



Sakarya'daki Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin İncelenmesi

Hasan Hüseyin TAYLAN¹, Murat TOPAL², Tuncay AYAS³

Öz: Bu çalışmada Sakarya ilindeki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışma tarama modelinde yürütülmüş olup veri toplama aracı olarak demografik bilgileri, genel medya kullanım eğilimleri ve dijital oyun oynama eğilimlerini ölçen, araştırmacılar tarafından geliştirilen bir anket formu kullanılmıştır. Çalışmanın örneklemini Sakarya il merkezindeki düşük, orta ve yüksek sosyo-ekonomik düzey profiline sahip üç liseden 302 lise öğrencisi oluşturmuştur. Analiz sonuçlarına göre, öğrencilerin günlük dijital medya ve araçları kullanım oranları çoktan aza doğru şöyledir; cep telefonu (170 dk.), İnternet kullanma (162 dk.), sosyal medya kullanma (131 dk.), dijital oyun oynama (90 dk.), televizyon izleme (80 dk.). Öğrencilerin %54.4'ünün çevrimiçi ve %40.4'ünün çevrimdışı dijital oyun oynadığı, çoğunlukla cep telefonundan (%59.6) ve masaüstü bilgisayarlardan (%37.5) oyun oynadıkları görülmüştür. Öğrencilerin en çok tercih ettikleri dijital oyun türlerinin şiddet içerikli oyunlar olduğu görülmektedir. Buna ilave olarak şiddet ve saldırganlık içeren dijital türleri tercih edenlerin oranı %44.7; savaş ve terör içerikli türleri tercih edenlerin oranı ise %31,5'tir. Bununla birlikte erkeklerin kızlara oranla hem dijital oyun oynama hem de şiddet içerikli dijital oyun oynama oranları daha yüksektir. Ayrıca akademik başarının artması ile birlikte dijital oyun oynama sürelerinde de azalma olduğu görülmektedir. Anne ya da babadan birinin vefat ettiği ailelerde bilgisayar oyunu oynamanın diğer aile türlerine göre daha

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Sakarya Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, htaylan@sakarya.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-3968-7546>

² Arş. Gör., Sakarya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, mtopal@sakarya.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-5270-426X>

³ Doç. Dr., Sakarya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, tayas@sakarya.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-2613-5643>

düşük olduğu gözlenmiştir. Buna ilave olarak en düşük oyun oynama oranının aile gelir düzeyinin 1400TL ve altı olduğu grupta olduğu görülmüştür. Çalışma sonuçları lise öğrencilerinin %70.2'inin günde en az 1 saat dijital oyun oynadığını ve %44.7'sinin şiddet içerikli dijital oyun tercih ettiklerini göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, şiddet içerikli dijital oyunlar, lise öğrencisi, dijital oyun oynama alışkanlıkları

Investigation of Digital Game Playing Tendencies of High School Students in Sakarya Province

Abstract: This study was conducted in order to investigate the tendencies of playing digital games of high school students in Sakarya. The study was carried out in the survey model and a questionnaire developed by the researchers, which measures demographic information, general media usage tendencies and digital game playing tendencies, was used as data collection tool. The sample of the study consisted of 302 high school students from three provinces with low, medium and high socio-economic level profile in center of Sakarya province. According to the results, the daily usage rate of digital media and tools from high to low was like that; using mobile phone (170 min), using internet (162 min), using social media (131 min), playing digital games (90 min), watching TV (80 min). 54.4% of whom were online and 40.4% of whom were playing offline digital games. They mostly play digital games on mobile phones (59.6%) and desktop computers (37.5%). It was seen that the types of digital games most preferred by students were violent games. In addition, the proportion of those who prefer violent and aggressive digital types was 44.7%; the rate of those who prefer war and terrorism type was 31.5%. However, men were more likely to play both digital games and violent digital games than girls. Moreover, with the increase of academic achievement, it was seen that digital play time was also decreased. The rate of playing computer games was the lowest in families which a mother or father dies than others. It was also seen that the lowest rate of play is in the group with a family income level of 1400TL and below. The results of the study showed that 70.2% of high school students played digital games at least 1 hour a day and 44.7% preferred violent content digital games.

Keywords: Digital games, violent digital games, high school student, digital gaming habits.

