



ADİYAMAN ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ DERGİSİ  
ISSN: 1308–9196 / e-ISSN:1308-7363

Yıl : 16 Sayı : 45 Aralık 2023

Yayın Geliş Tarihi: 09.10.2023 Yayına Kabul Tarihi:10.12.2023

DOI Numarası: <https://doi.org/10.14520/adyusbd.1373324>

Makale Türü: Araştırma Makalesi / Research Article

Atf/Citation: Çoşkun, Ş. ve Kılıç, M. (2023). Serbest Zamanların Karanlık

Yüzü: Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sapma İlişkisi. *Adiyaman Üniversitesi*

*Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (45), 768-801.

## SERBEST ZAMANLARIN KARANLIK YÜZÜ:

### DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE SAPMA İLİŞKİSİ

Şeyma ÇOŞKUN\*      Metin KILIÇ\*\*

#### Öz

*Bu araştırma sapkın serbest zaman olgusunun yaşam kalitesi ile olan negatif ilişkisini ortaya koymayı ve tahammül edilebilen sapkın serbest zaman aktivitesi olarak dijital oyun oynama bağımlılığının sapma ile ilişkisini amaçlamaktadır. Araştırma, sapkın serbest zaman olgusunu “karanlık yüz” metaforuyla ele alarak, hem olumlu ve olumsuz yönlerine değinmeyi hem de görünmeyen, perdenin arkasında kalan yönünü ortaya çıkarmayı hedeflemektedir. Araştırmanın bulguları kapsamında dijital oyun oynama sıklığı ile serbest zaman yoksunluğu arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmaya göre pandeminin de etkileriyle birlikte bilgisayar başında geçirilen sürelerin artması dijital oyun bağımlılığını tetikleyen bir diğer unsur olarak ortaya çıkmaktadır.*

**Anahtar Kelimeler:** *Oyun bağımlılığı, Tahammül edilebilen sapkın serbest zaman, Serbest zaman yoksunluğu.*



\* [symcskn53@gmail.com](mailto:symcskn53@gmail.com), Düzce/Türkiye



\*\* Doç. Dr. Düzce Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü,  
[metinkilic@duzce.edu.tr](mailto:metinkilic@duzce.edu.tr), Düzce/Türkiye

## THE DARK SIDE OF LEISURE TIME: DIGITAL GAME ADDICTION AND DEVIATION RELATION

### *Abstract*

This research aims to reveal the negative relationship between deviant leisure time and quality of life and the relationship between addiction to playing digital games as a tolerable deviant leisure activity and deviance. By addressing the phenomenon of deviant leisure via the metaphor of the "dark side" the research aims to touch upon its positive and negative aspects and to reveal behind-the-scenes features. Findings suggested that there was a significant relationship between the frequency of playing digital games and lack of leisure time. According to the research, the increase in time spent in front of the computer combined with the effects of the pandemic emerges as another factor triggering digital game addiction.

**Keywords:** Digital game addiction, Tolerable deviant leisure time, Leisure time deprivation.

### 1. GİRİŞ

Serbest zaman, insan yaşamının her dönemine yerleşmiş, bireysel ve toplumsal gelişmişlik ve yaşam kalitesi gibi birbiriyle bağlantılı konuları içeren bir kavramdır. Uygun etkinlikler seçildiğinde ve zaman kaliteli değerlendirildiğinde, yaşam kalitesinin artması söz konusudur. Böylelikle bireylerin ve toplumların yaşamına, sıradan ve sistemli serbest zaman etkinliklerinin dengeli bir biçimde yerleştirilmesi gerekir (Arslan, 2011: 2-7). Serbest zamanın doğru kullanımı ile bireyin davranış, tutum ve isteklerinde istendik davranışlar meydana getirebilmek söz konusu olduğundan serbest zaman bu anlamda sadece bireyler için değil onların oluşturduğu toplumlar için de önem taşımaktadır (Kılıç, 2016: 52).

Bu önemi ortaya koyarken Fincham, (2018:16) çalışma zamanının ötesinde toplumsal varoluş için, bu zamanın keyfini çıkarma, eğlenme ve yenilenme olması gerektiğinin altını çizmektedir. Fakat yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik durum gibi çeşitli faktörlerin de etkisiyle günümüzde serbest zamanların planlanması istenilen düzeyde gerçekleşmemektedir. Serbest zamanların istenilen seviyede planlanamamasının sonucunda “serbest zaman yoksunluğu”nun ortaya çıktığını belirtmek gerekir (Kılıç, 2019a: 7). Dolayısıyla bu yoksunluk serbest zamanın yok olmasına da zemin hazırlamaktadır. Bu bağlamda “karanlık yüz” betimlemesi; serbest zamanların iyi olma, yenilenme, gelişim gösterme haline referans veren yapısına karşın farklı bir tarafının olduğuna dikkat çekmektedir. Karanlık metaforu, yalnızca negatif anlamlar içermeyip, aynı zamanda “görünmeyen” tarafı betimlemektedir. Bu ifade serbest zamanların suça meyil gösteren aktiviteleri tanımlamakla kalmayıp, pozitif serbest zaman aktivitelerinin çerçevesinin de oluşmasında etkin rol almaktadır (Williams, 2009). Bu yönüyle sapkın serbest zamanın ne olduğu önemlidir. Özellikle “tahammül edilebilen sapkın serbest zaman” aktivitelerinin sınırlarını belirlemek sapkın serbest zaman aktivitelerinin çözümlenmesine de yarar sağlamaktadır. Araştırmamızın temel amacı sapkın serbest zaman perspektifinden tahammül edilebilen sapkın serbest zaman tanımlaması yapabilmek ve bir örnek olarak dijital oyun bağımlılığını mercek altına almaktır.

### **1.1. Sapkın Serbest Zaman**

Serbest zamanın bilimsel anlamlandırılması uzun yıllar pozitif fayda bağlamında ele alınmakta fakat son zamanlarda serbest zamanın karanlık yüzü diye tabir edilen sapkın serbest zaman aktivitelerinin, normal serbest zaman uygulamalarını şekillendiren kuralların nasıl işlediğinin daha iyi anlaşılmasına katkıda bulunması yönüyle önem kazanmaktadır. Sapkın serbest zamanı anlayabilmek adına sapkının ne olduğunu analiz etmekte fayda vardır. Genel

anlamıyla sapkınlık, suç işleme eğilimi, homoseksüellik, akıl hastalığı ve benzeri türden bir davranış türünde ya da insanda içkin bir şey, bir özellik olarak görülmüştür (Kılıç, 2020: 3).

Becker “etkileşimci sapkınlık” kuramı ile sapkınlığı, kolektif bir eylem olarak gördüğümüzde insanların, bu eyleme iştirak eden diğerlerinin de tepkilerini dikkate alarak hareket ettiğini öne sürmektedir. İnsanlar yaptıkları şeylerin arkadaşları tarafından nasıl değerlendirileceğini ve bu değerlendirilmenin kendi itibarlarını ve konumlarını nasıl etkileyeceğini dikkate almaları söz konusudur (Becker, 2017: 221). Dolayısıyla sapkın davranışların bireysel psikolojiden çok kolektif bilinç üzerinden kendini var etmesine işaret etmektedir.

Becker (2017: 222) neyin sapkın olduğu konusunda çoğu zaman aktörlerin kendilerinin anlaşmazlık içinde olduklarını ve çoğu zaman da davranışın sapkın niteliğinden kuşku duyduklarını ifade eder. Bu durum sapkınlık tanımının karmaşık yapısını ortaya koymaktadır. Ama Stebbins ve arkadaşları (2006:3), Becker’e benzer bir şekilde toplumun ahlaki yapısına aykırı davranışlar olarak sapkınlığı izah etmektedirler. Williams’a göre (2009: 13) birden çok açıdan eleştirel bir şekilde değerlendirildiğinde sapkın serbest zaman aktivitelerinin bazıları patolojik, tehlikeli, suç teşkil eden veya ahlaka aykırı olarak tanımlanmayı gerektirebilirken, diğerleri bunu yapmayabilir. Ona göre sapkın serbest zaman vardır, ancak bilim insanları bunun kapsamı ve karmaşıklığı konusundaki farkındalıklarını genişletmelidir.

Nitekim Williams sapkınlığın her zaman görüldüğü gibi olmadığını, yaratıcı, canlandırıcı, eğlenceli ve hatta insani bağları ve maneviyatı güçlendirebileceğine dahi dikkat çekmektedir. Bu bağlamda sapkın davranışların serbest zamanla olan ilişkisini incelerken Kılıç (2020) sapkın serbest zamanı; “tahammül edilebilen sapkın serbest zaman” ve “tahammül edilemeyen sapkın serbest zaman” olarak iki biçimde ele alarak kavramsallaştırmıştır. Ciddi serbest zaman

aktivitelerinin ciddiyet, önem ve dikkat içermesi bakımından, sapkın olarak nitelendirilebilecek aktivitelerden sıyrılmasına işaret etmektedir. Kılıç (2022: 28), bu sapkın serbest zamanın iki türünü de gündelik (sıradan) serbest zamanın içinde konumlandırmaktadır.

