

Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimleri: Fenomenolojik bir araştırma

Adolescents' experiences with online games in distance education process: A phenomenological study

Duygu Arıcı Doğan¹ ve İrem Pamuk²

¹Araş. Gör., Biruni Üniversitesi, İstanbul/Türkiye, e-mail: ddogan@biruni.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4853-4637>

²Dr. Öğr. Üyesi, Sağlık Bilimleri Üni., İstanbul/Türkiye, e-mail: irem.pamuk@sbu.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9214-6044>

Makale Bilgisi	Öz
<p>Araştırma Makalesi</p> <p>Gönderilme: 3 Aralık 2021 Düzeltilme: 24 Ocak 2022 Kabul: 24 Ocak 2022</p> <p>Anahtar kelimeler: Çevrimiçi oyunlar, Ergenlik, Uzaktan eğitim</p>	<p>İnternet günümüzde hayatımızın önemli parçası olmuş ve teknoloji alanındaki ilerlemeler oyuna yönelik algıları da farklı boyutlara taşımıştır. Doğal ortamlarda yüz yüze oynanan oyunlar günümüzde bilgisayar üzerinden oynanan oyunlara dönüşmüştür. Bu oyun türlerinden biri de çok oyunculu çevrimiçi oyunlardır. Ergenler de bu oyunları oynamak için zamanlarının çoğunu bilgisayar başında geçirmektedir. Bu araştırma uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin (lise öğrencileri) çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimlerinin incelenmesini amaçlamaktadır. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojiye (olgubilim) göre desenlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubu amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenen 2020-2021 eğitim-öğretim yılında İstanbul ilinde bulunan ergenlerden (lise öğrencileri) oluşmaktadır. Ergenlerin demografik bilgilerini içeren Kişisel Bilgi Formu ve veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından hazırlanan Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimsel analiz ve içerik analizi yapılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin oyunlara yönelik deneyimlerinde farklılaşmalar olduğu ortaya çıkmıştır. Katılımcıların zaman yönetimi deneyimlerine göre uzaktan eğitim sürecinin katılımcıların oyunlara daha fazla vakit ayırmalarını sağladığı, günlük yaşam deneyimlerinde ise temel ihtiyaçlarını karşılamada beslenme ve uyku düzenlerinde oyunların olumsuz etkileri olduğu ortaya çıkmıştır.</p>
Article Info	Abstract
<p>Research Article</p> <p>Received: 3 December 2021 Revised: 24 January 2022 Accepted: 24 January 2022</p> <p>Keywords: Online games, Adolescence, Distance education</p>	<p>The Internet has become an important part of our lives today, and advances in technology have also taken perceptions of the game to different dimensions. Face-to-face games played in natural environments have turned into computer games today. One of these types of games is multiplayer online games. Adolescents spend most of their time at the computer playing these games. This research aims to examine the experiences of adolescents (high school students) towards online games in the distance education process. The research is organized according to phenomenology (phenomenology), which is one of the qualitative research methods. The study group of the study consists of adolescents (high school students) located in the province of Istanbul in the 2020-2021 academic year determined by the purposeful sampling method. A Personal Information Form containing the demographic information of adolescents and a Semi-Structured Interview Form prepared by the researchers were used as a data collection tool. In the analysis of the data, descriptive analysis and content analysis were performed. According to the results of the research, it has been revealed that there are differences in the experiences of adolescents towards games during the distance education process. According to the participants' time management experiences, it has been revealed that the distance learning process allows participants to devote more time to games, and that games have negative effects on nutrition and sleep patterns in meeting their basic needs in their daily life experiences.</p>

*Etik kurul izni 09.02.2021 tarihinde 2021/04 sayılı Hamidiye Sağlık Bilimleri Enstitüsü Etik Kurulu'ndan alınmıştır. Tüm sorumluluk yazara aittir.

**Bu araştırma 1.yazarın tez çalışmasından üretilmiştir.

Kaynak göster: Arıcı Doğan, D. & Pamuk, İ. (2022). Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimleri: Fenomenolojik bir araştırma. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 8 (1), 71-86. DOI: <https://doi.org/10.24289/ijsser.1032025>

1. Giriş

Oldukça eski bir geçmişe sahip olan oyunlar, her yaş grubu için önemli ve değerli görülmektedir. Akıl yürütme, keşfetme, paylaşma, problem çözme, iletişim kurma, güç, denge, koordinasyon ve kendini organize etme gibi becerileri çocuklar oyun oynarken edinmektedir (Lillard, 2013; Kenedy, 2015). Bu açıdan oyun, gelişimsel süreçlerin sağlıklı tamamlanması, bilgi ve beceri kazanımını desteklemesi, sosyal ve psikolojik destek sağlaması nedeni ile kişinin yaşamında önemli bir yere sahiptir.

Son dönemlerde teknoloji alanındaki ilerlemelerin ivme kazanması ile sanal ortamlara taşınan iletişimin ve bilgi paylaşımının giderek artması ergenlerin eğlence anlayışını ve sosyal iletişimini oldukça değiştirmiştir. Teknolojik gelişmelerle birlikte oyunlar gelenekselden dijitalleşmiştir. Geçmişte genellikle açık alanlarda (sokak, park, bahçe vb.) birçok kişi ile oynanan oyunlar günümüzde bilgisayar ve internetin hızlı gelişimi ile kapalı mekânlarda ve dijital ortamlarda oynanmaya başlamıştır (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008). 2000'li yıllardan itibaren hızla gelişen ve yaygınlaşan teknoloji ve internet ergenlerin bu olgularla bir arada büyümesini de beraberinde getirmiştir (Akbulut, 2013). Gelişimi, yaşadığımız dönemin tarihsel süreçlerinden ayrı düşünmemiz mümkün değildir. Bu açıdan değerlendirildiğinde son yıllarda teknoloji ile birlikte büyüyen ve ergenlik dönemi içerisinde yer alan kişiler için Z kuşağı (Santrock, 2012), internet kuşağı (Combes, 2006), oyun kuşağı (Pedro, 2006) gibi tanımlamalar yapıldığı görülmektedir. Değişen bu kültür ile birlikte insanlar, özellikle de ergenler, giderek daha fazla çevrimiçi oyuna yönelmekte ve böylece sanal ortamda zaman geçirmektedirler (Spilgames, 2013).

Çevrimiçi oynanan oyunların geliştirilmesi, başkaları ile fiziksel anlamda bir araya gelme mecburiyetinin ortadan kalkması farklı bölgelerdeki hiç tanınmayan kişiler/gruplarla etkileşime geçilmesini kolaylaştırmıştır. Dijital oyun türleri arasında yer alan çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, milyonlarca kullanıcının aynı anda oyun oynamasına olanak sağladığı için oldukça önemli bir hale gelmiştir. Bu avantajlar da basit düzeydeki çevrimiçi oyunlardan üst düzeydeki çevrimiçi oyunlara kadar her açıdan yazılı ve sesli iletişim fırsatı sağlayarak çevrimiçi oyun oynayanların bu oyunlara bağlanma ve bağımlı olma düzeylerini arttırabilmekte ve böylece riskli durumları ortaya çıkarmaktadır (Seok ve Dacosta, 2014). Son araştırmalar, oyuncuların çok oyunculu çevrimiçi oyun oynamak için önemli miktarda zaman harcadığını göstermiştir. Yee (2006) tarafından gerçekleştirilen araştırmada oyuncuların haftada ortalama 22,72 saat oynadığı, bu örneklem içerisinde haftada 40 saatten fazla oyuna zaman ayıran grubun %8'i oluşturduğu, %60,9'unun oyuna başladığında hiç kalkmadan 10 saat oynadığı ortaya çıkarılmıştır. Oyunlar her geçen gün gerçeğe daha yakın ve şiddet içerikli hale gelmektedir. Bu nedenle diğer dijital medya içeriklerine göre potansiyel olarak katılımcıları daha fazla etkilemekte ve şiddete meyilli hale dönüştürebilmektedir (Anderson ve Dill, 2000). Diğer yönden kullanıcılara birçok fırsat sunan internet teknolojileri ve yeni medya ortamları aynı zamanda güvenlik zaafiyeti yaratan, sanal ortamlar üzerinden gerçek dışı ya da farklı amaçlarla oluşturulmuş profillerle karşılaşma gibi sorunlara neden olmuş ve bazı riskleri beraberinde getirmiştir (Yılmaz, 2019). Bu profiller kullanıcılara çocukları her an her yerde tehdit edebilme kolaylığı sağladığı için de ciddi bir problem olarak ele alınmaktadır.

Olağanüstü bir durum olarak karşımıza çıkan Covid-19 pandemi süreci ile çevrimiçi ortama taşınan uzaktan eğitimin ergenler üzerindeki çok yönlü etkilerinin farklı parametrelerle incelenmesi büyük önem kazanmıştır. Bu bağlamda bu etkilerin değerlendirilmesine dair bir çalışmaya ihtiyaç olduğu görülmektedir. Bu durumları göz önünde bulundurduğumuzda araştırmanın literatüre özgün bir katkı sağlayacağı beklenmektedir. Ayrıca böyle bir araştırmanın sonuçlarının ailelerin çevrimiçi oyunlara ilişkin farkındalıklarını arttıracacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda araştırmada uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçtan hareketle araştırmanın problem cümlesini, ergenlerin uzaktan eğitim sürecinde çok oyunculu çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimleri nelerdir? sorusu oluşturmaktadır. Araştırmanın alt problemleri ise şu şekildedir:

- 1-Uzaktan eğitim sürecinde çevrimiçi oyunların ergenlerin günlük yaşam deneyimleri üzerindeki etkileri nelerdir?
- 2-Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çevrimiçi oyun oynamalarının zaman yönetimleri üzerindeki etkileri nelerdir?

2. Literatür

Yabancı literatür incelendiğinde çevrimiçi oyunlarla ilgili birçok çalışma bulunmaktadır ancak Türkiye'de bu sayı oldukça azdır. Çalışmaların genellikle bağımlılık, oyun ve öğrenme arasındaki ilişki ya da problem davranışların ortaya çıkışı ile ilgisine (Balıkcı, 2018; Doğusoy ve İnal, 2006; Yılmaz, Karaoğlan Yılmaz ve Kılıç, 2018) odaklandığı anlaşılmaktadır. Uzaktan eğitimin öğrencilerin internette geçirdikleri zamanı daha da arttırmış

olduğu gözlemlenmektedir. Bu süreçte eğitim için sürekli ulaşılabilir internet ortamının sağlanması, pandemi öncesinde telefon, tablet, bilgisayar kullanımına yönelik kısıtlamaların yer değiştirmesi ailelerin ders çalışmaları için ergenleri bu araçları kullanmaya teşvik etmesini sağlamıştır. Bu olguların da ergenlerin oyun oynama isteği ve süresini arttırmış olacağı düşünülmektedir.

