

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Oyun Bağımlılıkları ve Çeşitli Demografikler Açısından Karşılaştırılması

Melek ATABAY^{1*} , Mürvet ŞİMŞEK² , Kader GÜLLÜOĞLU² , Funda ERDOĞDU³ 

¹ Trabzon Üniversitesi, Türkiye

² MEB, Türkiye

³ Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Türkiye

Özet – Günümüzde dijital oyun sektöründeki hızlı yükselişe paralel olarak çocuklarda da dijital oyun oynama eğilimindeki artış benzerlik göstermektedir. Özellikle ortaokul çağındaki öğrencilerin mobil teknolojiler yoluyla oynadıkları dijital oyunların bu öğrencilerin bağımlılık düzeylerindeki yükselişe etkisi alan yazında tartışılmalı önemli bir konudur. Dolayısıyla, çalışmanın amacı; ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının oyun bağımlılık düzeyleri ve çeşitli değişkenler açısından incelemektir. Alan yazın taraması sonucunda araştırılan bu değişkenler; ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılık düzeylerinin cinsiyet, oyun oynama süresi, kullanılan bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT) aracı, oyun türü ve oyun tercihlerinde dikkate aldıkları faktörler olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda çalışma grubunu; 177 (%52,8) kız, 158 (%47,2) erkek toplam 335 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak kullanılan “Dijital Oyun Bağımlılığı” ölçeği ve kişisel bilgi formu sonucunda elde edilen bulgulara göre ortaokul öğrencilerinin cinsiyetine göre dijital oyun bağımlılık düzeyi erkek öğrenciler lehine anlamlı farklılık göstermektedir. Diğer yandan, öğrencilerin günlük BİT araçları kullanım süreleri ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında en yüksek ortalamanın 5 saatten fazla dijital oyun oynayan öğrenci grubuna ait olduğu bulunmuştur. Öğrencilerin büyük çoğunluğu dijital oyun oynama süreçlerinde akıllı telefon kullandıklarını belirtirken, dijital oyun oynayan öğrencilerin oyun sitesi, sosyal medya ve arkadaş tavsiyesiyle bu oyunları tercih ettikleri ifade edilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun türü tercihlerine bakıldığında çoğunlukla aksiyon oyunlarını tercih ettikleri bu durumu sırası ile spor ve eğitici oyunlar, dövüş oyunları, simülasyon oyunları, strateji oyunlarının takip ettiği görülmüştür. Bunun yanında, ortaokul öğrencilerinden dijital oyun oynama süresi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu ve öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyinde riskli grupta yer aldığı görülmektedir. Özetle, bu çalışma çerçevesinde ortaokul öğrencilerinin oyun oynama süreçlerine ilişkin incelenen değişkenlerle ilgili daha fazla araştırmanın yapılmasının gerekliliği ve oyun türleri dikkate alınarak dijital oyun ortamlarının eğitsel ortamlara dönüşüm sürecinde önemli bir faktör olarak düşünülebilir.

Anahtar kelimeler: dijital oyun bağımlılığı, oyun oynama alışkanlığı, oyun türleri, oyun tercihleri

The Impact of Students' Gaming Habits on Game Addiction and Related Factors

Abstract – Nowadays, the rapid rise in the digital game industry has led to a similar increase in children's tendency to play digital games. The effect of digital games played by secondary school students through mobile technologies on the increase in addiction levels of these students is an important issue discussed in the literature. Therefore, this study aimed to examine the digital gaming habits of secondary school students in terms of game addiction levels and various variables. As a result of the literature review, the variables investigated were determined as gender, game playing time, information and communication technologies (ICT) tool used, game genres and game preferences. The study group consisted of 177 (52.8%) girls and 158 (47.2%) boys, 335 secondary school students in total. According to the findings obtained as a result of the "Digital Game Addiction" scale and personal information form used as a data collection tool, the level of digital game addiction according to the gender of secondary school students shows a significant difference in favor of male students. On the other hand, it was found that the highest average between students' daily ICT tool usage time and digital game addiction levels belonged to the group of students who played digital games for more than 5 hours. While the majority of the students stated that they use smartphones in digital game playing processes, it was also stated that students who play digital games prefer these games with the recommendation of game sites, social media, and friends. Considering the digital game genre preferences of the students, it was observed that they mostly preferred action games, followed by sports and educational, fighting, simulation, and strategy games. In addition, secondary school students with high digital

* Corresponding author: Trabzon Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Trabzon.
e-mail addresses: melekatabay@trabzon.edu.tr, murvet_simsek20@trabzon.edu.tr, gulluoglukader3@gmail.com, funda.erdogdu@dpu.edu.tr

game playing time have high digital game addiction levels, and students are in the risky group at the level of digital game addiction. In summary, within the framework of this study, it can be considered an important factor in the process of transforming digital game environments into educational environments by considering the necessity of further research on the variables examined regarding the game playing processes of secondary school students and game genres.

Keywords: digital game addiction, gaming habits, game genres, game preferences

Giriş

Oyun “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır [Türk Dil Kurumu (TDK), 2020]. Benzer şekilde, oyunlar çocuklarda keşfetme, gözlem yapma, araştırma gibi yeni beceriler edinmelerini sağlayarak çocuklardaki sosyal, duygusal, bilişsel, dil ve motor becerilerinin gelişimine de katkı sağlamaktadır (Malta, 2010). Dönmez (1992) göre; oyun etkin öğrenme süreci sağlayan gerçek hayatın bir parçası olup kurallara, etkileşime, geribildirime, bir amaca dayanan ve çıktıları olan bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Garris, Ahlers, & Driskell, 2002; Joanneum, 2002; Prensky, 2001). Oyunlar, eskiden açık alanlarda ve parklarda çocuklar tarafından oynanan geleneksel oyunlar olarak bilinirken, bilişim teknolojilerinde meydana gelen değişim ve dönüşümün etkisiyle günümüzde geleneksel oyun kavramının yerini dijital oyunlar almıştır. Dijital oyunlar, çeşitli donanım ve yazılımlarla desteklenen grafik ve animasyon gibi zenginleştirilmiş görsel içerikler sunarak çoklu kullanıcı girişi yapılan ortamlardır (Çetin, 2013; Özhan, 2011). Teknoloji dünyasındaki gelişmeler her alanda olduğu gibi oyun sektörüne de büyük bir ivme kazandırmıştır. [PricewaterhouseCoopers (Pwc, 2022)] oyun eğlence ve medya sektörünü birçok açıdan değerlendirdiği raporunda Pandemi ile birlikte dijital oyun sektörünün en önemli büyümeyi yaşayan sektörler arasında olduğunu ifade etmiştir. Aynı raporda verilen bilgiler doğrultusunda Türkiye'nin 2021 ve 2026 yılları arasında %24.1 büyüme oranıyla en hızlı büyüyen video oyun pazarı olacağı belirtilmiştir. Ayrıca Türkiye'nin 2021 yılından 2026 yılına kadar olan süreçte %14,2 oran ile tüketici geliri açısından en hızlı büyüyen ülke olacağı da öngörülmektedir (Pwc, 2022). Dolayısıyla, dijital oyun sektörü büyük yatırımların yapıldığı, dijital oyun ortamlarının kullanım alanının çeşitlenerek artış gösterdiği bir sektör haline dönüşmüştür. Bu noktada, sanal oyun ortamlarına erişimin kolaylığı, ebeveynlerin zaman problemlerinden dolayı çocuklarını dijital ortamdaki oyunlara yönlendirmeleri, internet kullanımındaki hızlı artışın erken çocukluk dönemindeki (0-6 yaş grubu) bireylere kadar düşmesi gibi etkenler dijital oyunlara eğilimi artırmıştır (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018). Diğer yandan, bireylerin dijital oyun oynama nedenleri, psikolojik ihtiyaçları, motivasyonları gibi durumların dijital oyun oynama davranışlarına etkileri, dijital oyun türleri, içerik ve oyun özelliklerine göre nasıl bir etki yarattığı oyuncu psikolojileri bağlamında incelenmektedir (Aksakallı, 2022). Alanyazınında dijital oyun kategorilerine ilişkin çeşitli çalışmalar sonucunda farklı sınıflandırmaların yapıldığı görülmüştür. Bu çalışmalardan Gelibolu (2013) yılında yapmış olduğu çalışmada oyun türlerini 7 başlık altında toplamıştır. Bu başlıklar; *aksiyon oyunları, eğitici oyunlar, macera oyunları, aksiyon macera oyunları, rol oynama oyunları, benzetişim (simülasyon) oyunları, strateji oyunları, kart ve tahta oyunları ile yapboz-zeka oyunları* olarak belirtilmiştir. Kukul (2013) dijital oyunları teknolojisine (kişisel bilgisayar, konsol ve çevrimiçi oyun), oyuncu sayısına göre (tek ve çok oyunculu) ve oyunun içeriğine göre sınıflandırılabileceği belirtilmiştir. Dolayısıyla, literatürde adı geçen oyun türleri (Kukul, 2013; Ögel, 2012) Tablo 1' de sunulmuştur.

