

## ÜNİVERSİTE 1. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA VE YALNIZLIK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ: HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ İİBF ÖRNEĞİ

Melike TEKİNDAL<sup>1</sup>

Banu ÇALIŞKAN<sup>2</sup>

### ÖZET

Amaç; bu araştırmanın temel amacı, çevrimiçi oyun oynayan üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektir.

Yöntem; araştırmada genel tarama yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini Hacettepe Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi 2014-2015- eğitim öğretim yılı 1. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme oluşturulurken evrenden tabakalı örnekleme yöntemi ile evreninden tabakalı örnekleme yöntemi ile 985 öğrenciden 395 kişi belirlenmiştir. Verilerin toplanmasında; Demir'in (1989) Türkçe geçerlik ve güvenilirliğini yapmış olduğu "UCLA Yalnızlık Ölçeği" ve Kaya'nın (2013) "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği" uygulanmıştır. Verilerin analizinde SPSS 20 programı kullanılmıştır.

Bulgular ve sonuç; *öğrencilerin bölümleri, kendilerini çevrimiçi oyun bağımlısı olarak nitelendirme ve yalnız olarak nitelendirme* değişkenleri yalnızlık düzeylerini etkilemektedir. Ayrıca *öğrencilerin cinsiyetleri, çevrimiçi oyun oynama durumu, günde ortalama oyun oynama süresi, çevrimiçi oyun türü, çevrimiçi oyun bağımlısı olarak nitelendirme ve yalnız olarak nitelendirme* değişkenleri çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerini etkilemektedir. Genel anlamda çevrimiçi oyun bağımlılığı üniversite öğrencilerinin yalnızlık düzeylerini etkilememektedir.

---

<sup>1</sup> Yrd. Doç.Dr. İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Sosyal Hizmet Bölümü. İletişim Yazarı, E-Posta: melike.tunc@ikc.edu.tr

<sup>2</sup> Sosyal Hizmet Uzmanı, Akyazı Sosyal Hizmet Merkezi - Sakarya

**Anahtar kelimeler:** Çevrimiçi oyun, bağımlılık, çevrimiçi oyun bağımlılığı, yalnızlık, üniversite öğrencileri, sosyal hizmet

**ANALYSIS OF RELATIONSHIP BETWEEN THE UNIVERSITY STUDENTS WHO PLAY ONLINE GAME AND LONELINESS LEVEL OF UNIVERSITY FIRST-CLASS STUDENTS: HACETTEPE UNIVERSITY FACULTY OF ECONOMICS AND ADMINISTRATIVE SCIENCES SIMPLE**

**ABSTRACT**

The main objective of this study is to examine the relationship between online gaming addiction and loneliness levels of university students playing online games.

Method; research general screening method was used. The universe of the research is the Hacettepe University, Faculty of Economics and Administrative Sciences, 2014-2015 - first year students of the academic year. Sample; 395 students from 985 students were identified by stratified sampling method. Collection of data; The "UCLA Loneliness Scale" (Demir, 1989) and the "Online Game Addiction Scale" (Kaya, 2013) were used. In the analysis of the data, SPSS 20 program was used.

Findings and conclusion; the parts of the students are influencing the levels of loneliness in terms of qualifying themselves as online gaming addicts and qualifying alone. Also, the gender of students, online gaming status, average gaming duration per day, online gaming type, online gaming qualification, and solely qualification variables affect online gaming addiction levels. The online game addiction has no effect on loneliness of university students.

**Key words:** Online game, addiction, online game addiction, loneliness, university students, social work.

## GİRİŞ

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle beraber televizyon, cep telefonu, bilgisayar gibi teknolojik aygıtlara verilen değer ve bununla doğru orantılı bir şekilde bu aygıtlarla geçirilen- süre giderek artmaktadır. Özellikle, neredeyse tüm teknolojik aygıtların işlevlerini gerçekleştiren cep telefonları ve bilgisayarlar insan hayatının kaçınılmaz bir unsuru haline gelmiştir. Toplumun her kesiminde görülen teknoloji bağımlılığı çocuk ve genç nesilde daha yoğun bir şekilde görülmektedir.

Üniversite çağındaki gençlerin teknoloji bağımlılığı olgusunun tam olarak merkezinde yer almasının nedenleri arasında bu yaş grubundaki gençler arasında ilerleyen teknolojiye olan merakın daha yoğun olması ve teknoloji trendlerinin daha sık takip edilmesi konuları başı çekmektedir. Bu durum gençlik arasındaki gençliğin verimli çağlarını online oyunların başında geçiren ve bütün duygularını sanal olarak yaşayan bir kitle oluşturmuştur. Bu kitlenin azımsanamayacak büyüklükteki kısmı da üniversite gençliğinin içerisinde yer almaktadır. Gerçek dünyadan ve duygulardan kopuk yaşama hali, ileride hayatın gerçeklerine karşı daha savunmasız ve sosyal anlamda kendisini yalnız hissetme durumlarına sebebiyet verebilir. Tam da bu bağlamda var oluş amacı bireyin iyilik halini artırmak olan sosyal hizmet disiplini, bu konuya gerçekçi ve etkin çözümler üretmesi gereken uygulamalı bir bilim dalıdır.

Bu kapsamda sosyal hizmetin amacı aşağıdaki şekilde maddelendirilebilir;

1. İnsanların problemlerinin farkına varmasını sağlamak
2. Bireylerin problemlerini çözme ve problemleriyle baş etme kapasitelerini geliştirmek,
3. Bireyleri, kaynak, hizmet ve çözümler sunan sistemler ile bağlantılandırmak,
4. Bu sistemlerin etkili ve insan haklarına uygun bir şekilde çalışmasını sağlamak
5. Sosyal politikanın geliştirilmesine ve ilerletilmesine katkı sağlamak.

Sosyal hizmetin içerdiği bu kapsamlar doğrultusunda çevrimiçi oyun oynamanın bireyin yaşam gelişimini ve çevresiyle ilişkisini yadsınamayacak bir şekilde etkilediğini

vurgulayabiliriz. Bu doğrultuda “*çevrimiçi oyun oynamanın bireysel ve toplumsal sorunlara ne denli etkisi vardır?*” sorusu incelendiğinde karşımıza Türkiye Büyük Millet Meclisi Meclis Araştırması Komisyonu Raporu’nun (2012) araştırmasına göre şu cevaplar çıkmaktadır;

- Çevrimiçi oyunlar nedeniyle saatlerce bilgisayar, tablet, cep telefonu gibi teknolojik aletlerde çevrimiçi oyunların başında kalan çocuklarımızın ve gençlerimizin; kendilerini yeterince derslerine veremedikleri için *eğitimi* aksamakta, *sağlıksız ve sosyal iletişimden yoksun* büyümeleri sonucunda aileleri ve arkadaşlarıyla sık sık sorunlar yaşamaktadırlar.
- Evlerinde bilgisayarı ya da internet bağlantısı olmayan çocuklar ve gençler, çocuklara yasak olmasına rağmen, yeterli denetim yapılmadığından dolayı, bu oyunları oynamak için internet kafelere gitmek zorunda kalmaktadırlar. Bunun sonucu olarak *ise güvenlik problemleri* ortaya çıkmaktadır.
- Bilgisayar başında çok vakit geçiren bireylerin aile üyeleriyle yaşanan iletişim kopukluğuyla beraber gelen aile bağlarının zayıflaması, *aile içi iletişimsizlik* ortaya çıkmaktadır.
- Saatlerce bilgisayar başında oturup oyun oynamanın bireyi sosyal hayattan uzaklaşmasına, içine kapanmasına ve bireyin *yalnızlaşmasına* neden olmaktadır.
- Çevrimiçi oyunların içeriği nedeniyle bireyi *zorbalığa ve şiddete* yönlendirmektedir.

