

## **BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI ÜZERİNE ŞANLIURFA'DA BİR ARAŞTIRMA**

### **A RESEARCH IN ŞANLIURFA ON COMPUTER GAMES ADDICTION**

#### **Samet BÜYÜKKESKİN**

Lisans Öğrencisi, Harran Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği, Şanlıurfa/Türkiye

#### **Samiye ALSABAH**

Lisans Öğrencisi, Harran Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği, Şanlıurfa/Türkiye

#### **Dr. Öğr. Üyesi, Mehmet MİMAN**

Harran Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Endüstri Mühendisliği, Şanlıurfa/Türkiye



#### **ÖZET**

Çalışmanın konusu Şanlıurfa ili sakinlerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı ile bununla ilgili olumlu ve olumsuz etkenlerini içermekte olup, bu çalışmayla birlikte toplumun her kesiminden kişilerin bilgisayar oyunlarına olan düşkünlüklerini incelemek, düşüncelerini değerlendirmek amaçlanmaktadır. Yapılan analizler günümüzde bilgisayar oyunu bağımlılığıyla ilişkilendirilebilecek davranışların üniversite her kesimden kişiler arasında sıklıkla ortalamanın altında yaşanmakta olduğunu en çok gözlenen ve en az gözlemlenen davranışlara öğrencilerin demografik özelliklerinin (cinsiyet, yaş, görev, aylık gelir, öğrenim durumu, medeni hal, kişisel bilgisayar) etkisi saptanamamıştır. Bu durum bilgisayar oyunları bağımlılığının kişiler arasında benzer olarak ortaya çıkmasından kaynaklanıyor olabilir.

**Anahtar kelimeler:** Bilgisayar oyunu bağımlılığı, Şanlıurfa, demografik özellikler

#### **ABSTRACT**

The subject of the study is the computer game addiction of Sanliurfa residents and the positive and negative factors related to this. The analysis showed that students' demographic characteristics (gender, age, duty, monthly income, educational status, marital status, personal computer) did not seem to be the most observed and least observed behaviors that were associated with computer game addiction. . This may be due to the similar occurrence of computer games addiction among people.

**Key words:** Computer game addiction, Şanlıurfa, demographic characteristics

#### **1. GİRİŞ**

Bir bilgisayar oyunu, kişiye hiç kimsenin öğretemeyeceği, ancak kendisinin öğrenebileceği konuları tecrübe edinerek öğrenmesi yöntemidir. Oyun oynamak, sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan bir faaliyettir (Yavuzer, 2010). Özellikle ilköğretim ve ortaokul döneminde oyunlar; çocukların sosyal, kültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik gelişiminde fayda sağlamaktadır. İletişim ve dil becerisi geliştirme, kendini ifade etme, merak duygusunu tatmin etme, problem çözme becerisi kazanma (Horzum, 2011); el-göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal yetenekler, hayal etme, şekillerin nedenleri, geometri ile matematiksel yüksek düşünme, fizikle ilgili nesnelere göz önünde canlandırabilme, uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlamak gibi faydaları vardır (Horzum, Ayas ve Balta, 2008). Ancak bunun yanında ciddi zararlarının da olduğu unutulmamalıdır. Bilgisayar çocuklar ve ergenlik dönemindekiler için en fazla ilgi çekici ve eğlenceli teknoloji ortamlarından birisidir. Günümüzde bilgisayar oyunları özellikle çocuklar ve gençler arasında bağımlılık düzeyine ulaşmaktadır (Reiterer, 2010, Thalemann, 2010). Kişi ergenlik döneminde kendini yalnız hissettiğinden gerçek hayattan kaçmak amacıyla bağımlılık düzeyinde bilgisayar oyunlarına bağlanır. Bilgisayar oyun bağımlılığının henüz standart bir tanımı yoktur (Thalemann, 2010) ancak; bir davranış bağımlılığı biçimi olarak kabul edilmekte (Grüsser ve Thalemann, 2006) ve bilgisayarın zararlı ve uzun süre kontrol dışı kullanımını ifade eden bir

