

Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması*

Computer Games and Addiction: A Field Study on University Students

Selahattin ÇAVUŞ, Yrd. Doç. Dr., Aksaray Üniversitesi Turizm Fakültesi, E-posta: scavuss@hotmail.com
Bünyamin AYHAN, Prof. Dr., Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi, E-posta: bunyaminayhan@hotmail.com
Mehmet TUNCER, Yrd. Doç. Dr., Aksaray Üniversitesi Turizm Fakültesi, E-posta: metuncer2002@gmail.com

Anahtar Kelimeler:

Bilgisayar Oyunları,
Teknoloji, Bağımlılık.

Öz

Geride kalan birkaç on yıl içerisinde yaşanan teknolojik gelişmeler, kitle iletişim araçlarının yapısı ve işleyişinde önemli değişiklikler meydana getirmiştir. İnternetle artan sanal uzam etkileşimleri ve yoğun enformasyon bombardımanı, yeni tür toplum-medya ilişkisi inşa etmiştir. Bilgisayar oyunları sektörü bu süreçte gelişmiş, tüm dünyada özellikle gençlerin gündelik pratiklerinin adeta vazgeçilmezi haline gelen bir endüstriye dönüşmüştür. Bu doğrultuda üniversite gençliğinin bilgisayar oyun bağımlılıklarını inceleme amacı taşıyan bu araştırma, Aksaray Üniversitesi örneğinde yürütülmüştür. Çalışmada, Young'ın (1998) bağımlılık ölçeğinin bilgisayar oyunlarına uyarlanmasıyla hazırlanan anket, amaçlı örneklem yoluyla seçilen 435 öğrenciye uygulanmış, her 5 öğrenciden 1'inin oyun bağımlılığı tehdidi altında bulunduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte erkek öğrencilerin bağımlılık düzeyinin kızlardan daha yüksek olduğu, anne eğitim düzeyi ve aile gelir seviyesi arttıkça bağımlılık düzeyinin arttığı tespit edilmiştir. Oyun için yapılan harcama ve şiddet içerikli oyunlara duyulan ilginin bağımlılığı tetiklediği, oyun oynama sürelerinin kontrol edilememesinin de, bağımlılık riskini arttırdığı bulgulanmıştır.

Keywords:

Computer Games,
Technology, Addiction.

Abstract

Technological developments in the last few decades, has caused major changes in the structure and functioning of the mass communication tools. Virtual space interactions growing up with the internet and intense bombardment of information, has constructed a new kind of society-media relationship. The computer games industry has improved during this period and has transformed to industry which is almost indispensable especially for young people's everyday practices in the world. Accordingly, this study which aims examine the computer game addiction of the university youth was carried out in the sample of Aksaray University. Survey that prepared with adapting Young's (1998) internet addiction scale, applied 435 students which selected by purposive sampling. It was found that 1 out of every 5 students were under the threat of gaming addiction. In addition, the level of male student's addiction is higher than those of girl students. Addiction increases along with mother education level and family income level. While expenditure for the game and interest in games with violence are triggering game addiction, inability to control the play time is increasing the risk of addiction.

*:Bu çalışma, Aksaray Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğü tarafından desteklenen "Oyun ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması" başlıklı ve 2014-037 kod numaralı araştırma projesinin özetidir.

Giriş

Bilgisayar ve internet devrimi, toplum-teknoloji ilişkisini asimetrik biçimde yeniden inşa etmiştir. Geleneksel izleyici, medya içeriklerini okuyan, izleyen, takip eden konumundayken; bilgisayar ve internetin gelişimi, izleyiciye görece özerklik tanımış, gönderici-alıcı ilişkisi yeniden kurgulanmıştır. Ne var ki bu süreçte izleyici beğeni ve ihtiyaçlarının medya içeriklerinin oluşturulmasındaki rolü abartılmış, izleyici kendi seçimlerinden sorumlu tutularak, medyanın işlevi en aza indirgenmiştir. Hâlbuki iletişimin liberalleşmesi ya da yeni tür içerik üretimi medya kaynaklarının kullanımını bütünüyle izleyiciye bırakmamaktadır. Aksine yeni iletişim teknolojileriyle birlikte, kültürel üretim ve kültür endüstrisi, güçlü bir metafor olarak dönüşümünü ve etkisini sürdürmektedir. Bu nedenle medya algısında köklü değişikliklere yol açan teknolojik gelişmeler, bir medya aracı olarak dijital oyun endüstrisini de ileri bir aşamaya taşımaktadır. İnsanlık tarihinden ve dolayısıyla kültürden bile eski olduğu bilinen oyun kavramı, kent uzamından sanal uzama taşınarak, çocuk ve gençler üzerinde büyük bir etki alanı yaratılmaktadır.

Diğer taraftan üreticisinden bağımsız hareket eden enformasyon ve yeni tip ağlar, arzu merkezine dönüşebilmektedir (Bauman, 2012: 83). Sınırsızlığı vaat eden sanal uzamlardan oluşan teknoloji çağında, oyun da şiddet ve hazzın araçları haline gelmektedir. Anındalık ve sınırsızlık düzleminde yeni bir yaşam alanı açan bilgisayar ve bilgisayar temelli oyunlar, katılma bağı olarak izleyicinin görünürde aktifmiş gibi algılanmasını sağlamaktadır. Gerçek şu ki, her geçen gün artan dozda içeriklerin üretildiği ve piyasaya sürüldüğü bu çağda oyunlar, teknolojik altyapıyla güçlendirilmekte ve hayatları kuşatan içeriklerle doldurulmaktadır. Şiddet temelli oyunlar başta olmak üzere, ruh ve beden sağlığını olumsuz etkileme potansiyeline sahip sayısız oyun, endüstriyi ayakta tutabilmek amacıyla bilgisayardan cep telefonlarına ve hatta televizyonlara kadar geniş bir alana yayılmaktadır. Debord'un kullandığı anlamda gösteri toplumunun¹ araçları haline gelen teknolojik ürünler, sağladığı sınırsızlık algısının aksine tahakkümcü özelliklerini bilgisayar oyunları aracılığıyla yaymaktadır. Böylece oyun olgusu biçim ve içerik olarak değişerek, klasik kavramsallaştırmalara koşut yeni bir durum ortaya çıkarmaktadır.

Oyun sektörünün, neredeyse popüler sinema kültürünün merkezi sayılan Hollywood sinemasını geride bırakacak boyuta ulaşması, -ekonomik veriler bir yana- oyunun toplum hayatındaki rolünü her geçen gün arttırmaktadır. Sinemadan daha fazla etkileşim sunan bilgisayar oyunları, kullanıcılar üzerinde ilgi düzeylerine göre ekonomik, sosyal ve psikolojik etki alanları yaratmaktadır. Bu etkilerden belki de en önemlisi psikolojik ve fizyolojik kökenli bağımlılık boyutudur. Oyun bağımlılığı, dijital üretime dayalı olarak sanal bağımlılık biçiminde kendini göstermektedir. Oyun bağımlılığı ekseninde yürütülen araştırmalar, iki temel görüş üzerinde yoğunlaşmaktadır. Birincisi oyunların, çocuk ve gençlerin zihinsel gelişimine belli açılardan olumlu katkı yapabileceği yönündedir. Örneğin Granic ve arkadaşları (2014), bilgisayar oyunlarının bilişsel, duygusal, sosyal ve motivasyonel faydalarının olabileceğine dikkat çekmektedir. Dye ve arkadaşlarına göre ise (2009), gündelik hayatın koşuşturması içinde hızlı karar vermek zorunda olan bireylerde aksiyon oyunları oynama, başarıyı düşürmeden karar alma hızına olumlu katkı sağlamaktadır. Araştırmacıların iddiası, oyun pratiklerinin, hızlı ve yerinde karar alabilme yeteneğini geliştirdiği yönündedir. Yine bir başka araştırmacı grubunun

¹ Gösteri toplumu, meta ve tahakküm için bkz: Debord, G. (2012). *Gösteri Toplumu* (4. b.). (A. Ekmekçi, & O. Taşkent, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

çalışmasının sonuçları incelendiğinde, bilgisayar oyunu oynayanların, bilgisayar oyunu oynamayanlara göre profesyonel iş yapma becerilerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Deneysel araştırmanın sonuçları, konsantrasyon, dikkat ve el becerisi açısından oyun oynayanların hava araçlarını kontrol etmede oyun oynamayanlara göre daha başarılı olduğunu göstermiştir (McKinley ve ark., 2011).

Yukarıda örneklenen yaklaşımların doğruluğu, bilgisayar oyunlarının bağımlılığa neden olduğu gerçeğini değiştirmemektedir. Çünkü ikinci grup araştırmalar ortaya koymaktadır ki, haz ve şiddet ilişkisi, süre denetimi, gerçek-sanal ayrımı ve otokontrol gibi sorunlar, cinsiyet özellikleri, aile, eğitim ve sosyal çevre psikolojik değişkenlerle oyun bağımlılığını tetikleyebilmektedir (Chiu ve ark., 2004; Griffiths, ve ark., 2004; Charlton ve Danfort, 2007; Kim ve ark., 2008; Oggins ve Sammis, 2012).²

Bu çalışmada, bilgisayar oyunlarında sorunlu kullanımın giderek yaygınlaştığı gerçeğinden hareketle üniversite gençliğinin durumunun incelenmesi hedeflenmektedir. Gelişen iletişim teknolojileriyle birlikte araştırmacılar, internet başta olmak üzere cep telefonu, dijital oyunlar ve cep telefonu gibi kullanımı giderek artan teknolojik araçlar üzerine yoğunlaşmaktadır. Araştırmacılar bu türden araçların olumlu ve olumsuz özelliklerini ölçmeye dönük çalışmalar yürütmekte, çeşitli modeller önermektedir. Sorunlu kullanım, bağımlılık ve katma değerli internet kullanımı araştırmalarından ilk ikisi bilgi teknolojilerinin bağımlılık yaratan veya sorunlu kullanım hattını oluşturmakta ve çalışmalar bu yönde hızla gelişmektedir. Sorunlu internet kullanımı araştırmalarında, bilgi teknolojilerinin olumlu yönlerinin de irdelendiği bakış açıları geliştirilmektedir (Lee, Cheung ve Thadani, 2012: 1769).

Çocuk ve ergenlerin bilgisayar oyunu bağımlılıkları üzerine çok sayıda araştırma yapılmış olduğu gözlemlenmektedir (Salguero ve Moran, 2002; İnal ve Çağiltay, 2005; Rooij vd., 2010; Desai vd., 2010; Jeong ve Kim, 2011; Horzum, 2011; Wan ve Chiou, 2013; Çavuş ve Ayhan, 2014). Ne var ki ergenlik çağı sonrasına ilişkin araştırmalar görece daha azdır. Bu nedenle çalışmada önce teorik çerçevede oyun, bağımlılık ve teknoloji kavramları incelenerek, literatür taraması yapılmış; ardından araştırmada kullanılan yöntemle ilişkin bilgiler verilmiştir. Çalışmanın son bölümünde, Aksaray Üniversitesi örneğinde yürütülen alan araştırmasının sonuçları aktarılmıştır.

