

**FACEBOOK ORTAMINDAKİ DİJİTAL OYUNLARIN
BAĞIMLILIĞINA ETKİ EDEN DEMOGRAFİK FAKTÖRLER**

NAWAL YASEEN MOHMMED AL-KORD

YÜKSEK LİSANS TEZİ
BİLGİSAYAR ve ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

HAZİRAN, 2016

TELİF HAKKI ve TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 12 (on iki) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Nawal Yaseen Mohmmmed
Soyadı : AL-KORD
Bölümü : Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi
İmza :
Teslim tarihi : 20.06.2016

TEZİN

Türkçe Adı : Facebook Ortamındaki Oyunların Bağımlılığına Etki Eden Demografik Faktörlerin
İngilizce Adı : Determination Of Demographic Factors Affecting Game Addiction On Facebook Environment

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Nawal Yaseen Mohmmmed AL-KORD

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Nawal Yaseen Mohmmmed AL-KORD tarafından hazırlanan “ Facebook Ortamındaki Dijital Oyunların Bağımlılığına Etki Eden Demografik Faktörler ” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman : (Yrd.Doç.Dr. Sami ACAR)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı) : Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Başkan : (Unvanı Adı Soyadı)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

Üye : (Unvanı Adı Soyadı)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

Üye : (Unvanı Adı Soyadı)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

Tez Savunma Tarihi:/...../.....

Bu tezin Gazi Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Unvan Ad Soyad

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

Prof. Dr. Tahir ATICI

TEŞEKKÜR

Öncelikle sadece tez çalışmamda değil bütün yüksek lisans süresinde bana yardımcı olan ve geri bildirimde bulunan kıymetli danışmanım Yrd.Doç.Dr.Sami ACAR'a sonsuz şükranlarımı sunuyorum. Ayrıca Yüksek Lisans eğitime başlamam konusunda beni yüreklendiren ve her daim yanımda olan, sevgisini ve desteğini esirgemeyen eşim Cengiz Efendioğlu'na teşekkür ediyor; varlığı ile hayatımıza neşe katan, gözümün nuru kızım İnci'nin mutlu bir hayat sürmesini diliyorum. Bu sırada yanımda olamayan ama dualarından beni eksik etmediğini bildiğim canım annem, babam, kardeşlerim ve burada olan ailemin diğer bireylerine desteklerinden dolayı teşekkür ederim.

Bana bu harika ülkede Türkiye'de eğitim fırsatını ve bu güzel aileyi bahsettiği için Yüce Allahım 'a sonsuz şükranlarımı arz ediyorum.

FACEBOOK ORTAMINDAKİ DİJİTAL OYUNLARIN BAĞIMLILIĞINA ETKİ EDEN DEMOGRAFİK FAKTÖRLER

(Yüksek Lisans Tezi)

Nawal Yaseen Mohmmmed AL-KORD

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Haziran, 2016

ÖZ

Bu araştırmanın temel amacı facebook ortamındaki dijital oyunların bağımlılığı hangi seviyede olduğu belirlemektir. Bu çerçevede, 2015-2016 eğitim-öğretim yılında Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümünde okuyan öğrenciler arasından rastgele seçilen 156 katılımcıya anket uygulanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak "çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı" ölçeği ve "kişisel bilgi formu" kullanılmıştır. Elde edilen verilerin istatistiksel analizi, SPSS 16.0 paket programı ile gerçekleştirilmiştir. Bu anket çalışmasında öğrencilerin kişisel özellikleri, sahip oldukları imkânlar ve çevresel etkenler ile facebook ortamındaki oyunlara bağımlı olma düzeylerini incelenmiştir. Öğrencilerin kişisel özellikleri, sahip oldukları imkânlar ve çevresel etkenlerle, cinsiyetleri; bilgisayar, akıllı telefon veya internet bağlantısı kurmaya imkân tanıyan tüm teknolojik aygıt ve cihazlar; ekonomik imkânları ve ebeveynlerinin eğitim düzeyi kastedilmektedir. Araştırma sonuçlarına göre katılımcıların facebook ortamındaki dijital oyun bağımlılığı cinsiyete, facebook kullanım sıklığı, ekonomik imkânlar, anne eğitim düzeyine göre farklılık göstermiştir. Farklılık göstermeyen faktörler ise şahsi bilgisayarı olup olmama, akıllı telefon olup olmama, telefonunda internet bağlantısı olup olmama ve baba eğitim düzeyidir.

Bilim Kodu:

Anahtar Kelimeler: İnternet, Sosyal ağlar, Facebook, Bağımlılık, İnternet bağımlılığı, Sosyal ağ bağımlılığı, Facebook bağımlılığı.

Sayfa Adedi: xiv+81

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Sami ACAR



DETERMINATION OF DEMOGRAPHIC FACTORS AFFECTING GAME ADDICTION ON FACEBOOK ENVIRONMENT

(Master Thesis)

Nawal Yaseen Mohmmmed AL-KORD

GAZI UNIVERCITY

**COMPUTER EDUCATION AND INSTRUCTIONAL
TECHNOLOGIES**

June, 2016

ABSTRACT

This study was aimed at specifying some of the demographic factors influencing university students' game addiction in Facebook environment. To fulfil the purpose of the study, 156 students studying in the Department of Computer Education and Instructional Technology, the Institute of Educational Sciences, Gazi University, Ankara (2015/2016 academic year) were randomly chosen for the research and were given questionnaires. "Online game addiction" and "Personal information form" were used as the data collection tool. The data obtained were processed using SPSS 16.0 software package. The researcher examined the interdependence between students' personal characteristics, their opportunities and environmental factors that had led to students' game addiction in Facebook environment. Students' personal characteristics, their opportunities and environmental factors refer to their gender, access to the Internet via computers, smartphones and other devices, economic opportunities and their parents' education level.

In the study, multivariate analysis of variance was carried out. The dependence between the data (demographic factors) and game addiction in Facebook environment was examined. As a result, such factors as participants' gender, the frequency of using Facebook, economic opportunities, the mother's education level turned to be significant. The research showed that the availability of personal computers and smartphones, the access to the Internet on the telephone and the father's education level were insignificant factors.

Science Code:

Key Words: İnternet, Social Networks, Facebook, Addiction, İnternet Addiction, Social Network Addiction, Facebook Addiction.

Page Number: viii+81

Supervisor : Assist.Prof.Dr.Sami ACAR



İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI ve TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZ	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	ix
TABLolar LİSTESİ.....	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiv
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Problemi	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	5
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Sınırlılıklar	7
1.5. Sayıtlar.....	7
1.6.Tanımlar	7
BÖLÜM II.....	9
İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	9
BÖLÜM III	13
KURAMSAL ÇERÇEVE	13

3.1. Oyun Kavramı	13
3.2. Oyun Türleri	17
3.3. Bağımlılık Kavramı	19
3.3.1. Dijital Bağımlılık	20
3.3.2. İnternet Bağımlılığı	23
3.3.3. Oyun Bağımlılığı.....	25
3.4.İnternet ve Sosyal Ağlar	28
3.4.1. Sosyal Medya Kavramı	30
3.4.2. Facebook.....	34
3.4.3. Facebook Oyunları	36
BÖLÜM IV	44
YÖNTEM.....	44
4.1. Araştırmanın Modeli	44
4.2. Çalışma Grubu	44
4.3. Veri Toplama Araçları	44
4.3.1.Ölçüm güvenirliği	47
4.4. Verilerin Toplanması.....	48
4.5. Verilerin Analizi.....	48
BÖLÜM V.....	49
Bulgular ve Yorum.....	49
5.1. Araştırmaya Katılanların Demografik Faktörlere Göre Dağılımları.....	49
5.2. Katılımcıların Facebook Ortamındaki Oyunlara Bağımlılık Düzeyine ilişkin Bulgular.....	51
5.3. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Ölçeğinin Cinsiyete Göre Farklılığı.....	52
5.4. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Facebook Kullanım Sıklığına Göre Farklılığı.....	53

5.5. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Katılımcıların Bilgisayarı Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığı	55
5.6. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Akıllı Telefon Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığı	55
5.7. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Telefonda İnternet Bağlantısı Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığı.....	56
5.8. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Aylık Harçlıklarına Göre Farklılığı	57
5.9. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Anne Eğitim Düzeylerine Göre Farklılığı	58
5.10. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Baba Eğitim Düzeyine Göre Farklılığı	59
BÖLÜM VI	61
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	61
6.1. Sonuç	61
6.2.Öneriler.....	64
KAYNAKLAR.....	65
Ekler	76
Ek-1. Kişisel Bilgi Formu	76
Ek-2. Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	77
Ek-3.Özgeçmiş.....	79
Ek4- Ölçek Kullanım İzini	80
Ek5-Ölçek Uygulama İzni	81

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>Aksaklıklar Faktörüne Ait Maddeler</i>	45
Tablo 2. <i>Başarı Faktörüne Ait Maddeler</i>	46
Tablo 3. <i>Ekonomik Kazanç Faktörüne Ait Maddeler</i>	46
Tablo 4. <i>Araştırmaya Katılanların Cinsiyetine Göre Dağılımları</i>	47
Tablo 5. <i>Araştırmaya Katılanların Akıllı Telefon Kullanım Durumuna Göre Dağılımları</i>	49
Tablo 6. <i>Araştırmaya Katılanların Facebook Kullanım Sıklığına Göre Dağılımları</i>	49
Tablo 7. <i>Araştırmaya Katılanların Aylık Harca Göre Dağılımları</i>	50
Tablo 8. <i>Araştırmaya Katılanların Anne Eğitim Düzeyine Göre Dağılımları</i>	50
Tablo 9. <i>Araştırmaya Katılanların Baba Eğitim Düzeyine Göre Dağılımları</i>	51
Tablo 10. <i>Facebook Ortamındaki Oyunlara Bağımlılık Seviyesi</i>	52
Tablo 11. <i>Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılık Ölçeğinin Güvenirliği</i>	52
Tablo 12. <i>Araştırmaya Katılanların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Cinsiyete Göre Farklılığı</i>	53
Tablo 13. <i>Araştırmaya Katılanların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Facebook Kullanım Sıklığına Göre Farklılığı</i>	54
Tablo 14. <i>Araştırmaya Katılanların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Bilgisayar Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığı</i>	55
Tablo 15. <i>Araştırmaya Katılanların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Akıllı Telefon Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığı</i>	57
Tablo 16. <i>Araştırmaya Katılanların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Telefonda İnternet Bağlantısı Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığı</i>	57
Tablo 17. <i>Araştırmaya Katılanların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Aylık Harca Göre Farklılığı</i>	58
Tablo 18. <i>Araştırmaya Katılanların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Anne Eğitim Düzeyine Göre Farklılığı</i>	59

Tablo 19. *Araştırmaya Katılanların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı
Ölçeğinin Baba Eğitim Düzeyine Göre*

Farklılığı.....60



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Oyun Kuramları	15
Şekil 2. Facebook Büyüme Şeması.....	36
Şekil 3. 2016 Yılı Oyunları.....	37
Şekil 4. Candy Crush Oyunun Görüntüsü.....	38
Şekil 5. Farme Heroes Saga Oyunun Görüntüsü.....	38
Şekil 6. 8 Ball Pool Oyunun Görüntüsü.....	39
Şekil 7. Clash Of Clans Oyunun Görüntüsü.....	39
Şekil 8. Criminal Case Oyunun Görüntüsü.....	40
Şekil 9. Pet Rescue Aga Oyunun Görüntüsü.....	40
Şekil 10. Subway Surfers Oyunun Görüntüsü.....	41
Şekil 11. Dragon City Oyunun Görüntüsü.....	41
Şekil 12. Trivia Crack Oyunun Görüntüsü.....	42

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi, sınırlılıkları, sayıtları ile operasyonel tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Araştırmanın Problemi

İnternet günümüzde telekomünikasyon, iş, eğitim ve eğlence için kritik bir bileşendir; tüm dünyada mevcuttur ve bilgileri çevrimiçi olarak iletişimde, finansal işlemlerde, perakende satışlarda aramak için kullanılmaktadır. Artan popüleritesi aşırı düzeyde kullanılmasına, aşırı düzeyde kullanımı da bir takım davranışsal bozukluklara neden olmaktadır. Bahsi geçen davranış bozukluğu internet bağımlılığıdır (Navarro ve Rueda, 2007, s.693). Bu terim ilk olarak 1995'te internetin patolojik kullanımını inceleyen Amerikalı psikiyatr Ivan Goldberg tarafından kullanılmıştır. Goldberg'in tarifinden farklı bir şekilde ilgili terim Dr. Kimberly Young tarafından açıklanmıştır (Navarro ve Rueda, ,2007, s.691).

İnternet bağımlılığında bilişsel, davranışsal ve fizyolojik semptomlar bir serinin unsurları halinde ortaya çıkmaktadır. Young 'un tarifine göre interneti geniş bir şekilde kullanan kişinin kişisel, ailevi veya profesyonel hedeflerinde bozulma meydana geliyorsa o kişiye "Net Bağımlısı" adı verilmektedir (Young, 2000, s.5).

Griffiths (1998) internet bağımlılığı ile ilgili değerlendirmesinde bazı özel alanlar önermiştir. Bu alanlar:

- a) Tolerans (kişinin internette planlanandan daha fazla zaman harcaması)
- b) Zamanının çoğunu çevrimiçi faaliyetlere harcaması
- c) Çevrimiçinde zaman geçirmeyi sosyal ve rekreasyonel aktivitelere tercih etmesi

- d) İş, akademik, ekonomik ya da ailevi endişelerine rağmen internette kalmaya devam etmesi
- e) İnternet kullanımını durdurmak veya azaltmak konusunda başarısız olması

Griffiths'e göre bağımlılık tanısı, bahsi geçen özel alanlardan üç veya daha fazlasının bireyde bulunması halinde konulmaktadır.

Hong vd.(2013) internet bağımlısı yetişkinlerin sağ orbitofrontal korteks kalınlığında bir azalma olduğunu tespit etmiştir ki bu bağımlılık diğer bağımlılıklarla ortak nörobiyolojik bir mekanizmaya sahiptir. Young (1998) ise internet bağımlılığını 5 kategoriye ayırmıştır. Bunlar;

- 1) Yetişkin sohbet odaları veya pornografik siber cinsel bağımlılık
- 2) Gerçek hayat ilişkilerini değiştirmek ya da çevrimiçi arkadaşlara bağımlı olmak
- 3) Web ile kumara zorlamak, açık artırma veya takıntılı ticaret yapmak
- 4) Web üzerinden daha fazla bilgi aramak (zorunluymuşçasına)
- 5) Bilgisayar oyunları ve programlarına bağlanmak

Goldberg (Lopez, 2004) ise internet bağımlılığı terimi yerine "patolojik bilgisayar kullanımı" terimini tercih etmektedir. Bazı araştırmacılar, öncelikle öğrencilere odaklanarak, internet bağımlılığı konusunda yüksek riskli grupların varlığını düşünmektedirler. Meksika'da (Martinez, Ortiz, ve Lara, 2011) "internet bağımlılığı" gibi kesin bir tanı koymasalar da bunun bireyin işleyişine ve kişilerarası ilişkilerine etki eden aşırı internet kullanımı ile ilişkili bir davranış bozukluğu olduğunu kabul etmişlerdir. Araştırmacılar bu tür internet bağımlılığı olan kişilerin, günlük internet kullanım sürelerinin fazla oluşları ve baskın web kullanımları ile karakterize edilebileceğini düşünmektedirler. Cruzado, Matos ve Kendall (2006) da bireylerin klinik ve epidemiyolojik tanımlamasında internet bağımlılığının (oyunların ve belirgin psikiyatrik davranışların) yüksek bir frekansı olduğunu ortaya koymuşlardır. Çalışmalar sürekli hep bir alt grup ve oyun bağımlılığının olduğunu göstermiştir (Gentile, 2009; Lemmens, Valkenburg, ve Peter, 2009). Video oyun bağımlılığı yeni bir şey olmadığı halde bu oyunların artık internette de olması problemin boyutunu arttırabilmektedir. Çevrimiçi oyunlara artık ulaşmak çok kolaylaşmıştır ve bu da bahsi geçen alışkanlığın tedavi edilmesi zor bir bağımlılığa dönüşme sürecini hızlandırmıştır (Griffiths, 1999, s.247).

Sonuç olarak, video oyun bağımlılığını incelendiğinde araştırmacıların internet oyun bağımlılığına odaklandığı görülmektedir (Hussain ve Griffiths, 2009; Wood, 2008).

Nitekim War Craft oyuncularının haftada ortalama 63 saat oyun oynadığı ve tanı için bahsettiğimiz belirtilerden %10'nu taşıdığı görülmektedir (Longman, 2009).

Grusser, Thalemann ve Griffiths (2007) bir çevrimiçi oyun dergisinde yaptıkları çevrimiçi ankette oyuncuların %12'sinin bağımlılık davranışlarına sahip olduklarını tespit etmişlerdir. Bu bulgular küçük bir alt grubun çevrimiçi video oyun bağımlılığını göstermektedir ve bu bulgular doğrultusunda bu alt grupların sergiledikleri davranışlar çevrimiçi video oyun bağımlılığı olarak sınıflandırılabilir. Çevrimiçi veya video oyun bağımlılığı bu gruplarda bir takım psikolojik ve sosyal sorunların ortaya çıkmasına neden olmakta, neticede ilgili kişiler okul, iş ve gerçek yaşamlarında ciddi sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır (Chappell, Eatough, Davies ve Griffiths, 2006; Wan ve Chiou, 2006).

Bağımlılığın etkileri, oyuncunun psikolojik profiline göre değişebilmektedir. Oyuncuların bazıları daha çok etkilendiği için dengesiz bir hayata sürüklenebilmekte bazıları ise daha az etkilenip sosyal hayatlarındaki aktiviteyi kaybetmemektedirler.

Ne yazık ki video oyun bağımlılığının operasyonel tanımı üzerinde görüş birliği yoktur (Blaszczynski 2008; Wood 2008). Belli bir tanım bulmak için tartışmalar devam etmektedir ve çeşitli yöntemler kullanılarak oyun bağımlılığı ölçülmeye çalışılmaktadır (Eijnden, Spijkerman, Vermulst, Rooij ve Engels, 2009).

Bilimsel çalışmalarda video oyunu ve internet bağımlılığının varlığı tespit edilmiştir fakat onun kuşatıcı bir şekilde tanımlanması için ve teyit edilmesi için daha fazla deneysel çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

Çocuklarda, yetişkinlerde ve nerede ise bütün yaş gruplarında vazgeçilmez hale gelen dijital oyunlar giderek artmaktadır. Türkiye Dijital Oyun Federasyonunun yayımladığı bir rapora göre "günümüzde bir milyar insan dijital oyun oynamaktadır ve bireylerin oyunlarla tanışma yaşı gün geçtikçe düşmektedir" (TDOF, 2012). Bunun en önemli sebebi ise teknolojinin yaygınlaşması ve bir takım demografik faktörlerin dijital oyunlara eğilimin güçlenmesini desteklemesidir. Türkiye Dijital Oyun Federasyonu'nun bir başka çalışması dünya oyun sektöründe bir milyardan fazla insanın dijital oyun oynadığını göstermektedir.

Örnek olarak:

- Angry bird oyununu 450 milyondan fazla oyuncu,
- Zynga'nin Farm Ville, City Ville gibi oyunları 250 milyon kişi indirmiştir.
- X-BOX Kinect oyunu 60 gün içinde 8 milyon adet satışla en hızlı satılan elektronik eşya kategorisinde Guinness Rekorlar Kitabına girmiştir.

- Facebook kullanıcılarının ise %80'i bu platformu sadece oyun oynamak için tercih etmektedir. Facebook oyunları sıralamasında dördüncü sıradaki Türkiye'de bile 30 milyon oyuncu bulunmaktadır.

Kısaca internet oyunları nihayetinde bağımlılık haline gelmektedir. Kimberly Young “haftada 38 saatten fazla internete girmek, internetten uzaklaşmak istememek ya da internet olmadığında kendisini eksik hissetmek bağımlılık, bu hissi yaşayan kimse ise bağımlıdır.” şeklinde ifade etmektedir. Bu ifadeyi tarihte ilk defa, 1996 yılında kullanan 1999 'da Center of Online Addiction'ı kuran yine Kimberly Young'tur. Bu kuruluş (COA) internet bağımlılığını araştırmak ve tedavi etmek için kurulmuş ilk merkezdir. Kimberly Young, yaptığı bir araştırmada 500 katılımcıya “internet olmadığı zaman kendilerini eksik, rahatsız ya da morali bozuk hissediyor musunuz?” sorusunu sormuş; katılımcıların geneli buna "evet" cevabını vermiş ve “haftada en az 38 saat sadece iletişim ve başkaları ile tanışmak internette geçirdiklerini” eklemişlerdir.

İnternetin bu kadar yoğun kullanımının elbette pek çok sebebi vardır; ancak aralarından en önemlisi insanların gerçek hayatta kuramadıkları sosyal bağlantıları internette daha kolay kurmaları, düşüncelerini ve duygularını rahat bir şekilde paylaşabilmeleridir (Yılmaz, 2010). Oyunların sadece bilgisayarlarda değil akıllı telefonlarda da oynanabilmesi onlara erişimi daha da kolaylaştırmıştır. Üstelik yeni teknolojiler, o oyunların indirildikten sonra başka elektronik araçlara kaydedilmesine de imkân tanımaktadır. Bu gelişmeler ilgili oyunların daha da yaygınlaşmasına yol açmaktadır.

Bir Amerikan araştırma şirketi olan Pew Research Center's Internet & American Life Project Spring Tracking Survey'in yaptığı bir araştırmada 17-19 Mayıs 2013 tarihinde, ABD'de akıllı telefon kullananların %50'den fazlasının telefonlarını iletişimden daha çok oyun oynamak ve uygulamalar için kullandığını belirlemiştir. Bu sonuç çocuk ve yetişkinlerin teknoloji dünyasına ne kadar yakın ve ne kadar bağımlı olduklarını göstermektedir.

Çağıltay (2005)'ın yaptığı çalışma, oyun oynama seviyesine gelen erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha çok oyun oynadığını göstermektedir. Bu çalışma kişilerin oyun oynama seviyelerinin aylık gelirlerine göre değiştiğini, yani aylık geliri yüksek olanın daha çok oyun oynadığını açığa çıkarmıştır. Bu verilerden sadece video oyun ve internet bağımlılığının değil aynı zamanda bu bağımlılıkların nedenlerinin de araştırılması gerektiği sonucu çıkmaktadır.

Alan yazında internet bağımlılığı, internet oyun bağımlılığı ve video oyun bağımlılığı ile ilgili birçok araştırmanın bulunduğu, ancak facebook ortamındaki oyunların bağımlılığa dönüşmesine neden olan demografik faktörleri belirlemeye ve etkisini incelemeye yönelik bir çalışmanın bulunmadığı görülmüştür. İlgili alana katkı sağlayacağı düşüncesiyle henüz doğrudan bu konuyu ele alan bir çalışmanın bulunmamasından dolayı araştırmanın problem cümlesi şu şekilde oluşturulmuştur: “Facebook ortamındaki oyunların bağımlılığına etki eden demografik faktörler nelerdir ve bu faktörlerin etkisi nedir?”

