

# *Turkish Studies* *Information Technologies and* *Applied Sciences*

Volume 14 Issue 3, 2019, p. 447-460  
DOI: 10.29228/TurkishStudies.32697  
ISSN: 2667-5633  
Skopje/MACEDONIA-Ankara/TURKEY



INTERNATIONAL  
BALKAN  
UNIVERSITY

EXCELLENCE FOR THE FUTURE  
IBU.EDU.MK

*Research Article / Araştırma Makalesi*

*Article Info/Makale Bilgisi*

✍ *Received/Geliş:* 28.08.2019

✓ *Accepted/Kabul:* 20.09.2019

✍ *Report Dates/Rapor Tarihleri:* Referee 1 (06.09.2019)-Referee 2 (18.09.2019)

*This article was checked by iThenticate.*


## **BURSA İLİ KIRSALINDA YAŞAYANLARIN BİLGİSAYAR OYUN ALİŞKANLIKLARI**

*İsmail Bülent GÜRBÜZ\* - Özgecan KADAĞAN\*\**

### **ÖZ**

Bilgisayar oyunları hızla gelişen teknolojinin getirilerinden payını almış ve günümüzde özellikle gençler tarafından en çok tercih edilen aktivitelerden biri haline gelmiştir. Fakat bu aktivite bağımlılığa dönüşmeye başladığında, bireyler üzerinde birçok olumsuz etki ortaya çıkmaktadır. Bu çalışma, oyun alışkanlıklarının ve bağımlılık düzeylerinin ölçülebilmesi amacıyla Bursa'nın merkeze yakın küçük yerleşim bölgelerinde yapılmıştır. Çalışmada anket yöntemi kullanılmış ve çalışmanın örneklemini, Bursa merkeze yakın kırsalda yaşayan 182 katılımcı oluşturmaktadır. Anket verilerinin analizi için SPSS 25.0 paket programı kullanılmıştır. Oyun bilinci anketinin ilk bölümünde katılımcıların demografik özelliklerini belirlemek için anket formunda dört soru, katılımcıların oyun oynama özelliklerini ortaya çıkartmak için beş soru ankette yer verilmiştir. İkinci bölümde ise, oyun oynamanın etkilerini belirlemek ve oyun oynadıktan sonra bireylerdeki değişiklikleri gözlemlemek için on dört soru belirlenmiş ve bu sorular yöneltilmiştir. Analiz sonucunda elde edilen veriler dört alt grupta incelenmiştir. Çalışmada sonuç olarak; katılımcıların günlük internet kullanımlarının en çok 4 saat ve üzeri, oyun oynama saatinin ise en çok 1-2 saat olduğu görülmektedir. Oyun oynayan bireylerin en çok tercih ettikleri oyun türü savaş oyunları, en çok tercih edilen telefon markası ise Samsung'dur. Alt gruplar ile günlük oyun süresi ve oynanan oyunun türü incelendiğinde ise istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Alt gruplar arasındaki korelasyon ilişkisi incelendiğinde ise pozitif yönlü bir ilişkinin olduğu görülmektedir.

\*  Dr. Öğr. Üyesi Bursa Uludağ Üniversitesi, E-posta: bulent@uludag.edu.tr

\*\*  Yüksek Lisans Öğrencisi, Bursa Uludağ Üniversitesi, E posta: ozgecankadagan@gmail.com

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar Oyunları, Oyun Alışkanlıkları, Oyun Bağımlılığı, Bursa, Kırstal.

## **VIDEO GAME ADDICTION AMONG RURAL RESIDENTS IN CITY OF BURSA, TURKEY**

### **ABSTRACT**

Video game development gains a share as the fastest growing industries in the digital technologies and today it has become one of the most preferred activities especially by young people. However, when this activity begins to turn into an addiction, there are many negative effects that could possibly occur on individuals. This study was carried out in small residential areas close to the centre of Bursa City in order to measure gaming habits and addiction levels of the residents. In this study, the survey method was used and the sample of the study consisted of 182 women and 218 men with a total of 400 participants living in rural areas. The SPSS 25.0 package program was used for the analysis. In the first part of the game consciousness questionnaire, four questions were asked to determine the demographic characteristics of the participants and five questions were asked to determine the playing game characteristics of the participants. In the second part, in order to determine the effects of playing games and to observe the changes in individuals after playing the game, fourteen questions were asked. The data obtained from the analysis were analyzed in four subgroups. As a result; the daily internet usage of the participants was 4 hours (27.3%) and the playing time was 1-2 hours (58%). The most preferred type of games for the individuals playing games is battle games, while the most preferred phone brand is Samsung. There is no significant difference between gender and game addiction level. Same with this, there is also no significant difference found between demographic factors (age, job and monthly income) and level of game addiction of the participants. When the game duration and the type of the game played daily with subgroups are analyzed, statistically significant differences occur. When the correlation between subgroups is examined, it can be said that there is a positive relationship.

### **STRUCTURED ABSTRACT**

Nowadays, in a relatively short span of time, we have been immersed in a world of technology. Due to the widespread use of mobile technology, access to online games has become very simple and has often affect gamers at a level that would harm them. Users could not quit playing games at any time they desired to, especially when these games become the center of their lives. Because of these symptoms, these factors are considered to be addictive and the studies on this subject are increasing. These symptoms coincide with the symptoms of substance addiction. Computer addiction, just like alcohol or drug addiction, players also show some of the symptoms of classic addiction.

Failure to stop using a substance and uncontrollable form of behaviour is called "addiction". The criteria for defining the addiction to

playing games are similar to gambling disorder. Such as, too much thinking of played games, feeling restless when not playing games, increase in gaming time, playing games instead of doing outside activities, reduction of hobbies, despite of psychosocial problems the user is playing more games with increasing desire, lying to friends or family members regarding the amount of time spent in playing, seeing the game played as a solution to the smallest problem and because of playing a lot of games, it is seen as rupture from the relationships on education, business and daily life.

