

**SERBEST ZAMANLARIN KARANLIK YÜZÜ:
DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE SAPMA İLİŞKİSİ**

ŞEYMA COŞKUN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI**

**DANIŞMAN
DOÇ. DR. METİN KILIÇ**

DÜZCE, 2023

T.C.
DÜZCE ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

SERBEST ZAMANLARIN KARANLIK YÜZÜ:
DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE SAPMA İLİŞKİSİ

Şeyma COŞKUN tarafından hazırlanan tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından Düzce Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı'nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Metin KILIÇ
Düzce Üniversitesi

Jüri Üyeleri

Doç. Dr. Metin KILIÇ
Düzce Üniversitesi

Prof. Dr. Yahya Mustafa KESKİN
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Fatih YILDIZ
Düzce Üniversitesi

Tez Savunma Tarihi: 27/07/2023

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün aşamalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışılması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını beyan ederim.

27.07.2023

Şeyma COŞKUN

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans öğrenimimde ve bu tezin hazırlanmasında gösterdiği her türlü destek ve yardımından dolayı çok değerli hocam Doç. Dr. Metin Kılıç'a en içten dileklerle teşekkür ederim.

Tez çalışmam sürecinde araştırmamın hedef kitleye ulaşmasındaki yardımlarından dolayı başta ilham kaynağım olan oyun arkadaşlarıma ve araştırmamın parçası olan herkese teşekkürlerimi sunarım.

27.07.2023

Şeyma COŞKUN

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL VE TABLO LİSTESİ	vi
ÖZET	vii
ABSTRACT	viii
1. GİRİŞ	1
1.1. ARAŞTIRMANIN AMACI	2
1.2. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	2
1.3. ARAŞTIRMANIN SAYIL TİLLERİ	3
1.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI	3
1.5. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ	4
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	5
2.1. SERBEST ZAMAN KAVRAMI VE GELİŞİMİ	5
2.1.1. Serbest Zaman Tanımı	5
2.1.2. Serbest Zamana Kuramsal Bakış	6
2.1.3. Serbest Zamana Tarihsel Bakış	7
2.2. SERBEST ZAMANI DEĞERLENDİRME	9
2.2.1. Serbest Zaman Aktiviteleri	10
2.2.1.1. Rekreatyon	11
2.2.2. Serbest Zaman Perspektifi	12
2.2.2.1. Ciddi Serbest Zaman	13
2.2.2.2. Gündelik (Sıradan) Serbest Zaman	14
2.2.3. Sapkın Serbest Zaman	15
2.2.3.1. Tahammül Edilebilen ve Tahammül Edilemeyen Sapkın Serbest Zaman	16
2.3. EĞLENCE VE DİJİTAL OYUN KAVRAMI	17
2.3.1. Eğlence Kavramı	17
2.3.2. Oyun ve Dijital Oyun Kavramı	18
2.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığının Doğası ve Yapısı	18
2.3.3.1. Bağımlı Davranış Olarak Oyun	19
3. YÖNTEM	21
3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ	21
3.2. ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEM	21
3.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI	21
3.4. VERİLERİN TOPLANMASI VE VERİLERİN ANALİZİ	22
4. BULGULAR	23
4.1. KATILIMCILARIN DEMOGRAFİK ÖZELLİKLERİ	23
4.1.1. Cinsiyet ve Yaş Dağılımı:	23
4.1.2. Eğitim Durumu:	24
4.1.3. Mesleki Dağılım:	24
4.1.4. Yaşadığı Yer:	25
4.2. ÖRNEKLEMİN DEĞİŞKENLERE GÖRE KARŞILAŞTIRILMASI	27
4.2.1. Cinsiyet Bağlamında Karşılaştırma	27
4.2.2. Eğitim Durumuna Göre Karşılaştırma	37

4.2.3.	Yaş Değişkenine Göre Karşılaştırma	43
4.2.4.	Mesleki Duruma Göre Karşılaştırma	49
4.2.5.	Kiminle Yaşanıldığı Değişkenine Göre Karşılaştırma	51
4.2.6.	Hanede Yaşayan Kişi Sayısına Göre Karşılaştırma	58
SONUÇ VE TARTIŞMA.....		70
KAYNAKLAR.....		73
EKLER.....		75
4.3.	EK 1: ANKET SORULARI	75
4.4.	EK 2: ÖZGEÇMİŞ SAYFASI	81



