



Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının İncelenmesi

Investigation Of University Students Digital Game Playing Habits

ÖZET

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgisayar, telefon ve tablet gibi elektronik aletlerin kullanımı artmıştır. Bu artışın sebeplerinden biri ise oyun oynama alışkanlıklarıdır. Bu çalışmada Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İktisat Bölümü 1. ve 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaca ulaşmak için 11 soruluk anket yardımıyla 30 öğrenciden toplanan veriler kullanılmıştır. Bu öğrencilerin 15'i kadın 15'i erkek seçilmiştir. Bu araştırma nicel bir çalışmadır. Araştırmada toplanan veriler SPSS istatistik paket programı ile çözümlenmiştir. Bu araştırmanın verileri incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin %46,7'si birinci sınıf, %53,3'ü dördüncü sınıf olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Üniversite, Öğrenci, Dijital Oyun, Alışkanlık.

ABSTRACT

Nowadays, with the development of technology, the use of electronic devices such as computers, phones and tablets has increased. One of the reasons for this increase is gaming habits. This research aimed to examine the digital game playing habits of Bolu Abant İzzet Baysal University, Department of Economics 1st and 4th grade students. To achieve this goal, data collected from 30 students with the help of an 11-question survey was used. 15 of these students were selected as female and 15 as male. This research is a quantitative study. The data collected in the study were analyzed with the SPSS statistical package program. When the data of this research was examined, it was seen that 46.7% of the students participating in the research were first graders and 53.3% were fourth graders.

Keywords: University, Student, Digital Game, Habit.

GİRİŞ

Günümüzde dijital ortamlar alanlarını oldukça genişletmişlerdir. Kalabalık bir grup tarafından eğlence odaklı olarak kullanılmaktadır. Dijital oyunlar, insanların özgür iradeleriyle oynadıkları, dış evrenden bağımsız, kendine ait kuralları olan ve eğlence içeriğine sahip öğelerdir. Bu alanın genişlemesiyle günümüzde artık, dijital oyun bağımlılığı bireylerin en önemli bağımlılıkları arasında yer almaktadır. Özellikle genç bireylerin yanı sıra her yaşta bireyde görülebilmektedir. Eskiden oyun etkinlikleri, açık alanlarda ya da yüz yüze gerçekleştiriliyordu. Yakın zamanda teknolojiye gelişmeleri temel alırsak, cep telefonu, tablet ya da bilgisayar aracılığıyla gerçekleştirilen sanal ortam etkinlikleri olarak tanımlayabiliriz. Günümüzde teknolojik araçlara, internete ulaşım kolaylığı da bu gibi oyun bağımlılıklarını beraberinde getirmiştir. Oyun oynama alışkanlıklarının sıklığı, bazı problemleri beraberinde getirmiştir. Bu problemlerden en önemlisi derslere olan katılımın azalmasıdır.

Uzun saatler oyun oynamaya vakit ayırma gibi faktörler derse gitmeme, ders çalışmama gibi sorunları meydana getirmiştir. Dijital oyunların literatürde değinilen bu negatif tarafları göz önünde bulundurularak, bu çalışmada Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, İktisat bölümü 1. ve 4. sınıf öğrencileri arasında dijital oyun oynama alışkanlıklarının incelenmesi hedeflenmiştir.

Dijital oyunların kapsadığı bazı özellikler ve oluşturduğu duygular, oyunu oynayanda bağımlılık duygusunu harekete geçiren öğeler olarak ele alınmaktadır. Bu özellikler ve hisler; oyuncuların dijital oyunlara uzun zaman harcamalarına ve bağımlılık oluşturmalarına sebebiyet vermektedir. Yee (2006), oyuncuları motive eden bileşenleri "başarı", "sosyal" ve "oyuna dalma" başlıkları altında incelenebilir. Başarı bileşeni; Yükselme/İlerleme: Oyun içinde güç, ödül, hızlı ilerleme, sanal servet ya da statü kazanma isteği. Mekanik: Oyun karakterinin performansını iyileştirmek amacıyla oyunun temel kurallarını ve sistemi çözme gerekliliği. Rekabet: diğer oyuncular ile mücadele ve rekabet isteği. Sosyal Bileşen; Sosyalleşme: Diğer oyuncularla sohbet etme ve yardımlaşma olanağı. İlişki: Farklı şehirlerde yaşasalar bile arkadaşları ile aynı saatte çevrim içi bir araya ve oyuncular arasında uzun vadeli anlamlı ilişkiler kurma olanağı Ekip Çalışması: Bir grup çalışmasının parçası olmaktan memnuniyet duyma. Oyuna Dalma Bileşeni; Keşif: Oyunlarda bulma ve keşfetmeye dayalı görevleri yerine getirme ve bir adım sonra ne var bilinmezliği. Rol yapma: Oyunun hikâyesine uygun bir karakter oluşturarak, diğer oyuncular ile doğaçlama etkileşim kurma ve gerçek hayatta, sahip olmak istediği rolü oynama olanağı. Özelleştirme ve Kontrol: Oyun karakterini ve oyun ortamını kendine göre özelleştirebilme olanağı. Gerçeklerden Kaçma: Günlük hayatın problemleri, stres, korku ve negatif duygulardan kaçınma olanağı.