Avid gamers want to spend more time in the virtual world that they have to give up basic needs like sleeping, eating, etc. Gamers can sometimes play for ten to fifteen hours in sessions on a daily basis. Complex games keep the players in the virtual environment, as the games started in a few minutes can turn into a few hours. According to the data obtained from investigating the addiction levels of the internet, internet developer technologies, and applications developed with the internet, addiction types show similar characteristics. However, video game addiction is a different concept than internet addiction.

Online games spend more time than other games and it is possible to check whether players are actually in that environment, just like in the real world. Things like login and logout time of the gamers and how much time spent in the game are recorded.

This study aimed to determine the game addiction level of individuals living in small settlements near the center of Bursa.

For this purpose, the following questions were searched:

H1: There is a difference between the standard deviation values of subgroups.

H2: There is a positive correlation relationship between the subgroups.

In this study, data were obtained with the use of the survey method. The collected data were analyzed using SPSS 25.0 package program. In the first part of the game consciousness questionnaire, four questions were asked to determine the demographic characteristics of the participants and five questions were asked to determine the playing game characteristics of the participants. In the second part, in order to determine the effects of playing games and to observe the changes in individuals after playing the game, fourteen questions on 5 Likert scale (1 = Strongly Disagree, 2 = Disagree, 3 = Undecided, 4 = Agree, 5 = Strongly agree) were asked. The game consciousness questionnaire form has been presented to academicians who are experts in their fields and has been revised in line with the opinions of academicians in order to be easily read and understood. In the study of Hazar (2016), statements like “because I play digital games I do not have enough time for fun activities (sports, music like)”, “when I’m unable to play digital games I get angry/nervous”, “I feel restless when I’m not playing” were adapted. Same in the study of Başol and Kaya (2018), “Since I play online game, it interrupts my friendship relationship” statement was also adapted. The remaining questions were originally prepared. The result of the analysis of the survey data was examined into three subgroups; the

general effects of playing games, effects that occurred before the game was played and the effects that occurred after the game was played.

In order to obtain the normality value, normality analysis was applied and Shapiro-Wilk value was obtained as  $p=0.716$ . According to this value, the data used in the analysis were normally distributed. In order to determine the reliability value, the results of the obtained analysis were found to be  $a=0.75$ . In the study by Hazar (2016), the Cronbach's Alpha value was  $a=0.91$  and Başol and Kaya's (2018) Cronbach's  $a$  Table 2 contains propositions about game addiction consciousness. The propositions were examined in three subgroups; the general effects of playing games, effects that occurred before the game was played and the effects that occurred after the game was played. When the standard deviation values of the subgroups are examined; the general effects were  $SD=3.46$ , effects before the game  $SD=2.64$ , effects after the game  $SD=3.74$ , and game consciousness questionnaire  $SD=7.96$ . The first hypothesis was accepted according to these results.

Table 3 shows the correlation analysis of the subgroups. As a results of the analysis, it was found out that the Pearson correlation coefficient between the "general effects" and "effects before the game" is  $r=0.097$ , between "general effects" and "effects after the game" is  $r=0.544$ , and between "general effects" and "game consciousness" is  $r=0.777$ . When the level of significance is examined, it is observed that there is a significant correlation coefficient between "effects after the game" and "game consciousness". There is a positive correlation between general effects and other subgroups. When the correlation of "effects before the game" and other subgroups are examined; results are found out to be  $r=-0.044$  between "effects before the game" and "effects after the game", while  $r=0.324$  between "effects before the game" and "game consciousness". Significant correlation coefficients were found among game consciousness only. There was a negative correlation between "effects before the game" and "effects after the game". Meanwhile, the result was found out to be  $r=0.745$  between the "effects after the game" and "game consciousness". Considering the significant level of the variables, a significant correlation coefficient is observed between the general effects and the game consciousness. There is a positive relationship between "effects before the game" and "effects after the game". Upon examining the "game consciousness", it has been observed that there is a significant correlation coefficient with all subgroups and it has a positive relationship. Therefore, H2 hypothesis was accepted.

**Keywords:** Computer Games, Game Habits, Game Addiction, Bursa, Rural.

## Giriş

Örgütlenme, yaygınlaşan akıllı telefon ve internet kullanımı ile beraber çevrimiçi oyunlara erişimler oldukça basitleşmiş ve oyunları oynayanlara çoğu zaman zarar verecek düzeylere ulaşmıştır (Taylan ve Işık, 2015:862). Kullanıcılar istedikleri anda oyun oynamayı bırakmamakta ve bu oyunlar hayatlarının tam merkezinde yer alabilmektedir. Bu belirtiler kimyasal madde bağımlılığı belirtileri ile örtüşmektedir (Savcı ve Aysan, 2017:401). Bu etkenler, son zamanlardaki bu gelişmeler nedeni ile bağımlılık olarak ele alınmakta ve bu konuda yapılan çalışmalar gün geçtikçe artmaktadır (Bekiroğlu

ve Şahin, 2019:222 ). Bilgisayar oyun bağımlılığı, alkol veya uyuşturucu bağımlılığında olduğu gibi oyuncular da klasik bağımlılık belirtilerinden bazılarını göstermektedirler (Grüsser vd., 2007: 290).

Akıllı ve mobil cihazlardan dolayı mobil oyun kavramı kullanılsa da, literatür araştırmalarında internet oyunu, dijital oyun, elektronik oyun ve bilgisayar oyunu, gibi birden fazla isimlendirme ile de karşılaşılmaktadır (Durdu vd., 2004:1; Tüzün ve Özdiç, 2010:175). Birden fazla kullanıcının aynı anda hızlıca ulaşabildikleri bilgisayar oyunları bir olay örgüsü ile kurgulanarak oyunculara sanal ortamlarda kimlik kazandırmakta, kullanıcıları tek bir grup içerisinde toplayabilmektedir (Basat, 2011:144).

