

Middle School Students' Game Addictive Levels, Game Habits and Preferences

Ozcan Korkmaz, Amasya University, ORCID ID: 0000-0002-9475-1491
Ozgen Korkmaz, Amasya University, ORCID ID: 0000-0003-4359-5692

Abstract

In order to develop a healthy physical, mental and psychological way, middle school students, who are interested in digital games, need to be protected from many harmful habits as well as their addiction to play. The aim of this study is to determine the middle school students' game addiction levels, game play habits according various factors. In the study, descriptive scanning model was used. The study group consisted of 276 middle school students, whom were 117 males and 159 females. Research data were collected through a questionnaire developed by researcher and the game addiction scale for children. The data collected were evaluated using mean, standard deviation, minimum, maximum, t, Anova and Tukey analysis and the following results were summarized: A significant part of the students are playing digital games. However, males play digital games more than females. Most of the students have reasonable time for digital games. Students prefer most action-adventure, war and racing games. In general, digital game addictions levels of students are quite low. Students who spend 2-3 hours or more in the game have a significantly higher level of dependence on digital games compared to students who spend less than 2 hours in the game. The more time spent on the game, the higher the levels of addiction

Keywords: *Digital games, game play habits, game addiction*



Inönü University
Journal of the Faculty of Education
Vol 20, No 3, 2019
pp. 798-812
DOI: 10.17679/inuefd.505200

Article type:
Research article

Received : 29.12.2018
Accepted : 14.12.2019

Suggested Citation

Korkmaz, Ö., Korkmaz, Ö. (2019). Middle School Students' Game Addictive Levels, Game Habits and Preferences, *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 20(3), 798-812. DOI: 10.17679/inuefd.505200

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Excessive digital game play behavior can result in addiction in children. As a result of addiction, children may have changes in both physical and mental aspects. These changes affect the characteristics of the child and cause sudden emotional changes, as well as the emergence of different psychological problems (Liu and Peng, 2009). Psychological changes in children can also have an emotional impact. This emotional change can shape the child's reactions to events in everyday life. Canbek and Sađirođlu (2007) emphasize that the prevention of the dangers encountered in computers that may cause such problems is explained to the students in schools as well as the benefits of computers and possible dangers. In order to develop a healthy physical, mental and psychological way, middle school students, who are interested in digital games, need to be protected from many harmful habits as well as their addiction to play. In this study, the game play habits and dependency levels of middle school students were determined according to various factors.

Purpose

The aim of this study is to determine the middle school students' game addiction levels, game play habits according various factors. In the study, descriptive scanning model was used since individuals were treated without intervention.

Method

The study group consisted of 276 middle school students, whom were 117 males and 159 females. The 'Game Addiction Scale for Children' (Horzum, Ayas and Balta, 2008), which was prepared in the form of a 5-point Likert type of 21 item and a survey, developed by researchers, were used as data collection tools. 8 types of games were specified, and the participants were asked to choose and write the computer game they played most. The data collected were evaluated using mean, standard deviation, minimum, maximum, t, Anova and Tukey analysis.

Findings

Through the analysis, the following results have been obtained. Most of the students are playing digital games. However, males play digital games more than females. Most of the students spend reasonable time for digital games, but 22.1% spend more time than expected. Male students devote more time to digital games than girls. Students often play digital games for fun. In terms of gender, males and females usually play these games for similar reasons. Students prefer most action-adventure, war and racing games. On the other hand, considering that 46.1% of those who prefer action-adventure, war and horror games have violent content in these games, this ratio is quite high. In terms of gender, females are the most preferred action-adventure, strategy and racing games, males most preferred war (FPS), action-adventure and racing games. The first choice of female students is action-adventure type games, while the first choice of males is war (FPS) type games. In general, the levels of digital play addictions of middle school students are quite low. However, the digital game dependence of female students is significantly lower than that of male students. Students who spend 2-3 hours or more in the game have a significantly higher level of addiction on digital games compared to students who spend less than 2 hours in the game. The more time spent on the game, the higher the levels of addiction.

Discussion & Conclusion

The study conducted by Gökkaya and Deniz (2014) revealed that males are more interested in games and spend more time in games. Kaya (2013) 's study on middle school students, similar results have emerged. Most of the participants stated that they played between 1-2 hours and 2-4 hours. In order to determine whether there is a connection between the forms of digital play and direct or indirect aggression, Wallenius, Score, and Rimpela (2007) stated that there is a significant relationship between violence and direct aggression in digital play, but there is no relationship between violence and direct aggression in digital play. However, it is possible to come up with evidence for the positive contribution of digital games in the field. For example, a study by Blomberg and Fisch (2013) emphasizes that digital games are an integral part of the

lives of children and adolescents, digital games contribute to learning and cognitive development, and educational games have an important potential for students' cognitive development. In a research carried out by Taylan, Kara and Durgun (2017), action and adventure games became the most preferred type of game. The research by Topal and Aydın (2018)'s has determined that the type of competition is the most preferred type of Game. As a result, it is not possible to remove today's children forming the Z belt from technology and it is not true. Both parents and schools must be very careful, while the games benefit from their educational potential, and in order to protect children from the negative effects, activities aimed at raising awareness on this subject can be often included in the classrooms. It is also recommended that similar information activities should be organised frequently for parents in schools.

Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri, Oyun Alışkanlıkları ve Tercihleri

Özcan Korkmaz, Amasya Üniversitesi, ORCID ID: 0000-0002-9475-1491

Özgen Korkmaz, Amasya Üniversitesi, ORCID ID: 0000-0003-4359-5692

Öz

Oyunlara yakın ilgi gösteren ortaokul öğrencilerinin fiziksel, zihinsel ve psikolojik olarak sağlıklı bir şekilde gelişebilmesi için pek çok zararlı alışkanlığın yanı sıra oyun bağımlılığundan da korunmaları gerekmektedir. Bu araştırmanın amacı ortaokul öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıkları ve bağımlılık düzeyleri tespit edilip, çeşitli faktörlere göre incelenmesidir. Araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 117 'si erkek 159 'u kız olmak üzere toplan 276 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırma verileri Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Öğrencilerin oyun alışkanlıklarına yönelik araştırmacı tarafından geliştirilmiş anket yoluyla toplanmıştır. Toplanan veriler ortalama, standart sapma, minimum, maksimum, t, Anova ve Tukey analizleri kullanılarak değerlendirilmiş ve özetle şu sonuçlara erişilmiştir: Öğrencilerin önemli bir bölümü, dijital oyunları oynamaktadırlar. Ancak kızlara göre erkek öğrencilerin daha çoğu dijital oyunları oynamaktadır. Öğrencilerin önemli bir kısmı dijital oyunlar için makul süre ayırmaktadır. Öğrenciler en çok aksiyon-macera, savaş ve yarış oyunlarını tercih etmektedirler. Genel olarak ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri oldukça düşüktür. Oyun için 2-3 saat veya daha fazla süre ayıran öğrencilerin dijital oyunlara bağımlılık düzeyleri, 2 saatten az süre ayıran öğrencilere göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Oyuna ayrılan süre arttıkça bağımlılık düzeyleri de artmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital, oyunlar, dijital oyun alışkanlıkları, oyun bağımlılığı