#### Tahammül Edilebilen ve Tahammül Edilemeyen Sapkın Serbest Zaman

Sapkın davranışların serbest zamanla olan ilişkisini incelerken sapkın serbest zaman; “tahammül edilebilen sapkın serbest zaman” ve “tahammül edilemeyen sapkın serbest zaman” olarak iki biçimde ele alınmaktadır. Hukuki müeyyide gerektirmeyen ancak sosyal düzen kurallarından din, ahlak ve görgü kurallarına aykırı olan bazı aktiviteler tahammül edilebilir sapkın serbest zaman aktivitesi içerisine girerken, hukuk kurallarına aykırı olanlar tahammül edilemez sapkın serbest zaman aktiviteleri içerisindedir (Kılıç, 2020).

Modern toplumda meşru sapkın serbest zaman etkinliği olarak görebileceğimiz en yaygın etkinlik türlerinden olan elektronik oyunlar, şans ve iddia oyunları, insanlara heyecan, adrenalin ve geçici mutluluk sağlarken, onların kişisel ya da toplumsal gelişimine hiçbir katkı sağlamadığı düşünülmektedir (Kılıç, 2020: 5). Bu tür sapkın serbest zaman etkinlikleri geniş kitlelerin “serbest zaman yoksunluğu” nu (Kılıç, 2019b) arttıran alanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu türden sapkın aktiviteler (içki, kumar vb.) bazı toplumlarda inanç ve sosyal değerlere aykırı olmasına rağmen, sosyal alanda görünürlükleri çok olmadığı için tahammül edilebilir serbest zaman aktiviteleri içerisinde sınıflandırılır (Kılıç, 2020). Bu bağlamda dijital oyun oynama aktivitesi de tahammül edilebilir serbest zaman sınıfına girmektedir.

Tahammül edilemez sapkın serbest zaman aktivitelerinin özellikle hukuki yaptırımlarla belirginleştirebiliriz. Kılıç (2020: 6) tahammül edilemez sapkın aktiviteleri; hırsızlık, uyuşturucu alma, duvar yazısı, izinsiz gösteri, yasaklanan

türden kumar, ensest, tecavüz, çetelere katılma, trafik kurallarını yok sayarak kamuya açık alanlarda araba, motor yarışları/gösterileri yapmak gibi aktivitelerle örneklendirmiştir. Güvenlik önlemleri alınmamış bir şekilde kaya tırmanışı, yapım aşamasında olan bir köprünün en uç noktasına hiçbir güvenlik önlemi almadan tırmanmak gibi aktiviteler aşırı uçlardaki tahammül edilemez sapkın serbest zaman aktivitelerine örnek olarak verilebilir. Aşırı davranışların haz, tatmin, adrenalin ve eğlence amacıyla serbest zaman aktiviteleriyle kesiştiği noktada tahammül edilemez sapkın serbest zamandan söz edebilmekteyiz.

## 1.2. Eğlence ve Dijital Oyun Kavramı

### 1.2.1. Eğlence kavramı

Serbest zamanın, çalışma zamanından arta kalan zaman olduğu dönemde eğlence olarak serbest zaman ikincil öneme sahip olsa da eğlence kavramı gündelik yaşamda ve bilimsel alanda etkisini göstermeye başlamıştır (Aydoğan 2019: 124). Eğlence; yerine, zamanına, bireyin kişisel özelliklerine ve toplumsal durumlara göre şekillenen temelde haz ve mutluluk amacı barındıran bir eylem biçimidir. Eğlence, kendi rutinine sahip olsa da rutini bozmaya eğilimli bir yapıda olmasıyla dikkat çekmektedir (Fincham, 2018). Bu yapıyla eğlencenin kendi içinde sapkınlık ruhunu da barındırdığı söylenebilir.

Martha Wolfenstein, Amerikan kültüründe özellikle 2. Dünya savaşından sonra “eğlence ahlakı” denen bir yaşam biçiminin ortaya çıkışından bahsetmektedir. Eğlencenin modern dönemde tabu olmanın aksine zorunlu bir etkinlik olma eğilimine girdiğini ve sıradan insanın “aşırı eğlenme” den dolayı suçluluk hissetmek yerine eğlenmediğinde utandığını belirtmektedir. Haz verici aktivite olarak eğlencenin sosyal yönü ve ahlaki amacı zamanla değişim göstermiştir. Sosyal ortaklıktan bireyselliğe geçişin, entelektüel ve ahlaki amacından rekabete geçişinin oyun kavramıyla temsil edildiği söylenmektedir (Aydın, 2019).

### 1.2.2. Oyun ve dijital oyun kavramı

Oyun, çağımızın eğlence anlayışında büyük alan kaplamaktadır. Oyunun kökeni ve esasları fazla yaşam enerjisini atmanın bir yolu olabildiği gibi bazılarında da birtakım “taklitçi içgüdü” tatmin etmek ya da basitçe rahatlama ihtiyacı şeklinde tanımlanabilir (Huizinga, 2018). Dijital oyun (video game) kısaca; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve serbest zaman aktivitesi olarak tanımlanabilmektedir (Dijital Oyunlar Raporu, 2019: 7). Teknolojik gelişmelerin artması ve internete erişimin kolaylaşması, oyun alanlarının yetersizliği gibi temel nedenler dijital oyunlara yönelmede etkili olmaktadır. Dijital oyunlara yönelik bu ilgi artışı sektörün genişlemesine katkı sağlamaktadır. Öyle ki Türkiye Oyun Sektörü Raporu’na göre; 2020’nin ilk çeyreğinde startup’lar toplam 19 milyon dolarlık yatırım alırken bu miktar üçüncü çeyreğinde 45.8 milyon dolara yükselmiştir (DOÇSR, 2021). Bu durum özellikle pandeminin dijital oyunlara yönelmede ne kadar etkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Eğlence pratiklerinde önemli yer edinen dijital oyunları, ciddi serbest zaman ya da amatör serbest zaman aktivitesi bağlamında e-spor faaliyetleri olarak da tanımlamak mümkündür. E-spor’u tanımlamak gerekirse; E-spor (elektronik spor), takımlar halinde ya da birey olarak, farklı içerik dallarında, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformlarıdır (Dijital Oyunlar Raporu, 2019: 12).

### 1.2.3. Dijital oyun bağımlılığının doğası ve yapısı

Dijital oyun bağımlılığını anlamak için sanal dünyada ve oyun dünyasında gerçekleşen gelişimi de incelemek önemlidir. 1980’lerde çoğunlukla tek

oyunculu oyunları oynamak mümkünken ve oyunlar bir makineye karşı oynanmaktayken; oyunu kazanmak da genel itibarıyla iyi bir el-göz koordinasyonuna sahip olmak anlamına gelmekteydi (Nazlıgül ve ark., 2018: 15). Fakat 1990'lardan sonra ise tek oyunculu oyunlardan birden fazla katılımcının olabildiği oyunlara, farklı ekipmanlara sahip olabilmeye ve daha gelişmiş teknolojik aletler aracılığıyla çevrimiçi dünyada geçen bir oyun deneyimine geçilmiştir.

Özellikle pandemi döneminde bireylere alternatif bir aktivite alanı sunan video oyunları, geçirilen zamanın artmasıyla bir alışkanlık halini almakta, zamanla da ciddiyetini artırarak bağımlı davranışa evrilmektedir. Oyun oynama davranışı giderek daha fazla bireyi özellikle de genci kendine çeken bir alan olmaya başlamakta, toplumsal bir olgu olarak kendine yer edinmektedir.

Türkiye'de nüfusun 84.7 milyon düzeyinde olduğu, 36 milyonu aşkın mobil oyuncu bulunduğu ve yaklaşık 880 milyon dolar oyuncu hasılatı gerçekleştiği dikkate alındığında; Türkiye pazarı ve kişi başına oyun harcamalarının önümüzdeki 5 yıllık süreçte hızla büyümeye devam edeceği düşünülmektedir (DOÇSR, 2021: 5). Bu bağlamda bilgisayar oyun piyasasına yatırımların giderek artması dijital oyunlara olan talebin ciddiyetini ortaya koymaktadır.

### **Bağımlı Davranış Olarak Oyun**

Dijital Oyun sektöründe, 2020'de tüm dünyayı sarsan pandemi süreciyle birlikte benzeri görülmemiş bir büyüme yaşanmıştır ve günümüzde de bu eğilim artarak devam etmektedir. Pandemi nedeniyle evde kalma süresi uzadıkça insanların oyun oynama süreleri de artmış ve anlık kullanıcı sayısı birçok oyun platformunda tüm zamanların rekoru kırılmıştı ( DOÇSR, 2021: 5). Bu durum internet kullanımının oyun oynama pratiğiyle birleşmesiyle bir bağımlı davranış olarak internette oyun oynama bozukluğu şeklinde karşımıza çıkmaktadır.



