



Yazarlar/Authors

Mehmet ERDOĞAN* Raci TAŞCIOĞLU**

Makale Adı/Article Name

Covid 19 Pandemisinin Dijital Oyun Bağımlılığındaki Rolü:
Üniversite Öğrencileri Üzerine Nitel Bir Araştırma***

*The Role Of The Covid 19 Pandemic In Digital Gaming Addiction: A
Qualitative Study On University Students*

ÖZ

Günümüzde hızlı gelişim gösteren bilişim teknolojileri günlük hayatın tüm alanlarında önemli değişikliklere neden olabilmektedir. Özellikle de oyun ve eğlence aracı olarak günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası haline almıştır. Her yaşta kullanıcı olan dijital oyunlara özellikle genç bireyler daha yoğun ilgi göstermekte ve dijital oyunlara ayırdıkları süre giderek artmaktadır. Bu oyunların aşırı kullanılmasıyla birçok olumsuzluk ortaya çıkmaktadır. Bu olumsuzluklardan biri de dijital oyun bağımlılığıdır. Dijital oyun bağımlılığının konu edinildiği bu çalışmada, covid-19 pandemi sürecinin üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığındaki rolünün ortaya konulması amaçlanmaktadır. Daha bağımsız yaşam standartlarına sahip olduğu düşünülen üniversite öğrencilerinin akıllı telefon, tablet, bilgisayar gibi çeşitli oyun oynama araçları ve internete kolay erişim gibi nedenlerle dijital oyun platformlarında daha fazla zaman geçirdikleri düşünülebilir. Bu bağlamda bu çalışma, bir toplumun aydınlık geleceği olarak görülen üniversite öğrencileri özelinde covid-19 pandemi sürecinin dijital oyun bağımlılığındaki rolünü belirlemesi açısından önemlidir. Nitel araştırma yönteminin benimsendiği bu çalışmada, derinlemesine mülakat tekniği kullanılmıştır. Araştırma kapsamında, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesinde öğrenim gören öğrenci evreninden olasılıksız örnekleme yöntemlerinden amaçlı örnekleme yoluyla belirlenen 10 öğrenci ile görüşme yapılmıştır. Bu görüşmelerde toplanan derinlikli veri analiz edilip, öne çıkan önemli bulgular yorumlanmıştır. Elde edilen bulgulara göre, covid-19 pandemi sürecinde dijital oyun oynamada bağımlılık yapıcı seviyede sürelerinin arttığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Covid-19, Pandemi, Dijital Oyun, Bağımlılık, Üniversite Öğrencileri

ABSTRACT

Today, rapidly developing information technologies can cause significant changes in all areas of daily life. It has become an indispensable part of daily life, especially as a game and entertainment tool. Especially young individuals show more intense interest in digital games, which are users of all ages, and the time they spend on digital games is increasing. Overuse of these games has many negative effects. One of these negativities is digital game addiction. In this study, which focuses on digital game addiction, it is aimed to reveal the role of the covid-19 pandemic process in digital game addiction of university students. It can be thought that university students, who are thought to have more independent living standards, spend more time on digital gaming platforms due to various game playing tools such as smart phones, tablets, computers and easy access to the internet. In this context, this study is important in terms of determining the role of the covid-19 pandemic process in digital game addiction, especially for university students, who are seen as the bright future of a society. In this study, in which the qualitative research method was adopted, in-depth interview technique was used. Within the scope of the research, interviews were conducted with 10 students who were selected from the population of students studying at Atatürk University, Faculty of Communication, through purposive sampling, one of the non-probabilistic sampling methods. In-depth data collected in these interviews were analyzed and important findings were interpreted. According to the findings, it has been determined that the duration of digital game playing has increased at an addictive level during the covid-19 pandemic process.

Keywords: Covid-19, Pandemic, Digital Game, Addiction, University Students

* Dr., merdogan0229@gmail.com ORCID: 0000-0002-1707-858X.

** Prof. Dr., Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi, tascio@atauni.edu.tr ORCID: 0000-0003-2917-295X.

*** Bu makale için Atatürk Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulunun 27.10.2021 tarihli toplantısında alınan 16/203 sayılı karar uyarınca Etik Kurul Onayı alınmıştır. Bu çalışma, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi ev sahipliğinde 05-07 Mayıs 2023 tarihlerinde düzenlenen 1. International Conference on Communication Sciences Kongresi kapsamında sunulan sözlü bildirinin genişletilmiş hâlidir.

Extended Abstract

Today, rapidly developing information technologies can cause significant changes in all areas of daily life. Especially on new media platforms, where it is possible to access many contents and to intervene in the content at the moment of watching-listening, viewers/users have become producers of the content (producers) and gained efficiency. Thus, information technologies have become an indispensable part of daily life as a means of play and entertainment. With such technological tools, individuals' perception of games has changed, and digital games have replaced traditional activities. Young individuals especially show more intense interest in digital games, which have users of all ages, and the time they spend on digital games is gradually increasing. Many negativities arise with the excessive use of these games. One of these negativities is digital game addiction. Digital game addiction is a situation in which various changes and deterioration occur, such as being mentally busy with the game, thinking about the game, disrupting daily routine work, and experiencing negativities in academic, social, and family life. In addition, during the covid-19 pandemic, digital gaming has become more preferred among young people and almost addictive. During the covid-19 pandemic, governments have taken some measures to minimize the impact of this pandemic. These measures include closing schools and universities, switching to home-based distance education models, closing public places, and limiting face-to-face interactions due to social distancing to reduce the impact of the covid-19 pandemic. Due to the measures taken to reduce or prevent the impact of the pandemic, the use of technology and the internet has increased significantly among many individuals (especially children and young people) who have to spend their time at home. It is also a fact that digital games are where young people spend the most time through electronic media. Because young people who are squeezed into homes in the modern world, especially during the pandemic, need to meet somehow their social needs, such as social activity, games, and entertainment, that they cannot meet in physical and social environments. It can be said that games in digital environments are one of the best alternatives to fulfill this need.

With the covid-19 pandemic, it can be stated that the realization of education remotely, restrictions on going out, increasing the time spent at home, distancing from social environments such as friends, and limiting interaction caused young people to try to meet their current social needs in digital gaming environments and this increased participation to these environments. In particular, digital games constitute one of the young people's almost indispensable entertainment environments in this process.

Since internet use and digital games may become addiction risks after a while, it is thought that digital game addiction should be addressed. This study, which deals with the issue of digital game addiction, aims to reveal the role of the covid-19 pandemic process in the digital game addiction of university students. It can be thought that university students, who are considered to have more independent living standards, spend more time on digital gaming platforms due to various gaming tools such as smartphones, tablets, computers, and easy access to the internet. In this context, this study is essential in determining the role of the Covid-19 pandemic process in digital game addiction among university students, who are seen as the bright future of society. In this study, in which a qualitative research method was adopted, an in-depth interview technique was used. Within the scope of the research, interviews were conducted with ten students selected from the student population studying at Atatürk University Faculty of Communication through purposive sampling, one of the non-probability sampling methods. Through a semi-structured questionnaire prepared in advance, ten undergraduate students, 3 of whom were female and 7 of whom were male, were interviewed. The interview questions were inspired by similar studies in the literature and were structured after expert evaluation. The reason why university students were preferred as the sample of the study is that they use digital environments more intensively and actively and that students who are away from social life and friends and the school environment because of restrictions due to the pandemic process have the time and opportunity to devote more time to these environments.

Within the scope of this study, before starting the interview, the participants were assured that their identity information would remain confidential and that their names would not be shared openly in the research, permission was obtained from the interviewees, and voice recordings were made. The interviews for the

study were conducted face-to-face in a suitable environment. The voice recording was analyzed while analyzing the data obtained, and the coding method (F=Female, M=Male) was used instead of the interviewees' names when interpreting the study's findings.

As a result of these interviews, it is seen that the most preferred tool of the interviewees while playing digital games during the covid-19 pandemic process is the computer. The interviewees generally attributed this preference to the fact that playing digital games on the computer is more enjoyable, and there is no battery problem. In addition, in light of the findings obtained, it was determined that the duration of playing digital games during the pandemic increased the preference rate of war and strategy games. The fact that the playing time of war and strategy games is more than other games has made them more preferred. In this context, in line with the findings obtained, it can be said that the pandemic process played an important role in the participants' digital game addiction.

Giriş

Günümüzde hızla gelişen bilişim teknolojileri gündelik hayatımızın her alanında önemli değişikliklere neden olurken, oyun ve eğlence aracı olarak da hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Bu tür teknolojiler ile birlikte oyun algısı değişmiş ve geleneksel oyun etkinliklerinin yerini dijital oyunlar almıştır (Irmak ve Erdoğan, 2016: 11). Dolayısıyla oyun kavramı yaşanan dönemin koşullarına göre şekillenmiş ve her dönemde kendine has farklılıklar göstermiştir. Oyun, ilkel dönemde bireylerin kendilerini vahşi doğaya karşı korudukları ritüellerin bir parçası iken, zaman içerisinde bir eğlence aracı haline gelmiştir (Mısırlı, 2018: 1). Yine zamanla, gelişen teknolojilere entegre edilmiş ve özellikle sayısal tabanlı iletişim teknolojileri ile birlikte dijitalleşmiştir. Son yıllarda ise geleneksel mecralara göre daha yoğun bir etkileşime neden olması dolayısıyla dijital ortamlarda geçirilen sürelerin artış göstermesiyle gündelik hayatın önemli bir parçası haline gelen dijital oyunlar, özellikle covid-19 pandemisinin etkisiyle de daha fazla zaman geçirilen eğlence alanları olarak karşımıza çıkmıştır.