Araştırmanın Sorunu

Gelişen teknoloji, bilgisayar oyunlarının özellikle çocuklar ve gençler arasındaki popülarlığını her geçen gün arttırmaktadır. Araştırmalar, giriş bölümünde de örneklendiği gibi genellikle 11-18³ yaş aralığındaki kişiler üzerinde yoğunlaşmaktadır. Diğer taraftan bilgisayar oyunu bağımlılığını konu alan çalışmalar Türkiye’de hem sınırlı olarak ele alınmakta, hem de üniversite gençliğinin durumu ihmal edilmektedir. Bu nedenle araştırmanın temel sorunu, bilgisayar oyunları bağımlılığının giderek artmasının yanında, öğrenme-beceri ve etkileşim konusunda teknik ve teknoloji ilişkisi diğer gruplara göre daha önde olan üniversite gençliğinin durumunun incelenmesi olarak belirlenmiştir.

² Bilgisayar oyunlarının bağımlılığa neden olabileceği yönündeki araştırmalar, Literatür İncelemesi başlığı altında ayrıntılı olarak verilmiştir.

³ Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) kıstaslarına göre 11-18 yaş aralığındaki bireyler ergen olarak nitelendirilmektedir.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bilgisayar oyunları üzerine yapılan araştırmalar, enformasyon toplumlarında medya bağımlılık düzeyinin alt boyutlarından birine karşılık gelmektedir. Son dönem araştırmalar, özellikle internet tabanlı - kitlesel çoklu oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu türünden - bilgisayar oyunu oynayan bağımlı profilin giderek genişlemekte olduğunu göstermektedir (Young, 2009). Dolayısıyla bu araştırmada, oyun bağımlılığı riskinin yüksek olduğu düşünülen gençler üzerine odaklanılmakta ve Türkiye'deki üniversite gençliği üzerinden bilgisayar oyunu bağımlılığı profili incelenmektedir.

Araştırmanın amacı, üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi ile cinsiyet, eğitim, süre vs. gibi değişkenler arasındaki ilişkinin tespit edilmesidir. Bilgi ve iletişim çağı, beraberinde getirdiği sosyal ve kültürel dönüşümün olumlu ve olumsuz etkileriyle biçim kazanmaktadır. Bu süreçte toplumun tüm kesimleri, dönüşümü yoğun biçimde yaşamaktadır. Üstelik çocuklar ve gençler bilgisayar oyunlarının etkilerine son derece açık konumdadır. Bu nedenle genelde medya, özelde ise bilgisayar oyunları bağımlılığına dair değişkenlerin tespiti, analiz edilmesi ve ortaya konulabilecek çözüm önerileri, başta eğitim sürecini devam ettiren gençlik olmak üzere, bilgisayar ve bilgisayar oyunları ile vakit geçiren kitlelerin bilinçli kullanıcılara dönüşmesi açısından önemlidir. Araştırmanın, sonuçları itibariyle literatür dışında pratik anlamda olumlu katkılar yapacağı düşünülmektedir. Örneğin teknolojik araçlara erişim ve kullanım, ebeveyn denetimi ve yasal düzenlemelerin niteliği ile psikolojik veya psikiyatrik nitelikte tıbbi denetimler için bu ve benzeri araştırmaların yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

Araştırma Soruları

Bilgisayar oyunları; katılıma bağlı olarak, izleyicinin görünürde aktifmiş gibi algılanmasını sağlarken, aslında psikolojik ve fizyolojik ihtiyaçların karşılanması için artan dozda içerik üretmekte ve bağımlı bireyler yaratabilmektedir. Bu oyunlar, daha ziyade çocuk ve gençlerle birlikte anılmakta ve her geçen gün artan içeriklerle hayatı kuşatmaktadır. Bu doğrultuda, gündelik pratiklerin vazgeçilmezi haline gelen teknolojik oyunlar ve bu oyunların etkilerinin belirlenmesine yönelik olarak sorulara cevap aranmaktadır. Daha önce yapılan araştırmalarda öne çıkan konular dikkate alındığında⁴, aşağıdaki soruların cevabının aranmasının uygun olacağı düşünülmektedir.

1. Araştırmaya katılanların bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları (oyun türleri, oyun oynama sıklığı, platform, mekân vs.) nelerdir?
2. Araştırmaya katılanların bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri nedir?
3. Araştırmaya katılanların bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri ile cinsiyet, gelir, eğitim düzeyi vs. arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
4. Araştırmaya katılanların bilgisayar oyunu bağımlılık nedenleri (faktörler) ile cinsiyet, gelir vs. değişkenleri arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?

4 Bu konular, çalışmanın Literatür İncelemesi başlığı altında ayrıntılı olarak ele alınmıştır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmalarda, ele alınan bir sorunun her yönüyle incelenmesi beklenmemelidir. Bu nedenle araştırmada mercek altına alınan konunun net biçimde tanımlanması ve sınırlarının iyi çizilmesi gerekmektedir (İslamoğlu, 2011: 67). Araştırmanın sınırlılıkları; zaman, ekonomik nedenler, konunun güncelliği vb. özellikler üzerinden ele alındığı takdirde, araştırma sürecinin sağlıklı yürütülmesi olanaklı hale gelecektir.

Araştırmanın en önemli sınırlılığını zaman oluşturmaktadır. Bu noktadan hareketle çalışma verileri ve değerlendirmeler anketin uygulandığı Aksaray Üniversitesi öğrencileri ile ölçüm aracının uygulandığı zaman dilimi ile sınırlı tutulmuştur. Araştırmanın bir diğer sınırlılığı ise tek bir kamu üniversitesinde yürütülmüş olmasıdır. Buna bağlı olarak uygulanan amaçlı örnekleme, araştırmada elde edilen sonuçların evrene genellenmesi açısından bir diğer önemli kısıtlılığı oluşturmaktadır. Çalışma evreni Aksaray Üniversitesi, çalışma grubu ise lisans düzeyindeki öğrencilerle sınırlandırılmıştır.

Teorik Çerçeve

Bu başlık altında oyun ve bağımlılık kavramlarının ortaya çıkışı ve dönüşüm süreçleri ile iletişim teknolojilerinin gelişimi ve toplum üzerindeki etkileri birlikte ele alınmaktadır. Diğer taraftan oyunun teknoloji ile aldığı yeni biçim de bu bölümde üzerinde durulan konular arasındadır. Dijital olanakların sunduğu yeni oyun türleri içerdiği yoğun cinsiyet, ırk ayrımcılığı ve şiddet (Trend, 2008: 150) nedeniyle daha fazla tercih edilebilmektedir. Dolayısıyla bu durum, oyun bağımlılığında şiddet kültürünün beslenmesi ve yayılmasının sebepleri üzerinde durmayı gerekli kılmaktadır.

Oyun Kavramı

Oyun, kültürden bile daha eski bir kavramdır. Çünkü oyun yalnızca insana özgü bir etkinlik değil, aksine insan öncesi dönemlerde eğlenme, zevk alma, rekabet, yarışma, temsil ve hoşça vakit geçirme güdü ve davranışlarını yansıtan kültür-ötesi bir eylem biçimidir (Huizinga, 2013: 16-48). Oyun, insan ve hayvanlarda özgürlüğü yansıtan ancak başıboş olarak nitelendirilemeyecek bir etkinliktir. Oyunun kendine has kuralları, özgün işleyişi ve kurmaca bile olsa bir dünyası vardır. Bu nedenle Türk Dil Kurumu sözlüğünde hoşça vakit geçirmenin yanında oyunun, yetenek ve zekâ geliştirici özelliğine dikkat çekilmektedir (www.tdk.gov.tr).

Oyun, hedefleri olan bir etkinliktir. Bu yüzden Suits (2012: 49), oyunda kuralların yanı sıra belli hedeflerin de önemli olduğuna dikkat çekmektedir. Sistemli hale getirilen kurallar ve oyuncu niteliği, oyunda elde edilecek çıktıların asıl belirleyicisidir. Ancak canlıları oyun oynamaya iten güdü ya da güdüler üzerinde yoğunlaşan araştırmalar, fizyolojik ya da psikolojik etkilerin bir arada incelenmesi gerektiğinin altını çizmektedir. Çünkü tüm özelliklerine rağmen rasyonel bir zeminde ele alındığında hayvanlarda oyun oynama güdüsünü açıklamak olanaklı görünmemektedir. Bu nedenle oyun tüm bu özelliklerinin yanında irrasyonel bir etkinliktir (Huizinga, 2013: 19-20).

Oyun olgusu, antik çağlardan itibaren, toplumların kültür özelliklerine bağlı olarak gelişim göstermiştir. Tarihin en ölümcül oyunlarından biri olan Gladyatör oyunları, bütün vahşetine rağmen, uzun yıllar Roma İmparatorluğu'nun ihtişamıyla birlikte anılmıştır. Milattan Sonra (M.S) I. ve II. yüzyıl boyunca ülkenin her şehrini kuşatan, her sosyal sınıftan insanın eğlence için doldurduğu arenalarda büyük çoğunluğu kölelerden ve suçlulardan oluşan savaşçılar ölümcül dövüslere zorlanmıştır. Bu sayede imparatorlar, resmî etkinliklerde halkla birliktymiş görüntüsü vererek, insan ve hayvanlar üzerinde sınırsız egemenlik kurma imkânı bulmuşlardır (Meijer, 2008: 21). Gladyatör oyunları, sarsıcı etkileri bakımından öne çıksa da Roma İmparatorluğu döneminde tiyatro oyunları ve at yarışları halkı eğlendirmek, gösteriş sağlamak ve birliktelik fikrini güçlendirmek gibi işlevlerle toplumsal yaşamda önemli bir yer edinmiştir. Kısacası oyun, kamusal alanda iktidarı pekiştirme aracı olarak kullanılmıştır.

Oyun, bazı toplumlarda müzikli ve mistik bir anlayışın ürünü niteliğindedir. Yaratıcıya yakarışın bir gereği olan inanç pratikleri, oyunusal ritüeller ile biçimlendirilmiştir. İlk topluluklarda öne çıkan ibadet bileşenleri, müzik, dans, oyun ve bazı özellikleri gizemli hale getirilmiş ayinlerdir. Bu yüzden oyun, hem maddi hem de manevi bir tatmin aracıdır. Öte yandan, Eski Roma ve Yunan'da tabla ve top oyunlarının oynandığı bilinmektedir. Oyun, her yaş grubundan insan için sosyalleşme, eğlenme aracıdır. Arkeolojik kayıtlar incelendiğinde, şaşırtıcı derecede oyun, oyuncak ve oyun aracına rastlanmaktadır. Bu oyunların bir kısmı tabla, aşık ve top oyunları⁵ biçiminde yaygınlık kazanmıştır. Ayrıca oyuncak kültürünün de son derece yaygın olduğu bilinmektedir (Selvi-Bener, 2013). Günümüzde halen oynanan bazı oyunlar, iki bin yıldan uzun bir geçmişe sahiptir. Bu oyunlardan bazıları; tura, topaç çevirme, saklambaç, denizin üstünde taş kaydırma ve körebedir (Poyraz, 2003: 7). Tarihsel akış, oyun türlerinde değişime ve teknolojiye bağlı dönüşüme yol açsa da, bugün bile en fazla tercih edilen oyunlar, hala benzer duygulara hitap edebilmektedir.