İnternette oyun oynama bozukluğunu tanımlayabilmek için Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'nda 9 ölçüt sunulmuştur: (1) zihnin internet oyunları ile meşgul olması, (2) internette oyun oynama eylemi gerçekleşmediğinde içe çekilme belirtileri gösterme, (3) internette oyun oynanan zamanın arttırılmasına ihtiyaç duyma (tolerans geliştirme), (4) internet oyun oynamayı kontrol etmeye yönelik başarısız girişimlerde bulunma, (5) internette oyun oynama dışındaki hobilere ve aktivitelere karşı ilgiyi kaybetme, (6) psikososyal problemlerin farkında olunmasına rağmen aşırı şekilde internette oyun oynamaya devam etme, (7) aile üyelerini, terapisti ve diğerlerini internette oyun oynama miktarı hakkında kandırma, (8) olumsuz ruh halinden kaçmak için internette oyun oynama ve (9) internette oyun oynama sebebiyle önemli bir ilişki, iş, eğitim ya da kariyer kaybı olarak aktarılmaktadır (Akt: Nazlıgül ve Yılmaz, 2019: 100).

Dijital oyunlara bağımlılığın artması, kişinin sosyal faaliyetlerinde ve kişilerarası iletişimde azalmalara neden olmaktadır. Bu durum bir süre sonra bireyin çevresi tarafından tepki görmesine ve dışlanmasına kadar giden olayların yaşanmasına yol açmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunlarda geçirilen süreler göz önünde bulundurulduğunda bu alanda yapılan çalışmaların اهممىyeti artmaktadır.

Örneğin Orak ve arkadaşlarının (2021) üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine yönelik çalışmalarında; yaş, geçirilen vakit, aylık gelir, cinsiyet, oyun türü, oyun platformu değişkenlerine göre inceleyerek, bu değişkenlerin dijital oyun bağımlılığı boyutlarından duygu, aşırı odaklanma ve yoksunluk alt boyutları ile karşılaştırılması yapılmıştır. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin yapılan birtakım çalışmaların alan yazındaki önemi vurgulanmaktadır.

## 2. YÖNTEM

Araştırmada, temsil gücü olan profili ortaya çıkarma amacıyla, bağımlılık düzeyi ve bağımlılık farkındalığı, serbest zaman yoksunluk düzeyini tespit etmek amaçlanmaktadır. Bu araştırmada değişkenleri kesin olarak ölçmeye ve genel nedensel açıklamalara bağlı olan hipotezleri test etmek üzere nicel yöntem kullanılmıştır.

### 2.1. Araştırmanın evreni ve örneklem

Araştırmanın evrenini herhangi bir bölgede yoğunlaşmaksızın Türkiye çapında tüm 14 yaş ve üzerindeki kişiler oluşturmaktadır. Temsil edilen örneklem araştırmanın geçerliliği ve güvenilirliğini artırmak bağlamında önemlidir. Bu bağlamda yaşa göre dağılım yoğunluğu 14-35 yaş aralığında sınırlandırılmıştır. Araştırma toplamda 450 kişinin katılım sağladığı bir araştırmadır. Veriler göz önünde bulundurulduğunda güvenilirlik ilkesi gereği katılımcıların verdiği cevaplar incelenmiş, araştırmanın nesnellliğini korumak amacıyla 450 kişinin anketi de geçerli sayılmıştır. Kişisel bilgiler de dâhil olmak üzere pek çok soruda geçerliliği gözetmek amacıyla birbiriyle bağlantılı sorulara yer verilerek katılımcıların cevaplarının güvenilirliği sağlanmıştır. Araştırmanın amacı doğrultusunda örnekleme elektronik ortamda rastgele katılım yoluyla ulaşılmış, çevrimiçi Google anket formunu doldurarak katılım sağlamışlardır.

### 2.2. Veri toplama araçları

Araştırmanın soruları Google forumlar üzerinden anket formuna dönüştürülmüştür. Bu anket formu demografik sorular da dâhil olmak üzere toplamda 83 soru içermektedir. Anket kapalı uçlu ve yarı uçlu sorulardan oluşmaktadır. Anketin soruları yoksunluk, kontrol güçlüğü, işlevsellikte bozuma, sosyal izolasyon temalı bağımlılık ölçeği geliştirilerek oluşturulmuştur. Anket

formu 3 bölüm olarak oluşturulmuştur. Birinci bölüm demografik ve kişisel bilgilere, ikinci bölümde ise çoktan seçmeli sorulara yer verilmiştir. Anketin üçüncü kısmında ise 5'li likert ölçeği yer almaktadır. Likert tipindeki derecelenmeler; "Hiçbir zaman", "Nadiren", "Bazen", "Sık sık", "Her zaman" şeklindedir.

### **2.3. Verilerin toplanması ve verilerin analizi**

Araştırmancın ilk anketi 3 Temmuz 2021 yılında son anketi ise 28 Mart 2022 yılında doldurulmuştur. Araştırma Temmuz 2021- Mart 2022 tarihleri aralığında gerçekleştirilmiştir. Dönemin pandemi şartlarından dolayı araştırmancın veri toplama sürecinde katılımcılar ile temas edilmemiştir. Çevrimiçi link oluşturularak katılımcılara dağıtılmış, tesadüfi örnekleme ulaştırılmıştır. Araştırmaya katılımda gönüllülük esas alınmıştır. Anketin toplamda 450 kişiye ulaşması 9 ay sürmüştür. Araştırma problemi bağlamında hedef grubu bünyesinde barındıran birçok sosyal medya fenomeni tespit edilmiş, süreç boyunca her biri takip edilmiştir. Araştırmancın anketi Twitch platformundaki toplamda 19 yayıncıyla paylaşılarak destek talep edilmiştir. Bu yayıncılardan biri nispeten daha ünlü bir fenomen olmak üzere toplamda 7 tanesi anketin yayılmasına destek vermiş, diğerleri ise linkin güvenilir olmayacağına, izleyicilerin ekrandan ayrılma ihtimaline veya çeşitli nedenlerden dolayı destek vermeyi reddetmiştir. Aynı zamanda anket formunun linki Discord uygulamasındaki 10'dan fazla topluluk sunucusunda paylaşılarak gönüllü şekilde katılım sağlanmıştır. Ayrıca söz konusu örnekleme birebir oyun oynama aracılığıyla katılımcılara bizzat iletilerek de ulaşılmıştır. Kişilerin ankete katılması ve nesnel cevaplar elde etme noktasında araştırmancın sürecinin başında güvensizlik, araştırmaya katılmak istememe, anketi tamamlamadan yarım şekilde doldurma, tüm sorulara aynı cevapları verme gibi sınırlılıklar gözlemlenmiştir.

Anket uygulandıktan sonra bilimsel araştırma yöntemleri çerçevesinde bütün sorular kapalı uçlu hale getirilmiştir. Anket soruları bağımlı ve bağımsız değişken ilişkileri gözetilerek oluşturulmuştur. Verilerin analizinde istatistik programı olan SPSS programı kullanılmıştır. SPSS programı aracılığıyla araştırmanın verilerinden frekans tabloları oluşturulmuş ve Ki-kare analizleri yapılmıştır.

#### **2.4. Araştırmanın hipotezleri**

1. Dijital oyun bağımlılığı ile iddia ve şans oyunları arasında ilişki vardır.
2. Cinsiyet ile bağımlılık arasında ilişki vardır.
3. Dijital oyun oynama sıklığı ile serbest zaman yoksunluğu arasında ilişki vardır.
4. Oyun bağımlılığı ile aile yapısı arasında ilişki vardır.
5. Pandemi dönemi ile oyun bağımlılığı artışı arasında ilişki vardır.
6. Yaş ile serbest zaman yoksunluğu arasında ilişki vardır.

### **3. BULGULAR**

#### **3.1. Katılımcıların sosyo-demografik özellikleri**

Araştırmaya katılan 450 görüşmecinin cinsiyetinin, %40'ını kadınlar, %60'ını ise erkekler oluşturmaktadır. Katılımcıların yaş dağılımlarını; %36,7'lik oranla 15-18 yaş arasındaki bireyler oluştururken, %21,8'lik oranla 22-25 yaş arası bireyler oluşturmaktadır. Araştırmanın en az katılımcı yaş grupları ise toplamda %3,4'lük oranla 29 yaş ve üzeri oluşturmaktadır.

Katılımcıların eğitim durumları incelendiğinde; %45,6'lık oranla en fazla katılımcı grup lise düzeyindedir. Bu oranı %40,4 ile üniversite düzeyi takip etmektedir. En az oran ise % 0,2 ile ilkokul düzeyinde katılımcılar oluşturmaktadır.