kavram olarak kullanılmaktadır. Bilgisayar oyun bağımlılığı kişinin uzun süre oyun oynamayı bırakmaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi (Horzum, 2011) gibi sonuçları olan bir durum olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar oyunu bağımlılığının yaygınlığı ile ilgili farklı araştırmalar bulunmaktadır (Reiterer, 2010), bilgisayar oyun bağımlılığı son yıllarda çeşitli psikolojik problemlerle ilişkilendirilerek bilim dünyasında psikolojik bir sorun olarak ele alınmaya başlanmıştır. Özellikle de eğitimciler, psikolojik danışmanlar, psikologlar ve psikiyatristler konu üzerinde çeşitli araştırmalara yönelmişlerdir (Griffiths ve Davies, 2005; Reiterer, 2010, Thalemann, 2010; Horzum, 2011). Bu durum ebeveynler başta olmak üzere öğretmenlerin ve psikolojik danışmanların oldukça dikkat etmesi gereken önemli bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bakımdan risk grubundaki sık bilgisayar kullanan bireylerin demografik özellikleri de dikkate alınarak gerçekleştirilecek bilgisayar oyun bağımlılığı ilgili araştırmalara ihtiyaç vardır.

## 2. YÖNTEM

Bu çalışma Şanlıurfa ilinde yaşayan sakinlerin bilgisayar oyunlarına yönelik sergiledikleri davranış ve bağımlılık boyutlarının anlaşılması amacıyla, keşfedici ve açıklayıcı model kullanılarak uygun örnekleme seçilen 160 kişi ile yüz yüze anket tekniği ile gerçekleştirilmiştir. Ankete verilen cevaplar öncelikle hangi davranışları ve düşünceleri en çok veya en az sergiledikleri tepkileri belirlemek amacıyla betimsel olarak analiz edildikten sonra bu verilen tepkilere demografik özelliklerinin etkileri Ki-Kare testi ile test edilmiştir. Hipotez testlerinde anlamlılık seviyesi  $p < 0.05$  kabul edilmiş olup istatistiksel analizler SPSS v22.0 istatistiksel programı kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

## 3. ANALİZ

Çalışmanın örnekleme Tablo 1’de gösterilmektedir.

**Tablo 1.** Kişisel Demografik Faktörlerin Betimleyici İstatistikleri

Demografik Değişkenler	Frekans	Yüzde	Kümülatif Yüzde	
Cinsiyet	Kadın	63	39.4	39.4
	Erkek	97	60.6	100.0
Yaş	20-altı	42	26.3	26.3
	21-30	96	60	86.3
	31-üzeri	22	13.8	100
Görev	İşçi	12	7.5	7.5
	Memur	8	5	12.5
	Öğrenci	126	78.8	91.3
	Diğer	14	8.8	100
Aylık Gelir	1-1000 TL	89	55.6	55.6
	1001-2000 TL	30	18.8	74.4
	2001-3000 TL	21	13.1	87.5
	3001-4000 TL	13	8.1	95.6
	4001 TL-üzeri	7	4.4	100
Öğrenim Durumu	Okur-yazar	9	5.6	5.6
	İlkokul-ortaokul	6	3.8	9.4
	Lise	30	18.8	28.1
	Ön Lisans	28	17.5	45.6
	Lisans	80	50	95.6
	Yüksek Lisans	7	4.4	100
Medeni Hal	Evli	23	14.4	14.4
	Bekar	137	85.6	100
Kişisel Bilgisayar	Evet	100	62.5	62.5
	Hayır	60	37.5	100

Tablo 1'e göre araştırmaya katılanların çoğu erkek (%60.6), katılımcıların çoğu 21-30 yaş aralığında (%33.8), bölümünü işletlemiş (%60), öğrenci (%78.8), katılımcıların çoğunluğunun geliri 1-1000 (%55.6) aralığındadır. Öğrenim durumu en çok lisans (%50), bekar (%85.6) ve kişisel bilgisayar (%62.5) çoğunluğu oluşturmaktadır. Görev türünün en çok öğrenci ve kişisel bilgisayarın çoğunluğunun evet olmasından, öğrencilerin çoğunluğunun bir bilgisayara sahip olduğu söylenebilir.