Günümüzde teknoloji alanında birçok gelişme yaşanmaktadır. Bu teknolojik gelişmeler birçok faydaya sahip olduğu gibi, birtakım sorunları da beraberinde getirmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığının getirdiği sorunlardan bir tanesinin de yalnızlık olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle çevrimiçi oyun bağımlılığının birey üzerindeki etkileri ve yalnızlıkla olan ilişkisi incelenmektedir. Bu kapsamda öncelikle literatür bilgisi verilerek araştırmanın amacı, yöntemi, bulgular ve sonuca yer verilmektedir.

## **Çevrimiçi Oyun Kavramı**

Teknoloji ve bilimdeki hızlı gelişmelerle beraber, insan hayatında birçok değişim ve dönüşüm yaşanmıştır. Bu hızlı gelişmelerin insan yaşamına getirdiği en önemli yenilik de internet kullanımının artmasıdır. Türkiye İstatistik Kurumu, interneti kullanan en yoğun kesimin genç nüfus ve paralelinde üniversite öğrencileri olduğunu açıklamıştır (TÜİK, 2014). Üniversite öğrencileri ve gençler; bilgisayarların diliyle ve içine doğdukları Web kültürü ile konuşan, nefes alan, hayatlarının her yerinde interneti kullanan bireyler olarak tanımlanan “dijital yerliler”in bir parçasını oluşturmaktadırlar (Zur ve Zur, 2011, Akt: Yılmaz, 2012). Türkiye İstatistik Kurumu tarafından yayınlanan bilgi toplumu istatistikleri, ülkemizdeki dijital yerlilerin önemli bir kısmını barındıran 16-24 yaş arasındaki nüfusun %70,3’ünün, öğrencilerin ise %89,3’ünün internet kullanıcısı olduğunu, internetin kullanım amaçlarının ise İnternet üzerindeki sosyal gruplara katılma (%78,8), çevrimiçi haber, gazete ya da dergi okuma (%74,2), oyun, müzik, film, görüntü indirme veya oynatma (%58,7) olduğunu göstermektedir (TÜİK, 2014).

## **Bağımlılık Kavramı**

Bağımlılık kavramı literatür içerisinde olumsuz veya zararlı bir durumu anlatmak için kullanılmaktadır. Bağımlılık kavramı bir madde veya davranışı kullanmayı bırakamama veya kontrol edememe şeklinde tanımlanmıştır (Egger ve Rauterberg, 1996). Tarhan (2011) ise bağımlılığı şöyle açıklamaktadır; “bağımlılık, zararlı sonuçlarına rağmen, dürtüsel olarak madde veya sanal alıştırıcı arayışı ve kullanımı ile karakterize, nüksedici, kronik bir beyin hastalığı olarak tanımlanır”. Shaffer vd., (2000)’ye göre bir davranışın bağımlılık olabilmesi için başlıca üç özelliği taşıması gerekmektedir.

1. O şeyi sürekli olarak aşırı derecede istemek.
2. O şey için kendine hakim olamamak,
3. O şey için ısrar etmek.

Bu bağlamda bağımlılık kavramı internet bağımlılığının da çatı kavramı olarak ifade edilebilir. Çünkü yukarıda belirtilen üç özellik de internet bağımlılığı konusunda da geçerlidir. Bu nedenle internet bağımlılığını da açıklamakta yarar bulunmaktadır.

### **İnternet Bağımlılığı**

İnternet bağımlılığı günlük yaşamda bireylerin çok fazla internet kullanmasının olumsuz etkilerini tanımlamak için kullanılan bir kavramdır (Lengel, 2004). Önceleri bağımlılık denince insanların aklına; alkol, kumar, uyuşturucu ve esrar bağımlılığı gelse de, yakın zamanlardan itibaren, internet bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılık türlerinin de farkına varılmış ve bu konularda araştırmalar yapılmaya başlanmıştır (Kalkan ve Kaygusuz, 2013).

Aydın'a göre oyun, çocukların grup içerisinde birlikte çalışmayı öğrendikleri oyun etkinliklerini, birlikte gerçekleştirebildikleri eğlenceli bir öğrenme metodudur (Aydın, 2010). Durualp ve Aral (2010)'a göre çocuklar oyun sayesinde; arkadaşlık ilişkilerini geliştirmeyi, kendi haklarını korumayı ve arkadaşlarının haklarına saygılı olmayı, büyüklere saygı küçüklere sevgi göstermeyi, toplum normlarına alışmayı, paylaşmayı ve sosyalleşmeyi ve benzeri birçok beceriyi oyun sayesinde kazanmaktadır. Sevinç (2009) oyun ile ilgili literatürü incelemiş ve bir etkinliğin oyun olarak tanımlanabilmesi için gerekli beş maddeyi tespit etmiştir. Bu maddeler:

1. Oyun belirli bir amaca yönelik değildir, önemli olan oyunun kendisidir ve kendi içinde bir bütünlüğü vardır.
2. Oyuna katılmak kişinin özgür seçimine bağlıdır.
3. Kişinin oyun oynarken eğlenmesi ve hoş vakit geçirmesi gerekir.
4. Oyun kişi için gerçek hayatın aynısı değildir, fakat gerçek hayata uygun düşecek şekilde değiştirilmiş şeklidir. Bu sayede kişi oyun içerisinde gerçek hayata ilişkin hayaller kurar ve beceriler geliştirir.
5. Kişi oyun içerisinde aktif rol alır ve oyun içinde kendini yaşar.

## Yalnızlık

Yalnızlığın tanımlamasında yaşanan güçlük ve karmaşıklık yaşanmaktadır. Çünkü bir çok kuram ve kuramcıya göre yalnızlık kavramının tanımı farklılık göstermektedir. Yalnızlığın anlaşılmasında yalnızlığa yol açan nedenlerin bilinmesi, yalnızlık yaşayan bireylerin bu duruma neyin ya da nelerin nedeni olduğunu söylemeleri bu kavramın anlaşılmasında önemlidir. Yalnızlığın nedenleri hakkında bazı kuramcıların açıklamalarına şu şekilde değinebiliriz: Peplau ve Perlman (1984) yalnızlık duygusunun oluşmasındaki unsurları bir gruptan dışlanma gibi hoş olmayan üzücü bir tecrübe, kişinin sevilmediğini düşünmesi gibi olumsuz bilişsel deneyim, sosyal ilişkilerdeki yetersizlik ve bir ilişki kurup sürdürme becerisindeki eksiklikten dolayı birlikte bazı şeyleri paylaşacak arkadaş edinememe şeklinde açıklamıştır. Ayrıca Perlman ve Peplau (1982) yalnızlığa zemin hazırlayan durumları; kişilik özellikleri (utangaçlık, düşük benlik saygısı, sosyal beceri eksikliği vb.), durumun özelliği (rekabetçi etkileşim, sosyal izolasyon vb.) ve kültürel değerler ve normlar (bireycilik vb.) olarak açıklamıştır. Bu faktörler kişinin gerçek sosyal ilişkileri ile sosyal ihtiyaçları ve istekleri arasında uyumsuzluğa neden olabilmektedir. Bu uyumsuzluklar sonucu da ortaya yalnızlık yaşantısı belirmeye başlayabilir (Akt: Körler, 2011).