Katılımcıların mesleki dağılımları incelendiğinde %77,6'lık oranla çalışmayan katılımcıları kapsamaktadır. Bu grubun hali hazırda öğrenci oldukları öngörülmektedir. Toplamda % 22,4'lük oranla çalışan katılımcıların olduğu bu çalışmada mesleki dağılım ise % 17,1'lik oranla serbest meslek üzerinde yoğunlaşmaktadır.

Araştırmada katılımcıların kiminle yaşadıkları gözlemlendiğinde ise % 87,3'lük oranla çoğunluğun ailesiyle yaşadığı tespit edilmiştir. Yalnız yaşayanlar % 6'lık oranı oluştururken, arkadaşlarıyla ve yurt benzeri yerlerde yaşayanlar toplamda % 6,4'lük oranı oluşturmaktadır. Ailesiyle yaşayan katılımcıların % 70,2'lik oranla anne ve babasıyla yaşadıkları tespit edilmişken, bu oranı % 13,6'lık oranla diğer ebeveynleriyle yaşayanlar, % 12,4'lük oranla yalnızca anneye yaşayanlar ve % 2,4'lük oranla yalnızca baba ile yaşayanlar oluşturmaktadır. Son olarak % 1,3'lük oranla dede ve nineyle yaşayan katılımcılar da mevcuttur.

Katılımcıların hanelerinde yaşayan kişi sayısına bakıldığında % 33,3'lük oranla 4 kişilik ailede yaşayanlar, % 22,0'lik oranla 3 kişilik ailede yaşayanlar ve % 20,9'luk oranla 5 kişilik ailede yaşayanlar oluşturmaktadır. 3 kişilik ailede yaşayanların tek çocuklu aile oldukları öngörülürken, 4 kişilik ailede yaşayanların ise yoğunlukla 2 çocuklu aile oldukları öngörülmektedir. 2,3,4 ve 5 kişilik ailede yaşayanların % 10'un üzerinde alan kapladığı gözükmektedir.

Araştırmanın katılımcılarının yaşadıkları konutların tipini incelediğimizde ise % 82'lik oranla büyük çoğunluğun apartman dairesinde yaşadığı tespit edilmiştir. Bu oranı % 17,6'lık oranla müstakil evde yaşayanlar takip etmektedir.

### 3.2. Katılımcıların farklı değişkenlere göre karşılaştırılması

#### 3.2.1. Cinsiyet bağlamında karşılaştırma

**Tablo 1. Cinsiyet İle Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı İlişkisi**

Cinsiyet		Ne sıklıkla bilgisayar oyunu oynarsınız?					Toplam
		Haftada 1-2 gün	Haftada 3 gün	Haftada 4 gün	Haftada 5-6 gün	Her gün	
Kadın	S	70	22	14	17	57	180
	% Cinsiyet	38,9%	12,2%	7,8%	9,4%	31,7%	100,0%
	% Oyun Oynama Sıklığı	47,3%	56,4%	35,9%	36,2%	32,2%	40,0%
Erkek	S	78	17	25	30	120	270
	% Cinsiyet	28,9%	6,3%	9,3%	11,1%	44,4%	100,0%
	% Oyun Oynama Sıklığı	52,7%	43,6%	64,1%	63,8%	67,8%	60,0%
Toplam	S	148	39	39	47	177	450
	% Cinsiyet	32,9%	8,7%	8,7%	10,4%	39,3%	100,0%

% Oyun Oynama Sıklığı	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	X <sup>2</sup> = 12.704	Sd=4	P< 0, 013			

Bilgisayar başında geçirilen süre oyun bağımlılığının en belirgin göstergelerinden birisidir. Bu bağlamda bilgisayar başında ne sıklıkla oyun oynandığı cinsiyet değişkeniyle incelenmiştir. Tablo 1’de görüldüğü üzere söz konusu örneklemin kadın katılımcılarının % 38.9 ile en fazla orana sahip maddesi haftada 1-2 gündür. Bu oranı % 31.7’lik oranla her gün, % 12.2’lik oranla haftada 3 gün, % 9.4’lük oranla haftada 5-6 gün, % 7.8’lik oranla haftada 4 gün maddesi takip etmektedir. Erkek katılımcıların bilgisayar oyunlarında vakit geçirme oranlarına bakıldığında ise % 44.4 ile en fazla orana sahip madde her gündür. Bu oranı % 28.9 ile haftada 1-2 gün, % 11.1 ile haftada 5-6 gün, % 9.3 ile haftada 4 gün, % 6.3 ile de haftada 3 gün maddesi takip etmektedir.

Cinsiyetler arası karşılaştırmaya göre ise her gün kategorisinde erkek katılımcılar % 67.8’lik orana sahipken kadın katılımcılar % 32.2’lik orana sahiptir. Kadın katılımcıların erkek katılımcılara göre daha fazla orana sahip olduğu kategori ise haftada 3 gün kategorisidir. Bu kategoride kadın katılımcılar % 56.4’lük orana sahipken erkek katılımcılar % 43.6’lık orana sahiptir. Kadın katılımcıların kendi cinsiyeti içerisinde de en fazla oran haftada 3 gün oyun oynamak şeklindedir. Erkek katılımcıların ise kendi cinsiyetinde en fazla orana sahip olduğu kategori her gündür.

Benzer bir tablo, cinsiyet ile günde ortalama oyun oynama saatleriyle ilişkide de görülmektedir. Günlük ortalama oyun oynama saatleri ile her iki cinsiyet kıyaslandığında erkek katılımcıların en fazla olduğu kategori % 87.5 oranıyla günde 8 saat ve üzeri kategorisidir. Kadın katılımcıların en fazla orana sahip

olduğu kategori ise % 47 ile günde 1-2 saat kategorisidir. Bu verilere göre erkek katılımcıların günde oyun oynama saatleri de kadın katılımcılarınkinden daha fazladır. Ki-kare analizine göre de değişkenler arası ilişki anlamlıdır ( $X^2= 13,240$ ,  $Sd= 4$ ,  $P<0, 010$ ). Bu bağlamda cinsiyet değişkeni ekseninde değerlendirildiğinde erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre bilgisayar oyunlarında daha fazla vakit geçirdikleri ortaya konmaktadır.

**Tablo 2. Cinsiyet İle Bilgisayar Oyunlarında Hakarete Uğrama İlişkisi**

Cinsiyet	Bilgisayar oyunlarında başkaları tarafından hakarete uğrarım.					Toplam
	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Kadın	62	35	36	29	18	180
% Cinsiyet	34,4%	19,4%	20,0%	16,1%	10,0%	100,0%
% Oyunlarda hakarete uğrama	52,1%	32,7%	32,4%	48,3%	34,0%	40,0%
Erkek	57	72	75	31	35	270
% Cinsiyet	21,1%	26,7%	27,8%	11,5%	13,0%	100,0%
% Oyunlarda hakarete uğrama	47,9%	67,3%	67,6%	51,7%	66,0%	60,0%
Toplam	119	107	111	60	53	450
% Cinsiyet	26,4%	23,8%	24,7%	13,3%	11,8%	100,0%



% Oyunlarda hakarete uğrama	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
X <sup>2</sup> = 14.819	Sd= 4	P< 0,005				

Toplumsal cinsiyet perspektifinden değerlendirildiğinde özellikle çevrimiçi dijital oyunlarında sözlü ya da yazılı iletişim yoluyla şiddet eğilimi söz konusudur. Bu araştırmada da cinsiyete göre hakarete uğrama arasında anlamlı bir ilişki ortaya konmaktadır. Tablo 2’de kadın cinsiyetine mensup katılımcıların bilgisayar oyunlarında başkaları tarafından hakarete uğramaya % 34.4 oranında hiçbir zaman yanıtını vermiştir. Bu oranı % 20 ile bazen, % 19.4 ile nadiren, % 16.1 ile sık sık ve % 10 oranıyla her zaman yanıtları takip etmektedir. Erkek cinsiyetine mensup katılımcılar için değerlendirildiğinde ise % 27.8’lik oranla bazen yanıtı verilmiştir. Bu oranı % 26.7 ile nadiren, % 21.1 ile hiçbir zaman, % 11.5 ile sık sık ve % 13 ile her zaman yanıtları takip etmektedir. Her iki cinsiyette de hakarete uğrama durumu gözle görülür şekilde gözlemlense de erkek katılımcılar için en fazla yanıt % 27.8 ile bazen olurken kadın katılımcılar içinse % 34.4 ile hiçbir zaman yanıtı olmuştur.