Aralık 2019'da Çin'in Hubei eyaletinin başkenti Wuhan'da yetişkinler, nedeni bilinmeyen ciddi pnömoni ile yerel hastanelere başvurmaya başlamışlardır (Singhal, 2020: 282). Koronavirüs (covid-19) olarak adlandırılan bu salgın, ülkemizde de ilk vakanın görüldüğü 11 Mart 2020 tarihinde Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından pandemi ilan edilmiştir (covid19.saglik.gov.tr). DSÖ'nün, covid-19'un küresel bir salgın olduğunu duyurmasıyla birlikte dünya çapındaki hükümetler hastalığın yayılmasını azaltmak için bir dizi önlem uygulamaya başlamıştır. Bu uygulamalar arasında, okulların ve üniversitelerin kapatılması (Andrews vd., 2020: 585), ev tabanlı uzaktan eğitim modellerine geçilmesi (Golberstein vd., 2020: 819), halka açık alanların kapatılması, salgının etkisini azaltmaya yönelik sosyal mesafe nedeniyle yüz yüze etkileşimlerin sınırlandırılması (Andrews vd., 2020: 585) gibi önlemler yer almıştır. Salgının etkisinin azaltılması veya önüne geçilebilmesi için alınan önlemler nedeniyle evde zamanını geçirmek zorunda kalan birçok bireyde (özellikle çocuk ve gençlerde) teknoloji ve internet kullanımını büyük ölçüde artmıştır. Gençlerin elektronik medya aracılığıyla çokça zaman geçirdikleri ve bunların başında da dijital oyunların geldiği bir gerçek olarak karşımıza çıkmıştır. Çünkü modern dünyanın özellikle covid-19 pandemisi sürecinde evlere sıkıştırılmış çocuk ve gençlerin fiziksel ve sosyal ortamlarda gideremedikleri eğlence gibi sosyal ihtiyaçlarını bir şekilde gidermeleri gerekmiştir. Bu ihtiyacın giderilmesi için en iyi alternatiflerin başında dijital ortamlardaki oyunların geldiği söylenebilir (Söylemez, 2021: 1). Covid-19 pandemisiyle birlikte eğitimin uzaktan gerçekleşmesi, sokağa çıkma kısıtlamalarının olması, evde geçirilen zamanın artması, arkadaş ortamları gibi sosyal ortamlardan uzaklaşma ve etkileşimin sınırlandırılması durumları gençlerin var olan sosyal ihtiyaçlarını dijital oyun ortamlarında gidermeye çalışmalarına neden olduğu ve bunun da bu ortamlara katılımı arttırdığı iddia edilebilir.

Yapılan literatür taramasında, covid-19 pandemisinde dijital oyun oynama bağımlılığı ilgili benzer çalışmaların yapıldığı ve ilgili literatürdeki benzer çalışmalara bakıldığında covid-19 pandemisinde dijital oyun oynama sürelerinin arttığı görülmüştür. Covid-19 sürecinde üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyini ve pandeminin dijital oyun oynama durumuna etkisini ölçen Aktaş ve Daştan (2021); covid-19 pandemisinde dijital oyun oynama düzeyini ele alan Küçükvardar ve Türel (2022) ve “Üniversite Öğrencilerinin Koronavirüs Salgını Sürecindeki Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi” adlı çalışmayı yapan Öztekin vd. (2021)’ne göre dijital oyun oynama süresi önemli düzeyde artmıştır.

Teknolojiyi yakından izleyen bireylerin özellikle de gençlerin giderek daha fazla ilgi gösterdiği dijital oyunların aşırı ve bilinçsiz kullanımından kaynaklanan “dijital oyun bağımlılığı” kavramı günümüzde tartışılan önemli konularından biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2015: 11). Bu bağlamda yapılan bu çalışmayla, covid-19 pandemi sürecinin üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığındaki rolünün ortaya konulması amaçlanmıştır. Nitel araştırma yönteminin benimsendiği bu çalışmada, derinlemesine mülakat tekniği kullanılarak, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesinde öğrenim gören öğrenci evreninden olasılıksız örnekleme yöntemlerinden amaçlı örnekleme yoluyla belirlenen 10 öğrenci ile görüşme yapılmıştır. Bu görüşmelerde toplanan veriler analiz edilip, öne çıkan önemli bulgular yorumlanmıştır.

1. Dijital Oyun Kavramı ve Tarihçesi

Çevrimiçi ya da çevrimdışı bilgisayar veya diğer elektronik cihazlarla oynanan oyunları tanımlayan (Martinez-Garza vd., 2016: 3) dijital oyunlar; bilgisayar, elektronik, video oyun gibi çeşitli platformlarda oynanabilmesini ifade etmektedir. En çok karşılaşılan dijital oyun kullanımı bilgisayar oyunlarıdır (Terlemez, 2019: 12). Çeşitli yazılımlar aracılığıyla programlanan ve çeşitli teknolojilerin kullanıldığı dijital oyunlar da kullanılan teknolojiye göre bilgisayar oyunları, dijital konsol oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak sınıflandırılabilir (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014: 421). Dijital oyun, bir okuma sisteminin göstergeler sistemiyle kodlanması, seslerin eklenmesi, gerçek hayatın yeniden üretilerek, uyarlanarak aktarılması şeklinde ifade edilebilir (Yengin, 2010: 3).

Özellikle birçok içeriğe ulaşabilmenin, izleme-dinleme ediminin gerçekleştirildiği anda içeriğe müdahil olabilmenin mümkün olduğu yeni medya platformlarında izleyiciler/kullanıcılar içeriklerin üreticisi konumuna gelerek (üretüketici) etkinlik kazanmışlardır (Bayraktar, 2022: 340). Lieberman’a (2009: 226) göre dijital oyunlar, oyuncunun ilerlemesi hakkında geri bildirim sağlarken bir hedefe ulaşmak için meydan okumayı içeren kural tabanlı sistemlerdir. Dolayısıyla dijital oyun ortamıyla bireyler aktif ve etkin olarak rol alabildikleri bir ortamı paylaştıkları söylenebilir.

Dijital oyunlar tarihsel olarak 1990’lı yıllarda popüler ve erişilebilir olmaya başlamıştır. Günümüzde kültür, yaş ve cinsiyet gözetmeksizin en yaygın rekreasyon etkinliklerinden biri olarak ortaya çıkmaktadır. Bununla birlikte problemleri kullanım (günlük hayatın büyük bölümünü oyun oynamaya ayırmak ve dolayısıyla bağımlılık halini almak) tehlikeleri de ortaya çıkmaya başlamıştır. Dijital oyunlar, kişisel bilgisayarlar (PC’ler), video oyun konsolları, el tipi oyun konsolları veya akıllı telefonlar gibi birçok farklı platformlarda ve internet erişimi yoluyla da oynanabilmektedir. Dijital oyunlar, oyuncu davranışını önemli ölçüde etkileyebilecek bir ayırım olan çevrimiçi ve çevrimdışı olmak üzere iki ana grupta ele alınmaktadır. Çevrimdışı oyunlar genellikle (ama her zaman değil) tek başına oynanır, iyi tanımlanmış başlangıç ve bitiş noktalarına sahip oyunlardır. Çevrimiçi oyunlar ise genellikle birbirleriyle gerçek zamanlı olarak iletişim

kurulabilen, birden fazla oyuncu ile karşılıklı etkileşim sağlanabilen ve işbirliğine veya rekabete dayalı eş zamanlı oynanabilen oyunlardır (Király vd., 2014: 61). Özellikle günümüzde internetin yaygınlaşmasıyla ve çevrimiçi oyunlarda başlangıç ve bitiş noktaları belli olmadığı ve sürekli olarak yeni görev ve içeriklerle geliştirilebildiği için kullanıcılar tarafından çevrimiçi oyunlar daha fazla tercih edilmektedir. Ayrıca her ne kadar etkileşimin ve iletişimin olduğu bir ortam olsa da dijital oyunların bireylerin fiziksel bir ortamda yüz yüze gerçekleştirdikleri iletişim ve etkileşimin yerini tutmasının zor olduğu söylenebilir.

Dijital oyun tarihsel gelişimine bakıldığında 1947 yılında 2. Dünya Savaşından hareketle Cathode Ray Tube Amusement Device (Katod Işın Tüplü Eğlence Cihazı) oyunu ile karşılaşılmaktadır. Cathode Ray Tube Amusement Device her ne kadar dijital bir oyun olmasa da dijital oyun tarihi açısından önemli ve etkileşimli ilk elektronik oyundur. 1950'li yıllarda ilk bilgisayar oyunları örnekleri görülmeye başlanmıştır. İlk bilgisayar oyunu William A. Higinbotham tarafından 1958 yılında tasarlanan Tennis for Two (İki Kişilik Tenis) kabul edilir. Bilgisayar oyunları için önemli olan bir başka tarih 1960'ların ikinci yarısıdır. Bu dönemde geliştirilen "Brown Box"ın 1968'de üretilmeye başlanmasıyla oyun sistemleri üniversitelerle sınırlı olmaktan çıkmış kitleleşmeye başlamıştır. 1972 yılında ise Atari, Pong'u pazara sürmüştür. Pong oyunu kısa bir sürede çok büyük bir kitleye ulaşmıştır (Kızılkaya, 2010: 62-66). 1980'de Namco tarafından Pac-Man oyununu piyasaya sürüldü. 1970 ve 1980'li yıllarda macera oyunları o dönemin gençlerini etkilemeyi başarmıştır (Fox ve Verhovsek, 2002: 2). 1989 yılında Nintendo el oyun konsolu Gameboy'u çıkarmıştır. Sonra da popüler hale gelecek Mario Bros donanımın içerisinde yer almıştır. 1992 yılında ilk üç boyutlu özelliğe sahip olan Wolfenstein oyunu piyasaya sürülmüştür. Bilgisayar ortamında çalışan bu oyun, oyun tarihi açısından yeni bir başlangıç oluşturur. Bu oyunla perspektif ve birinci kişi gözünden bakış, oyun dünyasındaki kişilerin hayatına girmiştir. Bundan bir sene sonra yani 1993'te Doom isimli oyun; 1994 yılında Sony, Playstation isimli oyun konsolunu piyasaya sürmüştür. 1998 yılında Valve şirketi, Half Life oyuncunun isteğe bağlı izleyebileceği öğeler koymuştur (Uysal, 2005: 15-17). 2000 yılında Sony Playstation 2 piyasaya sürülmüştür. PS2, 2011 itibariyle tüm zamanların en çok satan ve ilgi gören video oyun konsolu olmuştur. 2000'li yıllara gelindiğinde artık dijital oyunlar politika, ticaret, eğitim, kültür gibi alanlarda önemli bir olgu haline gelmiştir (Sezen ve Sezen, 2011: 277, 249). 2000 yıllarında yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesi (akıllı telefon, tablet gibi) ile birlikte dijital oyunlara erişim daha kolaylaşmıştır. Dijital oyunlara erişimin taşınabilir iletişim teknolojileri ile daha erişilebilir hale getirmiştir. Bu da dijital oyun oynama oranlarının artmasında önemli bir faktör olmuştur.

2. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bilişim teknolojilerinin gelişmesi ve internetin hayatımızda önemli yer edinmesiyle birlikte bu oyunların olumlu ve olumsuz yönlerinin neler olabileceği araştırmalarda önemli konulardan biri olarak ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlar olumlu yönleriyle birlikte olumsuz yönleri de içinde barındırmaktadır. Dijital oyunların en önemli olumsuz özelliklerinden biri "bağımlılık"tır. Yani bireyin sosyal, çalışma, akademik hayatını ve bu ortamlarda ki ilişki, iletişim ve etkileşimlerini aksatacak kadar bu oyunlara zaman ayırması olarak ifade edilebilir. Bağımlılık kavramı anlamı itibariyle de olumsuz olarak nitelendirilmektedir (Aydoğdu, 2018: 3). TDK Sözlüğünde (2021) bağımlı kavramı; "Başka bir şeyin istemine, gücüne veya yardımına bağlı olan, özgürlüğü, özerkliği olmayan, tabii" ve bağımlı olan kimseye ise "bir kimseye veya bir şeye maddi veya manevi yönden aşırı bağlı olan" olarak tanımlanmıştır.

Yeni teknolojiler, günlük yaşamın çeşitli yönlerini değiştiriyor ve bunların uygulanma ve entegre edilme hızları, teknolojiyle ilgili etkileri özel bir bilimsel ilgi alanı haline getiriyor. Çok sayıda

araştırma, yeni teknolojilerin çok önemli terapötik, rehabilitasyon, eğitim ve eğlence etkileri olabileceğini göstermiştir. Ancak diğer araştırmalar, teknolojik cihazların aşırı kullanımının özellikle ergen ve gençler gibi bazı yaş grupları için riskli olabileceğini göstermiştir. Genç bireyler giderek artış gösteren cep telefonlarını, sosyal medyayı, oyunları ve interneti kullanmaktadır. Özellikle de yeterli düzenleme becerileri olmadan yeni cihazların mevcudiyeti ve taşınabilirliği, muhtemel bir tür teknolojik bağımlılık geliştirmenin sonucu olarak, aşırı kullanımı daha olası hale getirmektedir (Gugliandolo vd., 2020: 1389-1390). Dijital oyun oynayan bireylerin genel profili incelendiğinde, dijital oyun oynama yaşının 3 yaşından başlayarak çocukluk, ergenlik, genç yetişkinlik ve yaşlılık dönemlerini kapsayacak şekilde çok geniş yelpazede olduğu ve bu oyunları en yoğun şekilde oynayan kesimin çocukluk ve gençlik dönemindeki bireyler olduğu görülmektedir. Özellikle de daha bağımsız yaşam standartlarına sahip olduğu düşünülen üniversite öğrencilerinin akıllı telefon, tablet, bilgisayar gibi çeşitli oyun oynama araçları ve internete kolay erişim gibi faktörlerle dijital oyun platformlarında daha fazla zaman geçirmelerine neden olmaktadır (Hazar ve Hazar, 2019: 309). Alanda yapılan çalışmalar özellikle 10 ile 19 yaşları arasında olan erkek ergenlerin aşırı oyun oynama ve problemlili kullanım yatkınlığının bu yaş grubundaki kızlara ve diğer yaş gruplarına göre daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur (Chou ve Tsai 2007, Çakır vd., 2011, Gentile 2009, Greenberg vd., 2010).

Dijital oyun bağımlılığı ifade etmek için; video oyun bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı, internet oyun bağımlılığı, siber oyun bağımlılığı, aşırı dijital oyun oynama, bilgisayar oyunlarını problemlili kullanma, problemlili internet kullanımı ve zorlayıcı internet kullanımı gibi kavramlar kullanılmaktadır (Aksel, 2018: 11). Bu kavramlar çerçevesinde teknolojik bağımlılıklar, “insan-makine etkileşimini içeren kimyasal olmayan (davranışsal) bağımlılıklar” olarak tanımlanabilir (Griffiths, 1995: 15).

Video oyunu bağımlılığı terimi 1980'lerin başında ortaya çıkmıştır. Video oyunu oynama ile ilgili uyumsuz ve kalıcı davranış olarak tanımlanan oyun bağımlılığı bir tür teknoloji bağımlılığı türü olarak kabul görmektedir. Bu teknolojinin psiko-aktif ilaçlara benzer bağımlılık oluşturan etkisinden bahsedilmektedir (King vd., 2013: 819). Davranış bağımlılığı olarak görülen dijital oyun bağımlılığı; teknolojiyi uzun süre karşı konulamadan kullanım biçimi (Terlemez, 2019: 13); günlük yaşamı etkileyebilecek bilgisayar ve video oyunlarının aşırı veya zorlayıcı kullanımı (Weinstein, 2010: 268) olarak tanımlamak mümkündür. Lemmens ve arkadaşları (2009: 78) ise dijital oyun bağımlılığını; sosyal ve/veya duygusal problemlere sebep olduğu halde, kişinin video ve bilgisayar oyunlarını aşırı ve kompulsif seviyede kullanılması olarak tanımlamaktadırlar.

Dijital oyunların bazı özellikleri ve oyuncuya yaşattığı bazı duygular oyuncuda bağımlılığa yol açan unsurlar olarak ifade edilmektedir. Yee (2006: 773) oyuncularını motive eden ve bağımlılığa yol açan bu unsurları; (a) “başarı”, (b) “sosyal” ve (c) “oyuna dalma” başlıkları altında ele almaktadır. Bunlar:

(a) Başarı Unsuru:

- *İlerleme*: Güç kazanma, hızla ilerleme ve oyun içi zenginlik veya statü sembollerini biriktirme arzusu
- *Mekanik*: Oyun karakterinin performansını iyileştirmek amacıyla oyunun temel kurallarını ve sistemi çözme gerekliliği
- *Rekabet*: Başkalarına meydan okuma ve rekabet etme arzusu

(b) Sosyal Unsur:

- *Sosyalleşme*: Diğer oyunculara yardım etmeye ve onlarla sohbet etmeye ilgi duymak
- *İlişki*: Başkalarıyla uzun vadeli anlamlı ilişkiler kurma arzusu ve olanağı

- *Takım Çalışması*: Bir grup çalışmasının parçası olmaktan memnuniyet duymak
- (c) **Oyuna Dalma Unsuru:**
- *Keşif*: Diğer oyuncuların çoğunun bilmediği şeyleri bulmak ve bilmek
 - *Rol yapma*: Arka plan hikayesi olan bir kişilik yaratmak ve doğaçlama bir hikaye oluşturmak için diğer oyuncularla etkileşime geçmek ve gerçek hayatta sahip olmak istediği rolü yapabilme olanağı
 - *Kişiselleştirme*: Karakterlerinin görünümünü özelleştirmeye ilgi duymak
 - *Kaçış*: Gerçek hayattaki sorunlar hakkında düşünmekten kaçınmak için çevrimiçi ortamı kullanmak

3. Araştırmanın Metodolojisi

3.1. Araştırmanın Konusu

Dijital oyun bağımlılığı, bireyin oynadığı oyunu bırakamaması, devamlı olarak oyunu düşünmesi ve devamlı oyunla ilgilenmesi şeklinde tanımlanabilir (Horzum, 211: 58). 1970'lerden beri bilgisayar oyunu oynamanın tercih edilen bir boş zaman etkinliği olarak görülmesinden bu yana, sürekli olarak dile getirilen ana endişelerden biri, çoğu oyunun bir tür saldırganlık içermesidir. Hatta bazı ebeveynler çocuklarının bu tür oyunları oynadıktan sonra daha saldırgan davranışlar sergilediklerini düşünmektedir. Nintendo oyunlarının içeriğine bakan Provenzo (1991), şiddetin gerçekten de en popüler 47 oyunundan 40'ının ana temasında olduğunu ortaya koyduğu araştırma ile bunu desteklemektedir (Harris, 2001: 1-2). Birey davranışlarında önemli bir yere sahip olduğu düşünülen dijital oyun alanı, bilimsel çalışmalar için de oldukça önemli bir yer kazanmıştır. Özellikle de covid 19 pandemisiyle birlikte sosyal hayatın kısıtlanmasıyla bireylerin evde geçirdikleri sürenin artması ve bireylerin bu süreyi dijital ortamlarda geçirmesiyle daha da ön plana çıkmıştır.

Covid-19 salgını 2019 yılının Aralık ayında Çin'de (Wuhan) ortaya çıkmıştır. Çin'de ortaya çıkan bu salgın kısa sürede tüm dünyada etkisini göstermeye başlamış ve DSÖ tarafından uluslararası öneme sahip bir halk sağlığı acil durumu olarak ilan edilmiştir. Salgının yayılımını ve etkilerini azaltmak amacıyla çeşitli ülkelerde yetkililer tarafından hızlı ve koruyucu önlemler alınmasına neden olmuştur. Bu önlemler çerçevesinde seyahatler yasaklanmış, okullar kapatılmış, ulusal bayramların kutlanması yasaklanmış ve dış ortam aktiviteleri kısıtlanmıştır (Pavon vd., 2020: 386; Chen vd., 2020: 103). Türkiye'de ise ilk vaka 2020 yılının Mart ayında görülmüştür. Türkiye'de salgınla mücadele kapsamında eğitime ara verilmiş, pek çok eğlence mekanı ve işletme kapatılmış, iş ve eğitim hayatındaki faaliyetler uzaktan erişimle sağlanmıştır (Mısırlı ve Ergün, 2020: 82). Covid-19 pandemisinin önüne geçilebilmesi için hayata geçirilen kısıtlamalar nedeniyle evde kalan birçok bireyde internet ve teknoloji kullanımını (Kırık ve Özkoçak, 2020: 135), televizyon izleme, telefon kullanma, sosyal medya ortamlarında bulunma, dijital oyun oynama gibi aktivitelere ayırdığı zaman büyük ölçüde artmıştır. Özellikle de çocuk ve gençlerin ilgi alanını oluşturan dijital oyun oynama sürelerinin daha da arttığı ifade edilebilir.

