

PAPER DETAILS

TITLE: Ergenler Dijital Oyunlar Hakkında Ne Düşünüyor?

AUTHORS: Mehmet Enes Sagar,Tugba Özçelik

PAGES: 166-187

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3422936>

Ergenler Dijital Oyunlar Hakkında Ne Düşünüyor?

What do Adolescents Think of Digital Games?

Mehmet Enes SAĞAR  • Tuğba ÖZÇELİK 

Araştırma Makalesi Research Article

Başvuru Received: 20.09.2023 ■ Kabul Accepted: 12.02.2024

ÖZ

Bu çalışma ergenlerin dijital oyunları kullanımlarına ilişkin görüşlerini belirlemek amacı ile yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 25 ergen oluşturmaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemi esas alınmıştır. Veri toplama aracı olarak görüşme tekniğinden yararlanılmıştır. Sonuçlar içerik analizi ile değerlendirilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgular şunlardır; Ergenlerin, dijital oyunlara; boş zaman aktivitesi, sorumluluklardan kaçış, stres atmalarına yardımcı araç ve mutluluk kaynağı olarak anlam yüklediği sonucuna ulaşılmıştır. Ergenlerin gün içerisinde dijital oyunları kaç saat oynadıkları incelendiğinde çoğunluğunun, 10 saat ve üzerinde dijital oyun oynadıkları sonucu elde edilmiştir. Ergenlerin dijital oyunları oynaması cinsiyet bağlamında değerlendirildiğinde erkeklerin kadınlara göre daha fazla saatte dijital oyun oynadıkları bulunmuştur. Ergenlerin oyun türü olarak hangi oyunları oynadıkları incelendiğinde cinsiyet fark etmeksizin daha çok aksiyon-macera oyunlarını tercih ettikleri saptanmıştır. Dijital oyunların ergenlerin yaşamındaki olumlu olumsuz yönlerine bakıldığında ergenler dijital oyunların kendileri üzerinde olumlu yönde onları sosyalleştirdiği, dil öğrenimine imkân sağladığı ve stres atmalarına yardımcı olduğu sonucu elde edilmiştir. Olumsuz yönde ise sağlık problemleri oluşturduğu, zaman yönetiminde ve akademik yaşantılarında problemlere neden olduğu, iletişim çatışmaları yaşadıkları ve onları asosyalleştirdiği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Ergen, Dijital Oyun Bağımlılığı, Nitel Araştırma, İçerik Analizi.

ABSTRACT

This study was conducted to determine adolescents' views on the use of digital games. The study group of the research consists of 25 adolescents. Qualitative research method was used in the study. Interview technique was used as a data collection tool. The results were evaluated by content analysis. The findings obtained from the research are as follows; It was concluded that adolescents attributed meaning to digital games as a leisure time activity, escape from responsibilities, a tool to relieve stress and a source of happiness. When the number of hours adolescents play digital games during the day was analysed, it was concluded that the majority of them play digital games for 10 hours or more. When adolescents' playing digital games was evaluated in the context of gender, it was found that males played digital games for more hours than females. When it was analysed which games adolescents played as game types, it was found that they preferred action-adventure games regardless of gender. When the positive and negative aspects of digital games in the lives of adolescents were examined, it was concluded that digital games socialise them positively, enable them to learn language and help them relieve stress. On the negative side, it was concluded that they cause health problems, cause problems in time management and academic life, cause communication conflicts and asocialise them.

Keywords: Digital Game, Adolescent, Digital Game Addiction, Qualitative Research, Content Analysis.

Giriş

Dijital yeniliklerin hızla ilerlemesi ve gelişmesi sonucu teknoloji, bireylere birtakım avantajlar sunmaktadır. Teknoloji bireylere coğrafi ve zamansal sınırların ötesinde herhangi bir engel olmaksızın herkesle bağlantı kurmasına imkân tanıyarak aynı ilgi alanlarının paylaşılmasını kolaylaştırmıştır. Teknolojinin bu gibi avantajlar sağlaması dijital teknolojinin popülaritesini artırmıştır (Kuss & Gainsbury, 2021: 76). Teknolojik gelişmeler, sadece iletişim ve bilgi paylaşımı ile sınırlı kalmayıp oyun alanında da değişimlere neden olmuş, geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almıştır (Ateş & Sağar, 2021: 88; Horzum vd., 2008: 77; Sağar, 2023: 192). Dijital oyunlar, hemen her yaş grubundan bireyin öncelikle eğlenmek ve vakit geçirmek için kullandığı yazılımlardır (Gentile, 2009: 595). Diğer bir ifadeyle dijital oyun bireylere, çevrimiçi veya çevrimdışı bilgisayar ya da diğer teknolojik araçlarla oynama imkânı sunan oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Şimşek & Yılmaz, 2020: 1853). Çevrimdışı oyunlar, genel olarak tek başına oynanan, net bir başlangıcı ve sonu olan oyuncunun oyunun hedeflerine ulaşmasında diğer oyunculara gereksinim duymadan oynanabilen oyunlardır (Rini, 2011). Çevrimiçi oyunlar ise çevrimdışı oyunların aksine internet ağı üzerinden birbirleriyle gerçek zamanlı olarak iletişim kurabilen oyuncular tarafından eş zamanlı olarak oynanan oyunlardır (Griffiths, 2004: 479). Bilgisayarlar ve oyun konsolları ile popüler hale gelen dijital oyunlar, yaşanan yüzyılda akıllı telefonlar ve tabletler ile daha da yaygınlaşmıştır. Bu anlamda Küresel Oyun Pazarı Raporu'na göre dijital oyun oynayan bireylerin sayısı düzenli olarak artmıştır (Newzoo, 2021). Bu durum dijital oyunların türlerinde de bir artış yaratmakla birlikte dijital oyun türlerinde de bir sınıflama yapılmasına zemin hazırlamıştır. Bu dijital oyunlar; aksiyon, macera, dövüş, simülasyon, zekâ, strateji, rol yapma, yarış, mantıksal ve devasa çok oyunculu oyunlar biçiminde sıralanmıştır (Şahin, 2017: 180).

Dijital oyunlar kullanıcılarına ücretsiz erişim, anında ödül, güçlü etkileşim ve sınırsız kullanım olanağı sunmaktadır. Bu imkânlar dijital oyunları daha da cazip hale getirerek bireylerin dijital oyunlara

yönelmelerine neden olmaktadır. Böylelikle dijital oyunlar, bireylerin günlük yaşam aktivitelerinin önemli bir parçası haline gelmektedir (Müller vd., 2014: 130). 1970'lerde ticari olarak piyasaya sürülmesinden bu yana video oyunları, modern boş zaman ve eğlencenin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Oyunun gelişimsel açıdan birçok olumlu faydası olduğu söylenebilir. Özellikle de internet video oyunları ve devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlar işlevselliği, sosyalleşmeyi ve uzamsal görselleştirmeyi, problem çözmeyi, iletişim becerilerini ve ayrıca eğitimsel ve terapötik faydaları geliştirebilir. Buna karşın çeşitli sağlık (göz kuruluğu, migren, sırt ağrıları, uykusuz gibi) problemlerine, psikolojik (yeme bozuklukları, anksiyete vb.) problemlerine ve ailede iletişim problemlerine neden olabilir çıkarmaktadır (Fernández-Villa vd., 2015: 266; Stavropoulos vd., 2020: 334). Bu sorunlar arasında en dikkat çekenlerden biri, Amerikan Psikiyatri Birliği'nin Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı (DSM5) tarafından "İnternet Oyun Oynama Bozukluğu" olarak kabul edilen dijital oyun bağımlılığıdır (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2013). Ancak dijital oyun bağımlılığı konusunda literatürde bir fikir birliğinin sağlanmadığı görülmektedir (Blażczynski, 2008: 180; Turner, 2008: 188).

Dijital oyun bağımlılığı "Bireylerin aralıksız bir şekilde oyun oynama sonucunda günlük hayattaki sorumluluklarını yerine getirememesi" olarak tanımlanabilir (Griffiths, 2010: 120). Dijital oyun oynama bozukluğunda bireyler, oyunlar üzerinde kontrolü sağlayamazlar ve sürekli olarak oyun oynama ihtiyacı hissederler. Bireyler bu davranışın sonucunda oluşan olumsuz sonuçları göz ardı ederek dijital oyunları günlük yaşam aktivitelerinin önüne koyan bir davranış modeli sergilemektedirler (Snodgrass vd., 2019: 1). Dijital oyun oynama bozukluğu temel olarak oyunun sıklığı ve süresi üzerindeki kontrol kaybını içerir. Bu durumda dijital oyunlar, diğer ilgi alanlarına ve günlük hayata göre daha önceliklidir, tüm olumsuz sonuçlarına rağmen devam edebilir ve hatta artabilir. Dijital oyun oynama bozukluğu olan kişiler, oyun arzusunun öznel olarak farkında olabilir;

ancak oyunlardaki sanal gerçeklik ile gerçek dünya arasında ayırım yapmakta zorluk çekebilirler (Gonzalez-Bueso vd., 2018: 2). Dijital oyun bozukluğu fiziksel (uykusuzluk, yetersiz beslenme ve nöbetler gibi) sorunlara, zihinsel sorunlara (sinirlilik, kaygı, saldırganlık ve depresyon), sosyal işlevsellikte bozulma (okula gitme, sosyal etkinliklerden kaçınma, aile içi çatışmalar, akademik başarıda bozulma) gibi sorunlara yol açabilir (Saunders vd., 2017: 275). Dijital oyun bağımlılığına sahip olan bireyler, diğer aktiviteleri dışlayarak oyun oynarlar, bu da yaşamdaki fırsatları kaçırmalarına sebebiyet verebilmektedir. Bunun yanında normal rutinin, temel öz bakımın (örn. uyku, yemek yeme, kişisel hijyen) ve yaşamda yerine getirilmesi gereken sorumlulukların aksamasına da neden olmaktadır. Ayrıca gerçek dünyada sosyal etkileşimi içeren arkadaşlarla tanışmak, aileyi ziyaret etmek gibi aktiviteleri yerine getirmekte zorlanmaktadır (Brand vd., 2019: 297; Humphreys, 2019: 383; Wölfling vd., 2019: 1019).