Oyun tarihsel süreçler boyunca varlığını ve önemini sürdüren bir etkinliktir (Koçyiğit vd., 2007). Oyun çocukların duygularını tanımasına, ifade etmesine, yeteneklerinin ve becerilerinin gelişmesine imkân sunmaktadır (Yörükoğlu, 2016). Geçmiş dönemlerde parklarda ya da sokaklarda yaşanan oyun deneyimleri teknolojik gelişmelerin ivme kazanması ile ergenler için son yıllarda evlerde ya da internet/internet kafelerde, bilgisayar başında, telefon ve/veya tablette gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline dönüşmüştür. İnternetin bu hızlı değişim ve gelişimi sonrası bilgisayar oyunları üretim ağı oluşturulmuş ve bilgisayar oyunlarının da teknoloji ile birlikte gelişim ve değişimi ile dijital oyunlar ortaya çıkmıştır. Dijital oyun; oyuncuların bilgisayar, telefon, tablet, televizyon gibi araçları kullanarak oynadıkları ve dijital teknoloji ile üretilen oyunlar olarak adlandırılır (Stewart ve Misuraca, 2013). Geçmişten günümüze birçok farklı oyun türleri üretilmiş ve üretilmeye devam etmektedir. Son yıllarda oldukça popüler hale gelen dijital oyunların birçok farklı türü bulunmaktadır. Genel olarak değerlendirildiğinde dijital oyunlar; çevrimiçi (çok oyunculu) ve çevrimdışı (bireysel oyunlar) şeklinde iki ana başlık altında toplanmıştır (Köse, 2013). Çevrimiçi oyunlar; telefon, tablet, laptop ve bilgisayar ile erişimi sağlanabilen üç boyutlu bir dünya sunan sanal bir kimliğe sahip oyuncuların mücadele ettiği ve iletişim kurduğu oyunlardır (Barnett ve Coulson, 2010).

Dijital oyunu tercih etme nedenleri arasında eğlence, hırs, meydan okuma, asosyal yaşam, kafa dağıtma arzusu, bulunduğu ortamdaki uzaklaşma isteği, gerçek yaşamda yapamadıklarını sanal ortamda gerçekleştirme arzusu, zamanı akıcı halde geçirme ve oyunda üst seviyeye geçme isteği gibi niyetler yer almaktadır (Tekkurşun ve Bozkurt, 2019). Özellikle ergenler arasında dijital oyunları oynamanın artış gösterdiği bilinmektedir. Ergenlik, kişinin hayatı içerisinde çocukluğu ve yetişkinliği birbirine bağlayan bir geçiş süreci olduğu için oldukça önemlidir. UNESCO ergenlik dönemini 12-24 yaşları arasında kalan bölüm olarak nitelendirirken, Milli Eğitim Bakanlığı'na göre ise ergenlik; çocukluğun sonlanması ile sosyal alanda sorumluluk bilinci kazanma dönemi olan çocukluk ve yetişkinlik arasındaki 12-24 yaş grubunu temsil eder (Kulaksızoğlu, 2006). Ergenlik, birey için bilişsel ve sosyal açıdan gelişme ve olgunlaşmanın yaşandığı bir geçiş evresidir (Ocakçı, 2015). İnsanın gelişim sürecinde, duyguların daha derin ve yorucu yaşandığı, bireyin daha fazla bunaldığı ve önemli değişimlerin yaşandığı dönemdir (Özodaşık, 2020). Günümüzde ergenlerin gittikçe artan şekilde dijital oyunlara yöneldikleri ve oyunda uzun zaman geçirdikleri yapılan çalışmalarla ortaya konmuştur. Karaoğlan-Yılmaz, Yılmaz ve Kılıç'ın (2018) araştırması incelendiğinde; lise öğrencilerinin %33,7'si her gün, %14,1'i haftada 3-4 gün, %25,3'ü haftada 1-2 gün, %16,2'si ise ayda birkaç defa oyun oynadıkları belirlenmiştir. Çevrimiçi oyun oynama aynı zamanda ekran başında geçirilen süreyi de arttıran bir faktördür. Yalçın ve Bertiz'in (2019) araştırmasında öğrencilerin "Dijital oyuna ilk başladığınızda günde kaç saat oynuyordunuz, şu an günde kaç saat oynuyorsunuz?" sorusuna verdikleri cevaplarda oyun oynama saatlerinde ciddi artışların olduğu görülmektedir. Oyuna ilk başladıklarında genellikle 1-2 saat oynadıklarını söyleyen öğrenciler şu anda 10-15 saate yakın sürelerden bahsetmektedirler. Benzer şekilde Abdüsselam'ın (2019) yaptığı çalışmada katılımcıların dijital oyun oynama süreleri incelendiğinde %38,4'ünün her gün 1-2 saat aralığında oyun oynadıkları, %23,9'unun günde 1 saatten az oynadığı ve %18,2'sinin ise her gün 3 ile 5 saat aralığında oyun oynadığı belirtilmiştir. Kişilerin bedensel ve ruhsal iyi oluşlarını göz ardı ettiği halde, çevrimiçi oyun oynama alışkanlıklarını bırakma ihtimallerinin giderek zorlaştığı sonucuyla birçok çalışmada da karşılaşılmaktadır (Charlton, 2002; Helman vd., 2013; Van Rooij vd., 2010). Ayrıca bilgisayar oyunlarının çoğu uygun olmayan içeriğe sahiptir ve birçok ülke bunlara erişimi engelleyebilmek için çalışmalar yürütmektedir. Buna rağmen konu ile ilgili hukuksal bir düzenleme yapan oldukça az sayıda ülke bulunmaktadır (Zhan ve Chan, 2012).

Günümüzde aile ilişkileri, okul, arkadaş ilişkileri ve kitle iletişim araçları gibi etmenlerin özellikle ergenin sosyalleşmesinde önemli etkisi olduğu bilinmektedir (Steinberg, 2013; Yavuzer, 2013). Günün büyük bir bölümünü bilgisayar oyunu oynayarak geçiren ergenlerin internet ortamında geçirdikleri sürenin her geçen gün arttığı ve çok oyunculu çevrimiçi oyunlara yöneldikleri görülmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde bu sürelerin problemli çevrimiçi oyun oynamayı ortaya çıkardığı ve internet bağımlılığının bir değişkeni olarak ele alındığı ifade edilebilir. Oldukça önemli bir sorun teşkil eden bağımlılığa da neden olan bu tür oyunlara yapılan olumsuz yorumlardan biri de geleneksel oyunlara oranla bu oyunların çocukların bedensel, bilişsel ve sosyal gelişmelerini olumsuz etkilemesidir (Torun, Akçay ve Çolaklar, 2015). Oyunların fiziksel hareket kısıtlılığı yarattığı, bununla birlikte uzun saatler bilgisayar başında oyun oynayarak günlerini geçiren ergenlerin beslenme, uyku gibi temel ihtiyaçlarını karşılamada da oyunların olumsuz etkileri olduğu yapılan çalışmalarla ortaya konmuştur (Ballard vd., 2009; Foti vd., 2011; Fullerton vd., 2014; King vd., 2013; Rosen vd., 2014). Oyuna yönelme eğilimi yüksek olan

kişilerin günlük yaşamlarında çevrimiçi oyunların temel ihtiyaçlarından sosyal ihtiyaçlarına kadar her alanda olumsuz yönlü etkileri olacağından bahsedilebilir.

3. Yöntem

3.1. Araştırmanın modeli

Bu çalışmada uzaktan eğitime geçilmesi ile ergenlerin çok oyunculu çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimlerini ortaya çıkarmak amacı ile nitel araştırma yöntemlerinden biri olan fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Fenomenoloji, çalışılan durumlar hakkında bildiğimiz fakat ayrıntılı olarak bir fikir yürütemediğimiz zamanlarda detaylı araştırma imkânı sağlar (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Fenomenolojinin temel amacı, bir durumla ilgili kişisel deneyimleri ortaya çıkarmaktır (Creswell, 2013). Fenomenoloji, bireylerin kendi bakış açılarına göre algı ve deneyimlerini ön plana çıkarmayı amaçlayan bir desendir (Saban ve Ersoy, 2016). Araştırmanın odaklandığı fenomeni deneyimleyen ve yaşayan kişiler fenomenle ilgili kaynak veriler ve veri toplama aracı fenomene yönelik deneyim ve algıları detaylı inceleme fırsatı sunan gözlemler ve yarı yapılandırılmış görüşmelerdir (Baş, Usta & Uyar, 2008; Denscombe, 2010; van Manen, 1984; van Manen, 2007; Yıldırım & Şimşek, 2008). Fenomenolojik araştırmalarda da ilk sırada tercih edilen veri toplama yöntemi görüşmelerdir (Johnson ve Christensen, 2014). Görüşmeler insanların öznel deneyimleri ve tutumları gibi, diğer tekniklerle ulaşılabildiği çok güç olan gerçeklik alanlarına erişebilmesi sebebi ile nitel araştırma yönteminin başlıca veri toplama tekniği olarak görülmektedir (Peräkylä ve Ruusuvaori, 2018). Nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojinin kullanıldığı bu çalışmanın verileri de görüşme tekniği ile toplanmıştır. Böylece ergenlerin uzaktan eğitim sürecinde çevrimiçi oyunlarla ilişkilendirilen deneyimlerini duygu, düşünce, davranış ve algılamaları kendi ifadelerinden hareketle derinlemesine ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

3.2. Çalışma grubu

Araştırmanın çalışma grubunu amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenen 2020-2021 eğitim-öğretim yılında İstanbul ilinde bulunan ergenler oluşturmaktadır. Bu çalışmada, Covid-19 pandemi sürecinin getirdiği durumlar dikkate alınarak, amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan kolay ulaşılabılır durum örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırmaların destekleyicisi olan amaçlı örnekleme yöntemi; çalışmanın amacına uygun derinlemesine araştırma yapılması ve zengin bilgi içeriği sunulmasına olanak sağlar (Büyüköztürk vd., 2012). Kolay ulaşılabılır durum örnekleme ise araştırmacıya hız ve kolaylık sağlar. Araştırmacı, erişimi kolay ve yakın çevrede olan bir durumu seçer (Yıldırım ve Şimşek, 2008). İçerisinde bulunulan pandemi süreci de ulaşılabilirliği zorlaştırdığı için kolay erişilebilir durumların değerlendirmeye alınması uygun bir yöntem olarak görülmüştür. Araştırma sürecinde görüşme formu ile uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çok oyunculu çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimleri ortaya çıkartılmaya çalışılmıştır (Patton, 2018). Elde edilen veriler betimsel analiz ve içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Nitel araştırmalarda veri toplanırken örneklem büyüklüğünün ne kadar olacağı önceden belli değildir. Özellikle az araştırılmış ya da hiç çalışılmamış olay, olgu ve durumlar karşısında araştırmacı, araştırmada ortaya çıkan kavramlar ve süreçlerin birbirini tekrar etmeye başlaması halinde yeterli sayıda kaynağa ulaştığına karar verebilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırmacılar, bu araştırmada ortaya çıkan kavramların birbirini tekrar ettiğini fark etmiş ve örneklemin yeterli doygunluğa ulaştığını düşünerek, katılımcı sayısı 22 iken veri toplama sürecini sonlandırmışlardır. Katılımcılardan çalışmaya başlamadan önce sözlü onam alınmıştır. Etik kurul izni Hamidiye Sağlık Bilimleri Enstitüsü Etik Kurulu'ndan 09.02.2021 tarih ve 2021/04 sayısıyla alınmıştır. Tablo 1'de katılımcıların demografik bilgilerine yer verilmiştir.