Sanayileşme, toplumların yaşam biçimine paralel olarak oyun algısında da önemli değişikliklere yol açmıştır. Teknolojinin ilerleyişi hayatı kolaylaştırmış, alışkanlıklar değişmiş, boş zaman ve eğlence kavramları modernist perspektifte ele alınmaya başlamıştır. Radyo ve televizyonla başlayan dijitalleşme serüveni, bilgisayar ve internetin yaygınlaşmasıyla hayatın her alanını kuşatmıştır. Medyanın gelişimi, oyunların biçim ve içeriklerini değiştirmiştir. Sosyalleşme, kent uzamından sanal uzama doğru kaymış, çocuklar ve gençler park ve sokaklar gibi dış çevre yerine ekran odaklı bireyler haline gelmiştir. Böylece kişisel gelişimin en önemli araçlarından olan imgenin yerini hazır zaman, uzam ve karakterlerden oluşan bir dünya almıştır. Sözlü kültürün yeni bağlamı olarak nitelendirilen sanal uzamda mitler yeni bir anlatı biçimiyle ele alınmış, yeni anlatım ortamları kurulmuş, dinleyiciler, kullanıcılar ve oyuncular yaratılmıştır (Basat, 2011: 144).

Maddeden Sanala Bağımlılık

İnsanlığı tehdit eden ve sosyal yapıya zarar veren (keyif verici) madde kullanımına toplumların ilgisi oldukça eskidir. Antik çağlardan bu yana insan bilincini değiştiren

⁵ Eski Roma ve Yunan'a ait oyun türleri ile çeşitli oyuncak ve oyun araçlarının incelendiği çalışma için bkz: Selvi-Bener, S. (2013). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.

bitkiler popüler hale gelmiş, içki tanrısı (Dionysos) gibi kavramlar üretilmiş ve hatta üzerine kitaplar yazmıştır (Tarhan ve Nurmedov, 2011: 18). İnsan sağlığı üzerindeki olumsuz etkileri nedeniyle toplumlar, madde kullanımının olumsuz etkilerini ortadan kaldırmak üzere çeşitli arayışlara girmişlerdir. Modern tıpla birlikte bağımlılığın etkilerinin azaltılmasında önemli başarılar sağlansa da, bağımlılık türlerindeki artış devam etmektedir.

Bağımlılık üzerine yapılan araştırmaların temelinde, madde bağımlılığı olarak adlandırılan sigara, alkol ve uyuşturucu gibi zararlı maddelerin etkilerini anlama ve ortadan kaldırma çabası vardır. Ancak gelişen teknolojiyle birlikte madde bağımlılığının yanında yeni bağımlılık türleri ortaya çıkmaktadır. Görsel iletişim araçlarına ilaveten bilgisayarın yaygınlaşmasıyla, sanal bağımlılık ve ona bağlı olarak gelişen bağımlılık türleri literatüre girmiştir. Örneğin internet bağımlılığı, bilgisayar-video oyunu bağımlılığı, cep telefonu ve sosyal medya bağımlılığı son yıllarda araştırmacıların yoğunlaştığı konular arasındadır.

Tıp literatüründe bağımlılık (*addiction*), işlevlerin yerine getirilebilmesi için bir maddeye fizyolojik ve psikolojik bağlanma (*dependence*) (Statt, 1998: 3) olarak tanımlanmaktadır. Maddeye duyulan ihtiyacın düzeyi normalin üzerine çıktığında, çeşitli işlev bozukluklarının yaşanması bağımlılığın en önemli göstergesidir. Bu yüzden birey bağımlı hale geldiği nesneyi bırakamamakta; sürekli onunla ilgilenmekte ve her anında onu düşünmektedir (Horzum, 2011: 58). Madde ya da maddeye karşılık gelen eylem, beynin işleyişini değiştirir. Beyinde yaşanan işlev bozuklukları da davranışları etkilemektedir.

Fizyolojik ve psikolojik işlevleri yerine getirmek için belli maddeleri almak zorunda olmak, bir yandan hayatın olağan akışını bozarken, diğer taraftan alınan maddenin karakterine bağlı olarak ruh ve beden sağlığını olumsuz etkilemektedir. Dolayısıyla bu durum bir sendrom olarak nitelenmekte ve bağımlılık bir çeşit beyin hastalığı olarak tanımlanmaktadır. Bir kimseye bağımlı tanısı konulabilmesi için bazı ölçütler belirlenmiştir. Bunlardan ilki tolerans gelişmesidir. Yani kişi her seferinde aynı etkiyi almak için kullanılan maddenin miktarını arttırma gereği hissetmektedir. Çünkü istenen etkiye ulaşabilmenin tek şartı dozu devamlı olarak arttırmaktan geçer. İkincisi, madde kesildiğinde ya da azaltıldığında yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkmasıdır. Üçüncüsü, madde kullanımını denetlemek ya da bırakmak için yapılan sürekli ama faydasız çabalardır. Dördüncü ölçüt, maddeyi sağlamak, kullanmak ya da bırakmak için büyük zaman harcamaktır. Beşinci ölçüt, fiziksel ya da ruhsal sorunların ortaya çıkmasına ya da artmasına rağmen, madde kullanımının sürdürülmesidir. Altıncısı, maddenin tasarlanandan daha uzun süreli ya da yüksek miktarlarda alınmasıdır. Son ölçüt ise madde kullanımını nedeniyle sosyal, mesleki ve kişisel etkinliklerin azalması ya da tamamen bırakılması olarak belirlenmektedir (Ögel, 2014: 11).

Bununla birlikte bağımlılığın boyut ve türüne ilişkin iki nokta öne çıkmaktadır. Birincisi bağımlılığın psikolojik boyutudur. Yani kişinin ruh sağlığına etki eden, alışkanlıkla açıklanan ve giderildiğinde haz, doyum ve rahatlama meydana getiren bağımlılıktır. İkinci türde ise fiziksel bağımlılık söz konusu olmaktadır. Bu durumda maddenin varlığına karşı fizyolojik bir istek ortaya çıkar. Madde alınmadığında vücudun geliştirdiği uyum bozulur ve fiziksel belirtiler gözlenir (Ögel, 2014: 18-19).

Madde bağımlılığında yaşanan fiziksel ve psikolojik değişimlerin benzeri sanal bağımlılıklar için de geçerlidir. Örneğin bağımlılığa yol açan maddelerin uyarıcı kimyevi özellikleri bulunduğu gibi, sanal alışkanlıklar da beyin içinde kimyevi bir madde salgılanmasına neden olarak aynı etkiyi oluşturur. Bu maddeler beyin iletişim süreçlerine dâhil olarak sinir hücrelerinin bilgiyi iletme, alma ve işleme biçimlerine müdahale etmektedir (Tarhan ve Nurmedov, 2011: 25). Bu değişiklikler madde kullanımına ya da sanal kullanıma bağlı olarak beyin işleyişini, alışkanlıkları, hafızayı, öğrenme ve şartlanma biçimlerini dönüştürmeye başlamaktadır.

İletişim teknolojileri açısından bakıldığında; televizyon, bilgisayar, internet ve bilgisayar temelli oyunların olumlu ve olumsuz etkileri üzerine araştırmalar gün geçtikçe artmaktadır. 2014 yılında 31 ülkeden 89 bin 281 katılımcıyla gerçekleştirilen bir araştırmaya göre dünya nüfusunun yüzde 6'sı internet bağımlısıdır (Cheng ve Li, 2014). Artan kullanım süreleri hesaba katıldığında, yakın bir gelecekte bağımlılık düzeyinin ve bağımlı sayısının artacağını söylemek zor değildir. Fakat bilgisayar oyunları oynama alışkanlıkları üzerine yürütülen araştırmalarda ise birbiriyle çelişen sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Bazı araştırmalarda, bilgisayar oyunlarının çocukların ve genç erişkinlerin dikkat ve konsantrasyonunu arttırabileceği yönünde bulgular ortaya konmakta, özellikle hiperaktif çocuklarda bilgisayar oyunlarının dikkat ve konsantrasyona olumlu etkisinin olduğu gözlemlenmektedir. Öte yandan bilgisayar oyunlarının sakinleştirici etkisinin olduğu da ifade edilmektedir (Tarhan ve Nurmedov, 2011: 60). Bilgisayar oyunlarının, bilinçli kullanım sayesinde sağladığı olumlu davranışlar, çocuklarda hayal gücü, otokontrol ve diğer davranışsal mekanizmalar üzerinde etkilidir. Ne var ki çocuklarda değer yargıları gelişmediği için, oyunların etkisi beklentilerin tersi yönünde gelişebilmektedir. Zira şiddet içerikli oyunlar, gelişim aşamasındaki benliğe zarar verirken, doğru ile yanlış ayırt edemeyen çocuk ve ergenler için bu dönemler kâbusa dönüşebilmektedir.

Endüstriyel ilerleme, insan-doğa ilişkisine yeni bir boyut getirmiş, pozitif bilimler sayesinde doğa karşısında egemenliğini ilan eden insan; kentler, yapılar ve mekânlar inşa etmiştir. Medeniyet ve buna bağlı olarak kültürel birikimini ilerleten insan, çevresiyle insan-mekân türünde yeni bir yaşam biçimini benimsemiştir. Diğer taraftan teknolojinin katkısı ile yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren bambaşka bir boyutta insan - ekran ilişkisi inşa edilmiştir. Önce doğanın üstesinden gelen insan, mekânlara hapsolmuş, bir yandan yaşam alanlarını daraltırken diğer taraftan dijital teknolojilerle sanal dünyalar oluşturulmuştur. Bu dünyalar, modern insanın yalnızlığıyla koşut biçimde - sözde - sonsuzluğu, sınırsızlığı vaat etmektedir. Yeni bağımlılık türlerine zemin hazırlayan hayali mekânlar, çocukları ve gençleri geleneksel oyun alanlarından evlerine, oyun salonlarına ya da internet kafelere yönlendirmektedir.

Literatür İncelemesi

Bilgisayar ve internet bağımlılığı araştırmaları, 80'lerin sonundan itibaren yaygınlaşmaya başlamıştır. İletişimden psikolojiye farklı disiplinlerin ilgi alanına giren bağımlılık çalışmaları, 1989 yılında Shotton tarafından yazılan *Computer Addiction? A Study of Computer Dependency* isimli çalışmayla ileri bir boyuta taşınmıştır. Shotton bilgisayarın bağımlılık yapabileceği görüşünü sistemli biçimde ele alan ilk isimlerden

biridir. Shotton, bilgisayar aktivitelerinin tıpkı ilaç ve uyuşturucu türünden madde bağımlılığına benzer biçimde ele alınabileceğini öne sürmüştür. Böylece bilgisayar ve bilgisayar aktiviteleri ile oluşan bağımlılık, diğer bağımlılık türleri (ilaç, uyuşturucu) gibi ele alınmaya başlamıştır (King ve ark., 2010: 3).

Psikoloji ve psikiyatriyle birlikte 2000’li yıllarda iletişim araştırmacıları da sanal bağımlılık türlerine ilgi duymaya başlamıştır. Araştırmalarda genel olarak çocuk ve ergenlerin bilgisayar kullanım alışkanlıkları ile oyun türleri ve kullanım süreleri üzerinden bağımlılığın boyutları araştırılmıştır. Özellikle Uzak Doğu coğrafyasında yürütülen çalışmalarda yoğunlukla bilgisayar kullanım alışkanlıkları ve bağımlılık düzeyleri ile sosyo-demografik değişkenler arasındaki ilişki ortaya konmaya çalışılmıştır (Chiu ve ark., 2004; Ko ve ark., 2005; Zhou ve Li, 2009). Yine Uzak Doğu kaynaklı kimi araştırmalarda klinik ve deneysel teknikler kullanılarak hasta katılımcıların nörolojik sorunları ile bilgisayar oyunları oynamaları arasındaki ilişki mercek altına alınmıştır (Chuang, 2006).