1.2. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın temel amacı, facebook ortamında oynanan internet oyunlarının bağımlılığa dönüşmesine etki eden demografik faktörlerin belirlenmesidir. Bu ana amaç doğrultusunda belirlenen alt amaçlara ilişkin araştırma soruları ise şöyledir:

1. Katılımcıların facebook ortamındaki oyun bağımlılığı düzeyi nedir?
2. Facebook ortamındaki oyun bağımlılığı, cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
3. Facebook ortamındaki oyun bağımlılığı, facebook kullanım durumuna göre farklılık göstermekte midir?
4. Facebook ortamındaki oyun bağımlılığı, bilgisayar sahibi olma durumuna göre farklılık göstermekte midir?
5. Facebook ortamındaki oyun bağımlılığı, akıllı telefona sahip olma durumuna göre farklılık göstermekte midir?
6. Facebook ortamındaki oyun bağımlılığı, akıllı telefonların internete bağlanabilme özelliğine göre farklılık göstermekte midir?
7. Facebook ortamındaki oyun bağımlılığı, aylık gelire göre farklılık göstermekte midir?
8. Facebook ortamındaki oyun bağımlılığı, anne-babanın eğitim düzeyine göre farklılık göstermekte midir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Alan yazın incelendiğinde araştırmaların çoğu internetle oyun arasında önemli bir bağ olduğunu göstermektedir. Söz konusu bağı daha iyi anlayabilmek için bu araştırmada çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ile demografik faktörler arasında bir farklılık olup olmadığı incelenmiştir.

Günümüzün değişen yaşam tarzı, insanların çocukları ile yeterince ilgilenmelerine engel olmaktadır; bu yüzden çocuklar okul, kurs ve ev aralarında vaktini geçirmektedirler. Bu tarz bir yaşam, sadece çocukların değil ergenlerin de artık tek başlarına sanal dünyanın cazibesi ile başa çıkmakta yetersiz kalmalarına neden olmaktadır. Çocukları ile yeterince ilgilenmeyen ebeveynler de çocuklarını daha güvenli olacağı düşüncesiyle evde tutmak istemekte; bu uğurda çocukların internette zaman geçirmelerine rıza göstermektedirler ki bazı ebeveynler internet ve ileri teknoloji oyun aygıtlarının zararlarının bulunduğunu dahi bilmemektedirler. Griffiths (1999) ve Beard (2005) bu durumu önemsemeyenlerin ileride, internet kullanımının bağımlılığa dönüşmesi halinde çok ciddi sorunlar yaşayacaklarını söylemektedir.

Alan yazın incelemeleri internet bağımlılığı ile yaş ve cinsiyet gibi bazı demografik faktörler (Scherer ve Bost, 1997; Morhan-Martin ve Schumacher, 2000; Treuer, Fabian ve Füredi, 2001; Niemz, Griffiths ve Banyard, 2005; Yang ve Tung, 2007) arasında ilişki olduğunu işaret etmektedir.

Türkiye tüm dünya gibi internet kullanımı ve bu kullanımı sağlayan yüksek teknolojinin getirdiği yeni yaşam tarzına ayak uydurmaya çalışmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu'nun (TÜİK) yaptığı bir araştırmaya göre, 2011 yılının Nisan ayında internet erişim imkânına sahip olan kullanıcılar, ülke nüfusunun %42,9'ine tekabül ederken bu rakam aynı kurumun 2012 yılı Nisan ayında yaptığı Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasında %47,2'ye yükselmiştir ki 16-74 yaş grubundaki bireylerde bu oran daha da yüksektir. Nitekim bu grubun internet kullanım oranı %47,4'tür. Bu araştırmaya göre internet kullanım oranının en yüksek olduğu yaş grubu 16-24 yaş grubudur (TÜİK, 2012). Interactive Advertising Bureau (IAB) şirketi 'nin Türkiye'de İnternet kullanım durumunu ölçmek için yaptığı araştırmaya göre ise Türkiye'de 2011 yılı Ocak ayında 24 milyon internet kullanıcısı bulunmaktadır. Bu kullanıcılardan 12,3 milyonu 12-25 yaş grubundandır.

Sonuç itibarıyla gençlerin günlük yaşamlarını, akademik başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli bir şekilde etkileyen internet kullanımı, internet ortamındaki ve bu çalışma özelinde facebook ortamındaki oyunlar araştırmacıların ilgisini çeken güncel bir konudur.

Teknoloji ile ilişkilerinde, bugünün gençleri sık sık hem kurbanlar hem de suçlular olarak nitelendirilebilir. Bir yandan internet ve bilgisayar oyunları, çocuk ve gençlerin bilgiye ulaşmalarını, araştırma yapmalarını, problem çözme, yaratıcılık, kritik düşünme gibi kişisel

gelişimlerini destekleyen teknolojik bir mucize olarak değerlendirilirken (Kubey RW, Lavin MJ, Barrows JR. 2001; Chisholm JF 2006) diğer taraftan aşırı, kontrolsüz, amacı dışında ve bilinçsiz kullanım nedeniyle kaygılara ve korkulara neden olduğu, kişisel becerilerin gelişmesini negatif yönde etkilediği düşünülmektedir (Colwell J, Kato M. 2003; Kerberg CS. 2005).

İnternet oyunlarının etkisinin hemen ortaya çıkmaması ebeveynlerin önlem almalarını geciktirmekte veya engellemektedir. Bu nedenden dolayı bu araştırma, internet ortamındaki facebook oyunlarının çocuklara ve yetişkinlere etkileri hakkında bir farkındalık oluşturulacağı ve bu noktada ebeveynler ve eğitimciler başta olmak üzere ilgililere yol gösterici olacağı için önemlidir.

1.4. Sınırlılıklar

Araştırma 2015-2016 öğretim yılında Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Bilgisayar Öğretim ve Teknolojileri Eğitim bölümünde öğrenim gören öğrencilerle ve ölçekleri ile elde edilen verilerle sınırlıdır.

1.5. Sayıtlar

2015-2016 yılında Gazi Üniversitesinde Eğitim Bilimler Fakültesinde Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi'nde öğrenim gören öğrencilerin verdikleri cevap doğru; veri toplama araçlarının araştırmanın amacına uygun olduğu kabul edilmiştir.

1.6.Tanımlar

İnternet: İnterneti, dünyanın farklı coğrafi mekânlarında bilgisayarların birbirlerine bağlanarak oluşturdukları ve milyonlarca kullanıcının aynı anda veya farklı zamanlarda kullandığı küresel bir iletişim ağı veya ağlar ağı olarak tanımlamak mümkündür (Yalçın, 2003, s.77).

Bağımlılık: Yasadışı madde kullanımından rüşvet yemeye veya çikolata yeme bağımlılığına kadar insanoğlunun bağımlılık sergilediği birçok kötü alışkanlıkları vardır.

Bağımlılık başlıca 3 önemli özelliği ile kendini ele verir: o şey için çok güçlü istek duymak, zaman kontrolünü kaybetmek ve ısrarcı olmak (Shaffer vd., 2000, s.162).

İnternet Bağımlılığı: Kullanıcının çevrimiçi kullanımı kontrol yeteneğini, ilişkisel, mesleki ve sosyal problemlere sebep olacak derecede etkileyebilen yeni ve genellikle tanınmamış klinik bir rahatsızlıktır (Young, 2007, s. 671).

Oyun Bağımlılığı: Türk Dil Kurumu'na göre bağımlı “Bir şeyin istemine, gücüne veya yardımına bağlı olan, özgürlüğü, özerkliği olmayan, tâbi” olarak tanımlanmıştır (TDK, 2014). Olumsuz bir durumu ifade eden bağımlılık kavramı, bir maddeyi kullanmayı ya da davranışı bırakamama veya kontrol edememe şeklinde tanımlanmaktadır (Egger ve Rauterberg, 1996). Teknolojideki gelişmelerin ivmesinin artmasıyla insanların bu teknolojileri kullanım sıklığı da artmış ve video oyunları gençler ve çocukların sıklıkla kullandıkları araçlar haline gelmiştir (Anderson, Gentile, ve Buckley, 2007). Video oyunu oynama ile ilgili uyumsuz ve inatçı davranış olarak tanımlanan oyun bağımlılığı bir tür teknoloji bağımlılığı türü olarak kabul edilmekle birlikte internet bağımlılığı alt kategorisinde de değerlendirilmektedir.

Facebook: İnsanlara birbirleri ile bağlantı kurma, arkadaş bulma, fotoğraf ve video paylaşma, oyun oynama gibi imkânlar sağlayan bir sosyal paylaşım sitesidir (Vikipedia, 2016).

Dijital Oyunlar: Çevrimiçi Facebook ortamında oynanan bütün oyunları kapsamaktadır.

Demografik Faktörler: Dünyada veya bir ülkede bulunan insanların nüfus yapısı ve durumunu inceleyen bir bilim dalıdır (Vikipedia, 2016). Bu araştırmada demografik faktörlerle cinsiyet, şahsi bilgisayar sahip olup olmama, akıllı telefona sahip olup olmama ve ebeveynlerin eğitim düzeyi kastedilmektedir.

BÖLÜM II

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Çalışmanın bu kısmında yerli ve yabancı alan yazındaki ilgili araştırmalara yer verilmiştir.

Türkiye'de bu konuda birçok araştırmanın bulunması ile yurtdışında da oldukça çok araştırma bulunmaktadır.

Türkiye'de yapılan çalışmalardan bazıları şunlardır:

Çağıltay, Onay ve Tüfekçi (2005)'nin yaptıkları çalışma bilgisayar oyunu kullanım oranının cinsiyete, aylık gelire ve şahsi bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre değişkenlik gösterdiğini ortaya koymuştur.

Uygur, Acar ve Düğer (2006) büro çalışanlarında internet bağımlılığın etkisini araştırmak için bir çalışma yapmışlar; bu çalışma da büro ortamında çalışanların internet bağımlılığı ile ilgili bir sorununun olmadığı anlaşılmıştır.

Ayas, Çakır ve Horzum (2007) 460 ilköğretim öğrencisi ile çocukların bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ölçmek için Trabzon ilinde bir çalışma yapmıştır. Öğrenciler, farklı sosyo ekonomik seviyelerden seçilmiştir.

Günüç (2009) tarafından yapılan çalışmada internet kullanımı ile cinsiyet, yaş, il vb. demografik faktörler arasındaki ilişki araştırılmıştır. Bahsi geçen çalışmada bu faktörlerle internet kullanımı arasında anlamlı bir fark olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Horzum (2011)'un yaptığı bir araştırma, bilgisayar oyun bağımlılığının demografik faktörlere göre farklılık gösterdiğini kanıtlamıştır. Bu araştırmaya göre erkek öğrenciler kız öğrencilerden, ekonomi durumu yüksek olanlar düşük olanlardan daha çok bilgisayar oyunu oynamaktadırlar.

Esen ve Siyez (2011) 700 öğrenci üzerinde yaptıkları bir araştırmada internet bağımlılığı ile demografik faktörler arasında önemli bir ilişkinin olduğunu tespit etmiştir.

Ayas (2012) lise öğrencilerine yaptığı bir çalışmada internet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farkın olduğunu sonucuna ulaşmıştır.

Ayas ve Horzum (2013) internet bağımlılığı ile aile tutumları arasındaki ilişkiyi ilköğretim çağındaki 407 katılımcı bağlamında ele almıştır. Bu iki faktörün arasında büyük bir ilişki olduğu düşünülmektedir, çalışmada ihmalkâr ailelerde öğrencilerin internete bağımlı olma ihtimalinin daha fazla olduğu görülmüştür.

Çakılcı (2013) çevrimiçi oyunu oynayan 205 kişi üzerinden çok oyunculu çevrimiçi oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlığını araştırmıştır. Çalışmada çok oyunculu çevrimiçi oyun oynayan bireylerin saldırganlık ve çevrimiçi video oyunu bağımlılığı düzeyleri arasında yüksek düzeyde pozitif yönlü bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır.

Acar ve Yenmiş (2014) yaptıkları çalışmada öğrencilerin sosyal ağlardan facebooku olumlu bir yönde kullandıkları bulunmuştur. Öğrenciler bilgi ve kaynak paylaşarak birbirleriyle etkileşim içinde oldukları görülmüştür.

Yurtdışında yetişkin katılımcılarla gerçekleştirilen çalışmalarda (Colwell, Grady ve Rhaiti, 1995; Griffiths ve Hunt, 1995; Hauge ve Gentile, 2003; Salguero ve Morán, 2002; Wan ve Chiou, 2006) genellikle internet ortamındaki oyunları oynayan kimselerin demografik özellikleri (Griffiths, Davies ve Chappell, 2003; Griffiths, Davies ve Chappell, 2004; Hsu ve Lu, 2007; Wang ve Chang, 2004; Whang, 2005) ortaya konulmaya çalışılmıştır. Günümüzde dijital teknoloji ve dijital oyunlar, büyük yatırımların yapıldığı ve kullanımın her geçen gün daha da arttığı bir sektör haline gelmiştir. Bu yönüyle oyunla ilgili çalışma ve araştırmalar her geçen gün artmaktadır.

Bu çalışmalardan bir kısmı internet ve dijital oyun bağımlılığını patolojik vaka olarak görmektedir. Bu yönde yapılan çalışmalardan biri Morhan-Martin ve Schumacher'e aittir. Söz konusu bilim insanları tarihte ilk kez (1997 yılında) "Pathological İnternet Use" terimini kullanmışlardır. 277 kolej öğrencisi ile gerçekleşen bu çalışmada öğrencilerin davranışlarını izlemişler; bazı katılımcılar "internet bağımlısı" olarak belirlenmiştir (Griffiths, 1999).

Scherer ve Bost (1997), 531 öğrenci ile yaptıkları çalışmada 10 klinik belirtiyi kapsayan bir anket hazırlamışlar; üç ya da daha fazla belirtiyi işaretleyen katılımcıları 'internet bağımlısı' olarak sınıflandırmışlardır. Bu araştırmaya göre bağımlı olan kişiler, internette haftada 8.1 saat harcamaktadırlar. İlgili araştırma katılımcıların %13 'ünün hayatlarını

internetin olumlu yönde, %2'sininkini ise olumsuz yönde etkilediğini göstermiştir (Griffiths, 1999).

Tayvan'da 12 üniversite ve kolejde 910 öğrencileri ile gerçekleştirilen bir çalışmada Chien Chou, Ming-Chun Hsiao (2000) Brenner'in geliştirdiği ölçek dörtlü likert tipinde doğru yanlış seçeneğine çevrilerek kontrol edilmiştir. İkinci bölümde ise bu çalışma ilgili ölçeğe Young'ın internet bağımlılığı ölçeği eklenerek uygulanmıştır. Sonuç olarak soruların beş ya da daha fazlasında evet seçeneğini işaretleyen katılımcılardan %6'sının bağımlı olduğu ortaya çıkmıştır. Bu kimseler haftada 20-25 saatlerini internette harcamaktadırlar.

Armstrong, Philips ve Saling (2000) 50 katılımcı ile yaptıkları araştırma ise özgüveni az olan, sosyal hayatta başarılı olamayan ve heyecan aramak isteyen öğrencilerin interneti bir kaçış yolu olarak gördükleri ve bağımlılık düzeyinde çevrimiçi kaldıkları belirlenmiştir.

Gençlerin bilgisayar ve internet bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi ölçmek için Tsai ve Lin (2001) tarafından 753 katılımcı üzerinde yapılan bir çalışmada ilk önce katılımcılara anket uygulanmış; bu anketten katılımcıların 90 tanesinin bağımlı olduğu sonucu çıkmıştır.

Sonuç olarak bilgisayar ağına ilişkin tavırlarla internet bağımlılığı ile bir ilişkisi olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca bu anket, internetin faydasına inananların onu daha çok kullandıklarını ortaya koymuştur.

Chiu, Lee ve Huang (2004) yaptıkları çalışmada dokuz sorudan oluşan bir ölçek geliştirilmiştir. Araştırmacılar bu çalışmada tatbik edilmek üzere %60 toplam varyansla 0.86 güvenirliliği olan bir ölçek geliştirmiştir. Bu çalışmanın yanı sıra Wood, Griffiths ve Eatough (2004) yaptıkları çalışmalarında internet üzerinden oyun bağımlılığı ile ilgili veri toplama metotları, bunların güvenirlilikleri ve etik konuları ile alakalı bilgi sunmaktadırlar.

Norveç'te Johansson ve Götestam (2004), gençlerin internet bağımlılığını ölçebilmek için Young (1998)'un geliştirdiği ölçeği çalışmalarında kullanmışlardır. Araştırma 12-18 yaş arasındaki 3237 katılımcı ile yapılmıştır ki bunların %35,8'i interneti fazla kullanmayanlardan %49'u fazla kullananlardan oluşmaktadır. Bu sonuca göre katılımcılar haftada ortalama 4,3 saatlerini internette harcamaktadır. Bu anket, öğrencilerden %1.98'inin internet bağımlısı olduğunu, %8.68 'inin ise risk grubunda olduklarını göstermiştir. Buna ek olarak katılımcıların bağımlılık veya risk kategorilerine dağılımları cinsiyetlerine ve şehir büyüklüğüne göre farklılık göstermiştir.

Widyanto ve McMorran (2004) internet bağımlılığının klinik belirtilerini ölçmek için 29'u erkek 57'si kadın toplam 86 katılımcı ile bir çalışma yapmıştır. Sonuç, Young 'un (1998)

oluşturduğu internet bağımlılık ölçeğinin geçerli ve güvenilir olduğunu ve gelecekte güvenli bir şekilde kullanılabileceğini ortaya koymuştur.

Livigstone ve Helsper (2007) katılımcıların hangi seviyede internet kullandıklarını ve bu kullanımın belli demografik faktörlere göre değişiklik gösterip göstermediğini ölçmek için 9-19 yaş arasındaki 1511 öğrenciyle bir çalışma gerçekleştirmiştir. Sonuçta katılımcıların günlük %41, haftalık %42 oranında internet kullandıkları, bunun da cinsiyet ve sosyo-ekonomik seviyeye göre farklılıklar arz ettiği belirlenmiştir.

2009 yılında Mayıs ayında Psikolojik Bilim Dergisinin yaptığı bir çalışma, dijital oyun oynayan 8-18 yaş arasındaki gençlerin %8,5'inin ortak bağımlılık belirtileri gösterdiğini saptamıştır (Gentile, 2009).

Iowa State Üniversitesi'nden Doç. Dr. Douglas Gentile, "Video oyunlarının kumar oynamaya benzediğini sanıyorum. Ancak tam anlamıyla kumarın aynısı değil. Çocukların video oyunu oynama şekli, kumardan farklı." şeklinde açıklamalarda bulunmuştur. 1178 öğrenci ile yapılan çalışmada ise dijital oyun bağımlılığının okulda dikkat eksikliği ve şiddet gibi bazı problemlerin ortaya çıkmasına neden olduğunu, dijital oyun oynayan katılımcıların oynamayanlara göre iki kat daha fazla sorun yaşadıklarını ispat etmiştir (Erboy, 2010).

Gentile'in yayınladığı rapora göre en çok yaygın olan patolojik semptomlar, sorunlardan ve kötü hislerden kaçınmak, zamanı daha çok oyunu düşünerek harcamak, dijital oyun oynamak için ödevleri aksatmaktır. Bu belirtiler öğrencilerin düşük not almalarına sebep olmaktadır. Çalışma, bağımlılığın cinsiyete göre farklılık gösterdiğini, kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha az oyun oynadıklarını ortaya koymuştur (Baki, 2009).

Yukarıdaki çalışmalar ve daha pek çok çalışma, internet ya da oyun bağımlılığının cinsiyet açısından farklılık gösterdiğini belgelemektedir.

Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan bir araştırmaya göre, üniversite öğrencileri cep telefonları, sosyal paylaşım siteleri, internet bağımlılığında madde veya alkol bağımlılığındakine benzer belirtiler yaşamaktadırlar. 200 katılımcı ile Maryland Üniversitesinde gerçekleştirilen bir çalışmada katılımcılardan bütün gün boyunca İnternet'e bağlanmamaları istenmiştir; günün sonunda katılımcıların büyük bir kısmı uyuşturucu bağımlılığı semptomlarına benzer belirtiler yaşamışlar, güçlü internet isteği hissetmişler ve internet olmadığında kendilerini eksik hissettiklerini belirtmişlerdir (Döner, 2011).

BÖLÜM III

KURAMSAL ÇERÇEVE

3.1. Oyun Kavramı

Oyun kelimesi, çok eski zamanlardan beri aynı şekilde tanımlanmaktadır; değişen yalnızca oyunun ortamı ve oyun araçlarıdır. Türk Dil Kurumu (2015)'nin hazırladığı çevrimiçi sözlüğe göre “oyun” sözcüğü on anlam taşımaktadır:

- Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence,
- Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi,
- Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü,
- Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes,
- Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma,
- Şaşkınlık uyandırıcı hüner,
- Kumar,
- Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket,
- Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç,
- Hile, düzen, desise, entrika.

Yukarıdaki tarifler arasında nüanslar bulunmasına rağmen birbirlerini tamamlar niteliktedir. Çünkü her bir tanım, oyunun farklı bir özelliğini öne çıkarmaktadır. Bu tarifler esasen oyun mefhumunun eskiden de var olduğunu göstermektedir. İlgili sözcüğün tarifine dair çabanın oldukça geniş bir zamana ve sahaya yayılması bunun kanıtıdır.

Geçmişteki oyunlar ile şimdiki oyunları karşılaştırdığımızda esasen muhtevaları aynı kalan oyunların süreç içinde geçirdiği değişimin ne kadar büyük olduğu görülmektedir. Örnek olarak eskiden “yakalamacılık” oyunu bahçede fiilen oynanan bir oyunken şimdi gelişen teknoloji sayesinde gerçekte görmediğimiz bir kişi ile bilgisayar ya da telefonla sanal bir ortamda oynanmaktadır. Yani oyunlara bir ara yüz eklendi ve dijital bir nesil ortaya çıktı. Artık oyun dediğimiz zaman akla dijital oyunlar gelmektedir. Peki, insanlar neden oyun oynarlar? Bazı çalışmalara istinaden bunun nedenlerini şöyle sıralayabiliriz (Ögel, 2012):

- Merak ve adaptasyon,
- Bunalmak ve can sıkıntısı,
- Stresten kaçmak,
- Sinir ve kızgınlıktan kurtulmak,
- Başarılı olabilmek ve başarısızlık duygusundan kurtulmak

Oyun kavramı uzun zamandır konuşulan bir konudur. Oyun kavramını ele alanlardan biri Johan Huizinga'dır. Huizinga, Homo Ludens adlı çalışmasında bu konuya önemli bir yer vermiş ve neden oyun oynandığı konusunda açıklamalarda bulunmuştur (Sakallıoğlu, Erol, ve Akgün, 2014).

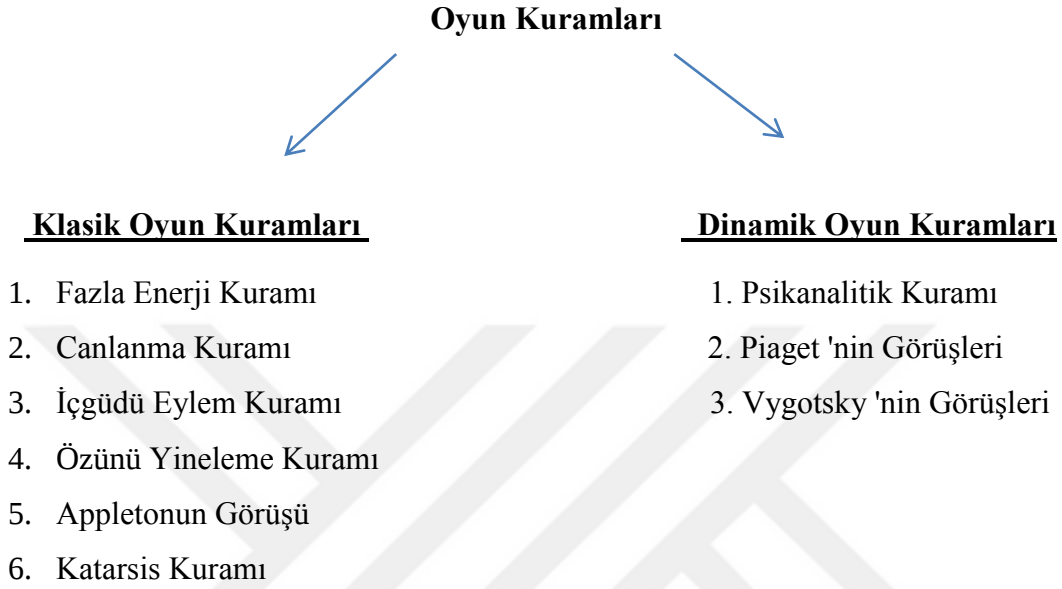
Oyun evrelerini ise Parten (1932) beş başlık altında toplamaktadır. Bunlar;

- Tek başına oyun,
- Oyun izleme,
- Paralel oyun,
- Birlikte oyun
- Kooperatif oyun.