Giriş

Oldukça büyük bir kitle tarafından bir eğlence aracı olarak kullanılan dijital oyunlar, bireylerin kendi istekleri ile oynadıkları, dış dünyadan bağımsız kendi kuralları olan ve eğlence unsurları içeren dijital ortamlardır (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002). Masaüstü ve dizüstü bilgisayar, oyun konsolu, mobil telefon, tablet, Playstation, Xbox vb. teknolojik platformlar aracılığıyla oynanan dijital oyunlar özellikle çocuk ve gençler tarafından yaygın biçimde tercih edildiği bilinmektedir (WEB1). Ülkemizde dijital oyun sektörünün her yıl belirli oranda büyümesi (WEB2) ve büyük spor kulüplerinin elektronik spor ligi (e-spor) takımlarını kurmaları bunun birer göstergesidir (WEB3, WEB4). Dijital oyunların en çok tercih edilen türlerinden olan şiddet içerikli dijital oyunlar, kullanıcılarının çoğunluğu olan çocuk ve gençlerde fiziksel, ruhsal ve sosyal birçok probleme neden olabilmektedir (Büker ve Uludağ, 2010).

Alanyazında, dijital oyunların gençler tarafından farklı sıklıkta oynandığını gösteren çalışmalar bulunmaktadır. Fromme (2003) yapmış olduğu çalışmada da araştırmaya katılan gençlerin çoğu düzenli olarak ya da en azından günlük olarak oyun oynadığını göstermiştir. Hemen hemen her yaş grubundaki bireyler sanal ortamda oyun oynamasına rağmen oyun oynama yaşı giderek düşmektedir (Irmak, 2014). King, Delfabbro ve Griffiths (2013) yapmış oldukları çalışmada tipik oyun bağımlılarının 25-30 yaşlarında olduğunu bunun yanında oyunların 8-15 yaş arasındaki çocuklar arasında da oldukça popüler olduğunu belirtmiştir. Rideout ve diğerlerinin 18 yaşın altındaki bireylerle yapmış olduğu çalışmada günlük en fazla oyun oynayan grubun 8-10 yaş arası bireyler olduğu görülmüştür (Akt. Greenberg vd., 2010).

Oyun oynama ve oyun tercihlerinde cinsiyet önemli bir değişken olduğu yapılan çalışmalarda görülmektedir. Sherry, Holmstrom, Binns, Greenberg and Lachlan'ın (2003) çalışmasında erkekler kadınlara göre daha fazla oyun oynadıkları ve erkeklerin dövüş, shooter, spor, FRP, aksiyon/serüven oyun türlerini tercih ederken; kadınların klasik oyun tahtası, oyun kâğıdı/zar, bilgi yarışması ve bulmaca oyun türlerini tercih ettiklerini göstermektedir. Pala ve Erdem (2011) de üniversite öğrencileri ile birlikte yaptığı bir araştırmada cinsiyetle oyun tercihi arasında anlamlı ilişki bulmuştur. Çalışma sonucuna göre

erkeklerin gerçek ve tüm zamanlı oyunları birbirine yakın oranlarda tercih ederken, kızların gerçek zamanlı oyunları tüm zamanlı oyunlara tercih ettikleri görülmüştür (Pala ve Erdem, 2011). Yengin (2012) de cinsiyet, yaş, eğitim ile dijital oyunlardaki şiddet kullanımı arasındaki ilişkiyi araştırdığı çalışmasında erkeklerin kızlara göre; 25-36 yaş arasındakilerin, 13-24 yaş arasındakilere göre daha fazla şiddet içerikli dijital oyun oynadığını bulmuş; ancak eğitim ile dijital oyun oynama arasında ise bir ilişki (fark) bulunamamıştır. Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas (2014) ergenlerdeki bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet, yaş, kronotip, kişilik yapıları ve bilgisayar oyunu oynama süresi değişkenleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonucunda gececi tipler, genç ergenler ve erkeklerin daha uzun süre oyun oynadıkları görülmüştür.