Özellikle sağlık bilimlerinin kitle iletişim araçları ile ilgili oluşan bağımlılık olgusuyla ilgilenmesi çalışmalara ivme kazandırmış fakat konu iletişim çalışma alanı paradigmalarından görece uzaklaşmıştır. Buna rağmen psikiyatri ve psikolojinin çalışmaları yanında iletişim alanında bağımlılık çalışmaları gelişerek devam etmektedir. Bağımlılık çalışmalarında bir başka nokta ise bu sorunlarla ilgili olarak gelişmiş batı ve Uzak Doğu coğrafyasında yoğun bir araştırma faaliyetinin olmasıdır. Bu çalışmada ise, belirtilen amaca uygun olarak daha çok gençler üzerine yapılmış sınırlı sayıdaki araştırmalara yer verilmiştir.

2000’ler, bilgisayar teknolojilerinin gelişimini ve yaygınlaşmasını hızlandırmış, bilim insanlarının ve araştırmacıların oyun bağımlılığı üzerine ilgisi bu dönemde yoğunlaşmıştır. Örneğin çocuk ve gençlerde bilgisayar oyunu bağımlılığı üzerine çalışan Chiu ve arkadaşları (2004), Tayvan’da 20 okuldan 1228 öğrenci ile irtibata geçerek, bilgisayar oyunu oynama durumları, bağımlılık düzeyleri ile demografik özellikler arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere anket uygulamıştır. Araştırma sonuçlarına göre, Tayvan’da bilgisayar oyunu oynama yaşı ortalama 8 civarındadır. 2004 yılı verilerine göre 8 yaş oldukça dikkat çekicidir. Oyun bağımlılığı düşmanlık seviyesi, akademik başarı ve sosyal beceri düzeyleri ile ilişkilidir. Düşmanlık ya da husumet duygusunun bilgisayar oyunları bağlamında ölçülebilir olduğu iddiasındaki araştırmacılar, ileri seviyede bilgisayar oyunu bağımlısı çocuk ve gençlerin diğerlerinden daha düşmanca tavır içerisinde bulduklarını tespit etmiştir. Cinsiyet ve oyun bağımlılığı ile akademik başarı arasında negatif yönlü bir ilişki söz konusudur. Ayrıca, aile işlevi, heyecan arama, cinsiyet ve can sıkıntısı ile sosyal beceri arasında istatistiksel olarak pozitif yönlü bir ilişki bulunduğu bildirilmiştir.

Aynı yıl ergen ve yetişkin bilgisayar oyunu kullanıcılarını inceleyen Griffiths, Davies ve Chappell (2004), ergen kullanıcılar ile yetişkin kullanıcıların bilgisayar oyun karakteristiklerinin anlamlı biçimde farklılaştığını tespit etmiştir. Ergen kullanıcılar yetişkinlere oranla şiddet içerikli oyunları daha fazla tercih etmektedir. Ergen kullanıcılar, yetişkinlere oranla daha fazla oyun oynamaktadır. Ergen kullanıcıların yetişkinlere oranla iş ve eğitimlerinden daha fazla ödün vermeleri olasıdır. Bir yıl sonra Tayvan’da

gerçekleştirilen benzer bir araştırmada, yüksekokul öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri bakımından erkeklerin kızlardan daha fazla bağımlı olduğunu, kızların oyunları daha çok zaman geçirme, erkeklerin ise başarıma arzusu ve daha çok arkadaş edinme isteğiyle oynadıklarını tespit etmiştir (Ko ve ark., 2005).

İnternetin olağanüstü hızla yayılması ve çevrimiçi oyunların popülerliğini arttırması ile 2007 yılında uzak mesafelerdeki kullanıcıları bir araya getiren oyun türleri üzerine çalışmalar yoğunlaşmıştır. Charlton ve Danfort (2007) çevrimiçi oyun oynamanın etkilerini 442 çevrimiçi oyun kullanıcısı ile görüşerek ölçmüştür. İki tip bağımlılık faktörü üzerinden hareket eden araştırmacılar, çekirdek ölçütler olarak çatışma, yoksunluk belirtileri, nüks-tekrarlama, eski haline çevirme ve davranışsal dikkat çekme; çevresel ölçütler olarak ise bilişsel dikkat çekme, hoşgörü ve coşku öğelerinin yüklemelerini yapmıştır. Katılımcılardan alınan yanıtlar, çevresel ölçütlerin çekirdek ölçütlerden önce gelişim gösterdiğini desteklemiştir. Oyuncuların çekirdek ölçütlere dayalı sınıflamaya bağlı olarak anlamlı biçimde daha fazla oyun oynadığı belirlenmiştir.

Aynı dönemde deneysel araştırmalarda da önemli bir artış yaşanmıştır. Çoğunluğu genç yetişkin erkeklerden oluşan 10 epilepsi hastası üzerinde gerçekleştirilen bir başka çalışmanın klinik bulguları ise dikkat çekicidir. Hastane ortamında yürütülen çalışma, farklı türdeki epilepsi hastalarının kitlesel çoklu oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (KÇOÇRYO⁶ - *massively multiplayer on-line role playing games*) nedeniyle geçirdiği nöbetlerin, sıradan video oyunları kaynaklı nöbetlerden farklı olduğunu göstermiştir. Buna karşın, epileptik nöbet uyarısı KÇOÇRYO ve internet sitelerinde anlamlı biçimde görülmemektedir. KÇOÇRYO kaynaklı nöbet sıklığı bilinmemesine rağmen, bu tür oyunların, toplumu, tahminlerin ötesinde etkileyebileceği düşünülmektedir (Chuang, 2006). Araştırmacıların bu öngörüsünün yersiz olmadığını, ilerleyen dönemlerde yapılan araştırmalarda gözlemek mümkündür.

KÇOÇRYO araştırmalarının ilerleyen dönemlerde devam ettiği görülmektedir. Hsu ve arkadaşları (2009) tarafından gerçekleştirilen “KÇOÇRYO bağımlılığının göstergesi olarak kullanıcı deneyimlerini keşfetmek” isimli çalışmada, örneklem grubu olarak 418 Tayvanlı üniversite öğrencisi alınmıştır. Araştırmacılar tarafından geliştirilen ölçekte kullanıcı deneyimini temsil eden 11 faktör belirlenmiştir. Bunlar; zorluk, fantezi, merak, denetim, ödül, işbirliği, rekabet, tanıma, aidiyet, sorumluluk ve rol yapma başlıklarıdır. Analizi sonuçlarına göre, KÇOÇRYO bağımlılığını öngören 5 faktör öne çıkmıştır. Bunlar sırasıyla merak, rol yapma, aidiyet, sorumluluk ve ödüldür.

2009 yılında Çinli üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığının ölçüldüğü araştırmanın sonuçları yayınlanmıştır. Yürütücüler tarafından geliştirilen ölçeğin uygulandığı araştırmanın en dikkat çeken tarafı, çevrimiçi oyun bağımlılığında çevresel faktörlere atfettiği önemdir. Yani çevrimiçi oyun bağımlılığında sanılanın aksine, bireysel faktörlerden daha çok çevresel faktörlerin etkili olduğu iddia edilmektedir. Bu nedenle ebeveynler, çocukların yönlendirilmesinde etkin bir role sahip olmalıdır (Zhou ve Li, 2009).

6 Kitlesel Çoklu Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (KÇOÇRYO), dünya çapında yüzbinlerce oyuncu tarafından aynı anda internet üzerinden oynanan bir oyun türüdür. Bu oyun türünde oyuncular genellikle belli gruplar (lonca) oluşturarak oyunla ilgili hedeflere ulaşmak amacıyla işbirliği yapar. Ayrıca büyücü ve savaşçılar gibi sanal kişilikler ve oyuncuları simgeleyen resimler (avatar) ile çeşitli roller üstlenerek (Kuss & Griffiths, 2012: 279) değişik görevler yürütürler.

Gerçek zamanlı strateji oyunu olarak tüm dünyada oldukça önemli bir oyuncu kitlesine ulaşmayı başaran *World of Warcraft (Wow)* oyunu, gençler üzerindeki etkileri nedeniyle araştırmacıların da ilgi odağı olmuştur. Oggins ve Sammis (2012) devasa boyuttaki kitlesel çoklu oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu *Wow* oynama karakteristiklerini incelemek üzere 438 oyuncuya açık uçlu sorular yönelmiştir. İlk olarak 2010 yılında çevrimiçi ortamda yayınlanan araştırmanın sonuçları şu şekilde özetlenebilir: Bağımlılık karakteristiği, uzun süre oyunda vakit geçirme ile bu davranışın sosyalleşme ve diğer işlere etkisini içermektedir. Az sayıda oyuncu bağımlılıkla ilgili olarak yoksunluk belirtileri ve tolerans yaşadığını belirtirken, kimilerinin ifadelerine göre video oyunları bağımlılığı söz konusu değildir. Video oyunu bağımlılığı katılımcıların kendi beyanlarına göre, uzun süre oyun oynama ve sorunlardan kaçmak için oyun oynama ile pozitif yönlü, sosyal hayattaki diğer etkinlikleri gerçekleştirme ve oyun oynamayı bırakamama ile negatif yönlü bir ilişki içerisinde.

Sorunlu video oyunu oynamanın fiziksel ve psikolojik ruh sağlığıyla ilişkisinin incelendiği Norveç kaynaklı araştırmaya 816 kişi katılmıştır. Çevrimiçi anket tekniğinin uygulandığı çalışmada, katılımcıların yarısından biraz fazlasının düzenli video oyunu oynadığı belirlenmiştir. Video oyunu bağımlısı %0,6, sorunlu kullanıcı oranı ise %4,1'dir. Cinsiyete göre erkekler ve yaşa göre genç katılımcılar sorunlu video oyunu kullanıcılarıdır. Sorunlu video oyun kullanımı ile düşük yaşam memnuniyeti ve yüksek düzeyde kaygı ve depresyon arasında ilişki vardır. Çalışma, Norveçli video oyunu kullanıcılarının bağımlılık düzeyleri düşük olsa da sorunlu bir yapı sergilediğini ortaya koymaktadır. Özellikle genç erkeklerin, fiziksel ve ruhsal sağlığı diğer katılımcılara göre daha kötü durumdadır (Mentzoni ve ark., 2011). Çevrimiçi oyun bağımlılığını nitel araştırma deseni kullanarak ele alan Beranuy ve arkadaşları (2013), 9 bağımlı ile yüz yüze görüşmeler gerçekleştirmiştir. Katılımcıların cevapları üzerinden 6 temel olgu belirlenmiştir. Bunlar; eğlence arayışı, sanal dostluk, kaçış ve/veya kopuş, oyun içeriği, kontrole karşı kontrolsüzlük ve çatışmadır. Buna göre katılımcıların birincil oyun oynama faktörleri eğlence, kaçış ve/veya sanal dostluktur. Oyun oynama süresi arttıkça kontrol kaybı artmakta ve buna bağlı olarak psikolojik bağımlılık ve ciddi hayat karmaşası ortaya çıkmaktadır.

Festl ve arkadaşlarının 2013 yılında Almanya'da ergenler, gençler ve genç yetişkinler arasında gerçekleştirilen araştırmada; erkekler kadınlardan daha fazla oyun oynama ile vakit geçirdiği, yaşlara göre negatif korelasyon olduğu, gençlerin daha çok dijital oyun oynadığı, ergenlerin ise problemlili oyun oynama ve bağımlılık düzeylerinin diğerlerine göre yüksek olduğu ortaya konmuştur. Danimarkalı gençlerinin kendi bakış açılarından bilgisayar oyun bağımlılığı üzerine niteliksel araştırma yapan Brus ise (2013); medikal tehdidin, psikolojik ve psikiyatrik bir tehdit olarak günlük yaşam içerisinde yer almasına ve gençlerin oyun oynama sürelerinin olumsuz özellikler taşımaya rağmen, olguya ihtiyatlı davranılması gerektiğini ifade etmiştir. Negatif olarak ortaya konan özelliklerin bazılarında, oyunların, gençlerin kendi kimliklerinin oluşmasında roller oynadığına dikkat çekilmiştir.