Piaget (1962) ise oyunun 3 aşamasının olduğunu iddia etmektedir. Bu aşamalar;

- Araştırılmalı oyun (işlevsel oyun),
- Sembolik oyun(taklit oyun)
- Kurallı oyun

Oyun ile ilgili ilk teoriler yirminci yüzyılın başlarında ortaya çıkmıştır. Oyun teorilerini araştırmacılar, dinamik ve klasik olarak bölüme ayırmaktadır (Ahioğlu, 1999; Türkan, 2009)



Şekil 1. Oyun kuramları. Ahioğlu, E. N., 1999.

– Klasik oyun kuramları:

1. Karl Groos yaptığı içgüdüsel kuramın tarifine göre, çocuk gelecekte sahip olacağı davranışların kazanımını önceden içgüdüsel olarak oyun şeklinde dener. Oyun gelecekteki çalışmaların bir ön hazırlığı olarak kabul edilir (Koçyiğit, Kök ve Toğluk, 1997; Bilgi, 2005).
2. Herbert Spencer 'ın fazla enerji teorisi tanımına göre, oyun insanın "fazla enerjisini" boşaltma yöntemidir ki böylece stresten uzaklaşır.
3. Lazarus'un canlanma teorisine göre, oyunun temel görevi iş ya da başka nedenlerle yorulan insanı dinlendirmektir. Bu, fazla enerji kuramının tersidir.
4. Stanly Hall'in özünü yineleme teorisine göre, oyun insanoğlunun eskiden yaptığı faaliyetleri tekrar yapmasıdır. Buna göre ormanda yaşarken kendini koruması ve yemek bulmak için ava çıkması gibi eskiden insanoğlunun yaptığı faaliyetler şimdi çocukluk döneminde bir oyun olarak yeniden tekrar edilmektedir. Buna

göre geçmişe ait olan durumlar ya da ırksal özellikler derece derece oyun sırasında ortaya çıkar (Ahioğlu, 1999).

– Dinamik oyun kuramları:

1. Jian Piaget'in özümleme kuramına göre oyun, bireylerin ihtiyaçlarını karşılamak için alınan bilgileri dönüştürme süreci üzerinde çalışmasıdır; yani çocuğun büyümesini sağlayan bir araç olarak tanımlanabilir.
2. Freud'in psikanalitik tanımına göre, oyunun ihtiyaçlarını karşılamak(doyurmak) ve çocukların yaşadığı sıkıntıların üstesinden gelmek şeklinde iki özelliği vardır.
3. Vygotsky 'a göre ise, oyun hayali bir durumla ilişkin olarak ortaya çıkar; yani bilişsel faktörlerden değil etkili sosyal baskılardan ortaya çıkar.

Görüldüğü gibi genel anlamda oyun kavramı ile dijital oyun kavramı arasındaki tek fark oyun ortamının değişmesidir. Eskiden oyun parklarda, sahalarda ve bahçelerde oynanırken şimdi teknoloji ve internet sayesinde evde ya da iş yerinde oynanmaktadır.

Teknolojinin hızlı gelişimi dijital oyun sektörünün ilerlemesini de etkilemiştir. Türkiye ve dünyada bilgisayar dijital oyunlarının tarihsel gelişimini incelendiğinde, gelişmiş ülkelere nazaran Türkiye'nin bu sektörle biraz geç tanıştığını, ancak çok kısa bir süre içinde dünyayı bu noktada yakalamayı başardığı görülmektedir (Çağıltay ve Yılmaz, 2005). Dünyada dijital oyununun tarihini ise bir televizyon mühendisi olan Ralph Bauer'in 1951 yılında televizyon tabanlı video oyun fikriyle başlatabiliriz. Bauer'in bu projesi, 1966 yılında gerçekleşmiştir. İlk video oyunun ismi ise Işın Tüpü Eğlence Deresi'dir. 1958 yılında Willy Higginbotham iki kişi tarafından oynanabilen ilk interaktif oyunu yapmıştır. Adı 'Tennes for Two' olan iki kişilik oyun tamamen tenis kurallarına göre programlanmıştır (Yengin, 2012, s.107-109). 1962 yılında ise Steve Russell Space War oyununu tasarlamıştır (Friedman, 1995, s.73-39). Bu oyunun Arcade sürümü 1971'de icat edilmiştir. 1972'de televizyon seti ile Arcade kullanarak oyun oynamak artık mümkün olmuştur (Newman, 2002, s.405-422). Space Invaders 1978'de atari firması tarafından ilk gerçek oyun olarak piyasaya sürülmüştür (Prensky, 2000). 1981'de Namaco ve Nintendo tarafından iki efsane oyun piyasaya sürülmüştür. 1982'de ise Commodore tarafından Commodore 64 PC ortaya çıkarılmıştır ki bu oyunun dijital oyun oynamaya büyük katkısı olmuştur. 1990 yılında Nintendo Super Mario 3'ü piyasaya sürmüştür ve halen var olan oyun büyük bir ün kazanmıştır (Çağıltay ve Yılmaz, 2005). 1993 yılında Software 'World Hall of Fame'u bir bilgisayar oyunu olarak tasarlamıştır. Bu oyun Wolfenstein'in oyun

sektörünün genel gidişatını şekillendirmeye yardımcı olmuştur (Çağiltay ve Yılmaz, 2005). Daha sonra, daha gelişmiş oyun başlıkları ortaya çıkmıştır. Doom (1994) ve Quak (1996)'ta Wolfenstein'in rotasını izlemiştir.

Dijital oyunun tarifini yapmak çok zordur çünkü birbirinden farklı bakış açıları bulunmaktadır. Araştırmacılara göre oyun Geleneksel ve Dijital oyun olarak iki bölüme ayrılmaktadır. Dijital oyunu video oyunlar, bilgisayar oyunlar, elektronik oyunlar vb. başlıklar altında değerlendirmek mümkündür (Yengin, 2012, s.10-111).

Yengin (2012), *Dijital Oyunlarda Şiddet* adlı kitabında "bireysel iletişim aracı olarak dijital oyunun yeni iletişim ortamı özelliklerini oyun oynama edimine dahil etmesiyle geleneksel oyun anlayışından ayrıldığını" ifade etmektedir.

Teknoloji ile Paralel bir şekilde ilerleyen dijital oyunlar, oyuncunun eğlenceye bakış açısını değiştirmektedir. Öncelikle televizyonlara takılan konsollar ile oynanan düşük grafik özelliklerine sahip oyunlar, bilgisayar gelişimi ile artık iyice yaygınlaşmıştır. Hızlı şekilde gelişen teknoloji, oyunların da gelişimine ve yaygınlaşmasına katkı sağlamıştır. Bilhassa dünyanın çeşitli bölgelerinde yaşayan çocukların aynı oyunu oynama imkânını sağlaması dijital oyunların daha da yaygınlaşmasına neden olmaktadır. Aynı şekilde sosyal paylaşımın ve internetin yaygınlaşması da çevrimiçi oyunların gelişmesinde katkı sahibidir. Bilgisayar oyunlarına göre daha fazla sosyal ortam sağlayabilen çevrimiçi oyunlar, teknolojik aygıtların başında daha fazla vakit harcamayı da beraberinde getirmektedir (Kukul, 2013,s. 25).

Türkiye'de Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF)'un kurulmuş olması, dijital oyunların resmi kanallar vasıtası ile yaygınlaştırıldığını göstermektedir. Uluslararası düzeyde yapılan yarışmalara katılmak için TÜDOF bünyesinde milli takım kurma çalışmaları da devam etmektedir (Kukul, 2013,s. 25).

3.2. Oyun Türleri

Dijital oyun türlerini araştırmacılar farklı şekillerde sınıflandırmaktadırlar. Bu konuda görüş birliği yoktur. Kimi oyunun amacına göre kimi oynanma şekline göre kimi de oynayan kişi sayısına göre ve oynandığı ortama göre dijital oyunları tasnif etmektedir (Kukul, 2013). Genel olarak dijital oyunlar iki ana bölüme ayrılmaktadır: bireysel oyunlar ve çok oyunculu oyunlar (Köse, 2013). Bu oyunların 6 temel türü vardır. Bunlar;

- "Aksiyon oyunları",

- "Simülasyon oyunları",
- "Strateji oyunları",
- "Yarış oyunları",
- "Macera oyunları",
- "Rol yapma oyunları"

Bu oyunlar temel oyunlardır. Pek tabi ki bunların alt dalları da bulunmaktadır.

Ögel (2012) yaptığı bir araştırmada oyun türlerini şöyle sınıflandırmaktadır:

- Aksiyon Oyunları: el ve göz arasında uyum sağlayan hızlı ve ani oyunlardır. Bu türün alt bölümleri “platform”, “dövüş” ve “nişan” oyunlarıdır ki "Labirent oyunları", "ateş etme oyunları", "araba yarışları" ve "takip oyunları" bu türün alt dallarıdır. Söz konusu alt dalların pratikteki tezahürleri ise "Super Mario", "PacMan", "Misilse Command", "Doom", "Quake", "Half Life", "Unreal Tournament", "Hitman", "GTA3", "Soldier of Fortune", "Max Payne" gibi oyunlardır.
- Macera Oyunları: bir şey araştırmak ya da bir şeyle karşılaşmak, tanımadığın bir yerde yolunu bulmak, nesneleri toplamak ve bilmeceleri çözmek şeklinde tasnif edebileceğimiz oyunlardır. "Zork", "Myst and Riven", "Indiana Jones", "Where in the World is Carmen Sandiego" bu türe örnek verilebilir.
- Dövüş Oyunları: süratli ve biçimli hareketlerin izlendiği oyunlardır. Güç ön planda gelmektedir. Yetişkin ve psikolojisi güçlü kişilere uygundur. "Mortal Kombat", "Virtual Fighter" vb. oyunlar bu türün örneklerini oluşturmaktadır.
- Bilmece oyunları: Genellikle görsel olan bu oyunlar çözülmesi gereken problemler formunda oyuncuya sunulmaktadır. Örnek oyunlar: "Tetris" , "Devil Dice" vb.
- Eğlence Oyunları: çevrimiçi olarak başkaları ile bir araya gelerek oynanan ve katılımcıyı eğlendirmekle kalmayıp onun zihinsel yeteneklerini ve dikkatini de artıran oyunlardandır. Üstelik oyuncu bu sırada sohbet edilebilmektedir. "Okey", "tavla", "kâğıt oyunları" bu türe örnektir.
- Rol-Oynama (RPG) oyunları: bu oyunlarda, kişi kendine has özelliklerini içeren rolleri oynar. "Ultima", "EverQuest", "Diablo", "Wizards and Warriors" gibi.

- Simülasyon oyunları: belli ortamlar oluşturmak, bir aracı kullanmak veya uçurmak şeklinde tasarlanmış oyunlardır. Örnek: "Sin City", "The sims", "Flight Simulators"
- Spor oyunları: gerçek hayattaki spor türleri taklit edilerek oluşturulan, kazanma amacı taşıyan, Bilgisayarlar, multiplayer veya çevrimiçi oynanan oyunlardır. Uluslararası kuralların geçerli olduğu bu oyunlar, hızlı düşünme ve karar verme kabiliyetinin ilerlemesine katkıda bulunur. "FİFA", "NBA", "Skating", "Tennis", "baseball", "Golf ", "Skiing oyunları", "Colin Mc Rayne", "NBA", "NFS2", "NFS6", "Motorbike", "Driver", "HardTruck", "Crazy Taxi", "Virtual Skiper", "Beetlformula 1", "Championship manager" gibi oyunlar bu türe örnek gösterilebilir.
- Strateji Oyunları: Bu oyunlarda temel felsefe, bir ordunun liderliği gibi büyük mesuliyetleri alabilmektir. Satranç mantığıyla oynanır. Bilgisayar karşısında, internet üzerinden uzaktaki oyuncularla da oynanabilir. Her yaşa hitap eder, hızlı ve doğru karar verme yeteneği kazandırır. "Civilization" , "Roller Coaster Tycoon", "Age of Empires", "Red alert", "Yuri"," Age of Mitology", "Simicity", "Warcraft", "Strong Hold" gibi.

Buna benzer bir sınıflandırma da Herz ve Pool (Yengin, 2012) tarafından yapılmıştır; ancak her oyunun bir başka oyunun alt türü olabilme niteliğini taşıması nedeniyle tüm tasnifleri tek bir sınıflamaya indirgemek mümkün değildir.

3.3. Bağımlılık Kavramı

Bağımlılık kavramının tek bir tanımı yoktur. Farklı araştırmacılar meseleye yaklaşımlarına göre farklı tarifler yapmışlardır. Kavram daha ziyade olumsuz bir durumu anlatmak için kullanılmaktadır. Kişinin müptelası olduğu madde ya da bir şeyi bırakamaması, bu hususta iradesini kontrol edememesi şeklinde de tanımlanabilir (Toraman, 2013).

Şahin (2007, s.5) bağımlılığı “Herhangi bir maddenin tedavi amaçlı olmaksızın, fizyolojik bir gereksinime yanıt vermemesine rağmen giderek artan miktarda kullanılmasıdır.” şeklinde tanımlamıştır. Çetin (2013, s.17) ise bağımlılığı “kişinin kullandığı madde üstünde kontrolünü kaybetmesi ve onsuz bir yaşam sürememeye başlamasıdır.” olarak ifade etmiştir.

3.3.1. Dijital Bağımlılık

İçinde yaşadığımız teknoloji çağı, hayatımızın her yönünü etkilemektedir. Hem hayatımızı kolaylaştırmakta hem de karşımıza bir takım sıkıntılar çıkmaktadır. Yetişkin bireylerin çoğunlukla bilgisayar, cep telefonu, tablet, vb. teknolojik ürünler ile vakit harcamaları büyük ölçüde sorunlara yol açabilmektedir. Bu sorunlar sadece yetişkinleri değil, neredeyse bütün yaş gruplarındaki bireyleri farklı şekillerde ve boyutlarda etkilemektedir. “Teknoloji bağımlılığı” ya da “dijital bağımlılık” şeklinde ifade edilen bu bağımlılık, internet ile paralel bir şekilde yayılmaktadır. Esasen bu bağımlılık türü terminolojiye yeni girmiştir. Hatta dijital bağımlılığın bilinen bir tanımı yoktur. Bununla birlikte, bağımlılığın bir alt grubu olarak tanımlanmaktadır. İnternet kullanım isteğinin önüne geçilememesi, teknolojik aygıtlar çıkarıldığında hayatın anlamdan yoksun olduğunun düşünülmesi ve hayatı bu aygıtlarsız tasavvur edememek diyebiliriz. Şu halde dijital bağımlılık da tüm diğer bağımlılıklar gibi insanın isteyerek, zevk alarak kullanmaya başladığı teknolojik bir ürünü gün geçtikçe daha çok istemesi, bulamaması halinde yoksunluk hissine kapılıp sinirlenmesi, ulaşana kadar da rahatlayamaması halidir. Oysa teknolojinin amacı, insanların hayatlarını kolaylaştırmak, işlemlerini daha hızlı yapabilmelerini ve rahatça iletişim kurabilmelerini sağlamaktır. Ancak, modern teknoloji ilerledikçe daha çekici hale gelmekte ve insanlar gerçek hayatlarında yaşadıkları sıkıntılarından uzaklaşmak adına sanal (vehmi) bir dünyaya sığınmaya çalışmaktadırlar. Sorunun temelinde bu his yatmaktadır. Teknoloji bağımlılığı da kendisini gerçek hayattan kaçan insanların dış dünyaya kendilerini kapatmaları ile hissettirir. Ebeveynlerin şikâyetlerinde bu durum net bir şekilde görülebilir. Onlar çocuklarının sürekli internet, bilgisayar ya da telefonla vakit geçirdiklerinden, dış dünya ile son derece az iletişim kurduklarından yakınırırlar.

Teknoloji bağımlılığı önceleri televizyon bağımlılığı ile başlamıştır; daha sonra bu bağımlılığa modern teknolojinin ürettiği yeni aygıtların bağımlılığı eklenmiştir. Şu anda ise teknoloji bağımlılığı insan hayatını tamamen kuşatan ciddi bir problemdir. Bu çalışmada teknoloji terimi ile internet, dijital aletler ve dijital oyunlar vb. tüm aygıt ve ağlar kastedilmektedir.

Teknoloji bağımlılığın kökeninde bir ihtiyacın farklı yollar ve araçlarla karşılanması veya bireyin kendisi ile alakalı bir gerçeği kendisine unutturma isteği yatmaktadır. Bu bakımdan diğer bağımlılık türleri ile teknoloji bağımlılığı benzerlik gösterir. Ancak eksikliği hissedilen veya unutmak istenilen şey kişiden kişiye değişebilir. Kimi okulda yaşadığı başarısızlıktan kaçmak kimi yalnızlık hissini yaşamamak kimi de yaşadığı ortamın

baskısından kurtulmak için teknoloji kullanımına müracaat etmektedir. Çünkü bu sayede birey bahsi geçen olumsuz durumların oluşturduğu baskıyı belirli oranlarda erteleyebilmekte, en azından o an için bu sorunları unutabilmektedir. Bunlar, teknoloji bağımlılığının kişiye özgü sebepleridir; ancak söz konusu sebepler bunlardan ibaret değildir. Bunların dışında teknoloji bağımlılığına yol açan demografik, psikolojik ve sosyolojik sebeplerden de söz etmek gerekir (Dinç, 2015).

Araştırmacılar, dijital bağımlılık konusunda iki gruba ayrılmaktadır.

1. Araştırmacıların bir kısmı, insanın teknoloji kullanımına paralel olarak analitik düşünce kabiliyetlerinin artacağını, dolayısıyla bağımlılık düzeyinde dahi olsa teknoloji kullanımının faydasının zararından çok olduğunu savunmaktadırlar. Ancak bu, henüz ispatlanmış bir iddia değildir.
2. Diğer kısmı ise çok fazla teknoloji kullanımının bireylere zarar verdiğini ileri sürmektedirler. Bu grup, tezini Birmingham Üniversitesinin 6000 katılımcı üzerinde yaptığı araştırmanın sonuçları ile desteklemektedir. Söz konusu katılımcılar İngiltere, Fransa, Belçika, İtalya, Almanya, Hollanda, İspanya ve Lüksemburg'dan seçilmiştir. Bu araştırma ortaya koymuştur ki teknoloji kullanımı, hafıza oluşturma yeteneğinin gelişimini engellemekte, beyne zarar verebilmekte, hatta karar alma mekanizmalarını olumsuz yönde etkilemektedir. Örneğin bu katılımcılar, çocukluklarını yaşadıkları evlerin telefon numaralarını hatırlarken şu anda çalıştıkları işyerlerinin telefon numaralarını hatırlamamaktadırlar. Araştırma ekibinin başında yer alan Psikolog Dr. Maria Wimber BBC'ye yaptığı "pasif bir şekilde tekrar edilen bilgiler hafızamızı aşındırıyor. Bugün internette gün içinde yaptığımız yüzlerce aramadan sonra yüzde kaçını hatırlayabiliyoruz?" şeklindeki açıklama bu hususa işaret etmektedir (Hürriyet Gazetesi, 30 Ekim, 2015).

11 Eylül 2010'da kendisi ile yapılan bir görüşmede özellikle son 3 yılda teknoloji bağımlılığın ciddi bir şekilde arttığını belirten Balıklı Rum Hastanesinin Atolia klinikleri şefi Prof. Dr. Mansur Beyazyürek, bu durumu şu ifadeleri ile tespit etmiştir: "Maddenin değişken soğuk cazibesi insanı kendine öyle bağlıyor ki onsuz olmamayı yaşıyoruz. Size artık teknoloji, hiç bir şekilde duygu, düşünce vb. şeylerden bahsetmiyor, size sadece ve son derece güçlü bir şekilde 'madde sizi rahatlatır' mesajı veriyor. 'Buzdolabı' diyor; 'iki katlı' diyor; 'derin dondurucu' diyor'. Buzdolabı bir madde... O maddenin özellikleri ne kadar fazla ise sanki siz o kadar mutlu olacaksınız gibi mesaj veriliyor. Sana sunulan seni

bir süre sonra esir alıyor. Teknoloji ürünleri hayatımıza ne kadar çok girerse onlara bağımlılık da o kadar artıyor. Bugün cep telefonunuzu evde unutsanız eroın kullanan birinin eroın bulamadığında yaşadığı ruh halini yaşarsınız" (NTV, 2010).

Peki, bir kimsenin teknoloji bağımlısı olduğunu nasıl anlayabiliriz?

Bu konuda yapılan araştırmalar, teknoloji bağımlılık ile internet bağımlılığının belirtilerinin aynı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu belirtileri şu şekilde sıralayabiliriz:

- Birkaç dakika geçirmeyi düşünürken saatlerce zaman harcamak
- Teknoloji ile geçirdiği zaman hakkında yalan söylemek
- Teknolojiyi uzun zaman kullanmaktan dolayı fiziksel sorunlar yaşamak
- Kişilerle internet üzerinden konuşmayı tercih etmek, anonim kişiye dönmek
- İnternete girmek için öğünleri, dersleri veya ödevleri aksatmak
- Fazla zaman harcadığında suçluluk hissi ile zevk hissi arasında kaybolmak
- Teknolojiden uzaklaştığında rahatsız olmak
- Gece geç saatlerde tek başına kalmak

Bu belirtiler kişinin profiline göre değişiklik gösterebilir. Teknoloji kullanımında aynı zamanı harcayan iki kişinin aynı sıkıntıları yaşaması şart değildir.

Bu noktada cevaplanması gereken ikinci soru, teknoloji bağımlılığından bir çırpıda kurtulmanın mümkün olup olmadığıdır. Bu sorunun cevabı hayır olacaktır; zira diğer tüm bağımlılıklar gibi teknoloji bağımlılığından da bir çırpıda kurtulmak mümkün değildir. Bunun için iyi tasarlanmış bir programın aşamalı bir şekilde süreç içinde takip edilmesi gerekmektedir (Dinç, 2015). Bu noktada alınabilecek bazı önlemleri şu şekilde sıralayabiliriz:

1. Teknolojiyi, alışkanlık haline getirdiğimiz yerlerin ve saatlerin dışında bir yer ve saatte kullanmak
2. Teknoloji kullanımını kontrol altına almamızı sağlayacak bazı harici faktörlerden yararlanmak; böylece birinci aşamada gerçekleştirdiğimiz saat ve yer değişikliğinin yeni bağımlılık saati ve yeri olarak sabitlenmesini engellemek. Bahsi geçen harici faktör, zorunlu kullanım süresini takip eden sürece bir iş koymak olabilir.
3. Teknoloji kullanımı ile ilgili hedefler belirlemek.
4. Teknolojiyi sadece ihtiyaçlar doğrultusunda kullanmak; Örneğin işini bilgisayarda yapan biri işine odaklanmalı, o aygıtı o iş için kullanmalı; bunun dışında mümkün olduğu kadar bağımlı olduğun teknolojik aygıtlardan uzak durmalıdır.

5. Teknoloji bağımlılığının zararlarını ve bağımlılıktan kurtulmanın faydalarını içeren kartlar hazırlayıp bu kartları sürekli gözüne çarpacak yerlere asmak
6. Kişisel bir deftere teknoloji bağımlılığı yüzünden zamanında yapamadığı ya da hiç yapamadığı ve buna engel olan faktörleri sıralamak
7. Spor yapmak. Bu, ilgili bağımlılıktan kurtulmanın en faydalı yoludur.
8. Yeni sosyal aktivitelere katılmak

Yukarıdaki önlemler teknolojiye bağımlı olma riskini azaltıp doğru bir şekilde kullanma imkânı oluşturacaktır.