3.3. Verilerin toplanması

Araştırmanın verileri 20.04.2021-25.05.2021 tarihleri arasında katılımcılar ile ortalama 20 dakika Zoom uygulaması üzerinden online görüşme yapılarak elde edilmiştir. Görüşme gün ve saati katılımcıların ve araştırmacının uygunluğuna göre planlanmıştır. Görüşmelerden önce görüşme saati teyit edilmiş ve katılımcılarla Zoom linki paylaşılarak çevrimiçi ortamda görüşmeye katılımları sağlanmıştır. Tüm görüşmeler Zoom uygulaması üzerinde kaydedilerek bilgisayarda depolanmıştır. Kayıt ve görüşme esnasında herhangi bir sorun yaşanmamıştır. Görüşme sorularına geçirmeden önce katılımcılardan ses kaydı almaya izin verdiklerini ve çalışmaya katılmayı onayladıklarını sözlü olarak beyan etmeleri istenmiş ve Kişisel Bilgi Formu ile demografik bilgiler alınmıştır. Sonrasında görüşme sorularına geçilmiştir.

3.4. Veri toplama araçları

Ergenlerin demografik bilgilerini içeren Kişisel Bilgi Formu ve veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından hazırlanan ve uzman görüşü alınarak son hali verilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

Görüşme; bir amaç için gerçekleştirilen, önceden belirlenmiş, soru cevap yöntemine dayalı karşılıklı bir iletişim şeklidir (Creswell, 2013). Yarı yapılandırılmış görüşme formu ise; derinlemesine bilgi edinmek amacı ile bazı soruların çalışmanın amacına göre yapılandırılması ve bazılarının açık uçlu olarak hazırlanması ile oluşturulmaktadır. İlgili literatür araştırması yapıldıktan, ulusal ve uluslararası çalışmalar tarandıktan sonra hazırlanan görüşme soruları ikisi de devlet üniversitesinde biri Çocuk Gelişimci diğeri Psikolojik Danışman ve Rehber, nitel araştırma yöntemlerine yönelik çalışmalar yapan akademisyenlerle paylaşılmış, görüş ve önerilerine sunulmuştur. Uzman görüş ve önerileri alındıktan sonra görüşme soruları düzenlenerek son hali verilmiştir. Araştırmanın ilk bölümünde ergenlere yönelik demografik bilgiler elde etmek için kişisel bilgi formu kullanılmış, veri toplama aşamasında ise katılımcıların uzaktan eğitim sürecinde çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimlerini ortaya çıkarmak amacı ile görüşme formundaki sorular katılımcılara yöneltilmiştir. Görüşmeler sırasında gerekli görülen durumlarda sondaj soruları da yöneltilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların demografik bilgileri

Kod adı	Cinsiyet	Yaş	Okul Başarı düzeyi	Oyun adı	Oyun türü	Yıl	Ortam	Para har-cama	Para ka-zanma	Oyun grubu iletişim	Oyun süresi
K1	E	16	İyi	Valorant	Grup	6	Ev	Hayır	Hayır	Discord	4
K2	E	16	İyi	Valorant	Grup	7	Ev	Evet	Hayır	Discord	7
K3	E	15	Orta	Valorant	Grup/Bireysel	7	Ev	Hayır	Hayır	Discord	6
K4	E	17	Orta	Zula	Grup/Bireysel	7	Ev	Hayır	Hayır	Whatsapp	5
K5	E	15	İyi	Valorant	Grup	4	Ev	Evet	Evet	Discord	7
K6	E	16	İyi	Valorant	Grup	2	Ev	Evet	Evet	Discord	4
K7	E	17	Orta	Pubg	Grup	2	Ev	Hayır	Hayır	Whatsapp	3
K8	E	16	Orta	Kanter	Grup	1	Ev	Evet	Evet	Discord	8
K9	E	15	Orta	Brawl Stars	Grup	1	Ev	Hayır	Hayır	Whatsapp	2
K10	E	16	Orta	Valorant	Bireysel	7	Ev	Evet	Hayır	Discord	9
K11	E	14	Orta	Minecraft	Grup/Bireysel	4	Ev	Hayır	Hayır	Discord	4
K12	E	15	Orta	Pubg	Bireysel	2	Ev	Hayır	Hayır	Whatsapp	8
K13	E	14	Orta	Valorant	Grup	4	Ev	Hayır	Hayır	Discord	2
K14	E	16	Düşük	Valorant	Grup	4	Ev	Evet	Evet	Discord	4
K15	E	15	İyi	Valorant	Grup	6	Ev	Hayır	Evet	Discord	4
K16	E	17	Orta	Valorant	Grup	8	Ev	Evet	Evet	Discord	9
K17	E	15	Düşük	Valorant	Grup	5	Ev	Evet	Hayır	Discord	2
K18	E	17	Orta	Legofleg	Grup	2	Ev	Hayır	Hayır	Discord	6
K19	K	14	Orta	Pubg	Grup	1	Ev	Hayır	Hayır	Oyuniçi	6
K20	E	14	Çok İyi	Legofleg	Grup	8	Ev	Evet	Hayır	Discord	2
K21	E	15	Düşük	Legofleg	Grup	4	Ev	Hayır	Hayır	Whatsapp	3
K22	K	17	İyi	Valorant	Bireysel	9	Ev	Hayır	Hayır	Discord	6

3.5. Verilerin analizi

Nitel verilerin betimsel ve içerik analizi basamaklarından birisi kodların oluşturulması ve kodlar üzerinden temaların ortaya çıkarılmasıdır. Bu çalışmada öncelikle toplanan veriler yazılı ortama aktarılmıştır. Yazılı hale getirilen veriler katılımcıların kendilerine tekrar yollanmış ve söylemek istediklerinin doğru anlaşılıp anlaşılmadığı teyit edilmiştir. Daha sonra araştırmacılar tarafından ayrı ayrı analiz için hazır hale getirilen veriler birkaç kez detaylı şekilde okunmuş ve genel olarak kodlar oluşturulmuştur. Veri seti yine iki araştırmacı tarafından ayrıntılı olarak ayrı ayrı okunmuş ve tüm veri seti kodlanmıştır. Daha önce oluşturulan kodlardan farklı bir kod ortaya çıkmışsa kod setine ekleme yapılmıştır. Belirlenen bu kodlar araştırmanın bulgular kısmında yer alan temalar ve açıklamalar için temel oluşturmaktadır (Creswell, 2013). İki araştırmacı da veri setini ayrı ayrı kodladıktan sonra kodlamalar ve kod tanımları karşılaştırılmış ve kodlar üzerinde uzlaşmıştır. Böylece iki araştırmacının veri setini ayrı ayrı kodlamaları ile daha zengin bir kodlama tablosuna ulaşılması amaçlanmıştır. Birbiriyle ilişkili kodlar bir araya getirilerek, temalar ve alt temalar elde edilmiştir. Betimsel ve içerik analizinin güvenilirliği nitel araştırmalar için kodlamanın ne denli doğru şekilde gerçekleştirildiği ile doğru orantılıdır. Aynı dokümanı, aynı amaç doğrultusunda kullanan farklı bir araştırmacının da büyük ölçüde benzer sonuçlara ulaşabileceği açıklıkta olması, kategorilerin taşınması gereken en önemli özelliklerden biri (Tavşancıl ve Aslan, 2001). Katılımcı verileri ve hazırlanmış kod seti nitel veri analizi yöntemi kullanan çocuk gelişimi alanında uzmana gönderilmiş, kodlama yapması ve temaları oluşturması istenmiştir. Daha sonra katılımcı cevaplarını içeren veri seti nitel analiz yöntemi ile doktora-sını tamamlamış bir uzman ve ergenlerle nitel analiz yöntemi ile çalışmalar gerçekleştirmiş bir alan uzmanı ile

paylaşılması ve veri setini kodlamaları istenmiştir. Uzmanın kodlaması ile araştırmacıların kodladığı veri seti karşılaştırılarak değerlendiriciler arası güvenilirlik çalışması yapılmıştır. Ortaya çıkan farklı kodlar üzerinde tartışılarak görüş birliği sağlanmıştır. Kodlayıcılar arasındaki görüş birliğini ve içsel tutarlılığı; Miles ve Huberman'ın *Görüş birliği / (Görüş birliği + Görüş ayrılığı) x 100* formülü kullanılarak hesaplanmaktadır. İçsel tutarlılığı veren kodlama denetimine göre kodlayıcılar arası görüş birliğinin en az %80 olması beklenmektedir (Miles ve Huberman, 1994; Patton, 2002). Araştırmacının kodlayıcılar arası güvenilirliği %96,6 olarak bulunmuştur.

Ek olarak verilerin çözümlenmesi aşamasında betimsel ve içerik analizi yapılırken tema ve alt temaların oluşturulması ve yorumlanmasında literatüre bağlı kalmaya dikkat edilmiştir. Ayrıca iç geçerlilik için ise katılımcılardan teyit alınmıştır.

4. Bulgular

Bu bölümde ergenlerin uzaktan eğitim sürecinde çok oyunculu çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimlerini incelemek amacı ile yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak toplanan verilerin analiz edilmesi sonucunda elde edilen bulgular tablolar halinde sunulmuştur. Katılımcıların sorulara birden fazla yanıt verdiği durumlarda her yanıt ayrı olarak değerlendirilmiştir. Bu nedenle tablolarda yer alan farklı alt temalarda aynı katılımcılar görülebilmektedir. Katılımcıların bakış açısını yansıtmak amacı ile tırnak içinde italik olarak kendi ifadelerine yer verilmiştir. Sözel ifadeleri alıntılanan katılımcının numarası alıntılanan cümlelerin başında ifade edilmiştir.

4.1. Uzaktan eğitim sürecinde çevrimiçi oyunların ergenlerin günlük yaşam deneyimleri üzerindeki etkileri

Araştırmanın bu bölümünde ergenlerin oynadığı çok oyunculu çevrimiçi oyunların gündelik hayat pratikleri gibi durumlara etkisi günlük yaşam deneyimleri olarak ele alınmıştır. Bu bağlamda uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çok oyunculu çevrimiçi oyunların günlük yaşam deneyimlerine etkisine ilişkin bulgular; temel ihtiyaçlar üzerindeki etkileri, oyunun ev yaşamına etkileri ve oyun için aktivite erteleme durumu başlıklarından oluşmaktadır.

4.1.1. Temel ihtiyaçlar üzerindeki etkileri

Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çevrimiçi oyunların temel ihtiyaçları üzerindeki etkilerine ilişkin görüşlerinden yola çıkarak elde edilen alt temalar Tablo 2'deki gibidir.