3.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Dijital oyun bağımlılığının konu edinildiği bu çalışmada, covid-19 pandemi sürecinin üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığındaki rolünün ortaya konulması amaçlanmaktadır. Toplumsal yaşam standartlarında daha bağımsız bir yaşama sahip olduğu düşünülen üniversite öğrencilerinin gelişen teknolojilere bağlı olarak dijital ortamlara ulaşılabilirliği açısından yani akıllı telefon, tablet, bilgisayar, konsol gibi çeşitli oyun oynama araçları ve internete kolay erişim gibi nedenlerle dijital oyun platformlarında daha fazla zaman geçirdikleri düşünülebilir. Bu bağlamda bu araştırma, toplumun aydınlık geleceği olarak kabul gören ve literatürde ifade edildiği

biçimiyle Z kuşağını oluşturan üniversite öğrencileri özelinde covid-19 pandemi sürecinin dijital oyun bağımlılığındaki rolünün belirlenmesi açısından önemlidir.

3.3. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılığı

Dijital oyun bağımlılığının konu edinildiği bu araştırma, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde lisans eğitimlerine devam eden öğrencileri kapsamakta ve haliyle zaman ve maliyet kısıtlılığı nedeniyle önemli sınırlılıkları barındırmaktadır. Bu sınırlılıklar şunlardır:

Araştırma, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde eğitimine devam eden lisans öğrenciler ile sınırlıdır.

Araştırma, söz konusu üniversitede eğitime devam eden 3'ü Kadın, 7'si Erkek olmak üzere 10 kişi ile sınırlıdır.

Araştırma, veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış derinlemesine mülakat ile sınırlıdır.

3.4. Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırmada Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde lisans eğitimlerini devam ettiren öğrenci evreninden olasılıksız yonteme dayanan amaçlı örneklem oluşturulmuş ve örneklemdeki öğrencilerle derinlemesine mülakat gerçekleştirilmiştir. Amaçlı örnekleme, araştırmacının belli bir örnek sayısına ulaşmaya kadar en yakını, sevdiği, beğendiği, hoşlandığı, çevresinden kişileri örnekleme almasıdır. Amaçlı örnekleme, “uygun örneklem” yöntemine benzetmesinin yanında arasındaki önemli fark, örnekleme seçilen kişilerin veya objelerin, araştırmacının amaçlarına en uygun yanıt verebilecek kişi veya objeler arasından seçilmesidir (Aziz, 2015: 55). Bu kapsamda, önceden hazırlanan yarı yapılandırılmış soru formu üzerinden 3'ü kadın, 7'si erkek olmak üzere öğrenimine devam eden 10 lisans öğrenci ile görüşülmüştür. Hem erkeklerin daha çok oyun bağımlısı olacağı varsayıldığından hem de araştırmanın zorluklarından biri olarak kadın öğrencilerin oyun bağımlılığı konusunda görüşlerini belirtme noktasında çekingen davranmalarından dolayı kadın katılımcının sayısı erkeklere oranla daha az olmuştur. Görüşme soruları literatürdeki benzer çalışmalardan esinlenilerek oluşturulmuş ve uzman değerlendirmesi sonucunda yapılandırılmıştır. Araştırmanın örnekleme olarak üniversite öğrencilerinin tercih edilmesinin sebebi, dijital ortamları daha yoğun ve aktif bir şekilde kullanmaları ve covid-19 pandemi süreciyle birlikte kısıtlamalar nedeniyle sosyal hayattan, arkadaş ve okul ortamından uzak kalan öğrencilerin bu ortamlara daha fazla süre ayırabilecekleri zaman aralığına ve imkânına sahip olmalarıdır.

Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenilirlik nicel çalışmalardan farklı olarak ele alınmaktadır. Nitel araştırmanın geçerliliğini yani “inandırıcılığını” artırmak için bazı stratejiler kullanılmaktadır. Lincoln ve Guba, bu çerçevede ‘iç geçerlik’ yerine ‘inandırıcılık’, ‘dış geçerlik’ yerine ‘aktarılabirlik’, ‘iç güvenilirlik’ yerine ‘tutarlık’ ve ‘dış güvenilirlik’ yerine ‘teyit edilebilirlik’ kavramlarını tercih etmektedirler. İnanırıcılığın sağlanması için araştırma sürecinin ve sonucunun açık, tutarlı ve başka araştırmacılar tarafından teyit edilebilir; aktarılabirliğin sağlanması için ise araştırmacının okuyucuyu araştırmanın tüm aşamaları hakkında ayrıntılı bir şekilde bilgilendirmesi gerekmektedir. Bununla birlikte araştırma güvenilirliğinin sağlanması için ise araştırmacının araştırma sürecinde izlediği aşamaları detaylı ve açık bir şekilde rapor etmesi, elde edilen sonuçların toplanan verilere bağlı olarak araştırmacının ön yargılarla sonuçları etkilemeyecek nesnel bir yaklaşıma sahip olduğunun ortaya konmasına ihtiyaç vardır (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 264-274).

Covid-19 pandemi sürecinde dijital oyun bağımlılığını konu edinen bu araştırmada, veri toplama süreci ve bu verilerin analizinde tutarlı ve yansız davranarak ve araştırma örnekleminin

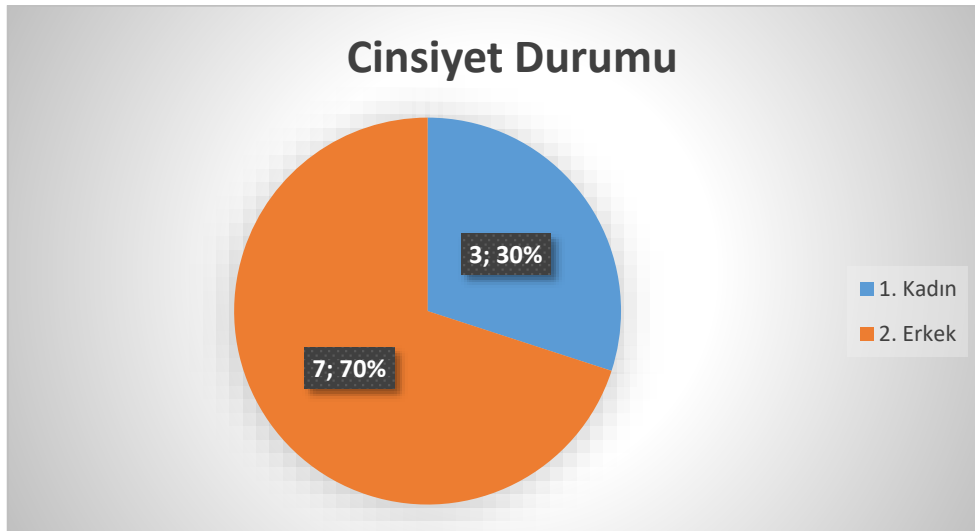
belirlenmesi, verilerin toplanması ve analizine kadar bütün aşamalar hakkında detaylı bilgi verilmeye çalışılmıştır. Bununla birlikte, araştırmanın daha nitelikli bir geçerliliğe ve güvenilirliğe sahip olması amacıyla birbiriyle ilişkili sorular, detaylı alıntılar, bağlantılara yoğunlaşma, araştırma sınırlarını ortaya koyma, uzman görüşünden yararlanma, ayrıntılı betimleme gibi stratejiler kullanılmıştır.

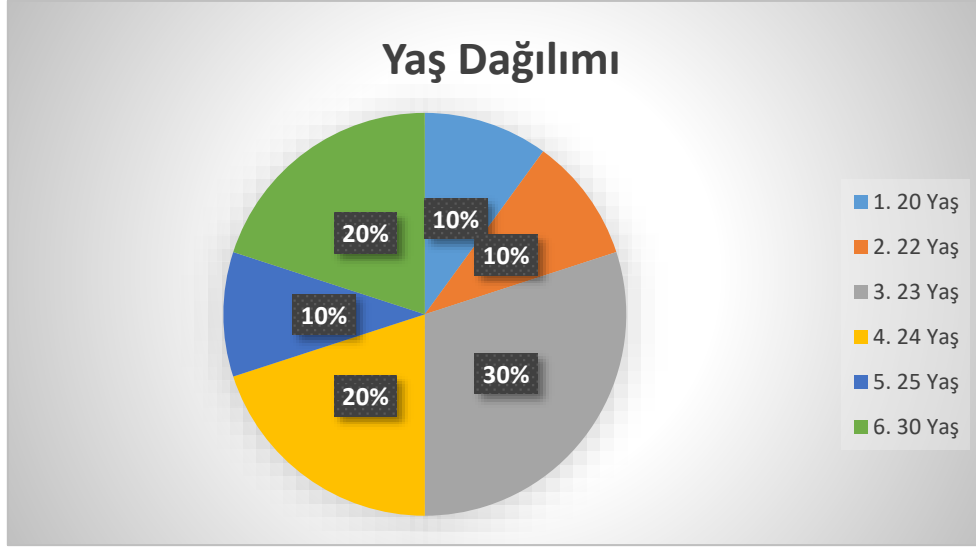
Çalışma kapsamında görüşmeye başlanmadan önce katılımcılara kimlik bilgilerinin gizli kalacağı ve araştırmada isimlerinin açık bir şekilde paylaşılmayacağı taahhüdü verilmiş ve görüşmeye katılanlardan izin alınıp ses kaydı yapılmıştır. Çalışma için yapılan görüşmeler bire bir şekilde uygun bir ortamda yüz yüze gerçekleştirilmiştir. Toplanan veriler analiz edilirken görüşme ses kayıtları çözümlenmiş ve elde edilen bulgular yorumlanırken bilimsel etik gereği görüşülen kişilerin isimlerine açık bir biçimde yer verilmeyerek, cinsiyetlerine göre kodlanması (K=Kadın, E=Erkek) tercih edilmiştir.