Sınıf değişkeninin oyun oynama ve oyun bağımlılığı üzerindeki etkisine yönelik yapılan çalışmalarda farklı sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir. Şahin ve Tuğrul (2012) 4. ve 5. sınıf öğrencileri ile yürüttüğü çalışmada 5. Sınıfa giden öğrencilerin 4.sınıfa giden öğrencilerden daha fazla oyun oynadıkları belirlenmiştir. Horzum (2011) 3, 4 ve 5. sınıflarla yapmış olduğu çalışmada 4. sınıf öğrencilerinin diğer sınıflardan daha fazla oyun oynadığını ve oyunu bırakamadıklarını belirtmiştir. Çakır, Ayas ve Horzum, (2011) yaptıkları çalışmada araştırmaya katılan öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıflara göre İnternet ve bilgisayar oyun bağımlılığı açısından anlamlı farklılık olmadığı bulmuştur. Bunlara ilave olarak, bireyler oyunları arkadaşlarıyla birlikte oynayabildiği gibi tek başına da oynamayı tercih edebilmektedirler. Griffiths ve Hunt (1995) evde tek başına oyun oynayanların daha fazla oyunlara zaman harcadıkları ve daha fazla oyun bağımlısı olduklarını belirlemiştir. Ayrıca Griffiths, Davies ve Cappell (2004) yürüttükleri çalışmada birlikte oyun oynayanların oranının tek başına oyun oynayanlardan daha fazla olduğunu ifade etmektedirler. Nitekim en popüler çok oyunculu oyunlardan biri olan World of Warcraft oyununun 2015 yılında dünya genelinde 5.5 milyon aktif oyuncusu olduğu belirtilmektedir (WEB5). Ancak, Durdu, Hotomaroğlu ve Çağiltay (2005) ise üniversite öğrencilerinin tek kullanıcı oyunları tercih ettiklerini belirtmektedirler. Yapılan çalışmalar incelendiğinde oyun oynama şekliyle farklı sonuçların olabildiği görülmektedir.

Günümüz dünyasında hızla yaygınlaşan dijital oyunlar beraberinde biyolojik, fiziksel, psikolojik ve akademik açıdan pek çok olumsuzlukları getirdikleri görülmektedir. Brunborg, Mentzoni ve Frøyland (2014) 1928 Norveçli ergenle yaptıkları çalışmada oyun bağımlılığı depresyon, düşük akademik başarı ve davranış problemleri ile ilişkili bulunurken oyunlarda harcanan zamanın olumsuz sonuçlarla ilişkisi bulunmamıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığının bireyleri saldırganca davranışlara yöneltebileceği (Hartmann, 2007); kaygı ve endişeye neden olabileceği (Schulte-Markwort, 2005) yapılan çalışmalar sonucunda görülmüştür. Starcevic ve arkadaşları (2011) yaptıkları çalışmada oyun bağımlılık düzeyleri yüksek olanların normal oyun oynayan bireylere göre Belirti Tarama Listesi 90 (SCL-90)'ın tüm alt psikopatoloji ölçeklerinden (Somatizasyon, Obsesyon, Kişilerarası Duyarlılık, Depresyon, Anksiyete, Öfke, Fobik, Paranoid ve Psikotik) daha yüksek puan aldıkları görülmüştür. Yapılan çalışmalarda oyun bağımlılığının birçok olumsuzluklara neden olduğunu göstermektedir. En önemli problemlerden biri de özellikle şiddet içerikli dijital oyun oynayan çocuklarda ortaya çıkan saldırganlık, duyarsızlaşma, mağdur olma korkusu, acımasız ve tehlikeli dünya algısıdır (Potter, 1999; Morgan, 2002: 12; Signorielli, 2005).

Dijital oyunların alan yazında belirtilen bu olumsuz yönleri dikkate alınarak, bu çalışmada toplumda özellikle çocuk ve gençler arasında yaygın olarak oynanan ve çoğunluğu şiddet içerikli olan dijital oyunların, oynanma eğilimlerinin incelenmesi hedeflenmiştir. Bu inceleme için Sakarya ilindeki lise öğrencilerinin sahip oldukları sosyo-demografik niteliklerin, dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi ve öğrencilerin dijital oyun oynama eğilimlerinin demografik değişkenlerle karşılaştırılması amaçlanmaktadır.

Yöntem

Araştırma Modeli

Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin araştırıldığı bu çalışma, belirlenmiş bir kitleden veri toplayarak kitlenin özelliklerini ortaya koymaya yöneliktir. Bu nedenle araştırmanın modeli tarama modeli olarak belirlenmiştir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2012).

Evren ve Örneklem

Bu çalışmanın evreni, Sakarya ilinde öğrenim gören lise öğrencileridir. Örneklem, Sakarya il merkezinde yer alan tüm lise ulaşmanın zor olması nedeniyle il merkezinde yer alan Serdivan, Erenler ve Adapazarı ilçelerinden düşük, orta ve yüksek sosyo-ekonomik düzey profiline sahip üç liseden rastgele seçim yapılarak ulaşılan 302 öğrencidir. Örneklemle ilgili betimsel istatistikler aşağıda verilmiştir.