Sonuç olarak bağımlılık, internet bağımlılığı ve yalnızlık birbirini etkileyen kavramlar olarak görülebilir. Her bir konu kendi içinde birçok sorunu barındırabilir, birbirinin nedeni ve sonucu olarak görülebilir. Buradan hareketle üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve yalnızlık düzeyleri sosyo-ekonomik durumlarına göre incelenmek istenmiştir. Araştırmanın amaçları bir sonraki bölümde yer almaktadır.

### Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın ana amacı Hacettepe Üniversitesi İktisadi İdari Bilimler Fakültesi'nde bulunan Aile ve Tüketici Bilimleri, İktisat (Türkçe), İktisat (İngilizce), İşletme, Maliye, Sağlık İdaresi, Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi, Sosyal Hizmet, Uluslararası İlişkiler Bölümlerinin 1. sınıflarında eğitim gören öğrencilerinin, yalnızlık ve çevrimiçi oyun bağımlılığı durumlarının belirlenmesidir. Bu ana amaç kapsamında yer alan alt amaçlar aşağıdaki gibidir;

- Üniversite 1. sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi nedir?

- Üniversite 1. sınıf öğrencilerinin yalnızlık düzeyi nedir?
- Üniversite 1. sınıf öğrencilerinin sosyoekonomik düzeyi nedir?
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyi arasında ilişki var mıdır?
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı yaşa göre değişkenlik göstermekte midir?
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı cinsiyete göre değişkenlik göstermekte midir?
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı okunan bölüme göre değişkenlik göstermekte midir?
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı ekonomik duruma göre değişkenlik göstermekte midir?
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı ikamet yerine göre değişkenlik göstermekte midir?
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı bilgisayar sahipliğine göre değişkenlik göstermekte midir?
- Yalnızlık düzeyi yaşa göre değişkenlik göstermekte midir?
- Yalnızlık cinsiyete göre değişkenlik göstermekte midir?
- Yalnızlık bölüme göre değişkenlik göstermekte midir?
- Yalnızlık ekonomik duruma göre değişkenlik göstermekte midir?
- Yalnızlık ikamet yerine göre değişkenlik göstermekte midir?
- Yalnızlık bilgisayar sahipliğine göre değişkenlik göstermekte midir?
- Bölümler arası karşılaştırma yapıldığında çevrimiçi oyun bağımlılığı durumları nasıl değişkenlik göstermektedir?
- Öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin çevrimiçi oyun bağımlılığına etkisi var mıdır? Varsa ne yöndedir?

## **GEREÇ VE YÖNTEM**

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veriler ve veri toplama araçları, veri toplama süreci, verilerin işlenmesi ve çözümlenmesi başlıkları yer almaktadır.

### **Araştırmanın Modeli**

Araştırmada, nicel araştırma kapsamında karşılaştırmalı tarama modeli kullanılmaktadır. Araştırmada üniversite birinci sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin yaş, cinsiyet, bölüm, bilgisayar sahiplik durumu, ikamet yeri, ekonomik durum gibi değişkenlere göre nasıl değiştiğine bakılmıştır.



## Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Hacettepe Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi'nde İktisat (Türkçe), İktisat (İngilizce), İşletme, Sosyal Hizmet, Sağlık İdaresi, Maliye, Uluslararası İlişkiler, Aile ve Tüketici Bilimleri, Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi bölümlerini okuyan 1. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklem ise tabakalı örnekleme yoluyla elde edilmiştir. Tabakalı örnekleme yöntemi, küçük bir örneklem grubu ve düşük bir maliyetle daha kesin sonuçlara ulaşma olanağı sağlayan bir tekniktir. Örnekleme hatalarını azaltarak daha yüksek bir temsil yeteneğine sahip örneklemler oluşturmak için tercih edilmiştir (Sencer ve Sencer, 1978). Örnekleme hesaplaması Tablo 2.1.'de verilmiştir.

**Tablo 2.1. Katılımcıların Bölümlere Göre Dağılımı**

Bölüm	Mevcut Sayı	Örneklem
İktisat (Türkçe)	135	54
İktisat (İngilizce)	91	37
İşletme	135	54
Sosyal Hizmet	203	82
Sağlık İdaresi	79	32
Maliye	82	33
Uluslararası İlişkiler	80	32
Aile ve Tüketici Bilimleri	84	34
Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi	92	37
TOPLAM	981	395

## Veriler ve Toplanması

Araştırmada veri toplamak amacıyla, öğrencilerin bazı kişisel özelliklerini belirleyebilmek için araştırmacılar tarafından hazırlanan "Bireyi Tanıma Formu", yalnızlık düzeyini ölçmek için Demir'in (1989) Türkçe geçerlik ve güvenilirliğini yapmış olduğu "UCLA Yalnızlık Ölçeği" ve çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyini ölçmek için Kaya'nın (2013) geçerlik ve güvenilirliğini yapmış olduğu "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Kullanılacak veri toplama araçlarının özellikleri aşağıdaki gibi belirtilmiştir;

**Birey Tanıma Formu:** Yaş, cinsiyet, bölüm, bilgisayar sahiplik durumu, ikamet yeri ve ekonomik durumdan meydana gelmektedir.

**UCLA Yalnızlık Ölçeği:** Ülkemizde UCLA Yalnızlık Ölçeği'ni ilk kez kullanan Yaparel ölçeğin geçerliğini Beck Depresyon Envanterini ölçüt olarak incelemiş ve benzer ölçekler geçerliğinin 0.50 olduğunu bulmuştur. (Demir, 1989). Ölçek 20 sorudan oluşur. 1, 4, 5, 6, 8, 10, 15, 16, 20. sorularda birey işaretlediğinin tersi puan alır. 1-4 puan alır. 2-3 puan, 3-2 puan, 4-1 puan. Diğer sorular normal puanlandırılır. En yüksek puan 80, en düşük puan 20'dir. 20-80 arasında yükseldikçe yalnızlık duygusu ortak, azaldıkça yalnızlık duygusu azalır.

**Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği:** Abdullah Bedir Kaya'nın (2013) geliştirmiş, güvenilirliğini yapmış ve iç tutarlılık katsayısını 0.91 olarak bulmuştur. Ölçeğin tamamından elde edilebilecek puan ise üç ayrı faktörden elde edilen puanların toplanmasıyla hesaplanmaktadır. Toplam puan çevrimiçi oyunların oyuncunun hayatındaki olumlu-olumsuz etki büyüklüğünü gösterir. Ölçeğin tamamından elde edilebilecek en düşük puan 21, en yüksek puan 105'dir. Oyuncunun aldığı puan 21-42 arasında ise "Çevrimiçi oyun oynamanın bireyin hayatına olumsuz yansımaları yoktur", 43-63 arasında ise "Çevrimiçi oyun oynamanın bireyin hayatına düşük düzeyde olumsuz yansımaları vardır", 64-84 arasında ise "Çevrimiçi oyun oynamanın bireyin hayatına orta düzeyde olumsuz yansımaları vardır", 85-105 arasında ise "Çevrimiçi oyun oynamanın bireyin hayatına yüksek düzeyde olumsuz yansımaları vardır" yorumları yapılabilmektedir.