Tablo 2. Tema: Temel ihtiyaçlar üzerindeki etkisine ilişkin ergenlerin görüşleri

Alt tema	Katılımcılar	Frekans
İhtiyaçları karşılama	K1, K2, K3, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K21	11
Beslenmede farklılaşma	K4, K13, K14, K16, K17, K20	6
Düzensiz uyku	K5, K15, K18, K19, K22	5

Tablo 2'de ergenlerin oynadığı çevrimiçi oyunların temel ihtiyaçlara etkisine ilişkin görüşleri incelendiğinde üç farklı alt temaya ulaşılmıştır. Bunlar; "ihtiyaçları karşılama, beslenmede farklılaşma ve düzensiz uyku" şeklinde sıralanmıştır. İhtiyaçlarını karşıladığını K1: "*Hiç sıkıntı yaratmıyor çünkü zaten gün içinde sadece vakit geçirme amaçlı oynuyorum kendi ihtiyaçlarımda bir etkisi olmuyor.*" diyerek açıklamış ve temel ihtiyaçlarına oynadığı oyunların etkisi olmadığını ifade etmiştir. K7: "*Ben o oyunu sadece eğlence amaçlı oynuyorum ve bir yere kadar oynuyorum herhangi bir temel ihtiyacı etkilemiyor*" ifadesiyle, oyunu eğlenme aracı olarak gördüğünü dile getirmiştir. K4: "*Beslenmede oluyor oyun oynarken çok atıştırmalık falan tüketiyorum, önceden bu kadar yemiyordum ama oyun oynarken çok yiyorum.*" şeklinde beslenme ihtiyaçlarının değiştiğini ifade ederken, K14: "*Bazen oyunda kalmam gerekiyor bazı temel ihtiyaçları biraz geçe alıyorum. Mesela yemek yememem, o oyunun içinde kalmam gerekiyor para kazanmam gerekiyor o an çıkamıyorum.*" sözleri ile yemek yeme alışkanlıklarındaki değişimi tanımlamıştır. Beslenme gibi önemli olan bir diğer temel ihtiyacımızın uyku olduğu ve oyunların uyku düzensizliğine neden olduğunu K18: "*Uyku problemi yapıyor akşamları mesela 1 de yatacakam arkadaşım biraz daha oynayalım diyor 2-3'e kadar uyumuyorum.*" ifadesi ile dile getirmiştir. Katılımcılardan K22 ise: "*Genelde uykuda problem oluyor ama evde durmayı sevmiyorum sıkıldığım içinde oyuna giriyorum, şöyle sabah 7-8 gibi yatıyorum akşam üstü 6 da falan kalkıyorum geceleri uyumak yerine oyun oynuyorum.*" şeklinde uzun saatlerini oyun oynayarak geçirdiğini ve gece oyun oynamak için uyumadığını ifade etmiştir. İhtiyaçlarını karşılamaya devam ettiklerini ifade edenlerin sayısı yüksek olsa da beslenme ve uyku düzensizlikleri yaşayan ergenlerinde olduğu ve oyunların temel ihtiyaçları üzerindeki etkisi de ortaya konmuştur.

4.1.2. Oyunun Ev Yaşamına Etkileri

Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin oynadığı çevrimiçi oyunların ev yaşamına etkilerine ilişkin görüşlerinden yola çıkarak elde edilen alt temalar Tablo 3'teki gibidir.

Tablo 3. Tema: Oyunun ev yaşamına yansımalarına ilişkin ergenlerin görüşleri

Alt tema	Katılımcılar	Frekans
Rutinleri sürdürme	K1, K6, K7, K8, K10, K11, K14, K15, K16, K19, K21	11
Sorumlulukları aksatma	K3, K4, K5, K9, K12	5
İletişimi kesme	K18, K20, K22	3
Aile ile geçirilen vakitte azalma	K2, K13, K17	3

Ergenler oyunun ev yaşamına etkilerine ilişkin görüşlerini şöyle ifade etmişlerdir. Oyun oynasa da rutinlerini sürdürmeye devam ettiğini K10: “*Ev içinde de fazla bir etkisi olmuyor yapmam gereken her şeyi yapıp oyun oynamıyorum genelde*” şeklinde, K16: “*Ya onlara çok fazla etki ettiği söylenemez genelde çok acil bir durum değilse yapabiliyorum oyunu bırakıp halledebiliyorum.*” sözleri ile oyunla ev yaşamını dengelediğini düşündürmektedir. Oyuna odaklandığında sorumluluklarını yerine getiremediğini K4: “*Evdeki işlerimi aksatıyorum oyuna çok daldığım zaman çok aksatıyorum.*”, K5: “*Biraz daha evdeki yaptığım şeylerin süresi kısılıyor daha çok oyunda oluyorum evdeki yapacağım şeylere zamanım azalıyor, bir el atayım daha sonra yapıyım diyebiliyorum bazen şeklinde.*”, K9: “*Mesela yemek hazırlanırken sofraya yardım etme gibi oluyorsa şu oluyordur mesela oyuna girdiğim anda bir şey olduğunda acıktım mesela işimi bitireyim sonra yaparım derim.*” şeklinde görev ve sorumluluklarını yerine getirmeyi oyun oynamanın engellediğini ortaya koymuşlardır. İletişimi kestiğini K18: “*Çoğunlukla içeride oturmam, çoğunlukla kimseyle iletişim kurmuyorum odadayım.*”, K20: “*Oyuna ayırdığım sürede öyle zamanlar geliyor ki odadan çıkmadığım ve evdekileri görmediğim bile oluyor bazen evdekiler şaşırıyordu odadan çıktığımda*” şeklinde ifade etmiştir. Oyunların aynı evde aile bireyleri ile iletişimi kesmeye sebep olduğu ortaya çıkmıştır. Bununla beraber katılımcılardan K2 ailesi ile geçirdiği vakitte azalma olduğunu “*Mesela ailemle tv izleyemiyorum, oyuna zaman ayırdığım için onlarla birlikte vakit geçiremiyorum*” ve K13: “*Bilgisayar oynadığım zaman kardeşimle geçirdiğim vakit azalıyor gün içinde*” cümlesiyle ifade etmiştir. Katılımcı görüşlerine göre çevrimiçi oyunların ev yaşamına etkilerinin değişkenlik gösterdiğini söylemek mümkündür.

4.1.3. Oyun için aktivite erteleme durumları

Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çok oyunculu çevrimiçi oyunlar için aktivite erteleme durumlarına ilişkin görüşlerinden yola çıkarak elde edilen alt temalar Tablo 4'teki gibidir.

Tablo 4. Tema: Oyun için aktive erteleme durumuna ilişkin ergenlerin görüşleri

Alt tema	Katılımcılar	Frekans
Oyuna yönelme	K1, K3, K5, K7, K14, K16, K18, K22	8
Aktiviteye zaman ayırma	K8, K9, K11, K17, K19, K20	6
Spor aktivitesi	K2, K6, K10, K12, K13, K15, K21	7
Müzik aktivitesi	K4	1

Katılımcıların oyun için aktivite erteleme durumlarına ilişkin görüşleri “oyuna yönelme, aktiviteye zaman ayırma, spor aktivitesi ve müzik aktivitesi” şeklinde ifade edilmiştir. Aktivitede bulunmak yerine oyuna yönelmeyi tercih ettiğini bildiren K1: “*Bu süreçte olduğumuz için oyuna verdik kendimizi ama tercihim olmuyor çünkü online derslere girdikten sonra zaten sabah oluyor dersler, sonrasında bütün gün senin olduğu için bir sıkıntı olmuyor*” cümlesi ile uzaktan eğitim sürecinde zamanının çoğunu evde geçirdiği için oyun oynadığını dile getirmiş, K3: “*Olabilir mesela arkadaşım gezmeye çağırıyordur ben bir bahaneyle gelmiyorumdur oyun oynamak için bazen öyle olabilir*” arkadaşlarıyla görüşmek yerine oyun oynadığını, K22: “*Uzaktan eğitim sürecinde hiç derslere katılmadım sadece oyun oynadım arkadaşlarım çağırduğunda bazen oyunu tercih ediyorum onlarla dışarı çıkmak yerine...*” cümlesi ile çevrimiçi eğitime katılmadığını ifade etmiştir. Oyun oynamayı ön planda tutmaktadır. Oyun oynasa da farklı aktivitelerde bulunanlardan K8: “*Oyunu her zaman ikinci olarak görüyorum, aktiviteleri ertelemem hiçbir zaman*” ve K17: “*Aslında benim için oyun arka planda ben mesela aktivite yapmayı daha çok tercih ediyorum oyunu değil*” cümleleri ile aktiviteleri önemsediklerini vurgulamışlardır. Oyun oynamak yerine spor aktiviteyi tercih eden K2: “*Oyunu tercih ettiğim olmuyor, mesela fitnessa gidiyordum oyuna daha az zaman ayırıyordum.*” ve K6: “*Oyun aslında hobi gibi ilk yapmam gerekenleri yaparım sonrasında oyunu tercih ederim, mesela spor yapıyorum antrenman saatlerinde oyun oynadığım hiç olmadı*” ifadelerinden fiziksel aktivitede bu-

lundukları anlaşılmaktadır. K13: “*Şu anda mesela kapanmaya girdik ama ondan önce futbol oynardım arkadaşlarımla çok oyun için ertelemem*”, K15: “*Ne zaman hangi aktiviteyi canım isterse mesela ben futbol ve oyun oynuyorum genelde oyun oynamadığım zaman futbola yöneliyorum ama bunları ertelemiyorum oyun için*” şeklinde ifade etmiştir. Ergenlerin bu görüşleri değerlendirildiğinde oyun dışında futbolya önemsedikleri de söylenebilir. Ancak günlük yaşamda gerçekleştirdikleri aktiviteler veya hobilerinin yerine birçoğunun çevrimiçi oyunlara yöneldiği görülmektedir.

4.2. Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çok oyunculu çevrimiçi oyun oynamalarının zaman yönetimleri üzerindeki etkileri

Bu bölümde ergenlerin gün içerisindeki zaman yönetimini sağlamada oyunların etkisine yönelik deneyimlerine yer verilmiştir. Bu açıdan değerlendirildiğinde uzaktan eğitim sürecinde çok oyunculu çevrimiçi oyunların ergenlerin gündelik yaşamdaki zaman yönetimi üzerindeki etkisine yönelik bulgular; uzaktan eğitim sürecinin oyun oynamaya etkisi, oyuna yönelik zaman planlaması, oyuna ayrılan süreye ilişkin görüşler başlıklarından oluşmaktadır.

4.2.1. Uzaktan eğitim sürecinin oyun oynamaya etkileri

Uzaktan eğitim sürecinin ergenlerin oynadığı çevrimiçi oyunlara etkilerine ilişkin görüşlerinden yola çıkarak elde edilen bulgular Tablo 5’teki gibidir.