İnönü Üniversitesi
Eğitim Fakültesi Dergisi
Cilt 20, Sayı 3, 2019
ss. 798-812
DOI: 10.17679/inuefd.505200

Makale türü:
Araştırma makalesi

Gönderim Tarihi : 29.12.2018
Kabul Tarihi : 14.12.2019

Önerilen Atf

Korkmaz, Ö., Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri, Oyun Alışkanlıkları ve Tercihleri, *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812. DOI: 10.17679/inuefd.505200

GİRİŞ

Yaşam koşullarındaki hızlı değişim ve gelişimin her alanda olduğu gibi teknoloji alanında da birçok etki yarattığı ifade edilebilir. Bu etkinin neticesi olarak artık her bireyin teknolojik araç gereçlere ulaşmasının kolaylaştığı düşünülebilir. TÜİK'in (2016) yapmış olduğu araştırmaya göre ülkemizde bilgisayarların, akıllı telefonların sahip olma oranı ile kullanım oranı giderek artmakta, ayrıca alışveriş, kamusal hizmetler gibi bazı işlemler teknolojik araçlarla yapılmaya başlanmıştır. Yapılan bu araştırmaya göre 16-74 yaş arası bireylerin bilgisayar kullanma oranı %56,6 bulunmuş ve bilgisayarın bireyler tarafından etkin bir şekilde kullanıldığı ortaya konulmuştur. Hemen her yaştan birey bilgisayar ile ilgilenirse de özellikle ortaokul kademesindeki öğrencilerin bu teknolojilere daha çok zaman ayırdıkları söylenebilir. Z kuşağını oluşturan bugünün çocuklarının, artık eskisi gibi sokaklarda oyunlar oynamadığı, buna karşın zamanlarının önemli bir kısmını bu teknolojilere ayırdığı söylenebilir. Teknolojideki gelişmelerin ve atılımların ortaya çıkardığı bilgisayarlar, çocukların oyun oynama alanını sokaktan alıp evin içine taşımıştır (Tuğrul, Ertürk, Özen ve Güneş, 2014). Ayrıca ortaokul çağındaki çocuklar bilgisayar kullanmayı ve oyun oynamayı boş zamanlarını değerlendirmeye yönelik bir etkinlik olarak görmekteyler (Doğan, 2013). Eğer boş zamanlar eğitim veya bilgi edinme için araştırmaya ayrılırsa bilgisayar, çocukların bilgiye daha kolay ulaşmasını ve çeşitli kaynaklardan daha kolay karşılaştırma yapmasını sağlayabilir. Ancak bilgisayar ile etkileşime geçen çocuklar genellikle araştırma ve öğrenme amacını taşıyalar da bunlar ile sınırlı kalmayıp, oyun oynamak ve eğlenmek için de bilgisayarı aktif bir şekilde kullanmaktadırlar (Kurt, İnce ve Arslan, 2014).

Bilgisayar oyunlarına gereğinden fazla zaman ayıran ortaokul çağını da içine alan çocuk yaştaki bireylerde insanlarla iletişim kurmada ve günlük yaşamda bazı sorunlar ortaya çıkabilmektedir (Mogel, 2008; Akt: Uysal, 2017). Gerçeklik algısının değişmesi buna örnek olarak verilebilir. İnsanlarla iletişim kurarak sosyalleşme ihtiyacını gideren çocuklar gerçeklik algılarının değişmesi neticesinde sosyalleşme ihtiyaçlarını oyunlarla gidermeye başlamış ve oyun ortamını gerçek yaşamının merkezine yerleştirmiştir (Sucu, 2012). Bu gibi başlıca sorunların engellenmesi ise ebeveynler ile eğitim kurumlarının ortak çabası sayesinde öğrenciyi bilgisayar ve oyun ile iletişimden sosyal çevre ile iletişime yönlendirmesinden geçmektedir (Savcı ve Aysan, 2017). Birçok insan oyun oynamak, eğlenmek için veya boş zamanlarını değerlendirme amacıyla bilgisayarı kullanırken, çoğunluğunu çocukların oluşturduğu bir kısım ise oyun oynarken sosyalleşme amacı da taşımaktadır. Ayrıca sosyalleşme amacı taşıyan çocuklar, aşırı oyun oynasalar dahi kendilerini bağımlı olarak görmemektedirler (Ahn ve Randall, 2007). Aşırı oyun oynama davranışı çocuklarda bağımlılıkla sonuçlanabilir. Bağımlılık sonucu çocuklarda hem fiziksel açıdan hem de zihinsel açıdan bazı değişiklikler olabilir. İşte bu değişiklikler ise çocuğun karakteristik özelliklerine etki ederek çocuğun ani duygusal değişimler göstermesine sebep olabildiği gibi farklı psikolojik sorunların ortaya çıkmasına da neden olmaktadır (Liu ve Peng, 2009). Çocuklarda yaşanan psikolojik değişimler duygusal olarak da bir etki yaratabilir. Bu duygusal değişim gündelik hayatta çocuğun olaylara vereceği tepkileri şekillendirebilir. Çocukların tepkilerini ve duygusal durumlarını belirleyen ise oyunlardaki başarıları veya oyunlarda karşılaştıkları zorluklar, yaptıkları hatalardır (Kuşay ve Akbayır, 2015). Canbek ve Sağiroğlu (2007) bu gibi sorunların yaşanmasına da sebep olabilecek bilgisayarlarda karşılaşılan tehlikelerin engellenmesinin, okullarda öğrencilere bilgisayarların faydalarının yanı sıra olası tehlikelerinin de anlatılmasından geçtiğini vurgulamaktadır.