Mehmet Çelebi ¹
Seyfettin Elmastaş ²

How to Cite This Article

Çelebi, M. & Elmastaş, S. (2025). "Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının İncelenmesi", Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences, 11(4): 301-309. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16452439>

Arrival: 21 September 2024
Published: 26 July 2025

International Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

This journal is an open access, peer-reviewed international journal.

¹ Okul Müdürü, Yahya Kaptan Anadolu Lisesi, Kocaeli, Türkiye

² Okul Müdürü, Muallim Naci Anadolu Lisesi, Kocaeli, Türkiye

Kuss ve Griffiths (2012b) ve Ögel (2012) bu bileşenlere oyunların ekonomik olması ve ulaşma kolaylığını da ekleyerek ev, iş yeri, otobüs gibi çeşitli alanlarda oynama imkanı ve bir çok oyuna ücretsiz ulaşabilme fırsatlarına değinmiştir. (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015). Bu bağlamda üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan bu araştırmanın literatüre katkıda bulunacağı öngörülmüştür.

YÖNTEM

Araştırma çalışmasının, modeli/evreni, basit tesadüfi(rastsal) örnekleme, anket çalışması ile elde edilen verilerin toplanması, çözümlenmesi, yorumlanması, veri toplama aracının özellikleri, geçerlilik ve güvenirlik sonuçları, aracın uygulanması, kullanılan istatistiksel veri teknikleri üzerinde durulmuştur.

Bu araştırmamıza katılan Abant İzzet Baysal Üniversitesi İktisat Bölümü öğrencilerinin hepsi soruların tamamını okuyup cevaplandırmıştır. Araştırmanın yapıldığı ortamın üniversite öğrencilerinin soruları cevaplandırması için uygun olduğu kabul edilmiştir. Kullanılan ölçeğin geçerli olduğu kabul edilmiştir.

Bu çalışma, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, İktisat Bölümü 1. Ve 4. Sınıf öğrencileri ile sınırlandırılmıştır.

Araştırma Modeli, Evreni

Araştırma çalışması, genel tarama yöntemini destekleyecek yerel tarama yöntemi biçimde gerçekleştirilmiştir. Genel tarama modeli, çok sayıda bireylerden oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacı ile evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup, küme üzerinde yapılan tarama biçimlerini ifade etmektedir. Bu çalışmanın evreni Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi'dir. Çalışmanın örnekleme ise İktisat Bölümü 1 ve 4. sınıf öğrencileridir.

Çalışma Grubu

Araştırma çalışmasının evrenini 2022–2023Eğitim-Öğretim yılında Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesiİktisat Bölümü 1 ve 4. sınıf öğrencilerinden oluşturulmuş olup, soru cevaplamayan hiç öğrenci bulunmamaktadır.

Veri Toplama Aracı

Veri toplama aracı olarak kapalı uçlu sorulardan oluşan anket uygulanmıştır. 3 tane demografik olmak üzere toplam 11 tane kapalı uçlu soru sorulmuştur. Anket uygulama geçerliliği sağlanmak için örneklem dışı 10 öğrenci kontrol grubu olarak seçilmiştir. Uygulamada tespit edilen eksiklikler giderilmiştir. Anket maddeleri ve seçenekler yeniden düzenlenmiştir.

DEMOGRAFİK SORULAR

1) Cinsiyetinizi lütfen belirtiniz.

1.Kadın ()

2.Erkek ()

2) Kaçınıcı sınıftasınız? Lütfen belirtiniz.

1. Birinci sınıf ()

4. Dördüncü sınıf ()

3) Yaş aralığınızı lütfen belirtiniz.

1. 17-20 ()

2. 21-24 ()

3. 25-28 ()

DİJİTAL OYUN OYNAMA ALIŞKANLIKLARI

4) Dijital oyun oynamaktan hoşlanır mısınız? Lütfen belirtiniz.

1. Evet ()

2. Hayır ()

5) Ne tür oyunlar oynarsınız? Lütfen belirtiniz.

1.Bulmaca ()

2.Aksiyon-Macera ()

3.Spor ()

4.Strateji ()

5.Dövüş ()

6) Oyun oynamak için hangi mekânları tercih ediyorsunuz? Lütfen belirtiniz.

1. Ev-yurt ()

2. Arkadaş ortamı ()

3. Oyun salonu ()

4. İnternet kafe ()

7) Oyunlarınızı hangi tür araç ile oynarsınız? Lütfen belirtiniz.

1. Bilgisayar ()

2. Telefon ()

3. Playstation ve Xbox ()

4. Tablet ()

8) Oyunlarınızı nasıl oynarsınız? Lütfen belirtiniz.

1.Çevrimdışı ()2.Çevrimiçi ()

9) Neden oyun oynuyorsunuz? Lütfen belirtiniz.

1.Stres atmak-rahatlamak için ()

2.Zaman geçirmek için ()

3.Kendi oyuncumu oluşturmak ve seviyesini yükseltmek için ()

4.Diğer insanlarla tanışmak için ()

10) Oyun oynama sıklığınız nedir? Lütfen belirtiniz.