Dijital oyunlar dikkate değer biçimde çocukları ve ergenleri etkilemektedir (Griffiths, 1998: 478; Homer vd., 2012: 1782). Araştırmalar, özellikle 10-19 yaş arası erkeklerin kontrolsüz ve uzun süre dijital oyun oynama eğiliminin kadınlara ve diğer yaş gruplarına kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir (Griffiths vd., 2004: 339; McInroy & Mishna, 2017: 597). Bu durumun oluşmasında ergenlik döneminin de etkisi bulunmaktadır. Ergenlik dönemi, nörolojik gelişimsel bakımından limbik sistemin olgunlaşmasının artmasıyla karakterize edilir ve bu durum ergenlerin bağımlılık yapıcı davranışlarda bulunma olasılığını yetişkinlere göre daha yüksek hale getirmektedir (Jo vd., 2020: 762). Nitekim teknolojik gelişmelerin yakın takipçisi olan ergenler de dijital oyunlarla oldukça fazla zaman geçirmektedirler. Böylelikle dijital oyunlar, ergenlerin hayatında popüler kültür imgesi olarak yerini almıştır (Namlı & Demir, 2020: 40). Bundan dolayı bu çalışmanın ergenlerle yürütülmesi önem arz etmektedir. Ayrıca alanyazın incelendiğinde ergenlerin dijital oyun kullanımlarına yönelik nitel araştırma sayısı oldukça sınırlıdır. Bu nedenle yapılan araştırma ile alanyazında yer alan bu eksikliğin giderilmesi umut edilmektedir. Böylece

bu araştırmanın amacı ergenlerde dijital oyunları kullanımlarına ilişkin görüşlerini belirlemek olarak belirlenmiştir. Bunun için aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

1. Dijital oyunlar ergenler için ne anlam ifade etmektedir?
2. Ergenler gün içerisinde hangi tür dijital oyunları kaç saat kullanmaktadır?
3. Dijital oyunları hangi cinsiyet daha çok kullanmaktadır?
4. Ergenlere göre dijital oyunların avantaj ve dezavantajları nelerdir?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu çalışma kapsamında nitel araştırma yöntemi esas alınmıştır. Bu araştırma yöntemi, olayları gerçekçi bir süreçte doğrallığıyla ortaya çıkarmak için nitel araştırma süreçlerinin izlendiği bir yöntem olarak karakterize edilir. Nitel araştırmaya sosyal problemlerin anlamları yorumlayıcı yöntemle beraber araştırma problemlerinin incelenmesini içeren yöntemin kullanımıyla başlanmaktadır. Bu tarz araştırmalarda tümdengelim ve tümevarım verileri insan ve mekâna duyarlılık göstererek temalar halinde analiz gerçekleştirilmiştir (Creswell, 2013; Merriam, 2013; Yıldırım & Şimşek, 2011).

Araştırma Deseni

Bu çalışmada nitel araştırma desenlerinden biri olan “fenomenolojik” desen kullanılmıştır. Fenomenolojik anlayışın odak noktası, farkında olduğumuz ancak ayrıntılı bir anlayışa sahip olmadığımız noktalardır. Fenomenoloji, tamamen yabancı olmayan ve aynı zamanda tam anlamını anlamadığımız olguları incelemeyi amaçlayan çalışmalar için uygun bir araştırma zemini sağlar (Yıldırım & Şimşek, 2011).

Çalışma Grubu

Bu araştırma, 2022-2023 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde Afyon ilindeki devlete ait iki ortaöğretim kurumunda eğitim gören 25

ergenin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırma grubu amaçlı örnekleme yöntemlerinden “Ölçüt Örnekleme” yoluyla belirlenmiştir. Ölçüt örneklemede önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan durumlar çalışılır ve ölçütler araştırmacı tarafından da oluşturulabilir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Araştırmada ölçütler, “Ortaöğretim kurumuna devam eden ergenler ile bu ergenlerin dijital oyun platformlarında uzun süre vakit geçirmesi” olarak belirlenmiştir. Çalışmaya katılanların kimlik bilgileri etik kurallar gereğince gizli tutulmuştur. Çalışma grubunun yaş, cinsiyet, sınıf dağılımları ve

dijital oyunları kullanım süresi aşağıdaki Tablo 1’de verilmiştir.

Araştırma Etiği

Araştırmada etik kurul onayı Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimleri Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulundan 24.02.2023 tarihinde, 2. Toplantıda, evrak sayısı 166163 olmak üzere alınmıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmada veriler yarı yapılandırılmış görüşme

Tablo 1
Çalışma Grubuna İlişkin Demografik Bilgiler

Kod	Sınıfı	Yaşı	Dijital Oyunları Gün İçerisinde Kullanım Süresi (Saat)
1. Erkek	11	17	13 saat
2. Erkek	9	14	8 Saat
3. Erkek	12	18	9-10 Saat
4. Erkek	10	15	8-10 Saat
5. Erkek	10	15	12 Saat
6. Erkek	10	16	10 Saat
7. Erkek	10	15	5 Saat
8. Erkek	11	17	10 Saat
9. Erkek	10	16	8-9 Saat
10. Erkek	11	17	4-6 Saat
11. Erkek	10	15	7-8 Saat
12. Erkek	11	17	10-12 Saat
13. Erkek	9	14	12-13 Saat
1. Kadın	11	16	10 Saat
2. Kadın	10	15	6 Saat
3. Kadın	11	17	7-8 Saat
4. Kadın	10	15	11 Saat
5. Kadın	11	16	5 Saat
6. Kadın	11	17	5 Saat
7. Kadın	11	16	6-7 Saat
8. Kadın	11	16	7 Saat
9. Kadın	10	15	4-5 Saat
10. Kadın	11	17	8-9 Saat
11. Kadın	9	14	12-13 Saat
12. Kadın	10	15	10-11 Saat

yöntemi ile toplanılmıştır. Bu görüşme yöntemiyle araştırmacı görüşme yaptığı kişiyle beraber ilgili konuyu keşfetmekle birlikte araştırmacı, araştırma sorusunun kapsamını genişletebilmekte ve derinlemesine incelemede bulunabilmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Bunlara ek olarak, yarı yapılandırılmış görüşmenin esnek olması, görüşme sorularına hakim bir görüşme rehberinin bulunması ve önceden belirlenen ifadelerin bulunmaması bu veri toplama yönteminde bulunan avantajlar arasındadır (Merriam, 2013).

Araştırma kapsamında düzenlenen yarı yapılandırılmış görüşme sorularının hazırlanma aşamasında üç doçent görüşüne başvurulmuş olup iki ergen öğrenci ile ön görüşme yapılmıştır. Bu bağlamda uzmanlardan revize alınmıştır. Revize doğrultusunda eksiklikler tamamlanarak forma son şekli verilmiştir. Araştırma grubuyla görüşme yapılırken rahat olabilmelerini sağlamak amacıyla onlardan randevu alınmış belirlenen sınıfta yüz yüze görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler yaklaşık 55-60 dakika devam etmiştir. Ayrıca görüşmenin tam olarak yazıya geçirilebilmesi için

ses kaydının alınmasının gerekli olduğu, bu kaydın araştırmanın dışında hiçbir yerde kullanılmayacağı belirtilerek gizlilik esasına dayalı olduğu vurgulanmıştır. Araştırmada alınan ses kayıtları eksiksiz bir şekilde Word belgesine yazılarak analize uygun hale getirilmiştir.

Verilerin analizinde, araştırmadan elde edilen görüşme kayıtları içerik analizi ile analiz edilmiştir. Yanıtlar kayıt edildikten sonra kod verilerek kategorilere ayrılmıştır. Sonrasında bu kategorilere ilişkin temalar oluşturulmuştur. Oluşturulan bu tema başlıkları altında bulgular yorumlanmıştır. Sonuçlar yorumlanırken katılımcıların görüşlerinden doğrudan alıntılara yer verilmiş ve bu kapsamda geçerlilik sağlanmaya çalışılmıştır.

Bulgular

Dijital Oyunun Ergenler İçin Ne Anlam İfade Ettiğine İlişkin Bulgular

Dijital oyunun ergenler için ne anlam ifade ettiğini araştırmak amacıyla yöneltilen “Dijital oyunlar sizin için ne anlam ifade ediyor?” sorusuna 25 ergenin

Tablo 2

Dijital Oyunun Ne Anlam İfade Ettiğine İlişkin Tema, Kodlar ve Ergenlerin Görüşleri

Tema	Kodlar	Katılımcı İfadeleri
Dijital Oyunun Ergenler İçin Ne Anlam İfade Ettiği	Boş Zaman Aktivitesi	“Dijital oyunları insanların arkadaş gruplarıyla veya çevrimiçi oyuncularla boş zamanlarını değerlendirebileceği bir aktivite olarak görüyorum” (3. Erkek, 18)
	Sorumluluktan Kaçış	“Dijital oyunlar denilince aklıma sorumluluktan kaçmak, depresyondan kaçmak geliyor. Oyunlar sayesinde kafamı dağıtıyorum, beni günlük dertlerimden ve sorumluluklardan kurtarıyor” (1. Kadın, 16)
		“Dijital oyunlar bana göre gerçek yaşamdan bir kaçıştır. Oyun oynadığım zaman gerçek yaşantımdan uzaklaşıyorum. Oyunun içine giriyorum. Orada yapmam gereken sorumluluklarım yok bunlardan kurtulmuş oluyorum bu durum bana kendimi çok iyi hissettiriyor” (3. Kadın, 17)
		“Zamanımın büyük bir bölümünü dijital oyunlara harcıyorum. Zamanımı oyunlarla harcadığım için de ödev yapma, ders çalışma gibi sorumluluklarımdan uzaklaşıyorum. Bu oyunlara başlarken zamanla böyle bir hale dönüşeceğimi tahmin etmemiştim ve bu süreci kontrol altında tutabileceğimi düşünüyordum” (8. Kadın, 16)
Stres Atmaya Yardımcı Araç		“Oyunlar ile kendime vakit ayırıyorum. Günlük dertlerimden kaçıyorum moral bozukluğuma iyi geliyor, dünyadaki sıkıntılara iyi geliyor” (1. Erkek, 17)
		“Özgürlük alanım, başım sıkıştığında kafamı dağıttığım alan. Mutlu hissettiğim, birtakım şeyleri unuttuğum, arkadaşlarımla stres atmamı sağlayan bir ortamdır” (4. Kadın, 15)
		“Vakit geçirmek için ve kafamdaki problemleri çözmek için bir araç. Günlük stresimi atmamı sağlayan ve bu sayede beni güvende hissettiren bir araçtır.” (10. Kadın, 17)
		“Dijital oyunlar benim için dış dünyadan uzaklaşmak, hayali bir hayatın içine dalmak, kendimi özgür hissettiğim bir dünyada olmak, kendimi rahat hissettiğim bir evren, stres attığım, derdimin sıkıntımın olmadığı bir dünya gibi şeyler ifade ediyor” (11. Kadın, 14)