ŞEKİL VE TABLO LİSTESİ

Şekil 2.2.1.1. 1. Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi.....	12
Şekil 2.2.2. 1. Ciddi Serbest Zaman Perspektifi (Stebbins, 2011:66).....	13
Tablo 4.1.1. 1. Cinsiyet Dağılımı.....	23
Tablo 4.1.1. 2. Yaş Dağılımı.....	23
Tablo 4.1.2. 1. Eğitim Durumu.....	24
Tablo 4.1.3. 1. Mesleki Dağılım.....	24
Tablo 4.1.4. 1. Kiminle Yaşıyor.....	25
Tablo 4.1.4. 2. Ailede Kiminle Yaşanıyor.....	25
Tablo 4.1.4. 3. Hanede Yaşayan Kişi Sayısı.....	26
Tablo 4.1.4. 4. Konut Tipi Dağılımı	26
Tablo 4.2.1. 1. Cinsiyet ile bilgisayar oyunlarına ayrılan bütçe ilişkisi.....	27
Tablo 4.2.1. 2. Cinsiyet ile bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme ilişkisi.....	29
Tablo 4.2.1. 3. Cinsiyet ile iddia ve benzeri oyunlar oynama ilişkisi.....	30
Tablo 4.2.1. 4. Cinsiyet ve madde kullanımı ilişkisi	31
Tablo 4.2.1. 5. Cinsiyete ile internet kafeye gitme ilişkisi	32
Tablo 4.2.1. 6. Cinsiyet ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı ilişkisi.....	33
Tablo 4.2.1. 7. Cinsiyet ile bilgisayar oyunlarında hakarete uğrama ilişkisi.....	34
Tablo 4.2.1. 8. Cinsiyet ile en çok mutlu olunan eylem ilişkisi.....	36
Tablo 4.2.2. 1. Eğitim durumu ve madde kullanımı ilişkisi.....	37
Tablo 4.2.2. 2. Eğitim durumu ile oyun süresini azaltmada çevrenin etkisi ilişkisi.....	39
Tablo 4.2.2. 3. Eğitim durumu ile ailenin bilgisayarda geçirilen vakti belirleme ilişkisi	41
Tablo 4.2.3. 1. Yaş ile bilgisayara sahip olma ilişkisi.....	43
Tablo 4.2.3. 2. Yaş ile arkadaş ilişkileri arasındaki ilişki	45
Tablo 4.2.3. 3. Yaş ile ailenin bilgisayarda geçirilen vakti belirleme ilişkisi.....	47
Tablo 4.2.4. 1. Meslek ile madde kullanımı ilişkisi.....	49
Tablo 4.2.5. 1. Kiminle yaşadığı ile madde kullanımı ilişkisi.....	51
Tablo 4.2.5. 2. Ailesiyle yaşayanlar ile ailenin ilgisi arasındaki ilişki	53
Tablo 4.2.5. 3. Kiminle yaşanıldığı ile evde aile içi şiddet olayları yaşama ilişkisi.....	55
Tablo 4.2.5. 4. Aileden kimlerle yaşanıldığı ve konut tipi ilişkisi.....	57
Tablo 4.2.6. 1. Hanede yaşayan kişi sayısı ile kendisine ait odası olma ilişkisi.....	58
Tablo 4.2.6. 2. Hanede yaşayan kişi sayısı ile bilgisayar oyununda başarısız olunması durumunda çevreye yansıtma ilişkisi.....	61
Tablo 4.2.6. 3. Hanede yaşayan kişi sayısı ile ailenin bilgisayar oyunlarını yasaklama ilişkisi.....	64
Tablo 4.2.6. 4. Hanede yaşayan kişi sayısı ile aileyle birlikte kaliteli vakit geçirme ilişkisi	67