3.3.2. İnternet Bağımlılığı

Alan yazında internet bağımlılığı, patolojik internet kullanımı, problemlili internet kullanımı, aşırı internet kullanımı, internet istismarı ve siber bağımlılık gibi farklı isimlerle ifade edilmektedir. İnternet bağımlılığını tanımlayabilmek için öncelikle bağımlılığı tanımlamak gerekmektedir. Zira internet bağımlılığı bağımlılığın alt gruplarından biridir. Bağımlılığı bireyi olumsuz yönde etkileyen psikolojik, fiziksel, sosyal sebeplerden kaçabilmek için bir şeye bağlanmaktır, şeklinde tanımlayabiliriz. Şu halde internet bağımlılığı psikolojik, fiziksel, sosyal gerekçelerle kişinin kendi gerçek hayatından kaçıp sanal bir hayatı yaşamayı tercih etmesidir. Bazı araştırmalara göre bilgisayar ya da internet karşısında fazla zaman geçiren kişilerin vücudu, rahat hissetmelerini, sakinleşmelerini ve morallerinin düzelmesini sağlayan Dopamin hormonunu üretmeye başlamaktadır. Bağımlı, internetten ayrıldığı zaman bu hormonun eksikliğini hissetmekte; sonuçta rahatsız, huzursuz ve sabırsız olmaktadır. Bu olumsuz durumdan kurtulmak için bir an önce internete bağlanmak istemektedir. İnternet artık o insanın en yakın arkadaşı gibidir, kimine göre iyi kimine göre kötü bir arkadaş... Fakat her iki halükarda vazgeçilmez bir arkadaş... Burada önemli bir soru karşımıza çıkmaktadır. O soru şudur:

"İnternette bu kadar zaman geçirmek ne kadar tehlikeli olabilir?"

Bu soruya 1997'de Japonya'da yaşanan klinik bir vaka üzerinden cevap verebiliriz. O yıl Japonya'da 700 çocuk aniden gelişen rahatsızlıkları nedeniyle hastanelere kaldırılmıştır. Yapılan tetkikler, "pokimon" ismindeki oyunu oynamak için bilgisayar ve telefonlara uzun süre bakan çocukların bu cihazların yaydıkları zararlı ışıklardan zarar gördüklerini ortaya çıkarmıştır. Bu ışıklar çocuklarda beyinlerine bir tür epilepsiye yol açmıştır (Fahri, 2008). İnternet bağımlılığı terimini literatüre sokan bilim adamlarının Goldberg ve Young olduğu söylenebilir. Goldberg'e göre, bir kişinin klinik tedaviye ihtiyaç duyacak düzeyde internet

bağımlısı sayılabilmesi için onda bir yıl içinde değişik zamanlarda bazı belirtilerden en az üçünün görülmesi gerekmektedir. Belirtişer ise :

1. Tolerans
2. Yoksunluk
3. Bunaltı
4. İnternette neler olduđu hakkında durmadan düşünmek
5. Psikomotor ajitasyon (belli bir konuda düşünceleri toplamakta zorluk yaşamak ve bu durumun vücut hareketlerine yansması)

Young 'a göre internet bağımlılığının kriterleri ise;

1. Zihni sürekli bir şekilde internet ile meşgul olmak
2. İnternette geçirilen zamanın gün geçtikçe artması
3. İnternette uzaklaşmakta başarısız olmak
4. İnternet olmadığı zaman yoksunluk hissi duymak
5. İnternette fazla zaman geçirmekten dolayı sosyal ilişkilerin bozulması
6. İnternette geçirdiğı zaman ile ilgili yalan söylemek
7. İnternete bağılı olduđu sırada duyguların değışmesi

Young ve Goldberg'ın saydıkları belirtiler birbirlerini tamamlamaktadır. Aslında bu bütün bağımlılıkların belirtilerinin birbirine benzemesinden kaynaklanmaktadır. Bağımlılık ile alışkanlık arasındaki fark da burada ortaya çıkmaktadır. Zira alışkanlıktan farklı olarak bağımlılık irade dışıdır; dolayısıyla yıkıcı ve kontrol dışıdır. (Dinç, 2015).

Bağımlılığın sebeplerini ise şu şekilde sıralayabiliriz:

1. Günlük yaşam sıkıntısından kaçınma
2. Bazı problemlerin çözümlenmemesi
3. Boş zamanların teknoloji kullanımı dışında hobilere tahsis edilmemesi
4. Utangaçlık nedeni ile sosyal hayatını doğru bir şekilde yaşamaması
5. Yalnızlık
6. Sanal hayatta tahayyül ettiğı ilişkiyi yaşaması ve gerçek ilişkilerden kaçması
7. Yaşadığı ya da karşısında olduđu insanla yüz yüze konuşamaması
8. Çöküntü, stres ve uykusuzluk gibi tedavisinden kaçındığı bazı psikolojik nedenler

Bu konuda yapılan araştırmalar sosyal hayatlarında sıkıntı yaşayan veya kendine güveni olmayan ya da fikirlerini yüz yüze paylaşamayan kimselerin bağımlılığa daha yatkın olduklarını ortaya çıkarmıştır (Fahri, 2008; Dinç, 2015). İnternet bağımlılığından

kurtulmak ya da bu tür bir bağımlılığı önlemek için alınması gereken tedbirlerle teknoloji bağımlılığını önlemek için alınması gereken önlemler neredeyse aynıdır.

3.3.3. Oyun Bağımlılığı

Geçmişten günümüze kadar yapılan araştırmalara bakıldığında internet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığının paralel bir şekilde artmakta olduğu görülmektedir. Hatta dijital oyun bağımlılığı internet bağımlılığının bir alt grubu olarak sınıflandırılmıştır (Griffiths, 2002; Dinç, 2015). Eskiden çocuklar parklarda, sahalarda ve sokaklarda oyun oynarken şimdi hiçbir yere gitmeden evde oturup istediği arkadaşını seçerek her türlü oyunu internet sayesinde oynayabilmektedir. Teknolojinin büyük bir hızla gelişmesi insanların telefon, tablet ya da bilgisayar ile internete bağlanmasını kolaylaştırmış ve onları tek başına ya da istediği bir arkadaşı ile dijital oyun dünyasına sokmuştur.

Malone (1981) yaptığı bir araştırmada oyunların neden oynandığını araştırmıştır. Onun tespit ettiği nedenler: "kontrol", "meydan okuma", "düşsel ortamlar" ve "merak" 'tır. Sherry ve Locas (2001) ise oyun oynama nedenlerini "rekabet", "meydan okuma", "sosyal iletişim", "çeşitlilik canlandırıcı etki" ve "düşsel ortamlar" şeklinde tespit etmişlerdir. Fisher (2004), patolojik oyun oynama seviyesini ölçmek için patolojik kumar oynama ölçütünü kullanmıştır. Bu araştırmanın sonucunda katılımcıların % 6'sının bu tanıma uygun olduğu görülmüştür.

Brown (1991, 1993, 1997) yaptığı çalışmalarda bağımlı olan bir oyuncunun yaşadığı bazı aşamaları anlatmıştır. Bu aşamalar "davranışsal yerleştirme", "çatışma", "uzaklaşma" ve "kötüye gitme /eski haline dönme" olarak 4 başlıkta toplanmıştır. Bazı oyuncular zamanının büyük bir kısmını oyun oynamakla geçirdiğinden sosyal hayattan kopar ve bu durum bir süre böyle devam eder. Zamanla kendisi ve çevresindekiler bunu fark etmeye başlar, sonrasında çatışma süreci başlar. Önce kendisi ile sonra çevresindekilerle çatışan birey bu aşamadan sonra rahatsız olduğunu hisseder. Bu aşamayı takiben bazıları oyun oynamayı terk etmeye karar verir. Böylece iyileşme sürecine girmiş olur ve eski hayatına döner. Buna karşın bazıları oynamaya devam eder. Bu sırada sosyal hayatında, iş hayatında ve okul hayatında aksaklıklar yaşar. Oyun oynamayı terk eden bağımlı oyuncu iyileştikten sonra bir süreliğine kendini risk altında hisseder; oynamaya tekrar dönme ve bağlanma riskinin altında. Bunun sebepleri aşağıda verilmiştir(Çakılcı, 2013):

- Oyun çevresi kolaylıkla başarılı bir çevre olduğu için o başarıyı özlemesi
- Oyunu terk eden kişinin hayatında bağımlı olan başka kişilerin bulunması

- Yeni bir oyun sürümünün ortaya çıkması ve o oyunu merak etmesi
- İlk bağımlı olduğu nedenlerin tekrar ortaya çıkması ya da halen var olması

Bu yüzden oyunu terk eden oyuncunun hayatında ailenin ve çevrenin büyük bir önemi vardır (Dinç, 2015). Dijital oyun bağımlılığı "teknoloji bağımlılığı" olarak da tanımlanabilir; ancak alanda yapılan çalışmalar, dijital oyun bağımlılığının internet bağımlılığının bir alt grubu olduğunu ortaya koymaktadır (Griffiths, 2002). Leonard (2003) eğitim ve eğlence faktörlerinden dolayı yaşadığımız çağı "oyun çağı" olarak isimlendirilmiştir. Schaefer ve Warren (2004)'e göre ise hızlı bir şekilde büyüyen dijital oyun sektörü önemli bir yere sahiptir. Bu sektörün bu kadar önemli olma sebeplerinden biri gençlerin zamanlarını dijital oyun oynayarak geçirmesidir (İnal ve Kiraz, 2008).

1708 katılımcıyla ergenler üzerinde yapılan bir çalışma, bu çalışmaya katılan ergenlerin %13,8'inin internet bağımlısı olduğunu ortaya çıkarmıştır. Söz konusu katılımcılardan internet bağımlısı olanların dijital oyun oynama ortalaması % 20.43 iken internete bağımlı olmayan katılımcıların oyun oynama ortalaması % 79.57 olarak tespit edilmiştir (Yang ve Tung 2007).

Geçmişten günümüze kadar yapılan araştırmalar bireylerin çok oyunculu internet oyununu tercih ettiklerini göstermektedir. Bu, bazı bireylerin hem internet bağımlısı hem de çok oyunculu oyun bağımlısı olduğu anlamına gelmektedir.

Stresten ve can sıkıntısından kaçmak için yürütülen bir aktivite olan dijital oyunun bir takım olumsuz etkileri olduğu açıktır. 1990 yılında yapılan bir araştırma şiddet içerikli oyunların %82 'ye yükseldiğini göstermiştir ki bu tür oyunları oynayan gençler oynamayan gençlerde görülmeyen mide bulantısı ve baş dönmesi gibi fiziksel rahatsızlıklar yaşamışlardır. Ayrıca bu gençlerde saldırgan eğilimler gözlenmiştir (Ulusoy, 2008).

Bilgisayar oyunlarından sonra katılımcıların davranışları izlendiği başka bir araştırmanın sonucunda çocukların şiddet içerikli oyun oynadıktan sonra aşırı saldırganlık gösterdiği belirlenmiştir (Ögel, 2012, s.55).

Sayılan olumsuz etkiler oyuncunun profiline göre değişebilmektedir; ancak bu araştırmalar yöntem olarak şiddetin bilgisayar oyunlarından kaynaklandığını ispat etmeye yeterli değildir (Ögel, 2012, s.56).

Griffiths (2003) yaptığı çalışmada çocukların oyun davranışlarını ölçebilmek için kısa bir kontrol listesi yapmıştır. Liste bir takım sorulardan oluşmaktadır ve bu soruların dördü ya

da daha fazlası evet diye cevaplanması çocuğun aşırı oyun oynadığı anlamına gelmektedir. Aileler bu ölçütü kullanarak zamanında ve yeterli düzeyde önlem alabilirler.

Kontrol listesindeki sorular şunlardır:

- Çocuk her gün (bilgisayar) dijital oyun oynuyor mu?
- Genelde oyunu ara vermeden kaç saat oynuyor? (3-4 saat aralıksız)
- Oyun oynama sebebi nedir? Heyecan mı yoksa boş zamanını geçirmek için mi?
- Oyun oynamadığı zaman sinirli ve huzursuz oluyor mu?
- Sosyal, spor ve diğer aktivitelerden oyun oynamak için vazgeçiyor mu?
- Ödevlerini aksatıyor mu?
- Oyuna ara vermek istiyor ama veremiyor mu?

Listede yer alan sorular, çocuklarının zamanını belli bir disiplin içerisinde belli faaliyetlerle geçirmesinin önemine işaret etmektedir. Bu disiplinin uygulanması noktasında ise ailelere büyük görevler düşmektedir (Akçayır, 2013, s.265).

Oyun bağımlılığı beraberinde bir takım fiziksel ve zihinsel rahatsızlıkları getirmektedir. Yapılan çalışmalarla tespit edilen fiziksel rahatsızlıklar şunlardır (Akçayır, 2013, s. 266):

- Boyunda ağrı ve tutulma
- Gözlerde yorgunluk, yanma ve kaşıntı hissi
- Bel ve sırt ağrıları

Bu rahatsızlıkları önlemek için (Akçayır, 2013, s. 267);

- Ekranı dik bir açıyla göz hizasında bakılmalı,
- Aynı şekilde uzun süre oturmamalı,
- Dik bir şekilde omurganın desteklendiği bir sandalyede oturulmalıdır.

Bu önlemler alındığında fiziksel şikâyetlerin bir kısmı ortadan kalkacaktır.

Aşırı düzeyde oyun oynamak oyunculara zihinsel rahatsızlıklara da sebep olmaktadır. Bu rahatsızlıklar oyuncunun profiline göre değişiklik gösterebilmektedir (Dinç, 2005; Akçayır, 2013, s. 267). Bunlar;

- Saldırgan davranışlar,
- Kişilik bozuklukları,

- Bireylerde makineleşme,
- Duyguların azalması,
- Anti sosyal davranışlar,
- Kişiler arası ilişkilerde bozulmalardır.

Yalnız dijital oyunu oynayan herkesin bağımlı olduğu söylenemez. Hayatını doğru bir şekilde yaşayan, vaktini boşa harcamayan, işlerini ve ödevlerini aksatmayan bir kişiyi bağımlı olarak nitelemek mümkün değildir (Dinç, 2015).

3.4.İnternet ve Sosyal Ağlar

Bozkurt (2014)'un tarifi ile internet, dünya ağına bağlı olan tüm bilgisayarlar üzerinde gezintiye çıkmamızı sağlayan bağlantı yetkisidir. İnternet siteleri gerçek anlamda sadece bir bilgisayardır. Bu bilgisayar üzerindeki dosyalara ulaşabilmek için kullandığımız sistemin adı ise internettir."

Alan yazında internet ile ilgili farklı tanımlar bulunmaktadır. İngilizce'de internet, 'Network' tür. Inter(arası) net(ağ) anlamına gelmektedir; internet ise "ağlararası"dır. Ağlararası ise iki ya da daha fazla bilgisayarın birbirine bağlanarak aralarında bilgi transferinin gerçekleşmesi anlamına gelmektedir. İnternet dünya çapında tüm bilgisayarları birbirine bağlayarak dev bir paylaşım ortamının oluşumudur (Parlak, 2005).

Tarihte internet kuramı ilk olarak 1969'larda DARPA (Defense Advanced Research Project Agency) Savunma İleri Düzey Araştırma Projeleri Kurumuna dayalı ARPANET ismiyle ortaya çıkmıştır. ARPANET (Advanced Reaserach Projects Agency Network) soğuk savaş döneminde askeri amaçlar için kurulmuştur. Bu sistemin temel amacı, birbirine bağlı birkaç üniversite ağı arasında iletişim kurmak ve bazı dosyaları paylaşmaktır. ARPANET ile ilk bağlantı Los Angels'taki California Üniversitesi, Stanford Araştırma Enstitüsü, Utah Üniversitesi ve Santa Barbara'daki California Üniversitesi ile yapılmıştır. Bu dört merkez arasında iletişimi sağlamak üzere kurulan ARPANET'ten sonra internet ağı daha da gelişmiştir. Bu sırada bilgisayarı dahi olmayan kişiler karmaşık sistemleri öğrenmek zorunda kalmışlardır (Bozkurt, 2014).

1970 yıllarında internet yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu yıl internetin en hızlı yaygınlaştığı yıldır. 1971 yılına gelindiğinde ARPANET 23 bilgisayardan oluşan bir ağ kurmuştu ve bu

ağların ihtiyaçları ABD'nin askeri bütçesinden finanse edilmiştir. Daha sonra e-mail (elektronik posta) Ray Tomlinson tarafından ortaya çıkmıştır. Tomlinson e-mail sistemini oluştururken tercih ettiği @ simgesi günümüzde hala kullanılmaktadır. 1973-1974 yıllarında Stanford Üniversitesi'nde iletişimi standartlaştırmak için bir protokol seti geliştirmeye çalışılmıştır. Daha sonra BBN (Bolt Beranek ve Newman)'in ve University College, London'ın da dâhil olduğu bir internet working projesi başlatılmıştır. Sonraki aşamada ise TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol – Gönderme Denetleme Protokolü / Ağlararası Protokol) geliştirilmiştir (Bilgi İşlem Dairesi Başkanlığı, 2013).

Askeri ihtiyaçlarını daha iyi karşılayabilmek için ABD'nin ARPANET'in yöntemini ele geçirdiği sırada ağ üzerindeki trafik yoğunlaşması sebebiyle ARPANET 1980'de ikiye ayrılmıştır.

1981 yılında NSF(National Science Foundation), ARPANET 'te bağlı olmayan üniversiteleri bağlamak için CS NET sistemini kurmuştur ve Vint Cerf tarafından ARPANET ve CSNET'i bağlama fikri önerilmiştir. Böylece bağlı bilgisayarların sayısı 213'e yükselmiş olmuştur. Bu döneme kadar ağda herhangi bir kişi ile iletişim kurabilmek için o kişinin numarasının bilinmesi gerekli olduğu görülmüştür. Yani herkesin bir numarası (IP numarası) olması gerekli olması ve bu numarayı bilmeden o kişiye bağlanmak mümkün değildir. Daha sonra DNS (Domain Name Server) kullanılmaya başlanmıştır. Böylece her kullanıcının IP numarası yerine ismini yazarak iletişime girebilmesi sağlanmıştır ve bağlı olan bilgisayarların sayısı da 562 'ye ulaşmıştır.

1984'te ise ARPANET tamamen ikiye ayrılmıştır. Bunlardan “MILNET” adı verilen kısmı askeri amaçlar için kullanılmıştır. Diğeri ise, ARPANET ismi ile hizmet vermeye devam etmiştir. Ulusal Bilim Araştırma Kurumu (NSF) IBM şirketi ile beraber CSNET 'i NSFNET 'e çevirip yüksek bir hıza sahip olmuştur ve bu aşamadan itibaren 1024 bilgisayar bağlanmaya başlamıştır.

1986 yılında internet mühendislik koordinasyon birimi olarak İnternet mühendislik kurumu (IETF İnternet Engineering Task Force) kurulmuştur. 1990' lı yıllarda, Tim Berners-Lee tarafından web'in temelleri atılmıştır. Bunun temel amacı Avrupa organizasyonlarını birbirine bağlamasıdır. Böylece “WWW(World Wide Web)” ve “(httpd)” ortaya çıkmıştır ve bu yeni bir dönemin başlangıcı olmuştur. Bu süreçte kullanıcılar grafik arayüzler ile tanışmaya başlamışlardır. İki üniversite öğrencisinin hazırladığı bir ödev ilk

tarayıcı olma özelliğine sahipmiştir. Buna ‘’mosaic’’ismi verilmiştir. Daha sonra bu tarayıcının netscape ile birleşmesiyle yeni bir tarayıcı ortaya çıkmıştır.

1993'te Mathio Gray tarafından tarayıcılardan biri olan wandex tasarlanmıştır. 2000 yılında Web 2.0 'ın çıkması ile Web'in en parlak dönemi başlamıştır. Artık Web 2.0 sayesinde çevrimiçi alışveriş sitelerinde internet üzerinden alışveriş yapılabilmekte, yine internet üzerinden bankacılık işlemleri gerçekleştirilebilmektedir. Bu trafiğe bir de sosyal ağlar eklenmiştir (Salim, 2015).

Türkiye'de internet kullanımının ise 1986 yılında ERAN (European Academic and Research Network) / BITNET (Because it's Time Network) bağlantılı TÜVİKA (Türkiye Üniversiteler ve Araştırma Kurumları Ağı) bağlantısı ile başladığını görülmektedir. Bu iyi bir başlangıç ancak artan talebe karşılık verememiştir. Bu yüzden 1991 sonlarında ODTÜ (Orta Doğu Teknik Üniversitesi) bir proje başlatmıştır. Böylece ilk deneysel bağlantı 1992 'de Hollanda üzerinden kuruldu. Yani Türkiye 'de internet 'in gerçek başlama tarihi 12 Nisan 1993'tür. Bu dönemde, internet hattının tek çıkışı 64kbit/sn. hızındaki ODTÜ bağlantısı olduğu görülmüştür. Bir süre böyle devam etmiştir. Bu sırada kronolojik sırasıyla Ege Üniversitesi (1994), Bilkent Üniversitesi (1995), Boğaziçi Üniversitesi(1995) ve İstanbul Teknik Üniversitesi (1996) de İnternet'e bağlanmaya başlamışlardır. 1996 Ağustosunda TURNET çalışmaya başlamıştır. Ardından ülke çapındaki bütün eğitim ve araştırma kurumlarını birbirine bağlayarak büyük bir bilgi merkezi oluşturmak amacıyla Ulusal Akademik Ağ ve Bilgi Merkezi (ULAKBİM) adı ile TÜBİTAK 'ta yeni bir merkez kurulmuştur. Akabinde Ulusal Akademik Ağ (ULAKNET) kurulmuştur. Ticari ağ yapısında ise 1999 ' de TURNET'in yerine TTNET ortaya çıkmıştır ve 2000 yılı ve sonrasında kullanıcılar TTNET ve ULAKNET üzerinden yüksek hızlı bir bağlantıya sahip olmuşlardır (parlak, 2005).

3.4.1. Sosyal Medya Kavramı

Bugünün dünyasında birçok kişi internet ve sosyal ağ sitelerini kullanmaktadır ve bu hayatı ciddi bir şekilde etkilemektedir. 2007 yılında yapılan bir araştırmaya göre insanlar her 12 dakikanın 1'ini internette harcamakta iken 2011 yılında yapılan bir araştırma bu sayının 2 katına çıktığını ve her 6 dakikanın 1'ini internette harcadığını göstermiştir (İmprim, 2012).

ComScore 'ın yaptığı araştırmaya göre Türkiye 'de 15 yaş grubunda olan yaklaşık 22.768.000 kişi internet ve sosyal ağ sitelerini kullanmaktadır. Bu yaş grubu günde

yaklaşık 3090 sayfa görüntülemektedir ve ay boyunca internette 29.4 saat harcamaktadırlar (ComScore, 2011).

Eskiden internet bilgi elde etmek için kullanılırken şimdilerde daha ziyade oyun oynamak, vakit geçirmek ve iletişim kurmak gibi aktiviteler için kullanılmaktadır. Bu, sosyal ağ sitelerinin internetin fonksiyonunu değiştirdiği şeklinde yorumlanmaktadır (Impraim, 2012; Gross, 2004).

Boyd ve Ellison (2007) sosyal medyayı;

1. Bireylerin kendi profilini ister açık ister gizli tutma,
2. Diğer kullanıcıları bir liste haline gösterme,
3. İnternet ortamındaki diğer ortak kullanıcılarla bağlantı kurabilme imkânını sağlayan web tabanlı bir hizmet olarak tarif etmektedir.

Das ve Sahoo (2011) ise sosyal medya sitelerini insanların birbirleriyle iletişim kurmalarına izin veren bir sanal iletişim türü olarak tarif etmişlerdir. Dikkat edilmelidir, sosyal medya tamlamasındaki sosyal sıfatı insanların gerçek hayatlarında ait oldukları sosyal ortamda yaşama ihtiyacını gidermeye dönük bir atıf olduğuna dikkat edilmelidir.