### **Verilerin Çözümü ve Yorumlanması**

Verilerin değerlendirilmesinde SPSS 20 (IBM Corp. Released 2011. IBM SPSS Statistics for Windows, Version 20.0. Armonk, NY: IBM Corp.) istatistik paket programı kullanılmıştır. Değişkenler olarak ortalama±standart sapma, yüzde ve frekans değerleri kullanılmıştır. Değişkenler normallik, varyansların homojenliği ön şartlarının kontrolü yapıldıktan sonra (Shapiro Wilk ve Levene Testi) değerlendirilmiştir. Veri analizi yapılırken, iki grup karşılaştırması için Bağımsız 2 grup t testi (Student's t test), önşartlar sağlamadığında ise Mann Whitney-U testi, üç ve daha fazla grup karşılaştırması için Tek Yönlü Varyans Analizi ve çoklu karşılaştırma testlerinden Tukey HSD testi ile sağlanmadığında ise Kruskal Wallis ve çoklu karşılaştırma testlerinden Bonferroni-Dunn testi kullanılmıştır. Sürekli iki değişken arasındaki ilişki Pearson Korelasyon Katsayısı ile parametrik test ön şartlarını

sağlamadığı durumda ise Spearman Korelasyon Katsayısı ile değerlendirilmiştir. Testlerin anlamlılık düzeyi için  $p < 0,05$  ve  $p < 0,01$  değeri kabul edilmiştir.

### 3. BULGULAR

Bu bölümde öğrencilerin demografik bilgileri, UCLA Yalnızlık Ölçeğinden alınan puanların demografik bilgilerle karşılaştırılması, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden alınan puanların demografik bilgilerle karşılaştırılması ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Arasındaki Anlamlılık Durumu yer almaktadır.

**Tablo 3.1 Öğrencilerin demografik bilgileri**

DEĞİŞKEN	ALT DEĞİŞKENLER	N	YÜZDE
CİNSİYET	KADIN	238	60,3
	ERKEK	157	39,7
YAŞ	17	1	0,3
	18	22	5,6
	19	114	28,9
	20	126	31,9
	21	88	22,3
	22+	44	11,1
BÖLÜM	SOSYAL HİZMET	82	20,8
	AİLE VE TÜK. BİL.	34	8,6
	İKTİSAT (TÜR)	54	13,7
	İKTİSAT (İNG)	37	9,4
	İŞLETME	54	13,7
	MALİYE	33	8,4
	SAĞLIK İDARESİ	32	8,1
	SİY.BİL. VE KAMU YÖN.	37	9,4
	ULUS. İLİŞKİLER	32	8,1
SOSYO-EKONOMİK DÜZEY	0-300 TL	43	10,9
	300-600 TL	165	41,8
	600-900 TL	79	20
	900-1200 TL	46	11,6
	1200+ TL	62	15,7
UZUN SÜRELİ İKAMET YERİ	BÜYÜKŞEHİR	244	61,8
	İL	77	19,5
	İLÇE	62	15,7
	KÖY	12	3

BİLGİSAYAR KULLANMA DURUMU	KENDİ BİLGİSAYARIM	361	91,4
	ARKADAŞIMIN BİL.	26	6,6
	İNTERNET KAFELER	8	2
ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA DURUMU	OYNUYORUM	88	22,3
	BAZEN OYNUYORUM	118	29,9
	OYNAMIYORUM	189	47,8
GÜNDE ORTALAMA OYUN OYNAMA SÜRESİ	OYNAMIYORUM	147	37,2
	0-1 SAAT	132	33,4
	1-2 SAAT	61	15,4
	2-4 SAAT	26	6,6
	4-6 SAAT	19	4,8
	6-8 SAAT	5	1,3
	8-10 SAAT	3	0,8
	10+ SAAT	2	0,5
ÇEVİRİMİÇİ OYUN TÜRÜ	SAVAŞ VE STRATEJİ	107	27,1
	MACERA	22	5,6
	SPOR VE YARIŞ	35	8,9
	ZEKA VE MANTIK	95	24,1
	OYNAMIYORUM	136	34,4
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLISI OLARAK NİTELENDİRME	EVET	28	7,1
	KISMEN	39	9,9
	HAYIR	328	83
YALNIZ OLARAK NİTELENDİRME	EVET	19	4,8
	BAZEN	142	35,9
	HAYIR	234	59,2
	TOPLAM	395	100

Tablo 3.1'e göre; Ankete 395 öğrenci katılmıştır. Bu öğrencilerin %60,3'ü kadın, %29,7'si erkektir. Öğrencilerin yaş durumları incelendiğinde, %0,3'ü 17 yaşında, %5,6'sı 18 yaşında, %28,9'u 19 yaşında, %31,9'u 20 yaşında, %22,3'ü 21 yaşında, %11,4'ü 22 yaş ve üzerindedir. Öğrencilerin bölümleri incelendiğinde, %20,8'i Sosyal Hizmet, %8,6'sı Aile ve Tüketici Bilimleri, %13,7'si İktisat Türkçe, %9,4'ü İktisat İngilizce, %13,7'si İşletme, %8,4'ü Maliye, %8,1'i Sağlık İdaresi, %9,4'ü Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi ve %8,1'i Uluslararası İlişkiler bölümü öğrencisidir.

Sosyo-ekonomik düzeylerine göre öğrencilerin %10,9'unun 0-300 TL arasında, %41,8'inin 300-600 TL arasında, %20,0'sinin 600-900 TL arasında, %11,6'sinin 900-1200 TL arasında ve %15,7'sinin de 1200 TL ve üzerinde geliri vardır. Öğrencilerin

uzun süreli ikamet yerlerini incelediğimizde, %61,8'i büyükşehirde, %19,5'i ilde, %15,7'si ilçede, %3,0'ü köyde yaşamıştır.

Bilgisayar kullanma durumları incelendiğinde, öğrencilerin %91,4'ü kendi bilgisayarını, %6,6'sı arkadaşının bilgisayarını, %2,0'si de internet kafelerde bilgisayar kullanmaktadır. Öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama durumları incelendiğinde, öğrencilerin %22,3'ü çevrimiçi oyun oynuyor, %47,8'i oynamıyor, %29,9'u da bazen oynamaktadır. Günde ortalama oyun oynama sürelerini incelediğimizde, öğrencilerin %37,2'si oynamıyor, %33,4'ü 0-1 saat, %15,4'ü 1-2 saat, %6,6'sı 2-4 saat, %4,8'i 4-6 saat, %1,3'ü 6-8 saat, %0,8'i 8-10 saat, %0,5'i de 10 saat ve üzeri oyun oynamaktadır.