1.Hiç oynamam. ()

2.Haftada 1 kere oynarım. ()

3.Haftada 2-3 gün oynarım. ()

4.Her gün oynarım. ()

5.Ayda 1 kez oynarım. ()

11) Oyun oynadığınızda günde kaç saat oynarsınız? Lütfen belirtiniz.

1. 1 saatten az. ()

2. 1-3 saat arası. ()

3. 3-5 saat arası. ()

4. 5-8 saat arası. ()

5. 8 saatten fazla. ()

Tablo1: Sınıf Düzeyi Ve Günde Oyun Oynama Sıklığı Ki-Kare Testi

	Değer	df	İstatistiksel Önem
Ki-Kare Testi	5,089 ^a	3	,165
Olabilirlik Oranı	5,712	3	,127
Doğrusal Bağlantı	,122	1	,726
Geçerli Durumların Toplamı	30		

Kaynak: Elmastaş S. (2023)

Her 5 yönlü (%66,7) 5'ten daha az miktar olduğu beklenmektedir. Minimum beklenen miktar,47.

Tablo 2: Cinsiyet Ve Oyun Oynama Nedeni Arasında Ki-Kare Testi

	Değer	df	İstatistiksel Önem
Ki-Kare Testi	2,164 ^a	3	,539
Olabilirlik Oranı	2,937	3	,402
Doğrusal Bağlantı	1,208	1	,272
Geçerli Durumların Toplamı	30		

Kaynak: Elmastaş S. (2023)

Her 6 yönlü (75,0%) 5'ten daha az miktar olduğu beklenmektedir. Minimum beklenen miktar, 50.

Tablo 3: Cinsiyet Ve Nasıl Oyun Oynanır Arasındaki Ki-Kare Testi

	Değer	df	İstatistiksel Önem
Ki-Kare Testi	3,394 ^a	1	,065
Süreklilik Düzeltme ^b	2,172	1	,141
Olabilirlik Oranı	3,466	1	,063
Fisher'in Kesinlik Testi			

Kaynak: Elmastaş S. (2023)

Verilerin Toplanması

Bu çalışma, 2022-2023 Eğitim-Öğretim Yılı İkinci Döneminde, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi evreninde gerçekleştirilmiştir. Örneklem olarak İktisat Bölümü 1 ve 4. Sınıf öğrencilerinden rastgele seçilenlere anket uygulanmıştır. Öğrencilere anketin amacı ve içeriği konusunda kısa bir bilgi verildikten sonra iki günde uygulanmıştır.

Verilerin Analizi

Veri toplama aracı ile elde edilen verilerin çözümlenmesinde SPSS 18.0 paket programından yararlanılmıştır. Öğrencilerin verdikleri yanıtlardan, frekans tablosu ve çapraz tablo değerleri belirlenerek bulgular kısmı oluşturulmuştur. Toplam 30 öğrenciye uygulanan anket sorunlarından elde edilen 30 öğrencinin yanıtlarını kapsamaktadır.

BULGULAR

Bu bölümde, araştırmaya dair bulgular ve yorumlara yer verilmiştir. Toplam 30 öğrenciye uygulanan anket sorunlarından elde edilen 30 öğrencinin yanıtlarından elde edilen bulgular yer almaktadır.

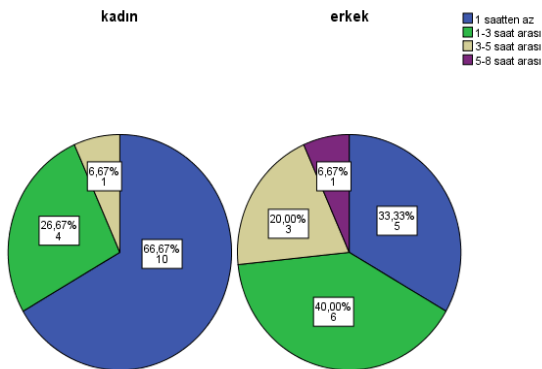
Sınıf Düzeyi İle Cinsiyet Arasındaki Bağlantıya İlişkin Bulgular