ÖZET

SERBEST ZAMANLARIN KARANLIK YÜZÜ: DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE SAPMA İLİŞKİSİ

ŞEYMA COŞKUN

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sosyoloji Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Doç. Dr. Metin KILIÇ

Temmuz 23, 74 sayfa

Bu araştırma sapkın serbest zaman olgusunun yaşam kalitesi ile olan negatif ilişkisini ortaya koymayı ve tahammül edilebilen serbest zaman aktivitesi olarak dijital oyun oynama bağımlılığının sapma ile ilişkisini amaçlamaktadır. Araştırma, sapkın serbest zaman olgusunu “karanlık yüz” metaforuyla ele alarak, hem olumlu ve olumsuz yönlerine değinmeyi hem de görünmeyen, perdenin arkasında kalan yönünü ortaya çıkarmayı hedeflemektedir. Bu araştırmada, nicel veri toplama araçlarından yararlanılmıştır. Araştırma çevrimiçi link oluşturularak katılımcılara dağıtılmış, tesadüfi örnekleme ulaştırılmıştır. Araştırmaya katılımda gönüllülük esas alınmıştır. Anket toplamda 450 kişiye uygulanmıştır. Anketin uygulanmasının ardından SPSS programı aracılığıyla araştırmanın verilerinden frekans tabloları oluşturulmuş ve Ki-kare analizleri yapılmıştır. Araştırmanın katılımcıları cinsiyet, yaş, eğitim durumu, aile yapısı gibi bağımlı değişkenler bağlamında karşılaştırmalı analiz edilmiştir. Cinsiyet değişkeni ile bilgisayar oyunlarına bütçe ayırma, bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme, iddia ve benzeri şans oyunlarına ilişkin eğilim gibi konulara yer verilmiştir. Ayrıca cinsiyet değişkenine göre madde kullanımına dair bulgular, internet kafeye gitme eğilimi, bilgisayar oyunlarında hakarete uğrama ve en çok mutlu olunan şeylere ilişkin toplumsal cinsiyet perspektifini de içine alan karşılaştırmalar yapılmıştır. Örneklemin eğitim durumu değişkenine göre madde kullanma durumları, oyun süresini azaltmada çevredekilerin etkisi, ailenin bilgisayarda geçirilen vakte etkisi gibi konular ekseninde karşılaştırmalar yapılmıştır. Örneklemin yaş değişkenine göre ise kendine ait bilgisayarı olma durumu, arkadaş ilişkilerine dair bulgular, çevrenin oyun süresine olan etkisi ve ailenin bilgisayarda geçirilen süreye etkisi karşılaştırılmaktadır. Araştırmanın bulguları kapsamında dijital oyun oynama sıklığı ile serbest zaman yoksunluğu arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmaya göre pandeminin de etkileriyle birlikte bilgisayar başında geçirilen sürelerin artması dijital oyun bağımlılığını tetikleyen bir diğer unsur olarak ortaya çıkmaktadır.

Anahtar kelimeler: Oyun bağımlılığı, Tahammül edilebilen sapkın serbest zaman, Serbest zaman yoksunluğu.

ABSTRACT

THE DARK SIDE OF LEISURE TIME: DIGITAL GAME ADDICTION AND DEVIATION RELATION

ŞEYMA COŞKUN

Düzce University

Department of Sociology

Master Thesis

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Metin KILIÇ

July 23, 74 pages

This research's purpose is to reveal the negative relationship of deviant Leisure time with quality of life and the relationship between gaming addiction as a tolerable Leisure time activity and deviance. The research's purpose is to have in hand both the positive and negative aspects of the deviant Leisure time phenomenon with the metaphor "dark side" and to reveal its invisible side that is behind the scenes. In this research quantitative data collection tools were used. This research's questions was implemented by creating an online link and that link was delivered randomly. Research is based on voluntary participation. The survey was applied to 450 participants. Then, frequency tables were created from the research data through the SPSS program. The participants of the research were comparatively analyzed in the context of dependent variables such as gender, age, educational status and family structure. There are topics such as budget for computer games associated with gender, keeping up to date with computer games, and tendencies towards betting and similar games of chance are included. In addition, comparisons have been made findings regarding substance use according to gender variable, tendency to go to internet cafes, suffer an affront in computer games and including a gender perspective on what makes people happiest. Comparisons were made regarding the content of topics such as substance use status, the effect of the surrounding people on the decrease in game time, and the effect of changing the family on time, according to the variability of the educational status of the sample. The age variable of the sample are compared to the status of having one's own computer, findings regarding friendship relations, the effect of the environment on game time and the effect of the family on the time spent on the computer. Within the scope of the findings of the research, it was revealed that there is a significant relationship between the frequency of playing digital games and deprivation of leisure time. According to the research the effect of pandemic emerges as another favor of the digital games addiction caused the increase of spending time with computer.