Yukarıda sonuçları verilen araştırmalar, bilgisayar oyunu bağımlılığının gençler üzerindeki olumsuz etkilerini göstermesi bakımından önemli olmakla birlikte, mevcut

durumun Türkiye ölçeğinde değerlendirilmesine imkân tanımamaktadır. Bu nedenle bilgisayar oyunu bağımlılığının üniversite seviyesindeki gençler üzerinden Türkiye profilinin çıkarılması zorunlu hale gelmektedir. Çalışmanın yürütülmesinin gerekçeleri, kapsamı ve kullanılan araç ve teknikler yöntem başlığı altında verilmektedir.

Yöntem

Psikoloji ve psikiyatri - son dönemlerde iletişim de dâhil edilebilir - alanlarında yaygın olarak ele alınan sanal (veya gerçek) bağımlılığın gözlemlenebilir ve ölçülebilmesine nicel tasarımların imkân tanıdığı bilinmektedir. Niceliksel alan araştırması, yaygın olarak kullanılan betimleyici inceleme tasarımıdır. Bu tasarımın amaçları arasında, “herhangi bir fenomen hakkında, bu fenomeni tanımlayan somut ve delillere dayanan bilgiler toplamak, sorunları belirlemek, karşılaştırmalar ve değerlendirmeler yapmak” vs. (Erdoğan, 2007: 139) gibi başlıklar sıralanabilir. Dolayısıyla bu çalışmada, üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin belirlenmesinde, nicel araştırma yaklaşımına dayalı olarak betimleyici inceleme tasarımı uygulanmıştır.

Evren ve Örneklem

Evren, sonuçların genellenmek istendiği elemanlar bütünü olarak tanımlanmaktadır. Ancak genel olarak evren soyutluğu ifade eder. Genel evrene ulaşılması güç, hatta çoğu zaman imkânsızdır (Karasar, 2010: 109). Bu nedenle çalışmalarda, ulaşılabilirliğin mümkün olduğu araştırma evreni kavramının kullanılması daha doğru kabul edilmektedir.

Örnekleme, üzerinde araştırma yapılan çalışma evreninden, onu temsil ettiği düşünülen bir parçasının çıkarımlarda bulunmak amacıyla belli yöntemler sonucunda seçilmesi işlemidir (Böke, 2010: 107). Olasılıklı örneklemede en önemli nokta evreni nitel ve nicel olarak temsil edebilme, evrene genellenebilir olma kabiliyetidir. Buna rağmen örneklemin bütünüyle yanılıksız biçimde evreni temsil etmesi oldukça güçtür. Öte yandan olasılıksız örneklemede, örneklemin nüfusu yeterince temsil etmesi beklenmez. Zaten araştırmacının elindeki verileri genelleştirme düşüncesi de yoktur.

Yukarıda ifade edilenler doğrultusunda araştırmanın evrenini Aksaray Üniversitesi öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışmanın yürütüldüğü dönemde Aksaray Üniversitesi’nde kayıtlı toplam 18 bin 187 öğrenci mevcuttur⁷. Öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla hazırlanan anket, 2014-2015 Akademik Yılı Güz Döneminde amaçlı örneklem yoluyla belirlenen 450 öğrenciye uygulanmış ve 435’i analiz için uygun görülmüştür. Amaçlı örneklemede araştırmanın amacına uygun olarak önceden belirlenmiş birimler kullanılır (Erdoğan, 2007: 176). Bu çalışmada çalışma grubunun oluşturulması amacıyla yalnızca bilgisayar oyunu oynayan öğrencilere ulaşılması hedeflenmiş, bilgisayar oyunu oynamadığını belirten öğrenciler çalışma dışı tutulmuştur. Bu doğrultuda araştırmaya uygun birimler, çalışma evreninin özelliklerine göre cinsiyet, fakülte, bölüm vs. gibi özelliklere dayalı oluşturulan kotalar aracılığıyla araştırmaya dâhil edilmiştir. Amaçlı örneklem türlerinden olan Kotalı (Amaçlı) Örneklemede şayet orantı kaygısı güdülmüyorsa, araştırmacı belirlediği sayıda kotalar oluşturularak örnekler alabilir (Erdoğan, 2007: 178).

⁷ Aksaray Üniversitesi Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı’ndan alınmıştır.

Bu bilgiler ışığında araştırmaya gönüllü olarak katılan 435 öğrencinin demografik değişkenler bakımından dağılımı aşağıda verilmiştir. Buna göre;

- Araştırmaya katılanların % 49'u kız, % 51'i erkektir.
- Katılımcıların % 0,9'u hazırlık, % 35,2'si birinci, % 24,8'i ikinci, % 25,5'i üçüncü ve % 13,6'sı dördüncü yani son sınıfta okumaktadır.
- İkamet edilen yere göre öğrencilerin % 36,1'i özel yurttaki, % 31,7'si öğrenci evinde, % 18,9'u devlet yurdunda, % 9,4'ü aile yanında ve % 1,4'ü akraba vs. yanında kalmaktadır.
- Aile geliri açısından katılımcıların yüzde 10,6 gibi dikkate değer bir kısmı 0 (sıfır) ila 850 TL (asgari ücret) seviyesinde gelire sahiptir. Öte yandan yüzde 8,5'lik bir dilimin de üst gelir grubunda bulunduğu söylenebilir. Diğer gelir gruplarındaki dağılım görece homojendir.
- Araştırmaya katılan öğrencilerin ebeveynlerine ait bazı özellikler ise;
 - Öğrencilerin % 23'ü baba mesleğini “emekli” olarak ifade ederken; % 18,6 işçi, % 14,5'i memur, % 13,6 serbest meslek, % 8 çiftçi, % 7,8 esnaf, % 4,1 işsiz ve % 10,3 diğer seçeneğini işaretlemiştir.
- Araştırmaya katılanların % 79,8 ile büyük çoğunluğunun anne mesleği ev hanımlığıdır. Bunun yanında en yüksek yüzdeye sahip diğer seçenek ise % 5,5 ile “memur”dur.
- Anne ve baba eğitim durumları incelendiğinde, her iki ebeveynin de ilköğretim mezunu seçeneğinde yoğunlaştığı anlaşılmaktadır (baba % 37,7, anne % 47,6). Okur-yazar olduğu belirtilen baba, katılımcıların % 2,5'ini, anne ise % 10,3'ünü temsil etmektedir. Ortaokul mezunu anne ve babaların oranı birbirine yakinken, lise mezunu baba % 25,1, anne ise % 15,9 olarak ölçülmüştür. Diğer taraftan üniversite mezuniyeti bakımından baba, lisansüstü eğitim bakımından anne seçeneğini işaretleyenlerin oranı daha fazladır.

Veri Toplama Araçları

İlk olarak, 2 bölüm ve 34 sorudan oluşan anket formu hazırlanmış ve soru cetveli iki uzman tarafından incelenmiş, gerekli düzeltmelerin ardından çalışma 20 kişiden oluşan öğrenci grubuna uygulanmış ve ön değerlendirme yapılmıştır. Anket, son düzeltmelerin ardından saha çalışmasına hazır hale getirilmiştir. Araştırmada kullanılan ölçek, Kimberly S. Young tarafından geliştirilmiştir (www.globaladdiction.org; Widyanto ve McMurrin, 2004). İnternet bağımlılığı için kullanılan bu ölçeğin diğer kitle iletişim araçlarında da bağımlılık olgusunu ölçmek amacıyla kullanıldığı bilinmektedir. Özellikle cep telefonu ve sosyal medya bağımlılığını ölçmede kullanılan bu ölçek, bilgisayar oyunlarına uyarlanmış, gerekli düzeltmelerin ardından uygulanmaya hazır hale getirilmiştir.

Ölçek toplam 20 sorudan oluşmaktadır. Ölçek beşli Likert tipi bir ölçek olup, maddelere verilecek tepkiler “hiçbir zaman (1)”, “nadiren” (2), “bazen (3)”, “sık sık (4)” ve “her zaman (5)” şeklinde sıralanmıştır. Ölçeğin tamamından alınabilecek puanlar

toplam 100 üzerinden değerlendirilmiştir. Her katılımcı toplam olarak aldığı puana göre bağımlılık derecesi belirlenmektedir. Buna göre 20 - 49 puan; çevrimiçi kullanıcı ve sanal âlemde uzun zaman geçirmesine rağmen kontrolün bireyde olduğu gruptur. 50 - 79 puan; bu grup risk grubudur. Bireyin hayatında etkili ve sık sık sorunlar yaşamasında bağımlılık derecesi diğer gruba göre zayıftır. 80 - 100 puan; bu grup bağımlı gruptur ve gündelik yaşamda ciddi sorunları bulunmaktadır. Ölçeğin güvenilirliğine bakmak için ölçek maddelerinin birbiriyle ilişkili olarak aynı yapıyı ölçen *Cronbach's Alpha* iç tutarlılık katsayısı alınmıştır. Güvenirlik katsayısı 0, 887 olarak bulunmuştur. Güvenirlik alt sınırı 0, 70 (Nunnally, 1978) olarak alındığı düşünüldüğünde, ölçeğin güvenirlilik katsayısı kabul edilebilir düzeydedir.

Anketin ikinci bölümünde ise demografik soruların yanı sıra, bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını (zaman, mekân, oyun tercihleri, oyun için harcanan para vs.) belirlemeye yönelik sorular yer almaktadır.

Araştırmada Kullanılan İstatistik Teknikleri

Çalışmada, sosyo-demografik özellikler için frekans analizi kullanılmıştır. Analize geçilmeden önce verilerin normal dağılıma uygunluğunun tespit edilmesi için *Tek Örneklem Kolmogorov Smirnov Testi* uygulanmış, tüm değişkenler için anlamlılık değerinin 0,05'in altında olması nedeniyle normal dağılım özelliği göstermediği anlaşılmıştır. Değişkenlerin normal dağılım özelliği göstermediği durumlar için istatistik testlerden parametrik olmayan testler uygulanır. Parametrik olmayan analiz, evren hakkında hiçbir teorik varsayımda bulunmaz; olgular üzerine genellenemez, o andaki durum analizi olarak yalnızca betimleyici istatistikler kullanır ve varyans analizi yapar (Erdoğan, 2007: 254). Ölçek alt boyutlarının diğer değişkenlerle ilişkisinde, iki değişkenli veriler için *Mann-Whitney U*, ikiden fazla değişkenli veriler için *Kruskal-Wallis* kullanılmıştır. *Mann-Whitney U* testi, parametrik bağımsız grup t-testine parametrik olmayan alternatiftir. Bu analizde iki grubun ölçülen özelliğinin en az iki kademeli seviyede olması gerekir. Bunun nedeni, testin gerçek değerler yerine kademe değerlerini kullanmasıdır (Erdoğan, 2007: 381). *Kruskal-Wallis* testi ise üç veya daha fazla bağımsız grubu karşılaştırmak için kullanılan test tekniğidir (Erdoğan, 2007: 383).