Tablo 4: Katılımcıların Sınıf Düzeyleri Frekans Tablosu

	Frekans	Yüzde
Birinci sınıf	14	46,7
Dördüncü sınıf	16	53,3
Toplam	30	100,0

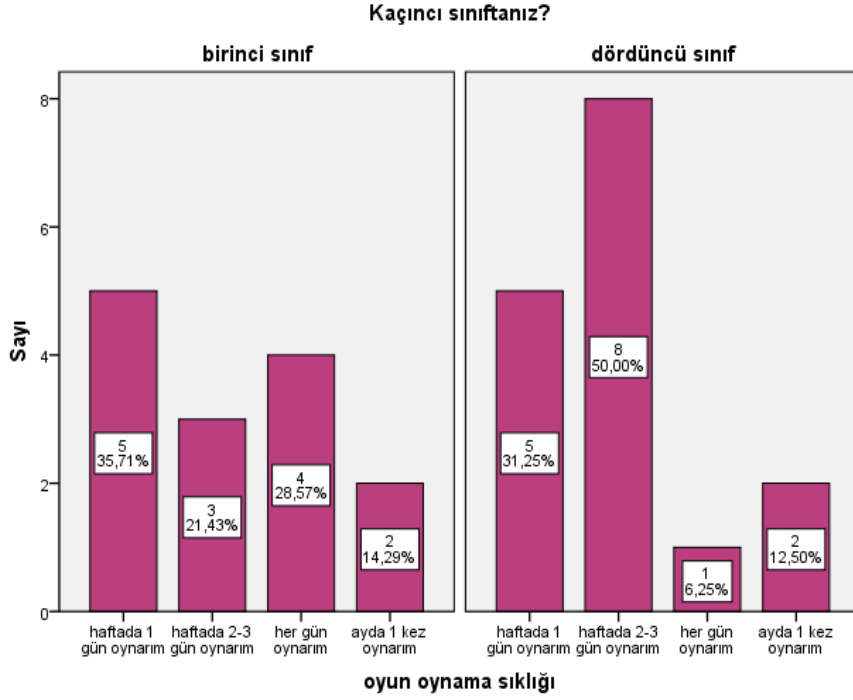
Kaynak: Elmastaş S. (2023)

Tablo 4'e bakıldığında 30 öğrenciden 14'ü (%46,7) birinci sınıf olduğunu belirtirken, 16'sı (%53,3) dördüncü sınıf olduğunu belirtmiştir.

**Şekil 1:** Cinsiyet İle Günde Saat Oyun Oynama Grafiği

Kaynak: Elmastaş S. (2023)

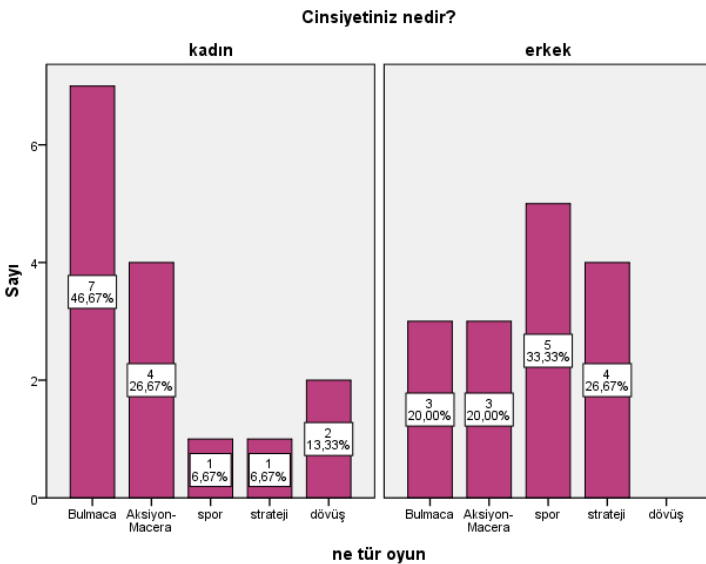
Şekil 1'e bakıldığında katılımcı kadınlardan, 10'u (%66,67) 1 saatten az oyun oynadığını, 4'ü (%26,67) 1-3 saat aralığında oyun oynadığını, 1 (%6,67) kişi ise 3-5 saat aralığında oyun oynadığını belirtmiştir. Erkek katılımcıların, 6'sı (%40) 1-3 saat aralığında oyun oynadığını, 5'i (%33,33) 1 saatten az oyun oynadığını, 3'ü (%20) 3-5 saat aralığında oyun oynadığını, 1 (%6,67) kişi ise 5-8 saat aralığında oynadığını belirtmiştir.



Şekil 2: Oyun Oynama Sıklığı İle Sınıf Düzeyi Grafiği

Kaynak: Elmastaş S. (2023)

Şekil 2'ye bakıldığında birinci sınıf katılımcıların, 5'i (%35,71) haftada 1 gün oynarım, 3'ü (%21,43) haftada 2-3 gün aralığında oynarım, 4'ü (%28,57) her gün oynarım, 2'si (%14,29) ayda 1 kez oynarım seçeneğini belirtmişlerdir. Dördüncü sınıf katılımcıların, 5'i (%31,25) haftada 1 gün oynarım, 8'i (%50) haftada 2-3 gün aralığında oynarım, 1'i (%6,25) her gün oynarım, 2'si (%12,50) ayda bir kez oynarım seçeneğini belirtmişlerdir.



Şekil 2: Cinsiyet İle Oyun Türü Grafiği

Kaynak: Elmastaş S. (2023)

Şekil 3'e bakıldığında kadın katılımcıların, 7'si (%46,67) bulmaca, 4'ü (%26,67) aksiyon-macera, 1'i (%6,67) spor, 1'i (%6,67) strateji, 2'si (%13,33) dövüş seçeneğini belirtmişlerdir. Erkek katılımcıların 3'ü (%20) bulmaca, 3'ü (%20) aksiyon-macera, 5'i (%33,33) spor, 4'ü (%26,67) strateji seçeneğini seçmiştir. Erkek katılımcılardan hiç kimse dövüş seçeneğini seçmemiştir.