3.5. Araştırmanın Bulguları ve Yorumlanması

3.5.1. Katılımcıların Demografik Değişkenlerinin Nicel Analizi

Araştırma kapsamında görüşülen katılımcıların 3'ü kadın, 7'si erkektir. Yaş düzeyleri, 20 ile 30 arasında değişkenlik göstermektedir. 9'unun evinde sabit internet varken; 1'inin evinde sabit internet yoktur. 9'u bilgisayara sahipken, 1'i bilgisayara sahip değildir. Katılımcıların ebeveynleri dikkate alındığında annelerin; 3'ü ilköğretim, 2'si ortaokul, 2'si lise ve 1'i üniversite mezunu, 2'si okur-yazar değil, babaların ise; 2'si ortaokul, 4'ü lise ve 2'si üniversite mezunu, 2'si okur-yazar değildir. Anne-babaların dijital oyun oynama alışkanlığına bakıldığında eğitim seviyesi üniversite olanların oynadıkları dikkat çekmektedir.





3.5.2. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Konusundaki Görüşlerinin Nitel Analizi

Çalışmada katılımcılar için “bağımlılık” kavramının ne ifade ettiğinin tespit edilmesi amacıyla “Size göre bağımlılık nedir? Bağımlılığı nasıl tanımlarsınız.” sorusu sorulmuştur. Katılımcılar çoğunlukla bağımlılığı; “bırakılmak istenen ancak bırakılamayan bir alışkanlık ve herhangi bir isteğe karşı koyamama ve ihtiyaç yerini almak” olarak ifade etmişlerdir.

K-1: *Bağımlılık, insanın zevkine göre şekillenen doğru veya yanlış bir şeye körü körüne bağlı olmak.*

K2: *Bağımlılık zihni sürekli meşgul eden her şey olarak tanımlayabilirim.*

K-3: *Bağımlılık bence alışkanlıktır. Bir yerden sonra onu bırakmak zor geliyor. Alışkanlık yaptığımız şeyi düzene oturttuğumuz için onu yapmayı bıraktığımızda tüm düzenimiz alt üst oluyor. Bir nevi hayatımızda bir ihtiyaç halini alıyor.*

E-1: *Alıştığım bir şeyden kopmamak... aslında ondan vazgeçeceğini sanırsın ama vazgeçemezsin. En basitinden bir oyun, sigara, alkol her şeyi göze alırsın onun için.*

E-2: *İnsanın artık bırakmak isteyip bırakamadığı, ihtiyaç duyduğu... olumsuz bir şey.*

E-3: *Boş zamanını değerlendirmede, çıkış yolu olarak görüyorum.*

E-4: *İnsanın somut veya soyut herhangi bir şeye iradesini kontrol edemediği bağlanmasıdır. Bir mecburiyetmiş gibi bir alışkanlık.... hayatın vazgeçilmez bir unsuruymuş gibi o metaya bağlanmasıdır. Aslında bir temel ihtiyaç değildir ama onun yerini alacak kadar insanda alışkanlık yaratmasıdır. Ayrıca bağımlılık denilince ilk aklımıza madde bağımlılığı gelir ancak teknolojik bağımlılıkta çağımızda ortaya çıkmıştır.*

E-5: *Oyun oynama ihtiyacına, isteğine karşı koyamıyorsam ben bir bağımlıyım. Ya da kafamı dağıtmak, günün stresini atmak için oynuyorsam bağımlı değilim de oyun oynamayı seviyorumdur.*

E-6: *Bağımlılık bir süre boyunca hoşuna gidip üzerine düştüğün bir konu hakkında vazgeçilmez olması... temel ihtiyaçlardan öne çıkması olarak tanımlayabilirim.*

E-7: *Bağımlılık rutin yaptığımız bir işi eğer aksatacak ve sadece o işe yönelecek olursak ve eğer bu iş hayatımızın büyük bir bölümünü kaplarsa buna bağımlılık diyebilirim. Mesela okul dersleri aksatıp oyun oynamaya yönelirsem bu bağımlılık olur.*

Katılımcılara herhangi bir bağımlılık yapıcı alışkanlığının olup olmadığını ortaya koymak amacıyla “Bağımlılık yapıcı herhangi bir alışkanlığınız var mı? Varsa bunlar nelerdir, açıklayabilir misiniz?” diye sorusu yöneltilmiştir. Katılımcılardan K-1 ve E-7 herhangi bir bağımlılık yapıcı alışkanlığı olmadığını ifade ederken; K-2, E-1, E-3 ve E-4 sadece oyun oynama alışkanlıklarının; K-3 sigara, sosyal medya ve oyun oynama; E-2 sigara, alkol ve oyun oynama; E-5 sigara; E-6 oyun oynama ve sosyal medya kullanma da bağımlılık yapıcı alışkanlığının olduğunu ifade etmiştir. Elde edilen bu bulgu sonucunda katılımcıların genel itibariyle bağımlılık yapıcı bir alışkanlığa sahip olduğu görülmüştür.

K-1: *Herhangi bir bağımlılık yapıcı alışkanlığım yok.*

K-2: *Oyun oynamayı bağımlılık yapıcı bir alışkanlık olarak ifade edebilirim.*

K-3: *Sigara, sosyal medya ve oyun bağımlılık yapıcı alışkanlığım olduğunu söyleyebilirim.*

E-1: *Dijital oyuna bağımlılığım olduğunu söyleyebilirim.*

E-2: *Sigara, alkol, oyun oynama olarak ifade edebilirim.*

E-3: *Oyun oynama bağımlılığım var.*

E-4: *Bilgisayar oyunlarını oynarım ve bu konuda kendimi bağımlı olarak ifade edebilirim.*

E-5: *Sigara var.*

E-6: *Oyun, sosyal medyayı söyleyebilirim.*

E-7: *Herhangi bir bağımlılığım yoktur.*

Dijital oyun oynadığını ifade eden katılımcıların covid-19 pandemisi öncesi dijital oyun oynarken yoğun olarak tercih ettikleri aracı belirleyebilmek ve covid-19 pandemi sürecinde dijital oyun oynarken kullandıkları aracı değiştirip değiştirmediğini, değiştirdiyse nedenini tespit edebilmek amacıyla “Pandemi öncesinde dijital oyun/ları oynamak için en yoğun kullandığınız araç hangisiydi? Pandemi sürecinde araç tercihiniz değişti mi? Değiştiyse nedenini açıklayabilir misiniz?” sorusu sorulmuştur. Araştırmada elde edilen veriler sonucunda genel itibariyle katılımcıların covid-19 pandemi öncesinde telefon kullananların covid-19 pandemi süreciyle erişim kolaylığı nedeniyle bilgisayar ve konsol kullandıkları ortaya çıkmıştır.

K-1: *Pandemi öncesinde dijital oyunları oynamak için telefonu kullanıyordum. Pandemi sürecinde ise bilgisayar kullanmaya başladım. Pandemiye bilgisayar erişimim evde olduğundan mümkündü, bilgisayardan oynamak daha zevkli olduğundan bilgisayarı daha çok tercih ediyorum.*

K-2: *Pandemi öncesinde daha çok telefon kullanıyordum, tabi bilgisayar da kullanıyordum ama daha az. Pandemi sürecinde daha çok bilgisayar kullanmaya başladım. Çünkü erişimi daha kolaydı, istediğim zaman oyuna girip oynayabiliyorum.*

K-3: *Pandemi öncesinde telefonda oyun oynuyordum. Pandemi sürecinde ise oyun oynamada bilgisayar kullanmaya başladım. Bu değişimin nedenini bilgisayarda oyun oynadığım arkadaşlarla daha rahat iletişim kurmama olanak sağladığı ve daha iyi şekilde oyun oynamamı sağladığı için tercih ediyordum. Tabi evde kaldığımız ve bilgisayara erişim kolaylaştığı için de tercihim değişti diyebilirim.*

E-1: *Önce bilgisayar, sonra tablet sonra ise telefonu kullanıyordum. Hangisi bozulursa diğerine geçiş yaparım. Tercihim değişmedi oynadığım oyunları en iyi bilgisayarda yönetebiliyorum. Ama dışarda olduğum zaman da telefonla mobil oyun olarak oynuyorum.*

E-2: *Pandemi öncesinde oyun konsulum vardı en çok onu kullanıyordum, tabi bilgisayar ve telefon da kullanıyordum. Pandemiyle birlikte konsulu sattım ve daha çok bilgisayar kullanmaya başladım.*

E-3: *Pandemi öncesinde bilgisayar kullanıyordum. Pandemi sürecinde konsol kullanmaya başladım. Pandemi sürecinde evde geçirilen süre arttığından ve bu süreyi oyun oynamayla geçirdiğim için konsol aldım. Çünkü bilgisayara göre oyun oynama da daha kaliteli, o yüzden konsol aldım.*

E-4: *Pandemi öncesinde bilgisayar ve konsol kullanırdım. Pandemi sürecinde de aynı şekilde bilgisayar ve konsol kullanmaya devam ettim.*

E-5: *Pandemi öncesi bilgisayar ve telefon kullanarak oyun oynuyordum. Pandemi sürecinde ise daha ağırlıklı olarak bilgisayar kullandım. Bilgisayarı bu süreçte yoğun olarak kullanmamın en önemli sebebi pandemide sürekli evdeydik bu yüzden de erişimi kolaydı ve pil ömrü açısından daha avantajlıydı.*

E-6: *Pandemi öncesi telefon, tablet kullanıyordum. Pandemi sürecinde de aynı araçları kullanmaya devam ettim ama tablet biraz daha ön plana çıktı. Çünkü pandemi de kısıtlamalar nedeniyle evdeydik ve tablete erişimim daha kolaydı, bu yüzden daha çok kullanıyordum.*

E-7: *Pandemi öncesinde bilgisayar, telefon ve tablet kullanıyordum. Bu araçları kullanma yoğunluğum erişim kolaylığına ve oynadığım oyuna bağlı olarak değişim gösterebiliyordu. Ancak genellikle telefonu daha yoğun kullanıyordum ama erişebilecek durumdaysam yani evdeysen bilgisayar daha yoğun tercihimdi. Pandemi sürecinde kısıtlamalar nedeniyle evde olduğumuz ve dışarı çıkamadığımız için en yoğun kullandığım araç bilgisayardı. Çünkü daha kullanışlı ve zevkli olabiliyor bilgisayarda oyun oynamak.*