İnsanlar farklı nedenlerle birbirleriyle iletişim kurabilirler. Eskiden insanlar birbirleri ile yüz yüze tanışırken şimdilerde gelişen teknoloji ve sosyal medya sayesinde birbirlerini görmeden bu işlemi ve devamında iletişimi gerçekleştirebilmektedir. Sheldon (2008)'ın yaptığı araştırma, kullanıcıların iletişim kurmak, eğlence ve benzer ihtiyaçlarını karşılamak için sosyal ağ siteleri arasında en çok Facebookun kullanıldığını göstermiştir.

Araştırma sonuçları, facebook kullanımı ile akademik başarı, benlik saygısı ve özgüven arasında ters yönlü ilişkinin olduğunu göstermiştir. Çünkü internet kullanıcısı gerçek hayatta yapamadıklarını sanal hayatta yapabilmektedir (Karpinski, 2010; Kuss ve Griffiths, 2011).

Young (2009)'a göre facebook veya genel olarak sosyal ağ bağımlılığı psikolojik bir sorun olarak ele alınmalıdır. Semptomları zihinsel uğraş, gerçeklerden kaçmak ve kendini ihmal etmektir.

Stren ve Taylor (2007) "günlük facebookta harcanan Zaman'ı ölçmek için 364 üniversite öğrencisine bir anket uygulamıştır. Söz konusu anket sonucunda bu öğrencilerin %49'unun en az 10 dakika; %21'inin 10 ila 30 dakika; %15'inin ise 30 ila 60; %11'inin 1 ila 2 saat arasında; %3'ünün de 2 saatten fazla facebookta zaman harcadıklarını tespit etmişlerdir.

50 kiři üzerinde bir araştırma yapan Mohd (2011) katılımcıların %54'ünün bağımlı olduđu, ayrıca bağımlılık oranının cinsiyete göre farklılık gösterdiği sonucuna ulaşmıştır.

Sosyal ađ sitelerinin bu derece fazla kullanılmasının bir takım nedenleri olmalıdır. Bu nedenlerin en önemlisi, sosyal ađ sitelerinin özendirici bir takım özelliklere sahip olmasıdır (Toraman, 2013).

Sosyal ađ sitelerinde kullanıcılar, oluşturdıkları profille kişisel bilgilerini paylaşabilirler, başkaların profilini ziyaret edebilirler, diđer gruplarla ya da kendisinin oluşturduđu bir gruba katılabilirler (Lockyer ve Patterson, 2008). Bunlar sosyal ađ sitelerinin cezbedici niteliklerinden bir kısmıdır. Özkan ve McKenzie (2008) bu konuda yukarıdakinden daha detaylı bir liste oluşturmuştur. O liste řu şekildedir:

- Kullanıcılara e-posta, chat, dosya, video ve fotoğraf paylaşımı gibi bir takım hizmet sunmak,
- Kullanıcıların veri tabanlarını tutarak diđer kullanıcıların onları kolayca bulmalarını, topluluklar oluşturulmasını ve ilgi alanları ortak olan kullanıcıların birbirleriyle etkileşimde bulunabilmelerini sağlamak,
- Kullanıcıların kendi profillerini oluşturma imkânını sağlamak,
- Hizmetlerin büyük bir kısmını ücretsiz sunmak,
- Kullanıcılardan gelen dönütlere doğrultusunda sitenin geliştirilmesi ve ona yeni bir takım özelliklerin eklenmesi.
- Kullanıcıların paylaştıkları bilgilerin gizlilik derecesine kendilerinin karar vermesi

Kim, Jeong ve Lee (2010) de sosyal ađ sitelerin bazı temel özelliklerini řöyle sıralamışlardır:

- Kişisel profil: kullanıcıların kişisel profili sosyal ađ sitesine göre deđişiklik göstermektedir. Örneğin Twitter sadece isim ve konum bilgilerini içeren bir profil türü sunmaktayken Facebook kişisel bilgiler, iletişim bilgiler, eğitim bilgiler ve iş bilgilerini içine daha detaylı bir profil oluşturma zeminini sunmaktadır.
- İnternet ortamında bağlantı kurma: iletişim kurabilme, arkadaşlık isteđi gönderme ve yeni bir řey paylaşıldığında bildiri alma olanađını sunmaktadırlar. Facebook, MySpace, LinkedIn gibi sosyal ađ sitelerinde arkadaşlık isteđi kabul edildikten sonra bildiri gelmekte; istek kabul edildiğinde iki kullanıcı sanal ortamda arkadaş olmaktadır.
- Çevrimiçi ortamında gruplar oluşturma ve katılma: bazı sosyal ađ siteleri, grup oluşturma ve gruplara katılma imkânı sağlamaktadır. Grup üyeleri o grupta paylaşılan her řeyi görüntüleyebilmekte ve yorum yapabilmektedir.

- İnternet içinde iletişim kurabilme: sosyal ağ sitelerinde kullanıcılar anında mesaj alıp gönderebilmektedirler. Twitterda kişi arkadaşlarına bir defada 140 karakterden oluşan bir mesaj gönderebilirken facebookta duvar adı verilen panoya tüm arkadaşların görebileceği mesajlar yazabilmektedir.
- Kullanıcılar tarafından oluşturulan içeriklerin paylaşılabilmesi: kullanıcı diğer kullanıcılar tarafından oluşturulan içerikleri yorumlayabilmekte, beğenebilmekte ve isterse de diğer arkadaşlarıyla paylaşabilmektedir.
- Kullanıcıları daha fazla sitede tutma: sosyal ağ siteler kullanıcıları sitede daha fazla tutmak için oyunlar ve uygulamalar şeklinde farklı özellikler geliştirmişlerdir.

“Kişisel bilgiler”, “resim”, “fotoğraf”, “video” vb. uygulamalar Facebook, Youtube, Flickr, Myspace ve Twitter gibi sosyal ağ sitelerinin kullanıcı sayısını gün geçtikçe arttırmaktadır (Toraman, 2013).

Gün geçtikçe hayatımızda daha büyük bir yer işgal eden sosyal iletişim sitelerinin tarihçesinden de kısaca bahsetmek gerekir. Sosyal paylaşım ağlarının tarih içindeki serüveni aşağıda maddeler halinde sıralanmıştır:

1. SixDegrees: ilk toplumsal paylaşım ağ sitesi olarak tanımlanabilir. 1997 yılında ortaya çıkmıştır. Kısa süre içinde milyonlarca kullanıcıya ulaştığı söylenmektedir (Belin ve Yıldız, 2011).
2. Rize: Sixdegrees'ten sonra 2001 yılında iş adamlarının diğer girişimcilerle iletişim kurmasını sağlamak için kurulan sosyal paylaşım sitesidir. Bu site ücretli ve ücretsiz olmak üzere iki tür üyelik fırsatı sunmuştur (Belin ve Yıldız, 2011).
3. Friendster: 2001 yılında kurulan bir sosyal paylaşım ağ sitesidir. Arkadaşlarla iletişim kurma, çevrimiçi içerik paylaşma seçeneklerini sunmuştur (Belin ve Yıldız, 2011).

Tüm dünyada büyük rağbet görmesi nedeniyle günden güne sosyal ağların sayısı artmıştır; ancak şu ana kadarki verilere göre mevcut siteler içinde en yaygın olanı facebooktur. Bu nedenle facebook dördüncü bir madde olarak değil de müstakil bir başlık halinde işlenmiştir.

3.4.2. Facebook

İlk sosyal ağ, 1997'de ortaya çıkmıştır. Dünyanın her tarafından katılımcılar, internet sayesinde web tabanlı ortamlarda istedikleri her şeyi (bilgi, fotoğraf, video vb.) paylaşabilmektedirler. Facebook bu siteler içinde profili ve prestiji en yüksek olanıdır. Nitekim en çok kullanıcı sayısına facebook sahiptir.

Peki, Facebookun kuruluş öyküsü nasıldır ve günümüze gelinceye kadarki süreçte nasıl bir gelişim göstermiştir?

Facebooku Harvard öğrencisi Mark Zuckerberg 4 Şubat 2004'te Üniversite öğrencilerinin resimlerini karşılaştırmak için kurmuş ve ilk olarak da orada kullanmıştır. Çok geçmeden büyük bir şöhret kazanan facebook diğer üniversiteler ve şirketler tarafından da kullanılmaya başlamıştır. Facebookun ilk ismi "paper facebook" 'tur. Bu terim ABD üniversitelerinde ve okullarında öğrenim gören öğrencilerin, akademisyenlerin ve çalışanların doldurdıkları bir tanıtım formunun isminden alınmıştır. Bugün itibarıyla facebook katılımcıların iletişim kurmalarını ve bilgi paylaşımlarını sağlayan web tabanlı bir sosyal ağ sitesidir.

Facebook kullanıcılarına cinsiyet, ırk gibi konularda gizliliği veya açıklığı tercih etme fırsatı tanımaktadır. Onun kullanıcılarına sunduğu hizmetler "fotoğraf", "hediyeler", "pazar yeri", "dürtmeler", "etkinlikler", "video" ve "uygulamalar"dır (Vikipedia 2015). Bu hizmetler sayesinde Facebook, 500 milyon aktif kullanıcısı ile siteler arasında en hızlı büyüyen sosyal ağ sitesi olmuştur (Çam 2012, s.30; Shih, 2011, s.18) ki bu rakam toplam internet kullanıcılarının %50'sine tekabül etmektedir. Facebook kullanıcılarının bu sayfada harcadığı zaman, ayda 500 milyar dakika olarak hesaplanmaktadır ve her ay 25 milyar içerik paylaşılmaktadır (Durmuş vd., 2010, s.66).

Schroder ve GreenBow (2009) katılımcıların sosyal ağlardan facebooku tercih ettiklerini belirlemiştir. Türkiye 'de yapılan bazı araştırmalarda ise, ortaöğretim ve yükseköğretim kurumlarındaki öğrencilerin facebooku kullanmayı tercih ettiği görülmüştür. Facebookun bu kadar tercih edilmesinin en önemli nedeni farklı zamanlarda farklı yerlerden kolay bir şekilde bilgi paylaşma ve iletişime geçme imkânı tanınmasıdır.

Facebookun 2008 yılında aylık 100 milyon kullanıcısı vardı. Bu sayı, 2009 Nisanında 200 milyon iken aynı yıl içinde 50 milyon artarak 250 milyona ulaşmıştır (Vikipedi, 2015).

Dijital pazarlama ajansı olan We Are Social 'ın 2015 yılının Nisan ayında yaptığı açıklamaya göre dünyada 30 milyar internet kullanıcısı vardır. Bu oran, dünya nüfusunun

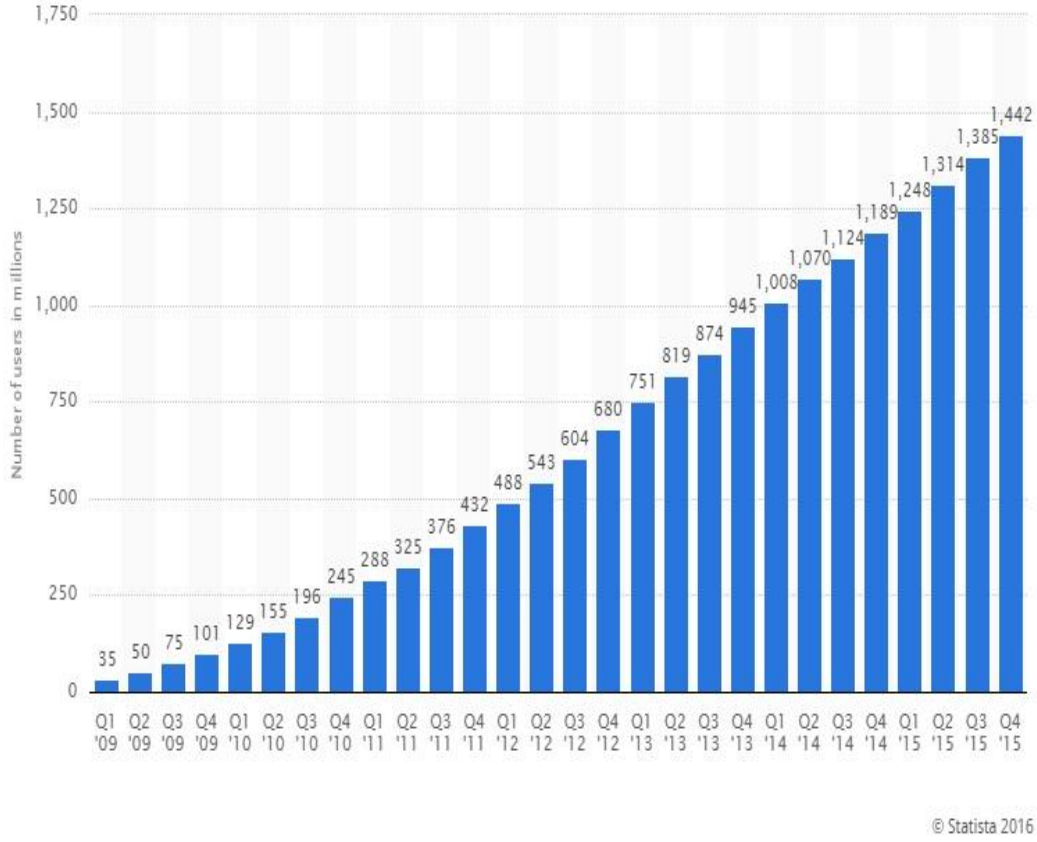
%42 'sine denk gelmektedir. Bu oranın %70 'i ise sosyal medya kullanmaktadır. Türkiye'nin sosyal medya hesabı ise 40 milyondur. Akıllı telefonların yaygınlaşması ile beraber internet kullanımı da artmıştır. Rapora göre Türkiye'de 70 milyon kullanıcı mobil üzerinden internete giriş yapmaktadır. Bu sonuçları 2013 yılı ile karşılaştırdığımızda internet kullanımının %5, sosyal medya kullanımının %11 arttığı görülmektedir.

Çocuklar genelde sosyal medya hesaplarını oyun oynamak ve başka eğlenceler için kullanmaktadır. Sosyal ağ sitelerinin yaş kısıtlama şartı olduğu halde (13 yaş), bu şarta pek fazla uyulmamaktadır. Avrupa ülkelerinde 9-12 yaş arasındaki çocukların 1/5'inin facebook hesabı vardır ve bazı ülkelerde bu oran 4/10'a ulaşmaktadır (Livingstone vd., 2012, s.1-3).

Sosyal medya kullanımı Avrupa ülkelerinde 9-12 yaş arasında olan çocuklarda % 38, 13-16 yaş grubunda % 77, 9-16 yaş arasında olan internet kullanıcılarında ise 1/3'tür. Bu sayısal değerler facebook hesabı olan insanları gösteren oranlardır (Livingstone vd., 2011, s.3-11).

MinorMonitor ise bir yazılım firması olarak yaptığı açıklamada facebook üyelerinin büyük bir kısmının 18 yaşının altında olduğunu belirtmiştir. Son günlerde MinorMonitor facebook kullanan çocukları, çevrimiçi saldırganlık, siber zorbalık ve şiddet düşkünü, alkol veya uyuşturucu bağımlısı internet arkadaşlarının yol açacağı tehlikelerden korumak için bir uygulama geliştirmiştir. Bu çalışma 1000 aile ile gerçekleşmiştir. Sonuçlar, ailelerin %74'ünün güvenlik konusunda; % 56 'sının cinsel saldırganlık konusunda endişe ettiğini göstermiştir.

İnternet sayfası olan Statista, yayımladığı bir raporda 2009-2015 yılları arasında facebook kullanıcı sayısındaki değişimi şekil 2'deki grafikte göstermiştir.



Şekil 2. Facebook büyüme şeması. Statista, 2016, <http://www.statista.com/statistics/278933/monthly-active-users-of-the-most-popular-facebook-games/> sayfasından erişilmiştir.

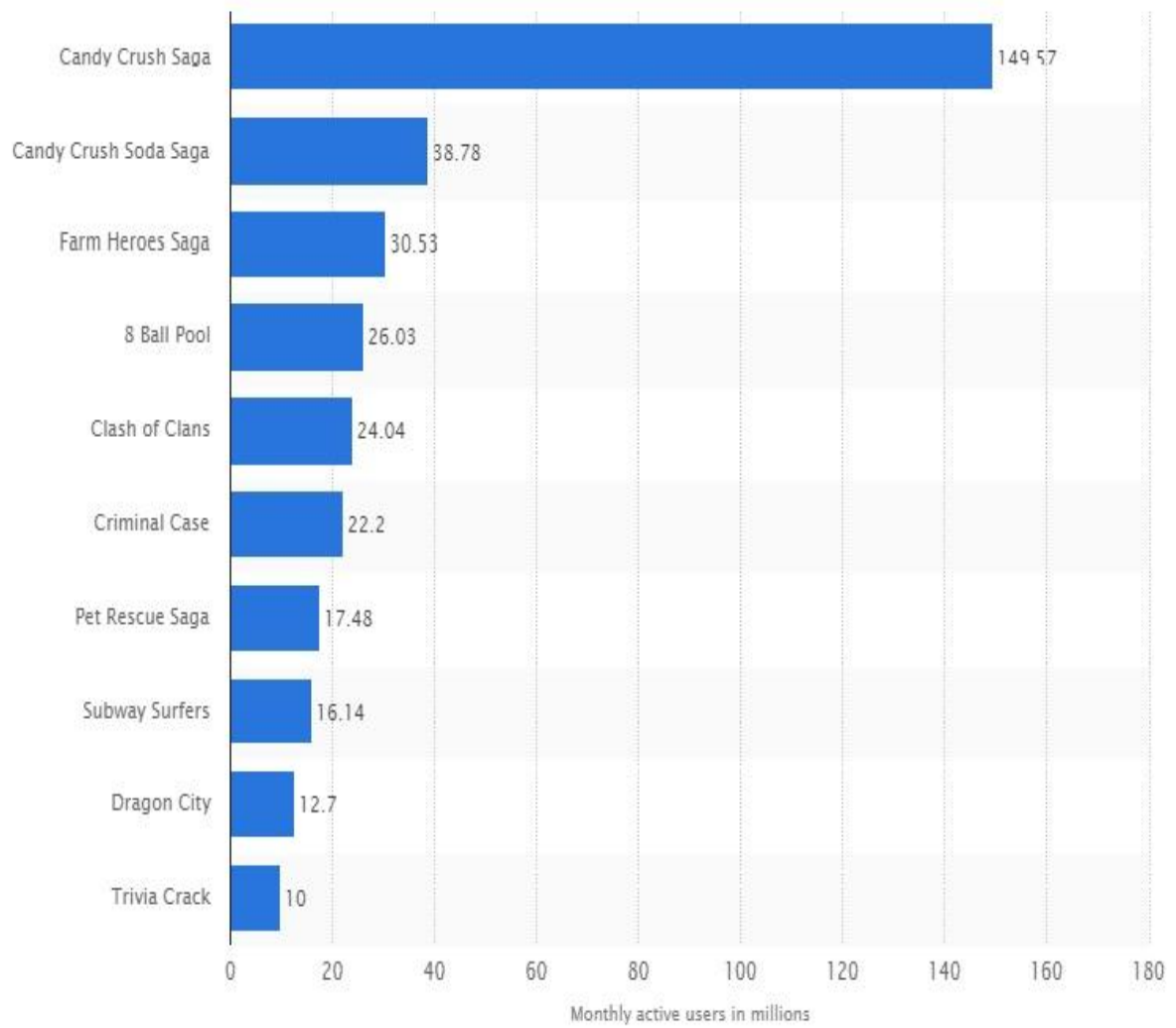
Bu grafik, 2009-2015 arasında facebook 'un ne kadar hızlı bir şekilde yaygınlaştığını göstermektedir. Gün geçtikçe yeni özelliklere sahip olan facebook, 2013 yılında Türkiye 'de en çok kullanılan sosyal ağ sitesi olduğunu açıklamıştır.

3.4.3. Facebook Oyunları

Facebook, sunduğu uygulamalar sayesinde birçok kullanıcının ilgisini çekmektedir. Facebook ortamında arkadaş olan bireyler arasında oynanan oyunlar sayfanın uygulamalar kısmındadır ve bu uygulama diğer arkadaşlara davet gönderme imkânı sağlamaktadır. Bu kullanıcıları cezbeden faktörlerden biridir. Oyunlar artık bir iki arkadaş arasında değil bütün arkadaşlarla aynı anda oynanabilmektedir. Oyun ortamında diğer arkadaşlarla konuşma (chat) imkânı ise oyuna zevk katmaktadır. Artık Messenger uygulamalarında da bu imkânı sağlamaya çalışmaktadır. Facebook sayfasından yapılan açıklamalara göre

şimdilik sadece Android ve İOS sistemi ile çalışan telefonlarla oynanabilen Basketbol oyunu yakın bir gelecekte diğer sistemlerle de çalışacaktır.

Statista 2016 yılın Şubat ayında yayınladığı raporda kullanıcıların bu ortamdaki oyun tercihlerini aylık aktif kullanıcı sayısına göre grafikte aşağıdaki şekilde açıklamıştır:



© Statista 2016

Şekil 3. 2016 Yılıın oyunları. Statista, 2016, <http://www.statista.com/statistics/278933/monthly-active-users-of-the-most-popular-facebook-games/> sayfasından erişilmiştir.

Bu oyunların bazıları iki yıldan daha fazla süredir grafikte aynı yeri işgal etmektedir. Yani kullanıcı sayısı statik kalmıştır. Yukarıdaki şemada gösterilen oyunu kısaca anlatalım:

1. Candy Crush Saga: Bir puzzle oyunu gibidir. Oyunda puan kazanmak (aynı cins) şekilleri birleştirmek gerekmektedir. Bu oyun birden fazla kişi ile meydan okuma ile oynanabilir. Aylık 150000000'e yakın kullanıcısı vardır.

Oyunun linki : <https://apps.facebook.com/candycrush>



Şekil 4. Candy Crush Saga oyunu

2. Candy Crush Soda Saga: Özellikleri Candy Crush Saga'nın özellikleri ile neredeyse aynıdır.
3. Farm Heroes Saga: Bu oyunda çiftlik rakunlardan korunmaya çalışılır. Bu sırada başka eğlendirici işlemler de yapılır. Oyunun görüntüsü aşağıdaki gibidir.



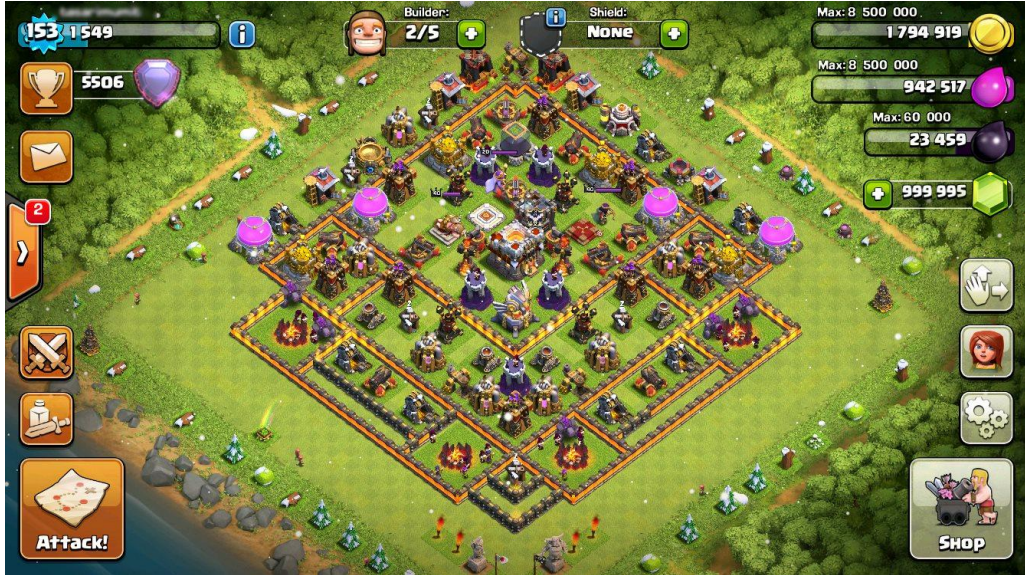
Şekil 5. Farm Heroes Saga oyunu

4. 8 Ball Pool: Başka katılımcılarla oynama, davet gönderme ve chat imkânı tanıyan bir bilyard oyunudur. Oyunun linki : <https://apps.facebook.com/livepool> dir ve görüntüsü şekil 6'deki gibidir.