Sınıf Düzeyi İle Günde Kaç Saat Oyun Oynandığı Arasındaki Bağlantıya İlişkin Bulgular

Tablo 5:Sınıf Düzeyi Ve Günde Kaç Saat Oyun Oynama Çapraz Tablo

			Günde kaç saat				Toplam
			1 saatten az	1-3 saat arası	3-5 saat arası	5-8 saat arası	
Kaçınıcı sınıfınız?	Birinci sınıf	Sayı	9	2	2	1	14
		% Kaçınıcı sınıfınız?	64,3%	14,3%	14,3%	7,1%	100,0%
		% günde kaç saat	60,0%	20,0%	50,0%	100,0%	46,7%
		% Toplam	30,0%	6,7%	6,7%	3,3%	46,7%
	Dördüncü sınıf	Sayı	6	8	2	0	16
		% Kaçınıcı sınıfınız?	37,5%	50,0%	12,5%	,0%	100,0%
		% günde kaç saat	40,0%	80,0%	50,0%	,0%	53,3%
		% Toplam	20,0%	26,7%	6,7%	,0%	53,3%
Toplam		Sayı	15	10	4	1	30
		% Kaçınıcı sınıfınız?	50,0%	33,3%	13,3%	3,3%	100,0%
		% günde kaç saat	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% Toplam	50,0%	33,3%	13,3%	3,3%	100,0%

Kaynak: Elmastaş S. (2023)

Tablo 5’ye bakıldığında birinci sınıf katılımcıların, 9’u (%64,3) 1 saatten az, 2’si (%14,3) 1-3 saat arası, 2’si (%14,3) 3-5 saat arası, 1’i (% 7,1) 5-8 saat arası seçeneğini işaretlemişlerdir. Dördüncü sınıf katılımcıların, 6’sı (%37,5) 1 saatten az, 8’i (%50) 1-3 saat arası, 2’si (%12,5) 3-5 saat arası seçeneğini işaretlemiştir. Dördüncü sınıf katılımcılardan hiç kimse 5-8 saat aralığını işaretlememiştir. Birinci sınıf öğrencilerin en çok 9’u (%64,3) 1 saatten az seçeneğini işaretlemiştir, dördüncü sınıf öğrencilerin en çok 8’i (% 50) 1-3 saat arası seçeneğini işaretlemişlerdir. Tablo 1’de ki-kare testine bakılarak hipotez kurulup aralarındaki ilişki incelenmiştir.

H.0: Sınıf düzeyi ile günlük oyun oynamaya ayrılan vakit arasında ilişki yoktur.

H.1: Sınıf düzeyi ile günlük oyun oynamaya ayrılan vakit arasında ilişki vardır.

Alfa(a): 0,05 P(0,165) ise P(0,165)>a(0,05) H.1; Reddedilir. H.0; Kabul edilir.

Bunun için yapılan ki kare testi sonucunda sınıf düzeyi ile günlük oyun oynamaya ayrılan vakit arasında ilişki yoktur.

Cinsiyet İle Oyun Oynama Sebebi Arasındaki Bağlantıya İlişkin Bulgular

Tablo 6:Cinsiyet İle Oyun Oynama Sebebi Arasında Çapraz Tablo

			Neden oynarsınız				Toplam
			Stres atmak- rahatlamak için	Zaman geçirmek için	Kendi oyuncumu oluşturmak ve seviyesini yükseltmek	Diğer insanlarla tanışmak için	
Cinsiyetiniz nedir?	Kadın	Sayı	5	10	0	0	15
		% Cinsiyetiniz nedir?	33,3%	66,7%	,0%	,0%	100,0%
		% neden oynarsınız	55,6%	52,6%	,0%	,0%	50,0%
		% Toplam	16,7%	33,3%	,0%	,0%	50,0%
	Erkek	Sayı	4	9	1	1	15
		% Cinsiyetiniz nedir?	26,7%	60,0%	6,7%	6,7%	100,0%
		% neden oynarsınız	44,4%	47,4%	100,0%	100,0%	50,0%
		% Toplam	13,3%	30,0%	3,3%	3,3%	50,0%
Toplam		Sayı	9	19	1	1	30
		% Cinsiyetiniz nedir?	30,0%	63,3%	3,3%	3,3%	100,0%
		% neden oynarsınız	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% Toplam	30,0%	63,3%	3,3%	3,3%	100,0%

Kaynak: Elmastaş S. (2023)

Tablo 6’e baktığımızda, kadın katılımcıların 5’i (%33,3) stres atmak-rahatlamak için oynadığını belirtirken, 10’u (%66,7) zaman geçirmek için oynadığını belirtmişlerdir. Diğer seçenekleri işaretleyen kimse olmamıştır. Erkek katılımcıların 4’ü (%26,7) stres atmak-rahatlamak için, 9’u (%60) zaman geçirmek için, 1’i (%6,7) kendi oyuncumu oluşturmak ve seviyesini yükseltmek için, 1’i (%6,7) diğer insanlarla tanışmak için oynadığını belirtmiştir.Tablo 2’de ki-kare testine bakılarak hipotez kurulup aralarındaki ilişki incelenmiştir.

H.0: Cinsiyet ile oyun oynama sebepleri arasında ilişki yoktur.