Bilgisayar oyun türlerinden olan çevrimiçi oyunların başka oyuncularla iletişime daha fazla olanak sağladığı görülen bir gerçektir. Z kuşağının üyeleri olan ortaokul çağı çocuklarının özellikle erkek bireyleri bu tür oyunlara bağımlı olmakta, bağımlılık sonucunda ise çevresine karşı saldırgan davranışlar göstermektedir (Demirtaş-Madran ve Ferligül-Çakılcı, 2014). Bağımlılığın oluşmasının engellenmesinde en büyük görevin aileye düştüğü söylenebilir. Çünkü çocuğun zamanının büyük kısmı evde yani aile ortamında geçmektedir. Bu sebeple çocuklar aile bireylerini örnek alacağı için anne babaların oyunlara bağımlı olması çocukların da oyun bağımlılığını tetikleyecektir (Akçay ve Özcebe, 2012. Erboy'un (2010) 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörlere yönelik yapmış olduğu araştırmada kişisel bilgisayara sahip olmayan öğrencilerin olanlara göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek çıktığı saptanmıştır. Bu teşhisten bilgisayarla yeni tanışan bir bireyin yüksek bir hevesle bilgisayara bağlanabileceği sonucu çıkarılabilir. Bu sebeple çocukların bağımlılığını belirlemede tek kriter kişisel bilgisayar sahipliği olmamalıdır. Dursun ve Eraslan-Çapan (2018) oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlar arasındaki ilişkiye yönelik bir çalışma gerçekleştirmiştir. Bu araştırmaya göre bireylerin yeterli ihtiyacı ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Gelişimsel süreçte özerklik, yeterli ihtiyacı gibi psikolojik unsurların bilgisayar oyununa yönelmede ve bağımlılıkta bir etkisinin olduğuna dikkat çekilmiştir. Bülbül ve Tunç (2018) gerçekleştirdikleri çalışma sonucu oyun bağımlılığında yaş faktörünün etkisini ortaya çıkarmışlardır. Oyuna başlama yaşı ile bağımlılık arasında pozitif bir korelasyon olduğu belirlenmiştir. Bir bakıma oyuna başlamanın önem

alınmadığı takdirde bağımlılığa giden bir yol olduğu aktarılmıştır. Önlemlerin alınmasında ise en büyük görevin ebeveynlere düştüğü söylenebilir.

Oyunlara yakın ilgi gösteren ortaokul öğrencilerinin fiziksel, zihinsel ve psikolojik olarak sağlıklı bir şekilde gelişebilmesi için pek çok zararlı alışkanlığın yanı sıra oyun bağımlılığından da korunmaları gerekmektedir. Bu sebeple bu araştırmada ortaokul öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıkları ve bağımlılık düzeyleri tespit edilip çeşitli faktörlere göre (cinsiyet, sınıf düzeyi vb.) incelenmiştir. Ayrıca oyun tercihleri konusunda bu faktörlerin öğrencilerin bağımlılık düzeylerini farklılaştırıp farklılaşmadığını belirlemek amaçlanmaktadır.

Araştırma Problemi

Ortaokul öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıkları, oyun tercihleri ve oyun bağımlılık düzeyleri nasıldır?

Alt Problemler

1. Ortaokul öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıkları nasıldır?
2. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlara dönük tercihleri nasıldır?
3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlara dönük düşünceleri nasıldır?
4. Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri nasıldır?
5. Cinsiyete göre oyun bağımlılık düzeyleri farklılaşmakta mıdır?
6. Oyunlara ayrılan süreye göre oyun bağımlılık düzeyleri farklılaşmakta mıdır?

YÖNTEM

Araştırma Deseni

Bu araştırma betimse tarama modeline göre tasarlanmış nicel bir araştırmadır. Genel tarama modeli, sayıca fazla olan elemanlar tarafından oluşturulan evrende, evrenle ilgili genel bir yargıya varmak için evrenin tamamı ya da evrenden alınacak bir grup örneklem üzerinde inceleme yapılması olarak tanımlanmaktadır (Karasar, 2006). Bu çerçevede araştırmada ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerine, oyun alışkanlıklarına ve tercihleri betimlenmeye çalışılmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu 2018-2019 Öğretim Yılı Güz Dönemi'nde eğitim gören İstanbul Kağıthane ilçesindeki ve Zonguldak Merkez ilçesindeki birer ortaokulda öğrenim gören öğrencilerinden gönüllülük ilkesi doğrultusunda seçilmiştir. Çalışma grubu toplamda 276 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırma için ilgili izinler alınmıştır. Tablo 1'de çalışma grubunun okul, cinsiyet ve sınıf düzeylerine göre dağılımı özetlenmiştir.

Tablo 1.

Çalışma Grubunun okul, cinsiyet ve sınıf düzeylerine göre dağılımı

		Cinsiyet		Toplam
		Kız	Erkek	
Sınıf	5	59	54	113
	6	53	55	108
	7	36	0	36
	8	11	8	19
Toplam		159	117	276

Veri Toplama Araçları

Araştırma verileri Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geliştirilmiş olan Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve araştırmacıları tarafından geliştirilmiş olan Oyun Alışkanlıkları Anketi kullanılarak toplanmıştır.

Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerini ölçmek amacıyla Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılmış olan Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek 4 faktörden oluşmaktadır. Horzum, Ayas ve Balta'nın (2008) yapmış olduğu geçerlilik ve güvenilirlik analizlerine göre; Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama isimli faktörde 10 madde yer almak ve bu faktör toplam varyansın %27'sini açıklamaktadır. Faktörün iç tutarlılık katsayısı 0.83'tür. Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme başlıklı faktörde 4 madde yer almakta ve bu faktör toplam varyansın %6.5'ini açıklamaktadır. Faktörün iç tutarlılık katsayısı 0,60'tır. Oyun Oynamaktan Dolayı Görevlerini Aksatma isimli faktörde 3 madde yer almakta ve toplam varyansın 56'sını açıklamaktadır. Faktörün iç tutarlılık katsayısı 0,50'dir. Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme isimi verilen son faktörde ise 4 madde bulunmakta ve toplam varyansın %5.5'ini açıklamaktadır. Faktörün iç tutarlılık katsayısı 0,50'dir. Ölçeğin bütününe ilişkin iç tutarlılık katsayısı ise 0.85'tir.

Oyun Alışkanlıkları Anketi

Araştırmacılar tarafından öğrencilerin oyun alışkanlıklarını ve oyunlara dönük düşüncelerini belirlemek amacıyla bir anket geliştirilmiştir. Anket iki kısımdan oluşmaktadır. Birinci kısımda demografik bilgileri belirlemeye dönük sorular yer almaktadır. İkinci kısımda ise öğrencilerin genelde hangi oyunları oynamayı tercih ettiklerini, hangi amaçlarla oyun oynadıklarını ve oyun oynayarak geçirdikleri süreyi belirlemeye dönük soruların yanı sıra, öğrencilerin oyunların olumlu ve olumsuz yönlerine ilişkin düşüncelerinin belirlemek amacıyla 5'li likert tipinde 7 madde yer almaktadır. Bu maddeler belirlenirken oyunların olası olumlu ve olumsuz boyutları göz önünde bulundurulmuş, eğitim teknolojisi alanında uzman olan iki alan uzmanının görüşlerine başvurulmuştur. Ankette en çok tercih edildiği düşünülen 8 oyun türü belirtilip araştırmaya katılanlardan seçim yapmaları, tercih ettikleri oyun türünün verilen listede yer almaması durumunda ise en çok tercih ettikleri bilgisayar oyununu yazmaları istenmiştir. Birden çok oyun türü seçimine de izin verilmiştir.