Bilgisayar oyunlarında başkaları tarafından hakarete uğrama durumu cinsiyetler arasında kıyaslandığında ise erkek katılımcılar için cevaplar % 67.6 oranıyla bazen ve % 67.3 oranıyla nadiren yanıtları olmuştur. Kadın katılımcılara göre kıyaslandığında ise % 52.1 oranıyla hiçbir zaman ve % 48.3 oranıyla sık sık yanıtı olmuştur. Her iki cinsiyete bakıldığında ise en belirgin fark erkek katılımcıların %66 oranında her zaman hakarete uğradığı söz konusuysen bu oran kadın katılımcılar için % 34’tür. Bu bağlamda yapılan araştırmada çıkan sonuç erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre daha fazla hakarete uğradığıdır. Bu durum erkek katılımcıların bilgisayar oyunlarında özellikle hemcinslerine karşı daha

acımasızca eleştirileri olduğunu ve davranışlarında daha kontrolsüz oldukları şeklinde yorumlanabilmektedir.

**Tablo 3. Cinsiyet İle En Çok Mutlu Olunan Eylem İlişkisi**

Cinsiyet		Sizi en çok mutlu eden şey nedir?											Toplam
		Yemek	Spor	Sosyal medya	Müzik dinlemek	Ders çalışmak	Bilgisayar oynamak	Arkadaşlarla sohbet etmek	Dizi/film izlemek	Gezme	Alışveriş yapmak	Diğer	
Kadın	S	33	7	5	51	4	18	46	3	8	2	3	180
	%	18,3	3,9%	2,8%	28,3%	2,2%	10,0%	25,6%	1,7%	4,4%	1,1%	1,7%	100,0%
	Cinsiyet	%											0%
	% En çok mutlu eden şey	62,3	20,0	41,7%	54,8%	57,1%	17,5%	41,1%	50,0%	57,1	66,7%	25,0	40,0
Erkek	S	20	28	7	42	3	85	66	3	6	1	9	270
	%	7,4%	10,4	2,6%	15,6%	1,1%	31,5%	24,4%	1,1%	2,2%	0,4%	3,3%	100,0%
	Cinsiyet	%											0%
	% En çok mutlu eden şey	37,7	80,0	58,3%	45,2%	42,9%	82,5%	58,9%	50,0%	42,9	33,3%	75,0	60,0
Toplam	S	53	35	12	93	7	103	112	6	14	3	12	450

m	%	11,8	7,8%	2,7%	20,7%	1,6%	22,9%	24,9%	1,3%	3,1%	0,7%	2,7%	100,
Cinsiyet	%												0%
% En çok mutlu eden şey		100,	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0%	100,0	100,0	100,0	100,	100,
		0%	%	%	%	%	%		%	%	%	0%	0%

X<sup>2</sup>= 51,988

Sd= 10

P= 0,00

Yapılan araştırmada katılımcılardan onları en çok mutlu eden şeyi seçmeleri istenmiştir ve cinsiyet değişkeni bağlamında erkek ve kadın katılımcılar arasında son derece anlamlı bir ilişki ortaya çıkmıştır. Tablo 3'de görüldüğü üzere kadın cinsiyetine mensup katılımcıların en fazla mutlu olduğu aktiviteler sırasıyla şöyledir; % 28.3'ü müzik dinlemeyi, % 25.6'sı arkadaşlarıyla sohbet etmeyi, % 18.3'ü yemek yemeyi ve % 10'luk kısmı ise bilgisayar oyunu oynamayı tercih etmiştir. Erkek cinsiyetine mensup katılımcılar incelendiğinde ise onları en çok mutlu eden aktiviteler sırasıyla şöyledir; % 31.5'i bilgisayar oyunu oynamayı, % 24.4'ü arkadaşlarla sohbet etmeyi, % 15.6'sı müzik dinlemeyi ve % 10.4'ü spor yapmayı tercih etmiştir.

En çok mutlu eden aktiviteler cinsiyet değişkeniyle karşılaştırıldığında ise kadın katılımcıların erkek katılımcılara göre en fazla tercih ettiği aktiviteler % 66.7 ile alışveriş yapmak olurken onu % 62.3 oranıyla yemek yemek ve % 57.1 oranıyla ders çalışmak takip etmektedir. Erkek katılımcıların kadınlara göre daha fazla tercih ettiği aktiviteler ise belirgin bir şekilde % 82.5'lik oranla bilgisayar oyunu oynamaktır. Bu oranı %80 ile spor yapmak ve % 58.3 oranıyla sosyal medyaya girmek takip etmektedir. Bu verilere göre erkek katılımcıların onları en çok mutlu eden aktivite konusunda kadın katılımcılara göre oldukça fazla bir farkla bilgisayar oyunu oynamayı tercih etmeleri gözlemlenmiştir. Toplumsal cinsiyet

perspektifinden bakıldığında kadınlara göre erkeklerin bilgisayar oyunu oynamak, spor yapmak ve sosyal medyaya girme aktivitelerinde aktif olması söz konusuken kadınların alış veriş yapmak, yemek yemek ve ders çalışmak gibi aktiviteleri tercih etmeleri kadın ve erkek cinsiyetlerinin toplumsal rollerine referans veren bir tablo ortaya koymaktadır.

### 3.2.2. Eğitim ve yaş değişkenlerine göre karşılaştırma

**Tablo 4. Eğitim Durumu İle Ailenin Bilgisayarda Geçirilen Vakti Belirleme İlişkisi**

Eğitim Durumu		Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.					Toplam
		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
İlkokul	S	1	0	0	0	0	1
	% Eğitim Durumu	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	% Aile bilgisayarda geçirilen vakit	0,3%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,2%
Ortaokul	S	24	6	6	4	4	44
	% Eğitim Durumu	54,5%	13,6%	13,6%	9,1%	9,1%	100,0%
	% Aile bilgisayarda geçirilen vakit	7,4%	12,2%	12,2%	26,7%	28,6%	9,8%
Lise	S	132	26	31	8	8	205
	% Eğitim Durumu	64,4%	12,7%	15,1%	3,9%	3,9%	100,0%
	% Aile bilgisayarda geçirilen vakit	40,9%	53,1%	63,3%	53,3%	57,1%	45,6%

Lisans/Ön lisans	S	151	16	12	3	0	182
	% Eğitim Durumu	83,0%	8,8%	6,6%	1,6%	0,0%	100,0%
	% Aile bilgisayarda geçirilen vakit	46,7%	32,7%	24,5%	20,0%	0,0%	40,4%
Lisansüstü	S	15	1	0	0	2	18
	% Eğitim Durumu	83,3%	5,6%	0,0%	0,0%	11,1%	100,0%
	% Aile bilgisayarda geçirilen vakit	4,6%	2,0%	0,0%	0,0%	14,3%	4,0%
Toplam	S	323	49	49	15	14	450
	% Eğitim Durumu	71,8%	10,9%	10,9%	3,3%	3,1%	100,0%
	% Aile bilgisayarda geçirilen vakit	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

X2: 39.681

Sd: 16

P&lt;0,001

Ailenin bilgisayarda geçirilen vakte etki etmesi tablo 4'de bilgisayar oyunlarında geçirilen süreyi azaltmada etki etmesini destekler nitelikte anlamlı bir sonuca dikkat çekmektedir. Fakat burada dikkat çeken ayrıntı bilgisayarda vakit geçirmeye edilen müdahale bilgisayar oyunlarında geçirilen süreyi azaltma girişiminden daha azdır. Yani aslında ailenin bilgisayarda geçirilen vakitten ziyade, bilgisayar oyunu oynama süresine daha fazla dikkat etmekte ve uyarma noktasında eyleme geçmekte olduğu söylenebilir.

Bu bağlamda tablo 4'de de görüldüğü üzere bilgisayarda geçirilen vakitte ailenin belirlenimci olması durumu eğitim durumu değişkeniyle karşılaştırılmıştır.

Ortaokul düzeyindeki katılımcılar hiçbir zaman kategorisinde % 54.5 oranla yanıt verirken % 13.6 oranında nadiren yanıtı vermişlerdir. Lise düzeyindeki katılımcılar ise % 64.4 oranla hiçbir zaman kategorisinde yanıt verirken % 15.1 oranında bazen yanıtını vermişlerdir. Lisans/önlisans düzeyindeki katılımcılara bakıldığında % 83 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıt verdikleri ve % 8.8 oranla nadiren kategorisinde yanıt verdikleri gözlenmiştir. Lisansüstü düzeyindekiler için de hiçbir zaman kategorisindeki yanıt oranı % 83.3 iken her zaman kategorisindeki yanıt oranı % 11.1'dir.

Eğitim durumu ve ailenin bilgisayarda geçirilen vakte etkisinin karşılaştırılması ile ortaya çıkan sonuçlar ise şöyledir; her zaman kategorisi göz önünde bulundurulduğunda % 57.1 lise düzeyindekilerin yanıt oranı, % 28.6 ortaokul düzeyindekilerin yanıt oranı ve % 14.3 ise lisansüstü düzeyindekilerin oranını içermektedir. Araştırmanın sonuçlarına göre lisansüstü düzeyindeki katılımcıların ailelerinin bilgisayarda geçirdikleri süreler etki etmeleri göze çarpmaktadır. Oyun oynama sürelerine ilişkin bulgularda aile müdahalesi yüksek oranlarda yer bulmadığından bu durumu bilgisayarda geçirdikleri vaktin genel olarak oyun oynama dışındaki aktiviteleri içerdiği şeklinde yorumlanabilir. Diğer yandan bilgisayarda vakit geçirme noktasında en fazla müdahale edilen grup lise ve ortaokul düzeyindeki gruplar olduğu gözlenmektedir.