Keywords: Digital game addiction, Tolerable deviant leisure time, Leisure time deprivation.

1. GİRİŞ

Günümüz modern toplumunda bireyler yaşamsal faaliyetlerini sürdürmek, ekonomik, sosyal, psikolojik gereklilikler amacıyla pek çok alanda meslek sahibi olarak ya da eğitim sürecinde çalışma/iş zamanına sahiptirler. Serbest zaman yaşam kalitesini artırmaya referans vermektedir. Serbest zaman, insan yaşamının her dönemine yerleşmiş, bireysel ve toplumsal gelişmişlik ve yaşam kalitesi gibi birbiriyle bağlantılı konuları içeren bir kavramdır (Arslan, 2011: 2). Uygun etkinlikler seçildiğinde ve zaman kaliteli değerlendirildiğinde, yaşam kalitesinin artması söz konusudur. Böylelikle bireylerin ve toplumların yaşamına, sıradan ve sistemli serbest zaman etkinliklerinin dengeli bir biçimde yerleştirilmesi gerekir (Arslan, 2011: 7). Serbest zamanın doğru kullanımı ile bireyin davranış, tutum ve isteklerinde istendik davranışlar meydana getirebilmek söz konusu olduğundan serbest zaman bu anlamda sadece bireyler için değil onların oluşturduğu toplumlar için de önem taşımaktadır (Kılıç, 2016: 52).

Boş zamanın çağdaş bir mefhumu; onun eve ait, resmen vazifeli veya herhangi bir yorucu işten uzakta harcanan zaman olmasıyla keyfini çıkarmamız, gevşeyip dinlenmemiz ve belki de eğlenmemiz gereken zaman olduğudur (Fincham, 2018: 16). Fakat yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik durum gibi çeşitli faktörlerin de etkisiyle günümüzde serbest zamanların planlanamamasının sonucunda “serbest zaman yoksunluğu”nun ortaya çıktığını belirtmek gerekir (Kılıç, 2019a: 7). Dolayısıyla bu yoksunluk serbest zamanın yok olmasına da zemin hazırlamaktadır. Bu bağlamda “karanlık yüz” betimlemesi; serbest zamanların iyi olma, yenilenme, gelişim gösterme haline referans veren yapısına karşın farklı bir tarafının olduğuna dikkat çekmektedir. Karanlık metaforu, yalnızca negatif anlamlar içermeyip, aynı zamanda “görünmeyen” tarafı betimlemektedir. Bu ifade serbest zamanların suça meyil gösteren aktiviteleri tanımlamakla kalmayıp, yararlı serbest zaman aktivitelerinin çerçevesinin de oluşmasında etkin rol almaktadır. Bu yönüyle sapkın serbest zamanın ne olduğu önemlidir. Özellikle tahammül edilebilen serbest zaman aktivitelerinin sınırlarını belirlemek sapkın serbest zaman aktivitelerinin çözülmesine de yarar sağlamaktadır.

1.1. ARAŞTIRMANIN AMACI

İş zamanının dışında kalan diğer zamanı değerlendirmek; bireyleri tatmin duygusuna ulaştıracak noktada etkinlikler gerçekleştirmek, gönüllü faaliyetlere katılmak, toplumsal etkileşimlerde bulunmak, bu iş zamanıyla yarısı tükenen hayatın geri kalanını nispeten mutlu bir yaşama çevirmenin anahtarı olduğunu iddia edebilmekteyiz. Bu noktada bu çalışma, sapkın serbest zaman olgusunun yaşam kalitesi ile olan negatif ilişkisini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Toplumlarda sapma olarak kabul edilen davranış biçimleri düzenlenmeye ihtiyaç duymaktadır. Dolayısıyla bağımlılığın kavramsal olarak kişiye verdiği olumsuz etkilere işaret etmesi, araştırılmaya ve düzenlenmeye dair önemini vurgulamaktadır.