Tablo 5. Tema: Uzaktan eğitim sürecinin oyun oynamaya etkisine ilişkin ergenlerin görüşleri

Alt tema	Katılımcılar	Frekans
Oyunda daha fazla vakit geçirme	K1, K5, K7, K11, K15, K16, K17, K18, K20, K22, K2, K3, K6, K8, K10, K12, K13, K14	18
Online derse zaman ayırma	K4, K21	2
Ekrana maruz kalma	K19	1
Boş zamanlarda oynama	K9	1

Katılımcıların uzaktan eğitim sürecine geçişin oyun oynamaya etkisine ilişkin görüşleri “oyunda daha fazla vakit geçirme, online derse zaman ayırma, ekrana maruz kalma, boş zamanlarda oynama” şeklinde ortaya çıkmıştır. Eğitimin uzaktan olması her ne kadar dijital çağda yaşıyor olsak da öğrenciler, eğitimciler ve aileler için alışılmadık bir durum ortaya çıkarmıştır. Uzaktan eğitim süreci ile beraber oyunda daha fazla vakit geçirdiğini K1: “*Şöyle oldu normalde mesela okula gidiyorsun, dinleniyorsun, yemek yiyorsun, sonrasında derse ayırdığın vakit var, uzaktan eğitimde ödevin daha az derslere girip çıkıyorsun bazı hocalar ders yapmıyor ama okulda olduğun sürede illaki o derste olmak zorundasın bu süreçte oyunlara daha fazla vakit kalacak diye.*” cümlesiyle ifade etmiş ve boş zamanının fazla olması ile oyunlara ayırdığı sürede artış olduğunu bildirmiştir. K5: “*Bizim için daha iyi oldu. Öğlen okula gidip akşam eve geliyorduk şimdi sabah ders var sonrasında oyun oynayabiliyoruz, daha iyi oldu benim için diye düşündüm. Saat 1-2’ye kadar ders, sonrasında oyun oynuyoruz. Hep öyle geçiyor günler.*” ve K16: “*Zaten arkadaşlarla aramızda geçen ilk muhabbet ooo madem evdeyiz dersler bittikten sonra toplanıp oyun oynarız oldu hala da öyle bu süreç.*” şeklinde ifade etmişler ve katılımcıların evde geçirilen zamanı oyun oynamak için fırsat olarak gördükleri ortaya çıkmıştır. Bu süreçte online derse zaman ayırdığını K21: “*Zaten bir şeyi de değiştirmedim okula gittiğim vakti evde dersin başında geçirdim*” cümlesi ile ifade etmiştir. Dijital ortama taşınan eğitime ekran aracılığı ile ulaşılmasının ekrana maruz kalmasına sebep olduğunu K19: “*Yani yine pek bir şey değiştirmedim hayatımda ama çok fazla ekrana bakma olayı oldu hem oyun oynuyorum hem ekrana baktığım hem de online dersler için ekran sürem arttı*” şeklinde ifade etmiştir. Oyunu boş zamanlarında oynamayı tercih ettiğini K9: “*Şu an çok oynamamaya çalışıyorum sınavlara hazırlanıyorum açıkçası çok bir şey düşünmedim boş kaldığım zamanlarda oynuyorum oyunları*” cümlesi ile ifade etmiştir. Eğitimin uzaktan olması ergenlerin ekran başında gerek online dersler için gerekse oynadıkları çevrimiçi oyunlar için daha fazla vakit geçirmelerine sebep olduğu söylenebilir.

4.2.2. Uzaktan eğitim sürecinde oyuna yönelik zaman planlaması

Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin oyuna yönelik zaman planlamasına ilişkin görüşlerinden elde edilen bulgular Tablo 6’daki gibidir.

Tablo 6’da katılımcıların zaman planlamasına yönelik bildirdikleri görüşler “anlık, online derse göre, arkadaşlara göre, çevrimiçi oyuna göre, duygu durumuna göre, kardeşe göre, yemek saatine göre, sorumluluklarına göre, aktifliğine göre” şeklinde belirtilmiştir. Zaman planlamasını anlık yaptığını K8: “*Önce ihtiyaçlarımı karşılarım*

sonra ne zaman istersem oyun oynarım planlama yapmıyorum spontane” ve K21: “Planı yapmıyorum ya rastgele girdiğim oluyor bazen girmek istiyorum bazen girmek istemediğim oluyor o ana bağlı” şeklinde içerisinde bulunduğu ana göre şekillendirdiğini bildirmiştir. Zamanını online derse göre planlayan K6: “Sabah genel olarak derslerim oluyor 2-3 civarında bitiyor sonrasında oyuna başlıyorum derslerime göre aslında” ile K17: “Derslerime göre yapıyorum derslerim hangi zamandaysa ona göre ayarlıyorum” ifadeleri ile planlamada online ders sürecini dikkate aldıklarını belirtmişlerdir. Zamanını arkadaşlarına göre planladığını K1: “Sabah kalkıyorum derse girdikten sonra oyun oynuyorum, mesela whatsapp grubundan yazıyoruz arkadaşlar oyun oynar mıyız oynuyorsak oyuna giriyorum yoksa oynamıyorum” ve K18: “Arkadaşlarımla görüşüp akşam 10-11 gibi gece 3’e kadar oyun oynuyoruz” şeklinde dile getirmiştir.

Tablo 6. Tema: Uzaktan eğitim sürecinde oyuna yönelik zaman planlamasına ilişkin ergenlerin görüşleri

Alt tema	Katılımcılar	Frekans
Anlık planlama	K7, K8, K11, K12, K20, K21	6
Online derse göre	K5, K6, K9, K14, K17	5
Arkadaşlara göre	K1, K16, K18, K19	4
Çevrimiçi oyuna göre	K3, K15	2
Duygu durumuna göre	K10	1
Kardeşe göre	K13	1
Yemek saatine göre	K4	1
Sorumluluklara göre	K2	1
Aktifliğine göre	K22	1

Çevrimiçi oyuna göre zamanını planlayan K15: “Oyunlarda yaş aralıklarına göre lig durumu var liglerde yaş gruplarının saatleri oluyor büyükler ve küçükler farklı saatlerde giriyor büyükleri beklemek daha iyi oluyor oyuna göre belirliyorum ben de planlamayı” şeklinde kendi grubunu temsil eden oyun ağına göre planlama yaptığını ifade etmiştir. Duygu durumuna göre planlayan K10: “O benim aslında gün içindeki durumuma göre değişiyor mutluyysam daha fazla oyun oynarım o benim mentalitime göre değişiyor”, kardeşe göre zaman planlaması yapan K13 ise: “Bizim zaten planlamamız var kardeşimle günde bir saat bir buçuk saat en fazla ben kalkıyorum o oturuyor planlı yani”, yemek saatine göre zamanını planlayan K4: “Mesela akşam yemeğinden gece saat üçe kadar böyle takılırım yani”, sorumluluklarına göre zamanını planlayan K2: “Zaman planlaması aslında çok yapmıyorum işlerimi görüyorum yani mesela gün içinde ne yaparsam ona göre bir plan hazırlıyorum”, aktifliğine göre zamanını planladığını K22: “Genelde gece giriyorum çünkü daha aktif oluyorum ve akşam saatinden sonraki zamanlar sabahları genelde oynamıyorum” şeklinde ifade etmişlerdir. Bu bağlamda katılımcıların zaman planlamasının oldukça değişken olduğu ve bireysel faktörlerin yanında çevresel faktörlerin de zaman planlamasında etkili olduğunu söylemek mümkündür.

4.2.3. Oyuna ayrılan süreye ilişkin görüşler

Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin oyuna ayırdıkları süreye ilişkin görüşleri üç alt tema altında Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7. Tema: Oyuna ayrılan süreye yönelik ergenlerin düşünceleri

Alt tema	Katılımcılar	Frekans
Normal	K1, K2, K3, K6, K7, K8, K11, K13, K14, K15, K17, K19, K21, K22	14
Fazla	K4, K5, K10, K12, K16, K18, K20	7
Değişken	K9	1

Katılımcıların uzaktan eğitim sürecinde oyuna ayırdıkları süreye ilişkin görüşleri Tablo 7’de “normal, fazla, değişken” şeklinde üç alt temada ortaya çıkmıştır. Uzun saatlerini dijital ortamlarda ve online oyunlarla geçiren bireylerin sayısının her geçen gün arttığı bilinmektedir. Bununla beraber ayırdığı sürenin tehlikesinin farkında olmayan birçok kişi bulunmaktadır. Oyuna ayırdığı süreyi normal bulan K3: “Maximum 6 saat minimum 2 saat, yani uzaktan eğitimdeyiz zaten bence normal” ve K6: “Gün içinde toplam 4 saat oluyor, şu an pandemi olduğundan dolayı malum dışarıda çıkamıyoruz gün içinde yapacak başka bir aktivite de yok o yüzden normal geliyor bana”, K14: “Gün içinde 4 saat oyuna ayırıyorum. Bazen bu süre daha fazla oluyor ama bu dört saat grupla genel oynadığımız oyun saati sonrasında kendin istediğin için de oynayabiliyorsun. Ama bu normal zaten böyle olması gerekiyor, bizim üstümüzdeki e sporcular 7 saatten fazla oynuyorlar” ifadelerinden oyuna uzun saatler ayırsalar da bu saatleri, içinde buldukları süreçle de destekledikleri ve normal buldukları anlaşılmaktadır. Çevrimiçi oyuna ayırdığı zamanın fazla olduğunu K12: “8 saat bazen değişiyor, fazla olduğunu düşünüyorum” ve

K20: “Gün içinde bu 3-6,5 saat aralığında değişiyor, olabildiğince fazla sosyal hayattan beni geride tutuyor olabildiğince zararlı” sözleriyle uzun saatler oyun oynadıklarını ifade etmişler ancak bunu fazla bulduklarını vurgulamışlardır. Çevrimiçi oyuna ayırdığı zamanın değişken olduğunu ise K9: “1,5-2 saat ortalama diyebilirim, biraz fazla ama zaten her zaman bu şekilde olmuyor günden güne değişiyor hafta sonu daha çok” şeklinde ifade etmiştir. Oyuna ayırdıkları süre bilimsel olarak fazla olsa da ergenlerin çoğunun bu süreleri normal algıladıkları ve bu durumun uzaktan eğitim sürecinde daha da normalleştirildiği görülmektedir.

5. Tartışma, sonuç ve öneriler

Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çok oyunculu çevrimiçi oyunlardaki deneyimlerinin incelenmesini amaçlayan bu çalışmada 22 ergen ile online görüşmeler gerçekleştirilmiştir. İki alt problem altında değerlendirilen görüşmeler sonucunda altı tema ve yirmi yedi alt tema ortaya çıkmıştır. Katılımcıların görüşlerinden elde edilen bulgulara göre uzaktan eğitim süreci ile birlikte ergenlerin oyunlara çok daha fazla vakit ayırdıkları, gün içinde uzun saatlerini oyunlarda geçirdikleri ve katılımcıların bir bölümünün aktivite de bulunmak yerine oyun oynamayı tercih ettiği görülmüştür. Aynı zamanda ergenlerin temel ihtiyaçları üzerinde oyunların etkisi olduğu ve oyunların beslenme ve uyku düzenlerinde farklılaşmalar ortaya çıkardığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu bölümde, araştırma sonuçları, literatürdeki çalışmalar ile karşılaştırılarak tartışılmıştır.