Ailenin bilgisayarda geçirilen vakte etkisi "yaş değişkeniyle" karşılaştırıldığında anlamlı sonuç ortaya koymuştur ( $X^2= 51,706$   $Sd= 24$   $P< 0,001$ ). Bu bağlamda 11-14 yaş aralığındaki katılımcıların % 26.6'sı nadiren, % 13.7'si bazen ailelerinin bilgisayarda geçirecekleri vakitlerini belirlediklerini belirtmişlerdir. 15-18 yaş aralığındaki katılımcıların % 12.7'si nadiren, % 16.4'ü ise bazen ailelerinin bilgisayarda geçirecekleri vakti belirlediğini belirtmişlerdir. 19-21 yaş aralığındaki katılımcıların % 10.8'i bazen, 22-25 yaş aralığındaki katılımcıların %10.2'si nadiren ailelerinin bilgisayarda geçirecekleri vakti belirlediklerini

belirtmiştir. 26-28 yaş aralığındaki katılımcıların % 7.9'u bazen, 29-32 yaş aralığındaki katılımcıların % 12.5'i nadiren ailelerinin bilgisayarda geçirecekleri vakti belirlediğini belirtmiştir. 33 yaş ve üzerindeki katılımcıların ise % 14.3'ü nadiren ailelerinin bilgisayarda geçirecekleri vakti belirlediğini belirtmiştir. Yaş değişkenine göre karşılaştırma yapıldığında ise her zaman kategorisinde %50 oranda 15-18 yaş aralığındaki katılımcılar, % 28.6 oranında ise 11-14 yaş aralığındaki katılımcılar gözlenmiştir. Sık sık kategorisinde ise % 20'lik oranla 19-21 yaş aralığındaki katılımcılar olduğu gözlenmiştir.

Bu bağlamda özellikle 11-18 yaş aralığındaki katılımcıların özellikle ailelerinin bilgisayarda geçirilen vakte karşı duyarlı olduklarını ve müdahale etmekten çekinmedikleri söylenebilir. Bu durumu yaş ile yanındaki kişiler oyun süremi azaltmada etkili oldu karşılaştırması da desteklemektedir ( $X^2= 45,975$ ,  $Sd=24$ ,  $P< 0,004$ ). Bu karşılaştırmaya göre 11-14 yaş aralığındaki katılımcıların % 28.4'üne ve 15-18 yaş aralığındaki katılımcıların % 37.3'üne aileleri her zaman kategorisinde oyun sürelerini azaltmada müdahale etmiş ve etkili olmuştur. Benzer şekilde 26-28 yaş aralığındaki katılımcılara bakıldığında % 39.5 oranında hiçbir zaman kategorisinin baskın olmasıyla söz konusu grubun bilgisayar oyunlarında geçirdikleri vakitte nispeten daha özgür oldukları söylenebilir. Bu bağlamda bu veriler  $H_6$ 'yı destekler niteliktedir.

### 3.2.3. Kiminle yaşanıldığı değişkenine göre karşılaştırma

**Tablo 5. Ailesiyle Birlikte Yaşayanlar İle Ailenin İlgisi Arasındaki İlişki**

Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?		Ailenizin size olan ilgisini nasıl tanımlarsınız?				Toplam
		İlgisiz	Daha az ilgili	Orta düzeyde ilgili	Yoğun biçimde ilgili	
Anne ve baba	S	10	37	173	96	316

ile	Ailede Kiminle yaşadığı	3,2%	11,7%	54,7%	30,4%	100,0%
	Ailenizin ilgisi	41,7%	60,7%	76,5%	69,1%	70,2%
Anne ile	S	2	14	24	16	56
	Ailede Kiminle yaşadığı	3,6%	25,0%	42,9%	28,6%	100,0%
	Ailenizin ilgisi	8,3%	23,0%	10,6%	11,5%	12,4%
Baba ile	S	1	1	3	6	11
	Ailede Kiminle yaşadığı	9,1%	9,1%	27,3%	54,5%	100,0%
	Ailenizin ilgisi	4,2%	1,6%	1,3%	4,3%	2,4%
Dede/nine ile	S	1	3	1	1	6
	Ailede Kiminle yaşadığı	16,7%	50,0%	16,7%	16,7%	100,0%
	Ailenizin ilgisi	4,2%	4,9%	0,4%	0,7%	1,3%
Diğer	S	10	6	25	20	61
	Ailede Kiminle yaşadığı	16,4%	9,8%	41,0%	32,8%	100,0%
	Ailenizin ilgisi	41,7%	9,8%	11,1%	14,4%	13,6%
Toplam	S	24	61	226	139	450
	Ailede Kiminle yaşadığı	5,3%	13,6%	50,2%	30,9%	100,0%



Ailenizin ilgisi	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
------------------	--------	--------	--------	--------	--------

$X^2= 39.718$        $Sd= 12$        $P=0.00$

Aile üyeleriyle yaşayan katılımcıların ailelerinin üzerlerindeki etkisi değerlendirildiğinde ise anlamlı ilişki ortaya çıkmıştır. Anne-baba ile yaşayan katılımcıların % 54.7'si orta düzeyde ilgi gördüklerini belirtmişlerdir. Anne ile yaşayan katılımcıların % 42.9'u orta düzey ilgi gördüklerini belirtmişlerdir. Baba ile yaşayan katılımcıların % 54.5'i yoğun düzeyde ilgi gördüklerini belirtmişlerdir. Dede/nine ile yaşayan katılımcıların % 50'si ailelerinin daha az ilgili olduklarını belirtmiştir. Diğer kategorisindeki yakınlarıyla yaşayan katılımcılar ise orta düzeyde ilgi gördüklerini belirtmişlerdir. Yaşanılan aile bireyleri ile ailenin ilgisi karşılaştırıldığında ise % 69.1 oranla anne-baba ile yaşayan katılımcılar aile ilişkilerini yoğun biçimde ilgili olarak tanımlamışlardır. Diğer yakınlarıyla yaşadıklarını belirten katılımcıların % 41.7'si ilgisiz olarak tanımlamışlardır. Anne ile yaşayan katılımcılar ise aile ilişkilerini %23 oranında daha az ilgili olarak tanımlamışlardır.

Kiminle yaşadığı ile ailenin ilgisinin karşılaştırıldığı tabloda, en fazla oranla ailesiyle yaşayanların % 90.3'ü orta düzeyde ilgili olarak gözlenirken, arkadaşlarıyla yaşayan katılımcıların aileleri % 8.3 oranında ilgisiz, %4.9 oranında az ilgili olarak tanımlanmaktadır. Bu oranları % 12.5 oranında ilgisiz olarak tanımlayan tek başına yaşayan katılımcılar ve % 8.3 oranında ilgisiz olarak tanımlayan yut ve benzeri yerlerde yaşayan katılımcılar takip etmektedir ( $X^2= 28.900$ ,  $Sd=12$ ,  $P< 0,004$ ). Bu bağlamda aile ortamı olarak tanımlayabileceğimiz anne-baba-çocuk eksenindeki yapıdan uzaklaştıkça ailede ebeveynin çocuk üzerindeki ilgisinin azaldığı görülmektedir.

Hanede yaşayan kişi sayısı ile ailenin bilgisayar oyunlarını yasaklaması arasındaki ilişki incelendiğinde anlamlı veriler elde edilmiştir ( $X^2= 52.123$   $Sd= 28$   $P< 0.004$ ). Bilgisayar oyununda fazla vakit geçirme durumu ailelerin dikkatini çeken bir olgu olduğundan araştırma sürecine katılımcıların ailelerinin bilgisayar oyunlarını yasaklama eğilimleri dâhil edilmiştir. Genel anlamda katılımcıların ailelerinin bilgisayar oyunlarını hiçbir zaman kategorisinde yasaklamadığına ilişkin bulgu görülmektedir. Hiçbir zaman kategorisinin oranları hanede yaşayan kişi sayısı arttıkça ters orantılı şekilde azalmakta, yaygın olarak ise nadiren, bazen ve sık sık kategorilerinde yanıtlar geldiği gözlenmektedir. 3 kişilik hanede yaşayan katılımcılar % 83.8 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıtlar verirken % 8.1 bazen yanıtını vermiştir. 4 kişilik hanede yaşayanlar %82 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıt verirken %8 nadiren kategorisinde yanıt vermiştir. 5 kişilik hanede yaşayan katılımcılar % 62.8 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıt verirken % 18.1 nadiren kategorisinde yanıtlar vermişlerdir. 6 kişilik hanede yaşayanlar ise % 72.2 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıtlar verirken % 11.1 sık sık kategorisinde yanıtlar vermişlerdir. 7 kişilik hanede yaşayanlar % 60 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıtlar verirken % 20 oranında sık sık kategorisinde yanıtlar vermişlerdir. 8 ve üzeri kişilik hanede yaşayan katılımcılar ise % 50 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıtlar verirken % 25 oranında bazen kategorisinde yanıtlar vermiştir. Özellikle 5 ve 7 kişilik hanede yaşayan katılımcıların ailelerinin diğer hanelerdeki katılımcılara göre daha fazla bilgisayar oyunlarını yasakladıkları görülmüştür. Hanede yaşayan kişi sayısının artmasıyla katılımcıların aile dinamiklerinde bağımlılık süreçlerinde aldığı tepkiler daha yoğun hissedildiği söylenebilir.