H.1: Cinsiyet ile oyun oynama sebepleri arasında ilişki vardır.

Alfa(a): 0,05 $P(0,539)$ ise $P(0,539) > \alpha(0,539)$ H.1; Reddedilir H.0; Kabul edilir.

Yapılan ki kare testi sonucunda cinsiyet ile oyun oynama sebepleri arasında ilişki bulunmamaktadır.

Cinsiyet İle Nasıl Oyun Oynandığı Arasındaki Bağlantıya İlişkin Bulgular

Tablo 7:Cinsiyet Ve Nasıl Oyun Oynama Arasında Çapraz Tablo

			Nasıl oynarsınız		Toplam
			Çevrimdışı	Çevrimiçi	
Cinsiyetiniz nedir?	Kadın	Sayı	11	4	15
		% Cinsiyetiniz nedir?	73,3%	26,7%	100,0%
		% nasıl oynarsınız	64,7%	30,8%	50,0%
		% Toplam	36,7%	13,3%	50,0%
	Erkek	Sayı	6	9	15
		% Cinsiyetiniz nedir?	40,0%	60,0%	100,0%
		% nasıl oynarsınız	35,3%	69,2%	50,0%
		% Toplam	20,0%	30,0%	50,0%
Toplam	Sayı	17	13	30	
	% Cinsiyetiniz nedir?	56,7%	43,3%	100,0%	
	% nasıl oynarsınız	100,0%	100,0%	100,0%	
	% Toplam	56,7%	43,3%	100,0%	

Kaynak: Elmastaş S. (2023)

Tablo 7'e bakıldığında, Kadın katılımcıların 11'i (%73,3) çevrimdışı, 4'ü (%26,7) çevrimiçi seçeneklerini işaretlemişlerdir. Erkek katılımcıların 6'sı (%40) çevrimdışı, 9'u (%60) çevrimiçi seçeneklerini işaretlemişlerdir. Tablo 3'de ki-kare testine bakılarak hipotez kurulup aralarındaki ilişki incelenmiştir.

H.0: Cinsiyet ile nasıl oyun oynarsınız seçenekleri arasında ilişki yoktur.

H.1; Cinsiyet ile nasıl oyun oynarsınız seçenekleri arasında ilişki vardır.

Alfa(a): 0,05 $P(0,065)$ ise $P(0,065) > \alpha(0,05)$ H.1; Reddedilir H.0; Kabul edilir.

SONUÇ ve ÖNERİLER

Dijital oyunlar, çocukların özgüven kazanıp kendilerini etrafındakilere çok kolay ve güzel ifade etmelerine, analizi düşünme yeteneklerinin gelişmesine, yalnız başlarını olayı çözümüleme ve ilgili olaya kendi çözümünü getirmeye, dil gelişiminde ve iletişimde gelişme kaydetmesinde, başkalarına yardım etmeyi seven, elindekileri paylaşan ve çevresine karşı duyarlı bir birey olmasına katkı sağlar. Ama günümüzde oyun kavramı biraz daha farklılaşma göstermiştir. Artık parklar, sokaklar yerine çocuklar evlerinden çıkmadan bilgisayar, telefon veya tabletlerinde oyun oynamaya başlamışlardır. Teknolojik gelişmeler, kentleşme, binaların sayısının artması gibi sebeplerden dolayı çocuklar artık kendilerini evlerine kapatmıştır. Sanal dünyanın içine giren çocuklarda, dijital oyunlar artık bağımlılık seviyesine ulaşmıştır. Günümüzde teknolojiyi yakından takip eden genç nesillerde dijital oyunlar gözde olan kültürlerin simgesi haline gelmiştir.

Güncel hayatta dijital ortamlar oldukça kullanım alanlarını genişletmişlerdir. Birçok insanın eğlenmek maksatlı oluşturdukları topluluklar halinde gruplar oluşturmuşlardır. Dijital oyunlar; bireylerin hür iradeleriyle oynadıkları dış etkilere kapalı eğlence amaçlı öğelerden oluşmuşlardır. Dijital oyun oynama alanlarının oldukça geniş yer kaplaması, bu oyunlara olan bağlılığın gittikçe artmasına hatta insanların en önde gelen bağımlılıkları arasında kendine yer bulmuştur. Her yaşta insanlarda görüldüğü gibi, gençlerde daha ön plandadır. Önceden oyun alanlarını açık alanlar teşkil ediyordu. Yine bu açık alanlarda yüz yüze, birebir oyunlar oynanıyordu. Maalesef günümüzde bu mekânların ve oyunların yerini cep telefonlarında ve bilgisayarlarda oynanan oyunlar almaya başlamıştır. Bunun nedenlerinden birisi günümüz imkânlarında, bu araçlara erişim kolaylığı ve internetin çok yaygın olarak kullanılması etki etmektedir. Oyun oynamanın artık vazgeçilmez bir alışkanlık haline gelmesi beraberinde çeşitli sıkıntılar getirmiştir. Bunlardan en önemlisi, öğrencilerin okulda öğretmenlerle yüz yüze işlen derslere olan katılımlarının azalmasıdır.