Dijital oyun oynayan bireylerin covid-19 pandemi öncesinde ve covid-19 pandemi sürecinde oyun oynarken hangi dijital oyunları tercih ettiklerini ve nedenini anlamak amacıyla katılımcılara “Pandemi öncesi en çok hangi dijital oyun/ları, neden ve niçin tercih ediyordunuz? Pandemi sürecinde dijital oyun/lar tercihiniz değişti mi? Değiştiyse nedenleri nelerdir?” sorusu sorulmuştur. Elde edilen veriler sonucunda katılımcılardan K-1, K-2, E-1 ve E-4’ün pandemi öncesindeki oyun tercihlerinin kategorik olarak değişmediği, K-3, E-2, E3, E-5, E-6 ve E-7’nin ise oyun tercihlerinin kategorik olarak değiştiği ortaya çıkmıştır. Bu pandemi sürecindeki değişimin sebeplerine bakıldığında ise E-2, E-3 ve E-7’nin pandemi süreciyle evde artan zamanlarından dolayı oynama süresi daha fazla olan savaş ve strateji oyunlarına yöneldikleri, K-3’ün sters atabilmek için savaş ve strateji oyunlarına yöneldiği, E-5’in gerçek hayatta yapamadığını sanal ortamda yapma olanağı tanıyan rol yapma oyunlarına yöneldiği ve E-6’nın ise pandemi öncesinde erişim sağlayabildiği konsolün evde bulunmaması nedeniyle spor oyunlarından savaş oyunlarına yöneldiği görülmüştür. Dolayısıyla pandemi sürecinde evde geçirilen sürenin artmasıyla katılımcıların savaş ve strateji oyunlarına yönelmelerine neden olduğu belirtilebilir.

K-1: *Pandemi öncesi macera, bulmaca oyunlarını (kelime oyunu ve avort bulmaca oyunu) çok oynadım ve pandemi sürecinde de bu oyun anlayışım değişmedi...Çünkü boş zamanımı (boş şeylerle de olsa) değerlendirirken en azından beni geliştirecek oyunları oynayarak geçirmeyi düşündüm.*

K-2: *Pandemi öncesi savaş ve strateji oyunları oynardım. Pandemi sürecinde de aynı şekilde savaş ve strateji oyunları oynamaya devam ettim. Oyun tercihim değişmedi sadece süre olarak değişim yaşadım. Savaş ve strateji oyunları daha zevk veriyor, daha yaşıma uygun olduğu için oynuyorum.*

K-3: *Pandemi öncesinde daha çok bulmaca ve zeka, macera oyunlarını tercih ediyordum. Pandemi sürecinde ise önceki oyunları bırakarak savaş ve strateji oyunlarına (Zula oyununa) yöneldim. Çünkü evde kaldığım süreçte biriken enerjimi ve stresimi atmak istiyordum. O yüzden bu oyunlara yöneldim.*

E-1: *Strateji oyunu oynardım. Pandemi sürecinde de aynı şekilde strateji oyunu oynamaya devam ettim. Çünkü bu oynadığım oyunlar takım oyunu ve stratejik olarak kendinizi geliştirmeniz gerekir. Ayrıca bu oyunlarda ne kadar level atlarsanız o kadar para kazanıyorsunuz.*

E-2: *Pandemi öncesinde hemen hemen her tür kategoride oyun oynuyordum, yeni çıkan oyunları araştırıp indiriyordum ve oynuyordum. Pandemi sürecinde bu daha çok rol yapma (RPG) savaş ve strateji oyunlarına döndü. Bu oyunlar genel olarak diğer oyunlara göre daha uzun süreli oynamaya müsait, sonu olmayan oyunlar. Bu oyunları tercihimde her karakterin kendine has özellikleri ve kendine has bir stratejisinin olmasından kaynaklanır. Ayrıca RPG oyunları santrancık gibi stratejik düşünmenin yanında birçok şey istiyor.*

E-3: *Pandemi öncesi savaş oyunlarını oynuyordum. Pandemi süreciyle birlikte macera oyunlarına yöneldim. Çünkü o oyunlarda level atlama ve yükselme durumu vardı. Bu da daha çok uzun süreyle oynamama olanak tanıyordu. Bu yüzden bu oyunları daha çok tercih etmeye başladım.*

E-4: *Pandemi öncesi aksiyon ve savaş oyunlarını (GTA, Counter, FİFA) oynardım. Pandemi sürecinde de oyun tercihim değişmedi ama farklı oyun arayışında oldum. Kategori olarak tercihim değişmese de 2000'li yıllarda ki eski oyunlara geri dönüp tekrar oynadığım oldu. Çünkü zaman çok fazlaydı ve gerçekleştirebileceğiniz faaliyet ya da aktivite çok azdı. Bu yüzden pandemiyle birlikte oyun tercihim değişmese de oyun sayısında değişim oldu diyebilirim. Stres atmak ve arkadaşlarımla zaman geçirmek ve ortak bir zeminde bulunabilmek için bu oyunları oynuyorum. Özellikle pandemiyle birlikte gelen kısıtlamalardan dolayı bu zemini daha çok arıyor insan.*

E-5: *Pandemi öncesinde savaş ve strateji oyunları oynuyordum. Pandemi sürecinde ise rol yapma oyunlarına yöneldim. Bu oyunlar da bir karakter oluşturuyorsunuz ve kendinizi onun yerine koyup (sanal bir gerçeklik gibi düşünebiliriz) sanki o ortamdaymışsınız gibi oynayabiliyorsunuz. Bir nevi yaşamak istediğiniz, hayal ettiğiniz hayatı o ortama taşımaya veya yaşamaya çalışıyorsunuz.*

E-6: *Pandemi öncesinde spor ve savaş oyunlarını oynuyordum. Pandemi sürecinde spor oyunlarına ilğim azaldı. Çünkü spor oyunları konsol ile oynamak daha zevkliydi ancak evde konsolum olmadığından bu oyunlara ilğim azaldı. Savaş oyunlarını tablet veya telefonda oynayabildiğim için bu oyuna olan ilğim daha da arttı.*

E-7: *Pandemi, öncesinde aksiyon oyunlarını toplamda 11 farklı oyun oynuyordum. Pandemi sürecinde ise kısıtlamalar nedeniyle evde tüm günü geçirdiğimiz için oyuna ayırdığım süre de paralel arttı ve oyun sayım 100'ü buldu. Bu değişim sadece sayısal olmadı oyun kategorisinde de gerçekleşti. Mesela savaş ve strateji oyunları daha fazla süre gerektirdiği ve zamanım buna uygun olduğu için bu oyunlara ve simülasyon oyunlarına yöneldim. Yani bu süreçte oyuna ayırdığım süre artınca aynı oyunları oynamak sıkıcı geldiği için farklı arayışlarda oldum.*

Dijital oyun oynayan bireylerin pandemi öncesinde ve sürecinde oyun oynarken geçirdikleri süreyi ortaya koymak ve anlamak için katılımcılara “Pandemi öncesinde dijital oyun/larla ne kadar zaman geçiriyordunuz? Pandemi sürecinde dijital oyun/larla ne kadar zaman geçirdiniz-geçiriyorsunuz? Nedenini açıklayabilir misiniz?” sorusu sorulmuştur. Elde edilen veriler sonucunda pandemi öncesinde katılımcılardan K-1, K-2, K3, E-2, E-3 ve E-6'nın 1-5 saat aralığında; E-1, E-4, E-5 ve E-7'nin 6-10 saat aralığında değişen süreyle dijital oyun oynadıkları görülmüştür. Pandemi sürecinde ise tüm katılımcıların oyun oynama sürelerinin en az iki katına çıktığı tespit edilmiştir. Katılımcılar bunun sebebini ise genel olarak pandemi süreciyle birlikte gelen kısıtlamalar nedeniyle evde olmaya, okulların kapatılıp eğitimin uzaktan gerçekleşmesine, arkadaş ve aktivite ortamından mahrum kalınmasına bağlamışlardır.

K-1: Pandemi öncesinde günde iki üç defa olarak... süre olarak ortalama 1-2 saat oynuyordum. Pandemi sürecinde ise 3-4 saat oynuyordum.... Pandemi öncesi okul olduğundan, arkadaşlarla buluşup zaman geçirdiğimden dolayı fazla vakit ayıramıyordum. Ancak pandemi sürecinde evde olduğumuz için daha fazla boş vaktim vardı, evde de bu vakti değerlendirecek fazla bir şey bulamayınca boş vaktimi de oyun oynayarak doldurdum.

K-2: Pandemi öncesi ortalama 2-3 saat oynuyordum. Pandemi sürecinde daha uzun oynadığımı ifade edebilirim. Bu genellikle 5 saati buluyordu. Pandemi sürecinde bunun artmasının sebebini okul ortamının olmaması, dışarda herhangi bir aktivite yapamadığımız için bir uğraş olarak kendimize oyun oynadık... boş zamanı değerlendirmek maksatlı diyebilirim.

K-3: Pandemi öncesinde sosyal hayatın varlığı ve okuldaki derslerden dolayı çok fazla oyuna vakit ayıramıyordum ve bu yüzden ihtiyaç duymuyordum. Günlük ortalama 1 saat oynuyordum. Pandemi sürecinde ise kısıtlamalar nedeniyle evde kaldığım için nerdeyse tüm zamanımı oyuna ayırdığımı ifade edebilirim. Günde ortalama 18 saat oyun oynuyorum.

E-1: Pandemi öncesinde dijital oyunlarla 10 saat zaman geçiriyordum. Pandemi sürecinde bu 20 saati buldu. Çünkü e spora oyuncu yetiştiriyorum. Kendimi geliştirdim ve bu alanda para kazanmak için oyuncu yetiştiriyorum. Ayrıca pandemi sürecinde kısıtlamalar nedeniyle hobi olarak yaptığım balık tutmayı gerçekleştiriyordum, bunu yapamadığım için oyun oynuyorum.