Mutluluk Kaynağı	"Dijital oyunlar insanların zamanını eğlenceli ve keyifli geçirmesi için yapılan çeşitli kategorilerle insanların zevkine göre tasarlanmış online platformdur" (5. Erkek, 15) "Dijital oyunlar benim için eğlence ifade ediyor. Zaman geçirmemi sağlayan bir araç olduğunu ifade ediyor Özgürce takılabileceğim bir ortam olduğundan rahat olmamı sağlıyor. Adeta benim mutluluk kaynağım" (7. Erkek, 15) "Beni mutlu eden bir arkadaş gibidir. Günümü onunla geçirmekten zevk alıyorum. Bu oyunlar bana heyecan, hırs, mutluluk veriyor. Rahatladığım nadir alanlardır biri gibi geliyor bana. O yüzden benim için ayrı bir dünya diyebilirim" (8. Erkek, 17) "Dijital oyunlar bu ekonomik sıkıntılar içinde bizi mutlu edebilecek sanal ortamdır" (10. Erkek, 17) "Beni mutlu eden ve rahatlatan bir şeydir. Oyun oynadıkça rahatlama hissi geliyor. Oyunu kazandıkça başardığımı hissetmek beni mutlu ediyor. Başka şeylerde bu kadar mutlu olmuyorum. Oynamadığımda bir şey eksik gibi geliyor ve hemen oyun oynama ihtiyacı duyuyorum" (12. Erkek, 17) "Dijital oyun denilince aklıma eğlence, vakit geçirme, sevinç geliyor. Dijital oyunlar benim için beni mutlu eden ayrı bir dünya demek onları düşünmeden edemiyorum" (9. Kadın, 15)
------------------	---

verdiği cevaplardan hareketle elde edilen temalar ve katılımcı ifadeleri Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2 incelendiğinde ergenler dijital oyunlara, boş zaman aktivitesi, sorumluluktan kaçış, stres atmaya yardımcı araç ve mutluluk kaynağı olarak anlam yükledikleri saptanmıştır. Oluşturulan kodlardan ise daha çok mutluluk kaynağı kodunun sıklıkla tekrar edildiği tespit edilmiştir.

Ergenlerin Hangi Türde Kaç Saat Oyun Oynadıklarına İlişkin Bulgular

Ergenlerin hangi tür dijital oyunlarını günde kaç saat oynadıklarını araştırmak için yöneltilen "Günde kaç saat hangi tür dijital oyun oynuyorsunuz?" sorusuna verdikleri cevaplardan hareketle katılımcıların hangi tür oyunları kaç saat oynadıklarına ilişkin sonuçlar Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3 incelendiğinde ergenlerin çoğunluğunun 10 saat ve üzerinde dijital oyunları oynadıkları belirlenmiştir. Cinsiyet bazında değerlendirildiğinde

erkeklerin kadınlara göre daha fazla sürede dijital oyun oynadıkları saptanmıştır. Ergenlerin cinsiyet olarak hangi türde oyun oynadıklarına bakıldığında ise cinsiyet olarak bir farklılaşmanın olmadığı ve daha çok savaş, futbol, yarış ve aksiyon oyunlarını oynadıkları tespit edilmiştir.

Tablo 4 incelendiğinde, dijital oyunların olumlu yönlerine ilişkin ergenleri sosyalleştirdiği, dil öğrenimine imkân sağladığı ve stres atmalarına yardımcı olduğu tespit edilmiştir. Oluşturulan kodlardan ise daha çok sosyalleşmek adlı kodunun sıklıkla tekrar edildiği belirlenmiştir.

Dijital Oyunların Olumsuz Etkilerine İlişkin Bulgular

Ergenlerde dijital oyunun olumsuz etkilerini araştırmak amacıyla yöneltilen "Dijital oyunların hayatınızdaki olumsuz etkileri nelerdir?" sorusuna verdikleri cevaplardan hareketle elde edilen tema, kodlar ve katılımcı ifadeleri Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 3
Ergenlerin Hangi Türde Kaç Saat Oyun Oynadıkları

Katılımcılar	Günlük Geçirilen Süre	Oyun Türleri
K1	10 Saat	Kaçış, yarış ve aksiyon
K2	6 Saat	Sürükleyici, maceralı yani hikâyeli aksiyon içeren hayatta kalma tarzı oyunlar
K3	7-8 Saat	Sanal dünya inşa etme oyunu, kelime bulmaca oyunu, okey, ahşap blok bulmaca oyunu
K4	11 Saat	League of Legends ve Pubg Roblox gibi savaş takım oyunları
K5	5 Saat	Savaş ve strateji türü oyunları
K6	5 Saat	Genel olarak aksiyon, rol yapma, strateji, çevrimiçi yarış ve 1.şahıs nişancı oyunlar
K7	6-7 Saat	Hayatta Kalma, kart, mobil oyunlar (League of Legends, pubg), açık dünya, macera
K8	7 Saat	Daha çok macera ve savaş-strateji oyunları
K9	4-5 Saat	Araba yarışı, polis oyunu, silah oyunları
K10	8-9 Saat	Bilgi oyunları, yarış oyunları, araba oyunları
K11	12-13 Saat	Aksiyon, simülasyon ve spor oyunları
K12	10-11 Saat	Savaş, strateji, açık dünya oyunu dünya yaratma, takım oyunlar
E1	13 Saat	Savaş, strateji oyunları
E2	8 Saat	Korku oyunları, CSGO gibi online oyunlar, fifa ve yani daha çok savaş, gerilim ve spor oyunları
E3	9-10 Saat	Spor, aksiyon ve araba oyunları
E4	8-10 Saat	Genelde çevrimiçi savaş oyunları
E5	12 Saat	FPS ve aksiyonlu hikâyesi olan oyunları tercih ederim. Örnek olarak Cat of Duty ve Crysis serisi verilebilir.
E6	10 Saat	Araba yarışı, açık dünya, savaş oyunları
E7	5 Saat	Pubg savaş oyunu ve online futbol maçları
E8	10 Saat	Savaş, aksiyon, RPG
E9	8-9 Saat	Aksiyon türü oyunlar ve gerilim oyunları
E10	4-6 Saat	Mobil oyun olarak sıklıkla pubg
E11	7-8 Saat	Savaş, futbol ve aksiyon oyunları
E12	10-12 Saat	Savaş oyunları, yarışma oyunları, macera oyunları.
E 13	12-13 Saat	Savaş ve macera oyunları

Tablo 4

Dijital Oyunların Ergenlerin Yaşamındaki Olumlu Etkilerine İlişkin Tema, Kodlar ve Görüşleri

Tema	Kodlar	Katılımcı İfadeleri
Dijital oyunların olumlu etkileri	Sosyalleşmek	“Sanal dünyada yeni arkadaş edinmemde etkili oluyor bu durum benim sosyalleşmemi sağlıyor” (6.Erkek,16)
		“Dijital oyunlarda yeni arkadaşlar elde ediyorum. Ayrıca kendi arkadaşlarımla soğuk havalarda dışarıda oynamaktansa sıcacık evimizde karşılıklı ve eğlenceli oyunlar oynuyoruz” (7.Erkek,15)
		“Ben herhangi bir oyunda iyi oynadığım zaman arkadaş çevremde saygınlığım artıyor ve beni o grubun lideri gibi hissetmemi sağlıyor daha çok arkadaş sahibi olmamda da etkili oluyor” (10.Erkek, 17)
		“Yeni arkadaşlar edinmemi sağlıyor. Edindiğim arkadaşlar da benim gibi oyun oynadığı için birbirimizi iyi anlıyoruz ve kimse tepki vermiyor. Bu beni güvende hissettiriyor. Eğlenceli oyunlar oynayarak eğleniyorum ve eğlenmek için para harcamam gerekmiyor. Dijital oyunlara ulaşabiliyorum ve oynuyorum” (12.Erkek,17)
		“Arkadaş edinmemi sağladı sadece oyun içinde değil okulda da kızlar olarak kendi aramızda aynı oyunları oynadığımızı öğrendiğimiz de birbirimizle paylaşacak bir konumuz oldu ve böylelikle sanalda arkadaş edinmemi sağladığı gibi gerçek hayatta da arkadaş edinmemi sağladı” (7.Kadın, 16)
		“Olumlu etkisi, sanaldan birçok arkadaş ediniyorum ve eğlenceli bir ortam oluşuyor. Okul ve ders dışında farklı etkinlik yapmış oluyorum. Benimle aynı anlayışa sahip insanlarla aynı yerde buluşmak güzel bir histir” (12. Kadın, 15)
	Dil Öğrenimi	“İngilizceyi online oyunlarda yabancı oyuncularla sesli kurduğum iletişim sayesinde geliştirdim” (3. Erkek, 18)
		“Oyun oynarken eğleniyorum, güzel zaman geçiriyorum ve yabancı dil olan oyunlar sayesinde yeni kelimeler öğreniyorum özellikle İngilizce öğrenmeme fayda sağlıyor” (2. Kadın, 15)
		“Oyunlardaki yabancı kelimeler sayesinde yabancı dil öğrenmemde de etkili oldu. Bir şeylerde iyi olabildiğimi görmek beni mutlu hissettiriyor” (5.Kadın, 16)
	Stres Atmak	“Sorunlarımı en azından oyun oynarken unutmamı sağlıyor, güzel ve eğlenceli vakit geçiriyorum” (2.Erkek, 14)
		“Olumlu etkisi sinirli olduğum zamanlar beni meşgul ediyor. Canım sıkıldığında beni oyalıyor. Kafamı dağıtmamı sağlıyor” (3.Kadın, 17)
		“Arkadaşlarımla buluşabiliyorum. Eğleniyorum güzel vakit geçiriyorum. Sıkıldığımda veya bir şeyi düşünmek istemediğinde benim için güzel bir etki oluyor. Stres atıyorum” (4. Kadın, 15)