Tablo 1. Literatürde Belirtilen Oyun Türleri

Oyun Türü	Açıklama	Örnek
<i>Aksiyon Oyunları</i>	Araba yarışı ve labirent oyunları gibi hızlı hareketler içeren oyunlardır.	Super Mario Pacman
<i>Macera Oyunları</i>	Oyuncuların bilinmeyen bir serüvendeki yolculuklarını ve yaşadıklarını heyecanlı olaylar dizisi şeklinde sunan oyunlardır	Malvel's Spider-Man, Call of Duty GTA

<i>Dövüş Oyunları</i>	Gücün ön planda olduğu oynayan kişinin hızlı ve atletik hareketler sergilemesini gerektiren oyunlardır.	Street Fighter The King of Fighters
<i>Bilmece/Zeka Oyunları</i>	Çeşitli soru ve problemler sunarak oyuncudan bu sorunları çözmesi istenir.	Tetris Sudoku, Ateş ve Su, Satranç
<i>Dans, Müzik ve Ritim Oyunları</i>	Bir kamera yardımıyla müzik eşliğinde vücut hareketlerini algılayan ve bu hareketlerin ekrana yansıtıldığı oyunlardır.	Love Dance, Just Dance Love, Disney Fantasia
<i>Tahta ve Kart Oyunları</i>	Sanal bir ortamda birlikte zaman geçirilerek ve sohbet edilerek oynanılan satranç, dama, tavla, okey ve kağıt oyunlarıdır.	The Elder Scrolls: Legends ve Eternal
<i>Rol Oynama Oyunları</i>	Oyuncuların peri, büyücü gibi çeşitli rollere büründüğü oyunlardır.	Baldur's Gate II: Shadows of Amn, Chrono Trigger
<i>Simülasyon Oyunları</i>	Askeri eğitimlerde, pilot eğitimlerinde ve direksiyon eğitimlerinde kullanılan oyunlar bir amaca yönelik olarak ve gerçekçi bir biçimde tasarlanır.	F1 2019, Football Manager 2020
<i>Spor Oyunları</i>	Gerçek spor oyunlarının sanal ortama taşındığı bu oyun türünde oyuncular kazanmak için birbirleriyle yarışır. Bilgisayara karşı bireysel veya çoklu oyuncularla oynanabilir.	PES 2020 FIFA 20 NBA 2K20
<i>Strateji oyunları</i>	Oyuncularına hızlı düşünerek karar verme becerisi kazandırmayı amaçlayan bu oyun türünde bir amaca ulaşmak için yol izleme ve yöntem geliştirilmektedir. Örneğin bir köy, bir şehir, bir ülke kurma ve savaş yönetme oyunlarını içermektedir.	Total War: Warhammer 2, StarCraft 2: Wings of Liberty, Warcraft 3
<i>Aktivitesi yüksek görev içerikli oyunlar</i>	Oyunculara hızlı karar verme, refleks gücünü geliştirmek için polisiye içerikli oyunlardır	The Walking Dead, Need for Speed Most Wanted

Dolayısıyla, çeşitli türlerdeki dijital oyun ortamları artıları sayesinde bireyleri kendine çekerek her geçen gün kullanıcı sayılarını artırmaktadır. Böylece çocuk, genç veya yetişkin her yaştaki bireyin zamanlarının büyük çoğunluğunu bu ortamlarda geçirmelerini sağlamaktadır (Keskin, 2019). 2020 yılında Türkiye’de en çok oynanan oyun türlerinin incelendiği raporda [Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK), 2020] ise, Aksiyon-Macera, Puzzle, Yarış, Spor, Strateji, Simülasyon, Kart oyunları, ve Role-play gibi oyun türlerinin olduğu görülmektedir. Çeşitli oyun türlerinin oynandığı sanal ortamda öğrenciler günlük rutinlerini bırakarak zamanlarının büyük çoğunluğunu bu ortamlarda geçirmektedirler. Uzun süre sanal ortamlarda dijital oyun oynayan bireylerde, davranışsal problemlerin ortaya çıktığı ve davranışsal bir bağımlılık olarak ifade edilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı psikiyatrik hastalıklarda olduğu gibi biyopsikososyal modelin geçerli olduğu bağımlılık türüdür (Kodaman & Dinç, 2016; Şengül & Büber, 2016). Griffiths ve Davies (2005) yılında yaptıkları çalışmalarında dijital oyun bağımlılığını; *dikkat çekme (önem atfetme)*, *duygu durum değişikliği*, *tolerans*, *geri çekilme*, *çatışma*, *nüksetme* olarak altı madde şeklinde tanımlamışlardır. Bağımlı davranışlar; tekrarlı, aşırı, zorunlu, kontrol edilemez sıklıkla kontrol kaybı olarak yaşanan ve sonuçlarının bilinmesine rağmen tekrar eden davranışlardır. Zaman içinde bireyler bu davranıştan daha az zevk alabilir ve daha yüksek yoğunluklu bir etkiye sahip olabilmek için bu davranışı sıklıkla tekrarlayabilirler (Griffiths, 2005; Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009; Yau, Crowley, Mayes, &

Potenza, 2012). Mustafaoğlu ve Yasacı (2022) yılında yaptıkları çalışmalarında dijital oyunların bilişsel stratejiler geliştirme, hızlı karar verebilme, motor beceri gelişimi ve motivasyon sağlama noktasında olumlu etkilerinin yanında oyunların bilinçsiz, aşırı kullanımının ve oyun sürelerinin artmasının dijital oyun bağımlılığına yol açabileceğini belirtmişlerdir. Benzer şekilde Dedeler-Kenar (2022) çalışmasında oyun seçimlerinde yaşa ve kapasiteye uygun oyunların tercih edilmesi ve oyunlar ile gerçek hayattaki dengenin sağlanmasının gerekliliğine dikkat çekmiştir. Ebeveynlerin ve çocukların dijital oyun bağımlılığı konusunda bilinçlendirilmesi, bağımlılık öncesinde önleyici tedbirlerin alınarak çocukların dijital oyunları oynaması önerilmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili alanyazın taraması sonucunda ulusal ve uluslararası çalışmalar incelendiğinde, oyun oynama süresi ile bilişsel performansın negatif yönde ilişkili olduğu (Öz, 2009); erkek öğrencilerin daha yüksek oranda bilgisayar oyun bağımlısı olduğu ifade edilmiştir. Bunun yanında, kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin de yüksek olduğu ve sosyo-ekonomik düzeyi düşük öğrencilerin okula yabancılaşma ile bilgisayar oyunlarına ayırdığı sürenin daha fazla olduğu belirlenmiştir (Erboy, 2010). Horzum (2011) yılında yaptığı çalışmada erkek öğrencilerin kız öğrencilerden, ekonomik durumu yüksek olanların düşük olanlardan daha çok bilgisayar oyunu oynadığını ifade etmiştir. Dijital oyun bağımlılığı sosyoekonomik düzey, cinsiyet, facebook kullanım sıklığı ve anne eğitim düzeyi gibi çeşitli faktörlere göre farklı sonuçlar ortaya çıkmış olup, akıllı telefona, telefonunda internet bağlantısına, bilgisayara sahip olup olmama durumları ile ilişkili olduğu söylenebilir (Al-Kord, 2016). Benzer şekilde, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin, "fiziksel saldırganlık", "sözel saldırganlık", "öfke", "dolaylı saldırganlık" ve "total saldırganlık" puanlarında artışa neden olduğu (Evcin, 2010); şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların saldırganlık eğilimlerinin fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların benlik saygılarının daha düşük olduğu belirtilmiştir (Ergür, 2015). Video oyun bağımlılığı yüksek olan öğrencilerin diğerlerine göre daha fazla düşmanlığa sahip olduğu (Chiu, Lee & Huang, 2004); dijital oyun oynamak için harcanan zamanın ergenlerin akademik başarılarını oldukça etkilediği görülmüştür (Drummond & Sauer, 2014). Bilgisayar oyunlarını bağımlılık düzeyinde oynayanların, oynamayanlara göre iki kat daha fazla oyunda zaman harcadıkları görülmüştür. Ayrıca, bu öğrencilerin okul başarısının daha düşük olduğu ve bu öğrencilerde dikkat sorunları ve şiddete eğilimlerinin yüksek olduğu ortaya çıkan sonuçlardandır (Gentile, 2009). Mikuska ve Vazsonyi (2017) çalışmasında aşırı oyun oynayan bireylerde depresif belirtilerin arttığını ifade etmişlerdir. Dijital oyun ile ilgili ulusal alanda yapılan araştırmalar, dijital oyun oynama süresi arttıkça bilişsel performansın düştüğü, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha yüksek oranda bilgisayar oyun bağımlısı olduğunu ortaya koymuştur. Kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu, sosyo-ekonomik düzeyi düşük olan öğrencilerin okula yabancılaşma ve bilgisayar oyunlarına ayırdığı sürenin daha fazla olduğu bulgulanmıştır. Ayrıca, dijital oyunların öğrencilerin saldırganlık eğilimlerini arttırdığı, sosyalleşme düzeyini düşürdüğü, dürtü kontrolünü ve benlik saygılarını olumsuz yönde etkilediği yapılan araştırma sonuçlarındandır. Ayrıca, çalışmalar anne baba tutumunun öğrencilerin bağımlılık düzeylerini etkilediğini göstermiştir. Dijital oyun ile ilgili uluslararası alan yazında yapılan araştırmalarda ise, çocukların dijital oyun oynarken geçirdiği sürenin bağımlılık riskini arttırdığı, çocukların akademik başarısını olumsuz etkilediğini ve çocuklardaki şiddet eğilimini artırdığını ortaya koymaktadır. Ayrıca uzun süre dijital oyun oynayan bağımlı öğrencilerde depresyon, kaygı, dikkat sorunları ve sosyal fobide artış gözlenmiştir. Özetle, dijital oyunların çocuklardaki problem çözme, bilişsel becerilere ve özellikle yaratıcılık becerilerine olumlu etkilerinin de göz ardı edilemeyeceği günümüzde bu ortamları daha bilinçli ve ebeveyn kontrolü altında işe koşmanın önemi belirtilmektedir. Ayrıca, eğitim sektöründe de dijital oyun teknolojileri ve oyun geliştirme programlarının yaygınlaşmasıyla birlikte gelecek kuşakların bu teknolojileri tüketen değil üreten nesiller olması hedeflenmektedir.