Hanede yaşayan kişi sayısı bağımlı değişkenine göre bilgisayar oyunlarının yasaklanma durumu karşılaştırıldığında ise özellikle bazen ve her zaman kategorileri göze çarpmaktadır. Bu bağlamda bazen kategorisinde yanıtları yoğun olan gruplar % 26.7 ile 3,4 ve 5 kişilik hanede yaşayan katılımcıların

olduğu gruplardır. Her zaman kategorisi göz önünde bulundurulduğunda ise % 67 oranında 2 kişilik, % 33.3 oranında 5 kişilik, % 20 oranında 3 kişilik, % 13.3 oranında ise 4 kişilik hanede yaşayan katılımcıların olduğu gözlenmiştir. Bu da hanede yaşayan kişi sayısı azaldıkça da ailenin bilgisayar oyunlarını yasaklama noktasında tepki gösterdiğini ortaya koymuştur. 4 kişiden az ve 5 kişiden çok hane sayısına sahip katılımcılarda ailenin etkisi daha belirgin olarak gözlenmiştir.

Yine aile ile birlikte kaliteli vakit geçirmek önemli bir olgudur. Özellikle bilgisayar başında fazla vakit geçiren, geçirdiği düşünülen örneklemin ailelerine ayırdıkları vakit göz önünde bulundurulduğunda hanede yaşayan kişi sayısı ile ilişkilendirildiğinde ( $X^2= 62.091$   $Sd= 28$   $P= 0.00$ ) oldukça anlamlı bir sonuç elde edilmiştir. Aileyle kaliteli vakit geçirme sorusuna genellikle hiçbir zaman, nadiren ve bazen yanıtları gelmiştir. Bakıldığında her zaman kaliteli vakit geçirdiğini söyleyen kesim %16 ile en düşük orana sahip kategori olurken, % 23.1 ile en fazla oran bazen kategorisindedir. 3 kişilik hanede yaşayan katılımcıların % 39.4'ü hiçbir zaman kategorisinde yanıt vermiştir. 4, 5, ve 7 kişilik hanede yaşayan katılımcıların en fazla yanıt verdiği kategori sırasıyla % 27.3, %30.9, %60 oranlarıyla nadiren kategorisidir.

Hanede yaşayan kişi sayısı ile aile ile kaliteli vakit geçirme karşılaştırıldığında nadiren kategorisinde en fazla oranı % 41 ile 4 kişilik hanede yaşayanlar ve % 29 oranıyla 5 kişilik hanede yaşayanlar oluşturmuştur. Hiçbir zaman kategorisinde en fazla orana sahip katılımcılar ise % 38.6 ile 3 kişilik hanede yaşayan katılımcılar olmuştur. 2 kişilik hanede yaşayan katılımcıların en fazla yanıt verdiği kategori ise % 16.4 ile sık sık kategorisidir. Bakıldığında 4-5 kişilik aileler nadiren kategorisinde de olsa kaliteli vakit geçirdiğini düşünebilmektedir. Özellikle 2 ve 3 kişilik hanede yaşayan katılımcıların aileleriyle kaliteli vakit geçirme oranları oldukça düşüktür. Özellikle hiçbir zaman kategorisinde en fazla oranla yanıt verenler 3 kişilik hanede yaşayan katılımcılar olmasıyla dikkat çekmektedir.

#### 4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Bağımlılığın serbest zaman içerisinde anlamlandırılan bir olgu olması, onun üzerine düşünülmesi gereken ve aynı zamanda serbest zaman aktivitelerinin sınırlarının belirlenmesi gereken bir olgu yapmaktadır. Bağımlı davranış içeren aktiviteler sapkın serbest zamana girmektedir ve Kılıç (2020) oyun bağımlılığını tahammül edilebilen sapkın serbest zamanlar kategorisine dâhil etmektedir.

Yapılan araştırmada, katılımcıların internet kafeye gitme sıklığı, gündelik yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynama istenci, tüm gün bir bilgisayar oyununu oynama gibi nedenlere bakıldığında serbest zamanlarını etkili yönetememeleri ve akabinde bilgisayar başında fazla vakit harcamalarıyla sapma davranışına eğilim gösterdikleri araştırma bulgularında tespit edilmiştir. Bu durum toplumsal cinsiyet perspektifinden değerlendirildiğinde ise erkek katılımcılar kadın katılımcılara göre daha fazla sürelerde oyun oynama eğiliminde olmakla birlikte, toplumsal roller düşünüldüğünde serbest zamanlarını yönetme inisiyatiflerinde belirgin bir değişim gözlenmemiştir. Her iki cinsiyete mensup katılımcıların yüksek oranlarda bilgisayar oyunlarına ilgi duyduğu, eril bir alan olduğu düşünülebilecek bir yapıda olmasına rağmen kadınların da gözle görülür biçimde etkili olmaya başladığı bir alan olarak kendini göstermektedir. Bu bağlamda kadınların bilgisayar oyunlarında daha fazla var olmaları söylenebilir bir gerçekliktir. Özellikle kadınlarında bir bilgisayar oyununu oynarken yayın yapma pratiğine oldukça hâkim oldukları gözlenmiştir. Araştırmanın hedef kitlesinin ilgi alanında olduğu tespit edilen bilgisayar oyunu yayıncıları kapsamında bakıldığında, kadın yayıncıların sayılarının her geçen gün arttığını söylemek mümkündür. Öyle ki en çok izlenen yayıncılar sıralamasında kadın yayıncıların belirgin olduğu saptanmıştır.

Bir bilgisayar oyununu oynarken şiddete eğilim gösterme noktasında ise toplumsal cinsiyet perspektifine göre kadınlar erkeklere göre daha uyumlu

olabilirken, şiddet eğilimi noktasına gerginlik, çevreye negatif duygular yansıtma, çevrimiçi oyun esnasında şiddet içerikli diyaloglar yaşamak gibi durumlarda erkeklerin daha baskın olduğu görülmektedir. Oyun içinde şiddet içerikli cümleler kurulması, cinsel taciz söylemleri, ötekileştirme, aşağılama ve rencide edici sözcük kullanımı oldukça belirgin olmakla birlikte bu çalışmada katılımcıların genel anlamda yüksek eğilim göstermemiş olduklarını da söylemek gerekmektedir. Toplumsal cinsiyet perspektifine göre ise erkekler kadınlara göre şiddet içerikli söylemlerde baskın bir profil sergilemektedirler. Özellikle toplumsal cinsiyet bağlamında oyun oynama davranışının bağımlılıkla ilişkisinde bilgisayar oyunlarına bütçe ayırma, bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme, iddia ve benzeri şans oyunlarına ilişkin eğilim, madde kullanımına dair bulgular, internet kafeye gitme eğilimi, bilgisayar oyunlarında hakarete uğrama ve en çok mutlu olunan şeylerin cinsiyetler arası farklılığına ilişkin incelemeler yapılmıştır. Bu bağlamda 1, 2 ve 6. hipotezler doğrulanmaktadır.

Bir diğer husus da bir bilgisayar oyununun başında fazla vakit geçirmenin amatör ya da profesyonel bir alan olarak değerlendirilmesidir. Katılımcıların e-sporcu olma eğilimleri göz önünde bulundurulduğunda ise yüksek oranda eğilim gözlenmemiştir. Fakat kendi zamanlarını değerlendirme kabiliyetlerindeki kusurlar serbest zaman yoksunluğuna neden olmaktadır. Bu durum serbest zamanlarını geçici haz duygusu ekseninde harcadıklarını ve tahammül edilebilecek düzeyde ruh ve beden bütünlüğünü bozmayacak şekilde sapkın bir davranış sergilediklerini göstermektedir.