Oynadıkları çevrimiçi oyun türlerini incelediğimizde, öğrencilerin %27,1'i savaş ve strateji oyunları, %5,6'sı macera oyunları, %8,9'u spor ve yarış oyunları, %24,1'i zeka ve mantık oyunları oynamaktadır. %34,4'ü de herhangi bir çevrimiçi oyun oynamıyor. Çevrimiçi oyun bağımlısı olarak nitelendirme durumlarını incelediğimizde, öğrencilerin %7,1'i kendini çevrimiçi oyun bağımlısı olarak nitelendirir. %9,9'u kendini, kısmen çevrimiçi oyun bağımlısı olarak nitelendirirken %83,0'ü de kendini çevrimiçi oyun bağımlısı olarak nitelendirmemektedir.

Yalnızlık durumları incelendiğinde öğrencilerin %4,8'i kendini yalnız olarak nitelendirmektedir. %35,9'u kendini, bazen yalnız olarak nitelendirirken %59,2'si kendini yalnız olarak nitelendirmemektedir.

**Tablo 3.2. UCLA Yalnızlık Ölçeğinden alınan puanların demografik bilgilerle karşılaştırılması**

DEĞİŞKEN	ALT DEĞİŞKENLER	N	ORT.	ST. SAPMA	MİN.	MAK.	p	Çoklu Karşılaştırma
CİNSİYET	KADIN	238	34,5	7,864	23	61	0,885	
	ERKEK	157	35,15	9,443	23	74		
YAŞ	17	1	30	0	30	30	0,775	
	18	22	34,82	5,133	24	43		
	19	114	34,88	8,272	23	58		

	20	126	34,51	8,302	23	63		
	21	88	34,92	10,495	23	74		
	22+	44	34,89	6,969	23	53		
BÖLÜM	SOSYAL HİZMET	82	33,74	8,34	23	55	0,005**	Maliye- İktisat (Tür)*
	AİLE VE TÜK. BİL.	34	38,5	9,297	27	63		Maliye-Aile Tüketici Bil*.
	İKTİSAT (TÜR)	54	38,5	10,664	23	74		
	İKTİSAT (İNG)	37	34,89	8,168	27	56		
	İŞLETME	54	34,37	7,584	23	52		
	MALİYE	33	32,09	8,596	23	59		
	SAĞLIK İDARESİ	32	32,75	6,604	25	53		
	SİY. BİL. VE KAMU YÖN.	37	33,54	7,01	23	49		
	ULUS. İLİŞKİLER	32	33,69	6,664	25	48		
	SOSYO-EKONOMİK DÜZEY	0-300 TL	43	37,35	8,955	23	58	0,153
300-600 TL		165	34,84	8,544	23	74		
600-900 TL		79	33,11	7,733	23	56		
900-1200 TL		46	34,67	7,131	23	51		
1200+ TL		62	34,89	9,76	23	63		
UZUN SÜRELİ İKAMET YERİ	BÜYÜKŞEHİR	244	34,15	8,422	23	74	0,137	
	İL	77	36,18	8,43	23	56		
	İLÇE	62	35,71	9,09	24	57		
	KÖY	12	33	7,324	24	48		
BİLGİSAYAR KULLANMA DURUMU	KENDİ BİLGİSAYARIM	361	34,76	8,524	23	74	0,802	
	ARKADAŞIMIN BİL.	26	34,69	7,745	24	48		
	İNTERNET KAFELER	8	34,63	11,649	24	56		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA DURUMU	OYNUYORUM	88	35,1	9,839	23	74	0,616	
	BAZEN OYNUYORUM	118	34,22	7,684	23	57		

	OYNAMIYORUM	189	34,93	8,388	23	61		
	OYNAMIYORUM	147	34,89	8,363	23	61	0,362	
GÜNDE ORTALAMA OYUN OYNAMA SÜRESİ	0-1 SAAT	132	34,25	7,803	23	57		
	1-2 SAAT	61	33,89	8,841	23	74		
	2-4 SAAT	26	36,42	9,445	24	56		
	4-6 SAAT	19	33,42	7,537	24	48		
	6-8 SAAT	5	41,2	10,257	29	55		
	8-10 SAAT	3	45,67	13,503	32	59		
	10+ SAAT	2	43	28,284	23	63		
		SAVAŞ VE STRATEJİ	107	34,93	9,165	23	74	0,971
ÇEVİRİMİÇİ OYUN TÜRÜ	MACERA	22	35,36	9,757	24	56		
	SPOR VE YARIŞ	35	34,31	8,01	24	53		
	ZEKA VE MANTIK	95	34,95	7,805	23	57		
	OYNAMIYORUM	136	34,49	8,504	23	61		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLISI OLARAK NİTELENDİRME	EVET	28	40,86	12,241	23	74	0,013*	Evet-Hayır*
	KISMEN	39	35,13	8,808	24	53		
	HAYIR	328	34,19	7,91	23	61		
YALNIZ OLARAK NİTELENDİRME	EVET	19	44,47	12,465	23	74	0,001**	Evet-Hayır**
	BAZEN	142	37,72	7,74	23	59		Bazen-Hayır**
	HAYIR	234	32,17	7,399	23	63		
	TOPLAM	395	34,75	8,521	23	74		

\*p<0.05, \*\* p<0.005

Tablo 3.2'ye göre öğrencilerin UCLA Yalnızlık Ölçeğinden aldıkları puanlar ile demografik bilgileri karşılaştırıldığında; öğrencilerin bölümleri, kendilerini çevrimiçi oyun bağımlısı olarak nitelendirme ve yalnız olarak nitelendirme değişkenleri arasında anlamlı bir fark vardır (p<0,05). Maliye bölümünde okuyan öğrenciler

(32,09±8,596), İktisat (TÜR) (38,5±10,664) ve Aile Tüketici Bilimlerinde (38,5±9,297) okuyan öğrencilere göre daha yalnızdırlar. Kendisini çevirim içi oyun bağımlısı olarak nitelendiren öğrenciler (40,86±12,241), kendisini çevrim içi oyun bağımlısı olarak nitelendirmeyenlere (34,19±7,91) göre daha yalnızdırlar. Öğrencilerden kendisini yalnız olarak nitelendirenler (44,47±12,465), nitelendirmeyenlere (32,17±7,399) göre daha yalnızdırlar.

Diğer demografik özellikler ile yalnızlık durumu arasında istatistik olarak anlamlı bir fark yoktur ( $p>0.05$ ). Aralarındaki fark tesadüften ileri gelmektedir.