Tablo 5

Dijital Oyunların Ergenlerin Yaşamındaki Olumsuz Etkilerine İlişkin Tema, Kodlar ve Görüşleri

Tema	Kodlar	Katılımcı İfadeleri
Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri	Sağlık Problemleri	“Dijital oyunlar çok zamanımı alıyor, sağlığıma etkiledi, gözlerim çok ağrıdığı için gözlük takıyorum. Dalgınlık yaşıyorum. Dikkatimi uzun süre sürdüremiyorum. Eklemlerinde ağrı oluyor” (1. Erkek, 17) “Oyunlar önemli sağlık sorunlarına yol açabiliyor uzun süre bilgisayar başında oturmam yüzünden duruş bozukluğum ve konuşmamda kekelemeler oluştu ve bazı dönemlerde gerçek dünyadan kopukluk hissederek sanal alemlerde olma istekleri yaşıyorum” (4. Erkek, 15) “Arkadaşlarımla olmaktansa odamda oyun oynamayı tercih ediyorum. Masada fazla oturduğum için çok yemek yiyorum bu da çok kilo almama neden oldu. Gözlerim bozuldu ve gözlük takmaya başladım” (1. Kadın, 16) “Göz problemlerim diyebilirim. Oyun oynamaya başlayalı sürekli gözlerim ağrıyor. Uzun süre oyun başında durduğum için uykusuzluk problemi yaşıyorum bu da derslerimde olan aktifliğimin azalmasına sebep olabiliyor. Ayrıca yine sürekli ekran başında olmamadan kaynaklı baş ağrısı çektiğim zamanlar da oluyor. Bu da bazen günlerimin verimsiz geçmesine sebep oluyor” (8. Kadın, 16)
	Zaman Yönetiminde Problemler	“Bazı zamanlar yapmam gereken örneğin ödev yapmak, ders çalışmak gibi sorumluluklarımı ertelemek zorunda kalıyorum. Yani kısaca gün içerisinde zaman yönetiminde sorun yaşıyorum” (3.Kadın, 17) “Hafta sonlarını arkadaşlarımla veya ailemle geçirmek yerine oyunlarla geçirmem oyunun hayatım üzerindeki olumsuz etkilerindendir. Zamanımı oyunlar yüzünden iyi yönetemiyorum” (5.Kadın, 16) “Zamanımı daha verimli geçirebilecekken oyun oynuyorum. Zamanımı iyi yönetemiyorum. Oyuna başladığımda bırakmak zor oluyor. Sorumluluklarımdan kaçıp oyun oynuyorum. Hareketsiz bir yaşam yaşıyorum. Sorunlarımı çözmek yerine onları erteleyip oyun oynuyorum” (6.Kadın, 17) “Çok fazla oyun oynadığım için zamanımı iyi değerlendiremiyorum ve vakit kaybım çok oluyor. Yapmam gereken işleri çoğunlukla erteliyorum zamanımı yönetemiyorum” (9.Kadın, 15) “Gece geç saatlere kadar oyun oynadığım için geç uyuyorum uykusuz kalıyorum. Diğer günümü verimli geçiremiyorum. Zamanımı yönetmekte sorun yaşıyorum. Okula geç kaldığım günler oluyor. Dalgın oluyorum. Ailem, oyun için bana kızıyor. Yapmam gereken şeyleri erteliyorum, sonra unutuyorum” (10. Kadın,17) “Zamanımı daha verimli geçirebilecekken oyun oynuyorum. Zamanımı iyi yönetemiyorum. Oyuna başladığımda bırakmak zor oluyor. Sorumluluklarımdan kaçıp oyun oynuyorum. Hareketsiz bir yaşam yaşıyorum. Sorunlarımı çözmek yerine onları erteleyip oyun oynuyorum” (6.Kadın, 17) “Çok fazla oyun oynadığım için zamanımı iyi değerlendiremiyorum ve vakit kaybım çok oluyor. Yapmam gereken işleri çoğunlukla erteliyorum zamanımı yönetemiyorum” (9.Kadın, 15) “Gece geç saatlere kadar oyun oynadığım için geç uyuyorum uykusuz kalıyorum. Diğer günümü verimli geçiremiyorum. Zamanımı yönetmekte sorun yaşıyorum. Okula geç kaldığım günler oluyor. Dalgın oluyorum. Ailem, oyun için bana kızıyor. Yapmam gereken şeyleri erteliyorum, sonra unutuyorum” (10. Kadın,17)

Tema	Kodlar	Katılımcı İfadeleri
	Akademik Problemler	"Oyun oynamaktan uyku problemi yaşıyorum. Bu nedenle derslerimde aksamalar yaşıyorum, derslerime geç kalıyorum ya da derslerde sürekli uykulu olduğum zamanlarım oluyor oyun oynamasam bu sorunlar da olmaz aslında ama elimde olmuyor" (2.Erkek, 14) "En önemli sorunsu şu anda 12. sınıfım ve üniversite sınavı için çalışmam gerekiyor oyunlar beni bu konuda çok engelliyor. Kendime sınırlar koymaya çalışıyorum. Ama bu pek de mümkün olmuyor" (8.Erkek, 17) "Uzun süre oyun oynamam ile gözlerimde ağrı ve bulanık görme oluyor. Geç saatlere kadar oyun oynadığım zaman uykusuzluk ve halsizlik oluyor. Bu nedenle oyun oynamaktan ödevlerimi ihmal ediyorum. Okulda uzun süre telefona bakmadığım için oyun oynamadığım zamanlarda kendimi kötü hissediyorum. Derslerime odaklanamıyorum haliyle notlarım da düşüyor" (11. Erkek, 15) "Benim için en büyük olumsuz etkisi derslerim çünkü bazı oyunlar çok sürükleyici oluyor bırakamayıp derslerimi aksattığım zamanlar oluyor" (2. Kadın, 15)
	Asosyalılık	"Oyunlarda arkadaş edindiğim için normal hayattaki arkadaşlarımla pek görüşmek istemiyorum. Onlar da bana kızıyor, dalga geçiyorlar. Böyle olunca daha fazla dijital oyuna bağlanıyorum " (12. Erkek, 17) "Oyunun başında saatlerimi geçirdiğim için dışarı çıkıp arkadaşlarımla vakit geçiremiyorum. Mesela ben dijital oyun oynamaya çok küçük yaşta başladığım için dijital oyuna başlamadan önceki hayatımı çok fazla hatırlayamıyorum ama daha çok dışarıda gezdiğimi ve dışarıda oynadığımı hatırlıyorum. Şimdi ise bunları yapmıyorum" (9.Erkek, 16) "Hayatımın büyük bir kısmını kapsıyor, oyun oynayarak mutlu oluyorum, arkadaşlarımla görüşmemeyi oyun oynamaya tercih ettiğim zamanlar oluyor çünkü oyunlar beni sorgulamıyor, ya da yargılamıyor bu nedenle sanaldaki arkadaşlarımla oynamak normal arkadaşlarıma göre daha keyifli oluyor" (11. Erkek, 17) "Sanaldan edindiğim arkadaşlarımdan çoğu ile beraber oynadığımız oyunlar var onlarla dışarı da gezmekten çok oyun oynamayı tercih ediyoruz. Ama yüz yüze insanlarla konuşurken çok çekingen oluyorum" (2. Erkek, 14)
	İletişim Çatışmaları	"Oyuna daldığımdan oyunları yarıda bırakmamak için bazen yemeklere geç oturuyorum ve ailemle aramda sorun çıkıyor. Ders çalışmadığım için ailemle sürekli kavga ediyorum" (3.Erkek, 18) "Savaş oyunlarında hızlı olmamız gerektiğinden artık gerçek hayatta da hızlı konuşmaya başladım Oyun oynarken ailemden uzak kalıyorum. İletişim problemleri yaşıyorum. Ailem çok tepki gösteriyor ders çalışmayıp oyun oynadığım için. Bu yüzden özellikle geceleri daha çok oynuyorum. Çünkü görmelerini ve sürekli baskı kurmalarından sıkıldım." (7.Erkek, 15) "Oyun oynamaktan aile yemeklerine geç kalıyorum. İnsanlarla iletişimim azalıyor ve aslında bakarsak gerçek dünyanın tadına varamıyoruz" (7.Kadın, 16) "Evden dışarı pek çıkmak istemiyorum. Arkadaşlarımla yaptığı çoğu plana katılmıyorum. Daha doğrusu katılmak istesem de dışarı çıkmak zor gelebiliyor. Oyunumu bırakmak istemiyorum. Gerçek hayatta pek insanla iletişim kurmadığım için de gerçek hayatta iletişime girmekte zorluk çekiyorum. Kendimi ifade edemiyorum, etmediğim için de iletişime girmemeye çalışıyorum" (11. Kadın, 14)

Tablo 5 incelendiğinde, dijital oyunların olumsuz yönlerine ilişkin ergenlerin yaşamında, sağlık problemleri oluşturduğu, zaman yönetiminde ve akademik yaşantılarında problemlere neden olduğu, iletişim çatışmaları yaşadıkları ve onları asosyalleştirdiği belirlenmiştir. Oluşturulan kodlardan ise daha çok sağlık problemleri kodunun sıklıkla tekrar ettiği tespit edilmiştir.