Tablo 1. Örneklemle ilgili betimsel istatistikler

Cinsiyet	n	%
Kız	160	53.0
Erkek	142	47.0
Yaş	n	%
14-15 yaş	79	26.1
16-17 yaş	154	51.0
18 ve üzeri yaş	69	22.9
Aile gelir durumu	n	%
Asgari ücret	25	9.9
1500 – 3000 TL	163	63.5
3000 TL ve üzeri	68	26.6
Okul Türü	n	%
Ali Dilmen Anadolu Lisesi	110	36.4
Şen Piliç Meslek Lisesi	98	32.5
Halit Evin İmam Hatip Lisesi	94	31.1
Sınıf Düzeyi	n	%
1. sınıf	76	25.2
2. sınıf	75	24.8

3. sınıf	78	25.8
4. sınıf	73	24.2

Verilerin Toplama Aracı

Bu araştırmada Sakarya ilindeki lise öğrencilerinin demografik bilgilerini, aile yapılarını, genel medya kullanım eğilimleri ve dijital oyun oynama eğilimlerini belirlemeyi amaçlayan bir anket formu uygulanmıştır. Anket araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir.

Verilerin Toplaması ve Analizi

Lise öğrencilerine hazırlanan anket formu, yüz yüze olacak şekilde araştırmacılar tarafından ilgili okullarda uygulanmıştır. Veriler, betimleyici istatistikler ve ki-kare istatistik tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. Ki-kare istatistiğinin tercih edilmesinin nedeni kategorik olan değişkenlerin arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının incelenmesidir.

Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde öğrencilerin genel demografik verileri, medya kullanım eğilimleri, dijital oyun oynama alışkanlıkları gibi betimsel istatistiklerinin yanında; öğrencilerin demografik özellikleri ile dijital oyun alışkanlıklarının karşılaştırılmasına ait ki-kare analizi sonuçlarına yer verilmiştir.

Öğrencilerin Genel Özellikleri

Tablo 2. Öğrencilerin aile yapıları ile ilgili bilgiler

Aile yapısı	n	%	Hane halkı genişliği	n	%
Çekirdek aile	245	81.1	1-3 kişilik hane	37	11.4
Geniş aile	42	13.9	4-6 kişilik hane	236	79.6
Parçalanmış aile	15	5.0	7 ve üzeri kişilik hane	27	9.0

Aile durumu	n	%
Aynı evde birlikte yaşıyor	279	92.4
Boşanmış ya da ayrı yaşıyor	18	6.0
Anne babadan biri vefat	5	1.7

Tablo 2'de yer alan sonuçlara göre öğrencilerin aile yapılarının büyük oranda çekirdek aile ve aynı evde birlikte yaşayan aile yapısı olduğu görülmektedir. Hane halkı genişliğinde ise 4-6 kişilik aile yapısının çoğunlukta olduğu gözlenmektedir.

Tablo 3. Öğrencilerin psiko-sosyal durumları

	Hiç	Bir kez	İki kez	Üç kez ve daha fazla
Evden kaçmak	85.8	5.6	3.3	5.3
Kendime zarar verme	79.1	10.9	1.7	8.3
Başkasına zarar verme	67.5	10.3	3.6	18.5
İntihara teşebbüs	90.7	5.0	1.3	3.0
Okuldan kaçmak	20.5	14.9	11.3	53.3
Disiplin soruşturması	82.5	10.3	4.6	2.6

Öğrencilerin psiko-sosyal durumlarına bakıldığında öğrencilerin yarıdan fazlasının üç kez ya da daha fazla okuldan kaçma davranışı gösterdiği ve öğrencilerde sıklık oranı en fazla gözlenen olumsuz davranışın bu olduğu görülmektedir. Bununla birlikte başkasına zarar verme davranışının da öğrenciler arasında görülme sıklığı azımsanmayacak seviyededir. Öğrencilerde en az gözlenen olumsuz davranışın ise intihara teşebbüs olduğu gözlenmiştir.

Öğrencilerin Medya Kullanım Eğilimleri

Tablo 4. Öğrencilerin medya kullanım eğilimleri

Medyalar	n	Süre (günlük dk.)
Cep telefonu kullanma (konuşma, oyun, İnternet vb. dâhil)	302	170
İnternet kullanma	302	163
Çevrimiçi (online) - çevrimdışı (offline) oyun oynama	302	151
Sosyal medya kullanma (Facebook, Twitter, Youtube vb.)	302	134
Televizyon izleme	302	80

Öğrencilerin medya kullanım eğilimleri içinde en sık görülen eylemin konuşma, oyun oynama veya İnternet kullanma amaçlı cep telefonu kullanımı olduğu görülmektedir. Bu eylemleri İnternet kullanma ve çevrimiçi ya da çevrimdışı oyun oynama takip etmektedir.

Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları

Tablo 5. Dijital Oyun Oynama / Oynamama ve Çevrimiçi (online) ya da çevrimdışı (offline) oyun oynama araçları

Süre	n	%	Araçlar	n	%
Oynamıyor	90	29.8	Cep telefonu	180	59.6
1 saat	113	37.4	Masaüstü ve/veya dizüstü Bilgisayar	112	37.1
2-4 saat	77	25.5	Tablet	58	19.2
5 saat ve üzeri	22	7.3	Playstation	52	17.2
			Xbox	8	2.6

Tablo 5’de yer alan analiz sonuçlarına göre öğrencilerin oyun oynamak için en çok tercih ettiği araç cep telefonu olarak görünmektedir. Öğrencilerin %70.2’si günde en az bir saat dijital oyun oynamaktadır.

Tablo 6. Bağlantı ve oyuncu türüne göre oyun oynama tercihleri

Bağlantı türü	n	%	Oyuncu türü	n	%
Çevrimiçi oyunlar (Kurulum ve İnternet bağlantısı gerektiren)	137	45.4	Tek oyunculu oyun (single play)	110	36.4
Çevrimdışı oyunlar (İnternet bağlantısı gerektirmeyen)	122	40.4	Çok oyunculu oyun (multi play)	133	44.0
Web tarayıcı ile oynanan (browser) oyunları	32	10.6			

Tablo 6’da yer alan analiz sonuçlarına göre çevrimiçi ve çevrimdışı dijital oyun oynama alışkanlıkları ile oyun türüne göre tek oyunculu ya da çok oyunculu dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında ciddi bir fark yoktur.

Tablo 7. Öğrencilerin dijital oyun oynadıkları yer ve oyun türü tercihleri

Yer	n	%	Oyun türü	n	%
Evden	183	60.6	Aksiyon / Macera	152	50.3
İnternet Kafe	24	7.9	Spor / Yarış	105	34.8
Dışarıda	17	5.6	Strateji	99	32.8

Okulda	14	4.6	Bulmaca / Zekâ	78	25.8
			Dövüş	76	25.2
			Simülasyon	64	21.2

Tablo 7'de yer alan bulgulara göre öğrencilerin en çok evden oyun oynadıkları ve öğrencilerin yarısının en çok şiddet içeren oyun türlerinden biri olan aksiyon / macera türündeki oyunları oynadıkları görülmektedir.

Tablo 8. Dijital oyun içerik tercihi ve şiddet içerikli oyun oynama durumu

Şiddet içerikli oyun oynama/oynamama durumu	n	%	Oyun içerikleri	n	%
Şiddet içerikli dijital oyun oynamıyor	167	55.3	Şiddet/aksiyon ve saldırganlık içerikli türler	135	44.7
Şiddet içerikli dijital oyun oynuyor	135	44.7	Aşk/duygusallık/aile	25	8.3
			Komedi/mizah/güldürü	43	14.2
			Eğlence/müzik	67	22.2
			Kültür/sanat/bilgi/haber	50	16.6
			Savaş ve terör	95	31.5
			Spor/yarış/av	117	38.7

Analiz sonuçlarına göre öğrencilerin şiddet içerikli oyun oynama ve oynamama durumları arasında ciddi bir fark yoktur. Öğrencilerin yarıya yakını şiddet içerikli oyun oynamaktadır. En az tercih edilen oyun içeriği aşk/duygusallık/aile türü olarak görünmektedir.

Tablo 9. Öğrencilerin oynamayı tercih ettiği dijital oyunların isimleri

Dijital oyunlar	n	%
GTA Serisi	118	39,1
Pes Serisi	115	38,1
Need for Speed Serisi	91	30,1
CS Serisi	88	29,1
Mine Craft	87	28,8
FIFA Serisi	85	28,1
Call of Duty Serisi	83	27,5
Clash of Clans	76	25,2

Wolf Team	74	24,5
League of Legends	54	17,9
Metin 2	53	17,5
Assasin's Creed Serisi	53	17,5
Battlefield Serisi	52	17,2
Far Cry Serisi	50	16,6
Street Fighter Serisi	31	10,3
Knight Online	29	9,6
Age of Empires Serisi	23	7,6
Silkroad Online	22	7,3
İkariam	17	5,6
Dota 2	14	4,6
OGame	9	3,0

Öğrencilerin tercih ettiği dijital oyunlara ait bulgulara bakıldığında ilk sıralarda ağırlıklı olarak aksiyon/macera (GTA ve CS serileri) ile spor/yarış (Need for speed ve PES serileri) türlerinin yer aldığı görülmektedir. En az tercih edilen oyunlar ise strateji türleridir (OGame ve Dota2).