Günümüzün gelişen teknoloji çağında, bilgisayar ve mobil oyunlar şiddet ve haz araçları haline gelmektedir. Her geçen gün gittikçe artan içeriklerin üretilip, piyasaya sürüldüğü bu çağda oyunlar, teknoloji ile beraber güçlenmekte ve hayatı etkileyecek düzeydeki içeriklerle doldurulmaktadır (Bekiroğlu ve Şahin, 2019:221). Şiddet içerikli oyunlar başta olmak üzere, psikolojik ve beden sağlığını olumsuz etkileyebilecek bir çok oyun, bilgisayarlar, cep telefonları ve televizyonlara kadar girmiştir (Ayhan, 2016:265). Oyunlar, sadece eğlence amaçlı olarak kullanılmamaktadır. Çalışanların eğitilebilmesi amacı ile iş hayatında ve simulasyon amaçlı, askeri alanlarda ve sağlık alanının da da yer alabilmektedirler (Kirriemuir, 2002) Bilgisayar oyunları, kullanıcıları yarışmalar, görsellik, heyecan ve vakit harcamaları ile ekrana bağlamaktadır (Kılınç ve Doğan 2014:1387). Bilgisayar oyunlarının, oyuncuları istedikleri karaktere büründürme özelliği sayesinde daha fazla bağımlılık yaratmaktadır. Oyuncular, bilgisayar oyunları ile yeri geldiğinde tarihi bir kahraman olabilmekte ve kendini o döneme aitmiş gibi hissedebilmektedir. Tüm bunlar gerçekleşirken, oyuncu kendini bu sanal âlemde, gerçek bir dünya içerisindeymiş gibi hissetmektedir (Basat, 2011:145).

Bir maddeyi veya davranışı kullanmayı bırakamama durumuna ve kontrol edememe biçimine bağımlılık denilmektedir (Günüş ve Kayri, 2010:221). Oyun oynama bağımlılığının tanımlanabilmesi için belirlenen ölçütler, kumar oynama bozukluğu ile de benzer özellikler taşımaktadır. Bunlar; oynanan oyunlar üzerinde fazla kafa yorma, oyunların oynanmadığı süre içerisinde eksiklik hissetme, oyun oynanan sürenin gittikçe artması, oynanan oyunlar dışındaki aktivitelerin, hobilerin azalması, fazla oyun oynama nedeni ile eğitim, iş ve günlük hayatta ilişkilerden kopma olarak görülmektedir.

Oyun bağımlılığının zararlarının yanında, gelişen teknolojiler ile beraber bu imkanların faydalı yönde kullanılabileceğini ifade eden çalışmalarda bulunmaktadır. Oyunlar eğlenceli olmakla beraber özellikle öğrenciler üzerinde motivasyon ve iletişimi arttırmada önemli rol oynamaktadır (Bakar vd., 2008:28). Tasarımı iyi olan bilgisayar oyunlarında bireylerin kendilerini baştan yaratmaları eğlenceli ve öğretici olabilmektedir (Gee, 2005)

Oyun bağımlıları, sanal dünyada daha fazla zaman geçirmek istedikleri için uyku, yemek vb. temel ihtiyaçlardan vazgeçmek durumunda kalmaktadırlar (Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018:890). Oyuncular günlük olarak seanslar halinde bazen on saat ve üzerinde oyun oynayabilmektedirler. Karmaşık oyunlar, oyuncuları sanal ortamda daha fazla tutarken, birkaç dakika olarak başlanan oyunlar saatlere dönüşebilmektedir (Young, 2009:361). İnternet ve bunu sağlayan teknolojiler, geliştirilen uygulamaların bağımlılık düzeylerinin araştırılmasında, elde edilen verilere göre bağımlılık türleri benzer özellikler göstermektedir (Ertemel ve Aydın, 2018:666). Fakat oyun oynama bağımlılığı, internet bağımlılığından farklı bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır (Starcevic, 2013:16).

Çok küçük yaşlardaki bireylerin dahi rahatlıkla ulaşip kullanabildiği bilgisayar oyunlarını, çoğu zaman ebeveynlerinden ziyade 13-19 yaşlarındaki gençlerin daha fazla kullandıkları belirlenmiştir (Kubey vd., 2001:375; Kelleci, 2008:253). Çevrimiçi oyunlar, diğer oyunlardan daha fazla zaman harcatmakta ve gerçek dünyadaki gibi oyuncuların o ortamda olup olmadığı kontrol edilebilmektedir. Oyuncuların giriş ve çıkış saatleri, oyunda ne kadar süre harcadıkları vb. kayıt altında tutulmaktadır.

### **Oyunlarının Bireylere Etkileri**

Zamanı yönetemeyen kişiler, oynadıkları oyunlar ile sorunlarından uzaklaşmak ve psikolojik olarak da rahatlamak amacıyla bağımlı olabilmektedir (Wood, 2008). Olumsuz arkadaşlık ilişkileri hırsızlık, sigara içmek, alkol kullanmak, okuldan kaçmak vb. davranışları tetiklediği gibi arkadaş ilişkilerinin bilgisayar oyunları bağımlılığı üzerine de olumsuz etkileri gözlenmiştir (Zhu vd., 2015:160). Yapılan birçok klinik çalışmasına ek olarak, Amerikan Psikiyatri Birliği'nin yayını olan DSM (Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı) ölçüt olarak, aşağıda verilen 5 madde/veya daha fazlasının görülmesine durumunda "internet oyun bozukluğu" olabileceğini ifade etmiştir. Sürekli olarak internet üzerinden oyunların oynanması ve bu oyunlar üzerine fazla düşünülmesi. Oyunlardan uzak kalınması durumunda sinirli, üzgün, kaygılı olmak. Oyun oynamak için fazladan zamana ihtiyaç duymak. Eski alışkanlıklara ve hobilere olan ilgiyi yitirmek. Ortaya çıkan sorunların farkında olunmasına rağmen, sürekli oyun oynamaya devam etmek. Aile üyelerine, arkadaşlarına, terapistine vb. oyun oynama konusunda yalanlar söyleme. En küçük sıkıntıda sorunu çözme yerine oyuna yönelmek ve günlük yaşamdaki işleri aksatmak olarak sıralanmıştır (Odabaşı, 2016:59).