Şekil 6. 8 Ball Pool oyunu

5. Clash of Clans: Oyuncu kendi çiftliğini ya da köyünü kurup ve büyütür. Bu sırada oyundaki diğer çiftliklerden karşı hamleler yapıp köy dağıtmaya çalışılır. Oyuncu kendi köyünü korumak durumundadır. Oyunun görüntüsü aşağıdaki gibidir.



Şekil 7. Clash of Clans oyunu

6. Criminal Case: oyuncu bir polis dedektifi olarak cinayetleri çözmeye çalışır. Oyunun linki: <https://apps.facebook.com/criminalcase> dir; görüntü ise şekil 8'deki gibidir.



Şekil 8. Criminal Case

7. Pet Rescue Saga: Aynı renkteki iki ya da daha fazla block eleştirilerek kaçırılan hayvan kurtarmaya çalışılır. Sınırlı sayıda hamle yapılabildiği için dikkatli olmak gerekir. Kişi bu oyunu kendi başına veya başkalarıyla oynayabilir. Oyunun görüntüsü aşağıdaki gibidir.



Şekil 9. Pet Rescue Saga oyunu

8. Subway Surfers: Bu oyunda bir çocuk rolündeki oyuncu, metrodaki güvenlikten kaçmaktadır. Sonsuz bir koşu oyunudur. Görüntüsü şekil 10'deki gibidir.



Şekil 10. Subway Surfers oyunu

9. Dragon City (Sihirli Dinozor Şehri): Oyun dinozorları diğer katılımcılara karşı savaşa hazırlama mantığına dayanır. Bu sebeple dinozorlar beslenir, büyütülür. Linki : <https://apps.facebook.com/dragoncity> dir ve görüntüsü aşağıdaki gibidir:



Şekil 11. Dragon City oyunu

10. Trivia Crack: bu oyunun altı farklı kategorisi vardır; eğlence, spor, coğrafya, tarih, sanat ve edebiyat, bilim ve teknolojidir. Bu kategorilerden birini seçtikten sonra çıkan soruya cevap vermek gerekir. Oyun bu şekilde tekrar eder. Oyunun görüntüsü şekil 12'deki gibidir.



Şekil 12. Trivia Crack oyunu

Bu oyunlardan başka çok sayıda kullanıcı tarafından oynanan oyunlar da vardır. Bunlar;

1. FarmVille: Bu oyunda oyuncu, kendi çiftliğini kurmakta, tarlalar ekip biçmekte ve bunları yaparken puan kazanmakta; kazandığı puanla çiftliğe traktör, ahır gibi yeni şeyler alabilmektedir. Oyuna katılan diğer arkadaşlar oyuncunun komşusu olmakta ve ziyarete gelebilmektedir. FarmVille en çok oynanan ve bağımlılık yapan oyunlardan biridir.
2. Mafia Wars: Bu oyunda oyuncu facebook ortamındaki arkadaşlarıyla bir mafya grubu kurup diğer arkadaşlarına karşı bir savaş başlatıyor veya oyunda göreve girip para kazanabiliyor; onunla restoran ve gazino gibi şeyler alıyor.
3. PetVille: Bu oyunda oyuncu bir evcil hayvan alıp onu büyüterek puan kazanıyor. Bu oyunda da Farmville gibi diğer arkadaşlarla komşu olma imkânı sağlıyor.
4. Restaurant City: Bu oyunda oyuncu, kendi restoranını açıyor ve elindeki sermaye ile dekorasyonunu yapıyor, ocaklar alıyor ve yemek pişiriyor. Her yemeğin yarım saat, bir saat gibi belli bir süresi var. Oyuncu yemeği başarıyla tamamladığında puan kazanıyor ve yeni şeyler yapıyor, başaramazsa yemeği bozuluyor, çöpe atıyor ve tekrar başlıyor.
5. Yoville: Oyun gerçek hayatın sanal hali. Oyunda mağazaları, dükkânları ve her şeyi bulunan bir şehirde yaşıyorsunuz. Oyuncu bir fabrikada çalışıyor ve para kazanıyor; sonra mağazaya gidiyor; kıyafet alıyor; mağazacıya para kazandırıyor

ve aynı anda başkalarının konuşmasını duyuyor ve facebook ortamında tanıdığı ya da tanımadığı arkadaşlarla da konuşabiliyor.

Yapılan çalışmalar Türkiye'de en çok beğenilen internet oyunlarının "Okey" , "Candy Crush Saga" , "Bubble with Saga" , "Texas HoldEM Poker" , "Bizim Çiftlik" , "Diamond Dush" , "Mynet Çank Okey" olduğunu göstermiştir. İncelemeler facebook ortamındaki oyunların diğer arkadaşlara davet gönderme ve oynatılan oyunda taraf veya rakip olabilmek gibi bazı ortak özelliklere sahip olduklarını ortaya koymuştur. Bu, oyunu daha cazip hale getirmekte ve kullanıcıların oyunda kalmasını sağlamaktadır. Ayrıca facebook oyunları oyuncunun yaratıcı özelliklerini ortaya çıkarabilmektedir. Mesela çok zor bir aşamayı geçen oyuncu, karşılığında sahip olduğu hediyeği oyun içinde başka şeyler için kullanabilmektedir. Komik ve şirin karakterlerin oyun içinde var olması da oyuna ayrı bir renk katmaktadır.

İnternetin ya da Facebookun başka bir özelliği ise aynı oyunu aynı seviyede başka bir aygıtla da oynatabilmesidir. Örneğin telefon ile oynatılan bir oyuna belli bir seviyeden sonra başka bir aygıtla (tablet, bilgisayar vb.) devam edilebilmektedir. Sonuçta daha pek çok özelliğe sahip olan facebook dünyada bu alanda birinci sıraya yükselmiştir.

BÖLÜM IV

YÖNTEM

4.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada "facebook ortamındaki oyunların bağımlılığına etki eden demografik faktörlerin belirlenmesi" amaçlanmıştır. Bu yönüyle bu çalışma betimsel bir araştırmadır. Bu nedenle de bu araştırmada tek grup son test araştırma deseni uygulanmıştır.

Bu çalışmada öğrencilerin demografik özelliklerinin belirlenmesi ile birlikte facebook oyun bağımlısı olmalarına etkisi araştırılmıştır. Bu kapsamda anket yüz yüze uygulanmıştır. Bu verileri toplaması için Kaya (2013) tarafından geliştirilen "çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği" kullanılmıştır. Çalışmada "Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeği" olarak ifade edilmiştir.

4.2. Çalışma Grubu

Bu çalışma, 2015-2016 öğretim yılı bahar yarıyılında Ankara ilinde Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitim bölümünde öğrenim gören öğrencilerle yapılmıştır. Anket 156 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir.

4.3. Veri Toplama Araçları

Facebook ortamındaki oyunlara bağımlı olmamıza etki eden demografik faktörlerin belirlenmesine yönelik bu araştırmada ölçümler anket uygulaması ile gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin demografik özelliklerini belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından kişisel bilgi formu geliştirilmiştir. Facebook oyun bağımlılığını ölçmek için Kaya (2013) tarafından geliştirilen "Çevrimce Facebook Oyun Bağımlılığı" ölçeği kullanılmıştır. İlgiliden bunun için gerekli izin alınmıştır. Uygulanan anket 2 bölümden oluşmaktadır.

Anketin ilk kısmı kişisel bilgi formundan oluşmaktadır. Katılımcı öğrencilere kişisel bilgi formunda cinsiyetlerini, bilgisayara sahip olma durumlarını, facebook kullanım sıklıklarını, akıllı telefona sahip olma durumlarını, telefonlarının internet bağlantısı olma durumlarını, aylık harçlıklarını, anne-babalarının eğitim düzeylerini belirlemeyi amaçlayan sorular sorulmuştur. Kişisel bilgi formu EK-1'de sunulmuştur.

İkinci bölümde “Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeği” uygulanmıştır. Ölçeğin kullanım kılavuzu Kaya (2013) şöyle anlatmıştır:

"Bu ölçekteki faktörler Aksaklıklar, Başarı ve Ekonomik Kazançtır. Aksaklıklar faktörü dokuz, Başarı faktörü sekiz, Ekonomik Kazanç faktörü ise dört maddeden oluşmaktadır. Ölçekte negatif madde bulunmamaktadır. Geliştirilen ölçek, çevrimiçi oyunların, oyun oynayan bireylerin hayatını olumsuz yönde ne kadar etkilediğini Aksaklıklar Faktörü ile ölçer. Oyuncuların oyun oynama davranışlarını teşvik eden durumları ise Başarı ve Ekonomik Kazanç faktörleri ölçer. Bu iki faktörle oyuncunun neden çevrimiçi oyun oynadığı anlaşılmaya çalışılır. Ölçek ve boyutları Kesinlikle Katılmıyorum-1, Katılmıyorum-2, Kararsızım-3, Katılıyorum-4, Tamamen Katılıyorum-5 şeklinde puanlanacaktır".

Tablo1

Aksaklıklar Faktörüne Ait Maddeler

No	Soru
1.	Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu
2.	Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım
3.	Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur
4.	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemişimdir
5.	Çevrimiçi oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim
6.	Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı
7.	Çevrimiçi oyun oynarken yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim
8.	Gece geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu
9.	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur

Bu faktör katılımcının çevrimiçi facebook oyun oynama alışkanlığı sebebiyle yaşadığı aksaklıkların büyüklüğü hakkında fikir verir. Aksaklıklar faktöründen elde edilebilecek en düşük puan 9, en yüksek puan ise 45'tir. Katılımcının aldığı puan 9-18 arasında ise “Hiç Aksaklık Yaşamamaktadır”, 19-27 arasında ise “Düşük Düzeyde Aksaklık Yaşamaktadır”,

28-36 arasında ise “Orta Düzeyde Aksaklık Yaşamaktadır”, 37-45 arasında ise “Yüksek Düzeyde Aksaklık Yaşamaktadır” şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 2

Başarı Faktörüne Ait Maddeler

No	Soru
1.	Çevrimiçi oyunlarda level (seviye) atladığımda mutlu hissederim
2.	Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim
3.	Level atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissederim
4.	Çevrimiçi oyunda seviyesi benden yüksek oyuncularını yendiğimde gururlanırım
5.	Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım
6.	Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim
7.	Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissederim
8.	Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım

Bu faktörle katılımcının çevrimiçi facebook oyunu başarma duygusunu kazanmak ve kendisini tatmin etmek için oynama düzeyi ölçülür. Başarı faktöründen elde edilebilecek en düşük puan 8, en yüksek puan ise 40’tır. Oyuncunun aldığı puan 8-16 arasında ise bu veri “Başarı Duygusunu Yaşamamaktadır”, 17-24 arasında ise “Düşük Düzeyde Başarı Duygusu Yaşamaktadır”, 25-32 arasında ise “Orta Düzeyde Başarı Duygusu Yaşamaktadır”, 33-40 arasında ise “Yüksek Düzeyde Başarı Duygusu Yaşamaktadır” şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 3

Ekonomik Kazanç Faktörüne Ait Maddeler

No	Soru
1.	Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım
2.	Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri satarak para kazandım
3.	Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır
4.	Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim

Bu faktörle katılımcının çevrimiçi facebook oyundan ne düzeyde ekonomik kazanç elde ettiği ve oyun oynama davranışına ekonomik kazancın etkisi ölçülür. Ekonomik Kazanç

faktöründen elde edilebilecek en düşük puan 4, en yüksek puan ise 20'dir. Oyuncunun aldığı puan 4-8 arasında ise bu veri "Ekonomik Kazancı Yoktur", 9-12 arasında ise "Düşük Düzeyde Ekonomik Kazanç Elde Etmiştir", 13-16 arasında ise "Orta Düzeyde Ekonomik Kazanç Elde Etmiştir", 17-20 arasında ise "Yüksek Düzeyde Ekonomik Kazanç Elde Etmiştir" şeklinde yorumlanır.

Ölçeğin tamamından elde edilebilecek puan ise üç ayrı faktörden elde edilen puanların toplanmasıyla hesaplanır. Toplam puan çevrimiçi facebook oyunların katılımcının hayatındaki olumlu-olumsuz etki büyüklüğünü gösterir. Ölçeğin tamamından elde edilebilecek en düşük puan 21, en yüksek puan 105'dir. Oyuncunun aldığı puan 21-42 arasında ise "Çevrimiçi facebook oyun oynamanın bireyin hayatına olumsuz yansımaları yoktur", 43-63 arasında ise "Çevrimiçi facebook oyun oynamanın bireyin hayatına düşük düzeyde olumsuz yansımaları vardır", 64-84 arasında ise "Çevrimiçi facebook oyun oynamanın bireyin hayatına orta düzeyde olumsuz yansımaları vardır", 85-105 arasında ise "Çevrimiçi facebook oyun oynamanın bireyin hayatına yüksek düzeyde olumsuz yansımaları vardır" yorumları yapılabilir.

Ölçek formu Ek-2'de sunulmuştur.

4.3.1. Ölçüm güvenirliği

Çalışmada geçerliği ve güvenirliği kanıtlanmış olan Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Cronbach Alpha = 0.91). Ölçeği geliştiren yazardan izin alınarak Facebook ortamındaki oyunların bağımlılığına etki eden demografik faktörlerin belirlenmesinde kullanılmıştır.

Tablo 4

Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılık Ölçeğinin Güvenirliği

Boyutlar	Madde sayısı	α
Aksaklıklar boyutu	9 madde	0,947
Başarı boyutu	8 madde	0,949
Ekonomik boyutu	4 madde	0,941
Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği	21 madde	0,969

Tablo 4’da çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ölçeğinin ve alt boyutlarının iç tutarlık ve güvenilirlik çalışmasına yer verilmiştir. Tablodaki 0.969 Cronbach Alfa değeri ölçeğin yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir. Aynı şekilde Cronbach Alfa Katsayısı (ekonomik boyutu) en düşük değerinin 0.941, en yüksek (başarı boyutu) değerinin 0.949 düzeyinde çıkması ilgili ölçeğin güvenilirliğini desteklemektedir.

4.4. Verilerin Toplanması

Araştırmanın alan yazın taraması kısmında facebook oyunları, dijital oyunlar ve oyun bağımlılığı hakkındaki bilgiler yazılı makale, kitap, tez vb. kaynaklardan yararlanılmıştır.

Demografik faktörlerin oyun bağımlılığına etkisini ölçmek için kişisel bilgi formu ve Abdullah Bedir KAYA tarafından geliştirilen "Çevrimçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeği" anketi kullanılarak ve Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitim bölümünden gerekli izin alındıktan sonra derse gönüllü katılan öğrencilerden veriler yüz yüze toplanmıştır.

4.5. Verilerin Analizi

Demografik faktörlerin oyun bağımlılığına etkisini ölçmek için kişisel bilgi formu ve Kaya (2013) tarafından geliştirilen "Çevrimçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeği" anketi uygulandıktan sonra elde edilen veriler, bilgisayar ortamında SPSS 16.0 istatistiksel analiz programı yardımıyla analiz edilip çözümlenerek yorumlanmıştır.

Araştırmada anlamlılık düzeyi 0.05 esas alınarak analizler yapılmıştır.

BÖLÜM V

Bulgular ve Yorum

Bu bölümde 156 üniversite öğrencisinden toplanan verilere ve araştırma sorularına yönelik istatistiksel bulgulara yer verilmektedir.

5.1. Araştırmaya Katılanların Demografik Faktörlere Göre Dağılımları

Tablo 5

Araştırmaya Katılanların Cinsiyete Göre Dağılımları

Cinsiyete	f	%
Erkek	64	41.0
Kadın	92	59.0
Toplam	156	100.0

Tablo 5'te görüldüğü gibi araştırma grubu %41.0 erkek, %59.0 kadın öğrenci olmak üzere toplam 156 öğrenciden oluşmaktadır. Katılanların yarısından fazlası kız öğrencidir.

Araştırmaya katılanların akıllı telefon olup olmama durumu tablo 6 'de verilmiştir.

Tablo 6

Araştırmaya Katılanların Akıllı Telefon Kullanım Durumuna Göre Dağılımları

Akıllı Telefonunuz Var mı?	f	%
Evet	152	97.4
Hayır	4	2.6
Toplam	156	100.0

Tablo 6, araştırmaya katılanların %97.4'ünün akıllı telefon kullandığını, %2.6'sının ise akıllı telefon kullanmadığını göstermektedir. Buna göre katılımcıların büyük bir kısmı akıllı telefon kullanmaktadır. Bu sonuç, teknolojinin hızlı bir şekilde geliştiğini, bunun

internete erişim olanaklarını artırdığını ve bu da öğrencilerinin teknolojiyi aşırı şekilde kullandığı göstermektedir.

Araştırmaya katılanların Facebook kullanım sıklığına göre dağılımları Tablo 7'de yer verilmiştir.

Tablo 7

Araştırmaya Katılanların Facebook Kullanım Sıklığına Göre Dağılımları

Kullanım Sıklığı	f	%
Günde Yarım Saat	58	37.2
Günde 1-2 Saat	65	41.7
Günde 3-4 Saat	21	13.4
Daha Fazla	12	7.7
Toplam	156	100.0

Facebook kullanım sıklığına bakıldığında Tablo 7'de görüldüğü gibi katılımcıların %7.7'si günde 4 saatten daha fazla kullanmakta, %13.4'ü 3-4 saat, %37.2'i yarım saat ve %41.7 'i 1-2 saat kullanmaktadır. Buna göre katılımcıların büyük bir kısmı en az günde 1-2 saat arasında ve küçük bir kısmı da 4 saatten fazla kullanmaktadır.

Araştırmaya katılanların aylık harçlıklara göre dağılımları tablo 8 'te gösterilmiştir.

Tablo 8

Araştırmaya Katılanların Aylık Harçlıklara Göre Dağılımları

Aylık Harç	f	%
100-200 TL	25	16.0
300-400 TL	67	42.9
500-600 TL	23	14.7
Daha Fazla	41	26.4
Toplam	156	100.0

Tablo 8 incelendiğinde araştırmaya katılanların %14.7'sinin 500-600 TL, %16.0'inin 100-200 TL, 41 %26.4'ünün 600 TL'den daha fazla ve %42.7'sinin 300-400 TL aylık harçlık aldıklarını göstermektedir. Buna göre katılımcıların çoğu aylık 300-400 TL harçlık almaktadır.

Araştırmaya katılanların Anne eğitim düzeyine göre dağılımları Tablo 9 'da yer verilmiştir.

Tablo 9

Araştırmaya Katılanların Anne Eğitim Düzeyine Göre Dağılımları

Anne Eğitim Düzeyi	f	%
İlkokul	79	50.6
Ortaokul	30	19.2
Lise	35	22.5
Üniversite	12	7.7
Toplam	156	100.0

Tablo 9'da görüldüğü gibi katılımcıların %7.7'sinin annesi üniversite, 30%19.2'unun annesi ortaokul, 22.5'inin annesi lise ve %50.6'unun annesi ise ilkokul mezunudur. Yani araştırmaya katılanların çoğunun annesi ilkokul mezunudur.

Katılımcıların babalarının eğitim düzeyine göre dağılımları Tablo 10'da gösterilmiştir.

Tablo 10

Araştırmaya Katılanların Baba Eğitim Düzeyine Göre Dağılımları

Baba Eğitim Düzeyi	f	%
İlkokul	41	26.3
Ortaokul	35	22.4
Lise	45	28.8
Üniversite	35	22.5
Toplam	156	100.0

Bu Tablo, araştırmaya katılanların %22.5'inin babası üniversite, %22.4'ininki ortaokul, %26.3'ininki ilkokul ve %28.8'ininki lise mezunudur. Buna göre katılımcıların çoğunun baba eğitim düzeyi lise seviyesindedir.

5.2. Katılımcıların Facebook Ortamındaki Oyunlara Bağımlılık Düzeyine ilişkin Bulgular

Bu başlık altında öğrencilerin facebook ortamındaki oyunlara bağımlılık düzeyleri Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılık Ölçeğinin "Ekonomi", "Başarı" ve "Aksaklık" alt ölçekleriyle tespit edilen puanlar dikkate alınarak belirlenmeye çalışılmış; uygulanan anketin Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılık Ölçeğine göre puan dağılımları Tablo 11'de verilmiştir.

Tablo 11
Facebook Ortamındaki Oyunlara Bağımlılık Seviyesi

Ölçek/ Alt Boyutlar	F	Min	Max	$\bar{X}$	Ss
Aksaklık	156	9.00	45.00	17.3654	9.91062
Başarı	156	8.00	40.00	18.8590	9.73815
Ekonomi	156	4.00	20.00	07.5769	4.41849
Genel	156	21.00	105.00	43.2949	22.19073
Toplam	156				

Tablo 11'deki ortalama puanlar, çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ölçeğinden elde edilen ortalama puanın 43.2949 olduğu göstermektedir. Ölçek minimum 21, maksimum 105 puan aralığını bağımlılık için alt ve üst sınırlar olarak göstermektedir. Buna göre facebook ortamındaki oyunların katılımcıların hayatına düşük düzeyde olumsuz yansımaları olduğu söylenebilir.

İlgili ölçeğin aksaklık alt boyutundaki bulguların puan ortalaması 17.3654'dir. Bu ortalama Facebook ortamındaki oyunları oynamak pahasına katılımcıların gündelik hayatları ile sorumluluklarını aksatmadığını göstermektedir. Çünkü sonuç 9-18 aralığında, yani "Hiç Aksaklık Yaşamamaktadır" şeklinde çıkmıştır. Aynı ölçütün başarı alt boyutunda çıkan ortalama ise 18.8590'dır. Bu ortalama başarı faktörünün düşük düzeyde de olsa bağımlılığa etki ettiğini göstermektedir. Sonuç 17-24 aralığında çıkmıştır. Bu aralığın ölçekteki karşılığı "Düşük Düzeyde Başarı Duygusu Yaşamaktadır" şeklindedir. Son olarak ekonomi alt boyutunda elde edilen ortalama puan 07.5769'dur. Bu puan ekonomik anlamda katılımcıların hiç etkilenmediğini göstermektedir.

5.3. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Ölçeğinin Cinsiyete Göre Farklılığı

Araştırmaya katılanların facebook ortamındaki oyunları oynama oranları ile cinsiyet faktörü arasındaki farklılık MANOVA testiyle incelenmiştir. Bu konuyla ilgili bulgular Tablo 12'de gösterilmiştir.

Tablo 12

Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Ölçeğinin Cinsiyete Göre Farklılığına İlişkin Çok Faktörlü Varyans Analizi Sonuçları

Varyans Kaynağı	Bağımsız değişkenler	Kareler Toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	p
Cinsiyet	Aksaklık	25.209	1	25.209	23.855	.000*
	Başarı	07.887	1	07.887	05.476	.021*
	Ekonomi	34.093	1	34.093	05.476	.000*
	Genel	18.782	1	18.782	18.746	.000*
Hata	Aksaklık	162.744	154	01.057		
	Başarı	221.784	154	01.440		
	Ekonomi	180.921	154	01.175		
	Genel	154.294	154	01.002		
Toplam	Aksaklık	768.728	156			
	Başarı	1096.594	156			
	Ekonomi	702.438	156			
	Genel	836.145	156			

*p<0.05

Tablo 12'de görüldüğü gibi çevrimiçi facebook oyun bağımlılığıyla cinsiyet arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Aksaklık, başarı ve ekonomi boyutlarındaki cinsiyete bağlı farklılaşma bunun göstergesidir. Buna göre kadınlar ile erkeklerin oyun bağımlılığı belirgin oranlarda farklılaşmaktadır (F=23.855, 05.476, 05.476, 18.746; p<0.05).