Uzaktan eğitim sürecinde çevrimiçi oyunların günlük yaşam deneyimleri üzerindeki etkisine yönelik ergenlerin görüşleri incelendiğinde temel ihtiyaçları, oyunun ev yaşamına etkileri, oyun için aktivite erteleme durumlarına yönelik etkiye sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda bir bölümünün günlük yaşamlarında çevrimiçi oyun oynasa da ihtiyaçlarını karşılamaya devam ettikleri, bir bölümünün ise çevrimiçi oyun oynarken beslenme alışkanlıklarında farklılaşma yaşadıkları ve uyku düzensizlikleri olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Zamanının büyük çoğunluğunu oyun oynayarak harcayan çocuklarda okul başarısızlığı (Anand, 2007), düzensiz ya da yetersiz uyuma (King vd., 2013), motor hareket kısıtlılığı (Fullerton vd., 2014) ve kas iskelet sistemi sorunları (Jacobs vd., 2009) ortaya çıkmaktadır. Literatürdeki çalışma sonuçları çevrimiçi oyunların kilo alımı ve kilo kaybında etkisinin olduğunu göstermektedir (Brown, 2011; Demir ve Hazar, 2018; Horzum vd., 2008; Karayağız-Muslu ve Bolışık, 2009; Namli ve Tekkurşun Demir, 2020). Bu çalışmada da ergenlerin oyun oynamak için yemek yemediği, öğünlerini atladığı ya da düzensiz beslendiği ortaya çıkmıştır. Bu durum da kilo kaybı ya da obezite riskini taşımaktadır. Bebeklik döneminden sonra en hızlı büyüme ve gelişmenin olduğu ergenlik döneminde; yetersiz beslenen ergenlerde büyüme duraklamalar görülebilmekte, kötü beslenme alışkanlıkları olan ergenlerde ise zaman içinde şişmanlık, diyabet, kalp-damar hastalıkları ve bazı kanser türleri gibi pek çok hastalık ortaya çıkmaktadır (Demirezen ve Coşansu, 2005; Özyazıcıoğlu vd., 2009). Literatürde, çocukların uygun olmayan süre, sıklık ve pozisyonlarda dijital oyun oynamalarının obezite (Ballard vd., 2009; Fullerton vd., 2014; Rosen vd., 2014), uyku sorunları (Foti vd., 2011; King vd., 2013) gibi önemli bozulmalara neden olabileceği ifade edilmektedir. Benzer şekilde farklı çalışmalarda da normalden fazla teknoloji kullanımının ve çevrimiçi oyun oynamanın çocukların uyku sorunları yaşamalarına ve uyku kalitesini olumsuz yönde etkileye neden olabileceği belirtilmiştir (Arora vd., 2014; Bruni vd., 2015; King vd., 2013;). Namli ve Tekkurşun Demir (2020) de çalışmasında çevrimiçi oyunların dikkat, hızlı karar verme gibi becerileri olumlu yönde etkilediği bilirse de obezite başta olmak üzere kas ve kemik ağrıları, dolaşım sistemi sorunları gibi gelişimi olumsuz yönde etkileyebileceği ve bireylerin spora olan ilgilerini azalttığını ortaya koymuştur. Bu araştırma ve yapılan çalışmaların sonuçları değerlendirildiğinde çevrimiçi oyunların ergenlerin günlük yaşam deneyimlerinden temel ihtiyaçları üzerinde etkisi olduğu ve bu durumun gelişimlerini etkilediği söylenebilir.

Ergenlerin oynadığı çevrimiçi oyunların günlük yaşam deneyimlerinin bir diğer boyutu olan ev yaşamına etkilerine ilişkin görüşlerinin rutinleri sürdürme, sorumlulukları aksatma, iletişimi azaltma ve aile ile geçirilen vakitte azalma şeklinde sıralandığı ortaya çıkmıştır. Çok oyunculu çevrimiçi oyunların günlük yaşamlarında ev ortamına yansımada herhangi bir etkililiğinin olmadığını ve rutinlerini sürdürmeye devam ettiğini ifade eden ergenlerin sayısı fazla olsa da günlük yaşamdaki sorumluluklarını aksatan ergenlerin de sayıca yüksek olduğu görülmektedir. Bu da oyunların ergenlerin günlük yaşamları üzerinde etkisi olduğu sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Oyunların ev yaşamına etkisi olmadığını ve rutinlerini sürdürmeye devam ettiğini ifade eden ergenler, oyunu ve ev yaşamını dengelediğini ifade etmiştir. Benzer şekilde Dinçer ve Kolan'ın (2020) araştırmalarının sonucu da bu araştırmanın sonucunu destekler niteliktedir. Çalışmalarında bilgisayar oyunu bağımlılığı ile kişisel ve sosyal görev-sorumlulukları arasında negatif yönlü, zayıf bir ilişki olduğunu bulmuşlar ve bu sonuçların çocukların bilgisayar oyunları oynarken; bireysel, ailevi ve sosyal görev-sorumluluklarını çok fazla aksatmadıklarını ortaya çıkartmışlardır. Ergenler dönem olarak henüz psikolojik olgunluk kazanmadığı ve interneti çok sık kullandıkları için internet bağımlılığı geliştirme açısından potansiyel bir gruptur (Ceyhan, 2008). İnterneti yoğun olarak kullanan

bireyler kişilerarası ilişkilerde sorun yaşamakta ve sosyal bağlamda ilişkileri olumsuz etkilenmektedir. Çünkü interneti fazla kullanan bireyler aileleri ve sosyal çevreleriyle daha az iletişim içindedirler ve çevrelerine daha az zaman ayırmaktadırlar (Batıgün ve Hasta, 2010). Bu da doğrudan çevrimiçi oyunların aile ilişkilerini ve iletişimi olumsuz etkilediğini ortaya koymaktadır. Bilgin (2015) ortaokul öğrencileri ile bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemeye yönelik çalışmasında bilgisayar oyun bağımlılığının iletişim becerilerine etki oranının yüksek olduğunu ve aralarında negatif yönlü anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Yine Wan ve Chiou (2013) tarafından yapılan Tayvanlı ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının incelenmesi çalışmasında da ergenlerin özellikle Minecraft gibi özgürce sanal bir dünya kurabilecekleri çok oyunculu çevrimiçi oyunları oynamalarının arkadaşlık ilişkilerinde ve aile içinde iletişim sorunları yaşayabilecekleri sonucuna ulaşılmıştır.

Çevrimiçi oyun oynamak için günlük yaşamlarında gerçekleştirdikleri aktiviteler yerine çoğunluğunun oyuna yöneldiği, bazılarının aktivitelere vakit ayırırken bazılarının spesifik olarak spora ya da müzik aktivitelerine vakit ayırdığı ortaya çıkmıştır. Erol (2020) Covid-19 pandemi sürecinde çocuk ve ergenlerin ekran başında daha fazla zaman geçirdiklerini ve yeni çevrimiçi gruplara katılma durumlarının arttığını ifade etmiştir. Araştırma sonuçlarında da ergenlerin, uzaktan eğitim sürecinde oyuna yöneldiğini ifade ettiği görülmüştür. Çakıcı'nın (2018) çalışmasında "Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?" sorusunun en düşük değeri aldığı bulgulanmış ve bu sonuç doğrultusunda katılımcıların oyun için aktiviteleri ertelediği ortaya çıkarılmıştır. Bunun tersi bir bulgu olarak Çakır (2013), "Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi" konulu çalışmasında, bilgisayar oyunlarının zaman geçirmek için oynandığı ve çocukların zamanlarını geçirecek farklı aktivitelerden yoksun oldukları sonucuna ulaşmıştır. Uzaktan eğitim sürecinin, ergenlerin uzun süre zorunlu olarak evde olmasından hareketle ergenlerin zamanını geçirmek için oyunu bir aktivite olarak görmeye başladıkları söylenebilir. Farklı bir çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri yüksek olan öğrencilerin spor yapma durumlarının bağımlılık düzeyi düşük olanlardan az olduğu saptanmıştır. Bu durumda çocukları fiziksel aktivitelere yönlendirmenin çevrimiçi oyun bağımlılığından kurtulmada en etkili yöntem olacağı öngörülmektedir (Hazar vd., 2017).

Uzaktan eğitim sürecinde çevrimiçi oyun oynamanın zaman yönetimi deneyimleri üzerindeki etkisine yönelik ergenlerin görüşleri incelendiğinde uzaktan eğitim sürecinin oyun oynamada etkiye sahip olduğu, zaman planlamasını uzaktan eğitim sürecinde nasıl sağladıkları ve uzaktan eğitim sürecinde çevrimiçi oyunlara ayırdıkları süreye yönelik sonuçlara ulaşılmıştır. Erdem ve Arı'nın (2021) çevrimiçi eğitimde öğrencilerin devamsızlık nedenlerini araştırdıkları çalışmasında görüşme yapılan öğrencilerin online ders saatinde telefon ve tabletle yaygın olarak oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Pandemi çocukların yoğun bir şekilde dijital ortamlarda vakit geçirdiği ve son yıllarda oyun bağımlılıklarının oldukça riskli seviyede olduğu görülmektedir (Keya vd., 2020). Ayrıca Dünya Sağlık Örgütü'nün dijital oyunların pandemi döneminde rahatlatıcı olduğunu bildirmesi (WHO, 2020) de dijital oyun kullanım süresini arttırmış olabileceğinden bahsedilebilir. We Are Social ve Hootsuite'in ortak yayınladığı Nisan 2020 Dijital Raporuna göre de Covid-19 pandemisinde bilgisayar veya video oyunları oynamak için %35 daha fazla zaman harcanmaktadır.

Yektaş (2020) pandemi sürecinde ergenler arasında ekrana maruz kalmanın ve internet kullanım sıklığının arttığını belirtmiştir. Uzaktan eğitimde öğrencileri ile gerçekleştirilen bir başka çalışmada ise ailelerin çoğunluğu uzaktan eğitim sürecinde çocuklarının internet kullanım düzeylerinin arttığını ve internet kullanımlarında çoğunlukla Tiktok, YouTube ve çevrimiçi oyunlar gibi eğlence amaçlı tercihlerinin olduklarını belirtmişlerdir (Yılmazsoy ve Kahraman, 2018). Tran ve Strutton'a (2013) göre bireylerin dijital oyun oynama nedenleri "diğer oyuncularla iletişim kurmak, serbest zaman değerlendirmek/zaman öldürmek veya eğlence ve bilgi ihtiyaçlarını giderecek" mutlu olmaktır. Yapılan bir başka çalışmada ise internetten çevrimiçi oyun oynamanın oyuncuların diğer oyuncularla iletişim kurmasını sağladığı, boş zamanın değerlendirilmesine imkân verdiği, bilgi ve eğlence arayışlarının ortadan kaldırılmasını desteklediği için tercih edildiği bildirilmiştir. Bu bağlamda araştırmanın sonuçları ve literatürdeki çalışmalar uzaktan eğitimin ergenlerin oynadığı çevrimiçi oyunlar üzerinde olumsuz etkisini olduğunu ortaya çıkarmıştır. Ergenler oyunlara yönelik zaman planlamasını uzaktan eğitim sürecinde anlık, online derse göre, arkadaşlarına, kardeşine, oynadığı çevrimiçi oyunlara, yemek saatine, sorumluluklarına ya da aktifliğine göre yaptıklarını bildirmişlerdir.