Araştırmada, tutumlar arasındaki ilişkinin yapısını belirlemek amacıyla faktör analizi kullanılmıştır. Faktör analizinin başlıca amacı "aralarında ilişki bulunduğu düşünülen çok sayıdaki değişken arasındaki ilişkilerin anlaşılmasını ve yorumlanmasını kolaylaştırmak için daha az sayıdaki temel boyuta indirgemek veya özetlemektir (Altunışık ve ark., 2005: 262)". Faktör analizi p değişkenli bir olayda, birbirleri ile ilişkili değişkenleri bir araya getirir ve ilişkisiz değişken sayısını azaltır. Yani faktör analizinde ortak boyutlar belirlenerek, boyut indirgenir ve bağımlılık yapısı yok edilir (Tavşancıl, 2010: 46).

Bulgular

Araştırmada bulgular; katılımcıların oyun oynama alışkanlıkları, bağımlılık düzeyleri cinsiyet, eğitim vs. gibi değişkenlerin karşılaştırılması, katılımcıların bağımlılık düzeyleri ve diğer değişkenlerle ilişkisi ile faktör analizinin sonuçlarını içermektedir.

Katılımcıların Bilgisayar Oyun Oynama Alışkanlıkları İle İlgili Bulgular

Araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunları için aylık para harcama oranları incelendiğinde; öğrencilerin 4'te 3'ü bilgisayar oyunları için harcama yapmadıklarını belirtmiştir. Bununla birlikte aylık 10 - 30 TL harcama yaptığını kaydedenlerin oranı % 15, 6, 31 - 50 TL harcama yapanların oranı % 3,9 olarak belirlenmiştir. 51 TL ve üzeri harcama yapanlar ise % 6,2'lik dilimi oluşturmaktadır. Katılımcıların en çok oynadığı oyun türleri yüzde 20,7 ile bulmaca ve yüzde 19,8 ile aksiyon-macera ve spor oyunlarıdır. Bununla birlikte eğitsel oyunları oynayanların oranı % 14,7, çevrimiçi % 9,4, strateji % 7,6, simülasyon % 6,2 ve dövüş oyunlarını tercih edenler % 1,6'lık dilime sahiptir. Katılımcılar oyun oynamak için en fazla % 44,8 ile bilgisayarı tercih etmektedir. Gelişen teknolojiyle birlikte akıllı telefonların da oyun aracı olarak kullanıldığı (% 34,3) anlaşılmaktadır. *Playstation* ve *Xbox* gibi oyun konsollarını tercih edenler % 9,7, tablet bilgisayarlarla oyun oynayanlar ise % 4,6'dır. Katılımcılar % 2,8 ile en az mobil konsol oyunları oynamaktadır.

Araştırma kapsamında öğrencilere, oyun oynamanın en sevdikleri yönü sorulmuştur. Katılımcıların % 54,5'i stres atmak-rahatlamak için oyun oynamaktadır. "Kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek" seçeneğini işaretleyenler % 14,5'tir. Zaman öldürmek için oyun oynadığını belirten katılımcıların oranı % 11,3, "diğer insanlarla etkileşim kurmak" diyenler % 7,1, "kendimi diğerlerinden üstün hissetmek" seçeneğini işaretleyenler ise % 4,4 olarak tespit edilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin oyun oynama sürelerinde homojen bir dağılım söz konusudur. Öyle ki, günde en az 1 saat oyun oynayanlar % 22,1, en az 2 saat oyun oynayanlar %14, haftada 3-4 gün oyun oynayanlar % 7,4, haftada birkaç gün bilgisayar oyunu oynadığını belirtenler ise % 26,4'tür. Bu durum katılımcıların yarıdan fazlasının bilgisayar oyunlarını gündelik hayatın vazgeçilmez bir parçası olarak gördüklerini göstermektedir. Ayda birkaç kez bilgisayar oyunu oynayanlar ile ayda 1 veya daha az oyun oynadığını belirtenlerin toplamı % 30,1'dir. Örneklem grubunun oyun oynamak için hangi mekânları tercih ettiği incelendiğinde, katılımcıların büyük bölümünün oyun için ev-yurt ortamını tercih ettiği görülmektedir (% 73,6). Öte yandan arkadaş ortamında oyun oynayanlar % 11,5, oyun salonu seçeneğini işaretleyenler % 6,4 ve internet kafe diyenler % 4,1 olarak ölçülmüştür. Her 4 katılımcıdan 3'ü oyun için kendi mekânını tercih etmektedir.

Katılımcıların Oyun Bağımlılığı Düzeyleri

Öğrencilerin bağımlılık düzeyinin belirlenmesi için Young'ın ölçeğinde belirlenen skorların ortalaması hesaplanmış, ikili grup Tablo 1'e yansıtılmıştır. Tablo incelendiğinde, araştırmaya konu üniversite öğrencilerinin % 78,6'sının bilgisayar oyunları oynama alışkanlıkları bakımından sorunlu bir durumda bulunmadığı, buna karşın katılımcıların % 21,4'ünün bilgisayar oyunu bağımlılığı riski altında olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre bağımlı kategorisinde öğrenci bulunmamaktadır. Bu nedenle alt boyutlar ikili kategoride ele alınmıştır.

Tablo 1: Oyun Bağımlılık Düzeyi

		Sayı	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Oyun Bağımlılık Düzeyi	Sorunu Olmayan	342	78,6	78,6
	Risk Grubu	93	21,4	100
	Toplam	435	100	100

Katılımcıların Bağımlılık Düzeyleri ve Değişkenler Arası İlişkiler

Cinsiyet ile oyun bağımlılık düzeyi, oyun için harcanan para, en çok oynanan oyun türü, oyun oynanan platform, oyun oynamanın en sevilen yönü, oyun oynama sıklığı ve oyun oynanan mekân arasındaki ilişki incelenmiştir. Buna göre cinsiyet ile oyun bağımlılık düzeyi arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($p<0,000$). Buna göre erkek öğrenciler kız öğrencilerden daha bağımlıdır. Bu sonuç, Ko ve arkadaşları (2005), Jeoung ve Kim ve (2011) Mentzoni ve arkadaşlarının (2011) yürüttüğü araştırmalarda ortaya çıkan sonuçlarla benzerlik göstermektedir. Cinsiyete göre oyun için yapılan aylık harcama oranları incelendiğinde, erkek öğrencilerin ortalamasının kızlardan daha yüksek olduğu ve harcama oranlarının anlamlı biçimde farklılaştığı görülmektedir ($p<0,000$). Yani bilgisayar oyunları için, erkek öğrenciler kız öğrencilerden daha fazla harcama yapmaktadır. Cinsiyet ile en çok oynanan oyun türü arasındaki ilişki incelendiğinde, erkek ve kız öğrenciler arasındaki ortalamaların anlamlı biçimde farklılaştığı görülmektedir. Oyun türüne göre kızların ortalaması daha yüksekken, erkeklerin ortalaması düşük kalmıştır. Yani erkekler belli türde oyunlarda yoğunlaşırken, kızların oynadığı oyunlar daha çeşitlidir. Erkekler daha çok aksiyon-macera, strateji, spor ve çevrimiçi oyunları tercih ederken; kızların eğitsel soru-cevap ve zekâ oyunları oynadığı anlaşılmaktadır. Ayhan ve Çavuş'un (2014) daha önce yürüttüğü araştırmada da erkeklerin şiddet içerikli oyunları tercih ettiği, buna karşın kızların daha az şiddet içeren ya da şiddet içermeyen oyunlara yöneldiği belirlenmiştir. Cinsiyete göre oyun için tercih edilen platform $p<0,000$ düzeyinde anlamlı biçimde farklılaşmaktadır. Erkek öğrenciler oyun için çoğunlukla bilgisayar ve konsol (Playstation, Xbox vs.) kullanırken, kız öğrenciler tablet ve özellikle cep telefonunu tercih etmektedir. Bu durum erkek öğrencilerin oyun aracı kavramını daha fazla önemseydiğine işaret etmektedir. Kızlar ise hızla gelişen akıllı telefon teknolojisine uygun olarak oyun platformunu belirlemektedir.

“Oyun oynamanın en sevdiğiniz yönü” sorusuna verilen cevaplar incelendiğinde, kız ve erkek öğrenciler arasında anlamlı bir farklılaşma söz konusudur ($p<0,000$). Kız öğrencilerin oyundan aldığı tatmin görece homojendir. Buna göre kızlar “zaman öldürmek” ve “stres atmak” seçeneklerinde yoğunlaşmaktadır. Erkek öğrenciler ise “kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek”, “kendimi diğerlerinden üstün hissetmek” ve “oyunlarda seviye vs. satarak para kazanmak” seçeneklerine ağırlık vermektedir. Diğer insanlarla etkileşim kurma konusunda kızlar ve erkeklerin oranı birbirine yakındır. Cinsiyete göre ortalama oyun oynama sıklığı incelendiğinde, $p<0,009$ düzeyinde anlamlı bir farkın ortaya çıktığı ve erkeklerin ortalamasının daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Buna göre, kızların oyun için harcadığı süre çeşitlilik

göstermektedir. Öte yandan erkekler “günde en az 1 saat”, “günde en az 2 saat” ve “haftada birkaç gün” seçeneklerinde yoğunlaşmaktadır. Yani erkeklerin oyun başında geçirdiği süre kızlardan daha fazladır. Oyun oynama süreleri açısından kız ve erkeklerin durumu, Salguero ve Morán (2002) tarafından gerçekleştirilen araştırmanın sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir.

Bağımlılık düzeyine göre aylık gelir, anne-baba mesleği ve eğitim düzeyi, oyun için harcanan para, en çok oynanan oyun türü, oyun için tercih edilen platform, oyun oynamanın en sevilen yönü, oyun oynama sıklığı ve oyun oynanan mekân arasındaki ilişki incelenmiştir. Bağımlılık düzeyine göre ailenin aylık ortalama geliri anlamlı biçimde farklılaşmaktadır ($p<0,022$). Risk grubundaki katılımcıların ortalaması sorunu olmayan gruptan yüksektir. Bağımlılık düzeyine göre oyun için aylık yapılan harcamada anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bilgisayar oyunları için hiç harcama yapmadığını belirten katılımcıların büyük bölümü bağımlılık riski taşımazken, 10 lira ile 51 lira ve üzeri harcama yapan katılımcıların bağımlılık tehdidi altında bulunduğu anlaşılmaktadır. Araştırmaya katılanların bağımlılık düzeyine göre en çok oynanan oyun türü arasında anlamlı bir farklılık vardır. Risk grubundakiler daha çok aksiyon-macera, strateji, spor ve çevrimiçi oyunlar oynarken; sorunu bulunmayanlar simülasyon, eğitsel-soru cevap ve bulmaca-zeka oyunlarını daha çok tercih etmektedir. Bağımlılık düzeyinin alt boyutlarına göre anne mesleği ve anne eğitim durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde bir farklılık gözlemlenmektedir ($p<0,000$). Anne mesleği memur olan katılımcılar daha çok bağımlılık riski altındayken, anne mesleği ev hanımı olanların bağımlılık riski taşımadığı anlaşılmaktadır. Bununla birlikte bağımlılık riski altında bulunanların anne eğitim seviyesi daha yüksektir. Bağımlılık düzeyinin alt boyutlarına göre baba mesleği ve eğitim durumu arasında ise istatistiksel olarak anlamlı düzeyde bir farklılık tespit edilmemiştir ($p<0,745$ - $p<0,5436$).