Yapılan bir çalışmada gençlerde bağımlılık yapan sohbet, oyun vb. uygulamalar engellenmiştir. Bireylerin daha sonraki süreçte interneti haber ve bilgi alma amacıyla kullandıkları ve internet kullanım sürelerinin kısaldığı gözlemlenmiştir (Günüç ve Kayri, 2010:223). Çin'de yaklaşık 30 milyonu aşan çevrimiçi bilgisayar oyuncusu olduğu ve bu oyuncuların ise yaklaşık %10'unun bağımlı olduğu tespit edilmiştir. Bu duruma karşı önlem olarak, yasakçı bir zihniyet gibi gözükse de internet kafe kullanımına sınırlamalar getirmiştir. Özellikle ergenlerin, çevrimiçi oyun oynayabilecekleri saatleri sınırlayan yasalar çıkartılmıştır (Young, 2009:358).

Bağımlılık yapan oyunlar bireylerin kişilik özelliklerini ve davranışlarını değiştirmekte, yine oynanan oyunun türüne göre farklı sonuçlar ortaya çıkabilmektedir. Şiddet oyunları bireylerin saldırganlaşmasına neden olmakta (Carnagey ve Anderson, 2005:883; Polman vd., 2008:257), olumsuz davranışları ortaya çıkarmakta ve bağımlılar sosyal hayatı olumsuz etkileyecek davranışlar sergilemektedirler (Sheese ve Graziano, 2005:355). Düşmanlık duygusu ve kaygı oranlarını artması, eğitim hayatındaki başarıları da azaltmaktadır (Lynch vd., 2001). Kişilerde empati yoksunluğunun başlaması ile diğer insanların duygularını önemsememe (Bushman ve Anderson, 2009: 274) gibi etkiler de görülebilmektedir.

### **Araştırmanın Amacı**

Bu çalışmada, Türkiye'de 2018 yılında 2.994.521'lik nüfusuyla 4. büyük ili ve aynı zamanda sosyo ekonomik (Turhan, 2019:3805) göstergeler açısından Güney Marmara Bölgesi'nde tarım, sanayi ve hizmetler sektöründeki işletmeleriyle sürdürülebilir kalkınmaya (Turhan vd., 2018; 3212) örnek olarak gelişim gösteren, Bursa ilinin kırsalı seçilmiştir. Çalışma öncesi yapılan literatür taramasında konu hakkında Türkiye'de özellikle ilk öğretim ve lise öğrencilerine yönelik birçok çalışma olduğu gözlemlenmiştir. Ancak, yerli ve yabancı çalışmalarda kırsal ve şehir merkezinden uzaklarda yaşayanlara yönelik çalışmaya da rastlanmamıştır. Özellikle, Bütünşehir yasası ile büyükşehirlerde köy statüsünde olan yerleşim birimlerinin mahalle vasfı kazanmasıyla, kırsal ve kırsalda yaşayanlar konusunda bir kavram karmaşası da mevcuttur. Yine, istatistiklerinde söylediği üzere kırsaldan şehirlere hızlı bir göç devam ederken, bu alanlarda sadece yaşlı nüfus hayatını devam ettirmekte, onların teknolojik gelişimlere ayak uydurması, Bursa gibi gelişmiş bir ilde bile sorun olmaktadır. İşte bu nedenlerden dolayı anket çalışması yapılırken, sağlıklı veriye ulaşabilmek için bazı kısıtlılıklar ortaya konulmuştur. Çalışma grubu olarak 18-29 yaş grubu tercih edilirken, bunların halen bir meslek yüksekokulu veya fakültede okuyor olması, yaşı üniversite çağından büyük olanlarda ise mezun olma şartı aranmıştır. Çalışma, Ekim-2018- Haziran 2019 tarihleri arasında Bursa'nın merkeze yakın ilçe ve yerleşim bölgelerinde yaşayan 18-29 yaş grubundaki gençlerin, oyun bağımlılık düzeyinin tespit edilebilmesi amacıyla yapılmıştır.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır;

H<sub>1</sub>: Alt grupların standart sapma değerleri arasında farklılık bulunmaktadır.

H<sub>2</sub>: Alt gruplar arasında pozitif yönde bir korelasyon ilişkisi bulunmaktadır.