Sonuç ve Tartışma

Ergenlerin dijital oyun kullanımına ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla yapılan bu araştırmada, ergenlerin dijital oyunlara; boş zaman aktivitesi, sorumluluklardan kaçış, stres atmalarına yardımcı araç ve mutluluk kaynağı olarak anlam yüklediği sonucu ortaya çıkmıştır. Bunun yanında ergenlerin çoğunluğunun, 10 saat ve üzerinde dijital oyun oynadıkları sonucu elde edilmiştir. Dahası ergenler cinsiyet bağlamında değerlendirildiğinde erkeklerin kadınlara göre daha fazla saatte dijital oyun oynadıkları belirlenmiştir. Oyun türü olarak ise cinsiyet fark etmeksizin daha çok aksiyon-macera oyunlarını tercih ettikleri görülmüştür. Bununla birlikte dijital oyunlar olumlu yönde ergenleri sosyalleştirdiği, dil öğrenimine imkân sağladığı ve stres atmalarına yardımcı olduğu sonucu da elde edilmiştir. Son olarak dijital oyunun ergenlerin yaşamında olumsuz olarak sağlık problemleri oluşturduğu, zaman yönetiminde ve akademik yaşantılarında problemlere neden olduğu, iletişim çatışmaları yaşadıkları ve onları asosyalleştirdiği belirlenmiştir.

Yaşanılan yüzyılda bireyler, internetin ve teknolojinin hâkim olduğu bir dünyada yaşamını sürdürmektedir. Dolayısıyla hayatımızda teknolojik gelişmelerle birlikte her geçen gün değişimler meydana gelmektedir. Yaşanan bu değişimlerden bir tanesi de oyundur. Sokaklarda arkadaşlarla oynanan oyunlar yerini dijital platformlardaki sanal arkadaşlarla oynanan oyunlara bırakmıştır. Bu bağlamda dijital oyunların problemli oynanması halinde bireylerin yaşamında kişisel, sosyal ve akademik alanlarında sorunlara neden olabileceği düşünülmektedir. Dijital oyunlar her yaş grubunun yaşamında önemli bir yer tutsa da ergen grubu açısından kritik bir öneme sahip olduğu ifade

edilebilir. Bu noktada gerçekleştirilen araştırmada ergenlerin dijital oyunlar hakkındaki görüşleri incelenerek dijital oyun bağımlılığının daha iyi anlaşılması ile bu alanda yürütülecek koruyucu ve iyileştirici ruh sağlığı çalışmalarına ışık tutacağı düşünülmektedir.

Bu araştırma kapsamında ilk olarak ergenlerin dijital oyunlara; boş zaman aktivitesi, sorumluluklardan kaçış, stres atmalarına yardımcı araç ve mutluluk kaynağı olarak anlam yükledikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanında ergenlerin dijital oyunları en çok mutluluk kaynağı olarak gördükleri belirlenmiştir. Alanyazın incelendiğinde Tran ve Strutton'ın (2013:1601) dijital oyunun oynanma nedenlerine ilişkin yaptığı çalışmasında bireylerin, öğrenme ihtiyaçlarını gidererek mutlu olma sonucu ile bu araştırma bağlamında ulaşılan mutluluk kaynağı sonucu örtüşmektedir. Benzer şekilde bu araştırma sonucunun Yalçın ve Bertiz'in (2019: 27) araştırmasından elde edilen dijital oyunların bireyleri rahatlattığı ve mutlu ettiği ile Sağlam ve Topsümer'in (2019: 485) çalışmasında bireylerin dijital oyunlara "eğlence alanı" olarak anlam yükledikleri araştırma sonuçları ile uyumlu olduğu görülmüştür. Literatür incelenmeye devam edildiğinde mutluluk kaynağı sonucuyla tutarlı olarak bireyler dijital oyunları, boş zamanları değerlendirme, hoş vakit vakit geçirme ve eğlence alanı olarak görmektedir (Griffiths, 2002: 47; Sucu, 2012: 55; Sweetser vd., 2014: 2). Bu araştırma ve alanyazından ulaşılan sonuçlara bağlı olarak bireylerin dijital oyunları mutluluk kaynağı olarak görmesinde, bireylerin, dijital oyunlarda eğlenceli içeriklerle vakit geçirmesinin yanında dijital oyunlarda var olan çeşitli görev ve hedefleri yerine getirmenin vermiş olduğu doyumdan kaynaklandığı söylenebilir.

Araştırma kapsamında ergenlerin çoğunluğunun günde 10 saat ve üzerinde dijital oyun oynadıklarına ulaşılmıştır. Bu sonuç ile Barut'un (2019: 63) çalışmasındaki ergenlerin dijital oyunu günlük ortalama olarak 7 saat ve üzeri oynadığı sonucu tutarlılık taşımaktadır. Benzer biçimde yapılan başka bir araştırmada bireylerin bir kısmının haftada 1-5 saat, bir kısmının ise 6-10

saat arasında dijital oyun oynadığı elde edilmiştir (Talan & Kalinkara, 2020: 1). Benzer başka bir araştırmada ise bireylerin günün 3-10 saatini dijital oyunlarla geçirdiği sonucuna ulaşılmıştır (Özarslan & Perdahcı, 2023: 28). Ayrıca alanyazında yapılan diğer araştırmalar incelendiğinde ergenlerin, dijital oyunlarda fazla sürede zaman geçirdiği kanıtlanmıştır (Esposito vd., 2020: 2; Mamak & Bölükbaş, 2023: 3686; Männikkö vd., 2015: 281). Tüm bu sonuçları da araştırmadan elde edilen ergenlerin günlük 10 saat dijital oyun oynama sonucu desteklemektedir. Fröolich vd. (2016: 9) yaptıkları çalışmada dijital oyun oynama süresini oyun bağımlılığıyla ilişkilendirmiştir. Bu doğrultuda bireylerin oyun oynama sürelerine göre bağımlılık düzeylerine bakılmıştır. Buna göre ulaşılan bağımlılık düzeyinin yüksek olduğu bireylerin, günlük 4 saat ve üzerinde oyun oynadıkları sonucu ile de bu araştırma sonucu uyumludur. Yapılan araştırmalar ve bu çalışma çerçevesinde ergenlerin 10 saat ve fazla sürede dijital oyun oynadıkları görülmüştür. Dijital oyunlarda geçirilen bu süre günün büyük bir bölümünü içermektedir. Ergenlerin yaşamsal faaliyetleri, akademik yaşantıları ve günlük sorumlulukları düşünüldüğünde ergenlerin gün içerisinde dijital oyunlara ayırdığı bu sürenin oldukça fazla olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla buradan hareketle ergenlerin bağımlılık geliştirme riskinin yüksek olduğu söylenebilir.

Cinsiyet bağlamında erkeklerin, kadınlara oranla daha fazla sürede dijital oyun oynadıkları sonucuna varılmıştır. Bu sonucun Tejeiro vd. (2002: 1601)'nin çalışmasında erkek oyuncuların kadınlara göre daha fazla süre oyun oynadığı sonucunu desteklemektedir. Ergenlerle yürütülen diğer bir araştırmada erkeklerin kadınlara oranla daha fazla dijital oyun oynadıkları sonucu yapılan araştırma kapsamında ulaşılan erkek oyuncu sonucuyla örtüşmektedir (Pawlowska vd., 2018: 9). Alanyazın incelenmeye devam edildiğinde yapılan araştırmalarda erkek cinsiyetin kadın cinsiyete göre daha fazla dijital oyun oynadığı ve bağımlılık geliştirdiği görülmektedir (Bağcı & Albayrak Özer, 2021: 431; Brunborg vd., 2013: 115; Esposito vd., 2020:

2; Ferguson vd., 2011: 1573; Ko, Yen vd., 2005: 273; Küçükvardar & Türel 2022: 47; Lucas & Sherry, 2004: 499; Mamak & Bölükbaş, 2023: 3686; Mentzoni vd., 2011: 591; Rajap vd., 2020: 2; Soyöz Semerci & Balcı, 2020; Turan vd., 2022: 40; Wittek vd., 2016: 672; Zhu vd., 2021: 2). Bu sonuçlar ile de araştırmadan elde edilen erkek ergenlerin kadınlara göre daha fazla sürede dijital oyun oynama sonucu tutarlıdır. Bu bağlamda tüm araştırma sonuçlarına ve yapılan bu çalışma sonucuna dayalı olarak erkeklerin daha fazla dijital oyun oynamasında ve bağımlılık geliştirmesinde; piyasadaki dijital oyunların daha çok erkek cinsiyete özgü tasarlanması, oyun karakterlerin daha çok erkeklere hitap edecek nitelikte olması gibi nedenlerin olduğu düşünülmektedir.

Gerçekleştirilen bu çalışmada ergenlerin sıklıkla aksiyon ve macera oyunlarını oynadıkları belirlenmiştir. Bu bağlamda yapılan araştırmalar incelendiğinde bireylerin oyun türlerinden en çok aksiyon/macera türü oyunları tercih ettiği sonucuyla araştırma kapsamında elde edilen aksiyon ve macera oyunu sonucu benzerlik göstermektedir (Barut, 2019: 63; Chiu & Lee, 2004: 571; Donati vd., 2015: 129; Koçak & Köse, 2014: 21; Küçükvardar & Türel, 2022: 47; Sağır & Okutan, 2022: 715). Dijital oyunlar, aksiyon sahnelerini ve oyuncularını oyuna dahil eden olay örgüsünü kullanarak oyunlara heyecan katma özelliğine sahiptir. Ayrıca bir oyuncunun oyun içinde yaptığı her hareket için anında geri bildirim alması ve tepki sağlaması, takımlar ile oyuncular arasında iş birliğine imkân tanımaktadır (Yönet, 2018: 90). Bu durumun aksiyon ve macera oyunlarının daha fazla tercih edilmesinde bir sebep olabileceği düşünülmektedir. Ayrıca dijital oyunlar sürekli olarak güncellenmekte ve tür olarak çeşitliği giderek artmaktadır. Sağlanan bu çeşitlik her kesimden bireyin oynayabileceği türden bir oyun olmasına fırsat vererek kullanıcı sayısında bir artışa zemin hazırlamaktadır (Elkind, 2011). Bu bağlamda dijital oyunlar ergenler açısından da oldukça cezbedici görülebilmektedir. Dijital oyunlarda güncelleme ve oyun sayısındaki çeşitliliğin düzenli olarak artması ergenleri farklı heyecan arayışına

itebilmektedir. Aksiyon ve macera oyunları bireyleri dijital oyun kurgusuna dahil ederek ergenlerin bu heyecan arayışına cevap verebilecek nitelikte tasarlanan oyunlardır. Bu çerçevede aksiyon ve macera oyunları ergenler tarafından doyum kaynağı olarak ilgilerini çekebildiği ve bu sebeple daha fazla tercih edildiği söylenebilir.