Serbest zaman aktivitelerinin günümüz modern toplumundaki öneminden hareketle, son zamanlarda özellikle yoğunlaşan sapkın serbest zaman olgusunu “karanlık yüz” metaforuyla ifade ederken, burada hem olumsuz yönlerine değinmek hem de görünmeyen, perdenin arkasında kalan yönünü ortaya çıkarmak hedeflenmektedir. Araştırmanın temel amacı sapkın serbest zaman perspektifinden tahammül edilebilen sapkın serbest zaman tanımlaması yapabilmek ve bir örnek olarak dijital oyun bağımlılığını mercek altına almaktır.

1.2. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Sapkın aktivitelere serbest zaman bakış açısıyla yaklaşmak, diğer bakış açılarıyla birleştirildiğinde önemli sosyal sorunların çözülmesine yardımcı olabilecek değerli bir katkıdır (Williams, 2009: 212). Dolayısıyla bu alanda yapılacak olan çalışmalar sapkın serbest zaman aktivitelerini belirginleştirmek ve sınırlarını çizmek noktasında önem taşımaktadır. Bağımlılık üzerine yapılan araştırmaların temelinde, madde bağımlılığı olarak adlandırılan sigara, alkol ve uyuşturucu gibi zararlı maddelerin etkilerini anlama ve ortadan kaldırma çabası vardır. Ancak gelişen teknolojiyle birlikte madde bağımlılığının yanında yeni bağımlılık türü olarak internet bağımlılığı ortaya çıkmaktadır. Bilgisayar oyunu bağımlılığı, cep telefonu ve sosyal medya bağımlılığı son yıllarda araştırmacıların yoğunlaştığı konular arasında yer almaktadır (Çavuş ve diğerleri 2016: 271).

Bu bağlamda bu çalışmada bağımlı edici davranış biçimini dijital oyun oynama örneği üzerinden sapma davranış ile ilişkilendirme söz konusudur. Buradaki sapkınlık, doğrudan

suç olgusuna işaret etmeyen, tahammül edilebilen sapkın serbest zaman kavramsallaştırmasıyla sunulmaktadır. Oyun oynama olgusunun; dijital oyun, şans ve iddia oyunları üzerinden ele alınması hedeflenmektedir. Bu noktada dijital oyun oynamanın diğerlerine göre daha yaygın olduğu ön görülmektedir.

Daha çok genç gurubun eylemlerinde anlamlandırdığımız bu dijital oyun bağımlılığı olgusunu ele alırken, aslında bu sürecin olumlu ve olumsuz yönlerini görünür kılmak mümkün olabilmektedir. Çalışmanın tüm örneklemini bağımlı davranış gösterenlerle değil de mevcut kitleyi temsil gücüne sahip örneklemlerle incelediğimizde, kişiye hiçbir şey katmadığını iddia edebildiğimiz durumu açığa çıkarmak hedeflenmektedir. Belli bir grubun süreçten olumlu fayda karşılamaının da mümkün olabildiği düşüncesi bir yana, sapkın dediğimiz eylemi gösterenlerin örneklemin arasından sıyrılmasıyla, sınırlarını daha iyi ortaya çıkarabildiğimiz bir sapkın serbest zaman aktivitesi söz konusu olmaktadır.

Bu anlamda bu çalışma hem tanım ortaya koyabilen hem de süreçte kişilerin serbest zaman yoksunluğu, kontrol güçlüğü, sosyal izolasyon, aile yapısı ve etkileşimi gibi temaların içini doldurarak bir profil elde etmemizi sağlamaktadır.