E-2: Pandemi öncesinde günde 4 saat oynuyordum. Pandemi sürecinde bazen 24 saati bile bulan oyun oynadığımı biliyorum. Şöyle kendimi ayarlıyordum; bugün daha az uyumalıyım yarın daha çok oyun oynamalıyım. Kendimi böyle bir düzene koymuştum. Çünkü pandemi bunu çok destekliyor. Yani evdesin ailenle belirli aktivitelerde bulunmak istemiyorsun, çünkü aileyle çoğu insanın kafası uymuyor. Daha çok arkadaşlarımla zaman geçirmek istediğim için ailemle vakit geçiremiyorum. İnsanın yapmak istediği ama kısıtlamalar nedeniyle dışarı çıkıp yapamadığı için daha çok oyun oynuyorsun. Oyun oynamak daha cazip geliyor, mesela kitap okumaya nazaran.... Depresyon, anksiyete, yalnızlık pandemi bunları hep bir araya getiriyor ve bunları atmanın bir yolu olarak oynuyorum.

E-3: Pandemi öncesinde günlük ortalama 4 saat oyun oynuyordum. Pandemi sürecinde ise 7-8 saat oyun oynuyorum. Pandemi sürecinde oyun oynama sürem artmasında kısıtlamalar nedeniyle dışarı çıkamam ve günlük hayattaki aktivitelerimi gerçekleştirilemem etkili oldu.

E-4: Pandemi öncesi günlük ortalama 6 saat oynuyordum. Pandemi sürecinde bu süre daha da arttı, ortalama 10 saati buldu. Pandemiyle birlikte sokağa çıkma yasaklarının olması, kısıtlamaların uygulanması, okulların yüz yüze eğitimden uzaktan eğitime geçmesi gibi durumlar evde boş zamanımızı arttırdı. Bu yüzden bizde ortaya çıkan bu ekstra zamanı oyun oynayarak değerlendirdik diyebilirim.

E-5: *Pandemi öncesinde hafta da 7-8 saat oyun oynarken; pandemi sürecinde bu günlük ortalama bir saat haline geldi. Bir yerden sonra bu süreçte sosyal yaşam olmadığı için arkadaşlarımla konuşarak oyun oynamak bir sosyal aktivite gibiydi. Benim için oyun oynamak bu süreçte arkadaşlarımla bu ortamda buluşmak ve etkileşim kurmaktı.*

E-6: *Pandemi öncesinde günlük ortalama 2-3 saat oynuyordum. Pandemi sürecinde ise 7-8 saat oynamaya başladım. Bu süre değişimini pandemi öncesinde arkadaş ortamına girebiliyordum, okula gelebiliyordum ancak pandemiyle birlikte bu şartlar değişti ve arkadaş ortamına giremedik, okullar kapandı uzaktan eğitimle derslere devam ettik...tefondan derse girince tableten oyun oynayabiliyordum. Bu da oyuna daha fazla zaman ayırmama neden oldu diyebilirim. Ayrıca pandemiyle sosyal aktivitelere katılamamızın da etkisi oldu. Dijital ortamları gerçek hayattan daha eğlenceli buluyorum.*

E-7: *Pandemi öncesi ortalama 5-6 saat oyun oynuyordum. Pandemi sürecinde ise bu süre 10 saati buldu... özellikle karantina dönemlerinde odadan çıkamadığım için bu süre daha da artıyordu.*

Dijital oyun oynayan bireylerin pandemi öncesinde ve sürecinde kendini dijital oyun bağımlısı olarak görüp görmediğini anlamak amacıyla katılımcılara “Pandemi öncesinde kendinizi dijital oyun/ların bağımlısı olarak görüyor muydunuz? Pandemi sürecinde kendinizi dijital oyun/ların bağımlısı olarak görme anlayışınızda bir değişim oldu mu? Olduysa nedenini açıklayabilir misiniz?” sorusu sorulmuştur. Elde edilen veriler sonucunda pandemi öncesinde katılımcılardan; E-1, E-3, E-4 ve E-6’nın kendilerini oyun bağımlısı olarak gördüğü, K-1, K-2, K-3, E-2, E-5 ve E-7’nin ise kendilerini dijital oyun bağımlısı olarak görmediği ortaya çıkmıştır. Pandemi süreciyle birlikte daha öncesinde kendisini bağımlı görmeyenlerin (K-1, K-2, K-3, E-2, E-5 ve E-7) kendisini dijital oyunlara bağımlı olarak görmeye (K-1, K-2, K-3, E-2 ve E-7) başladığı görülmektedir. Sadece E-5’in anlayışında değişiklik olmadığı, yani E-5 pandemi öncesinde de kendisini dijital oyun bağımlısı olarak görmediğini pandemi süreciyle de bu anlayışının değişmediğini ifade etmiştir.

K-1: *Pandemi öncesinde kendimi oyun bağımlısı olarak görmüyordum. Ancak pandemi sürecinde bu anlayışında değişiklik oldu. Çünkü boş vaktim arttığından ve kısıtlamalar nedeniyle evde olduğum ve evde yapacağım işler kısıtlı olduğu için dijital oyun oynamaya yöneldim ve zamanımı oyun oynayarak geçirdim ve bu süre oldukça arttı, o nedenle bu süreçte kendimi oyun bağımlısı olarak görüyorum.*

K-2: *Pandemi öncesi kendimi dijital oyun bağımlısı görmüyordum. Ancak pandemi sürecinde de rüyalarım girmeye başladığı için kendimi dijital oyun bağımlısı olarak görmeye başladım. Bu durumdan kurtulmak için oyun oynama süremi azaltmaya başladım.*

K-3: *Pandemi öncesinde kendimi oyun bağımlısı olarak görmüyordum. Ancak pandeminin getirdiği şartlar nedeniyle bu anlayışım değişti diyebilirim. Çünkü pandeminin getirdiği kısıtlamalar nedeniyle evde kaldığımız ve dışarı çıkamadığımız için boş zamanımı oyun oynamaya verdim. Hatta eğitimin online gerçekleşmesinden dolayı günümün büyük bir kısmını oyuna ayırdığım ve sürekli oyun oynama isteğim olduğu ve rüyalarım girmeye başladığı için kendimi oyun bağımlısı olarak görüyorum.*

E-1: *Tabi, 14 yaşımdan beri oyun oynuyorum. Pandemi sürecinde de oynamaya devam ettim ama süresi daha fazla artmış oldu. Bu da bağımlılık anlayışımı değiştirmede fakat, bağımlılık seviyemin arttırdığını düşünüyorum. Çünkü evdeydik, kısıtlamalar nedeniyle bu da daha fazla zaman ayırmama neden oluyordu.*

E-2: *Pandemi öncesinde kendimi oyun bağımlısı olarak görmüyordum. Evet oyun oynuyordum ama benim için bir hobiydi. Pandemi süreciyle bu anlayışım değişti, yani kendimi oyun bağımlısı olarak görmeye başladım, tamamen ekrana bağımlı hale geldim. Oyun oynama adeta bir ihtiyaç haline geldi.*

E-3: *Pandemi öncesinde ve sürecinde de kendimi bağımlı olarak görüyordum. Ancak pandemi süresiyle bu bağımlılığımın daha da arttı diyebilirim. Bu pandeminin getirdiği kısıtlamalar koşullarından dolayı oldu diyebilirim.*

E-4: *Pandemi öncesinde de kendimi bağımlı olarak görüyordum. Normalde insan yaşı ilerledikçe oyun oynama süresi azalması gerekirken bende daha da arttı. Bu durum pandeminin getirdiği koşullarla daha da katlanarak arttı. Bu da bağımlılık seviyemi arttırdığını düşünüyorum.*

E-5: *Pandemi öncesi kendimi dijital oyun bağımlısı olarak görmüyordum. Pandemi sürecinde de kendimi oyun bağımlısı olarak görmüyorum. Çünkü oyun oynamamak beni etkilemiyor... çok fazla zaman geçirsem de bağımlılık olarak görmüyorum. Bu sürenin artması bağımlılıktan değil evde kalma zorunluluğundan sosyal aktivitelere katılamamaktan dolayı olduğunu düşünüyorum.*

E-6: *Pandemi öncesi ve sürecinde de kendimi oyun bağımlısı olarak görüyorum. Ancak bu bağımlılık seviyem pandemi sürecinde daha da had safhaya ulaştı. Çünkü ortam itibarıyla ve pandeminin getirdiği şartlar nedeniyle bu daha da arttı.*

E-7: *Pandemi öncesinde oyun bağımlılığım yoktu. Pandemi sürecinde bu anlayışım değişti. Çünkü oyun oynamaya ayırdığım süre oldukça arttı. Hatta bazen kendimi öyle bir oyuna kaptırıyorum ki geceleyin başlayıp sabahı bulduğum ya da sabah başlayıp akşama kadar oynadığım ve bunun farkına varmadığım zaman dilimi oldukça oluyor. Öyle ki temel ihtiyaç olan yemek yemeyi aksattığım ya da tuvalet ihtiyacını farklı bir şekilde giderdiğim oluyordu.*

Sonuç

Covid-19 pandemi sürecinin üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığındaki rolünün ortaya konulmasının amaçlandığı bu araştırmaya 3'ü kadın, 7'si erkek olmak üzere 10 katılımcı katılmıştır. Araştırmanın ilk bulgularında yer alan "bağımlılık" kavramına katılımcıların genel itibarıyla "bırakılmak istenen ancak bırakılamayan bir alışkanlık, herhangi bir isteğe karşı koyamama ve ihtiyaç yerini almak" anlamı yüklediği tespit edilmiştir.