Araştırma çerçevesinde dijital oyunların ergenleri sosyalleştirdiği, yeni bir dil öğrenimine imkân tanıdığı ve stresli durumlarda onları rahatlatıldığı sonucuna varılmıştır. Yapılan bir araştırmada kullanım süresinde aşırıya gidilmeden oynanan dijital oyunların stresten uzaklaştırarak rahatlatıcı bir işleve sahip olduğu sonucu ile bu araştırma sonucunda ulaşılan stresten uzaklaşmak sonucu paralellik taşımaktadır (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018: 51). Dijital oyunların kontrollü oynanması halinde duygusal boşalma ve rahatlama gibi yararlar sağladığı vurgulanmaktadır (Green & Bavelier, 2003: 534). Bu noktada bazı dijital oyunlar yorgunluk ve stresten uzaklaştırma, sorunlarla baş edebilme ve öz güveni yükseltmeye yardımcı nitelikte işlevlere sahiptir (Irmak & Erdoğan, 2015: 128). Araştırma sonuçları ve bu çalışmadan elde edilen sonuç bir bütün olarak değerlendirildiğinde dijital oyunların, niteliklerine dikkat edildiğinde ve sağlıklı kullanım sağlandığında bu oyunların stres atma ve rahatlama gibi çeşitli faydaları olabileceği söylenebilir. Ergenlerin dijital oyunların, olumlu faydalarından en çok sosyalleşme konusunda hemfikir olduğu belirlenmiştir. Nitekim bu araştırma sonucu Özarslan ve Perdahcı'nın (2023: 28) çalışmasında dijital oyunun sosyalleşme aracı olarak belirlendiği araştırma sonucu ile benzerlik taşımaktadır. Bhagat ve Jeong'un (2020: 49) gerçekleştirdiği çalışmada dijital oyunların arkadaşlık, aidiyet ve topluluk duygularıyla farklı etkileşimler sağlayarak sosyal etkileşimin bir parçası olarak görülmesi sonucu ile bu araştırma kapsamında ulaşılan sosyalleşme sonucu tutarlılık göstermektedir. Ayrıca yapılan diğer araştırmalarda bireylerin sosyalleşme açısından dijital oyunlara önem vermesi sonuçlarını da bu çalışmadan elde edilen sosyalleşme sonucu desteklemektedir (Männikkö vd., 2015: 281; Sağır & Okutan, 2022: 715; Yang vd., 2022: 2). Bunun

aksine bazı araştırmalarda ise dijital oyunların bireylerin sosyal yaşamına zarar verdiği sonucuna ulaşılmıştır (Aslan Başcılar & Karataş, 2022: 266; Çelik & Ulusoy, 2019: 46). Her ne kadar dijital oyunların problemli kullanılması durumunda bağımlılık gibi risk faktörlerini içinde barındırsa da dijital oyunlar kullanıcılarına etkileşim kurma imkânı vererek onlarla iş birliğine dayanan bir sosyalleşme süreci de sağlamaktadır (Tu vd., 2015: 155). Alanyazın sonuçları ve bu çalışma bağlamında dijital oyunlar bireylere, dünya çapında etkileşim kurma fırsatı verebilir. Bunun yanında oyunda kurulan arkadaşlıkların gerçek hayata da taşınarak bireylerin yüz yüze olan iletişim becerilerinin gelişmesine de olanak sağlayabilir. Dolayısıyla dijital oyunların sosyalleşme açısından önemli bir işleve sahip olduğu söylenebilir.

Araştırma kapsamında ulaşılan son sonuç ise dijital oyunların ergenlerin yaşamında, sağlık problemleri oluşturduğu, zaman yönetiminde sorunlar yarattığı ve uzun süre oyun oynamanın akademik yaşantıda sorun oluşturduğu, iletişim çatışmaları yaşamalarına sebep olduğu ve onları asosyalleştirdiği sonucuna varılmıştır. Bunlar arasında ergenlerde dijital oyunların en çok göz, duruş ve eklem bozukları başta olmak üzere çeşitli sağlık problemlerine yol açtığı belirlenmiştir. Bu sonuç Aziz vd. (2021: 1) ve Ayenigbara (2018: 1) tarafından yapılan araştırmalarda dijital oyunların görme, kas-iskelet ve obezite sorunları olmak üzere pek çok sağlık problemleri oluşturduğu sonuçlarıyla uyumludur. Benzer nitelikte yapılan başka bir araştırmada dijital oyun oynayan bireylerde görme ve kas ve eklem sorunları gibi sağlık problemlerin yaşanması sonucunu da bu araştırmadan elde edilen dijital oyunların sağlık problemlerine yol açabilmesi sonucu desteklemektedir (Karaduman & Aciyan, 2020: 453). Mustafaoğlu ve Yasacı (2018: 51) tarafından yapılan diğer bir çalışmada dijital oyun oynayan ergenlerin kas problemleri, gözlerde uyku bozuklukları gibi sağlık sorunları yaşadıkları sonucu ile de bu araştırmadan elde edilen sağlık problemleri sonucu uyumludur. Bu bağlamda uzun süre dijital oyun oynamanın bireyler üzerinde önemli sağlık problemleri yarattığı söylenebilir. Nitekim dijital oyun bağımlılığına

sahip bireyler günün büyük bir kısmını oyun oynayarak geçirmektedirler. Geçirilen bu vakit genellikle bir yerde ya da masada uzun süreli oturarak geçmektedir. Bu durumda da bireyler dijital oyunlarda uzun süreli durağan bir yaşam geçirdiği için beslenme, uyku ve tuvalet gibi bazı temel ihtiyaçlarını ertelemektedirler. Buna bağlı olarak bazı sağlık problemlerinin baş gösterdiği çeşitli araştırmalarca kanıtlanmıştır (Arıcı Doğan & Pamuk 2022: 71; Brunborg vd., 2013: 115; Griffiths, 2002: 47; Hazar & Hazar, 2017: 203; Jaiswal vd., 2019: 463; King vd., 2013: 819; Lemmens vd., 2009: 77; Purwaningsih & Nurmala, 2021: 260; Vilela vd., 2015: 320). Bu kanıtlar da bu çalışmadan ulaşılan sağlık problemleri sonucu desteklemektedir. Alanyazın sonuçları ve bu çalışma sonucu göz önünde bulundurulduğunda dijital oyunların bireylere çeşitli sağlık problemleri yaşatarak günlük yaşam aktivitelerini ertelemelerine ya da bunları terk etmelerine sebep olabilir. Bu bağlamda dijital oyunların aşırı kullanımı başta göz rahatsızlıkları, ellerde ve ayaklarda uyuşma, duruş ve eklem bozuklukları gibi çeşitli sağlık sorunlarına neden olabileceği söylenebilir.

Bu araştırma ergenlerin görüşlerinden hareketle dijital oyunları oynama nedenlerine, kullanım amaçlarına, olumlu olumsuz yönlerine ve kullanımlarına ilişkin önemli sonuçları ortaya koymanın yanı sıra birtakım sınırlılıkları içinde barındırmaktadır. Bu sınırlılıklar şunlardır: Bu araştırma, Afyon ilindeki devlete ait iki ortaöğretim kurumunda eğitim gören 25 ergen öğrenci ile sınırlıdır. İlerde yapılacak olan araştırmalar için daha yüksek bir sayı ve nitelikteki farklı örneklem grubu tercih edilebilir. Bu araştırma nitel araştırma yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Başka araştırmalarda nitel ve nicel yöntemlerin birlikte kullanıldığı karma desen araştırmalar yapılabilir. Ayrıca bu çalışma neden-sonuç ilişkisini ortaya koymamaktadır. Bu noktada dijital oyun bağımlılığına ilişkin deneysel çalışmalar yürütülebilir. Ailelere çocukların oynadıkları dijital oyunlar hakkında bilgi sahibi olmaları açısından seminer, eğitim, broşür gibi bilgilendirme çalışmalarıyla teşvik sağlanabilir. Dijital oyunların

çocukların yaşamı üzerindeki olumlu-olumsuz yönleri hakkında bilinçlendirme çalışmaları yapılabilir. Bu bağlamda çocukların yaşı ve gelişim düzeyine uygun olarak onları geliştirebilecek oyunları tercih etmeleri noktasında ailelere rehber olunabilir. Bunun yanında aileleri desteklemeleri açısından okullara birtakım sorumluluklar yüklenebilir. Okullarda Psikolojik Danışma ve Rehberlik servisi aracılığıyla ailelere çeşitli eğitim, müdahale programları, grup ya da bireysel danışmanlık çalışmaları yürütülebilir. Okullarda ergenlerin aktif olarak katılım sağlayacağı sosyal etkinlikler düzenlenebilir. Ergenlere dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönleri hakkında seminer veya konferans çalışmaları yapılabilir.