Araştırma pandemi döneminde gerçekleştiği için pandemi döneminin özellikleri de önem taşımaktadır. Bu noktada pandemi koşulları gereği evde kalma sürelerinin artması bilgisayar başında geçirilen sürelere doğrudan etki etmiştir. Katılımcıların da belirttiği üzere pandemi koşulları serbest zaman davranışları üzerinde etkili olmuştur. Yapılan çalışmada hipotez 5'te belirtildiği gibi

pandemi dönemi ile oyun bağımlılığı artışı arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya konmuştur. Oyun bağımlılığının son yıllarda gözle görülür şekilde artması halini pandemi koşullarının artırdığı söylenebilir. Bu bağlamda toplumsal aktör olarak bireylerin kendilerine fiziksel ya da psikolojik kazanımları hedefleyen aktivitelere eğilim göstermeleri elzemdir. Fakat tahammül edilebilen sapkın serbest zaman kavramsallaştırması bize sapkın aktivitelerin yani bireyin kendine fiziksel ya da ruhsal katkı sağlamayan, aksine dengesini bozan aktiviteleri tercih etmesini ve uzun saatler bu aktivitede kalma durumlarının belirginleşmesini, bu yapı bozucu durumların nispeten telafi edilebilmesi açısından önemli veri sunmaktadır.

#### **Çıkar Çatışması Bildirimi:**

Herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

#### **Destek/Finansman Bilgileri:**

Herhangi bir finansal destek alınmamıştır.

**Etik Kurul Kararı:** Bu araştırma için etik kurul kararına ihtiyaç duyulmamıştır.

#### **KAYNAKÇA**

Arslan, S. (2011). Serbest Zaman Kullanımı: Sıradan Serbest Zaman Etkinlikleri ve Sistemli Serbest Zaman Etkinlikleri. *Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13 (2).

Aydın, A. (2019). Oyun/Teknoloji ve Eğlence, Psiko-Sosyal Yönleriyle Eğlence (iç), s. 107-139, (Edt. Metin Kılıç), Ankara: Nobel Akademik Yayınları.

Aydoğan, F. (2019). *Medya ve Serbest Zaman*. 2. Baskı. İstanbul: Der Yayınları.

Becker, H. S. (2017). Hariciler: Bir Sapkınlık Sosyolojisi Çalışması, (Çev. Şerife Geniş- Levent Ünsaldı), 3. Baskı. Ankara: Heretik Yayınları.

Dijital Oyun Raporu (DOR), 2019, Güvenli İnternet Merkezi. Erişim Adresi: [www.gim.org.tr](http://www.gim.org.tr).

Fincham, B. (2018). Eğlence Sosyolojisi, (Çev. Fatma Ülkü Selçuk), Ankara: Nobel Yaşam.

Huizinga, J. (2018). Homo Ludens: Oyunun Kültürel İşlevi Üzerine Bir İnceleme, (Çev. İlker Mutlu), Ankara: Dorlion Yayınları.

Kılıç, M. (2016). Gençlik Şiddet ve Serbest Zaman. İstanbul: Doğu Kütüphanesi.

Kılıç, M. (2019a). Leisure Time Deprivation, *Modern Leisure Studies*,1(1). 1-12.

Kılıç, M. (2019b). Suç ve Eğlence, *Psiko-Sosyal Yönleriyle Eğlence*(iç), s.227-252, (Edt. Metin Kılıç), Ankara: Nobel Akademik Yayınları

Kılıç, M. (2020). Sapkın Serbest Zaman, *Modern Leisure Studies*, 2(1):1-10

Kılıç, M. (2022). Serbest Zaman ve Bağımlılık, *Bağımlılıklar Üzerine-1 Davranışsal Bağımlılıkların Çeşitli Görünümleri*(iç), s.23-38, (Edt. Bekir Kocadaş), Ankara: Son Çağ Akademi Yayınları.

Nazlıgül, M.D. ve Yılmaz, A.D. (2019). Oyun Bağımlılığı ve Egzersiz Bağımlılığına Davranışsal Bağımlılık Çerçevesinden Bakış, *Bağımlılık Dergisi – Journal of Dependence*, 20(2):97-108

Nazlıgül, M.D., Baş, S., Akyüz, Z., Yorulmaz, O. (2018). İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Tedavi Yaklaşımları: Sistematik Bir Gözden Geçirme, *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 5(1):13-35

Orak, M. E., Üzüm, H., Yılmaz, E. (2021). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi, Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 6(2):279-283

Re-Think Dijital Oyun e-Çalıştay Sonuç Raporu (DOÇSR), 2021, Bilişim Vadisi.

Stebbins, A. R., Rojek, C. and Sullivan A.M. (2006) Editorial: Deviant LEisure, 30(1): 3-5.

Williams, D. J. (2009). Deviant Leisure: Rethinking "The Good, the Bad, and the Ugly", Leisure Sciences, 31: 207–213.

World Leisure Organization (WLO). (2021). [www.worldleisure.org](http://www.worldleisure.org). Erişim Tarihi: 28.04.2021.

## Extended Abstract

### Introduction

While examining the link between deviant behaviors and leisure, Kılıç (2020) theoretically divided deviant leisure into two categories: tolerable deviant leisure (TESSZ) and intolerable deviant leisure. While some activities that do not require legal sanction but are contrary to the rules of social order, religion, morality, and etiquette could be included in the TESSZ, those that are contrary to the rules of law would refer to intolerable deviant leisure activities.

Electronic games, games of chance and betting, which are among the most common types of activities that could be seen as legitimate deviant leisure activities in modern society, are thought to provide people with excitement, adrenaline, and temporary happiness but do not contribute to their personal or social development. Such deviant activities appear as areas increasing the "leisure time deprivation" (Kılıç, 2019b) of the masses. Although such deviant



activities (drinking, gambling, etc.) are against beliefs and social values in some societies, they are classified as tolerable deviant leisure activities since they do not have much visibility in the social sphere. In this context, digital game-playing activity also falls into the tolerable leisure class.

## Method

In the present quantitative research, a survey was conducted with 450 people aged 14-35. The first survey of the research was completed on July 3, 2021, and the last survey was completed on March 28, 2022. Due to the pandemic conditions of the period, participants were not contacted during the data collection process. An online link was created and sent to the participants, leading to random sampling. Participation in this research was voluntary. It took nine months for the survey to reach 450 people in total. In the context of the research problem, many social media influencers, including the target group, were identified, and each of them was followed throughout the process. The survey was shared with a total of 19 broadcasters on the Twitch platform, and their support was requested. A total of 7 of these publishers, one of which was a relatively more famous influencer, supported the dissemination of the survey, while the others refused to support it due to the fact that the link would not be reliable, the possibility of viewers leaving the screen or for various reasons. At the same time, the survey link was shared on more than ten community servers in the Discord application, and voluntary participation was ensured. In addition, the respondents were reached by personally communicating with the participants through one-on-one game playing. Some limitations were observed as follows: distrust at the beginning of the research process, unwillingness to participate in the research, quitting halfway through the survey, and giving the same answers to all questions.

## Conclusion

The main focus of this research, which considers different parameters in the relationship between leisure and addiction, are "tolerable deviant leisure activities", "leisure time deprivation" and "evolution of gaming activity into addiction process."

Addiction is a phenomenon that is generally interpreted in leisure time. In this context, the limits of leisure activities need to be determined. Activities involving addictive behavior fall into deviant leisure time, and Kılıç (2020) includes game addiction in the tolerable deviant leisure time category.

It was found that the participants tended to deviate behavior by not being able to manage their leisure time effectively and subsequently spending too much

time in front of the computer, considering reasons such as the frequency of going to internet cafes, the desire to play games to get away from daily life, and playing a computer game all day long. When this situation is evaluated from a gender perspective, men tend to play games for longer periods of time than women, but when social roles are considered, no significant change was observed in their initiatives to manage their leisure time. Playing video games shows itself as a field in which participants of both genders are interested in computer games at high rates, and although it can be considered a masculine field, women have also begun to be visibly influential. In this context, it can be said that women are more present than expected in computer games. It has been observed that women, especially, have a good command of the practice of broadcasting while playing a computer game. When looked at within the scope of computer game broadcasters that were found to be of interest to the target audience of the research, it is possible to say that the number of women broadcasters has been increasing. So much so that it has been determined that women broadcasters are prominent in the most watched broadcasters list.

While women may be more adaptable than men when it comes to tending to violence while playing a computer game, it is seen that men are more dominant in situations such as tension to the point of violent tendencies, projecting negative emotions to the environment, and experiencing violent dialogues during online games. Although the use of violent sentences, sexual harassment discourses, marginalization, humiliation, and offensive words are quite evident in the game, it should also be said that the participants in this research did not show a high violent tendency in general. According to the gender perspective, men display a dominant profile in violent discourses compared to women. Particularly in the context of gender, the relationship between gaming behavior and addiction is related to the following: allocating a budget for computer games, keeping up to date with computer games, the tendency towards betting and similar games of chance, findings regarding substance use, the tendency to go to internet cafes, being insulted in computer games and the differences between genders in the things that make them happiest. Another issue is whether spending too much time in front of a computer game should be considered amateur or professional. The findings indicated that participants spent their leisure time for temporary pleasure and exhibited tolerable deviant behavior that did not disrupt the integrity of their souls and body.