### **Materyal - Metot**

Çalışmada veriler anket yöntemi ile elde edilmiştir. Toplanan veriler SPSS 25.0 paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Oyun bilinci anketinin birinci bölümünde demografik özelliklerin belirlenebilmesi amacıyla dört adet ve katılımcıların oyun oynama özelliklerinin belirlenebilmesi amacıyla beş adet soru sorulmuştur. İkinci bölümde ise oyun oynamanın kişiler üzerindeki etkilerinin belirlenebilmesi ve oyun oynadıktan sonra bireylerdeki değişimlerin gözlenebilmesi amacıyla on dört adet 5li Likert ölçekli (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 2= Katılmıyorum, 3= Kararsızım, 4=Katılıyorum, 5=Kesinlikle Katılmıyorum) sorusu sorulmuştur. Oluşturulan oyun bilinci anket formu, kolay okunabilmesi ve anlaşılabilirliği amacı ile alanında uzman bir akademisyenlere gösterilerek, akademisyenlerin görüşleri doğrultusunda tekrar düzenlenerek son halini almıştır. Araştırmada, Hazar (2016)'nın çalışmasında yer alan dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz, istediğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim, dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim soruları revize edilmiştir. Bu soruların yanı sıra Başol ve Kaya'nın (2018) çalışmasından çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğrar gibi önermeleri ankete uyarlanmıştır. Geri kalan sorular özgün olarak hazırlanmıştır. Anket verileri üç ana grupta analiz edilmiştir. Bunlar sırasıyla, oyun oynamanın genel etkileri, oyunun oynanmasından önce ortaya çıkan etkiler ve oyunun oynanmasından sonra ortaya çıkan etkilerdir. Normallik değerinin elde edilebilmesi amacıyla (Mayanja ve Tipi, 2018:81; Mayanja ve Tipi, 2019:5667). normallik analizi yapılmış ve Shapiro-Wilk değeri  $p= ,716$  olarak elde edilmiştir. Bu değere göre analizlerde kullanılan verilerin normal dağılım gösterdiği saptanmıştır. Güvenilirlik değerinin belirlenebilmesi için yapılan analiz sonuçları ise; Cronbach's Alpha  $a=0,75$  olarak bulunmuştur. Hazar (2016)'nın çalışmasının Cronbach's Alpha değeri  $a= 0,90$ , Başol ve Kaya (2018)'nin çalışmasında Cronbach's Alpha değeri ise  $a= 0,91$  dir.

### **Bulgular**

Katılımcıların demografik verileri incelendiğinde; erkek katılımcıların sayısı (54,5) kadın katılımcıların sayısından (45,5) olmaktadır. Katılımın en yüksek olduğu yaş grubunu 18-20 yaş ve olanlar, en az katılımı 27-29 oluşturmaktadır. Katılımcıların aylık gelir durumu incelendiğinde 259 kişinin 2000 TL ve altında gelirinin olduğu ve 6001 TL ve üzeri geliri olanların 16 kişi olduğu görülmektedir. Öğrenciler 264 kişi ile en çok katılımı gösteren meslek grubu içinde yer almışlardır. Memur olan 16 kişi ise en az katılım gösteren meslek grubu olmaktadır.

**Tablo 1: Katılımcıların oyun oynama özellikleri**

Günde ortalama kaç saat oyun oynarsınız?			% Günde kaç saat internet kullanıyorsunuz?			%
1 ve altı			1	1 ve altı		3
1-2	2	3,0	1	1-2	3	,3
2-3			5	2-3		2
3-4	32	8,0		3-4	03	5,8
4+			2	4+		2
	5	1,3			00	5,0
			4			1
	9	,8			5	8,8
			3			2
	2	,0			09	7,3
Toplam			1	Toplam		1
	00	00			00	00
Ne tür oyunlar oynarsınız?			% Kullandığınız telefon markası hangisidir?			%
Savaş			3	Samsung		3
Macera	52	8,0		Apple	35	3,8
Yarış			1	General Mobile		2
Eğlence	8	2,0		Huwei	19	9,8
Bulmaca			1	Lenova		7
	8	9,5		Sonny	0	,5
			1	Asus		6
	0	7,5		LG	7	,8
			1			2
	2	3,0			1	,8
Toplam			1			8
	00	00			5	,8
						5
Tablet, masaüstü ya da dizüstü bilgisayarınız var mı?			% Toplam			%
Evet			8	Toplam		1
	24	1,0			00	00
Hayır			1			
	6	9,0				
Toplam			1			
	00	00				

Tablo 1’de katılımcıların oyun oynama düzeylerini etkileyen özellikler yer almaktadır. Sonuçlar incelendiğinde tablet, masaüstü ya da dizüstü bilgisayarını olan katılımcı sayısı 324, olmayan katılımcı sayısı 76’dır. Katılımcılardan 109 kişinin günlük 4 saat ve internet kullandığı ve 232 kişinin günde 1-2 saat oyun oynadığı görülmektedir. Oynanan oyunlar incelendiğinde en çok oynanan oyunun savaş oyunu (%38) ve en az oynanan oyunun macera oyunu (%12) olmaktadır. En çok kullanılan telefon markaları ise %33,8 ile Samsung ve %29,8 ile Apple marka telefonlardır.



**Tablo 2:** Oyun bağımlılık bilincine dair önermeler (N=400).

Önermeler	1	2	3	4	5		
<b>Oyunların Genel Etkileri</b>	<b>N</b>	<b>n</b>	<b>n</b>	<b>n</b>	<b>n</b>	<b>SD</b>	<b>Ort</b>
Ruh halim değişir.	46	111	68	144	31	1,188	3,01
Sosyal aktivitelerin önüne geçer	44	161	12	143	40	1,265	2,94
Oyundaki şiddet unsurları hoşuma gider	76	137	50	98	39	1,289	2,72
Bilgi dağarcığıma katkı sağlar	10	93	85	163	49	1,047	3,37
Öğrenme yeteneğimi geliştirmektedir.	15	134	76	142	33	1,077	3,11
Bağımlılık yapmaktadır.	7	35	14	179	165	,967	4,15
Sağlık açısından zararlıdır	33	91	53	189	34	1,145	3,25
<b>Oyun oynamadan önce ortaya çıkan etkiler</b>	<b>N</b>	<b>n</b>	<b>n</b>	<b>n</b>	<b>n</b>	<b>SD</b>	<b>Ort</b>
Düşünme yeteneğinin gelişimine katkı verir	7	74	74	213	32	,942	3,47
Sabah ilk iş oyun oynamaktır.	33	112	48	159	48	1,206	3,19
Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynarım.	28	112	54	157	49	1,183	3,22
Oyun oynamadığım zaman kendimi kötü hissederim	40	123	27	158	52	1,267	3,15
Psikolojik olarak oyuna hazırlanırım	27	127	42	153	51	1,204	3,19
<b>Oyun oynadıktan sonra ortaya çıkan etkiler</b>	<b>N</b>	<b>n</b>	<b>n</b>	<b>n</b>	<b>n</b>	<b>SD</b>	<b>Ort</b>
Genelde oyunun etkisinde kalırım.	58	134	58	123	27	1,209	2,82
Huzurlu olurum.	49	118	67	142	24	1,174	2,94
Aklım oyunda kalır.	44	161	45	121	29	1,187	2,83
Arkadaşlarımdan uzaklaştırmaktadır.	27	132	14	159	68	1,268	3,27
Zamanımın boşa harcadığımı düşünürüm.	43	110	50	144	53	1,257	3,14
Ders çalışmamın önüne geçmektedir.	41	125	38	139	57	1,277	3,12