Oyunlar için ayrılan çok uzun vakitler; derslere katılmama ve bu derslere evde çalışmama gibi sorunları beraberinde getirmiştir.

Oyun oynama üzerindeki kontrol kaybı ile birlikte, bireylerde sorumlulukların ihlali, yakın ilişkilerde kopma, temel ihtiyaçları erteleme gibi davranışsal ihlaller görülmektedir. Dijital oyunların olumlu yanları olduğu gibi olumsuz yanları da vardır. Motivasyon, işbirliği, sosyal hayata bağlanmak gibi, yararlarının olabileceği gibi, bunun tam tersi olarak derslerde ya da çalıştığı işte başarısızlık, anti sosyal bir hayat, kendini soyutlama, kendine zarar verme ve bağımlılık gibi birçok zararı da olabilmektedir. Günümüzde dijital oyunların yaygınlaşması ve oldukça popüler hale gelmesiyle de bu gibi olumsuzlukların birçok örneği günlük hayatta karşımıza çıkmaya başlamıştır. Örneğin, bir çocuk bilgisayarın başından günlerce kalkmadan oyun oynamış ve hayatını kaybetmiş, yine başka bir örnek ise Amerika'dan ülkemize gelmiş olan "Mavi Balina" oyunu ile birçok çocuk ve genç oyunu bitirmek uğruna hayatlarını kaybetmişlerdir. Bu oyunlar ancak ölümlerden sonra yasaklanmıştır. Bu örneklerden de görüldüğü gibi oyun bağımlılığı, insanların hayatlarını derinden etkilemeyi başaran bir faktör haline gelmiştir.

Dijital oyunların literatürde değinilen bu olumsuz yanlarını dikkate alınarak, bu çalışmada Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, İktisat bölümü 1. ve 4. sınıf öğrencileri arasında dijital oyun oynama alışkanlıklarının incelenmesi hedeflenmiştir. Bu inceleme için öğrencilerin sahip oldukları cinsiyet ve sınıf düzeyleri, dijital oyun oynama sıklığının incelenmesi ve öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının demografik değişkenlerle karşılaştırılması amaçlanmaktadır. Bu amaç kapsamında aşağıda yer verilen hipotezler oluşturulmuştur.

H.1: "Öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlığı" değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri cinsiyetlerine göre farklılık göstermektedir.

H.2: "Öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlığı" değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri sınıf düzeylerine göre farklılık göstermektedir.

Bilgisayarların ve internet kullanımının yaygınlaşması nedeniyle dijital oyunlar her geçen gün daha fazla kişi tarafından oynanmaktadır. Araştırmanın bulgularına baktığımızda da bu görüşü destekler niteliktedir. Bu çalışmada dijital oyun oynama sıklığı ve oyun oynama sebepleri ile cinsiyet ve sınıf düzeyi arasındaki ilişkilere bakılmıştır.

Dijital oyun oynama sıklığı ile cinsiyet arasındaki ilişkiye bakıldığında, kadınların oyun oynama sıklığı ile erkeklerin oyun oynama sıklığı arasında farklar olduğu görülmüştür. Katılımcıların sınıf düzeyleri ve oyun oynama sıklığına bakıldığında ise birinci sınıf öğrencilerden her gün oyun oynayan katılımcıların sayısı, dördüncü sınıf öğrencilerden her gün oyun oynayan katılımcılara göre daha fazladır. Birinci sınıf öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının daha fazla olduğu görülmektedir. Bunun sebepleri de birinci sınıf öğrencilerin yeni geldikleri bir şehre alışmadıkları ya da sosyal çevrelerinin olmaması olabilir. Bu sonuca göre girişte kurulan hipotez 2 kabul edilmiştir. Cinsiyet ile oyun türüne bakıldığında, kadınlar daha çok bulmaca, erkekler ise daha çok spor ve strateji gibi oyun türlerini oynamayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Bunun sebebi toplumsal kalıp yargılar olabilir. Erkek öğrenciler daha çok spor ve strateji gibi oyunlar oynamaya alışkın olabilir. Bu sonuca göre girişte kurulan hipotez 1 kabul edilmiştir. Küçük yaştan itibaren oğlan çocuklarına öğretilen toplumsal cinsiyet kalıpları onların oyun seçimini bile etkilemektedir. Kadın öğrenciler ise kendilerine öğretildiği gibi voleybol, futbol gibi spor dallarına alışkın olmadıkları için oyun tercihlerini de kendilerine öğretildiği gibi spor veya strateji gibi oyun türlerinin aksine bulmaca gibi türlere yönelmektedirler. Cinsiyet ile oyun oynama sebeplerine bakıldığında ise, kadın öğrenciler daha çok zaman geçirmek için oynadıklarını belirtirken, erkek öğrenciler ise daha çok stres atmak veya kendi oyuncularını oluşturmak için oynadıklarını belirtmişlerdir.

Cinsiyet değişkeni ile nasıl oyun oynadıkları arasındaki ilişkiye bakıldığında, kadın öğrenciler daha çok çevrimdışı oyunları tercih ederken, erkek öğrenciler daha çok çevrimiçi oyunları tercih etmişlerdir. Bunun sebebi ise oyun oynama sebepleri ile bağlantılı olabilir. Çevrimiçi oyunlarda oyuncular kendi karakterlerini oluşturabilmektedir. Bu da erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama sebeplerini açıklar niteliktedir.