Buradan hareketle; bu çalışmada da ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet ve oyun oynama süreleri ile ilişkisini ortaya koyarak, ortaokul öğrencilerinin bu süreçte tercih ettikleri oyun türleri, kullandıkları BİT aracı, oyun tercihlerinde dikkate aldıkları faktörlerin cinsiyet ve oyun

oyun süreleri bağlamında incelenmesi amaçlanmaktadır. Çalışma çerçevesindeki araştırma problemleri;

- 1) Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama sürecinde tercih ettikleri BİT aracının cinsiyete göre dağılımı nasıldır?
- 2) Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama sürecinde tercih ettikleri oyun türüne göre dağılımı nasıldır?
- 3) Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama sürelerinin tercih ettikleri oyun türüne göre dağılımı nasıldır?
- 4) Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama sürelerinin oyun tercihlerinde dikkate aldıkları faktörlere göre dağılımı nasıldır?
- 5) Ortaokul öğrencilerinin cinsiyetlerinin dijital oyun bağımlılıklarına etkisi nedir?
- 6) Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama sürelerinin dijital oyun bağımlılıklarına etkisi nedir?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu araştırma tarama modeli çerçevesinde karşılaştırma araştırması niteliğindedir. Karasar'a (2006) göre tarama modeli; geçmişte veya günümüzde var olan bir durumu, betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımı olarak bilinir. Farklı değişkenleri karşılaştırma yaparak ortaya çıkarmayı amaçlayan karşılaştırma araştırmalarında ise çeşitli nicel analizlerle mevcut durum betimlenmeye çalışılmıştır. Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık durumları betimsel tarama ve karşılaştırma modeli çerçevesinde incelenmiştir.

Çalışma Grubu

Türkiye'nin farklı bölgelerinde (Karadeniz, İç Anadolu, Akdeniz) öğrenimlerini sürdürmekte olan ve amaçlı örnekleme yoluyla seçilen 335 ortaokul öğrencisinden oluşur.

Tablo 2. Çalışma Grubunun Demografik Özellikleri

Değişken	Kategori	f	%
Cinsiyet	Kadın	177	52,8
	Erkek	158	47,2
Günde Ortalama Kaç Saat Dijital Oyun Oynuyorsunuz?	Nadiren oynarım	40	11,9
	1 saatten az	117	34,9
	1-2 saat	125	37,3
	3-4 saat	30	9,0
	5 saatten fazla	23	6,9

Tablo 2'de öğrencilerin cinsiyetleri, günde ortalama dijital oyun oynama süreleri, anne ve baba eğitim durumları ile ilgili frekans değerleri gösterilmiştir. Cinsiyet değişkenine göre ortaokul öğrencilerinin 177'sinin kadın (%52,8), 158'nin erkek (%47,2) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin dijital oyun oynama süreleri beşli likert tipinde incelenmiş olup; "Nadiren oynarım" 40 (%11,9) kişi, "1 saatten az" 117 (%34,9) kişi, "1-2 saat" 125 (%37,3) kişi, "3-4 saat" 30 (%9) kişi, "5 saatten fazla" 23 (%6,9) kişi cevaplamıştır.

Veri Toplama Aracı

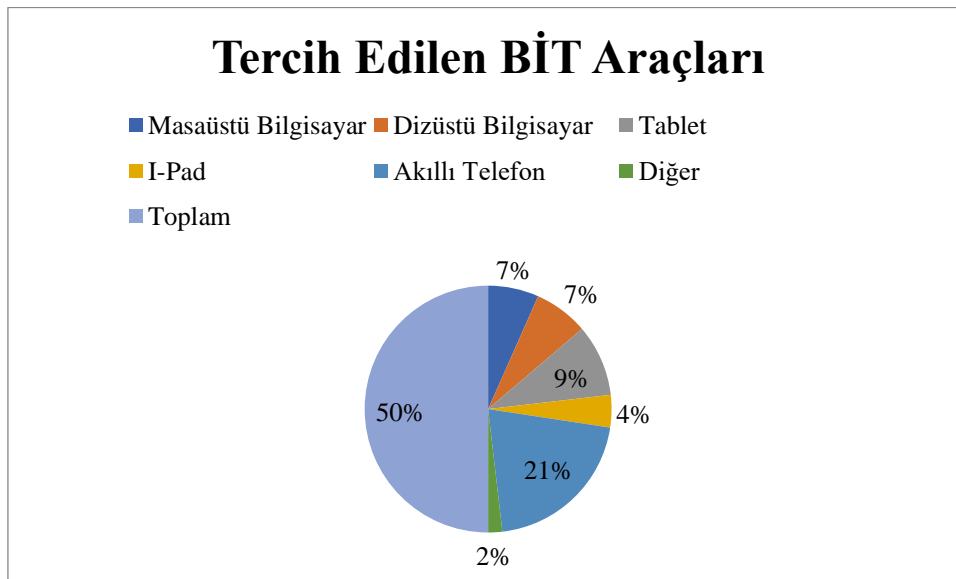
Çalışmada kullanılan veri toplama aracı “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğidir.” Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen ölçme aracı 5’li likert tipindedir (1-Kesinlikle Katılmıyorum...5-Tamamen Katılıyorum). Ölçekten alınan en düşük puan 24 en yüksek puan ise 120’dir. Ölçekten alınan puanlar toplandığında (“1-24” puan “normal grup”....“97-120” puan arası “yüksek düzeyde bağımlı grup”) ilgili gruplara alınan puanlara göre farklı tanımlamalar yapılmaktadır. Dört faktörlü bir yapıda olan ölçeğin güvenilirliğine dair Cronbach alpha katsayısı 0.90 test-tekrar test korelasyon katsayısı 0.81’dir. İlgili veri toplama aracı gönüllülük esasına dayalı olarak araştırmaya katılmaya istekli öğrencilere uygulanmıştır.