Tablolarda genel ve alt boyutların hepsinde farklılık olduğu görülmektedir. Benzer şekilde Çağıltay (2005) yaptığı çalışmada ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun oynama alışkanlıklarını ve bu alışkanlıkları etkileyen demografik faktörleri araştırmıştır. Bahsi geçen araştırma da oyun bağımlılığı ile cinsiyet arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Ayrıca Günüş (2009) de internet kullanımı ile demografik faktörler arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bu çalışma da demografik faktörler ile (cinsiyet, yaş vb.) internet kullanım arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu sonucunu doğrulamıştır.

5.4. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Facebook Kullanım Sıklığına Göre Farklılığı

Bu araştırmada katılımcıların çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ve bu bağımlılığın alt boyutları ile facebook kullanım sıklığı arasındaki farklılık MANOVA testi ile incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 13'de verilmiştir.

Tablo 13

Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Facebook Kullanım Sıklığına Göre Farklılığına İlişkin Çok Faktörlü Varyans Analizin Sonuçları

Varyans kaynağı	Bağımsız değişkenler	Kareler Toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	p
Facebook Kullanım Sıklığı	Aksaklık	08.048	3	2.683	2.267	.083
	Başarı	19.594	3	6.531	4.726	.004*
	Ekonomi	06.794	3	2.265	1.653	.180
	Genel	11.134	3	3.711	3.483	.017*
Hata	Aksaklık	179.904	152	1.184		
	Başarı	210.077	152	1.382		
	Ekonomi	208.220	152	1.370		
	Genel	161.942	152	1.065		
Toplam	Aksaklık	768.728	156			
	Başarı	1096.594	156			
	Ekonomi	702.438	156			
	Genel	836.145	156			

*p<0.05

Tablo 13 incelendiğinde çevrimiçi facebook oyun bağımlılığının facebook kullanım sıklığına göre arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Buna göre facebook kullanım sıklığı çoğaldıkça oyunun etkisi de artmaktadır (F=4.726, 3.483; p<0.05). Bilhassa aksaklık boyutunda facebook kullanım sıklığı ile çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılaşma bulunmamaktadır. Yani facebook kullanım sıklığı nedeni ile öğrenci hayatında önemli aksaklıklar yaşamamaktadır. Başarı boyutunda da facebook kullanım sıklığı ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu tespit edilmiştir. Buna göre facebooku günde yarım saat ile 1-2 saat arasında kullananlar günde 3-4 saat ile daha fazla kullananlara göre daha fazla başarılıdır. Araştırmaya katılanların ekonomik durumları ile facebook kullanım sıklığı arasında da anlamlı bir farklılaşma bulunmamaktadır .

Bu bulgular, facebook kullanımının katılımcıları sadece başarı alt boyutunda etkilediği, diğer alt boyutlarda etkilemediği anlamına gelmektedir. Benzer şekilde, Morhan-Martin ve Schumacher (1997) internet kullanım sıklığı ile internet bağımlılığı arasında ilişki bulmuştur.

5.5. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Katılımcıların Bilgisayarı Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığı

Bu bölümde çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ile katılımcı öğrencilerin bilgisayarı olup olmama durumu arasındaki farklılık MANOVA testi ile ölçülmeye çalışılmış; bulgular Tablo 14'te verilmiştir.

Tablo 14

Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Bilgisayarı Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığına İlişkin Çok Faktörlü Varyans Analizin Sonuçları

Varyans kaynağı	Bağımsız değişkenler	Kareler Toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	p
Bilgisayar Olup Olmama Durumu	Aksaklık	2.643	1	2.643	2.196	.140
	Başarı	4.039	1	4.039	2.756	.099
	Ekonomi	1.802	1	1.802	1.302	.256
	Genel	2.951	1	2.951	2.672	.104
Hata	Aksaklık	185.310	154	1.203		
	Başarı	225.632	154	1.465		
	Ekonomi	213.212	154	1.384		
	Genel	170.124	154	1.105		
Toplam	Aksaklık	768.728	156			
	Başarı	1096.594	156			
	Ekonomi	702.438	156			
	Genel	836.145	156			

Tablo 14'de görüldüğü gibi çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ile bilgisayar olup olmama durumu arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Bu durum aslında öğrencinin hangi cihazdan bağlandığının önemi olmadığını göstermektedir. Çünkü gelişen teknoloji sayesinde artık tüm teknolojik aygıtlarla internete ve sosyal ağlara bağlanmak mümkündür. Aksaklık, başarı ve ekonomi boyutunda bağımlılık ile bilgisayara sahip olup olmama durumu arasında önemli bir farklılık görülmemiştir.

5.6. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Akıllı Telefon Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığı

Araştırmaya katılanların çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ve bu bağımlılığın alt boyutları ile katılımcıların akıllı telefona sahip olup olmama durumları arasındaki farklılık MANOVA testi ile ölçülmüş; bulgular Tablo 15'de gösterilmiştir.

Tablo 15

Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Akıllı Telefonu Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığına İlişkin Çok Faktörlü Varyans Analizin Sonuçları

Varyans Kaynağı	Bağımsız değişkenler	Kareler Toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	p
Akıllı Telefon Olup Olmama Durumu	Aksaklık	.020	1	.020	.017	.897
	Başarı	.026	1	.026	.018	.894
	Ekonomi	.084	1	.084	.060	.807
	Genel	.005	1	.005	.004	.949
Hata	Aksaklık	187.932	154	1.220		
	Başarı	229.644	154	1.491		
	Ekonomi	214.931	154	1.396		
	Genel	173.071	154	1.124		
Toplam	Aksaklık	768.728	156			
	Başarı	1096.594	156			
	Ekonomi	702.438	156			
	Genel	836.145	156			

Tablo 15'te görüldüğü gibi araştırmaya katılanların çevrimiçi facebook oyun bağımlılığında akıllı telefon olup olmama durumunun bir etkisi bulunmamaktadır. Katılımcıların frekansında, sadece 4 öğrencinin akıllı telefonunun olmadığı belirlenmiştir. Buna göre neredeyse tüm katılımcılar akıllı telefon kullanmakta ve bu aygıt aracılığıyla istedikleri zamanda ve yerde internete girebilmektedirler. Araştırma bulguları, bu faktörün gerek aksaklık gerek başarı gerekse ekonomi boyutunda fark oluşturmadığını göstermiştir. Nitekim Doğan (2013) yaptığı araştırmada internet kullanımı ile akıllı telefon olup olmama durumu arasındaki bağıntıyı incelemiş, bu faktörün internet bağımlılığında farklılığa neden olacak bir faktör olmadığını belirlemiştir. Bu da bizim araştırmamızı desteklemektedir.

5.7. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Telefonda İnternet Bağlantısı Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığı

Araştırmaya katılanların çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ve bu bağımlılığın alt boyutları ile telefonda internet bağlantısı olup olmama durumu arasında farklılık olup olmadığı araştırılmıştır. Bulgular, Tablo 16 'de gösterilmiştir.

Tablo 16

Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Telefonda İnternet Bağlantısı Olup Olmama Durumuna Göre Farklılığına İlişkin Çok Faktörlü Varyans Analizin Sonuçları

Varyans Kaynağı	Bağımsız değişkenler	Kareler Toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	P
İnternet Bağlantısı	Aksaklık	.038	1	.038	.031	.861
	Başarı	.009	1	.009	.006	.937
	Ekonomi	.597	1	.597	.429	.514
	Genel	.038	1	.038	.033	.855
Hata	Aksaklık	187.915	154	1.220		
	Başarı	229.661	154	1.491		
	Ekonomi	214.417	154	1.392		
	Genel	173.038	154	1.124		
Toplam	Aksaklık	768.728	156			
	Başarı	1096.594	156			
	Ekonomi	702.438	156			
	Genel	836.145	156			

Tablo 16 'da araştırmaya katılanların telefonlarında internet bağlantısı olup olmama durumunun çevrimiçi facebook oyun bağımlılığına etkisi incelenmiş, bu iki değişken arasında gerek aksaklık gerek başarı gerekse ekonomi boyutunda anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

5.8. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Aylık Harçlıklarına Göre Farklılığı

Araştırmaya katılanların çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ve bu bağımlılığın alt boyutları ile aylık harç durumu arasında bir ilişkinin olup olmadığı hususunda MANOVA testi kullanılarak farklılık araştırılmıştır. Bulgular, Tablo 17 'de gösterilmiştir.

Tablo 17

Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı ile Harçlıklarına Göre Farklılığına İlişkin Çok Faktörlü Varyans Analizin Sonuçları

Varyans Kaynağı	Bağımsız değişkenler	Kareler Toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	p
Aylık Harç	Aksaklık	10.927	3	3.642	3.127	.028*
	Başarı	04.827	3	1.609	1.088	.356
	Ekonomi	02.139	3	.713	0.509	.677
	Genel	05.955	3	1.985	1.805	.149
Hata	Aksaklık	177.026	152	1.165		
	Başarı	224.844	152	1.479		
	Ekonomi	212.875	152	1.400		
	Genel	167.121	152	1.099		
Toplam	Aksaklık	768.728	156			
	Başarı	1096.594	156			
	Ekonomi	702.438	156			
	Genel	836.145	156			

*p<0.05

Tablo 17'deki veriler göstermiştir ki öğrencinin aylık harçlık miktarı çevrimiçi facebook bağımlılığına etki edecek önemli bir değişken değildir. Bunun nedeni internete (iş, okul, kafe vb.) pek çok yerde ucuz ve hatta ücretsiz erişimin sağlanmış olmasıdır. Araştırmanın sorguladığı başarı ve ekonomi boyutları anlamlı bir farklılığın olmadığını gösteren değerlerle sonuçlanmıştır, Fakat aksaklık boyutunda farklılık olduğu görülmüştür (F=3.127; p<0.05).

5.9. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Anne Eğitim Düzeylerine Göre Farklılığı

Anne eğitim düzeyinin çevrimiçi facebook bağımlılığına etkisi hakkında katılımcılardan elde edilen bulgulara MANOVA testi uygulanmıştır. Bulgular, Tablo 18'de gösterilmiştir.

Tablo 18

Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığın Anne Eğitim Düzeylerine Göre Farklılığına İlişkin Çok Faktörlü Varyans Analizin Sonuçları

Varyans Kaynağı	Bağımsız değişkenler	Kareler Toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	p
Anne Eğitim Düzeyi	Aksaklık	14.476	3	4.825	4.228	.007*
	Başarı	11.140	3	3.713	2.583	.055*
	Ekonomi	15.341	3	5.114	3.893	.010*
	Genel	13.011	3	4.337	4.119	.008*
Hata	Aksaklık	173.476	152	1.141		
	Başarı	218.531	152	1.438		
	Ekonomi	199.673	152	1.314		
	Genel	160.065	152	1.053		
Toplam	Aksaklık	768.728	156			
	Başarı	1096.594	156			
	Ekonomi	702.438	156			
	Genel	836.145	156			

*p<0.05

Tablo 18'de açıklanan sonuçlar anne eğitim düzeyinin çevrimiçi facebook oyun bağımlılığına etki eden önemli bir faktör olduğunu belgelemiştir. Yukarıda da görüldüğü üzere araştırma ölçeğinin her bir alt boyutunda bu sonucu aynı şekilde doğrulayan sonuçlara işaret etmektedir. Aksaklık, başarı ve ekonomi boyutları bu sonucu anne eğitim düzeyi faktörünün sonuçların farklılaşmasındaki rolünü göstermektedir (F=4.228, 2.583, 3.893, 4.119; p<0.05) .

5.10. Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Baba Eğitim Düzeyine Göre Farklılığı

Araştırmaya katılanların çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ve bu bağımlılığın alt boyutları ile baba eğitim düzeyi arasındaki farklılık MANOVA testi kullanarak araştırılmıştır. Bulgular, tablo 20'de gösterilmiştir.

Tablo 20

Katılımcıların Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığının Baba Eğitim Düzeyine Göre Farklılığına İlişkin Çok Faktörlü Varyans Analizin Sonuçları

Varyans Kaynağı	Bağımsız değişkenler	Kareler Toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	p
Baba Eğitim Düzeyi	Aksaklık	4.130	3	1.377	1.138	.336
	Başarı	3.036	3	1.012	0.679	.566
	Ekonomi	8.908	3	2.969	2.190	.092
	Genel	3.783	3	1.261	1.132	.338
Hata	Aksaklık	183.823	152	1.209		
	Başarı	226.634	152	1.491		
	Ekonomi	206.106	152	1.356		
	Genel	169.293	152	1.114		
Toplam	Aksaklık	768.728	156			
	Başarı	1096.594	156			
	Ekonomi	702.438	156			
	Genel	836.145	156			

Tablo 20'ye göre baba eğitim düzeyi ile çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı arasında bir farklılık bulunmamıştır ($p = 0.338$, $p > 0.05$). Ölçeğin aksaklık, başarı ve ekonomi boyutlarına yansıyan sonuçlar bunu doğrulamaktadır. Nitekim Günüş (2009)'ün ulaştığı sonuçlar da baba eğitim düzeyinin internet bağımlılığında etkisi olmadığını göstermiştir.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuç

Araştırmada elde edilen bulgular ışığında, çevrimiçi facebook oyun oynamak katılımcıların hayatlarına düşük düzeyde olumsuz etki yapmaktadır, denebilir. Bu araştırmanın aksaklık boyutunda öğrencilerin yaşamları ile ilgili sorumluluklarını aksatacak düzeyde çevrimiçi facebook oyun bağımlısı olmadıklarını göstermektedir. Araştırma ölçeğinin başarı boyutunda öğrencilerin gerçek hayatta düşük düzeyde başarı duygusu yaşadıkları söylenebilir. öğrencilerin oynadıkları oyundan ekonomik kazanç sağlamadıklarını göstermektedir.

Birinci alt amaç olan cinsiyet demografik faktörünün öğrencilerin facebooktaki oyunlara bağımlı olmalarına etki ettiği, erkek öğrencilerin kızlara göre daha fazla oyun bağımlısı oldukları saptanmıştır. Araştırma ölçeğinin alt boyutları olan aksaklık, başarı ve ekonomi boyutlarında ortaya çıkan veriler de erkek öğrencilerin bağımlılık oranlarının kızlar öğrencilerden daha yüksek olduğunu göstermektedir. Hatta erkeklerin akademik başarısızlığının nedenleri arasında sosyal ağ oyun bağımlılığı önemli bir yer işgal etmektedir. Alan yazın çalışmaları da bizim ulaştığımız sonuçları desteklemekte; ayrıca oyun bağımlısının sosyal, ekonomik ve psikolojik hayatının, daha somut örneklerle evlilik hayatının bu bağımlılıktan olumsuz yönde etkilendiğini ortaya koymaktadır. Örneğin facebooktaki kişisel bilgi güncelleme, yorumlar, resimler ve yeni arkadaşlar bulma gibi uygulamaların eşler arasında kıskançlığa neden olabilmektedir. (Tutgun, 2015; Tokunaga, 2011; Gentile 2009; Gökçearsan ve Günbatır 2012; Keser ve Esgü 2012; Çam ve İşbulan, 2012; Toraman 2013). Ayrıca ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenlere göre inceleyen Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) da çalışmalarında oyun bağımlılığı ile cinsiyet arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Araştırma ikinci alt amacı olan facebook kullanım sıklığını da incelemeye almıştır. Sonuç çevrimiçi facebook oyun bağımlılığı ile facebook ortamındaki oyunların bağımlılığa etkisi arasında bir ilişki tespit edilmiştir. Buna göre, facebook kullanım sıklığı katılımcıların sosyal ağda kalma sürelerini değiştirebilmektedir.

Başka bir çalışmada oyun oynama süresinin oyun bağımlılık düzeyine etkisi araştırılmış; sonuçta bu iki değişken arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu anlaşılmıştır (Gökçearsalan ve Durakoğlu, 2014). Bu konu Ulaştırma Bakanlığının dikkatini çekmiş; Türkiye'nin üç büyük ilinde 9-16 yaş grubundan 524 çocuk ile İnternet Geliştirme Kurulu (2011) yüz yüze görüşmeler gerçekleştirmiştir. Yapılan çalışmada katılımcıların en sık kullandıkları sosyal paylaşım sitesinin Facebook olduğunu göstermiştir. 286 katılımcı ile gerçekleştirilen başka bir çalışma Facebook kullanıcılarının günde yaklaşık 10-30 dakika arasında facebook 'ta zaman harcadıkları ve yaklaşık 150-200 arasında sosyal site arkadaşına sahip olduklarını ortaya koymuştur (Ellison, Steinfield ve Lampe, 2007). Bütün bu veriler bizim çalışmamızda ulaştığımız sonuçları desteklemektedir.

Ölçeğin aksaklık, başarı ve ekonomik alt boyutlarından toplanan veriler facebook kullanım sıklığının katılımcıların hayatlarına negatif etkileri olduğu yönündeki tespitimizi daha somut hale getirecek niteliktedir. Uzun (2012) facebook kullanım amacını belirlemek için bir yaptığı çalışmada öğrencilerin facebook kullanım sıklığı ile yeni arkadaş bulma, ortak düşünceye sahip olanlarla iletişime girme, bilgi ve kaynak paylaşma amacının öne çıktığını belirlemiştir.

Araştırma üçüncü bir faktör olarak katılımcıların evlerinde şahsi bilgisayar olup olmama durumunun sonuçlarda farklılığa sebep olup olmayacağını test etmiştir. Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden çıkan sonuç, ölçeğin aksaklık, başarı ve ekonomik, yani ölçeğin tüm alt boyutlarında anlamlı bir farklılığın bulunmadığı ortaya koymuştur. Gökçearsalan-Durakoğlu (2014)'nın yaptığı çalışmalar da bu tespitimizi desteklemektedir. Erboy (2010) yaptığı çalışmada iki faktörün arasında anlamlı fark olduğunun ispatlamıştır. Bizim çalışmamız ile bu çalışmalar arasında çıkan nispi farklılıklar ise demografik faktörlerin, bilhassa örneklemin ve anketin uygulandığı zaman ve mekân faktörlerinin farklı olmasından kaynaklanmaktadır.

Katılımcıların akıllı telefonu olup olmama durumu, Anket, katılımcıların tümünün akıllı telefona sahip olduklarını ortaya koymuştur. Bu durum internete erişimi kolaylaştırmaktadır. Bu, facebook bağımlılığı ya da genel bir şekilde internet ve sosyal

ağların bağımlılığını etkileyen bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırmamız sonucunda elde ettiğimiz bulgular ve bu bulguların analizi bu yöndedir. Üstelik bu saptamamız, alan yazındaki diğer çalışmalar tarafından da teyit edilmektedir. Örneğin Doğan (2013)'ın araştırması akıllı telefona sahip olma durumunun internet kullanımını kolaylaştırdığı ve bu kolaylaştırma nispetinde internete girme sıklığının arttığını tescil etmektedir. Aynı şekilde Tutgun (2015) da katılımcıların sosyal medyaya hangi cihazdan bağlandıklarının internet kullanımlarına etkilemediğini belirlemiştir.

Balcı ve Tiryaki (2014)'nin cihaz çeşitliliğinin internet kullanımına etkisini tespit etmeye yönelik çalışmasından hem bilgisayar hem cep telefonuyla facebook'a bağlananların internet veya sosyal ağ oyunu bağımlısı olma risklerinin sadece bilgisayar veya cep telefonu ile bağlanarlardan daha yüksek seviyede olduğu sonucu çıkmıştır. Bu da bizim ulaştığımız sonuçları desteklemektedir. Zira teknolojiye erişim imkânları ve bu alanda kullanılan aygıt veya cihazların etkinliği internet bağımlılığı riskini artırmaktadır. Fakat portatif cihazlar internete erişim için mekân koşulunu elimine ettiği ve her yerde internete erişim imkânı tanıdığı için sabit cihazlara oranla daha fazla risk unsuru olma niteliğini taşımaktadır. akıllı telefonların internet bağlantısı olma durumu faktörü hakkındaki incelmemizde elde ettiğimiz sonuçlar da bu yöndedir.

Bu çalışmada Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı ile katılımcının harçlık durumu arasındaki farklılık de incelenmiştir. İnceleme, harçlık faktörünün Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığına etkisinin olmadığını göstermiştir. Ölçeğin alt boyutlarında da sonuç aynıdır. Dolayısıyla aylık harçlık seviyesinin internet kullanım yoğunluğuna etkisi yoktur, diyebiliriz. Bunun nedeni ise, oldukça geniş ekonomik yelpazeye hitap edebilecek şekilde geliştirilen düşük ücretli internet kampanyaları, ayrıca pek çok kurum veya kuruluşun sağladığı ücretsiz internet erişimi imkânlarıdır. Bu uygulamalar, ekonomik seviyeyi internet kullanımını sınırlayan bir faktör olmaktan çıkarmıştır. Ayrıca alanda yapılan çalışmaların sonuçları da bu yöndedir (Balta ve Horzum, 2008; Esen, 2010; Koyuncu ve diğer. 2012). Yalnız Bayraktar (2001), Günüş (2009) ve Şahin (2011) yaptıkları çalışmalarda ise internet bağımlılığı ile ekonomik durumun arasında anlamlı bir ilişki olduğunu belirtmiştir.

Bu çalışmada katılımcıların çevrimiçi facebook oyun bağımlılıklarını annelerinin eğitim düzeylerinin etkilediği bulgusuna ulaşılmıştır. Ölçeğin alt boyutlarından aksaklık, Başarı ve Ekonomik boyutundaki anne eğitim düzeyinin bağımlılığa tesir ettiğini kanıtlamaktadır.

Araştırmada baba eğitim düzeyinin çevrimiçi facebook oyun bağımlılığına etkisine de bakılmıştır. Bu faktörün ölçeğin her boyutundaki sonuçlara göre öğrencinin bağımlılığına etki etmediğini göstermiştir. Anne-baba eğitim düzeyi ile alakalı bu sonuçlar alandaki diğer çalışmaların sonuçları ile kısmen örtüşmektedir. Çünkü mevcut çalışmalarda tek bir faktörün veya her iki faktörün aynı anda etkili olduğu sonucuna ulaşılammıştır. Kimi çalışmalar annenin kimi çalışmalar babanın eğitim düzeyinin etkili veya etkisiz olduğunu belirlemiştir (İnan, 2010, s.73; Batıgün ve Kılıç, 2011, s. 9; Koyuncu ve diğ., 2012; Demetrovics ve diğ. 2008; Song, 2003; Bakken ve diğ., 2009).

6.2.Öneriler

1. Bu çalışma Gazi üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümünde yapılmıştır. Ulaştığımız bulgular bu öğrencilerin ve içinde bulundukları çevrelerin özellikleri ve koşulları ile sınırlıdır. Ancak bu araştırma için kullandığımız araç ve ölçütler başka üniversitelerdeki "sosyal ağ bağımlılığı"nı belirlemek için kullanılabilir.
2. Ebeveynlere çocuklarının internet ve sosyal ağ kullanımını bilinçli bir şekilde takip edebilmeleri ve internetin olumsuzluklarından koruyabilmeleri için üniversiteler ya da tarafından herhangi bir kurum tarafından verilen eğitime katılmaları önerilir.
3. Sosyal ağ bağımlılığı konusunda kamu spotları ile farkındalık yaratabilir.
4. Yetişkinlerle üniversitelerde sosyal ağ kullanımıyla ilgili sorunlarla baş edebilme ve sorunları çözme becerisi kazandıracak birey ve grup çalışmaları yapılabilir.
5. Araştırmaya katılan öğrenciler gereğinden fazla facebook'a bağlanmaktadır. Üniversitede öğretim elemanlarının derslerini facebook ortamında oluşturacakları gruplarla yürütmesi öğrencilerin facebook kullanım amacını değiştirebilir.
6. Sosyal ağ bağımlılığı oranının Türkiye'de şu an itibarlıya az olduğu görülmektedir. Yalnız teknoloji ve sosyal ağların baş döndürücü hızla gelişmesi ileride bağımlı nüfus oranını artabilir. Bundan dolayı şimdiden yardım ve ya tedavi merkezlerinin açılması önerilir.
7. Sosyal ağların kontrolsüz bir şekilde kullanmasını engellemek için daha fazla çalışmaların yapılması gerekebilir.