Araştırmanın ikinci bulgusu olan "herhangi bir bağımlılık yapıcı alışkanlığının olup olmadığı"na bakıldığında iki katılımcı haricindeki tüm katılımcıların oyun oynama, sigara, sosyal medya, alkol alışkanlıklarının olduğu görülmüştür. Herhangi bir bağımlılık yapıcı alışkanlığı olmadığını ifade eden katılımcılardan birini kadın diğerini ise erkek katılımcı oluşturmaktadır. Her ne kadar bağımlılık yapıcı bir alışkanlıklarının olmadığını belirtse de bu katılımcıların diğer sorulara verdikleri yanıtlarla dijital oyun bağımlılıkları olduğu görülebilmektedir. Görüşme sonucunda elde edilen bulgulardan katılımcıların dijital oyun oynamak için yoğun kullandıkları aracın pandemi öncesinde telefon; pandemi sürecinde ise erişim kolaylığından dolayı bilgisayar olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmada katılımcıların çoğunluğunun pandemi süreciyle oyun tercihinin değiştiği saptanmıştır. Katılımcılar bu değişimin sebeplerini genel olarak oynama süresinin daha fazla olmasına bağlamışlardır. Katılımcıların genel olarak pandemi süreciyle birlikte savaş ve strateji ve rol yapma oyunlarına yöneldikleri görülmüştür. Araştırmada dijital oyun oynayan bireylerin pandemi öncesi ve sürecinde oyun oynarken geçirdikleri süreyi ortaya koymak ve anlamak için yöneltilen soruya verdikleri cevaplarla elde edilen bulgulara bakıldığında pandemi öncesinde katılımcılardan 6'sının 1-5 saat aralığında; 4'ünün 6-10 saat aralığında değişen süreyle dijital oyun oynadıkları görülmüştür. Pandemi sürecinde ise tüm katılımcıların kısıtlamalar

nedeniyle evde olmaya, okulların kapatılıp eğitimin uzaktan gerçekleşmesine, arkadaş ve aktivite ortamından mahrum kalınmasına bağlı olarak dijital oyun oynama sürelerinin en az iki katına çıktığı tespit edilmiştir. Dijital oyun oynayan bireylerin pandemi öncesinde ve sürecinde kendini dijital oyun bağımlısı olarak görüp görmediğini anlamak amacıyla katılımcılara yöneltilen soru ışığında elde edilen veriler sonucunda pandemi öncesinde katılımcılardan; 4'ünün kendilerini oyun bağımlısı olarak gördüğü, 6'sının kendilerini dijital oyun bağımlısı olarak görmediği tespit edilmiştir. Pandemi süreciyle birlikte kendisini dijital oyun bağımlısı olarak görmeyenlerin (biri hariç) kendisini dijital oyunlara bağımlı olarak görmeye başladığı tespit edilmiştir.

Sonuç olarak; covid-19 pandemisi sürecinde katılımcıların dijital oyun oynarken en çok tercih ettikleri aracın bilgisayar olduğu görülmektedir. Katılımcılar genel olarak bu tercihin nedenini bilgisayarda dijital oyun oynamanın daha zevkli olmasına, pil sorunun olmamasına bağlamışlardır. Ayrıca elde edilen bulgular ışığında pandemi sürecinde dijital oyun oynama süresinin, savaş ve strateji oyunlarının tercih oranını arttırdığı belirlenmiştir. Yani savaş ve strateji oyunlarının oynama süresinin diğer oyunlara nazaran daha fazla olması bu süreçte daha çok tercih edilmesini sağlamıştır. Bu bağlamda yapılan bu çalışmayla pandemi sürecinin katılımcıların dijital oyun oynama sürelerini arttırdığı ve dijital oyun bağımlılığında önemli bir rol oynadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Son yıllarda yapılan çalışmalarda üniversite öğrencilerinde teknoloji bağımlılığı gelişme oranları yüksek olduğu görülmektedir. Bundan sonra yapılacak çalışmalar için daha geniş bir örnekleme ulaşmak amacıyla nicel yöntemle çalışmaların yapılması önerilebilir.

Kaynakça

- Aksel, N. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öz Denetim ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ordu: Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aktaş, B. & Bostancı, N. (2021). Covid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22 (2), 129-138.
- Andrews, J. L., Lucy F. & Sarah-Jayne B. (2020). Peer Influence in Adolescence: Public-Health Implications for COVID-19. *Trends in Cognitive Sciences*, 24 (8), 585-587.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital Oyun Oynayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6 (31), 1-18.
- Aziz, A. (2015). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Bayraktar, R. (2022). Searching for the Meaning of the Audience: From the Dilemma of Passive Audience, Active Audience to the User, to the Prosumer. *Current Perspectives in Social Sciences*, 26 (3), 335-341.
- Chen, P., Mao, L, Nassis, G. P., Harmer, P., Ainsworth, B. E. & Li, F. (2020). Coronavirus Disease (COVID-19): The Need to Maintain Regular Physical Activity While Taking Precautions. *Journal of Sport and Health Science*, 9 (2): 103-104.
- Chou, C. & Tsai M. J. (2007) Gender Differences in Taiwan High School Students' Computer Game Playing. *Comput Human Behav*, 23, 812-824.
- Çakır, Ö., Ayas, T. & Horzum, M. B. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 44 (2), 95-117.
- Fox, D. & Verhovek, R. (2002). Micro Java Game Development. <https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=tCvX60J8OAC&oi=fnd&pg=PA1&d>

- q=Fox,+D.,+%26+Verhovsek,+R.+(2002).+Micro+Java+game+development.+Micro.+&ots=iyPROKYpUM&sig=ntbJoBhBo1J_T8qkIiuEGyMQZdU&redir_esc=y#v=onepage&q=1981&f=false (Erişim Tarihi: 25.11.2021)
- Gentile, D. A. (2009) Pathological Video Game Use Among Youth 8 to 18: A National Study. *Psychol Sci*, 20, 594-602.
- Golberstein, E., Hefei W. & Benjamin F. M. (2020). Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) and Mental Health for Children and Adolescents. *JAMA pediatrics*, 174 (9), 819-820.
- Gökçearslan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K. & Holmstrom, A. (2010) Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups. *Simul Gaming*, 41, 238-259.
- Griffiths, M. (1995). "Technological addictions". *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.
- Gugliandolo, M. C., Costa, S., Kuss, D. J., Cuzzocrea, F. & Verrastro, V. (2020). Technological Addiction in Adolescents: the İnterplay Between Parenting and Psychological Basic Needs. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18 (5), 1389-1402.
- Harris, J. (2001). *The effects of computer games on young children: A review of the research*. London: Research, Development and Statistics Directorate, Communications Development Unit, Home Office.
- Hazar, Z. & Hazar, E. (2019). "Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Uyarlama Çalışması)". *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4 (2), 308-322.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36 (159), 56-68.
- Irmak, A. Y. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27 (2), 128-137.
- Irmak, A. Y. & Erdoğan S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği ve Güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16, 10-18.
- Jiménez-Pavón, D., Carbonell-Baeza, A. & Lavie, C. J. (2020). Physical Exercise as Therapy to Fight Against the Mental and Physical Consequences of COVID-19 Quarantine: Special Focus in Older People. *Progress in Cardiovascular Diseases*, 63 (3), 386-388.
- Kırık, A. M. & Özkoçak, V. (2020). Yeni Dünya Düzeni Bağlamında Sosyal Medya ve Yeni Koronavirüs (Covid-19) Pandemisi. *SOBİDER - The Journal of Social Sciences*, 7 (45), 133-154.
- King, D. L., Delfabbro, P. H. & Griffiths, M. D. (2013). Video Game Addiction, in P. Miller (Ed.), *Principles of Addiction -Comprehensive Addictive Behaviors and Disorders-* (819-825). Amsterdam: Elsevier Science.
- Kiraly, O., Naggyörgy, K., Griffiths, M. D. & Demetrovics, Z. (2014). Problematic Online Gaming. *Behavioral Addictions*. Academic Press, 61-97. http://real.mtak.hu/16987/1/Kiraly_etal_2014_Online_Gaming_Addiction_Chapter.pdf (Erişim Tarihi: 10.10.2021).
- Küçükvardar, M. & Türel, E. (2022). Covid-19 Pandemisinde Dijital Oyun Oynama Düzeyi Üzerine Bir Araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (47), 47-58.
- Lemmens, J. S., Valkenburg P. M. & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95.
- Lieberman, D. A., Fisk, M. C. & Biely, E. (2009). Digital Games for Young Children Ages Three to Six: From Research to Design. *Computers in the Schools*, 26 (3), 299-313.

- Martinez-Garza, M. M., Clark, D. B., Killingsworth, S. S. & Adams, D. M. (2016). Beyond Fun: Pintrich, Motivation to Learn, and Games for Learning, in D. Russel & J. Laffey (Eds.), *Handbook of Research on Gaming Trends in P-12 Education* (pp. 1-32). Hershey, PA: IGI Global Publishing.
- Mısırlı, G. (2018). *Oyunun Toplumsal ve Kültürel İşlevini Yitirishi: Gelenekselden Dijitale Oyun Kavramının Yapısal Dönüşümü*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Mısırlı, G. & Ergün, Z. (2020). Olağanüstü Dönemlerde Habercilik ve Gazetecilik Etiği: İnternet Haber Sitelerinde Koronavirüs Haberlerinin Sunumu, A. Aliyeva (Ed.) *Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi Tam Metin Kitabı* içinde (s. 70-83). Girne: Akdeniz 3. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi.
- Öztekin, A.; Kavan, N.; Dündar, M. & Meriç, İ. (2021). Üniversite Öğrencilerinin Koronavirüs Salgını Sürecindeki Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Asya Studies-Academic Social Studies / Akademik Sosyal Araştırmalar*, 5 (18), 109-119.
- Sağlık Bakanlığı, <https://covid19.saglik.gov.tr/TR-66494/pandemi.html> (Erişim Tarihi: 09.10.2021).
- Sezen, T. İ. & Sezen, D. (2011). *Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Singhal, T. (2020). A Review of Coronavirus Disease-2019 (COVID-19). *The Indian Journal of Pediatrics*, 87 (4), 281-286.
- Söylemez, A. (2021). *Bilişsel Davranışçı Oyun Terapisi Temelli Psiko-Eğitim Programının Çocuklarda Şiddet İçerikli Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Düzeylerine Etkisi*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Terlemez, C. (2019). *Dijital Oyun Bağımlılığı ile Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 09.10.2021)
- Uysal A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Tasarımı*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction—a Comparison Between Game Users and non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36 (5), 268-276.
- Yee, N. (2006) Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychol Behav*, 9, 772-775.
- Yenğin, D. (2010). *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı- Yeni Şiddet*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Katkı Oranı Beyanı

Bu makaleye yazarlar eşit oranda katkı sağlamışlardır.

Çatışma beyanı

Makalenin yazarları, bu çalışma ile ilgili taraf olabilecek herhangi bir kişi ya da kuruluş ile finansal ilişkileri bulunmadığını dolayısıyla herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan ederler.

Destek ve teşekkür

Çalışmada görüşlerini bizlerle paylaşan akademisyenlere teşekkür ederiz.