Verilerin Toplanması

Ölçek, yazarlarından izin alındıktan sonra kullanılmıştır. Öğrencilerin anket ve ölçeği cevaplamaları '20' dakika sürmüştür. Öğrenciler ölçek ve hazırlanan anket hakkında bilgilendirilmiş ve araştırmaya dikkatleri çekilmiştir. Veriler araştırma kapsamında izin alınan iki ortaokulda her sınıf düzeyinden rasgele seçilen 2 şubeye araştırmacılar tarafından toplanmıştır.

Verilerin Analizi

Toplanan veriler ortalama, standart sapma, minimum, maksimum, t, Anova ve Tukey analizleri kullanılarak değerlendirilmiştir.

BULGULAR

Ortaokul öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin bulgular aşağıda özetlenmiştir.

Tablo 2.

Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Oynama Durumları

Dijital Oyunları Oynuyor musunuz?	Cinsiyet		Toplam
	Kız	Erkek	
Evet	91 - %57.2	103 - %88	194 - %70.3
Hayır	68 - %42.8	14 - %12	82 - %29.7
Toplam	159	117	276

Tablo 2'de görüldüğü gibi öğrencilerin %70.3'ünün dijital oyunları oynadıklarını, %29.7'sinin ise oynamadıklarını belirttikleri görülmektedir. Buna göre öğrencilerin önemli bir bölümünün dijital oyunları oynadığı söylenebilir. Cinsiyetleri açısından bakıldığında ise kız öğrencilerin %57.2'si dijital oyunları

oynadıklarını belirtirken, erkek öğrencilerin %88'inin bu oyunları oynadıklarını belirttikleri görülmektedir. Buna göre erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha çoğunun dijital oyunları oynadığı söylenebilir. Tablo 3'de öğrencilerin oyun için harcadıkları süreler özetlenmiştir.

Tablo 3.

Ortaokul Öğrencilerinin Oyun İçi Harcadıkları Süre

Süre	Cinsiyet		Toplam
	Kız	Erkek	
30 dakika	94 - %59.1	35 - %29.9	129 - %46.7
1-2 saat	42 - %26.4	44 - %37.6	86 - %31.2
2-3 saat	11 - %6.9	18 - %15.4	29 - %10.5
3 den fazla	12 - %7.5	20 - %17.1	32 - %11.6
Toplam	159	117	276

Tablo 3 incelendiğinde öğrencilerin %46.7'sinin günde yarım saat veya daha az süreyi dijital oyunlar için harcadığı, %31.2'sinin 1-2 saat, %10.5'inin 2-3 saat ve %11.6'sının günde 3 saatten fazla süreyi dijital oyunları oynayarak geçirdikleri görülmektedir. Buna göre öğrencilerin önemli bir kısmının dijital oyunlar için makul süre ayırdığı ancak %22.1'lik kısmının her gün önemli sayılabilecek bir süreyi oyunlara ayırdıkları söylenebilir. Cinsiyetleri açısından bakıldığında kızların %59.1'inin günde yalnızca 30 dakika veya daha az süreyi dijital oyunlar için ayırdığı, buna karşın erkeklerin %29.9'unun aynı süreyi ayırdığı görülmektedir. Kızların %26.74'ü günde 1-2 saat zaman ayırırken, erkeklerin %37.6'sı aynı süreyi dijital oyunlar için ayırmaktadır. Kızların %6.9'unun 2-3 saat süre harcadığı, buna karşın erkeklerin %15.4'ünün bu süreyi oyunlara harcadığı görülmektedir. Kızların %7.5'inin günde 3 saatten fazla dijital oynadığı görülürken, bu oran erkeklerde %17.1'dir. Buna göre erkek öğrencilerin kızlara göre dijital oyunlara daha fazla zaman ayırdıkları söylenebilir. Tablo 4'de öğrencilerin belirttiği oyun oynama nedenlerine ilişkin bulgular özetlenmiştir.

Tablo 4.

Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Oynama Nedenleri

Oyun Oynama Nedenleri	Cinsiyet		Toplam
	Kız	Erkek	
Eğlenmek	92 - %47.9	70 - %59.8	162 - %58.7
Vakit geçirmek	25 - %15.7	22 - %18.8	47 - %17.0
Arkadaşlık Kurmak	5 - %3.1	6 - %5.1	11 - %4.0
Diğer oyuncularla rekabet	4 - %2.5	9 - %7.7	13 - %4.7
Diğer	33 - %20.8	10 - %8.5	43 - %15.6
Toplam	159	117	276

Tablo 4 incelendiğinde öğrencilerin %58.7'sinin eğlenmek amacıyla, %17'sinin vakit geçirmek için, %4'ünün arkadaşlık kurma, %4.7'sinin diğer oyuncularla rekabet etmek için ve %15.6'sının ise diğer nedenlerden dolayı oyun oynadıkları görülmektedir. Buna göre öğrencilerin genellikle eğlenmek amacıyla dijital oyunları oynadıkları söylenebilir. Cinsiyetleri açısından bakıldığında kız ve erkek öğrencilerin genellikle benzer nedenlerle bu oyunları oynadıkları görülmektedir. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlara dönük tercihleri Tablo 5'de özetlenmiştir.

Tablo 5.

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyunlara Dönük Tercihleri

	Kız		Erkek		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Strateji	36,0	12,1	32,0	8,2	68,0	9,9
Aksiyon-Macera	76,0	25,6	64,0	16,3	140,0	20,3
Savaş (FPS)	30,0	10,1	83,0	21,2	113,0	16,4
Spor	24,0	8,1	43,0	11,0	67,0	9,7
Yarış	41,0	13,8	51,0	13,0	92,0	13,4
Simülasyon	27,0	9,1	43,0	11,0	70,0	10,2
Korku	32,0	10,8	33,0	8,4	65,0	9,4

Açık Dünya	31,0	10,4	43,0	11,0	74,0	10,7
Toplam	297,0	100,0	392,0	100,0	789,0	100,0