KAYNAKLAR

- Acar, S. ve Yenmiş, A. (2014). Eğitimde sosyal ağların kullanımına ilişkin öğrenci görüşlerini belirlemeye yönelik bir araştırma: facebook örneği. *Electronic Journal of Vocational Colleges - Ağustos 2014 BÜROKON Özel Sayısı* .
- Ahioğlu, E. N. (1999). *Sembolik oyunun 4 yaş çocuklarının dil kazanıma etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Armistong, L., philip J.G. ve Sling, L.L. (2000). Potential determinants of heavier internet usage. *International Journal of Human-Computer Studies*, 53(4), 537-550.
- Akçayır, G. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Oyunla ilgili tarihsel gelimler ve yaklaşımlar* (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Ayas, T. (2012). Lise Öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kural ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12 (2) , 627-663.
- Batıgün, A.D. ve Kılıç, N. (2011). İnternet bağımlılığı ile kişilik özellikleri, sosyal destek, psikolojik belirtiler ve bazı sosyo-demografik değişkenler arasındaki ilişkiler, *Türk Psikoloji Dergisi*, 26 (67), 1-10.
- Bakken, I. J., Wenzel, H. G., Götestam, K. G., Johansson, A. ve Oren, A. (2009). Internet addiction among norwegian adults: a stratified probability sample study. *Scandinavian Journal of Psychology*. 50, 121-127.
- Balcı, Ş. ve Tiryaki, S. (2014, Haziran). Facebook addiction among high school students in Turkey. *IISES- The International Institute of Social and Economic Sciences: Vienna 10th Academic Conference*, Vienna, Austria.
- Belin, M. N. ve Yıldız, H. (2011). *Lise öğrencilerinin facebook adlı sosyal paylaşım sitesini kullanma amaçları üzerine sosyolojik bir inceleme: Eskişehir örneği*. Sosyoloji Alanı Orta Öğretim Öğrencileri Arası Araştırma Projeleri Yarışması. Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu, Bursa.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyun oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, deprasyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Boyd, D. M., ve Ellison, N. B. (2007). Social network sites: definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.
- Bozkurt, A. (2014). Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırma Dergisi*, 5(1).
- Brown, R. I. F. (1991). Gambling, gaming, and other addictive play. Kerr, J. H. ve Apter M. J.(Ed.), *Adult Play: A Reversal Theory Approach*. (s.101-118). Amsterdam: Swets & Zeitlinger.
- Brown, R. I. F. ve Coventry, K. (1993). Sensation seeking, gambling, and gambling Addictions. *Addiction*, 88(4),541-554.
- Blaszczynski, A. (2008) . Commentary: A response to problems with the concept of video game addiction: Some Case Study Examples. *International Journal of Mental Health and Addiction* ,6(2), 179–181.
- Britain's First Computer Rehab Clinic Opens* . (2009 , Kasım 3). The Telegraph. <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/6485888/Britains-first-computer-rehab-clinic-opens.html> sayfasından erişilmiştir.
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N. O. ve Griffiths, M. (2006). EverQuest – it's just a computer game right? an interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction . *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205–216.
- ComScore (2011, Ekim 31). Turkey Has Seventh Largest and Most Engaged Online Audience in Europe. http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2009/5/Turkey_has_Seventh_Largest_Online_Audience_in_Europe.html sayfasından erişilmiştir.
- Chisholm, D., Anderson, P. ve Fuhr, D.C. (2009). Effectiveness and cost-effectiveness of policies and programmes to reduce the harm caused by alcohol. *Science Direct*, 373(9682), 2234-2246.
- Chou, C., ve Hsiao M. C.(2000). İnternet addiction, usage, gratification and pleasure experience : the Taiwan collage students case. *Computers & Education*, 35(1), 65-80.
- Chiu, S., Lee, J.Z. ve Huang, D.H. (2004). Video game addiction in children and teenagersnin Taiwan . *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Colwell, J. ve Kato, M. (2003) . İntestigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology* ,6(2), 149-158.

- Cruzado Diaz, L., Matos Retamozo, L., ve Kendall Folmer, R. (2006). Adiccion a internet: perfil clinico y epidemiologico de pacientes hospitalizados en un Instituto nacional de salud mental. *Revista Medica Herediana* ,17(4), 196 - 205.
- Çağıltay, K., Onay, P. ve Tüfekçi, A. (2005). *Türkiye 'deki öğrencilerin bilgisayar oyun oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri:ÖDTÜ ve Gazi üniversitesi öğrencilerinin arası karşılaştırıma*. Bilişim Teknolojileri ışığında eğitim konferansında sunulan bildiri, Ankara.
- Çağıltay, K. ve Yılmaz, E. (2005). *History of digital game* .Authors & Digital Games Research association DIGRA. Digital Games Research Conference , Vancouver, British Columbia, Canada
- Çam, E. (2012). *Öğretmen adaylarının eğitsel ve genel amaçlı facebook kullanımları ve facebook bağımlılıkları*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Çam, E. ve İşbulan, O. (2012). A new addiction for teacher candidates: social networks. *The Turkish Online Journal of Educational Technology (TOJET)*, 11 (3), 14-19.
- Çakılcı, E. (2013). *Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyun bağımlılığı ve saldırganlık*. Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Çetin, Y. (2013), *Madde bağımlılığı ve yalova ölçeğinde madde bağımlılığı algısı*. Yüksek Lisans Tezi, Yalova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yalova
- Das, B., ve Sahoo, J. (2011). Social networking sites -- a critical analysis of its impact on personal and social life. *International Journal Of Business & Social Science*, 2(14), 222-228.
- Demetrovics, Z., Szeredi, B. ve Rozsa, S. (2008). The Three-factor Model of Internet Addiction: The Development of the Problematic Internet Use Questionnaire. *Behavior Research Methods*, 40 (2), 563-574.
- Dinç, M. (2015). *Teknolojiye bağımlı yaşamak için*. İstanbul: Kültür sanat basımevi.
- Döner, C. (2011). *İlk öğretim öğrencilerde internet bağımlılığının farklı değişkinlere göre incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Durmuş, B., Yurtkoru, S., Ulusu, Y. ve Kılıç, B. (2010). *Facebook'ı tayız*. (2.bs.). İstanbul: Beta.
- Eijnden, R. J. J.M., Spijkerman, R., Vermulst, A. A., Rooij, A. J. ve Engels, R. J. J. M. (2009). Compulsive internet use among adolescents: bidirectional parent–child relationships. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 38(1), 77–89.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4 ve 5 sınıf öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler*. Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Esen, E. ve Seyiz, D. (2011). Ergenlerde internet bağımlılığını yordayan psiko-sosyal değişkenlerin incelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(63), 127-138.
- Erol, V., Sakallıoğlu, B., ve Akgün, B. T. (2014, Şubat). *Sosyal oyunlar*. Akademik Bilişim konferansında sunulmuş Bildiri, Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Friedman, T. (1995). Making sense of software: computer game and interactive textuality, *CyberSociety*, 73-89.
- Fahri, A. (2008). *İnternet addections*. http://www.hayatnafs.com/mona3at_fi_alnafs/internet-addiction-notes.htm sayfasından erişilmiştir.
- Graig, A., Anderson, Douglas, A. , Gentile, ve Katherine E. Buckley (2007). *Violent video game effects on children an adolescent*. Oxford Univercity.
- Gross, E., F. (2004). Adolescent Internet Use: What We Expect, What Teens Report. *Applied Developmental Psychology*, 25(6), 633-649.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychology Science*, 20(5), 594–602.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R .ve Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression?. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 290–292.
- Griffiths, M. (1999). İnternet addiction : fact or fiction?. (K. Alat, Çev.). *Türk Psikoloji Bülteni*, 12(5), 246-250.

- Günüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Güneş, A.(2012). *Dijital oyunların güvenlik bağlamda yasal ve yönetsel düzenleme sorunları*. Yüksek Lisans Tezi. Polis Akademi Güvenlik Bölümleri Enstitüsü, Ankara.
- Gökçearsalan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2014), 419-435.
- Gökçearslan, Ş., ve Günbatar, M. S. (2012). Ortaöğrenim öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi*, 2, 10-12.
- Hong, SB., Kim, JW., Choi, EJ., Kim, HH., Suh, JE. ve Kim, CD. (2013). Reduced orbitofrontal cortical thickness in male adolescents with internet addiction. *Behavior Brain Function*, 9, 11.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/viewArticle/268> sayfasından erişilmiştir.
- Horzum, M. B. , Ayas, T. ve Balta , Ö. Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışman ve Rehberlik) Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Horzum, M. B. , Ayas, T. ve Balta, Ö. Ç. (2008). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimler Fakültesi Dergisi*, 44(2), 95 – 117.
- Horzum, M. B. ve Ayas, T. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 46-57.
- Hussain, Z. ve Griffiths, M. D. (2009) . The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: a qualitative analysis. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(6),747–57.
- Hürriyet Gazetesi (2015). *Dijital bağımlılık hafızayı köreltiyor*. <http://www.hurriyet.com.tr/dijital-bagimlilik-hafizayi-koreltiyor-40007893> sayfasından erişilmiştir.

- Impraim, S. (2012), *İnternet Bağımlılığı, Facebook Kullanımı ve Akademik Performans Arasındaki İlişki*. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005, Mayıs). *İlköğretim öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler*. Eğitimde yeni yönelimler II eğitimde oyun sempozyonu 'nda sunulmuş bildiri, Özel Tevfik Fikret Okulları, Ankara.
- İnan, A. (2010). *İlköğretim II. Kademe ve Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Johanson, A. ve Götestam K.G. (2004). İnternet addiction : characteristics of questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal of Psychology*, 45(3), 223-229.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimce oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Tokat.
- Karpinski, A. C. ve Duberstein, P. A. (2010). Facebook and Academic Performance, *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237-1245.
- Kerberg, CS. (2005). Problem and pathological gambling among college athletes. *Annals of Clinical Psychiatry*, 17(4), 243-7.
- Keser, H., & Esgi, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia -Social and Behavioral Sciences*, 46, 247-251.
- Kiraz, E. ve İnal, Y. (2008). Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? eğitsel ve ticari oyunlara bakış, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-544.
- Koyuncu, T., Ünsal, A. ve Arslantaş, D. (2012, Ekim). *İlköğretim ve lise öğrencileri arasında internet bağımlılığı ve yalnızlık*. 15.Ulusal Halk Sağlığı Kongresinde sunulmuş bildiri. Uludağ Üniversitesi, Bursa.
- Koçyiğit, S., Kök, M. ve Toğluk, M. N., (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16.
- Köse, Z. (2013). *13-14 Grubu ergenlerinin bilgisayar oyunlarının oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon.

- Kubey, R.W., Lavin, M.J. ve Barrows, J.R. (2001). İnternet use and collegiate academic performance decrements: early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366-382.
- Kuss, D. J. ve Griffiths, M. D. (2011). Excessive online networking: can adolescents become addicted to facebook? *Education and Health*, 29, 63-66.
- Kukul, V. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Oyunla ilgili tarihsel gelişimler ve yaklaşımlar* (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Kim, W., Jeong, O.R. ve Lee, S.W. (2010). On Social Web Sites, *Information Systems*, 35(2), 215-236.
- Leonard, D. (2003). Live in your world, play in ours: race, video games, and consuming the other. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4), 1-9
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Medicine Psychology Dergisi*, 12(1), 77-95.
- Lin-Liu, J. (2006). *China's E-Junkies Head for Rehab. Beijing hospital ward treats Internet addicts.* <http://spectrum.ieee.org/telecom/internet/chinas-ejunkies-head-for-rehab> sayfasından erişilmiştir.
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Staksrud, E. (2011). *Social networking, age and privacy, EU Kids Online*, Londra, İngiltere.
- Lockyer, L. and Patterson, J. (2008). *Integrating Social Networking Technologies in Education: A Case Study of a Formal Learning Environment*. Paper presented at the Advanced Learning Technologies, 2008. ICALT '08. Eighth IEEE International Conference. Spain.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. ve Ólafsson K. (2011). *EU Kids Online, Final Project Report*. Londra, İngiltere.
- Longman, H., O'Connor, E. ve Obst, P. (2009). The effect of social support derived from world of craft on negative psychological symptoms. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 563.
- Lopez, A. L. (2004). Adicción a internet: conceptualización propuesta de intervención. *Rev Prof Española Ter Cognit-Conduct*, 22-52.
- Malone, T. W. (1981). What makes computer game fun. *Byte*, 6(12), 258-277.
- Mohd., E. (2011). Facebook: The Phenomenon of Bringing Addiction?. *Journal of Communication & Computer*, 8(10), 925-930.

- Morahan-Martin, J. M. ve Schumacher, P. ; Scherer, K, ve Bost, J. (1997). İncidence and Correaltes of Pathological İnternet Use. Paper presented at the 105th annual conventation of the American psychological association, Chicago, İllinois.
- Navarro, A. ve Rueda, E. (2007) .Adiccion internet: revision critica de la literatura. *Rev Colomb Psiquiatr*, 36(4), 691-700.
- Newman, J. (2002). İn search of the video game player: the live of mario. *New Media And Society*,4(3),405-422.
- NTV (2010). *Teknoloji bağımlılığ tehdit ediyor*. http://www.ntv.com.tr/turkiye/teknoloji-bagimliliği-tehdit-ediyor.yJNsffpg0U-Q991yxBrRUw?_ref=infinite sayfasından erişilmiştir.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özkan, B. ve McKenzie, B. (2008). *Social Networking Tools for Teacher Education*. Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference. 2772-2776. Las Vegas, Nevada, USA.
- Parten, M. B.(1932). Sosyal participation among preschool childreen. *American Psychological Association*, 27(3), 243-269.
- Parlak, A. (2005). *İnternet ve Türkiye'de internetin gelişimi*. Bitirme ödevi. Fırat Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Elazığ.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Prensky, M. (2000). *Dijital game based learning*. Newyork: McGraw-Hill.
- Ruterberg, R. ve Egger, O. (1996). İnternet behaviour and addiction. *Work and Organisational Psychologi unit*, 6-8.
- Stern, L. A. ve Taylor, K. (2007). Social networking on Facebook. *Journal of the Communication, Speech & Theatre Association of North Dakota*, 20, 9-20.
- Shaffer, HJ., Hall, MN., ve Vander Bilt, J. (2000) . "Computer addiction": a critical consideration. *National Center of Biotechnology İnformation*, 70(2), 162.
- Sherry, J. L. ve Lucas, K. (2001). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *Research gate*, 213-224
- Sheldon, P. (2008). Student favorite: Facebook and motives for its use. *Southwestern Mass Communication Journal*, 23(2), 39-53.

- Schroder, J. ve Greenbowe, T. J. (2009). The chemistry of facebook: using social networking to create an online community for the organic chemistry laboratory. *Innovate Journal of Online Education*, 5(4), 1552-3233
- Şahin, C. ve Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerin incelenmesi. *Journal of Words of Turks*, 4(3), 115-129.
- Şahin, M. (2011). *İlköğretim okulu öğrencilerindeki internet bağımlılığı*. Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Şahin, M. , (2007), *Madde bağımlılığı konusunda türkiye’de yapılmış olan lisansüstü tezler üzerine bir değerlendirme*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Shih, C. (2011). *The facebook era*. United States Of America: Prentice hall.
- Song, I. (2003). *Internet gratifications depression self-efficacy and internet addiction*. Master’s Thesis. Michigan State University.
- Steinfeld, C., Ellison, N.B. ve Lampe, C. (2008). Social capital, self-esteem, and use of online social network sites: A longitudinal analysis. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 434-445.
- Tsai, C. ve Lin, S.J. (2001). Analysis of toward computer network and internet addiction of Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 4(3), 373-376.
- Toraman, M. (2013). *İnternet bağımlılığı ve sosyal ağ kullanım düzeylerinin ortaöğretim öğrencilerinin akademik başarıları ile ilişkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Türkiye İstatistik Kurumu TÜİK (2010), 2010 Yılı Hane halkı Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırma Sonuçları.
- Türk Dil Kurumu (2015). http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.56897b6a6b3cd4.76080697 sayfasından erişilmiştir.
- Türkan, E.E. (2009). *Balıkesir kenti çocuk oyun alanlarının irdelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Tutgun, Ünal, A. (2015). *Sosyal medya bağımlılığı: üniversite öğrencilerin üzerine bir çalışma*. Doktora tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tutgun, A, Deniz, L. ve Moon, Man-Ki (2011). A comparative study of problematic internet use and loneliness among Turkish and Korean prospective teachers. *The Turkish Online Journal of Educational Technology (TOJET)*, 10(4), 14-30.

- Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (2012). *Dijital oyunları*.
https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Türkiye Dil Kurumu (2014). *Türkçe sözlük*.
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts sayfasından erişilmiştir.
- Ulusuy, O. (2008). *Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimler Ana Bilim Dalı, Adana.
- Uygur A., Acar, S. ve Düğer, M. (2006). *İnternet bağımlılığı nin büro çalışanlarının verimliliğine etkisi üzerine bir araştırma*, V. Ulusal Büro Yönetimi ve Sekreterlik Kongresi Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi*. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Wan, C. ve Chiou, W. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? an interview study in Taiwan . *CyberPsychology & Behavior*; 9(6), 762–6.
- Wood, R. (2008) . Problems with the concept of video game ‘addiction’: some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169–178.
- Widyanto L. ve Mcmrran, M. (2004). The psychometric properties of the internet addiction test. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 443-450.
- Wood, R., Griffiths, M. ve Eatough, U. (2004). Online data colliction from video game player : Methodological Issues. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 511-518.
- Yalçın, C. (2003). Sosyolojik bir bakış açısıyla internet. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 27(1), 77-89.
- Yang ,S. C., ve Tung, C-J. (2007). Comparison of internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 79–96.
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta.
- Yılmaz, B. M. (2010). İlköğretim 6 ve 7 sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 617-622.
- Young, K. (2000). *Caught in the net: How to recognise the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York : John Willey and Sons.

Young, K. (2007). Cognitive behavior therapy with internet addicts : treatment outcomes and implication . *CyberPsychology & Behavior*,10(5), 671-679.

Young, K. (1998). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3) , 237-244.



Ekler

Ek-1. Kişisel Bilgi Formu

Soru No	Sorular				
1	Cinsiyetiniz	Erkek()	Kadın()		
2	Bilgisayarınız Var mı?	Evet ()	Hayır ()		
3	Akıllı Telefonunuz Var mı?	Evet ()	Hayır ()		
4	Telefonunuzda İnternet Bağlantısı Var mı?	Evet ()	Hayır ()		
5	Facebook Kullanıyor musunuz?	Evet ()	Hayır ()		
6	Facebook Kullanım Sıklığı	Günde yarım saat ()	Günde 1-2 saat ()	Günde 3-4 saat ()	Diğer ()
7	Aldığınız Aylık Harç	100TL-200TL	300TL-400TL	500TL-600TL	Daha fazla ()
8	Anne Eğitim Düzeyi	İlkokul ()	Ortaokul ()	Lise ()	Üniversite ()
9	Baba Eğitim Düzeyi	İlkokul ()	Ortaokul ()	Lise ()	Üniversite ()

Ek-2. Çevrimiçi Facebook Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Soru nu	Sorular	Tamamen Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.	Çevrimiçi facebook oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.					
2.	Çevrimiçi facebook oyunlarda level(seviye) atladığımda mutlu hissedirim.					
3.	Çevrimiçi facebook oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.					
4.	Çevrimiçi facebook oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.					
5.	Çevrimiçi facebook oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım.					
6.	Çevrimiçi facebook oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım					
7.	Gece geç saatlere kadar çevrimiçi facebook oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu.					
8.	Çevrimiçi facebook oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissedirim.					
9.	Çevrimiçi facebook oyun oynarken yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.					
10.	Çevrimiçi facebook oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim					
11.	Çevrimiçi facebook oyunlarda kazandığım itemleri satarak para kazandım.					
12.	Çevrimiçi facebook oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.					
13.	Çevrimiçi facebook oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissedirim.					
14.	Çevrimiçi facebook oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur.					

15.	Çevrimiçi facebook oyun benim için kazanç kapısıdır.					
16.	Level atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissederim.					
17.	Çevrimiçi facebook oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.					
18.	Çevrimiçi facebook oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım.					
19.	Çevrimiçi facebook oyunda seviyesi benden yüksek oyuncularını yendiğimde gururlanırım.					
20.	Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim.					
21.	Çevrimiçi facebook oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemişimdir.					

Ek-3.Özgeçmiş

Kişisel Bilgiler

Adı- Soyadı: Nawal Yaseen Mohmmmed AL-KORD

Sürekli Adres: Şafaktepe Mah. 117 Sok. 12/4. Mamak/ANKARA

Telefon No: 0507-051-24-11

E-posta Adresi: nawalyaseen2011@gmail.com

Doğum Yeri ve Tarihi: Irak - 1986

Yabancı Dil: Arapça ve İngilizce

Eğitim ve Akademik Durumu

Lise: Telafer Kız Lisesi, 2005

Lisans: Musul Üniversitesi - Bilgisayar Bilişim Bölümü, 2009

Yüksek Lisans: Gazi Üniversitesi- Eğitim Bilimler Enstitüsü- Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2014 (Devam ediyor).

Ek4- Ölçek Kullanım İzini



ÖLÇEK KULLANMA

2015/10/2

<nawalyaseen2011@gmail.com> **nawal yaseen**

abedirkaya

Hocam merhaba

Ben neval gazi üniversitesinde bilgisayar öğretim ve teknolojiler eğitiminde yüksek lisans öğrenciyim

Tezimin konusu (facebook ortamındaki dijital oyunların bağımlılığın demografik faktörlerin etkisi) ve sizin geliştirdiğiniz çevrimci oyun bağımlılığı ölçeği kullanmak istiyorum izin verirseniz

İyi günler



ÇOBÖ izin

2015/10/5

<abdullahbedirkaya@gmail.com> **Abdullah Kaya**

لي

اخفاء خيارات الترجمة من التركية

ترجمة الرسالة

العربية

التركية

Merhabalar;

Ölçeği elbette kullanabilirsiniz. Ekte kılavuzu gönderiyorum. Daha açıklayıcı olacaktır sizin için. Bu süreçte ihtiyaç duyarsanız bana istediğiniz zaman ulaşabilirsiniz.

Selamlar.



Ek5-Ölçek Uygulama İzni

Evrak Tarih ve Sayısı: 11/03/2016-E.32826

 **T.C.**
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Gazi Eğitim Fakültesi Dekanlığı

 * B E N D 4 7 P T 8



Sayı : 89377925-044-
Konu : Anketler(Nawal AL. KORD)

GAZİ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi : 26/02/2016 tarihli ve 17311665-044- 25675 sayılı yazı,

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi AnaBilim Dalı Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Nawal AL.KORD'un Yrd. Doc. Dr. Sami ACAR'ın danışmanlığında yürüttüğü "Facebook ortamındaki Oyunların Bağımlılığına Etki Eden Demografik Faktörlerin Belirlenmesi" konulu tezi ile ilgili anket uygulaması Fakültemizce uygun görülmüştür.

Bilgilerinize ve gereğini arz ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. Cengiz Bekir DEMİREL
Dekan V.

Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi 06500 Teknikokullar/ANKARA
Tel:202 8090-91-92 Faks:223 8693

Bilgi için : Erdal DİĞER