1: Kesinlikle katılmıyorum 2: Katılıyorum 3: Kararsızım 4: Katılıyorum 5: Kesinlikle Katılıyorum

Tablo 2’de oyun bağımlılık bilincine dair önermeler yer almaktadır. Önermeler oyun oynamanın katılımcıların üzerindeki genel etkilerini, oyun oynamadan önce ve oyun oynadıktan sonra ortaya çıkan etkilerini belirlemek amacıyla üç alt grupta incelenmiştir. Alt grupların standart sapma değerleri incelendiğinde; genel etkiler SD= 3,46, oyun öncesi SD= 2,64, oyun sonrası SD= 3,74 ve oyun bilinci SD= 7,96 olarak elde edilmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda H1 hipotezi kabul edilmiştir.

Oyun oynamanın bireyler üzerindeki genel etkilerine bakıldığında; oynanan oyuna göre ruh halinin değiştiğini ifade eden kişi sayısı 175, ruh halinin değişmediği söyleyen kişi sayısı ise 157 olmaktadır. 205 kişi oyunlar spor, kitap okuma, eğlence vb. sosyal aktivitenin önüne geçmektedir ifadesine katılmamakta, 183 kişi ise katılmaktadır. Oynanan oyunlar, bireylerin başkalarının acı çekmesi ve ölmesinden zevk almasına neden olmaktadır ifadesine 213 kişi katılmamakta, 137 kişi ise katılmaktadır. Oyunların bağımlılık yaptığını düşünenlerin sayısı, düşünmeyenlerin sayısından daha fazladır. Oyunların bireylere sağlık açısından zarar verdiğini düşünürüm ifadesine 124 kişi katılmadıklarını, 223 kişi ise katıldıklarını ifade etmiştir.

Oyunun oynanmasından önce ortaya çıkan etkiler incelendiğinde; oyunların eğlendirmenin yanı sıra düşünme yeteneğinin de gelişimine katkı sağladığını düşünenlerin sayısı, katılmayanların sayısından daha fazladır. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynamam ifadesine katılanlar 206 kişi ve katılmayanlar 140 kişi olmaktadır. 210 katılımcı oyun oynamadığı zaman kendini kötü hissedip ve hemen oyun oynadıklarını ifade etmiştir. 204 katılımcı ise oyun oynamadan önce kendini psikolojik olarak oyuna hazırladıklarını belirtmişlerdir.

Oyunun oynandıktan sonra ortaya çıkan etkileri incelendiğinde; oyun oynandıktan sonra oyunun etkisinde kalırım ifadesine katılanların sayısı 123, katılmayanların sayısı ise 134 kişidir. 205 katılımcı oyun oynandıktan sonra aklım oyunda kalır ifadesine katılmadıklarını, 150 kişi ise katıldıklarını ifade etmişlerdir. Oyunlar sosyal çevre ve arkadaşlardan uzaklaştırmaktadır ifadesine katılan bireylerin sayısı katılmayan bireylerden fazladır. Oynan oyunlar, ders çalışmanın önüne geçmektedir ifadesi incelendiğinde ise katılan bireylerin sayısı 196, katılmayan bireylerin sayısının 166 olduğu görülmektedir.

Uluyol (2013)'un öğretmen adaylarının oyun tercihlerinin ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının belirlenebilmesi amacıyla yaptıkları çalışmada, bilgisayar oyunlarının zararlı olduğunu düşünen katılımcı sayısının %72,76 ve bilgisayar oyunlarının zararlı olmadığını düşünen katılımcı sayısının %27,23 olduğu bulunmuştur. Her iki çalışmada da aynı doğrultuda sonuçların elde edildiği görülmektedir.

H<sub>2</sub>: Alt gruplar arasında pozitif yönde bir korelasyon ilişkisi bulunmaktadır.

Tablo 3. de alt grupların korelasyon analizi yer almaktadır. Analiz sonuçları incelendiğinde; genel etkiler ile oyun öncesi etkiler arasında Pearson korelasyon katsayısı  $r=,097$ , oyun sonrası ile arasında  $r=,544$  ve oyun bilinci ile arasında  $r=,777$  olarak bulunmuştur. Anlamlılık düzeyi incelendiğinde ise oyun sonrası etkiler ve oyun bilinci arasında anlamlı düzeyde korelasyon katsayısının olduğu görülmektedir. Genel etkiler ile diğer alt gruplar arasında pozitif yönde bir ilişki bulunmaktadır. Oyun öncesi etkiler incelendiğinde; oyun sonrası ile arasında  $r= -,044$  ve oyun bilinci ile arasında  $r=,324$  olarak elde edilmiştir. Anlamlılık düzeylerine göre sadece oyun bilinci ile aralarında anlamlı düzeyde korelasyon katsayısı bulunmuştur. Oyun öncesi etkiler ile oyun sonrası etkiler arasında negatif yönlü bir ilişki bulunmaktadır. Oyun sonrası etkiler için; oyun bilinci ile aralarında  $r=,745$  olduğu görülmektedir. Anlamlılık düzeylerine bakıldığında, genel etkiler ve oyun bilinci ile aralarında anlamlı düzeyde korelasyon katsayısı görülmektedir. Oyun sonrası etkiler ile oyun öncesi etkiler arasında pozitif yönde bir ilişki vardır. Oyun bilincine bakıldığında ise tüm alt gruplar ile anlamlı düzeyde korelasyon katsayısına sahip olduğu ve pozitif yönde bir ilişkilerinin olduğu görülmektedir. Bu durumda H<sub>2</sub> hipotezi kabul edilmiştir.