Tablo 5'de öğrencilerin ne tür oyunlar tercih ettiğine dönük bulgular incelendiğinde öğrencilerin %20.3'ünün aksiyon-macera türü dijital oyunları, %16.4'ünün savaş oyunlarını, %13.4'ünün yarış oyunlarını, %10.2'sinin simülasyonları, %9.9'unun strateji oyunlarını, %9.7'sinin spor oyunlarını, %10.7'sinin açık dünya türü oyunları ve %9.4'ünün korku oyunlarını oynamayı tercih ettikleri görülmektedir. Buna göre öğrencilerin en çok aksiyon-macera, savaş ve yarış oyunlarını tercih ettikleri söylenebilir. Öte yandan Aksiyon-macera, savaş ve korku oyunlarını tercih edenlerin %46.1 olduğu ve bu oyunlarda şiddet içeriklerinin yer aldığı göz önünde bulundurulduğunda bu oranın oldukça yüksek olduğu söylenebilir. Cinsiyetler açısından incelendiğinde ise kızların en çok tercih ettikleri oyun türlerinin aksiyon-macera, strateji ve yarış türü oyunlar olduğu, erkeklerin ise sırasıyla aksiyon-macera, savaş ve yarış türü oyunları tercih ettikleri görülmektedir. Buna göre cinsiyetleri açısından bakıldığında kızların ve erkeklerin ilk tercihi aksiyon-macera oyunlarından yanadır. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlara dönük düşünceleri Tablo 6'de özetlenmiştir.

Tablo 6.

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyunlara Dönük Düşünceleri

		N	X	t	sd	p
Bilgisayar oyunları vaktimizin boşa harcanmasına neden olur.	Kız	159	3.8	3.827	274	0.000
	Erkek	117	3.2			
Bilgisayar oyunları el becerilerini geliştirir.	Kız	159	3.0	-4.476	274	0.000
	Erkek	117	3.6			
Bilgisayar oyunları kişisel gelişime zararlıdır.	Kız	159	3.5	1.642	274	0.102
	Erkek	117	3.3			
Bilgisayar oyunları sosyalleşmeyi engeller.	Kız	159	3.6	3.206	274	0.002
	Erkek	117	3.0			
Bilgisayar oyunları dersleri olumsuz etkiler	Kız	159	3.7	2.606	274	0.010
	Erkek	117	3,3			
Bilgisayar oyunları yaratıcılığı geliştirir.	Kız	159	3.3	-3.903	274	0.000
	Erkek	117	3,7			
Bilgisayar oyunları hafızayı güçlendirir.	Kız	159	2,6	-1.812	274	0.105
	Erkek	117	2,8			

Tablo 6'da öğrencilerin oyun oynamaya ilişkin düşüncelerine ilişkin ortalamalar incelendiğinden, erkek öğrencilerin, bilgisayar oyunları vaktimizin boşa harcanmasına neden olur düşüncesine ilişkin fikirlerinin kararsız ($X=3.2$), kızların ise katıldığı $X=(3.8)$ görülmektedir. Ayrıca kız öğrencilerin bu fikre erkek öğrencilerden anlamlı düzeyde daha fazla katıldıkları görülmektedir ($t_{(2-274)}=3.827$, $p<0.05$). Buna göre kızların dijital oyunlara harcanan zamanın boşa gittiği düşüncesine erkeklerden anlamlı düzeyde daha fazla katıldıkları söylenebilir. Bilgisayar oyunları el becerilerini geliştirir fikrine ilişkin ortalamalar incelendiğinde erkeklerin bu düşünceye katıldığı ($X=3.6$) kızların ise kararsız oldukları ($X=3.0$) görülmektedir. Ayrıca erkek öğrencilerin bu fikre kız öğrencilerden anlamlı düzeyde daha fazla katıldıkları görülmektedir ($t_{(2-274)}=-4.476$, $p<0.05$). Buna göre erkek öğrencilerin kız öğrencilerden anlamlı düzeyde daha fazla dijital oyunların el becerisini geliştirdiğine inandıkları söylenebilir. Bilgisayar oyunlarının kişisel gelişime zararlı olduğuna ilişkin hem erkek ($X=3.3$), hem de kız öğrencilerin ($X=3.5$) kararsız oldukları görülmektedir. Kız ve erkek öğrencilerin bu konuda benzer düşündükleri söylenebilir. Bilgisayar oyunları sosyalleşmeyi engeller fikrine ilişkin ortalamalar incelendiğinde erkeklerin bu düşüncede kararsız oldukları ($X=3.0$) kızların ise bu düşünceye katıldıkları ($X=3.6$) görülmektedir. Ayrıca kız öğrencilerin bu fikre erkek öğrencilerden anlamlı düzeyde daha fazla katıldıkları görülmektedir ($t_{(2-274)}=3.206$, $p<0.05$). Buna göre kız öğrencilerin erkek öğrencilerden anlamlı düzeyde daha fazla dijital oyunların sosyalleşmeye olumsuz etkilerinin olacağına inandıkları söylenebilir. Bilgisayar oyunları dersleri olumsuz etkiler fikrine ilişkin ortalamalar incelendiğinde erkeklerin bu düşüncede kararsız oldukları ($X=3.3$) kızların ise bu düşünceye katıldıkları ($X=3.7$) görülmektedir. Ayrıca kız öğrencilerin bu fikre erkek öğrencilerden anlamlı düzeyde daha fazla katıldıkları görülmektedir ($t_{(2-274)}=2.606$, $p<0.05$). Buna göre kız öğrencilerin erkek öğrencilerden anlamlı düzeyde daha fazla dijital oyunların derslerini olumsuz etkileyeceğine inandıkları söylenebilir. Bilgisayar oyunları yaratıcılığı geliştirir fikrine ilişkin ortalamalar incelendiğinde erkeklerin bu düşünceye katıldıkları ($X=3.7$) kızların ise bu düşüncede kararsız oldukları ($X=3.3$) görülmektedir. Ayrıca erkek öğrencilerin bu fikre kız öğrencilerden anlamlı düzeyde daha fazla katıldıkları görülmektedir ($t_{(2-274)}=3.903$, $p<0.05$). Buna göre erkek öğrencilerin kız öğrencilerden anlamlı

düzeyde daha fazla dijital oyunların yaratıcılıklarını geliştirdiğine inandıkları söylenebilir. Bilgisayar oyunları hafızayı güçlendirir fikrine ilişkin ortalamalar incelendiğinde hem erkeklerin (X=2.9) hem de kızların (X=2.6) kararsız oldukları ve aralarında anlamlı bir farklılaşma olmadığı görülmektedir. Buna göre hem kızların hem de erkeklerin dijital oyunların hafızayı güçlendirdiği konusunda kararsız oldukları söylenebilir. Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 7'de özetlenmiştir.

Tablo 7.

Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri

	N	Min.	Maks.	X	Ss.
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma	276	20,00	96,00	42,6	17,8
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme	276	20,00	100,00	38,1	18,7
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma	276	20,00	100,00	27,7	12,7
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme	276	20,00	100,00	41,7	18,9
Bağımlılık Toplam Puanı	276	20,00	87,62	39,5	14,5

Tablo 7'de orta okul öğrencilerinin dijital oyunlara bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular incelendiğinde toplam puanların 20 ile 87 arasında değiştiği, ortalamanın ise X=39.5 olduğu görülmektedir. Faktörler açısından incelendiğinde en yüksek ortalamanın bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma isimli faktöre ait olduğu (X=42.6), en düşük ortalamanın ise bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörüne ilişkin olduğu (X=27.7) görülmektedir. Buna göre genel olarak ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin oldukça düşük olduğu söylenebilir. Cinsiyete göre oyun bağımlılık düzeyleri farklılaşmaya dönük bulgular Tablo 8'da özetlenmiştir.

Tablo 8.

Cinsiyete Göre Oyun Bağımlılık Düzeyleri

		N	X	t	sd	p
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma	Kız	159	37,5	-5.965	274	0.000
	Erkek	117	49,7			
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme	Kız	159	30,8	-8.388	274	0.000
	Erkek	117	47,9			
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma	Kız	159	24,7	-4.724	274	0.000
	Erkek	117	31,8			
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme	Kız	159	36,9	-5.087	274	0.000
	Erkek	117	48,2			
Bağımlılık Toplam Puanı	Kız	159	34,3	-7.590	274	0.000
	Erkek	117	46,5			

Tablo 8 incelendiğinde kız ve erkek öğrencilerin dijital oyunlara bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu ($t_{(2-273)}=-7.590$, $p<0.05$) ve ortalamalar incelendiğinde anlamlı farklılaşmanın erkek öğrenciler lehine olduğu görülmektedir. Faktörler açısından da incelendiğinde tüm faktörlerde anlamlı farklılaşmalar olduğu ve bu farklılaşmaların benzer şekilde erkek öğrenciler lehine olduğu görülmektedir. Buna göre kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı düzeyde daha düşük olduğu söylenebilir. Oyun oynarken geçirilen süreye göre oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 9'da özetlenmiştir.

Tablo 9.

Oyuna Ayrılan Süre Göre Oyun Bağımlılık Düzeyleri

Bağımlılık/Tutum/Süre	N	X	Ss.	
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma	0- 30 dakika	129	32.9	14.2
	1-2 saat	86	46.5	13.5
	3-3 saat	29	57.3	16.5
	3 saatte fazla	32	58.4	18.2
	0- 30 dakika	129	30.3	14.5

Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme	1-2 saat	86	40.6	16.3
	3-3 saat	29	51.2	21.4
	3 saatte fazla	32	50.2	22.8
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma	0- 30 dakika	129	23.3	7.2
	1-2 saat	86	26.1	9.1
	3-3 saat	29	36.8	16.1
	3 saatte fazla	32	41.7	19.9
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme	0- 30 dakika	129	35.9	18.7
	1-2 saat	86	43.4	16.9
	3-3 saat	29	56.4	16.3
	3 saatte fazla	32	47.3	18.4
Bağımlılık Toplam Puanı	0- 30 dakika	129	31.6	11.5
	1-2 saat	86	41.9	10.9
	3-3 saat	29	53.1	13.5
	3 saatte fazla	32	52.3	14.5

Tablo 9 incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ortalama puanlarının süre arttıkça yükseldiği gözlenmektedir. Faktörler açısından bakıldığında da durumun benzer olduğu görülmektedir. Ortalamalar arasındaki bu farklılaşmaların anlamlı olup olmadığına dönük analizler tablo 10'da özetlenmiştir.

Tablo 10.

Oyuna Ayrılan Süre Göre Oyun Bağımlılık Düzeylerindeki Farklılaşma

Tutum		Kareler Top.	sd	Kareler Ort.	F	p	Tukey
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma	Gruplar A.	27771.248	3	9257.083	42.580	.000	30 dk ile diğerleri; 1-2 s. İle diğerleri arasında
	Grup içi	59133.955	272	217.404			
	Toplam	86905.203	275				
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme	Gruplar A.	18091.679	3	6030.560	20.906	.000	30 dk ile diğerleri; 1-2 s. İle diğerleri arasında
	Grup içi	78462.307	272	288.464			
	Toplam	96553.986	275				
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma	Gruplar A.	11336.259	3	3778.753	30.920	.000	30 dk ve 1-2 S ile diğerleri arasında
	Grup içi	33240.874	272	122.209			
	Toplam	44577.134	275				
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme	Gruplar A.	11803.007	3	3934.336	12.279	.000	30 dk ile diğerleri
	Grup içi	87154.511	272	320.421			
	Toplam	98957.518	275				
Bağımlılık Toplam Puanı	Gruplar A.	19132.215	3	6377.405	44.830	.000	30 dk ve 1-2 S ile diğerleri arasında
	Grup içi	38694.135	272	142.258			
	Toplam	5782.,350	275				

Tablo 10'da öğrencilerin dijital oyunlar için ayırdıkları süreye göre bağımlılık düzeyleri incelendiğinde hem toplam puanlar [$f_{(3-272)}=44.830$, $p<0.05$] hem de faktörler (1. Faktör: [$f_{(3-272)}=45.590$, $p<0.05$], 2. Faktör: [$f_{(3-272)}=20.960$, $p<0.05$], 3. Faktör: [$f_{(3-272)}=30.920$, $p<0.05$], 4. Faktör: [$f_{(3-272)}=12.279$, $p<0.05$]) açısından anlamlı bir farklılaşmanın olduğu gözlenmektedir. Farklılaşmanın hangi süre gruplarında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Tukey testi sonuçlarına göre farklılaşmaların 4. faktör dışında hem toplam hem de faktör puanları açısından 30 dakika veya daha az ve 1-2 saat oyun oynayan öğrencilerle, 2-3 ve 3 saatten daha fazla oyun oynayan öğrenciler arasında olduğu gözlenmektedir. 4. Faktör açısından ise farklılaşmanın 30 dakika veya daha az süre ayıran öğrenciler ile diğerleri arasında olduğu gözlenmektedir. Tablo 9'daki ortalamalar incelendiğinde farklılaşmaların oyun için 30 dakika veya daha az ve 1-2 saat süre ayıran öğrenciler aleyhine olduğu görülmektedir. Buna göre oyun için 2-3 saat veya daha fazla süre ayıran öğrencilerin dijital oyunlara

bağımlılık düzeylerinin 2 saatten az süre ayıran öğrencilere göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu söylenebilir. .