Öğrencilerin Demografik Özellikleri ile Dijital Oyun Oynama Sürelerinin Karşılaştırmaları

Tablo 10. Demografik özellikler ile dijital oyun oynama sürelerinin karşılaştırması

	Oynamıyor	1 saat	2-4 saat	5 saat üzeri	Ki-kare değerleri
Cinsiyet					
Kız	%48.1	%35.0	%13.1	%3.8	$x^2=65,133$ $sd=3$ $p=,000$
Erkek	%9.2	%40.1	%39.4	%11.3	
Yaş					
15 yaş ve altı	%32.9	%38.0	%17.7	%11.4	$x^2=6,258$ $sd=6$ $p=,395$
16-17 yaş	%28.6	%36.4	%29.9	%5.2	
18 yaş ve üstü	%29.0	%39.1	%24.6	%7.2	
Gelir					
1400 TL ve altı	%40.0	%40.0	%16.0	%4.0	$x^2=10,781$ $sd=9$ $p=,291$
1400-3000 TL	%26.4	%39.3	%25.2	%9.2	
3000-5000 TL	%28.8	%30.5	%35.6	%5.1	
5000 TL ve üzeri	%55.6	%11.1	%22.2	%11.1	
Ebeveyn durumu					
Aynı evde birlikte yaşıyor	%29.7	%38.4	%26.2	%5.7	$x^2=14,182$ $sd=6$

Boşanmış ya da ayrı yaşıyor	%27.8	%27.8	%16.7	%27.8	$p=,028$
Anne babadan biri vefat	%40.0	%20.0	%20.0	%20.0	

Tablo 10'da yer alan bulgulara göre erkeklerin dijital oyun için harcadıkları zamanın kızlara göre daha fazla olduğu görülmektedir. Ki-kare testi sonucu da bu farkın anlamlı olduğunu göstermektedir. Yaş ve aile gelir durumuna göre öğrencilerin dijital oyunlara ayırdıkları zaman arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Ancak ebeveyn durumuna göre öğrencilerin dijital oyunlara ayırdıkları zaman açısından anlamlı farklılık vardır. En az vakit ayıran grup anne ya da babadan birinin hayatta olmadığı grup olarak görülmekte olup en çok vakit ayıran grubun boşanmış ya da ayrı yaşayan ebeveynlerin olduğu grup olarak görünmektedir.

Tablo 11. Demografik özellikler ile şiddet içerikli dijital oyun oynayıp oynamama durumları ile ilgili öğrencilerin yanıtlarının karşılaştırması

	Oynamıyor	Oynuyor	Ki-kare değerleri
Cinsiyet			
Kız	%80.6	%19.4	$x^2=88,302$ $sd=1$ $p=,000$
Erkek	%26.8	%73.2	
Yaş			
15 yaş ve altı	%62.0	%38.0	$x^2=3,669$ $sd=2$ $p=,160$
16-17 yaş	%50.0	%50.0	
18 yaş üstü	%59.4	%40.6	
Gelir			
1400 TL ve altı	%68.0	%32.0	$x^2=7,499$ $sd=3$ $p=,058$
1400-3000 TL	%52.8	%47.2	
3000-5000 TL	%47.5	%52.5	
5000 TL ve üzeri	%88.9	%11.1	
Ebeveyn durumu			
Aynı evde birlikte yaşıyor	%55.6	%44.4	$x^2=,257$ $sd=2$ $p=,880$
Boşanmış ya da ayrı yaşıyor	%50.0	%50.0	
Anne babadan biri vefat	%60.0	%40.0	
Akademik başarı			
Düşük başarı	%22.2	%77.8	$x^2=,27,011$ $sd=3$ $p=,000$
Orta başarı	%35.8	%64.2	
Başarılı	%55.6	%44.4	
Çok başarılı	%74.4	%25.6	