Bağımlılık düzeyi alt boyutları ile oyun oynamanın en sevilen yönü arasında farklılaşma olup olmadığının belirlenebilmesi için *Kruskal Wallis H Testi* yapılmıştır. Buna göre, oyun bağımlılığı bakımından sorunu olmayanlar, risk grubundakilere göre anlamlı biçimde farklılaşmaktadır ($p<0,000$). Risk grubundaki katılımcıların oyun oynamalarına daha çok oyuncu karakterini oluşturmak ve geliştirmek, kendini diğer oyunculardan üstün hissetmek, diğer insanlarla iletişim kurmak ve seviye satarak para kazanmak etki ederken, sorunu bulunmayanların bilgisayar oyunu oynamalarındaki en sevdiği yön stres atmakrahatlamaktır. Bağımlılık düzeyinin alt boyutlarına göre ortalama oyun oynama sıklığı arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde bir farklılık gözlemlenmektedir ($p<0,000$). Bağımlılık riski altında bulunan katılımcıların oyun oynama süreleri, sorunu olmayan gruptan yüksektir. Günde en az 1 saat ve günde en az 2 saat bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin risk grubunda; haftada birkaç gün, ayda birkaç kez ve ayda 1 veya daha az bilgisayar oyunu oynadığını ifade eden öğrencilerin ise sorunu olmayan grupta yer aldığı anlaşılmaktadır.

Faktör Analizi

Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyini ölçen ve Young (1998) tarafından geliştirilen ölçek 20 sorudan oluşmaktadır. Toplam 20 soru (*item*)

faktör analizine tabi tutulmuş, analizde rotasyon *varimax* seçilerek, varyasyonun tüm faktörler için en fazla sayıya ulaşması sağlanmıştır. KMO değerinin 0,908 olması faktör analizi için örneklemin uygun olduğuna işaret etmektedir. Minimum yükleme değeri 0,30 alındığında toplam varyansın yüzde 52,03'ünü açıklayan 4 faktör elde edilmiştir. Faktörlerin güvenilirlik katsayıları incelendiğinde, ilk üç alt boyut için *Cronbach's Alpha* değerlerinin 0,7'nin üzerinde bulunduğu, dördüncü alt boyutun ise 0,612 değerinde olduğu belirlenmiştir. *Cronbach's Alpha İç Tutarlılık Katsayısının* 0,6 seviyesinde kaldığı durumların, güvenilirlik açısından tartışmalı olarak ele alınabileceği ifade edilmektedir (George ve Mallery'den akt. Gliem ve Gliem, 2003).

Ölçeğin birinci boyutu olan Görevleri Aksatma, toplam 6 maddeden oluşmaktadır. Bu faktörde en yüksek skor "Oyun oynama ile geçirdiğiniz zaman yüzünden işlerinizin aksadığı oluyor mu?" sorusuyken, en düşük skor, yine oyun oynama süresine bağlı ortaya çıkan sorunlardan uykusuzluğa işaret eden madde olarak görülmektedir. Bu maddelerin açıkladığı toplam varyans yüzde 33,59'dur.

İkinci boyut olan Yoksunluk Duygusuna Kapılma, 5 maddeden oluşmaktadır. Bu faktörde en yüksek skor "Oyunların olmadığı bir hayat size sıkıcı, boş ve zevksiz gelip sizi korkutuyor mu?" sorusuyken, en düşük skor, "Kendinizi tekrar oyun oynamayı düşünürken buluyor musunuz?" olarak gözlenmiştir. Bu maddelerin açıkladığı toplam varyans yüzde 6,81'dir.

Üçüncü boyut Oyun Oynamayı Bırakamama faktörü toplam 5 maddeden oluşmaktadır. Bu faktörde en yüksek skor "Amaçladığınızdan daha uzun süre oyun oynuyor musunuz?" sorusudur. En düşük skor incelendiğinde "Oyun ile geçirdiğiniz zamanı kısaltmayı ve azaltmayı denediniz mi?" sorusu dikkat çekmektedir. Üçüncü faktöre ait maddelerin açıkladığı varyans yüzde 6,13 olarak belirlenmiştir.

Dördüncü ve son faktör olan Başka Etkinliklere Tercih Etme faktörü 4 maddeden oluşmaktadır. En yüksek skor "Oyun oynamanın verdiği heyecanı, arkadaşınızın samimiyetine tercih eder misiniz?" sorusuyken, en düşük skor, "Herhangi biri oyunlarla ilgili soru sorduğunda savunmacı ya da yaptıklarını gizleyen bir tutum içinde mi olursunuz?" şeklinde sıralanmıştır. Buna göre son faktöre ait maddelerin açıkladığı toplam varyans yüzde 5,48'dir.

Tablo 2: Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Faktör Yüklemeleri (N=435)

	Bileşen			
	Görevleri Aksatma	Yoksunluk Duygusuna Kapılma	Oyun Oynamayı Bırakamama	Başka Etkinliklere Tercih Etme
Oyun oynama ile geçirdiğiniz zaman yüzünden işlerinizin aksadığı oluyor mu?	,781			
Okul performansınız ya da ders verimliliğiniz oyun oynama yüzünden zarar görüyor mu?	,746			
Oyunda fazla zaman geçirdiğiniz için işlerinizi ihmal ettiğiniz oluyor mu?	,634			
Meşgul olmanıza rağmen sık sık oyun oynamayı düşünür müsünüz?	,552			
Hayatınızdaki diğer insanlar, oyun ile geçirdiğiniz zamandan rahatsızlık duyuyorlar mı?	,546			
Oyun oynayarak geçirdiğiniz zaman yüzünden uykusuz kalır mısınız?	,536			
Oyunların olmadığı bir hayat size sıkıcı, boş ve zevksiz gelip sizi korkutuyor mu?		,695		
Oyun oynarken buna engel olan birisine söz ya da hareketle tepki gösterir misiniz?		,658		
Oyun oynamadığınız zamanlarda kendinizi depresif, karamsar ya da sinirli hissederken, oyun oynayınca bunlar yavaş yavaş kaybolup gidiyor mu?		,584		
Oyun oynamadığınız ya da oyun oynamayı hayal ettiğiniz zamanlarda dalgın oluyor musunuz?		,554		
Kendinizi tekrar oyun oynamayı düşünürken buluyor musunuz?		,531		
Amaçladığınızdan daha uzun süre oyun oynuyor musunuz?			,730	
Hayatınızla ilgili rahatsız edici düşünceleri oyunlarla zaman geçirerek unuttur musunuz?			,666	
Oyun ile zaman geçirirken kendinize "birazcık daha oynayıp kapatacağım" dediğiniz oluyor mu?			,455	
Oyunlarla yeni arkadaşlıklar kurar mısınız?			,447	
Oyun ile geçirdiğiniz zamanı kısaltmayı ve azaltmayı denediniz mi?			,386	
Oyun oynamanın verdiği heyecanı, arkadaşınızın samimiyetine tercih eder misiniz?				,660
Oyun ile zaman geçirmeyi, birileri ile dışarı çıkmaya tercih eder misiniz?				,616
Ne kadar süre oyun ile zaman geçirdiğinizi saklamaya çalışır mısınız?				,571
Herhangi biri oyunlarla ilgili soru sorduğunda savunmacı ya da yaptıklarını gizleyen bir tutum içinde mi olursunuz?				,563
Total Variance Explained	33,6	6,81	6,13	5,48
Cronbach's Alpha (α)	,842	,745	,718	,612
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO)	,908			
Sig.	,000			

Katılımcıların Demografik Özellikleri ile Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Faktörlerinin Karşılaştırılması

Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık ölçeği faktörlerine verdikleri önemin sosyo-demografik özelliklerine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek

amacıyla *Mann Whitney U Testi* ve *Kruskal Wallis Testi* uygulanmıştır. 4 bilgisayar oyunu bağımlılığı faktöründen Yoksunluk Duygusuna Kapılma, Oyun Oynamayı Bırakamama ve Başka Etkinliklere Tercih Etme faktörlerinin cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaştığı sonucuna ulaşılmıştır.

Gelir düzeyi ile faktör alt boyutları arasında anlamlı bir farklılaşma olmadığı gözlemlenmiştir. Bu durumda sosyal yapının ve ekonomik durumun genel bir durum olarak gözlemlendiği, maruz kalma açısından toplumda farklı yapılarda bağımlılık alt boyutlarının her bireyi aynı şekilde etkileyebileceği veya etkileyemeyeceği ortaya çıkmaktadır.

Katılımcıların ikamet ettikleri yer ile faktör alt boyutları incelendiğinde, “görevleri aksatma”, “yoksunluk duygusuna kapılma” ve “oyun oynamayı bırakamama” faktörleri arasında anlamlı bir farklılığın bulunmadığı anlaşılmaktadır. Ancak “başka etkinliklere tercih etme” faktörünün ikamet edilen yere göre farklılaştığı anlaşılmaktadır. Buna göre, bilgisayar oyunlarının yaşanılan mekâna göre bilgisayar dışı sosyal etkinlikler üzerinde etkili olduğu yorumu yapılabilir.

Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma, üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi ile cinsiyet, anne-baba eğitim seviyesi, oyun oynama sıklığı, oyun türü, oyun için harcanan para vb. gibi değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemek üzere yürütülmüştür. Bilindiği üzere milenyum sonrası teknolojik ilerleme, sanal etkileşimi küresel boyuta taşımıştır. Castells’in de ifade ettiği gibi (2008) doğayla uyumunu bozma pahasına biyolojik saatini hiçe sayan insanlık, teknolojik ve kültürel gelişmeleri yaşamının temel belirleyicisi olarak almıştır. Bu nedenle doğal akış bozulmuş; bilimsel ilerlemeye, artan refaha ve yaşam süresine koşut biçimde insan psikolojisi ve fizyolojisinde tahribatın arttığı yeni bir döneme girilmiştir.

Modern insanın teknolojiyle imtihanı bununla da sınırlı değildir. Geleneksel medyadan yeni medyaya geçiş, içerik üretim ve tüketiminde bireyleri sınırları belirsiz, kontrolsüz, kaotik bir düzenle karşı karşıya bırakmıştır. Teknoloji çağında, çocukların ve gençlerin beden ve ruh sağlığını olumsuz etkileyen bilgisayar oyunları, bu yeni yapının en önemli unsurlarından biridir. Sinema endüstrisiyle yarışan bilgisayar oyunu endüstrisi, sunduğu çevrimiçi ya da çevrimdışı deneyimler aracılığıyla her geçen gün daha fazla sayıda insanı yeni dünyanın parçası haline getirmektedir. Dijital oyun endüstrisi 70 milyar doları aşan bir paya sahipken, 1 milyar civarında kullanıcı endüstrinin parçası haline gelmiştir. Yetersiz denetim ve bilinçsiz kullanım, bilgisayar oyunları endüstrisini çocuklar ve gençler için tehlide dönüştürmüştür. Örneğin şiddetin kullanımının, bir yandan ruh ve beden sağlığı açısından kitleler üzerindeki etkisi tartışılırken, diğer taraftan Orta Doğu başta olmak üzere, dünyanın hemen her köşesinde yaşanan çatışmalar, savaşlar, sanal dünyada kendine daha fazla yer bulmaktadır.