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Öğrencilerin önemli bir bölümü, dijital oyunları oynamaktadırlar. Ancak kızlara göre erkek öğrencilerin daha çoğu dijital oyunları oynamaktadır. Gökkaya ve Deniz (2014) tarafından yapılan çalışmada erkeklerin oyunlarla daha fazla ilgilendiği ve oyunlara daha fazla vakit harcadığı ortaya konulmuştur. Bu araştırma neticesinde öğretim kademesi değişse de erkeklerin dijital oyunlara karşı daha ilgili olduğu görülmektedir.

Öğrencilerin önemli bir kısmı dijital oyunlar için makul süre ayırmakta ancak %22.1'lik kısmı ise her gün önemli sayılabilecek kadar fazla süre harcamaktadır. Erkek öğrenciler kızlara göre dijital oyunlar için daha fazla zaman ayırmaktadır. Kaya (2013) tarafından yapılan çalışmada katılımcıların büyük kısmı 1-2 saat ve 2-4 saat arası oyun oynadığını belirtmiştir. Beklenenden daha fazla süre ayıran öğrenciler bu çalışmada da mevcuttur. Wallenius, Puanamaki ve Rimpela (2007) tarafından dijital oyun oynama ve doğrudan veya dolaylı saldırganlık biçimleri arasında bağlantı olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan çalışmada dijital oyunlardaki şiddet ile doğrudan saldırganlık arasında erkekler açısından anlamlı bir ilişki olduğu, ancak kadınlar açısından bir ilişki olmadığı ifade edilmektedir. Wallenius, Rimpelä, Punamäki ve Lintonen (2009) tarafından yapılan bir çalışmada oyun için harcanan zamanın yaşla birlikte arttığı, uyku alışkanlıkları olumsuz etkilendiği ve öğrencilerin kendi sağlık durumlarını daha kötü olarak algıladıkları belirlenmiştir. Alan yazında bireylerin oyun bağımlısı olarak değerlendirilebilmeleri için günlük ne kadar süreyi oyunlara ayırıyor olmaları gerektiğine ilişkin bir bulguya rastlanamamıştır. Öte yandan bir bireyin oyun bağımlısı olarak değerlendirilebilmesi için sürenin tek başına yeterli bir ölçüt olmadığı, bunun yanı sıra oyunlara önem atfetme, tolerans, yoksunlu durumu davranışları, duygu durumu değişikliği, nüksetme durumu, çatışma ve günlük yaşamda probleme neden olma (Yalçın-Irmak, Erdoğan, 2016) gibi başka ölçütlerin de göz önünde bulundurulması gerektiği vurgulanmaktadır. Nitekim Rideout, Foehr ve Roberts (2010) tarafında yapılan bir çalışmada oyuna harcanan süre ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde bir ilişki olduğu vurgulanmıştır. Benzer şekilde Ögel (2012) de oyuna harcanan sürenin artmasının bağımlılık durumu destekleyebileceği, ancak tek başına bağımlılığın tanı ölçütü olarak düşünülmemesi gerektiğini vurgulamaktadır. Yalçın-Irmak ve Erdoğan (2016) ise oyun oynayarak uzun süre geçiren bir bireyin orantısız davranış sergilediğinin kabul edilebileceğini, ancak bireyde diğer tanı ölçütlerinin ortaya çıkmaması durumunda, oyun bağımlısı olarak değerlendirilemeyeceğini vurgulamaktadır. Öte yandan alan yazında dijital oyunların olumlu katkılarında dönük kanıtlara rastlamak da mümkündür. Blomberg ve Fisch (2013) tarafından yapılan bir çalışmada dijital oyunların, çocuk ve ergenlerin yaşamlarının ayrılmaz bir parçası olduğu, dijital oyunların öğrenme ve bilişsel gelişime katkıda bulunduğu ve eğitsel oyunların, öğrencilerin bilişsel gelişimleri açısından önemli bir potansiyeline sahip olduğunu vurgulamaktadır.

Öğrenciler genellikle eğlenmek amacıyla dijital oyunları oynamaktadırlar. Cinsiyetleri açısından bakıldığında kız ve erkek öğrenciler genellikle benzer nedenlerle bu oyunları oynamaktadırlar. Pala ve Erdem (2011) tarafında yapılan çalışmada üniversite öğrencilerinin sadece %11.1'inin eğlence faktörü nedeniyle oyunlar oynadığı belirlenmiştir. Hem kızların hem de erkeklerin oyun oynama amacı heyecan olmuştur.

Öğrenciler en çok aksiyon-macera, savaş ve yarış oyunlarını tercih etmektedirler. Öte yandan aksiyon-macera, savaş ve korku oyunlarını tercih edenlerin %46.1 olduğu ve bu oyunlarda şiddet içeriklerinin olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bu oranın oldukça yüksek olduğu söylenebilir. Kız öğrencilerin ilk tercihi aksiyon-macera türü oyunlar olurken erkeklerin ilk tercihi savaş (fps) türü oyunlardır. Toplam sayıya bakıldığında ise aksiyon-macera oyunları ilk sırada yer almaktadır. Taylan, Kara ve Durğun (2017) tarafından yapılan çalışmada da aksiyon ve macera oyunları en çok tercih edilen oyun türü olmuştur. Topal ve Aydın (2018) tarafından yapılan çalışmada da en çok tercihin bilgi yarışması oyun türünden yana olduğu belirlenmiştir.

Kız öğrenciler dijital oyunlara harcanan zamanın boşa gittiğine, dijital oyunların sosyalleşmeye olumsuz etkilerinin olacağına ve oyunların derslerini olumsuz etkileyeceği düşüncelerine erkek öğrencilerden anlamlı düzeyde daha fazla katılmaktadırlar. Erkek öğrenciler ise kız öğrencilerden anlamlı düzeyde daha fazla dijital oyunların el becerisini ve yaratıcılıklarını geliştirdiğine inanmaktadırlar. Öte yandan hem kız hem de erkek öğrenciler bilgisayar oyunlarının kişisel gelişimleri açısından zararlı olup olmadığı ve dijital oyunların hafızayı güçlendirdiği konusunda kararsızdırlar.

Genel olarak ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri oldukça düşüktür. Ancak kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre dijital oyun bağımlılıkları anlamlı düzeyde daha düşüktür. Taş, Eker ve Anlı (2014) tarafından yapılan bir çalışmada öğrencilerin bağımlılık düzeyleri ile cinsiyet faktörü arasında anlamlı bir ilişki olmadığı belirlenmiştir. Öncel ve Tekin (2015) tarafından yapılan çalışmada öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu, kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Şahin ve Tuğrul (2012) tarafından yapılan çalışmada da öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu ifade edilmiştir. Yapılan çalışmalar ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunlarını belirli bir süre oynadığı fakat oyun oynamalarının bağımlılık düzeyine erişmediğini ortaya koymaktadır. Ancak bu öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin düşük çıkmasının ileride oyun bağımlısı olmayacakları anlamına gelmediği unutulmamalıdır. Bu sebeple öğrencileri bilinçlendirmenin erken yaşlarda başlaması önem arz etmektedir.