**Tablo 3:** Alt grupların korelasyon analizi

		<i>Genel etkiler</i>	<i>Oyun öncesi etkileri</i>	<i>Oyun sonrası etkileri</i>	<i>Oyun bilinci</i>
<i>Genel etkiler</i>	r	1	,097	,544	,777
	p		,053	,000	,000
	N	400	400	400	400
<i>Oyun öncesi etkiler</i>	r	,097	1	-,044	,324
	p	,053		,376	,000
	N	400	400	400	400
<i>Oyun sonrası etkiler</i>	r	,544	-,044	1	,745
	p	,000	,376		,000
	N	400	400	400	400
<i>Oyun bilinci</i>	r	,777	,324	,745	1
	p	,000	,000	,000	
	N	400	400	400	400

Durdu vd., (2004) Orta Doğu Teknik Üniversitesi ile Gazi Üniversitesi öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıklarını karşılaştırdığı çalışmada, aylık gelir ile oyun oynama arasında anlamlı bir korelasyon bulunmadığını belirtmişlerdir. Aynı çalışmada, kendi bilgisayarına sahip olma durumu ile oyun oynama arasında ise anlamlı düzeyde bir korelasyon bulunduğu ifade edilmiştir.

### Sonuç

Bu çalışmada, Bursa'nın merkeze yakın ilçe ve yerleşim bölgelerinde yaşayan ve farklı fakültelerde ve meslek yüksekokullarında öğrenim hayatlarına devam eden öğrencilerin ve mezunlarının oyun bağımlılık düzeyleri araştırılmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda gerekli analizler yapılmış ve sonuçlar yorumlanmıştır.

Oyun bağımlılığı ilerleyen dönemlerde alkol, uyuşturucu vb. bağımlılık türleri ile benzer özellikler taşımakta ve bireylerin günlük yaşamlarını olumsuz yönde etkilemektedir. Zaman kaybı, dikkat dağınıklığı, başarı düşüklüğü vb. olumsuz yönde etkileri bulunmaktadır. Bu olumsuz etkilerin yanında olumlu etkilerin olduğunu düşünen araştırmalar da bulunmaktadır. Öğrencilerin iletişimlerini arttırdığı, motivasyon oranlarının yükseldiği vb. etkiler de olumlu etkiler arasında gösterilmektedir. Fakat yapılan bu araştırmada genellikle bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinin daha fazla olduğu görülmektedir.

Katılımcıların büyük çoğunluğu günlük hayatlarında ortalama 1-2 saat oyun oynadıklarını ve 4 saatten fazla internet kullandıklarını ifade etmişlerdir. En çok oynanan oyun türü savaş oyunları olmakta ve diğer oyun türlerinden yüksek oranda daha çok tercih edilmektedir. En az oynanan oyun türü ise macera oyunları olmaktadır. Bireylerin telefon markalarında en fazla Samsung marka telefonu kullanmayı tercih ettikleri ve ardından Apple marka telefonların tercih ettikleri belirlenmiştir. En az kullanılan telefon LG marka olmaktadır. Tablet, masaüstü ya da dizüstü bilgisayarı olmayan katılımcılar ise 76 kişi olmaktadır ve bu oranın düşük olmadığı görülmektedir.

Çalışmada alt grupların korelasyonlarının belirlenmesi için Correlate testi uygulanmış ve analiz sonucunda; genel etkiler alt grubu ile diğer alt gruplar arasında pozitif yönde bir ilişki bulunmakta, oyun öncesi etkiler alt grubu ile oyun sonrası etkiler alt grubu arasında negatif yönlü bir ilişki bulunmaktadır. Oyun bilincine bakıldığında ise tüm alt gruplar ile pozitif yönlü bir ilişki olduğu elde edilmiştir.

Katılımcılar oyun oynarken ortaya çıkan; zamanın boşa harcanması, aile bireyleri, arkadaş vb. uzaklaşma ve yalan söyleme, temel yaşam aktivitelerini ihmal etme gibi olumsuzlukların farkında

olmalarına rağmen bu durumu sürdürmektedirler. Oyun bağımlısı bireyler derslerini ve çalışmalarını ertelemekte ve bu durum başarısızlık ile sonuçlanmaktadır. Bunun yanında bazı katılımcılar oyun oynamanın düşünce gelişimini geliştirdiğini, günlük yaşam streslerini azalttığını ve sadece eğlence amacıyla oyun oynadıklarını belirtmişlerdir.

Araştırmada en çok tercih edilen oyun türünün savaş oyunları olduğu görülmektedir. Bundan sonra yapılacak araştırmalarda bu durumun nedenleri ve ortaya çıkabilecek etkileri araştırılabilir. Okul çağındaki öğrencilerin bu oyunlardan ne düzeyde etkilendikleri ve çevrelerine nasıl yansıtıkları da araştırılması gereken konulardan biri olmalıdır. Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerini azaltmada ebeveynlere düşen görevler belirlenmeli ve ebeveynler bilinçlendirilmelidir. Ayrıca bu araştırmaya konu edilmeyen fakat araştırılması gereken bir diğer konu da oyun bağımlısı olan bireylerin, olumsuz etkilerden korunmak için neler yapabilecekleridir. Bu konuda yapılacak araştırmalar ve alınabilecek önlemler de önemlidir.