Kaynaklar

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5)*. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Arıcı Doğan, D., & Pamuk, İ. (2022). Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimleri: Fenomenolojik bir araştırma. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 8(1), 71-86. <https://doi.org/10.24289/ijsser.1032025>
- Aslan, H., Başcılar, M., & Karataş, K. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 23(3), 266-274. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1033761>
- Ateş, B., & Sağar, M. E. (2021). Üniversite öğrencilerinde bilişsel esneklik ve duygu düzenleme becerilerinin internet bağımlılığı üzerindeki yordayıcı rolü. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 87-102. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usakead/issue/61365/887799>
- Ayenigbara, I. O. (2018). Gaming disorder and effects of gaming on health: An overview. *Journal of addiction medicine and therapeutic*

- science, 4(1), 1-3. <http://dx.doi.org/10.17352/jamts>
- Aziz, N., Nordin, M. J., Abdulkadir, S. J., & Salih, M. M. (2021). Digital addiction: systematic review of computer game addiction impact on adolescent physical health. *Electronics*, 10(9), 1-18. <https://doi.org/10.3390/electronics10090996>
- Bağcı, H., & Özer, E. A. (2021). Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun tercihleri ile çevrimiçi oyun oynama bozukluklarının incelenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 431-446. <https://doi.org/10.18009/jcer.872685>
- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179. <https://doi.org/10.1037/a0019442>
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyiyle algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 587057). [Yüksek lisans tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. Yök Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Bhagat S., Jeong E. J., & Kim D. J. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5) 49-463. <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1654696>
- 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. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9132-2>
- Brand, M., Rumpf, H. J., Demetrovics, Z., King, D. L., Potenza, M. N., & Wegmann, E. (2019). Gaming disorder is a disorder due to addictive behaviors: Evidence from behavioral and neuroscientific studies addressing cue reactivity and craving, executive functions, and decision-making. *Current Addiction Reports*, 6, 296-302. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00258-y>
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., & Pallesen, S. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media psychology*, 16(1), 115-128. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.756374>
- Chiu, S. I., Lee, J. Z. & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(5), 571-581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Creswell, J.W. (2013). *Nitel araştırmaya yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. (M. Bütün ve S. B. Demir, Çev.). Siyasal Yayın Dağıtım.
- Çelik, S., & Ulusoy, B. (2019). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamına etkisi. *The Journal of Social Science*, 3(5), 46-60. <https://doi.org/10.30520/tjsosci.522570>
- D. Kim & E. J. Jeong (2016). Online digital game addiction: How does social relationship impact game addiction. *AMCIS 2016: Surfing the IT Innovation Wave - 22nd Americas Conference on Information Systems* (pp. 1-8). San Diego, CA.
- Donati, M. A., Chiesi, F., Ammannato, G., & Primi, C. (2015). Versatility and addiction in gaming: The number of videogame genres played is associated with pathological gaming in male adolescents. *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking*, 18(2), 129-132. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0342>
- Elkind, D. (2012). *Oyunun gücü*. (D. Erol Öngen, Çev.). İmge Kitabevi.
- Esposito, M. R., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., & Rea, T. (2020). An investigation into video game addiction

- in pre-adolescents and adolescents: A cross-sectional study. *Medicina*, 56(5), 2-15. <https://doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of psychiatric research*, 45(12), 1573-1578. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2011.09.005>
- Frölich, J., Lehmkuhl, G., Orawa, H., Bromba, M., Wolf, K., & Görtz-Dorten, A. (2016). Computer game misuse and addiction of adolescents in a clinically referred study sample. *Computers in Human Behavior*, 55, 9-15. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.043>
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., Jiménez-Murcia, S., ... & Ribas, J. (2018). Internet gaming disorder in adolescents: Personality, psychopathology and evaluation of a psychological intervention combined with parent psychoeducation. *Frontiers in Psychology*, 9, 2-15 <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00787>
- Green, C. S. & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537. <https://doi.org/10.1038/nature01647>
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51. <https://sheu.org.uk/sheux/EH/eh203mg.pdf>
- Griffiths, M. D. (2004). Can videogames be good for your health ? *Journal of Health Psychology*, 9(3), 339-344. <https://doi.org/10.1177/1359105304042344>
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health Addiction*, 8, 119-125. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Computer game "addiction" in adolescence? A brief report. *Psychological Reports*, 82(2), 475-480.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 479-487. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.479>
- Hazar, Z. & Hazar, M. (2017). Digital game addiction scale for children. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216. <https://www.jhumansciences.com/ojs/index.php/IJHS/article/view/4387>
- Homer, B. D., Hayward, E. O., Frye, J., & Plass, J. L. (2012). Gender and player characteristics in video game play of preadolescents. *Computers in Human Behavior* 28(5), 1782-1789. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.04.018>
- Horzum, M. B., Aras, T. & Çakır Balta, Ö. (2008). Computer game addiction scale for children . Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal, 3(30), 76-88. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tpdrd/issue/21450/229637>
- Humphreys, G. (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. *World Health Organization. Bulletin of the World Health Organization*, 97(6), 382-383. <https://doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Jaiswal, S., Asper, L., Long, J., Lee, A., Harrison, K., & Golebiowski, B. (2019). Ocular and visual discomfort associated with smartphones, tablets and computers: what we do and

- do not know. *Clinical and Experimental Optometry*, 102(5), 463-477. <https://doi.org/10.1111/cxo.12851>
- Jo, S. J., Jeong, H., Son, H. J., Lee, H. K., Lee, S. Y., Kweon, Y. S., & Yim, H. W. (2020). Diagnostic usefulness of an ultra-brief screener to identify risk of online gaming disorder for children and adolescents. *Psychiatry Investigation*, 17(8), 762. <https://doi.org/10.30773/pi.2019.0279>
- Karaduman, M., & Aciyan, E. P. (2020). Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında dijital oyunlar ve bağımlılık üzerine bir değerlendirme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 453-472. <https://doi.org/10.26468/trakyasobed.550935>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, . D. (2013). Principles of addiction. *Comprehensive addictive behaviors and disorders*, 1, 819-825. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-398336-7.00082-6>
- Ko, C., Yen, J., Chen, C., Chen, S., & Yen, C. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277. <https://doi.org/10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57>
- Koçak, H., & Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma: Kütahya ili örneği. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Özel Sayısı*, 21-32. <https://dergipark.org.tr/en/pub/dpusbe/issue/31943/352201>
- Kuss, D. & Gainsbury, S. (2021). Debate: Behavioural addictions and technology use-risk and policy recommendations for problematic online gambling and gaming. *Child and Adolescent Mental Health*, 26(1), 76-77. <https://doi.org/10.1111/camh.12449>
- Küçükvardar, M., & Türel, E. (2022). Covid-19 pandemisinde dijital oyun oynama düzeyi üzerine bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (47), 47-58. <https://doi.org/10.52642/susbed.1010309>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication research*, 31(5), 499-523. <https://doi.org/10.1177/0093650204267930>
- Mamak, H., & Bölükbaş, S. (2023). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Rekreasyon İlişkisi. *Social Mentality and Researcher Thinkers Journal (Smart Journal)*, 9(72), 3686-3694. http://dx.doi.org/10.29228/sm_rvj.70435
- Männikkö, N., Billieux, J., & Käätäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of behavioral addictions*, 4(4), 281-288. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.040>
- McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on online gaming platforms for children and youth. *Child and adolescent social work journal*, 34, 597-607. <https://doi.org/10.1007/s10560-017-0498-0>
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouerøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>

- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber*. (S. Turan, Çev.) Nobel Yayın Dağıtım
- Moncada, R. O., Valero-Juan, L. F., Martín, V., Fernández-Villa, T., Ojeda, J. A., Gómez, A. A., ... & Molina, A. J. (2015). Uso problemático de internet en estudiantes universitarios: factores asociados y diferencias de género. *Adicciones*, 27(4), 265-275. <https://doi.org/10.20882/adicciones.751> PMID:26706809
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Müller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wölfling, K. (2014). Investigating risk factors for Internet gaming disorder: a comparison of patients with addictive gaming, pathological gamblers and healthy controls regarding the big five personality traits. *European addiction research*, 20(3), 129-136. <https://doi.org/10.1159/000355832>
- Namli, S., & Demir, G. T. (2020). The Relationship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 19(1), 40-52.
- Newzoo (2021 Jul 1). *Global games market report the VR & metaverse edition*. <https://newzoo.com/insights/trendreports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version>
- Özarlan, Z., & Perdahcı, B. (2023). Oyuncu deneyimleri üzerinden oyun bağımlılığı ve motivasyonunu tartışmak. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25(1), 28-60. <https://doi.org/10.16953/deusosbil.1189999>
- Özodaşık, M. (2020). *Modern İnsanın Yalnızlığı*. Palet Yayınları.
- Pawlowska, B., Potembska, E., & Szymanska, J. (2018). Demographic and family-related predictors of online gaming addiction in adolescents. *Polish Journal of Public Health*, 128(1), 9-13.
- Purwaningsih, E., & Nurmala, I. (2021). The impact of online game addiction on adolescent mental health: A systematic review and meta-analysis. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences (OAMJMS)*, 9(F), 260-274. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/123624>
- Rajab, A. M., Zaghloul, M. S., Enabi, S., Rajab, T. M., Al-Khani, A. M., Basalah, A., W. Alchalatia, S., Enabib, J., Aljundia, S., B. Billaha, S. M., Saquiba, J., AlMazroua, A. & Saquib, N. (2020). Gaming addiction and perceived stress among Saudi adolescents. *Addictive Behaviors Reports*, 11, 2-6 <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100261>
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Sağar, M.E. (2023). Bağımlı çocuklar ve eğitimleri. A. E. Kızılkaya, H. Kızılkaya (Ed.), *Risk altındaki çocuklar ve eğitimleri* (ss.181-222). Eğitim Kitap Yayıncılık.
- Sağır, A., & Okutan, S. (2022). Dijital oyunların ortaokul öğrencileri üzerindeki etkisi: karabük örneği. *Milli Eğitim Dergisi*, 51(233), 715-744. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.769932>
- Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Aralık (32), 485-504. <https://doi.org/10.31123/akil.617102>
- Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., ... & Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of*