7.Oyun için 2-3 saat veya daha fazla süre ayıran öğrencilerin dijital oyunlara bağımlılık düzeyleri, 2 saatten az süre ayıran öğrencilere göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Oyuna ayrılan süre arttıkça bağımlılık düzeyleri de artmaktadır. Demirer, Çintaş-Yıldız ve Sünbül (2011) tarafından yapılan çalışmada bilgisayarda geçirilen sürenin artması kitap okuma alışkanlığını azalttığı belirtilmiştir. Ayrıca bilgisayarda veya oyunda geçirilen süre arttıkça öğrencinin zihni bilgisayara veya oyuna daha fazla adapte olacağı için oyundan kopamama durumu ortaya çıkabilir. Birey sadece kitap okumak değil başka aktivitelere de zaman ayırmakta zorluk yaşayabilir. Z kuşağını oluşturan günümüz çocuklarını teknolojiden uzaklaştırmak hem mümkün değildir hem de doğru değildir. Ancak bu çocukların teknolojiyi yetkin bir şekilde kullanabilmeleri için hem ailelerin hem de okulların çok dikkatli olması, oyunları eğitsel potansiyelinden yeterine yararlanırken, bir yandan da olumsuzluklarından çocukları korumak amacıyla, onları bu konuda bilinçlendirmeye dönük etkinliklere sınıflarda sık sık yer verilmesi önerilebilir. Okullarda benzer bilgilendirme etkinliklerinin ebeveynlere dönük olarak da sık sık düzenlenmesi önerilebilir.

KAYNAKÇA/REFERENCES

- Ahn, J. ve Randall, G. (2007). *Computer Game Addiction*. - Clemson University. 7.11.2018 tarihinde <http://andrewd.ces.clemson.edu/courses/cpsc414/spring07/chp/team3.pdf> adresinden erişildi.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2):66-71.
- Blumberg, F. C. and Fisch, S. M. (2013), Introduction: Digital Games as a Context for Cognitive Development, Learning, and Developmental Research. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 2013: 1-9. doi:10.1002/cad.20026
- Bülbül, H. ve Tunç, T. (2018). Telefon ve Oyun Bağımlılığı: Ölçek İncelemesi, Başlama Yaşı ve Başarıyla İlişkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 9(21): 1-13.
- Canbek, G. ve Sağıroğlu, Ş. (2007). Çocukların ve Gençlerin Bilgisayar ve İnternet Güvenliği. *Politeknik Dergisi*, 10(1): 33-39.
- Demirer, V., Çintaş-Yıldız, D. ve Sünbül, A.M. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar ve İnternet Kullanımları İle Kitap Okuma Alışkanlıkları Arasındaki İlişki: Konya İli Örneği. *İlköğretim Online*, 10(3), 1028-1036.
- Demirtaş-Madran, HA ve Ferligül-Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15:99-107.
- Doğan, A. (2013). *İnternet Bağımlılığı Yaygınlığı*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Dursun, A. ve Eraslan-Çapan, B. (2018). Digital Game Addiction and Psychological Needs for Teenagers. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 19(2): 128-140.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5.Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Bölümü, Aydın.
- Gökkaya, Z. ve Deniz, L. (2014). Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunun Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: Marmara Üniversitesi Örneği. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(6): 58-73.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk PDR Dergisi*, 3(30): 76-88.
- Karasar, N. (2006). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayınları.

- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Ölçme ve Değerlendirme Bilim Dalı, Tokat.
- Kurt, A.S, İnce, P. ve Arslan, F. (2014). İlköğretim İkinci Kademedeki Öğrenim Gören Öğrencilerin Bilgisayara Karşı Tutumu. *The Journal of Pediatric Research*, 1(1): 22-27.
- Kuşay, Y. ve Akbayır, Z. (2015). Dijital Oyunlar ile Tüketim Yolculuk: Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 23: 135-154.
- Liu, M., and Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computer Human Behavior* ,25:1306-1311.
- Mogel, H. (2008). *Psychologie des Kinderspiels: Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel: Die Bedeutung des Spiels als Lebensform des Kindes, seine Funktion und Wirksamkeit für die kindliche Entwicklung*, 3. Auflage
- Ögel K (2012) *İnternet Bağımlılığı, İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, s.47-60.
- Öncel, M. ve Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi* 2(4): 7-17
- Pala, F.K., ve Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2): 53-71
- Rideout V.J, Foehr U.G, Roberts D.F. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8- to 18- year olds*. Kaiser Family Foundation Study. 04. 12. 2019'da <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED527859.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30: 202-216.
- Sucu, İ. (2012). Sosyal Medya Oyunlarında Gerçeklik Olgusunun Yön Değiştirmesi: Smeet Oyunu Örneği. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 3: 56-88.
- Şahin, C. ve Tuğrul V.M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks* 3:115-130
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). OrtaÖğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 2014, 1(2): 37-57.
- Taylan, H.H, Kara, H.Z ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırma Dergisi*, 3(1): 78-87
- Topal, M. ve Aydın, F. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayarda Oyun Oynama Alışkanlıkları ve Bilgisayar Oyun Tercihlerinin İncelenmesi: Sakarya Üniversitesi Örneği. *ERPA International Congresses on Education* 28 June-1 July 2018.
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Özen, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi. *International Journal of Social Science*, 27: 1-16.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2016). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*. 2 Kasım 2018 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=21779> adresinden erişildi.
- Uysal, D. (2017). Bilgisayar Oyunlarında Bağımlılık, Şiddet ve Kimlik Kaybının Çocuk ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Burkhard Spinnen'in 'Nevena' Adlı Romanı. *International Journal of Social Science*, 56: 177-200.
- Wallenius, M., Punamäki, R-L., Rimpela, A. (2007). Digital Game Playing and Direct and Indirect Aggression in Early Adolescence: The Roles of Age, Social Intelligence, and Parent-Child Communication. *J Youth Adolescence*, 36:325-336
- Wallenius, M., Rimpelä, A., Punamäki, R- L. Lintonen, T. (2009). Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *Journal of Applied Developmental Psychology*. 30(4): 463-474.

Yalçın_Irmak, A., Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış.
Türk Psikiyatri Dergisi 2016;27(2):128-37

İletişim/Correspondence

YL Öğrencisi, Özcan KORKMAZ, ozcankorkmaz46@gmail.com
Prof. Dr. Özgen KORKMAZ, ozgenkorkmaz@gmail.com