### KAYNAKÇA

- Ayhan, B. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması (Computer games and addiction: a field study on university students). *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 264–289.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çağiltay, K. (2008). öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 27–37.
- Basat, E. M. (2011). Modern dünyanın sanal mitleri: bilgisayar oyunları. *Milli Folklor*, 23(92), 143–151.
- Başol, G. ve Kaya, A. B. (2018). Motives and consequences of online game addiction: a scale development study. *Noro Psikiyatr Ars*. 2018 Sep; 55(3): 225–232. [https://doi: 10.5152/npa.2017.17017](https://doi.org/10.5152/npa.2017.17017)
- Bekiroğlu, H. A. ve Şahin, E. (2019). Üniversite öğrencilerinin sosyal medya kullanım yoğunluğu ve saldırganlık davranışı gösterme ilişkisi, *Turkish Studies, Social Sciences*, 14(3), 2019, p. 215-236 [https://doi.org/ 10.29228/TurkishStudies.22906](https://doi.org/10.29228/TurkishStudies.22906)
- Bushman, B. J. ve Anderson, C. A. (2009). Desensitizing effects of violent media on helping others. *Association for Psychological Science*, 20(3), 273–277.
- Carnagey, N. L. ve Anderson, C. A. (2005). The Effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect. *American Psychological Society*, 16(11), 882–889. [https://doi.org/ 10.1111/j.1467-9280.2005.01632.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2005.01632.x)
- Eryılmaz, S. ve Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara İli Çankaya ilçesi örneği, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912.
- Durdu, O. P., Hotomaroğlu, A. ve Çağiltay, K. (2004). *Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: Odtü ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma*. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, <http://simge.metu.edu.tr/conferences/btie-pinar-asli-kursat.pdf> Erişim Tarih: 26.08.2019
- Ertemel, A.V. ve Aydın, G. (2018). Dijital ekonomide teknoloji bağımlılığı ve çözüm önerileri. *Addicta: the Turkish Journal on Addictions*, 5(4), 665–690. <https://doi.org/10.15805/addicta.2018.5.4.0038>

- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R. ve Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290–292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Günüç, S. ve Kayri, M. (2010). Türkiye’de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik-güvenirlilik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 39, 220–232.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. Basılmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi.
- Kelleci, M. (2008). İnternet, cep telefonu, bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin ruh sağlığına etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7(3), 253-256.
- Kılınç, M. ve Doğan A. (2014). Ortaokul 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin internet bağımlılığı ile biliş üstü farkındalıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi, *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 9(5), 1385-1396.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2). <https://doi.org/10.1045/february2002-kirriemuir>
- Kubey, R.W. Lavin, M.J ve Barrows, J.R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: early findings. *Journal of Communication.*, 51(2), 366- 382.
- Lynch, P. J., Gentile, D.A., Olson, A.A. ve Van Brederode, T. M. (2001). The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, 27, 5–22.
- Mayanja, I. ve Tipi, T. (2018). A study of the profitability of oyster mushroom Cultivation in Kampala metropolitan area, Uganda, *Custos e Agronegocio on Line*, 14 (4), 80-97.
- Mayanja, I. ve Tipi, T. (2019). A study analysing the technical efficiency of oyster mushroom farms in kampala metropolitan area, Uganda. *Fresenius Environmental Bulletin*. 28(7), 5667-5674.
- Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeyleriyle ilişkisi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi.
- Polman, H., De Castro, B. O. ve Van Aken, M. A. G. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children’s aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 34(3), 256–264. <https://doi.org/10.1002/ab.20245>
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). The role of attachment styles, peer relations, and affections in predicting internet addiction. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 3(3), 401–432. <https://doi.org/10.15805/addicta.2016.3.0028>
- Sheese, B. E. ve Graziano, W. G. (2005). The effects of video-game violence on cooperative behav. *Psychological Science*, 16(5), 354–357. <https://doi.org/10.1111/j.0956-7976.2005.01539.x>
- Starcevic, V. (2013). Is Internet addiction a useful concept? *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(1), 16–19. <https://doi.org/10.1177/0004867412461693>
- Taylan, H. H. ve Işık, M. (2015). Sakarya’da ortaokul ve lise öğrencilerinde internet bağımlılığı, *Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(6), 855-874, <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8286>

- Turhan, S. Rehber, E. ve Erdal, B. (2018). Toward an integrated safe and sustainable food system, *Fresenius Environmental Bulletin*, 27(5), 3212-3217
- Turhan, S. (2019) Sustainable consumption and organic farming: the case of Bursa, Turkey, *Fresenius Environmental Bulletin*, 28(5), 3805-3810.
- Tüzün, H. ve Özdiñç, F. (2010). Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine yönelik bir durum çalışması. Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II. 16–18 Mayıs 2010 – Hacettepe Üniversitesi, Beytepe-ANKARA. <http://yunus.hacettepe.edu.tr/~htuzun/html/academic/Tuzun-Ozdinc-2010.pdf>. Erişim Tarihi: 26.08.2019
- Uluyol O (2013). Öğrencilerin girişimcilik eğilimlerinin belirlenmesi: Gölbaşı Meslek Yüksekokulu örneği. *Adyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15, 349–372
- Wood, R. T. A. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9118-0>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Zhu, J. Zhang, W. Yu, C. ve Bao, Z. (2015). Early adolescent Internet game addiction incontext: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior*, 50, 159–168 <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.079>.