**Tablo 3.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden alınan puanların demografik bilgilerle karşılaştırılması**

DEĞİŞKEN	ALT DEĞİŞKENLER	N	ORT	ST. SAPMA	MİN	MAK	p	Çoklu Karşılaştırma
CİNSİYET	KADIN	238	34,96	16,458	21	86	0,001 **	
	ERKEK	157	50,29	21,741	21	105		
YAŞ	17	1	48		48	48	0,378	
	18	22	44,41	19,978	21	82		
	19	114	38,22	19,679	21	105		
	20	126	41,94	20,814	21	98		
	21	88	39,77	18,225	21	97		
	22+	44	46,61	22,699	21	98		
	BÖLÜM	SOSYAL HİZMET	82	41,52	18,712	21		
AİLE VE TÜK. BİL.		34	41	21,587	21	97		
İKTİSAT (TÜR)		54	41,08	24,802	21	105		
İKTİSAT (İNG)		37	43,38	20,032	21	98		
İŞLETME		54	42,59	19,862	21	87		
MALİYE		33	33,33	16,315	21	80		
SAĞLIK İDARESİ		32	34,25	12,753	21	64		
SİY. BİL. VE KAMU YÖN.		37	43,59	18,734	21	87		



**Melike Tekindal, Banu Çalışkan**

	ULUS. İLİŞKİLER	32	46,5	23,618	21	98		
SOSYO-EKONOMİK DÜZEY	0-300 TL	43	38,3	15,907	21	86	0,449	
	300-600 TL	165	40,76	19,29	21	98		
	600-900 TL	79	44,01	21,917	21	105		
	900-1200 TL	46	39,04	20,904	21	85		
	1200+ TL	62	41,48	22,23	21	97		
UZUN SÜRELİ İKAMET YERİ	BÜYÜKŞEHİR	244	40,8	20,128	21	98	0,13	
	İL	77	42,06	20,744	21	105		
	İLÇE	62	38,48	18,707	21	98		
	KÖY	12	53,08	22,208	21	82		
BİLGİSAYAR KULLANMA DURUMU	KENDİ BİLGİSAYARIM	361	40,88	20,438	21	105	0,514	
	ARKADAŞIMIN BİL.	26	42,35	18,521	21	78		
	İNTERNET KAFELER	8	44,87	12,159	21	60		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN OYNAMA DURUMU	OYNUYORUM	88	59,97	19,728	21	105	0,001**	Oynamıyorum-Oynuyorum**
	BAZEN OYNUYORUM	118	44,97	16,898	21	98		Oynamıyorum-Bazen Oynuyorum**
	OYNAMIYORUM	189	29,8	13,778	21	80		Oynuyorum-Bazen Oynuyorum**
GÜNDE ORTALAMA OYUN OYNAMA SÜRESİ	OYNAMIYORUM	147	28,67	12,077	21	77	0,001**	Oynamıyorum-0-1 SAAT**
	0-1 SAAT	132	40,08	17,129	21	88		Oynamıyorum-1-2 SAAT**
	1-2 SAAT	61	50,38	17,52	21	98		Oynamıyorum-2-4 SAAT**
	2-4 SAAT	26	67,69	17,924	29	105		Oynamıyorum-4-6 SAAT**
	4-6 SAAT	19	66,21	15,747	42	98		Oynamıyorum-6-8 SAAT**
	6-8 SAAT	5	54,4	28,893	21	89		0-1 Saat; 1-2 Saat**
	8-10 SAAT	3	61,33	29,738	34	93		0-1 Saat; 2-4 Saat**
	10+ SAAT	2	82,5	20,506	68	97		0-1 Saat; 4-6 Saat**
ÇEVİRİMİÇİ OYUN TÜRÜ	SAVAŞ VE STRATEJİ	107	57,95	18,773	21	105	0,001**	Oynamıyorum-Macera**
	MACERA	22	40,68	19,769	21	82		Oynamıyorum- Zeka ve mantık**

	SPOR VE YARIŞ	35	43,97	17,265	21	85		Oynamıyorum- Spor ve yarış**
	ZEKA VE MANTIK	95	40,99	17,294	21	86		Oynamıyorum- Savaş ve strateji**
	OYNAMIYORUM	136	27,12	11,887	21	71		Savaş ve strateji-macera** Savaş ve strateji-Zeka mantık**
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLISI OLARAK NİTELENDİRME	EVET	28	73,71	19,905	21	105	0,001**	Hayır-Kısmen**
	KISMEN	39	58,9	14,828	38	88		Hayır-Evet**
	HAYIR	328	36,15	16,675	21	98		
YALNIZ OLARAK NİTELENDİRME	EVET	19	51,05	23,996	21	97	0,021*	Evet-Hayır*
	BAZEN	142	42,85	20,369	21	98		
	HAYIR	234	39,15	19,444	21	105		
	TOPLAM	395	41,06	20,162	21	105		

\*p<0.05, \*\* p<0.005

Tablo 3.3.'e göre öğrencilerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden aldıkları puanlar ile demografik bilgileri karşılaştırıldığında; öğrencilerin cinsiyetleri, çevrimiçi oyun oynama durumu, günde ortalama oyun oynama süresi, çevrimiçi oyun türü, çevrimiçi oyun bağımlısı olarak nitelendirme ve yalnız olarak nitelendirme değişkenleri arasında istatistik olarak anlamlı fark vardır (p<0,05).

Erkek öğrenciler (50,29±21,271), kadın öğrencilere (34,96±16,458) göre daha fazla çevrimiçi oyun bağımlısıdır. Çevrimiçi oyun oynamayanlar (29,8±13,778), oynayanlara (59,97±19,728) ve bazen oynayanlara (44,97±16,898) göre daha az çevrimiçi oyun bağımlısıyken; çevrimiçi oyun oynayanlar (59,97±19,728), bazen oynayanlara (44,97±16,898) göre daha fazla çevrimiçi oyun bağımlısıdır.

Öğrencilerin günde ortalama oyun oynama süreleri incelendiğinde; oyun oynamayanlarla (28,67±12,077); 0-1 saat (40,08±17,129), 1-2 (50,38±17,52), 2-4 saat (67,69±17,924), 4-6 saat (66,21±15,747), 6-8 saat (54,4±28,893) arasında oyun oynayanlar arasındaki çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki fark anlamlıdır. Gün içinde belirtilen saatlerde oyun oynayanlar oynamayanlara göre daha fazla çevrimiçi oyun bağımlısıdır. Aynı şekilde 0-1 saat (40,08±17,129) arasında oyun oynayanlar ile 1-2 (50,38±17,52), 2-4 saat (67,69±17,924), 4-6 saat (66,21±15,747)

oynayanlar arasındaki fark anlamlıdır. Gün içinde 1-2, 2-4, 4-6 saatler arasında oyun oynayan öğrenciler, 0-1 saat arasında oynayanlara göre daha fazla çevrimiçi oyun bağımlıdır.

Öğrencilerin oynadıkları çevrimiçi oyun türlerine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı incelendiğinde; çevrimiçi oyun oynamayanların (27,12±11,887); savaş ve strateji (57,95±18,773), macera (40,68±19769), spor ve yarış (43,97±17,265), zeka ve mantık (40,99±17,294) oyunları oynayanlara göre daha az çevrimiçi oyun bağımlıdır. Benzer olarak savaş ve strateji (57,95±18,773) oyunu oynayanlar, macera (40,68±19769) ve zeka ve mantık (40,99±17,294) oyunları oynayanlara göre daha fazla çevrimiçi oyun bağımlıdır.

Kendisini çevrim içi oyun bağımlısı olarak nitelendirmeyen öğrenciler (36,15±16,675), kendisini çevrim içi oyun bağımlısı olarak nitelendirenlere (73,71±19,905), ve kısmen nitelendirenlere (58,9±14,828) göre daha az çevrimiçi oyun bağımlıdır. Öğrencilerden kendisini yalnız olarak nitelendirenler (51,05±23,996), nitelendirmeyenlere (39,15±19,444) göre daha fazla çevrimiçi oyun bağımlıdır.

Diğer demografik özellikler ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında istatistik olarak anlamlı bir fark yoktur ( $p>0.05$ ). Aralarındaki fark tesadüften ileri gelmektedir.