Tablo 11’de yer alan bulgular incelendiğinde erkek öğrencilerin kızlara oranla daha fazla şiddet içerikli dijital oyun oynadığı ve ki-kare testi istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir. Yaş, aile gelir durumu ve ebeveyn durumları açısından ki-kare testi anlamlı farklılık göstermemiştir. Son olarak öğrencilerin akademik başarıları ile şiddet içerikli oyun oynama arasında ki-kare testinin anlamlı farklılık gösterdiği görülmüştür. Analiz sonuçları akademik olarak başarılı öğrencilerde şiddet içerikli oyun oynama oranının daha az olduğunu göstermektedir.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

İnternet ve dijital teknolojileri günümüz bireyleri ve gelecek nesiller için daima var olacaktır (Steinkuehler, 2008). Dijital oyunlarda bu unsurlardan birisidir. Bu oyunların olumlu ve olumsuz yönleri hakkında bilgi edinmek ve farkındalık sahibi olmak 21. yüzyıl bireyleri için gittikçe hissedilen bir ihtiyaç haline gelmektedir. Bu çalışmada dijital oyunların alan yazında belirtilen bu olumsuz yönleri dikkate alınarak, şiddet içerikli olan dijital oyunların oynanma eğilimlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi hedeflenmiştir.

Elde edilen verilere göre, lise öğrencileri en çok sırasıyla cep telefonu (170 dk.), İnternet (162 dk.) ve sosyal medya (131 dk.) kullanmakta; dijital oyun oynamakta (151dk.) ve televizyon izlemektedir (80 dk.). Ayrıca öğrencilerin %70.2’si günde en az bir saat dijital oyun oynadıklarını ifade etmiştir. Alanyazında var olan çalışmalar benzer kullanım oranının okul öncesi çocuklarda da var olduğunu ortaya koymaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012). Diğer yandan öğrencilerin %54.4’ünün çevrimiçi ve %40.4’ünün çevrimdışı dijital oyun oynadığı ve çoğunlukla cep telefonundan oyun oynamayı (%59.6) tercih ettikleri görülmektedir. Yanıtlara göre masaüstü bilgisayarlardan oynama oranı %37.5 olmasına rağmen, tercih edilen dijital oyunların neredeyse tamamının masaüstü ve oyun konsollarında çok oldukları arasındadır (GTA-%39.1), PES Serisi - %38.1, Need for speed serisi - %30.1 ve CS serisi - %29.1). Bunlara ilave olarak öğrencilerin en çok tercih ettiği oyun temaları aksiyon/macera (%50.3) ve spor/yarış (34.8) türüdür. Bu bulgular Durdu, Tüfekçi ve Çağiltay’ın (2005) bulguları ile benzerlik göstermektedir.

Gençlerin en çok tercih ettikleri dijital oyunlar, şiddet içerikli oyunlardır. Öğrencilerin %44.7'si şiddet içerikli dijital oyun oynadığını ifade etmektedir. Yine şiddet içerikli bir içerik olan savaş ve terör içerikli türleri tercih edenlerin oranı ise %31.5'tir. Ayrıca, ki-kare testi sonuçlarına göre; erkeklerin %90'ı kızların ise %52'sinin dijital oyun oynadığı ($p<0,05$), erkeklerin, kızlardan daha fazla şiddet içerikli dijital oyun oynadığı görülmektedir ($p<0,05$). Bu bulgular Lucas ve Sherry (2004); Pala ve Erdem (2011) ile Yengin (2012) bulguları ile benzerlik göstermektedir. Bu bulgulara ilave olarak yine ki-kare testi sonuçlarına dayanarak, akademik başarının yüksek olduğu öğrencilerde şiddet içerikli dijital oyun oynama oranının düşük; akademik başarının düşük olduğu öğrencilerde ise şiddet içerikli dijital oyun oynama oranları yüksek olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Bu bulgular ilköğretim kademesinde (Çakır, 2013; Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004; Gentile, Choo, Liao, Sim, Li, Fung ve Khoo, 2011) ve ortaöğretim-lise kademesinde (Smyth, 2007; Gentile, 2009) yapılan bazı çalışmalarla benzerdir. Son olarak anne yada babadan birinin vefat ettiği ailelerde bilgisayar oyunu oynamanın diğer aile türlerine göre (anne baba hayatta ve beraber, anne-baba boşanmış yada ayrı yaşıyor) daha düşük olduğu gözlenmiştir. Bunun nedeni vefat eden aile ferдин sorumluluklarının paylaşılmasında çocuklarda görev düşüyor olması olabillir. Nitekim bulgular en düşük oyun oynama oranının aile gelir düzeyinin 1400 TL ve altı olduğu grupta olduğu görülmüştür.