Bu araştırmada elde edilen sonuçlar, erkek üniversite öğrencilerinin kızlardan daha ciddi biçimde bilgisayar oyunlarının etkilerine maruz kaldığını göstermektedir. Örneğin aksiyon-macera, strateji ve çevrimiçi oyunlar gibi şiddet içerikli oyunlara erkekler kızlardan daha fazla ilgi göstermektedir. Bu doğrultuda aksiyon-macera, en çok oynanan oyun türleri arasındadır. Öte yandan her 5 üniversite öğrencisinden 1’i oyun bağımlılığı

riski taşımaktadır. Her 3 kişiden 1'i, her gün en az 1 saat olmak üzere saatlerce oyun başında zaman geçirmektedir. Buna göre bilgisayar oyunları, üniversite öğrencilerinin önemli bir bölümü için hayatın vazgeçilmez bir parçasıdır. Diğer istatistikler de, araştırmaya katılanların oyunda süre kontrolü konusunda zorlandıklarını göstermektedir. Kızlar bilgisayar oyunlarını daha çok boş zaman etkinliği olarak görürken, erkeklerde durum oldukça farklıdır. Erkekler, dijital oyunlar vasıtasıyla sanal kimlikler inşa etmekte, bu durumun, sorunlu kimliklerin oluşmasına neden olabileceği düşünülmektedir.

Ailenin ekonomik durumu ile bağımlılık arasında ilişki olduğu tespit edilmiştir. Gelir seviyesi arttıkça bağımlılık düzeyi artmaktadır. Bu durumun sebeplerinden birisi oyunlara harcanan paradır. Çünkü oyunlara harcanan para ile bağımlılık düzeyi arasında da benzer bir ilişki söz konusudur. Araştırmada elde edilen bir diğer dikkat çekici sonuç, anne eğitim durumuyla ilgilidir. Eğitimli annelerin çocuklarının oyun bağımlılığı düzeyi daha yüksektir. Özellikle bu risk, memur annelerin çocuklarında daha fazla gözlemlenmektedir. Bu sonuca göre, bilgisayar oyunu bağımlılığında eğitim seviyesi ile bilinç seviyesi arasındaki ilişki tartışmalı hale gelmektedir.

Araştırmada kullanılan bağımlılık ölçeğinin alt boyutları, üniversite öğrencilerini bilgisayar oyunu oynamaya iten 4 faktörün öne çıktığını göstermektedir. İlk faktör "görevleri aksatma", ikinci faktör "yoksunluk duygusuna kapılma", üçüncü faktör "oyun oynamayı bırakamama", dördüncü ve son faktör ise "başka etkinliklere tercih etme" başlıkları altında toplanmıştır. Buna göre araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyunları nedeniyle yaşadığı temel sorunlar, gündelik pratiklerin ihmalinden sorumluluk alma ve gerçek-sanal arasındaki ayrıma varıncaya kadar geniş bir perspektifte kendini göstermektedir.

Araştırma sonuçları ışığında, psikoloji, psikiyatri ve iletişim alanında araştırma yapanlara, ebeveynlere ve diğer toplumsal paydaşlara şu önerilerde bulunulabilir:

1. Teknoloji devriminin bir parçası olan bilgisayar ve bilgisayar oyunları kullanımının, süre denetimi, eğitim, harcama, aile takibi ve yasal düzenlemeler açısından mutlaka gözden geçirilmesi gerekmektedir.
2. Gençlerde bilgisayar kullanım sürelerinin denetlenmesi çocuklara nazaran daha zordur. Ancak akademik başarının düşmesi ve davranışsal değişimler (kendini boşlukta hissetme ya da yoksunluk duygusu, verilen görevlere özen göstermeme, huzursuzluk, suçluluk duygusu, ilgi alanlarının azalması veya değişmesi vb.) ebeveynler tarafından dikkatle takip edilmelidir.
3. Anne örneğinde görüldüğü gibi toplumsal eğitim ve gelir seviyesinin artması, oyun bağımlılığı riskinin azalacağı anlamına gelmemektedir. Bu nedenle özellikle ailelere büyük görev düşmektedir.
4. Uzun kullanım sürelerinin çok uzak olmayan bir gelecekte risk grubundaki bireylerin sayısını arttıracığı ve bağımlı bireylerin ortaya çıkmasına neden olacağı düşünülmektedir. Bu nedenle ebeveynler erken dönemdeki - gerekirse tıbbi - müdahaleler konusunda daha cesaretli olmalıdır.

5. Oyun oynama sürelerinin uzunluğunun yol açabileceği diğer sağlık sorunları göz ardı edilmemelidir.
6. Ayrıca bu türden araştırmaların, farklı disiplinler ve çalışma grupları üzerinden çeşitlendirilmesi ve desteklenmesi gerekmektedir.

Kaynaklar

Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., ve Yıldırım, E. (2005). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri SPSS Uygulamalı* (4. b.). Sakarya: Sakarya Kitabevi.

Ayhan, B., ve Çavuş, S. (2015). Online Game Addiction Among High School Students. C. Daba-Buzoianu & H. Arslan (Dü) içinde, *Contextual Approaches in Communication*, (s. 85-93). Frankfurt: Peterlang Academic Research.

Basat, E. M. (2011). Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları. *Millî Folklor*(92), 143-151.

Bauman, Z. (2012). *Küreselleşme* (4. b.). (A. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Beranuy, M., Carbonell, X., ve Griffiths, M. D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *Int J Ment Health Addiction*(11), 149–161.

Böke, K. (2010). Örneklem. K. Böke (Dü.) içinde, *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri* (2. b., s. 105-149). İstanbul: Alfa Yayınları.

Brus, A. (October 2013). A Young People's Perspective on Computer Game Addiction. *Addiction Research and Theory*, 21(5), 365–375.

Castells, M. (2008). *Ağ Toplumunun Yükselişi* (2. b.). (E. Kılıç, Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. *Computers in Human Behavior*(23), 1531–1548.

Cheng, C., ve Li, A. Y.-I. (2014). Internet Addiction Prevalence and Quality of (Real) Life: A Meta-Analysis of 31 Nations Across Seven World Regions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 7(12), 755-760.

Chiu, S.-i., Lee, J.-Z., ve Huang, D.-H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*; 7(5), 571-581.

Chuang, Y.-C. (2006). Massively Multiplayer Online Role-Playing Game-Induced Seizures: ANeglected Health Problem in Internet Addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(4), 451-456.

Çavuş, S. ve Ayhan, B. (2014). Computer Game Addiction: A Field Study on Adolescents. 12. *International Symposium Communication in the Millennium. 15-18 June, Eskişehir*, s. 197-208.

Debord, G. (2012). *Gösteri Toplumu* (4. b.). (A. Ekmekçi, & O. Taşkent, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., ve Potenza, M. N. (2010). Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming. *Pediatrics*, 1414-1424.

Dye, M. W., Green, C. S., & Bavelier, D. (2009). Increasing Speed of Processing With Action Video Games. *Association for Psychological Science*, 8(16), 321-326.

Erdoğan, İ. (2007). *Pozitivist Metodoloji* (2. b.). Ankara: Erk Yayınları.

Festl, R., Scharnow, M., ve Quandt, T. (2013). Problematic Computer Game Use Among Adolescents, Younger and Older Adults. *Addiction*(108), 592–599.

Gliem, J. A., ve Gliem, R. R. (2003). Calculating, Interpreting, and Reporting Cronbach's Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scales. *2003 Midwest Research to Practice Conference in Adult, Continuing, and Community Education*, (s. 82-88).

Granic, I., Lobel, A., ve Engels, R. C. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.

Griffiths, M., Davies, M. N., ve Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*(27), 87–96.

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.

Hsu, S. H., Wen, M.-H., ve Wu, M.-C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*(53), 990-999.

Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens* (4. b.). (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

İnal, Y., ve Çağıltay, K. (2005). Turkish Elementary School Students' Computer Game Play Characteristics. *International Informatics Congress*. Eskişehir.

İslamoğlu, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri* (2. b.). İstanbul: Beta Basım Yayım.

Jeong, E. J., ve Kim, D. H. (2011). Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes and Game Addiction. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(4), 213-221.

Karasar, N. (2010). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (21. b.). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

King, D. L., Delfabbro, P. H., ve Griffiths, M. D. (2010). Recent Innovations in Video Game Addiction Research and Theory. *Global Media Journal- Australian Edition*, 4(1), 1-13.

Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Chen, C.-C., Chen, S.-H., ve Yen, C.-F. (2005). Gender

Differences and Related Factors Affecting Online Gaming Addiction Among Taiwanese Adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.

Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *Int J Ment Health Addiction*(10), 278-296.

Lee, Zach W.Y., Cheung, Christy M.K., Thadani, Dimple R. (2012). An Investigation into the Problematic Use of Facebook. *2012 45th Hawaii International Conference on System Sciences*. 1768-1776.

McKinley, R. A., McIntire, L. K., ve Funke, M. A. (2011). Operator selection for unmanned aerial systems: comparing video game players and pilots. *Aviation, Space, and Environmental Medicine*, 82(6), 635-42.

Meijer, F. (2008). *Gladyatörler Tarihin En Ölümcül Sportu*. (D. Günenç, Çev.) İstanbul: Homer Kitabevi.

Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J., Hetland, J., vd. (2011). Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596.

Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric Theory* (2. b.). New York: McGraw-Hill.

Oggins, J., ve Sammis, J. (2012). Notions of Video Game Addiction and Their Relation to Self-Reported Addiction Among Players of World of Warcraft. *Int J Ment Health Addiction*(10), 210–230.

Ögel, K. (2014). *Bağımlı Aileleri İçin Rehber Kitap*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Poyraz, H. (2003). *Okulöncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Rooij, A. J., Schoenmakers, M., Vermulst, A. A., Eijnden, R. J., ve Mheen, D. v. (2010). Online Video Game Addiction: Identification of Addicted Adolescent Gamers. *Society for the Study of Addiction*(106), 205-212.

Salguero, R. A., ve Morán, R. M. (2002). Measuring Problem Video Game Playing in Adolescents. *Addiction*(97), 1601–1606.

Selvi-Bener, S. (2013). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.

Shotton, M. A. (1989). *Computer Addiction? A Study of Computer Dependency*. London, New York, Philadelphia: Taylor & Francis.

Statt, D. A. (1998). *Concise Dictionary of Psychology*. London: GBR: Routledge.

Suits, B. (2012). Çekirge (Oyun, Yaşam ve Ütopya) (2. eds.). (S. Sertabiboğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Tarhan, N., ve Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık Sanal veya Gerçek* (1. b.). İstanbul: Timaş Yayınları.

Tavşancıl, E. (2010). *Tutumların Ölçülmesi ve SPSS İle Veri Analizi* (4. b.). İstanbul: Nobel Yayın Dağıtım.

Trend, D. (2008). *Medyada Şiddet Efsanesi*. (G. Bostancı, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Wan, C.-S., ve Chiou, W.-B. (2013). Ergenler İnternet Oyunlarına Neden Bağımlılar: Tayvan'da Bir Mülakat Çalışması. (F. Kenevir, Çev.) *Toplum Bilimleri Dergisi*, 7(14), 411-418.

Widyanto, L., ve McMurrin, M. (2004). The Psychometric Properties of the Internet Addiction Test. *CyberPsychology&Behavior*, 7(4), 443-450.

Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.

Zhou, Y., ve Li, Z. (2009). Online Game Addiction Among Chinese College Students Measurement and Attribution. B. K. Wiederhold, & G. Riva (Dü) içinde, *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine 2009* (s. 149-154). Amsterdam: Ios Press.

İnternet Kaynakları

<http://www.globaladdiction.org/dldocs/GLOBALADDICTION-Scales-InternetAddictionTest.pdf> (Erişim Tarihi: 15.07.2014).

<http://www.tdk.gov.tr> (Erişim Tarihi: 11.12.2014).