Şanlıurfa'da bilgisayar oyunları bağımlılığı ile ilgili katılımcıların değerlendirmeleri istenilen 12 madde Tablo 2'de verilmektedir.

**Tablo 2. Bilgisayar Oyunları Bağımlılığı Maddeleri**

Madde No	Açıklaması
M1	Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynadığınız oldu mu?
M2	Oyun için harcadığınız zamanı giderek arttırdınız mı?
M3	Gerçek yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığınız oldu mu?
M4	Bu süre içinde yakınınızdaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) sorun yaşadığınız oldu mu?
M5	Oyun oynayamadığınız zaman kendinizi kötü hissettiniz mi?
M6	Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettiniz mi?
M7	Oyunların size yararı olduğunu düşünüyor musunuz?
M8	Kendinizi oyuna bağımlı hissettiniz mi?
M9	Oyunda geçirdiğiniz zaman hakkında çevrenizdekilere yalan söylediniz mi? Oyuna harcadığınız
M10	Oyuna harcadığınız zamandan dolayı uykusuz kaldınız mı?
M11	Oyuna başladıktan sonra uzun süre bırakmadığınız oldu mu?
M12	Uzun süre oyun oynadıktan sonra kötü hissettiniz mi?

Tablo 2'de belirtilen bilgisayar oyunları bağımlılığı ile ilgili 5-li Likert tipi (1: Hiçbir zaman, 2:Çok az, 3:Bazen, 4:Sıklıkla, 5:Her zaman) 12 ifadeye Şanlıurfa'daki katılımcıların vermiş oldukları cevapların dağılımları Tablo 3'te yer almaktadır.

**Tablo 3. Araştırma, Eğitim ve Öğretim Madde Analizleri**

Maddeler	Hiçbir zaman		Çok az		Bazen		Sıklıkla		Her zaman		Ortalama	Standart Sapma
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
M1	66	41.3	42	26.3	26	16.3	14	8.8	12	7.5	2.15	1.25
M2	46	28.7	48	30.0	39	24.4	17	10.6	10	6.3	2.35	1.18
M3	38	23.8	36	22.5	43	26.9	27	16.9	16	10.0	2.66	1.28
M4	38	23.8	36	22.5	43	26.9	27	16.9	16	10	2.40	1.23
M5	62	38.8	37	23.1	30	18.8	21	13.1	10	6.3	2.25	1.26
M6	50	31.3	38	23.8	39	24.4	18	11.3	15	9.4	2.43	1.32
M7	48	30.0	42	26.3	33	20.6	20	15.5	17	10.6	2.47	1.32
M8	49	30.6	40	25.0	36	22.5	19	11.9	16	10.0	2.45	1.30
M9	60	37.5	43	26.9	28	17.5	19	11.9	10	6.3	2.25	1.24
M10	39	24.4	36	22.5	44	27.5	21	13.1	20	12.5	2.66	1.31
M11	33	20.6	35	21.9	48	30.0	26	16.3	18	11.3	2.75	1.26
M12	47	29.4	40	25.0	35	21.9	22	13.8	16	10.0	2.50	1.31

Tablo 3' e göre bilgisayar oyunları ile ilgili katılımcıların en çok sergiledikleri tutum M11 ("Oyuna başladıktan sonra uzun süre bırakmadığınız oldu mu?",  $\bar{X} = 2.75, SS = 1.26$ ) iken en az sergilenen tutum M1 ("Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynadığınız oldu mu?",

$\bar{X} = 2.15, SS = 1.25$ ) olarak görülmektedir. Bu iki ifadeye demografik özelliklerin (cinsiyet, yaş, görev, aylık gelir, öğrenim durumu, medeni hal ve kişisel bilgisayar) etkileri Ki-Kare testleri ile incelenmiş sonuçlar p-değeri olarak Tablo 4'te gösterilmektedir.