Eğitimin zorunlu olarak uzaktan hale gelmesi derslerin dijital ortamlarda online olarak gerçekleşmesine neden olmuş ve Türkiye'de EBA TV üzerinden belirlenen gün ve saatlerde dersler online olarak gerçekleşmiştir. Öğrenciler zaman planlamalarını ders saatlerine göre belirlemek durumunda kalmıştır. Normal zamanda gününün büyük bir bölümünü okulda geçiren öğrenciler pandemi sürecinde neredeyse tüm günü evde geçirmeye başlamış ve EBA eğitim portalındaki derse ayrılan sürenin de yüz yüze eğitim süresinden kısa olması boş zamanları arttırmıştır.

Böylece özgür yaşamayı, bağımsız olmayı seven ergenler için de bu durumun fırsata dönüştüğünden bahsedilebilir. Yapılan bir işin ertelenmesini önlemek, bireysel potansiyeli yükseltmek ve zaman kullanımını dengelemek için alternatif teknikler zaman yönetimi sürecinde (Karaoğlan, 2006) oldukça önemlidir (Çitkan, 1998; Eroğlu ve Özgür, 2016). Kontrolsüz internet kullanımı zaman yönetimi sürecini de etkilemektedir (Akçınar, 2014; Ançel, 1996). Çevrimiçi oyun oynamak için internette uzun saatlerini geçiren ergenler için zaman planlaması yapmak zor olsa da sorumluluklarını aksatmamak ve günlük rutinlerine devam edebilmeleri için zorunluluk haline gelmiştir. Köse ve arkadaşları üniversite öğrencileri ile gerçekleştirdikleri çalışmada, anormal internet kullanımı ile zaman yönetimi arasında orta düzeyde negatif ve anlamlı ilişki tespit etmişlerdir. Jansz ve Tanis (2007) de yaptığı araştırmada, oyun içindeki bir gruba üye olan oyuncuların oranının %80 olduğu ve oyunda zaman geçirme nedenlerinden ilkinin sosyal etkileşim olduğunu bulmuşlardır. Bu yüzden oyunlar grup olarak oynama fırsatı sunması ve sosyalleşme ortamı sağlaması nedeni ile zaman planlamalarını da arkadaşlarına göre yapmalarını gerektiren bir durum oluşturmaktadır. Gün içinde herkes gibi ergenlerin de bir aile hayatı olması görev ve sorumluluklarının bulunması oyunlara ayıracakları süreleri bunları göz ardı etmeden planlama gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda zaman planlamasının oldukça değişken olduğu ve bireysel faktörlerin yanında çevresel faktörlerin de zaman planlamasında etkili olduğunu söylemek mümkündür. Yine ergenlerin uzaktan eğitim sürecinde zaman yönetimi deneyimlerine yönelik çevrimiçi oyunlara ayırdıkları süreleri normal, fazla, değişken şeklinde ifade ettikleri ortaya çıkmıştır.

Türkiye sosyal oyun kategorisinde oyun oynama süresi temel alındığında oyuncu başına 38,4 saat ile dünya birincisidir (Bilgi Toplumu Dairesi, 2015 s. 89). Son dönemlerde çocukların dijital oyun oynama süresinin 179,9 dakika (3 saat) olduğu ve dijital oyun oynamaya başlama yaş ortalamasının 4,5 yıl olduğu görülmektedir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Bu durum birçok fizyolojik ve psikolojik sorun doğurmuştur. Bu sorunlardan biri de oyun oynama sürecinde, doyumun artışı ile birlikte yaşanabilecek aşırı oynama isteği ile ortaya çıkan bilgisayar oyun bağımlılığıdır (Horzum, Ayas ve Balta, 2008). Çevrimiçi oyun bağımlısı olan kişiler, kendilerini oyuna ayrılan süre konusunda kontrol edemeyebilir (Eni, 2017). Bu çalışmada da ergenlerin uzun saatler oyun oynadıkları ortaya çıkmış ve bu süre anormal düzeyde olsa da ergenlerin normal olarak tanımladığı görülmüştür. Sürenin fazla olduğunu bildikleri halde oyunda uzun süre vakit geçirmeleri de bağımlılığın bir diğer boyutu olarak değerlendirilebilir. Ayrıca ergenlerin yoğun ders ortamından uzaklaşmak, arkadaş ortamında saygın bir yer edinmek ve sosyal kabul görmek amacıyla çevrimiçi oyunlarda uzun saatler geçirdikleri düşünülmektedir. Bu durumu yararlı gören ergenler için oyunlara ayırdıkları sürenin normal düşünülmesi de beklenen bir sonuç olarak değerlendirilmektedir.

Araştırmanın sonuçlarından hareketle, eğitimin uzaktan hale gelmesi ergenlerin oynadığı çevrimiçi oyunlara yönelik farklı deneyimler yaşadığı ortaya çıkarılmıştır. Eğitimin uzaktan olması ergenlerin çevrimiçi oyunlara yönelimini arttırmış ve bu süreçte oyunlarda uzun saatler geçirmişlerdir. Gün içinde oyunlara ayrılan sürenin artması ile temel ihtiyaçları üzerinde özellikle beslenme ve uyku düzensizliklerine yönelik olumsuz etkileri olduğu görülmüştür. Ergenlerin oyun oynamak için günlük aktivitelerini erteledikleri ve oyuna yöneldikleri araştırmanın sonuçları arasında yer almaktadır. Zaman yönetimini de online ders sürecine göre yönettikleri ya da arkadaşlarına göre planladıkları ve gün içinde oyuna ayırdıkları sürenin oldukça fazla olduğunun farkında olsalar da bu süreyi normal buldukları ortaya çıkmıştır. Tüm bu sonuçlar değerlendirildiğinde ergenlerin oynadığı çevrimiçi oyunların birçok olumsuz etkileri olduğu ve bunu azaltmak için kontrollü oyun oynamanın teşvik edilmesi gerektiği ayrıca ailelerin de denetimi doğru şekilde sağlamalarının önemli olduğu söylenebilir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlardan hareketle aşağıdaki önerilerde bulunulabilir.

- Değişen ve gelişen dijital çağda eğitimin online olması beklenen bir durumdur ancak bu durumu faydalı hale getirebilmek için dijital okuryazarlık becerilerinin ergenlere kazandırılmasının, ergenlerin çoğunu şiddet içerikli oyunlara yönelimden uzaklaştırabileceği düşünülmektedir.
- Ailelere dijital teknolojiyi etkili kullanma, dijital teknolojiden doğru şekilde faydalanma imkânı sağlayacak ve ailelerin de medya okuryazarı olmasına yönelik eğitimler planlanmalıdır.
- Çevrimiçi oyun dünyasına yönelik çocuk, genç, yetişkin herkes için farkındalık kazandırma amaçlı program/eğitimler düzenlenmelidir.
- Araştırmanın çalışma grubu değiştirilerek aynı çalışma tekrarlanabilir ya da çevrimiçi oyunların farklı boyutları ele alınarak daha derin araştırmalar yapılabilir.
- Aile görüşlerinin de alındığı bir çalışma ile araştırma genişletilebilir.
- Olumsuz temaya sahip çevrimiçi oyunların denetiminin sağlandığı platformlar ya da denetim merkezlerinin

kurulması gelişimlerine uygun içeriğe sahip olmayan oyunların oynanmasının denetlenmesi önerilmektedir.

- Pandemi yaşamımızda uzun süre varlığını sürdürme eğilimindedir. Evde geçirilen sürelerin uzun olması ev ortamında da yapılabilecek etkinlikleri ön plana çıkarmıştır. Ergenlerin ebeveynleri ile verimli ve nitelikli vakit geçirmesini sağlamak oyunlara ayrılan süreyi az da olsa azaltma imkânı yaratabilir.

Yazarların katkı oranı

Yazarlar makalenin veri toplama, verilerin çözümlenmesi, raporlaştırma ve diğer aşamalarından eşit düzeyde sorumlu olduğunu beyan ederler.

Çıkar çatışması

Bu çalışmada yazarlar tarafından herhangi bir çıkar çatışması belirtilmemiştir.

Etik kurul beyanı

Etik kurul izni 09.02.2021 tarihinde 2021/04 sayılı Hamidiye Sağlık Bilimleri Enstitüsü Etik Kurulu'ndan alınmıştır.

Kaynakça

- Abdüsselam, M. S. (2019). Düünden bugüne genç bireylerin dijital oyun tercihleri ve oynama alışkanlıkları. *Digital game habits and preferences of young individuals from past to today*. 59.
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3 (2), 53-68.
- Akçınar, S. (2014). *Örgütsel zaman yönetimi ve etkin zaman kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi. Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Anand, V. (2007). A Study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyberpsychol & Behaviour*, 10(4), 552-9.
- Ançel, G. (1996). *Hemşirelerde zamanı verimli kullanma*. Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Ens., Ankara.
- Anderson, C. A. and Dill, K. E. (2000) Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life, *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790
- Arora, T., Broglia, E., Thomas, GN., Taheri, S. (2014). Associations between specific technologies and adolescent sleep quantity, sleep quality and parasomnias. *Sleep Med*, 15(2): 240–247.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Ballard, M., Gray, M., Reilly, J., Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: body mass, physical activity, and other media use. *Eat Behaviour*, (10),161-7.
- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179.
- Baş, T., Usta, Y. ve Uyar, E. Ö. (2008). *Derinlemesine görüşme*. T. Baş ve U. Akturan (Ed.). *Nitel araştırma yöntemleri. NVivo 7.0 ile nitel veri analizi* (111- 117). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Batıgün, AD., Hasta, D. (2010). İnternet bağımlılığı: yalnızlık ve kişilerarası ilişki tarzları açısından bir değerlendirme. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, (11), 213-219.
- Bilgi Toplumu Dairesi. (2014). 2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı, T. C. *Kalkınma Bakanlığı*. Ankara.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımluluk düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Brown A. (2011). Media use by children younger than 2 years. *Journal of the American Aca. of Pediatrics*, 128(5), 1040–1045.
- Bruni, O., Sette, S., Fontanesi, L., et al. (2015). Technology use and sleep quality in preadolescence and adolescence. *J Clin Sleep Med*, 11(12): 1433–1441.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (13. Baskı). Ankara: PegemA.
- Ceyhan, E. (2008). Ergen ruh sağlığı açısından bir risk faktörü: İnternet bağımlılığı. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15(2), 109-116.
- Charlton, J. P. (2002). A factor-analytic investigation of computer 'addiction' and engagement. *British Journal of Psychology*, 93, 329-344.
- Combes, B. (2006). *Techno savvy or techno oriented: who are the net generation?*. Paper presented at the Proceedings of the Asia-Pacific Conference on Library & Information Education & Practice (ALIEP 2006), Singapore.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri*. Bütün, M. and Demir, SB. *Çev. (Eds.)*. İstanbul: Siyasal Kitapevi.

- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çitken, P. (1998). *Zaman yönetimi ve işletme yöneticileri üzerine bir araştırma*. Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demir, GT., Hazar Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ): geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Journal Of Physical Education& Sports Science/ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).
- Demirezen, E., Coşansu, G. (2005). Adölesan çağı öğrencilerde beslenme alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Sürekli Tıp Eğitimi Dergisi*. 14(8), 174-178.
- Dinçer, B. ve Kolan, H. İ. (2020). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile sorumluluk davranışı arasındaki ilişki. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(6), 2319-2330.
- Doğusoy, B. ve İnal, Y. (2006). Çok kullanıcı bilgisayar oyunları ile öğrenme. *VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, 7-9.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erdem, S. ve Arı, A. G. (2021). Çevrim İçi Eğitimde Öğrencilerin Devamsızlık Nedenlerinin Araştırılması. *Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 4(1), 57-79.
- Eroğlu, S. ve Özgür, G. (2016). Bir üniversite hastanesinde çalışan servis ve yoğun bakım hemşirelerinde zaman yönetimi. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 5(1), 12-22.
- Erol, R. (2020). COVID-19 Enfeksiyonunun çocuklar üzerindeki psikososyal etkileri. *Yüksek İhtisas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(3): 109–114.
- Foti, KE., Eaton, DK., Lowry, R., McKnight-Ely, LR. (2011). Sufficient sleep, physical activity, and sedentary behaviors. *Am J Prev Med*, 41, 596-602.
- Fullerton, S., Taylor, A.W., Grande E. D. ve Berry, N. (2014). Measuring physical inactivity: do current measures provide an accurate view of “sedentary” video game time. *Hindawi Publishing Corporation Journal Of Obesity*, 1-5.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Digital Game Addiction Scale for Children Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Hellman, M., Schoenmakers, T. M., Nordstrom, B. R., & van Holst, R.J. (2013). Is there such a thing as online video game addiction? A crossdisciplinary review. *Addiction Research and Theory*, 21(2), 102-112.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Jacobs, K., Hudak, S., McGiffert, J. (2009). Computer-related posture and musculoskeletal discomfort in middle school students. *Work*, 32(3), 275-83.
- Johnson, B. & Christensen, L. (2014). *Eğitim Araştırmaları: Nicel, Nitel ve Karma Yaklaşımlar*. (Çev. edt: Demir, S. B.) Ankara: Eğiten Kitap.
- Karaoğlan, AD. (2006). Üst Düzey Yöneticilerin Zaman Yönetimi. Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Karayağız-Muslu, G., Bolişik, B. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(5), 445-450.
- Kennedy-Behr, A., Rodger, S., Mickan, S. (2015). Play or hard work: Unpacking well-being at preschool. *Research in Developmental Disabilities*, 38, 30-8.
- Keya, FD., Rahman, MM., Nur, MT., Pasa, MK. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports* 2, 100031.
- King, DL., Gradisar, M., Drummond, A., Lovato, N., Wessel, J., Micic, G., Douglas P. ve Delfabbro, P. (2013). The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: an experimental study. *J Sleep Research*. 22(2), 137-43.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Köse, D., Çınar, N., Akduran, F. (2012). Hemşirelik öğrencilerinde internet bağımlılığının kişilik özellikleri ve zaman yönetimi ile ilişkisi. *Sakarya University Journal of Science*, 3(16), 227-233.
- Kulaksızoğlu, A. (2006). *Ergenlik psikolojisi (8. Baskı)*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Lillard, AS., Lerner, MD., Hopkins, EJ. ve diğerleri. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychology Bulletin*, 139(1):1-34.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Özdiğerler, Ar. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 227–247.

- Namlı, S., Tekkurşun Demir, G. (2020). The Relationship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, (19).
- Ocakçı, A.F. (Ed.) (2015). *Yetişkinliğe Bir Adım Kala: Ergen Sağlığı Kitabı*. Ankara: Göktuğ Yayıncılık.
- Özodaşık, M. (2020). *Modern İnsanın Yalnızlığı (3. Baskı)*. Konya: Palet Yayınları.
- Özyazıcıoğlu, N., Çınar, Hg., Buran, G., Ayverdi, D. (2009). Uludağ üniversitesi sağlık yüksekokulu öğrencilerinin beslenme alışkanlıkları. *Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi*, 12(2), 34-40.
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri. (2. baskı)*. (Çev. Ed.: M. Bütün ve S. B. Demir). Ankara: Pegem Akademi.
- Pedro, F. (2006). The new millennium learners: Challenging our views on ICT and learning. *Newyork: InterAmerican Development Bank*.
- Peräkylä, A. ve Ruusuvaori, J. (2018). *Analyzing talk and text*. N. K. Denzin ve Y. S. Lincoln (Der.), The SAGE handbook of qualitative research içinde (ss. 1163– 1201). SAGE Publications, Inc.
- Rosen, LD., Lim, A., Felt, J., Carrier, LM., Cheever, NA., Lara-Ruiz, J., Rokkum, J. (2014). Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in Human Behavior*, 35, 364-75.
- Saban, A., Ersoy, A. (2016). *Eğitimde Nitel Araştırma Desenleri*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Santrock, J. W. (2012). *Ergenlik*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Seok, S. ve DaCosta, B. (2014). Distinguishing addiction from high engagement: An investigation into the social lives of adolescent and young adult massively multiplayer online game players. *Games and Culture*, 9(4), 227-254.
- Spilgames (2013). “Spil games technology 2013 state of online gaming report”. www.gamesauce.org/news/ (E. T. 22.10.2021).
- Steinberg, L. (2013). *Ergenlik*. (Çev.) F, Çok. Ankara: İmge Kitabevi.
- Stewart, J. ve Misuraca, G. (2013). The industry and policy context for digital games for empowerment and inclusion: Market analysis, future prospects and key challenges in videogames, serious games and gamification. *European Commission, JRC Scientific and Policy Reports*.
- Tavşancıl, E. ve Aslan, A. E. (2001). Sözel, yazılı ve diğer materyaller için içerik analizi ve uygulama örnekleri. *Epsilon*.
- Tekkurşun, D. & Bozkurt, M. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (dootö): geçerlik ve güvenilirlik çalışması, *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*.
- Torun, F., Akçay, A. ve Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3(15), 25-35.
- Tran, G. A. and Strutton, D. (2013). What Factors Affect Consumer Acceptance of In-Game Advertisements?, Chick “Like” to Manage Digital Content For Players. *Journal Of Advertising Research*, 53(4), 455-469.
- Van Manen, M. (1984). Practicing phenomenological writing. *Phenomenology and Pedagogy*, 2 (1), p. 36-69.
- Van Manen, M. (2007). Phenomenology of practice. *Phenomenology & Practice*, 1, 11-30.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., van de Eijnden, R. J. J. M., & van de Mheen, D. (2010). Compulsive internet use: The role of online gaming and other internet applications. *Journal of Adolescent Health*, 47, 51-57.
- Wan, C. S., ve Chiou, W. B. (2006). Why are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Wearesocial.com. Digital in 2020 global overview. <https://wearesocial.com/blog/2020/04> (E.T.:18 Ekim 2021).
- WHO (2020). Looking after our mental health. <https://www.who.int/campaigns/connecting-the-world-to-combatcoronavirus/healthyathome/healthyathome---mental-health>. (18 Ekim 2021’ de ulaşıldı).
- Yalçın, S. ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34.
- Yavuzer, H. (2012). *Çocuk psikolojisi (35. Baskı)*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Yavuzer, H. (2013). *Ergenlik Dönemi: Çocuk Psikolojisi*. (36. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 15(3), 309-329.
- Yektaş, Ç. (2020). Ergenlerde pandeminin ruhsal etkileri. *Türkiye Klinikleri Dergisi*, (1), 13–18.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (10. Baskı)*. Ankara: Seçkin Yayıncılık
- Yılmaz, M. B. (2019). Bilgisayar oyunlarındaki şiddet öğesinin üniversite öğrencilerinin tutumlarına yönelik etkisi: inönü üniversitesi örneği. *Selçuk İletişim*, 12(2), 604-629.
- Yılmaz, R., Karaoğlan Yılmaz, F. G., & Kılıç, A. E. (2018). Examination of relation between high school students' online game addiction and loneliness, aggression, depression tendency. “Digital Games”, April 11 – 13, 2018 Ankara, Turkey.
- Yörükoğlu, A. (2016). *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Zhan, J. D., & Chan, H.C. (2012). Government regulation of online game addiction. *Communications of the Association for Information Systems*, 30, 187-198.

Extended Abstract

Purpose

Face-to-face games played in natural environments have now turned into computer games. One of these types of games is multiplayer online games. Adolescents also spend most of their time at the computer playing these games. This research aims to examine the experiences of adolescents (high school students) towards online games during the distance education process.

Methodology

In this study, phenomenology pattern, which is one of the qualitative research methods, was used to examine the experiences of adolescents towards multiplayer online games with the transition to distance education. Phenomenology provides the opportunity for detailed research when we know about the studied situations but cannot carry out an idea in detail (Yıldırım and Şimşek, 2008). The main purpose of this pattern is to reveal personal experiences related to a situation (Creswell, 2013). The data of this study, which was carried out in a phenomenological pattern, were also collected using the interview technique. Thus, it is aimed to study in depth the experiences of adolescents associated with online games in the process of distance education with their emotions, thoughts, behavior and perceptions. The study group of the study is composed of adolescents located in Istanbul province in the 2020-2021 academic year determined by the purposeful sampling method. The data were analyzed by descriptive analysis and content analysis method.

Results

Although the number of those who stated that they continued to meet their needs was high, it was also revealed that they had adolescents who experienced nutritional and sleep disorders and the impact of games on their basic needs. According to the opinions of the participants, it can be said that the reflections of online games on home life vary. It seems that most of them turn to online games instead of their activities/hobbies carried out in everyday life. It can be said that distance education causes adolescents to spend more time at the beginning of the screen, both for online lessons and for the online games they play. When evaluated in the context of participant opinions, it is possible to say that time planning is highly variable and that environmental factors as well as individual factors are effective in time planning. Although the time they devote to the game is scientifically excessive, it seems that most adolescents perceive these periods as normal, and this is further normalized during the distance education process. As a result, it has been revealed that there are differences in the experiences of adolescents towards games during the distance education process. According to the time management experiences of the participants, it was revealed that the distance education process allowed them to devote more time to games, and that games had negative effects on their nutrition and sleep patterns in meeting their basic needs in their daily life experiences.

Conclusion and discussion

In this study, aimed to examine the experiences of adolescents in online games during the distance education process, 22 adolescents were interviewed online in this study. As a result of the interviews, which were evaluated under two subproblems, six themes and twenty-seven subproblems were revealed. According to the findings obtained from the participants' opinions, it was observed that along with the distance education process, adolescents devoted much more time to games, spent long hours in games during the day, and some of the participants preferred to play games instead of engaging in activities. Again, it has been concluded that there is a differentiation in nutrition and sleep patterns where games have an effect on basic needs.

In summary, the fact that education has become remote has revealed that adolescents have different experiences with online games that they play. Distance education has increased the orientation of adolescents to online games and they have spent many hours in games in the process. It has been observed that increasing the time allotted for games during the day has a negative effect on their basic needs, especially for nutrition and sleep disorders. They reported that they were postponing daily activities to play games and turning to gaming. They also stated that they manage time management according to the online process or plan it according to their friends. Although it is known that the time they devote to the game during the day is quite a lot, they have stated that they consider this time to be normal. When all these results are evaluated, it can be said that the online games played by adolescents have many negative effects and that controlled game play should be encouraged to reduce this, and it is also important for families to ensure proper supervision.