Gelecekte yapılacak çalışmalarda öğrencileri şiddet içerikli ya da şiddet içerikli olmayan dijital oyun oynamaya ait nedenleri ortaya için daha küçük gruplarla derinlemesine nitel çalışmalar yapılabilir. Ayrıca benzer çalışmalar bireylerin kişilik özellikleri, aile türleri (baskıcı ya da demokratik), oyun ve İnternet bağımlılığı gibi özellikler dikkate alınarak daha geniş kitlelerde yapılabilir. Bunların dışında öğrencilerin şiddet içerikli ya da şiddet içerikli olmayan dijital oyun oynama durumlarını ortaya koyabilecek, bu durumlarına neden olabilecek muhtemel değişkenleri araştırmaya yardımcı olabilecek ölçme araçları ya da yöntemleri üzerinde çalışılabilir.

Kaynakça

- Akçay, D. & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Brunborg, G., Mentzoni, R. & Frøyland, L. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of behavioral addictions*, 3(1), 27-32.
- Büker, H. & Uludağ, Ş. (2010). Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri: Saldırganlık, şiddet ve suçta dair bir değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), 54-75.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150
- Çakır, Ö., Ayas, T. & Horzum, M.B. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 95-117.
- Durdu, P., Hotamaroğlu, A. & Çağıltay, K. (2004). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. Bilişim Teknolojileri ışığında Eğitim-2004. 97-101. <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> adresinden erişilmiştir.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *Game studies*, 3(1), 49-62.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*. <https://open-access.imh.com.sg/bitstream/123456789/4543/1/Pathological%20Video%20Game%20Use%20among%20Youth%20A%20Two-Year%20Longitudinal%20Study.pdf> adresinden 9.10.2017 de erişilmiştir.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, 27(1), 5-22.
- Griffiths, M. D. & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 189-193.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. & Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- Hartmann, T. (2007). Wie gefährlich sind Spiele. Machen Computerspielegewalttätig? Zum kommunikationswissenschaftlichen und medienpsychologischen Forschungsstand. http://www.spielbar.de/neu/pcontent/uploads/2008/08/hartmann_machen_computerspiele_gewaltaetig.pdf (E.T: 15.01.2012).
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, 159, 56,68.

- Irmak, A.Y. (2014). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi*. İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Halk Sağlığı Hemşireliği ABD. Doktora Tezi. İstanbul.
- King, D. L., Delfabbro, P. H. & Griffiths, M. D. (2013). Video game addiction. In P. Miller, (Ed), *Principles of addiction: Comprehensive addictive behaviours and disorders* (pp. 819-825). San Diego: Academic Press.
- Lucas, K. & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication research*, 31(5), 499-523.
- Pala F. K. & Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile Cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Schulte-Markwort, M. (2005). Kinder und Computer. In: Wiener Klinische Wochenschrift. 117(5-6), 173- 175.
- Sherry, J. L., Holmstrom, A., Binns, R., Greenberg, B. S. & Lachlan, K. (2003), "Gender and Electronic Game Play", *Information Communication and society*. <http://web.dcs.purdue.edu/~Sherryj/Videogames/VG&Gender.Pdf>
- Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K. & Holmstrom, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming*, 41(2), 238-259.
- Smyth, J. M. (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 717-721.
- Starcevic V, Berle D, Porter G & ark. (2011) Problem video game use and dimensions of psychopathology. *Int J Ment Health Addict* 9, 248-256.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1), 2158244013518054.
- WEB1, Dijital Oyunlar için Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu <http://cocukhizmetleri.aile.gov.tr/data/5a1e9f6c290eac9280412932/%C3%87a1%C4%B1%C5%9Ftay%20Raporu.pdf>
- WEB2, <http://www.milliyet.com.tr/-turk-oyun-pazari-istah-kabartiyor-/pazar/haber-detay/31.01.2016/2186900/default.htm>
- WEB3, <https://www.cnnturk.com/teknoloji/galatasaray-e-spor-takimi-kuruldu>
- WEB4, <https://www.redbull.com/tr-tr/fenerbahce-espor-1907-kuruldu>
- WEB5, Statista, Number of World of Warcraft (WoW) subscribers, <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>
- Yengin, H. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta.