, Sayı. 5, ss. 671-679.
- Young, K. (2007). Treatment Outcomes with Internet Addicts, Clinical Director Center for Internet Addiction Recovery Published in CyberPsychology & Behavior, Sayı. 10, ss. 671-679.
- Young, K., (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents, The American Journal of Family Therapy, Volume 37, Issue 5, ss 355-372.
- Young, K. (1996). İnternet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder, Published İn Cyberpsychology And Behavior, Cilt. 1, Sayı. 3, ss.237-244.
- Young, K. (2004). İnternet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences, American Behavioral Scientist, Cilt. 48, Sayı. 4, ss. 402-415.
- Widyanto, L., ve McMurrin, M. (2004). The Psychometric Properties of the İnternet Addiction Test. CyberPsychology&Behavior, 7(4), 443-450.
- www.globaladdiction.org.dldocs/globaladdiction-scales-internetaddictiontest.pdf (Erişim Tarihi: 25.06.2016).