Kadın öğrenciler bilgisayar oyunlarını daha çok boş zaman etkinliği olarak görürken, erkeklerde durum oldukça farklıdır. Erkeklerin, dijital oyunlar vasıtasıyla sanal kimlikler oluşturdukları görülür.

Sonuç olarak bakıldığında dijital oyunlar artık hayatımıza oldukça yerleşmiştir. Bunun sebebi de, teknolojinin gelişmesi ve dijital oyunların daha gerçekçi şekilde hayatımıza girmiş olmasıdır. Oyunlar geliştikçe, oynayan sayısı da gittikçe artmaktadır. Sadece üniversite öğrencilerinde değil artık her yaşta bireyin oynayacağı oyunlar piyasaya sürülmektedir.

Bu tür oyunların da olumsuz yönleri olmaktadır. Diğer çalışmalarda ortaya çıkan sonuçlara göre öğrenciler, çoğunlukla derslerine gitmek yerine oyun oynamayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Uzun saatler boyunca oyun oynayan öğrencilerin hem akademik hayatında hem de sosyal hayatında birçok şeyi aksattığı görülmektedir. Buna göre araştırmaya katılan öğrenciler bilgisayar oyunları nedeniyle yaşadığı temel sorunlar, gündelik pratiklerin ihmalinden, sorumluluk almaya kadar kendini göstermektedir.

Araştırma sonuçlarına göre birkaç öneride bulunulabilir. Teknolojinin bir parçası olan bilgisayar ve telefon gibi dijital ortam oyunları kullanımının, zaman denetimi açısından ailenin takibinde olması gerekmektedir. Genç bireylerin takibi çocuklara göre daha zor olabilir ama akademik başarının düşmesi veya davranışsal bozukların artması gibi davranışların görülmesi ailelerin takip etmesi gerekmektedir. Kolay erişilebilen şiddet oyunlarının daha zor erişilebilmesi için yasal düzenlenmelerin olması gerekmektedir.

KAYNAKÇA

- Cesarone, Mr. Louis (1994). "Themicirculatoryactivity of Centellaasiatica in venousinsufficiency. A double-blindstudy." *MinervaCardioangiologica* 42.6, 299-304.
- Castel, Alan D.-Pratt,Jay-Drummond,Emily (2005). TheEffects of action video gameexperience on the time course of inhibition of returnandtheefficiency of visualsearch. *Actapsychologica*, 119(2), 217-230.
- Doğan, İsa-Karacan Doğan, Pınar- Kayışoğlu, Numan Bahadır (2017). Beden Eğitimi Öğretmen Adaylarının saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi: Batı Karadeniz Örneği. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 46-56.
- Dursun, Asiye -Eraslan Çapan, Bahtiyar (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 19(2).
- Elmastaş, Seyfettin (2023). *Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarınınİncelenmesi*(Hoca Ahmet Yesevi Uluslararası Türk-Kazak Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi İşletme Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Kocaeli
- Hazar, Zekihan (2019). An Analysis of theRelationshipbetweenDigital Game PlayingMotivationandDigital Game AddictionamongChildren. *AsianJournal of EducationandJraining*, 5(1), 31-38.
- King,Daniel -Delfabbro, Paul. - Griffiths, Mark (2010). Video gamestructuralcharacteristics: A newpsychologicaltaxonomy. *International journal of mentalhealthandaddiction*, 8, 90-106.
- Kuyumcu, Birol -Aksakalli, Cuneyt. - Delil, Salman. (2019). An automatednewapproach in fasttextclassification (fastText) A casestudyforTurkishtextclassificationwithoutpre-processing. *In Proceedings of the 2019 3rd International Conference on Natural Language Processingand Information Retrieval* (pp. 1-4).
- Kuss, DariaJ. - Griffiths, Mark D. (2012). Ergenlikte çevrimiçi oyun bağımlılığı: Ampirik araştırmanın literatür taraması. *Davranışsal bağımlılık Dergisi*, 1, 3-22.
- PalaFerhat Kadir - Erdem, Mukaddes (2013). Dijital oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet,SınıfDüzeyi ve Öğrenme Stili arasındaki İlişkiler Üzerine Bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(12), 53-71.
- Prot, Sara -Anderson, Craig A.-Gentile, Douglas A. - Brown, StephanieC. -Swing, Edward L. (2014). *Thepositiveandnegativeeffects of video gameplay. Media andthewell-being of childrenandadolescents*, 109.
- Ülker,Ülkü - Bülbül, Halil İbrahim (2018). Dijital Oyunların eğitim seviyelerine Göre Kullanılma Durumları. *Türk Bilim Araştırma Vakfı*, 2(11), 1-10.
- Yalçın Irmak, Aylin - Erdoğan, Semra (2015). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27. (doi:10.5080/u13407).
- Yalçın, Seda -Bertiz, Yasemin. (2019). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi*, (BEST Dergi), 3(1), 27-34.