**Tablo 4.** Demografik Özelliklerin M11 ve M1'e Etkileri: p-Değerleri

Demografik Özellikler	İfadeler	
	M11	M1
Cinsiyet	0.663 <sup>a</sup>	0.143 <sup>b</sup>
Yaş	0.888 <sup>b</sup>	0.922 <sup>b</sup>
Görev	0.168 <sup>b</sup>	0.329 <sup>b</sup>
Aylık Gelir	0.392 <sup>b</sup>	0.264 <sup>b</sup>
Öğrenim Durumu	0.863 <sup>b</sup>	0.646 <sup>b</sup>
Medeni Hal	0.178 <sup>b</sup>	0.653 <sup>b</sup>
Kişisel Bilgisayar	0.789 <sup>a</sup>	0.639 <sup>b</sup>

\* p<0.05, ilişki anlamlı

a Pearson Ki-Kare testi ile elde edilmiş

a Fisher Kesin Ki-Kare testi ile elde edilmiş

Tablo 4'e göre incelenen faktörlerden hiçbiri 0.05 hata düzeyinde oyuna başladıktan sonra uzun süre bırakamamaya ve bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamaya etkili görülmemiştir.

Bu da kişilerin demografik özelliklerden bağımsız olarak bilgisayar oyunları hakkında benzer görüşlere sahip olmasından kaynaklanıyor olabilir.

#### 4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışma günümüzde daha çok ebeveynler ve ergenlik çağını geçmiş bireylerin şikayet konusu olan bilgisayar oyunu bağımlılığı hakkında Şanlıurfa ilinde seçilen 160 kişilik bir çalışma grubu ile mevcut durumu anlamlandırmak ve açıklamak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Genel olarak değerlendirildiğinde bilgisayar oyununun oynama ve sergilenen davranışlar ortalama değer olan 3'ün altında bir seviyede gözlemlenirken, en yaygın olarak bilgisayar oyunlarının kişi üzerinde ki etkisi oyuna başladıktan sonra uzun süre bırakamamak, en az gözlemlenen ise bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamak olarak gözlemlenmiştir. Demografik özelliklerin (cinsiyet, yaş, görev, aylık gelir, öğrenim durumu, medeni hal, kişisel bilgisayar) bu iki bilgisayar oyunlarının kişi üzerinde ki etkisi incelendiğinde 0,05 anlamlılık düzeyinde bir etki saptanamamıştır. Bu durum, günümüzde bilgisayar oyunlarının oynanmasının demografik özelliklerden etkilenmeksizin benzer özellikler göstermesinden kaynaklanıyor olabilir.

Çalışmanın bulguları, bilgisayar oyunlarının kontrollü ve bağımlılık seviyesini aşmayacak düzeyde olması gerekliliğini bir kere daha gözler önüne çıkarırken, kişilerin bu konuda bilinçli tutum ve davranışlar sergilemesi için kişilerin sosyal hayat ve günlük okul iş gibi faaliyetlere yönelmesi ve aksatmaması faydalı görülebilir. Bu çalışma daha büyük örnekleme daha başka demografik özelliklerin etkisi araştırılarak, farklı illerde karşılaştırmalı sonuçlar elde etmek için geliştirilebilir.

#### KAYNAKÇA

Ayas, T. (2012). The relationship between Internet and computer game addiction level and shyness among high school students. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 12(2), 632-636. Çakır, Ö., Horzum, M. B. ve Ayas, T. (2013).

Hojat, M. (1982). Loneliness as a function of selected personality variables. *Journal of Clinical Psychology*, 38, 137- 141.

Horzum, M.B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik)Dergisi*, III(30), s. 76-88.

Jäger, R.S.ve Moormann, N. (2008). Merkmale pathologischer Computerspielnutzung im Kindes und Jugendalter.

Karasar, N. (2010). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları.

KIM – Studie (2008). Kinder, Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung

Levine, I. & Stokes, J. P. (1986). An examination of the relation between individual difference variables to loneliness. *Journal of Personality*, 54, 717-733.

Onay, P.D., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye’de Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Araştırma. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, Ankara. <http://simge.metu.edu.tr/conferences/btie-pinar-asli-kursat.pdf> (E.T: 17.10.2019).

Öğretir, A.D. (2008). Oyun ve Oyun Terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, (22), s. 94-100.