Verilerin Analizi

Verilerin analizi bölümünde öğrencilere uygulanan ‘Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı’ ölçeği cinsiyet ve dijital oyun oynama sürelerine göre istatistiksel olarak analiz edilmiştir. Bunun yanında ölçeğin demografik bilgiler bölümünde öğrencilere sorulan sorulardan bazıları, öğrencilerin dijital oyun oynama süreçlerinde kullandıkları BİT araçları nelerdir? Dijital oyun oynamaya başlamadan önce dikkate aldıkları faktörler (arkadaş tavsiyesi, oyun siteleri, sosyal medya vb.) nelerdir? Ortaokul öğrencilerinin tercih ettikleri dijital oyun türleri nelerdir? Şeklindedir. Öğrencilerin çoklu seçim yapmasını sağlayan ve ölçme aracının demografik bilgiler bölümünde yer alan ilgili sorulara verilen cevapların frekans dağılımları tablolar ve şekillerle sunulmuştur. Diğer yandan, cinsiyetin dijital oyun bağımlılığına etkisini incelemek için bağımsız örneklem t-testi uygulanmıştır. Dijital oyun oynama süresinin, dijital oyun bağımlılığına etkisini belirlemek için verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirleyebilmek için Kolmogrov-Smirnov testi uygulanmıştır. Normal dağılım göstermeyen bu gruba non-parametrik testlerden Kruskal Wallis-H testi uygulanmıştır.

Bulgular ve Yorumlar

Dijital oyun oynayan öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet, oyun oynama süresi, kullandıkları BİT aracı, tercih ettikleri dijital oyun türü ve oyun oynama tercihlerinde çoğunlukla dikkate aldıkları faktörlere ilişkin bulgular araştırma problemleri çerçevesinde sunulmuştur. 335 öğrenci üzerinden yapılan araştırmaya göre “Dijital oyun oynamak için hangi bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmayı tercih ediyorsunuz?” çoklu yanıtlanabilir sorusuna 542 yanıt verilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynamak için tercih ettikleri teknolojik araçlar Şekil 1’de sunulmuştur.



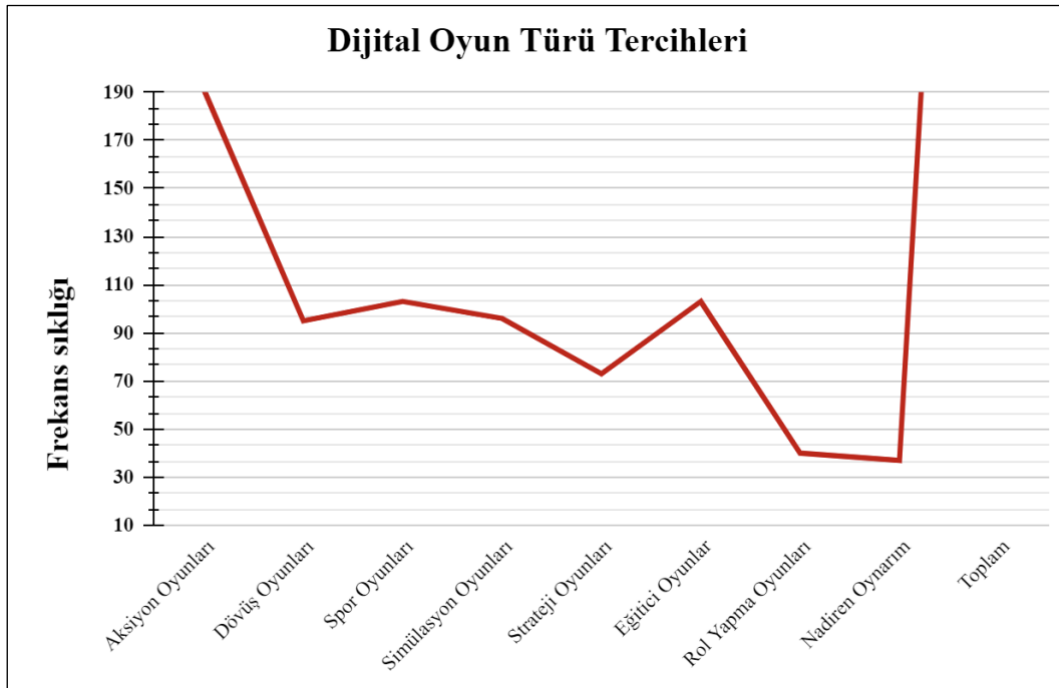
Şekil 1. Dijital oyun oynamak için tercih edilen bilgi ve iletişim teknolojisi aracı

Öğrencilerden elde edilen yanıtlar incelendiğinde (Şekil 1) öğrencilerin %21'inin dijital oyun oynamak için en çok tercih ettiği bilgi ve iletişim teknolojileri aracının Akıllı Telefon olduğu görülmektedir. Öğrencilerin dijital oyun oynama sırasında kullandıkları bu araçların cinsiyetlerine göre dağılımları Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. Dijital Oyun Oynamak için Tercih Edileni BİT Aracının Cinsiyete Göre Dağılımı

	Masaüstü Bilgisayar	Dizüstü Bilgisayar	Tablet	I-Pad	Akıllı Telefon	Diğer	Toplam	
Cinsiyet	Kadın	22	29	52	23	125	8	177
	Erkek	50	48	50	23	100	14	158
	Total	72	77	102	46	225	20	335

“Dijital oyun oynamak için hangi bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmayı tercih ediyorsunuz?” çoklu yanıtlanabilir sorusunu 333 öğrenci cevaplamıştır. 335 öğrencinin katıldığı bu çalışmaya 2 öğrenci cevap vermemiştir. Tercih edilen BİT aracının cinsiyete göre dağılımı incelendiğinde Akıllı telefonu kullanan kadın öğrenci sayısı 125 iken erkek öğrenci sayısının 100 olduğu görülmüştür. Tablo 3 incelendiğinde en az tercih edilen aracın I-Pad olduğu, diğer seçeneğinde belirtilen araçların ise; oyun konsolu, TV, VR, Playstation, Xbox one, PS4 gibi teknolojiler olduğu görülmüştür. Öğrencilere sorulan “Dijital oyun türlerinden hangisi/hangilerini oynamayı tercih ediyorsunuz?” çoklu yanıtlanabilir sorusuna öğrencilerden toplamda 738 cevap gelmiştir. Bu cevapların analizi sonucunda elde edilen veriler Şekil 2’de sunulmuştur.



Şekil 2. En çok tercih edilen dijital oyun türleri

Dijital oyun türlerinden “Aksiyon oyunları” seçeneğini işaretleyen öğrenci sayısı 191, “Dövüş oyunları” seçeneğine verilen cevap sayısı 95, “Spor oyunlarını” tercih eden öğrenci sayısı 103, “Simülasyon oyunlarını” tercih eden öğrenci sayısı 96, “Strateji oyunları” ise 73 öğrenci tarafından tercih edilen oyun türüdür. Benzer şekilde, “Eğitici oyunları” 103 öğrenci tercih etmiş “Rol yapma oyunlarını” tercih eden öğrenci sayısı 37’dir. Şekil 2’de verilen grafikte ortaokul öğrencilerinin en çok tercih ettikleri oyun türünün aksiyon oyunu en az tercih ettikleri oyun türünün ise rol yapma oyunları olduğu görülmektedir. Dijital oyun türleri ile öğrencilerin cinsiyetlerinin karşılaştırıldığı Tablo 4’te ise öğrenciler tarafından en çok tercih edilen *aksiyon oyunlarını* erkek öğrencilerin daha

çok tercih ettiği görülmektedir. Tercih edilme frekansı en düşük olan *rol yapma oyunlarını* ise erkek öğrenciler daha az tercih etmiştir. Aksiyon oyunlarından sonra en çok tercih edilen oyunlardan *spor oyunları* ve *eğitici oyunlarını* ise sırasıyla erkek öğrenciler ve kız öğrencilerin daha çok tercih ettiği görülmektedir (Tablo 4).

Tablo 4. Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dijital Oyun Türleri

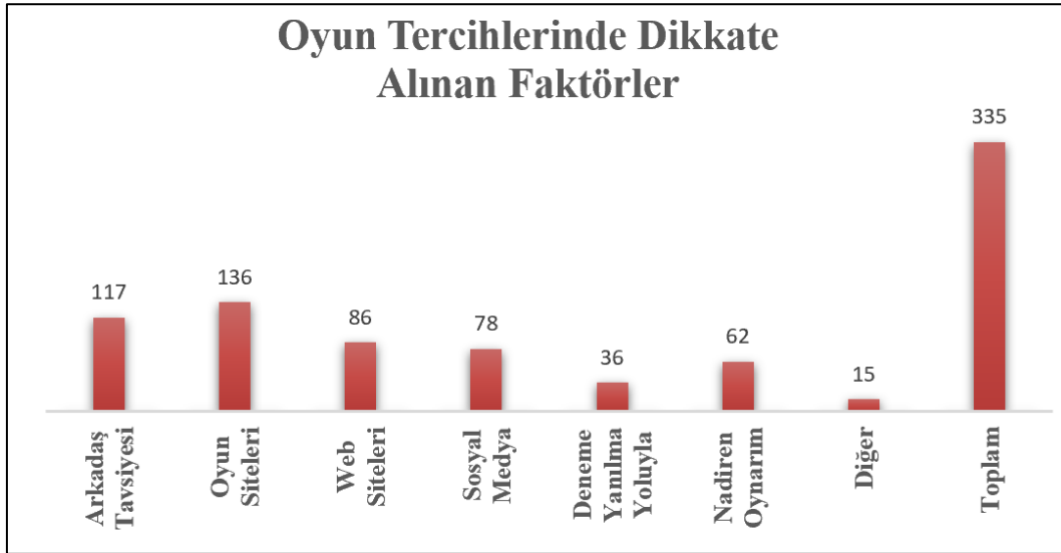
		Dijital Oyun Türleri								Toplam
		Aksiyon	Dövüş	Spor	Simülasyon	Strateji	Eğitici	Rol yapma	Nadiren oynarım	
Cinsiyet	Kız	86	21	33	36	28	73	25	25	175
	Erkek	105	74	70	60	45	30	15	14	160
Total		191	95	103	96	73	103	40	37	335

Öğrencilerin günlük ortalama dijital oyun oynama süreleri ile dijital oyun türlerine ilişkin seçenekler incelendiğinde 5 saatten fazla süre oyun oynayan öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyun türünün simülasyon oyunu olduğu görülmüştür. Bir öğrenci farkla en çok oyun oynayan grubun tercih ettiği ikinci oyun türü ise *aksiyon oyunları* olmuştur.

Tablo 5. Öğrencilerin Günlük Ortalama Dijital Oyun Oynama Süreleri ile Dijital Oyun Türleri Arasındaki Dağılım

		Dijital Oyun Türleri								Toplam
		Aksiyon	Dövüş	Spor	Simülasyon	Strateji	Eğitici	Rol Yapma	Nadiren oynarım	
Ortalama Dijital Oyun Oynama Süresi	Nadiren oynarım	6	0	7	3	2	11	2	15	40
	1 saatten az	58	25	35	25	21	42	12	13	115
	1-2 saat	84	42	42	32	27	37	12	8	125
	3-4 saat	26	13	12	18	11	10	7	3	32
	5 saatten fazla	17	15	7	18	12	3	7	0	23
	Toplam	191	95	103	96	73	103	40	37	335

Günlük ortalama dijital oyun oynama süresi 1 saatten az ve 1-2 saat arasında olan öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyun türü *aksiyon oyunları* olmuştur (Tablo 5). 1 saatten az sürede oyun oynayan öğrencilerden *eğitici oyunları* tercih edenlerin sayısı da dikkate değer bir dağılım göstermektedir. Öğrencilerin oyun tercihlerinde dikkate aldıkları faktörlere ilişkin dağılımlar Şekil 3'te gösterilmiştir.



Şekil 3. Dijital oyun tercihlerinde dikkate aldıkları faktörlerin frekans değerleri

Şekil 3 incelendiğinde öğrencilerin büyük bölümünün dijital oyunları tercih ederken oyun sitelerini dikkate aldıkları ikincil olarak arkadaş tavsiyesini dikkate aldıkları görülmektedir. Daha sonra sırasıyla; web siteleri, sosyal medya, deneme yanılma yoluyla internet ortamında karşılaşılan oyunları tercih ettikleri görülmüştür. Oyun oynamayan öğrencilerin sıklıkları ise 3,9% 'dur. Tablo 6'da ise dijital oyun oynama süreleri ile dijital oyun tercihlerinde dikkate alınan faktörlere ait değerler gösterilmektedir.

Tablo 6. Günde Ortalama Dijital Oyun Oynama Süreleri ile Dijital Oyun Tercihlerinde Dikkate Alınan Faktörler

Ortalama Dijital Oyun Oynama Saati	Dijital Oyun Tercihlerinde Dikkate Alınan Faktörler							Toplam
	Arkadaş Tavsiyesi	Oyun Siteleri	Web Siteleri	Sosyal Medya	Deneme Yanılma Yoluyla	Nadiren oynarım	Diğer	
Nadiren oynarım	3	9	7	2	3	14	4	42
1 saatten az	43	47	28	12	11	22	3	116
1-2 saat	41	50	35	33	12	16	6	125
3-4 saat	18	15	9	17	7	2	2	29
5 saatten fazla	12	15	7	14	3	0	1	23
Toplam	117	136	86	78	36	62	13	335

Öğrencilerin dijital oyun tercihlerinde dikkate aldıkları faktörler (arkadaş tavsiyesi, web siteleri, sosyal medya vb.) ile dijital oyun oynama süreleri arasındaki ilişki çoklu yanıt analizi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda Tablo 6'da verilen frekans değerleri incelendiğinde "nadiren oynarım" seçeneğini işaretleyen toplam 42 öğrenci vardır. Günlük ortalama dijital oyun oynama süresini "1 saatten az" olarak seçen 116 öğrenciden 47 sinin oyun sitelerinden 43 ünün ise arkadaş tavsiyesiyle dijital oyunları tercih ettikleri görülmektedir. Benzer şekilde, günde ortalama "1-2 saat" dijital oyun oynayan 125 öğrenciden 50 sinin oyun sitelerini dikkate aldıkları görülmektedir. Frekans değerleri incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun oynama süresi olarak verilen 1-2 saat aralığı en çok tercih edilen saat aralığı olmakla birlikte bu öğrencilerin dijital oyun tercihlerinde yüksek frekans

değeri 50 öğrencinin aynı görüşü bildirdiği oyun siteleri olmuştur. Ortalama dijital oyun oynama süresi “3-4 saat” olan 29 öğrenciden 18’i arkadaş tavsiyesi ile dijital oyunları tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Günde ortalama “5 saatten fazla” sürede dijital oyun oynayan 23 öğrenciden 15’i oyun sitesi, 14’ü sosyal medya ve 12’si arkadaş tavsiyesi ile dijital oyunları tercih ettiklerini bildirmişlerdir. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılıklarının cinsiyet değişkeni ile ilişkisi Tablo 7’de gösterilmiştir.

Tablo 7. Cinsiyet Değişkeninin Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılıkları Üzerine Etkisi

Gruplar	n	\bar{x}	ss	sd	t	p
Kadın	177	1,59	0,610	285,627	7,860	,000
Erkek	158	2,22	0,830			

Tablo 7 incelendiğinde öğrencilerin cinsiyetleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir fark görülmüştür [$t=333$, $p < 0,05$]. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ortalama puanlarının ($\bar{x}=2,22$), kadın öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ortalama puanlarından ($\bar{x}=1,59$) daha yüksek olduğu görülmüştür. Dolayısıyla, öğrencilerin dijital oyun bağımlılık durumları erkek öğrenciler lehinedir. Tüm öğrencilerin ilgili ölçeğe verdikleri cevaplar incelendiğinde, grubun toplam puan ortalamasının 45 olduğu ortaya çıkmıştır. Bu noktada ölçeğin veri toplama aracı bölümünde belirtilen değerlendirme puanlarına göre bu çalışmadaki örneklem grubunun dijital oyun bağımlılık düzeyine göre az riskli grupta yer aldığı sonucuna ulaşılabılır. Diğer yandan öğrencilerin günlük BİT aracı kullanım sürelerinin dijital oyun bağımlılıklarına etkisinin incelendiği analiz sonuçları Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8. Öğrencilerin Günlük BİT Aracı Kullanım Süresinin Dijital Oyun Bağımlılıkları Üzerine Etkisi

Boyutlar	Kategori	n	\bar{X}	sd	X^2	p
Öğrencilerin günlük BİT aracı kullanım süresi	Nadiren oynarım	40	91,80	4	99,376	,000
	1 saatten az	117	133,94			
	1-2 saat	125	183,38			
	3-4 saat	30	240,08			
	5 saatten fazla	23	296,15			

Tabloda öğrencilerin günlük BİT aracı kullanım süreleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir [$X^2=99,37$, $p < 0,05$]. Grupların ortalama puanları incelendiğinde, en yüksek ortalamanın 5 saatten fazla ($\bar{x}=296,15$) dijital oyun oynayan öğrenci grubu lehine olduğu ortaya çıkmıştır.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Öğrencilerin oyun oynama sürelerinin ve cinsiyetlerinin oyun bağımlılığına, oyun tercihlerinde dikkate alınan faktörlere, oyun türlerine ve kullanılan BİT aracına etkisi incelenmiştir. Bulgulara göre, öğrencilerin oyun oynama sürelerinin oyun bağımlılığına etkisi incelendiğinde 5 saatten fazla süreyle oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri diğer gruplara oranla yüksek çıkmıştır. Ayrıca, analiz sonucunda bağımlılık durumları nadiren oynarım kategorisinde yer alan öğrenciler ile dijital oyun oynayan öğrenciler arasında anlamlı fark görülmüştür. Oyun bağımlılığı ile oyun oynama süreleri arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmalardan elde edilen sonuçlara göre; dijital oyun oynamaya harcanan süre arttıkça, dijital oyun bağımlılığı düzeyi de artmaktadır (Demir & Cicioğlu, 2019; Gökçearslan & Durakoğlu, 2014; Hazar & Hazar, 2017; Koçak & Köse, 2014;

Kurtbeyoğlu, 2018; Ögel, 2012). Benzer şekilde, Güvendi vd. (2019) yılında yaptıkları çalışmalarında dijital oyun oynama süresi arttıkça, oyuna olan ilginin artması ile oyun oynarken geçirilen zamanın da artabileceği ve bu durumun bağımlılık sorununu da beraberinde getirebileceğini ortaya koymuştur. Bir diğer araştırmada ise, dijital oyun başında uzun süre zaman geçiren bireylerin orantısız davranışlar sergileyebileceği ancak bu davranışların tek başına bağımlılık ölçütü olarak kabul edilemeyeceği vurgulanmıştır (Yalçın-Irmak & Erdoğan, 2016). Bunun yanında, Demirer, Çintaş-Yıldız ve Sünbül (2011) tarafından yapılan araştırma sonucunda ise, bilgisayarda geçirilen sürenin artması kitap okuma alışkanlığını azalttığını ve oyunda geçirilen süre arttıkça öğrencinin zihni bilgisayara veya oyuna daha fazla adapte olmakta ve bu durum oyundan kopamama davranışına sebep olmaktadır. Bu bağlamda, birey sadece kitap okumakla değil başka aktivitelere de zaman ayırmakta zorluk yaşayabilir. Konu ile ilgili literatür incelendiğinde, oyuna harcanan süre ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde ilişkinin olduğuna dair çalışmalar mevcuttur (Ögel, 2012; Rideout, Foehr, & Roberts, 2010). Dijital oyun oynama süreleri açısından yapılan araştırmalar incelendiğinde katılımcıların çoğunluğunun oynamaya ayırdıkları sürelerin 1-2 saat aralığında olduğu bilinmektedir. Kaya (2013) yılında yapmış olduğu çalışmada da oyun oynamaya ayrılan sürenin 1-2 saat ve 2-4 saat aralığında olduğunu ifade etmiştir. Bu çalışmada da dijital oyun oynama süresi çerçevesinde 1-2 saat aralığında dijital oyun oynayan öğrencilerin frekans değeri diğer gruplara oranla daha yüksek çıkmıştır. Bu bulgu sonucu literatürle örtüşmektedir.

Bir diğer bulgu sonucuna göre, öğrencilerin oyun oynama sürelerinin oyun tercihlerinde dikkate alınan faktörlere etkisi incelenmiştir. Öğrenciler oyun tercihlerinde oyun siteleri, arkadaş tavsiyesi, sosyal medya vb. faktörleri dikkate aldıkları görülmektedir. Bu bağlamda, öğrenciler dijital oyun oynama süreleri ile dikkate aldıkları faktörler incelendiğinde 1 saatten az, 1-2 saat arası ve 5 saatten fazla sürede oyun oynayan öğrencilerin oyun sitelerini dikkate aldıkları, 3-4 saat oyun oynayan öğrencilerin ise oyun tercihlerinde arkadaş tavsiyesini dikkate aldıkları görülmektedir. 3-4 saat süresince oyun oynayan öğrencilerin oyun tercihlerinde dikkate aldıkları faktörlerin frekans sıklıkları ise sırasıyla arkadaş tavsiyesi, sosyal medya ve oyun siteleri olarak ortaya çıkmıştır.

Bir diğer bulgu yorumuna göre, öğrencilerin çoğunlukla oynadıkları dijital oyun türlerinin sırasıyla aksiyon oyunları, eğitici ve spor oyunları, simülasyon ve dövüş oyunları olduğu ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin tercih ettikleri oyun türleri ile oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında 1 saatten az, 1-2 saat arası ve 3-4 saat arası sürelerde oyun oynayan öğrencilerin daha çok aksiyon oyunlarını oynadıkları, 5 saatten fazla oyun oynayan öğrencilerin ise simülasyon oyunlarını tercih ettikleri görülmüştür. Bu bulgu sonucuyla örtüşen (BTK, 2020) raporuna göre Türkiye'deki çocukların daha çok aksiyon oyunlarını oynadıkları ortaya çıkmıştır.

Öğrencilerin cinsiyetlerinin oyun bağımlılıklarına etkisinin incelendiği araştırma problemi sonucunda, cinsiyet değişkeninin öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarına etkisinin pozitif yönde anlamlı olduğu görülmüştür. Öğrencilerden elde edilen ortalama puanlar incelendiğinde bu farkın erkek öğrenciler lehine olduğu bulunmuştur. Literatür incelendiğinde, Korkmaz ve Korkmaz (2019) tarafından yapılan açıklamalara göre erkek öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri kız öğrencilere göre daha yüksektir. Benzer şekilde, Kolan ve Dinçer (2020) yılında yaptıkları çalışmada dijital oyun bağımlılık düzeyinin erkek öğrenciler lehine olduğu sonucuna ulaşmışlardır (Arslan, 2019). Küçük ve Çakır (2020) erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yanında saldırganlık düzeylerinin de yüksek olduğunu belirtmişlerdir (Güvendi, Tekkurşun-Demir & Keskin, 2019). Benzer sonuçlara ilişkin farklı çalışmalar da alanyazınına girmiştir (Gökçe Arslan & Seferoğlu, 2016; Horzum, 2011; İnal & Çağıltay, 2005; Kars, 2010; Kurtbeyoğlu, 2018). Bu durumun aksine Öncel ve Tekin (2015) yılında yaptıkları çalışmalarında öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu, kız öğrencilerin ise erkek öğrencilere oranla daha yüksek düzeyde oyun bağımlısı olduklarını belirtmişlerdir. Diğer yandan, bazı çalışmalarda da öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri ile cinsiyet faktörü arasında ilişki olmadığı belirtilmiştir (Şahin & Tuğrul, 2012; Taş, Eker & Anlı, 2014).

Dijital oyun oynayan öğrencilerin en çok kullandıkları BİT araçları incelendiğinde frekans değeri en yüksek aracın akıllı telefonlar olduğu görülmektedir. Bu bulguyu sırasıyla tablet, dizüstü bilgisayarlar

ve masaüstü bilgisayarlar takip etmiştir. Dijital oyun oynama sürecinde öğrencilerin kullandıkları BİT araçları incelendiğinde erkek ve kız öğrencilerinin büyük çoğunluğunun akıllı telefon kullandıkları ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda, literatürde de akıllı telefona sahip olan öğrencilerin oyunu gerçek hayatları ile ilişkilendirdikleri, oyun oynamayı bırakmadıkları, oyun oynamayı yapacakları başka etkinliklere tercih ettikleri görülmektedir. Bu durumun gelişen oyun sektörü ile doğrudan ilişkili olduğu ve geliştirilen mobil oyun uygulamalarının etkisinin büyük olduğu literatürde de tartışılmaktadır (Dinçer & Kolan, 2020). Kurtoğlu (2018) tarafından yapılan araştırmada ise katılımcıların çoğunluğunun oyun oynamak için akıllı telefon kullandığı ikinci en çok tercih edilen aracın ise tablet olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Cinsiyetin oyun türüne etkisinin incelendiği araştırma problemi sonucunda ise, erkek öğrencilerin çoğunluğunun aksiyon oyunlarını tercih ettikleri görülmüştür. Buna karşın, rol yapma oyunlarını tercih eden erkek öğrenci sayısının daha az olduğu sonucu bulgulara ortaya konmuştur. Benzer şekilde, kız öğrencilerin de çoğunlukla aksiyon oyunlarını oynadıkları görülmüştür. Bu durumun aksine kız öğrencilerin erkeklere oranla dövüş oyunlarını daha az tercih ettikleri ortaya çıkmıştır. İnal ve Çağıltay (2005) ilköğretim öğrencileriyle yürüttükleri çalışmalarında, kız öğrencilerin dövüş ve spor oyunlarının yerine bulmaca ve serüven oyunlarını daha çok oynadıklarını, erkek öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun ise dövüş ve spor oyunlarını oynadıklarını ifade etmişlerdir. Ulusoy (2008) yılında yaptığı çalışmada şiddet içerikli oyunların daha fazla tercih edildiğini, cinsiyete göre ise erkeklerin şiddet ve spor içerikli oyunları, kızların ise yaratıcı ve fantezi oyunlarını tercih ettiklerini ifade etmiştir. Kolan ve Dinçer (2020) tarafından yapılan araştırmada erkek öğrencilerin daha çok şiddet/dövüş, aksiyon/macera ve hız oyunlarını tercih ettiği ortaya çıkmıştır. Cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde, erkek öğrencilerin savaş ve aksiyon oyunlarına zaman ayırdığı kız öğrencilerin ise daha çok bulmaca ve eğitim içerikli oyun türlerine zaman ayırdığı sonucuna ulaşılmıştır (Yılmaz, 2008). Bu çalışma sonucunda da kız öğrencilerin sırasıyla aksiyon ve eğitsel içerikli oyunları tercih ettikleri görülmüştür. Taylan, Kara ve Durgun (2017) en çok tercih edilen oyun türü olarak aksiyon ve macera oyunları olarak bulgulanmıştır. Bu çalışma ile bulguların tutarlılık gösterdiği görülmektedir. Kız öğrencilerin spor oyunlarını daha az tercih etme durumları bu çalışmada ortaya çıkan bir diğer bulgu yorumudur. Özdemir (2021) 987 ortaokul öğrencisi ile yaptığı araştırmasında öğrencilerin en az tercih ettikleri oyun türünün de spor oyunları olduğunu vurgulamıştır.

Özetle, öğrencilerin oyun oynama sürelerinin ve cinsiyetlerinin oyun bağımlılığına, oyun tercihlerinde dikkate alınan faktörlere, oyun türlerine ve kullanılan BİT aracına etkisinin incelendiği çalışmada oyun oynama süresi arttıkça öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin arttığı gözlenmiştir. Cinsiyet değişkeni incelendiğinde ise, bu sonucun erkek öğrencilerin lehine olduğu görülmektedir. Oyun oynama süresi çoğunlukta olan ve 1-2 saat aralığında oyun oynayan öğrencilerin oyun tercihlerinde daha çok oyun sitelerini dikkate aldıkları bir diğer çalışma bulgusu olarak ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin dijital oyun türlerinde en çok aksiyon oyunlarını tercih ettikleri ikinci sırada ise erkek öğrencilerin spor oyunları kız öğrencilerin eğitici oyunları tercih ettikleri görülmüştür. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu dijital oyun oynama esnasında akıllı telefonlarını kullandıklarını belirtmişlerdir.

Araştırmacılara öneriler

Çalışmanın sınırlılıklar çerçevesinde amaçlı örnekleme yoluyla elde edilen örneklem grubu üzerinden yürütülen bu çalışmada incelenen değişkenlerin daha büyük örneklem gruplarında da uygulanması önerilebilir. Ayrıca bu çalışma çerçevesinde uygulanan analizler frekans değerlerine dayalı ve çoklu analiz teknikleri işe koşularak gerçekleştirilmiştir. Gelecekte yapılacak çalışmalarda ise farklı istatistiksel tekniklerin de işe koşulması önerilebilir. Ayrıca, öğrencilerin seçmiş olduğu oyun türleri üzerine derinlemesine nitel çalışmalar da yürütülebilir.

Ebeveynlere öneriler

Her bir oyun türünün sahip olduğu içerik, yaş kategorisi, oluşturabileceği riskler ve psikolojik olarak çocuğu nasıl etkileyebileceği hakkında farkındalık eğitimleri verilebilir. Çocukların dijital oyun oynamaları esnasında güvenliklerini tehdit edebilecek her türlü önlem alınmalıdır. Çocukların ad,

soyad, okul adı, adresi, fotoğraf gibi kişisel bilgilerini hiçbir kimse ile paylaşmaması gerektiğine ilişkin bilgi güvenliği farkındalığı sağlanmalıdır. Çocukların oynadıkları oyunlardan sonra davranışlarında farklılık, agresiflik fark ediliyor ise oyun türünün ve yaş uygunluğunun yeniden gözden geçilmesi önerilmektedir. Çocuğun günlük rutinlerini aksatarak sürekli oyun oynama isteği, ödevlerini yapma davranışını erteleme, yemek yemeyi unutma ve arkadaşlık ilişkilerinde kopukluk gözleniyorsa ebeveynin uzman desteği alması önerilmektedir. Ebeveynler dijital ortamda uzun süreli dijital oyun oynayan çocuklarına dijital oyunlar ve gerçek hayat dengesini kurmaları yönünde farkındalık sağlamaları önerilebilir. Ayrıca, gerçek hayatta pek çok etkinliğin de var olduğu anlatılarak çocukları ile birlikte doğa yürüyüşü, park, müze, tiyatro ve spor aktiviteleri yapmaları tavsiye edilir.

Kaynakça

- Aksakallı G. (2022). *Dijital oyunlarda sosyal ve psikolojik riskler ve oyuncu psikolojisi*. <https://www.guvenliweb.org.tr/haber-detay/dijital-oyunlar-kitabinda-bolum-yazarlari-dijital-oyunlarla-ilgili-neler-soyluyor> adresinden 4 Temmuz 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Al-Kord, N. Y. M. (2016). *Facebook ortamındaki dijital oyunların bağımlılığına etki eden demografik faktörler*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Arslan, A. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas ili örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 63-80.
- BTK, 2020. Dijital Oyunlar Raporu. 2 Kasım 2021 tarihinde <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar içinde* (ss. 2-18). Ankara: Pegem Akademi.
- Dedeler-Kenar, M. (2022). *Dijital oyunlar ve siber zorbalık*. <https://www.guvenliweb.org.tr/haber-detay/dijital-oyunlar-kitabinda-bolum-yazarlari-dijital-oyunlarla-ilgili-neler-soyluyor> adresinden 4 Temmuz 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Demir, G. T., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sportmetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.
- Demirer, V., Cintaş, Y. & Sünbül, A. M. (2011). The relationship between primary school students' computer-internet usage and reading habits: Sample of Konya. *Elementary Education Online*, 10(3), 20-40.
- Diğer, B. & Kolan, H. İ. (2020). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile sorumluluk davranışı arasındaki ilişki. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(6), 2319-2330.
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Demet Yayınları.
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2014). Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *PloS one*, 9(4), 87943.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler*. Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.
- Ergür, G. (2015). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimlerinin ve benlik saygı düzeylerinin incelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Evcin, S. (2010). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimine etkisinin incelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Garris, R., Ahlers, R. & Driskell, JE (2002). Oyunlar, motivasyon ve öğrenme: Bir araştırma ve uygulama modeli. *Simülasyon ve oyun*, 33(4), 441-467.
- Gelibolu, M. F. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama*, (Der. M. A. Ocak), Pegem Akademi Yayıncılık: Ankara.

- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005) *Video game addiction: does it exist?* Handbook Of Computer Game Studies. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston: MIT Press.
- Griffiths, M.D. (2005). *The therapeutic value of video games*. Handbook of Computer Game Studies. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston: MIT Press.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2005). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87-96.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). An analysis of video game addiction levels among secondary school students according to several variables. *Dicle University Journal of Ziya Gökalp Faculty of Education*, 23(14), 419-435.
- Gökçearslan, Ş., & Seferoğlu, S. S. (2016). The use of the Internet among middle school students: Risky behaviors and opportunities. *Kastamonu Education Journal*, 24(1), 383-404.
- 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., & Hazar, M. (2017). Digital game addiction scale for children çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal Of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005, April). Turkish elementary school students' computer game play characteristics. In *BILTEK 2005 International Cognition Congress* (pp. 27-29).
- Joanneum, F. H. (2002). Game based learning in universities and lifelong learning. 24 Mayıs 2022 tarihinde https://scholar.google.com/scholar?hl=tr&as_sdt=0%2C5&q=Game+based+learning+in+universities+and+lifelong+learning.&btnG= adresinden erişilmiştir.
- Karasar, N. (2006). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel yayın Dağıtım.
- Kars, B. G. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Ölçme Ve Değerlendirme Bilim Dalı, Tokat.
- Keskin, B. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, T.C. Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Küçük, Y. & Çakır, R. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Turkish Journal Of Primary Education*, 5(2), 133-154.
- Koçak, H., & Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreci üzerine anket (Kütahya örneği). *Dumlupınar University Journal of Social Sciences*, Özel sayı, 21-32.
- Kodaman, U., & Dinç, M. (2016). *Teknolojiye bağımlı yaşama!*. İstanbul: Kültür Sanat Basımevi
- Korkmaz, Ö., Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812.
- Köse, Z. (2014). *13-14 Yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması (Kütahya İli Örneği)* (Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar
- Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar. M.A Ocak (Ed), *Eğitsel dijital oyunlar* içinde (ss. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.

- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Demographic characteristics relationship between game addiction of middle school students* (Doctoral dissertation, Master's thesis, Institute of Educational Sciences, Bahçeşehir University, İstanbul, Turkey).
- Lemmens J. S., Valkenburg P. M., Peter J. (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol*, 12(1), 77-95.
- Malta, E. (2010). *İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Mikuska, J., & Vazsonyi, A. T. (2017). Developmental links between gaming and depressive symptoms. *Journal of Research on Adolescence*, 28(3), 680-697.
- Mustafaoğlu R., Yasacı Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2022). *Dijital oyunların çocuklar ve ergenlerin gelişimi ve sağlığı üzerine etkileri*. <https://www.guvenliweb.org.tr/haber-detay/dijital-oyunlar-kitabinda-bolum-yazarlari-dijital-oyunlarla-ilgili-neler-soyluyor> adresinden 4 Temmuz 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Öz, M. (2009). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel performansına etkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 25(25), 21-33
- PricewaterhouseCoopers [PwC]. (2022). *Küresel eğlence ve medya görünümü perspektifleri*. https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/insights-and-perspectives.html?84408523_page=7 adresinden 4 Temmuz 2023 tarihinde erişilmiştir.
- Prensky, M. (2001). Eğlence, oyun ve oyunlar: Oyunları çekici kılan nedir? *Dijital oyun temelli öğrenme*, 5(1), 5-31.
- Rideout, V., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M 2: Media in the lives of 8- to 18-year-olds*. Menlo Park, CA: Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şengül, C., & Büber, A. (2016). Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi. *Türkiye Psikiyatri Derneği Sürekli Eğitim/Sürekli Mesleki Gelişim Dergisi*, 6(3), 175-178.
- Taş, Ş., Eker, H. & Anlı, G. (2014). Ortaöğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction ve Cyberbullying*. 1(2), 37-57.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z. & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- TDK, (2020). "Oyun" <http://sozluk.gov.tr/> adresinden 21 Aralık 2020 tarihinde erişilmiştir.
- Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Adana.
- Yau, Y. H. C., Crowley, M. J, Mayes, L. C. & Potenza, M. N. (2012). Are internet use and video-game-playing addictive behaviors? Biological, clinical, and public health implications for the youth and adults. *Minerva Psichiatri*, 53(3), 153-170.
- Yılmaz, B. (2008, Mayıs). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. 6. International Educational Technology Conference, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Summary

The digital game sector, where large investments are made, and the usage area of various digital game environments have increased. At this point, factors such as the ease of access to virtual gaming environments, parents' directing their children to digital games due to time problems, and the rapid increase in Internet use by individuals in early childhood (0-6 age group) are some of the factors that increase the tendency towards digital games (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018). When the literature on digital games was examined, it was seen that different classifications were made, and digital game categories were revealed in various studies. Gelibolu (2013) categorized game genres into seven headings: action games, educational games, adventure games, action-adventure games, role-playing games, simulation games, strategy games, card-board games, and puzzle-brain games. Kukul (2013) stated that digital games can be classified according to the technology, number of players, and content of the game. In 2020, the report [Information and Communication Technologies Authority (BTK), 2020] analyzed the most played game genres in Turkey, such as action adventure, puzzle, racing, sports, strategy, simulation, card games, and role-play. In contrast, digital game addiction has been considered in the literature and is expressed as behavioral addiction (Kodaman & Dinç, 2016). Addictive behaviors that are repetitive, excessive, compulsory, uncontrollable, often experienced as loss of control, and repeated despite knowing the consequences. Over time, individuals may enjoy this behaviour less and repeat this behaviour frequently in order to have a higher intensity effect (Griffiths, 2005; Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009; Yau, Crowley, Mayes, & Potenza, 2012). Research on digital gaming has revealed that cognitive performance decreases as the time spent playing digital games increases and that male students are more addicted to computer games than female students. Additionally, studies have shown that parental attitudes affect students' addiction levels. Therefore, within the framework of this study, we aimed to examine the genres of games preferred by secondary school students in this process, the ICT tools they use, and the factors they take into account in their game preferences in the context of gender and game playing time by revealing the relationship between students' digital game addiction and gender and game playing time.

Method

This study is a comparative study within the framework of the descriptive survey model. It is a research approach that aims to describe a situation that existed in the past or present (Karasar, 2006). In this study, the digital game addiction of secondary school students was analyzed within the framework of a descriptive survey and comparison model. It consists of 335 secondary school students who are continuing their education in different regions of Turkey (Black Sea, Central Anatolia, and Mediterranean) and selected through purposive sampling. The data collection tool used in this study was the Digital Game Addiction Scale for Children, developed by Hazar and Hazar (2017). Frequency distributions of the answers given to the relevant questions in the demographic information section of the measurement tool, which allows students to make multiple choices, are presented. On the other hand, the independent samples t-test, Kolmogorov-Smirnov normality test, and Kruskal-Wallis H test were applied to the dataset.

Findings

In this section, the most preferred information and communication technology tool while playing digital games was smartphones by 21% of the students. On the other hand, 191 students chose "Action games", "Fighting games" preferred by 95 students, 103 students preferred "Sports games", "Simulation games" preferred by 96 students, and "Strategy games" preferred by 73 students. When the options related to the average daily digital game playing time of the students and the genres of digital games were examined, the most preferred game genre of the students who played games for more than five hours was the simulation game. The relationship between the factors that students consider in their digital game preferences (friend recommendation, websites, social media, etc.) and playing time. It was observed that 47 of the 116 students' average daily digital game playing time as "less than 1 hour" preferred digital games from game websites, and 43 of them preferred digital games with the recommendation of friends. According to gender, digital game addiction favors male

students. It was seen that there is a significant relationship was observed between the daily ICT tool usage time of the students and their digital game addiction [$\chi^2=99.37$, $p<0.05$]. When the mean scores of the groups were examined, it was revealed that the highest mean was in favor of the group of students who played digital games for more than 5 hours ($\bar{x}=296,15$).

Discussion and Results

When the effect of students' game playing time on game addiction was examined, the digital game addiction levels of students who played games for more than 5 hours were higher than the other groups. According to the results obtained from the studies examining the relationship between game addiction and game playing times; as the time spent playing digital games increases, the level of digital game addiction also increases (Demir & Cicioğlu, 2019; Gökçearsan & Durakoğlu, 2014; Koçak & Köse, 2014; Kurtbeyoğlu, 2018). When the factors that students take into account with digital games playing times are examined, it is seen that students who play games for less than 1 hour, between 1-2 hours and more than 5 hours considering game sites, while students who play games for 3-4 hours take into account the recommendation of friends in their game preferences. Students mostly play action, educational and sports, simulation, and fighting games. As a result of the effect of students' gender on their game addiction was positively significant in favor of males. Smartphones are tools that students mostly use while playing games. In summary, it was observed that as game-playing time increased, students' digital game addiction levels also increased. Another finding of the study was that students who mostly played games for 1-2 hours consider game sites more in their game preferences.