- behavioral addictions*, 6(3), 271-279. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.039>
- Snodgrass, J. G., Zhao, W., Lacy, M. G., Zhang, S., & Tate, R. (2019). The cross-cultural expression of internet gaming distress in North America, Europe, and China. *Addictive Behaviors Reports*, 9, Article 100146, 2-12 <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.100146>
- Soyöz-Semerici, Ö. U., & Balci, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567. <https://dergipark.org.tr/en/pub/johut/issue/58642/846760>
- Stavropoulos, V., Baynes, K. L., O'Farrel, D. L., Gomez, R., Mueller, A., Yucel, M., & Griffiths, M. (2020). Inattention and disordered gaming: Does culture matter? *Psychiatric Quarterly*, 91, 333-348. <https://doi.org/10.1007/s1126-019-09702-8>
- Sucu, İ. (2012). Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön değiştirmesi: smeeet oyunu örneği. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1(3), 55-88. <https://doi.org/10.19145/gumuscomm.98392>
- Sweetser, P. & Wyeth, P. (2005). Gameflow: A model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(3), 2-24. <https://doi.org/10.1145/1077246.1077253>
- Şahin, Y. L. (2017). Çocuklar ve dijital oyunlar. (H.F. Odabaşı, Ed.), *Dijital yaşamda çocuk* (ss. 177-191). Pegem Akademi.
- Şimşek, E.; & Yılmaz, T. K. (2020). Türkiye'deyürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem vesonuçlarınsistematiğinincelemesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(4), 1851-1866. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.3920>
- Talan, T., & Kalinkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 9(1), 1-13 <https://dergipark.org.tr/en/pub/jitte/issue/55183/714996>
- Tejeiro Salguero, R. A., & Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x>
- Tran, G. A., & Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements?, chick "like" to manage digital content for players. *Journal of Advertising Research*, 53(4), 455-469. <https://doi.org/10.2501/JAR-53-4-455-469>
- Tu, C. H., Yen, C.J., Laura S. M. & Gayle A. R. (2015). Gaming personality and game dynamics in online discussion instructions, *Educational Media International*, 52(3), 155-172. <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1075099>
- Turan, S., Öcal, T., & Cengiz, Ö. (2022). Effect of digital game addiction and social anxiety levels on recreational active adolescents. *Education Quarterly Reviews*, 5(1), 40-47. <https://ssrn.com/abstract=4015951>
- Turner, N. E. (2008). A comment on "Problems with the concept of video game 'addiction': Some case study examples". *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 186-190. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9125-1>
- Vilela, M. A., Pellanda, L. C., Fassa, A. G., & Castagno, V. D. (2015). Prevalence of asthenopia in children: a systematic review with meta-analysis. *Jornal de pediatria*, 91(4), 320-325. <https://doi:10.1016/j.jpeds.2014.10.008>
- Witteck, CT, Finserås, TR, Pallesen, S., Mentzoni, RA., Hanss, D., Griffiths, MD., Molde, H. (2016). Video oyunu bağımlılığının yaygınlığı ve belirleyicileri:

oyuncuların ulusal temsilci örneklemine dayalı bir araştırma. *Journal of Mental Health and Addiction, Sağlık Bağımlılığı* 14, 672-686 (2016). <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>

Wölfling, K., Müller, K. W., Dreier, M., Ruckes, C., Deuster, O., Batra, A., ... & Beutel, M. E. (2019). Efficacy of short-term treatment of internet and computer game addiction: A randomized clinical trial. *JAMA Psychiatry*, 76(10), 1018-1025. <https://doi.org/10.1001/jamapsychiatry.2019.1676>

Yalcin, S. , & Bertiz, Y. (2019). Qualitative study on the effects of game addiction on university students. *Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)*, 3(1), 27-34.

Yang, S. Y., Wang, Y. C., Lee, Y. C., Lin, Y. L., Hsieh, P. L., & Lin, P. H. (2022). Does smartphone addiction, social media addiction, and/or internet game addiction affect adolescents' interpersonal interactions? *Healthcare*, 10(5), 2-14. <https://doi.org/10.3390/healthcare10050963>

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

Yönet, E. (2018). *Lise öğrencilerinin sportif serbest zaman ilgilenim, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeylerinin araştırılması* (Tez No. 534757). [Doktora tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yök Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>

Zhu, S., Zhuang, Y., Lee, P., Li, J. C. M., & Wong, P. W. (2021). Leisure and problem gaming behaviors among children and adolescents during school closures caused by COVID-19 in Hong Kong: quantitative cross-sectional survey study. *JMIR serious games*, 9(2), 2-11. <https://10.2196/26808>

Extended Abstract

In the current century, individuals continue their lives in a geography dominated by the internet and technology. With technological developments, changes occur in our lives every day. One of

these changes is the game. Games played with friends on the streets have been replaced by games played with virtual friends on digital platforms. Digital games are defined as games that allow individuals to play online or offline with computers or other technological tools (Şimşek & Yılmaz, 2020). Digital games, which have become popular with computers and game consoles, have become more widespread with smartphones and tablets (Newzoo, 2021). There are various types of digital games such as adventure, action, fighting, intelligence, simulation, racing, role-playing, strategy and logical. This diversity provided by digital games paves the way for an increase in the number of users. Digital games, which can be accessed through various technological devices, offer individuals the opportunity to create a virtual identity. With this identity, the individual has the opportunity to communicate and compete with other players in the virtual world (Barnett & Coulson, 2010). Although digital games have positive aspects in individuals' lives, they also have some negative aspects. Digital game addiction causes physical and mental problems, family conflicts, and impaired social functioning (Saunders et al., 2017). Although digital games have an important place in the lives of all age groups, it can be stated that they have a critical importance for adolescents (Özodaşık, 2020). As a matter of fact, adolescents are very interested in technological developments. Therefore, it is important to conduct this study with adolescents. In addition, when the literature is examined, the number of qualitative studies on adolescents' use of digital games is quite limited (Arıcı Doğan & Pamuk, 2022; Sağlam & Topsümer, 2019). Therefore, it is hoped that this research will fill this gap in the literature. Therefore, this study was conducted to determine adolescents' views on their use of digital games.

The research is based on qualitative research method. This research was conducted in the second semester of the 2022-2023 academic year with the participation of 25 adolescents studying in two state-owned secondary education institutions in Afyon province. The research group was determined through "Criterion Sampling", one

of the purposeful sampling methods. The criteria determined in line with criterion sampling were determined as “adolescents attending secondary education institutions and adolescents spending a long time on digital game platforms”. In the related research, data were obtained through a semistructured interview form. During the preparation phase of the semi-structured interview

Subscribe to DeepL Pro to edit this document. Visit www.DeepL.com/pro for more information.

questions organized within the scope of the research, the opinions of 3 associate professors were consulted and preliminary interviews were conducted with two adolescents. In this context, the deficiencies were completed and the form was finalized. In order to ensure that the research group was comfortable during the interview, an appointment was made with them. Face-to-face interviews were conducted at the designated place and time. The interviews lasted approximately 55-60 minutes. In addition, it was stated that it was necessary to make a voice recording in order to transcribe the interview completely. It was emphasized that this recording would not be used anywhere outside the research and that it was based on the principle of confidentiality. The audio recordings taken in the research were written in Word document in a complete way and made suitable for analysis. The interview records obtained from the research were analyzed by content analysis. After the responses were recorded, they were categorized by giving codes. Then, themes related to these categories were created. The findings were interpreted under these theme headings. While interpreting the results, direct quotations from the participants' opinions were included and validity was tried to be ensured in this context. The findings obtained as a result of content analysis are as follows: Adolescents attributed meaning to digital games as a leisure time activity, an escape from responsibilities, a tool to relieve stress and a source of happiness. When the number of hours adolescents play digital games during the day was analyzed, it was concluded that the majority played digital games for 10 hours or more. When adolescents' playing digital games was evaluated in the context of

gender, it was determined that males played digital games for more hours than females. When it was analyzed which games adolescents play as a game type, it was concluded that they mostly prefer action-adventure games regardless of gender. It was concluded that adolescents play digital games mostly when they are under stress. Looking at the positive and negative aspects of digital games in the lives of adolescents, it was concluded that digital games allow adolescents to socialize more in a positive way. On the negative side, it was concluded that digital games cause various health problems, especially eye, posture and joint disorders. This study is limited to 25 adolescents studying in two public secondary education institutions in Afyon province. For future research, a higher number and quality of different sample groups may be preferred. This research was conducted using qualitative research method. In other studies, mixed design studies using both qualitative and quantitative methods can be conducted. In addition, this study does not reveal a cause and effect relationship. At this point, experimental studies on digital game addiction can be conducted. Within the scope of the research, some suggestions can be offered to families and schools. Families can be encouraged to have information about the digital games played by their children through informative activities such as seminars, trainings and brochures. Awareness-raising activities can be carried out about the positive and negative aspects of digital games on children's lives. Various training, intervention programs, group or individual counseling activities can be carried out for families and adolescents through Psychological Counseling and Guidance services in schools.

Yazar Bilgileri**Author details**

1- (Sorumlu Yazar **Corresponding Author**) Doç. Dr., Afyon

Kocatepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri

Bölümü, mehmetenes15@gmail.com

2- Yüksek Lisans Öğrencisi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal

Bilimler Enstitüsü, tugbaozcelik365@gmail.com

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar**Supporting-Sponsor Institutions or Organizations:**

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. *None*

Katkı Oranı**Author Contribution Percentage**

Birinci yazar % First Author % 50

İkinci yazar % Second Author % 50

Çıkar Çatışması**Conflict of Interest**

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. *None*

Etik Kurul Onayı**Ethics Board Approval**

Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimleri Bilimsel

Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu, 24/02/2023, Karar No: 2023/56

Afyon Kocatepe University Ethical Board of Social and Human

Sciences Scientific Research and Publication, 24/02/2023,

Decision Number: 2023/56.

Kaynak Göstermek İçin**To Cite This Article**

Sağar, M. E. & Özçelik, T. (2024). Ergenler dijital oyunlar

hakkında ne düşünüyor? *Yeni Medya*, (16), 166-187, [https://doi.](https://doi.org/10.55609/yenimedya.1363855)

[org/10.55609/yenimedya.1363855](https://doi.org/10.55609/yenimedya.1363855)