**Tablo 3.4. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Arasındaki Anlamlılık Durumu**

	<b>ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM</b> r/p
<b>YALNIZLIK TOPLAM</b>	0,155/0,822

Tablo 3.4.'e göre yapılan testler sonucu  $p>0.05$ 'ten büyük olduğu için çevrimiçi oyun bağımlılığı puanının yalnızlık toplam puanı üzerinde bir etkisinin olmadığı görülmüştür.

## **TARTIŞMA VE SONUÇ**

Hacettepe Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi 1. sınıf öğrencileriyle yürütülen araştırmanın amaçları doğrultusunda elde edilen sonuçları aşağıdaki şekilde özetlemek mümkündür;

*Öğrencilerin yalnızlık düzeylerini etkileyen değişkenler incelendiğinde;* öğrencilerin bölümleri, kendisini çevrimiçi oyun bağımlısı olarak nitelendirme ve kendisini yalnız olarak nitelendirme durumları öğrencilerin yalnızlık düzeylerini etkilemektedir. Kendisini çevrimiçi oyun bağımlısı olarak nitelendiren ve kendisini yalnız olarak nitelendiren öğrenciler daha yalnız bulunmuşlardır. UCLA ölçeğinden alınan sonuçlara göre üniversite 1.sınıf öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin ortalaması 34, 75'dir. Erkek öğrencilerin yalnızlık puan ortalamaları ile kadın öğrencilerin puanları arasındaki fark oldukça düşüktür. Bu sonuç Seçim vd (2014)'nin araştırma sonuçlarıyla da örtüşmektedir.

Öğrencilerinin sosyoekonomik düzeyi dengeli bir dağılım göstermektedir ve sosyoekonomik durumun yalnızlık üzerinde bir etkisi olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışma (Akagündüz,1997) örtüşürken, bu sonuçla çelişen gelir arttıkça yalnızlığın da arttığını gösteren (Randall ve Bohnert, 2009) ve gelir azaldıkça yalnızlığın arttığını gösteren çalışmalar da (Çapan ve Körler, 2011; Le Roux, 2009) mevcuttur.

Yalnızlık düzeyi ile yaş arasında ilişki olup olmadığı incelendiğinde, en yüksek ortalama değer 21 yaşta olduğu en düşük ortalama değer ise 17 yaşta olduğu görülmektedir. Öğrencilerin yalnızlık toplam puanları ile yaş arasındaki ilişki anlamsızdır. Katılımcıların yaşlarıyla çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanları arasında da bir ilişki bulunamamıştır. Bu sonuç Kozaklı (2006) ve Solak (2012)'nin çalışmalarıyla çelişirken farklı kültürlerdeki öğrencilerle yapılan Le Roux ve Connors (2001)'in araştırmalarıyla örtüşmektedir.

*Öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerini etkileyen değişkenler incelendiğinde;* öğrencilerin cinsiyetleri, çevrimiçi oyun oynama durumu, günde ortalama oyun oynama süresi, çevrimiçi oyun türü, çevrimiçi oyun bağımlısı olarak nitelendirme ve yalnız olarak nitelendirme çevrimiçi oyun bağımlılıklarını etkilemektedir.

ÇOBÖ'ye göre cinsiyet değişkeninde elde edilen verilerde anlamlı bir farklılık olup erkek katılımcıların kadınlara oranla ortalamaları daha yüksek çıkmıştır. Erkek katılımcıların ortalamalarının daha yüksek olmasının nedenini bazı araştırmalar incelemiş ve erkeklerin kadınlara oranla oyun oynamayı başka aktivitelere göre daha çok tercih ettiği gözlemlenmiş, yine erkeklerin kadınlara oranla bu gibi oyunları daha çok içselleştirip gerçek hayatla ilişkilendirmişlerdir. Ayrıca Türkiye'de erkekler kadınlara oranlara daha rahat internet ve bilgisayara ulaşabildiğinden bağımlılık düzeyi yüksek çıkmış olabilir. Bu bulgu, Griffiths vd. (2003), Horzum, (2011), Kubey vd. (2001), Chou ve Hsiao (2000), Morahan-Martin ve Schumacher (2000) bulgularıyla tutarlılık göstermektedir.

Çevrimiçi oynanan oyunun türüne göre; oynamıyorum ile macera, zekâ ve mantık, spor ve yarış, savaş ve strateji; macera - savaş ve strateji, savaş ve strateji ile zekâ ve mantık, spor ve yarış değişkenleri arasında farklı ortalamalar ortaya çıkmış olup sonucunda anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Savaş ve strateji oyun oynama ortalamasının diğerlerine oranla yüksek çıkmasının sebeplerinden bazıları bu tarz oyunların günün hemen hemen her saatinde kontrol edilmesi gerektiği, savaşların ve strateji planlamanın uzunluğu ve belirli hedeflere güdülenmeden kaynaklı olduğu söylenebilir. Ayrıca herhangi bir oyun türünü oynayanların çevrim içi oyun bağımlılığı, oynamayanlara göre daha yüksektir. Griffiths ve Hunt (1995), Griffiths vd. (2003) araştırmalarında tek başına bilgisayar oyunu oynayanların bilgisayar bağımlılığının daha fazla olduğunu belirtmektedirler. İki bulgu arasındaki farkın nedeni olarak batı toplumundaki bireyler etkinlikleri bireysel olarak tercih ederlerken Türkiye gibi ülkelerde ise bireyler etkinlikleri bireysel ve grup halinde yürütebilmelerinden kaynaklandığı düşünülebilir.

Son olarak, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyi arasında herhangi bir ilişki bulunamamıştır. Birbirlerini etkileyen değişken değildirler. Bu bulgu Çağır (2010), Oktan (2014)'nin çalışmalarıyla çelişirken; Solak (2012)'in araştırmasında bilgisayar oyunu tutumları ile yalnızlık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuyla ise aynıdır. Yürütülen çalışmalar genellikle ergenler ve üniversite öğrencileri üzerinde ve birtakım çalışmalar yalnızlığı internet ve çevrimiçi oyun bağımlılığının bir nedeni

olarak görürken diğer çalışmalar bu durumun tam tersini yalnızlığın bir sonuç olduğunu ortaya çıkarmaktadır.

## ÖNERİLER

Araştırmada üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve yalnızlık düzeylerini çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir. Bulgular ülkemizde öğrencilerin en özgür oldukları, internet ve oyun oynama düzeyi açısından istedikleri gibi davranabildikleri bir dönemi kapsamaktadır. Özellikle de üniversite eğitimlerine katkı sağlayacak bilgisayar ve internet kullanımı internet ve oyun bağımlılığına dönüştüğünde bireylerin akademik, sosyal ve mesleki hayatlarını olumsuz şekilde etkileyebilecek durumların ortaya çıkabileceği muhtemel bir durumdur. Bu yönüyle üniversite eğitiminde bu araçların aşırı ve amaç dışı kullanımını önlemeye yönelik çalışmalara ışık tutabilecek veriler ortaya koyulmasının yanında farklı değişkenlerin konu edildiği daha fazla çalışma ile hem farkındalığın artırılması sağlanacak hem de önlemeye yönelik çalışmaların başarılı olabilmesi için kaynak olacaktır. Araştırmada erkek öğrencilerin bağımlılık düzeyleri daha çok çıkmıştır ve desteğe gereksinim duyabilecek durumdadırlar. Dolayısıyla bağımlılığı önlemek amacıyla yapılacak çalışmalarda erkek öğrencilerin önceliğe alınması gerekmektedir. Bireylere bu araçları amacına uygun olarak kullanma becerisi kazandırılma ve beceri üniversite seviyesinden önce ilköğretimde verilmeye başlanmalıdır. Bunu sağlamak için öğrencilere ve ailelere bu konularda seminerler, eğitimler verilmeli, ilköğretimde bilişim teknolojileri dersi verilmeli ve saatleri artırılmalıdır.

Araştırma kesitsel olarak yapıldığı için Hacettepe Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesinin 1. Sınıfları ile sınırlı kalmıştır. Bu nedenle araştırma farklı sınıf düzeyindeki öğrencilere, farklı bölümlere ve farklı üniversitelerde de uygulanması önerilmektedir.

Bireysel olarak daha kaliteli yaşam isteğinin ve dolayısıyla bireysel oportünizmin ön plana çıkmasıyla da bireylerin bir bakıma yalnızlığa itildiği günümüz yaşam koşullarında, yaygınlığı her geçen gün daha da artan yalnızlığın tanınması, önlenmesi ve azaltılması konusunda önlemler almak gerekmektedir.

## KAYNAKÇA

- Akagündüz, İ. (1997). Annesi çalışan ve çalışmayan lise öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*.
- Aydın, A. (2010). *Oyun Dil ve Düşünce*. Ankara: Eğiten.
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college students' case. *Computers & Education*, 35(1), 65-80.
- Çağır, G. (2010). *Lise ve Üniversite Öğrencilerinin Problemlili İnternet Kullanım Düzeyleri İle Algılanan Esenlik Halleri ve Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişki*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Çapan, B. E., & Körler, Y. (2011). The Effect of Secondary School Students' Familial Characteristics On Loneliness Levels. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 29, 1839–1846. doi:10.1016/j.sbspro.2011.11.432
- Demir, A.(1989). UCLA yalnızlık ölçeğinin geçerlik ve güvenilirliği. *Psikoloji Dergisi*, 7(23), 14-18.
- Durualp, E. & Aral, N. (2011). *Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi*. Ankara: Vize.
- Egger, O. & Rauterberg, M. (1996). *Internet Behavior and Addiction*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Work and Organisational Psychology Unit (IFAP), Swiss Federal Institute of Technology (ETH), Zurich.
- Griffiths, M. D. & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 189-193.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. & Chappell, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *Cyberpsychology and Behavior*, 6(1), 81-91.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, 57-68.
- Kalkan, M., & Kaygusuz, C. (Eds.). (2013). *İnternet bağımlılığı: Sorunlar ve çözümler*.

Anı Yayıncılık.

Kaya, A B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenilirlik Çalışması*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

Kozaklı, H. (2006). *Üniversite Öğrencilerinde Yalnızlık ve Sosyal Destek Düzeyleri Arasındaki İlişkilerin Karşılaştırılması*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mersin Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.

Körler, Y. (2011). *İlköğretim Öğrencilerinin Çeşitli Değişkenler Açısından Yalnızlık Düzeyleri ve Yalnızlık İle Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Arasındaki İlişkiler*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Kubey, R.W., Lavin, M.J. & Barrows, J.R. (2001). Internet Use and Collegiate Academic Performance Decrements: Early Findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366-382.

Morahan Martin, J. & Schumacher, P. (2000). Incidence and Correlates of Patalogical Internet Use Among College Students. *Computer in Human Behaviour*, 16, 13-29.

Lengel, L. (2004). *Computer Mediated Communication: Social Interaction and The Internet*, GBR: Sage Puplications, Incorporated. Erişim Tarihi: 03.12.2014 <http://site.ebrary.com/lib/gazi/Doc?id=10080903&ppg=264>

Le Roux, A. & Connors, J. (2001). A cross-cultural study into loneliness amongst university students. *South African J Psychol.*: 31- 46.

Oktan, V. (2014). Üniversite Öğrencilerinde Problemlı İnternet Kullanımı, Yalnızlık ve Algılanan Sosyal Destek. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 281-292.

Peplau, L.A. & Perlman, D. (1982). *Perspectives on Loneliness Peplaul Loneliness: Sourcebook of Current Theory, Research And Theraphy*. New York: Wiley Interscience.

Randall, E. T., & Bohnert, A. M. (2009). Organized activity involvement, depressive symptoms, and social adjustment in adolescents: Ethnicity and socioeconomic status as moderators. *Journal of Youth and Adolescence*, 38(9), 1187-1198.



- Seçim, Ö.Y., Alpar, Ö. & Algür, S. (2014). Üniversite Öğrencilerinde Yalnızlık: Akdeniz Üniversitesi'nde Yapılan Ampirik Bir Araştırma. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(48), 200-215.
- Sencer, M., & Sencer, Y. (1978). *Toplumsal araştırmalarda yöntembilim*. Türkiye ve Orta Doğu Amme İdaresi Enstitüsü.
- Sevinç, M. (2009). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. Ankara: Morpa.
- Shaffer, H.J., Hall, M.N. & Bilt, J.V. (2000). Computer Addiction: A Critical Consideration. *American Journal of Orthopsychiatry*, 70, 162-168.
- Solak, Ş.M. (2012). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Tutumları İle Saldırganlık ve Yalnızlık Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tarhan, N. & Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık*. İstanbul: Timaş.
- Türkiye Büyük Millet Meclisi. (2012). *Bilgi Toplumu Olma Yolunda Bilişim Sektöründeki Gelişmeler İle İnternet Kullanımının Başta Çocuklar, Gençler ve Aile Yapısı Olmak Üzere Sosyal Etkinliklerin Araştırılması Amacıyla Kurulan Meclis Araştırma Komisyonu Raporu*.
- TÜİK. (2014). Bilgi Toplumu İstatistikleri 2014. Erişim Tarihi: 03.12.2014 [http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt\\_id=1028](http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1028).
- Yılmaz, M.B. (2012). Üniversite Öğrencilerinin Eğlence ve İletişim Amaçlı İnternet Kullanma Profilleri ve İnternetin Cazibesi. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(1), 225-242.
- Zur, O. & Zur, A. (2011). On Digital Immigrants and Digital Natives: How The Digital Divide Affects Families, Educational Institutions and The Workplace. Zur Institute- Online Puplication. Erişim Tarihi: 03.12.2014 <http://www.zurinstitute.com/digitaldivide.html>.

Bu araştırma Hacettepe Üniversitesi, İİBF, Sosyal Hizmet Bölümü, 2014-2015 Eğitim-Öğretim yılı, SHO316 Uygulamalı Araştırma dersi kapsamında hazırlanmıştır. Araştırma grubunda Ahmet CİNDİZ, Banu ÇALIŞKAN, Canan KÖKTEN, Eray AKSOY, Fatih KURUCU, İrem ERTEKİN yer almaktadır. Araştırmanın makale haline getirilmesi Banu ÇALIŞKAN ve Dr. Melike TEKİNDAL ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma grubunda yer alan kişilerden makalenin yayınlanması için izin alınmıştır.