Tüm bu davranış biçimlerinin kişiye verdiği olumsuz (sosyal ilişki kurma becerilerinde zayıflık, oyun oynama süresinin belirsizliğinden doğan zamanı etkin kullanamama gibi) etkilerin incelenerek tartışılması ve kayıpların belirginleşmesi, örneklem profilinin Türkiye’deki temsilinden hareketle üzerine yoğunlaşarak çözüm, öneri ve projelerin gelişmesinde katkı sağlaması önem taşımaktadır. Bu bağlamda bu araştırmanın da teknoloji ve davranışsal bağımlılıkla mücadeleye katkı sağlaması hedeflenmektedir.

1.3. ARAŞTIRMANIN SAYILTILARI

Araştırma evreni kapsamında ulaşılan katılımcıların sorulan sorulara karşın doğru ve güvenilir cevaplar verdikleri varsayılmaktadır. Ayrıca çalışmada kullanılan kaynakların geçerli ve güvenilir olduğu varsayılmaktadır.

1.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

1. Araştırma Türkiye’de yaşayan aktif şekilde bilgisayar oyunlarını takip eden ve oynayan katılımcıları kapsamaktadır. Temsili olarak erkek katılımcı oranı kadın

katılımcı oranına göre fazladır. Bu durum cinsiyet değişkeni bağlamında ortaya çıkan sonuçları olumsuz etkilememektedir.

2. Araştırmaya katılmak gönüllülük esasına dayalıdır.
3. Pandeminin etkisiyle araştırmanın katılımcılarına çevrimiçi anket yoluyla ulaşılmıştır.
4. Araştırmanın katılımcılarıyla temasa geçmek ve çevrimiçi anketi paylaşmak süreci uzatmıştır.

1.5. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ

1. Dijital oyun bağımlılığı ile iddia ve şans oyunları arasında ilişki vardır.
2. Cinsiyet ile bağımlılık arasında ilişki vardır.
3. Dijital oyun oynama sıklığı ile serbest zaman yoksunluğu arasında ilişki vardır.
4. Oyun bağımlılığı ile aile yapısı arasında ilişki vardır.
5. Pandemi dönemi ile oyun bağımlılığı artışı arasında ilişki vardır.
6. Yaş ile serbest zaman yoksunluğu arasında ilişki vardır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. SERBEST ZAMAN KAVRAMI VE GELİŞİMİ

2.1.1. Serbest Zaman Tanımı

Günümüz modern toplumunda bireyler yaşamsal faaliyetlerini sürdürmek, ekonomik, sosyal, psikolojik gereklilikleri sağlamak amacıyla, pek çok alanda meslek sahibi olarak ya da eğitim sürecinde çalışma/iş zamanına sahiptirler. Çalışma/iş zamanı kadar olmazsa olmaz öneme sahip olan diğer bir zaman da “boş zaman” (free time) ve onun içerisindeki “serbest zaman” (leisure time)dir (Kılıç, 2020: 2). Ama toplumsal yaşamda zaman kullanımı genellikle iş zamanı ve boş zaman olarak iki şekilde ele alınmaktadır. Serbest zaman kavramı ise modern yaşamda üçüncü zaman dilimi olarak boş zamanın içine eklenilerek nispeten boş zamanı anlamlı kılan bir konumda yer edinmektedir. Bu zaman dilimini ifade etmek için kimi metinlerde boş zaman, özgür zaman, serbest zaman kavramları kullanılmakta ve fikir birliğine varılamadığından, farklı araştırmalarda farklı ifadelerle rastlanmaktadır (Arslan, 2010: 23). Aydoğan’a göre (2019: 99) serbest zaman “olumlu çalışmama alanı” olarak adlandırılmaktadır. Arslantürk ve Amman ise (2014: 341) serbest zamanı; biyolojik faaliyetlerin gerçekleştirildiği zamanı ve modern anlamda iş zamanının dışında kalan zamanı, bireyin tercihiyle tek başına ya da grup halinde özgürce yapılan faaliyetlere ayrılan zaman olarak tanımlar. Bir kavram olarak serbest zaman pek çok biçimde tanımlanmasıyla birlikte, etkinlik türleri ve zaman açısından bakıldığında kimi metinlerde çalışma dışında kalan zaman, kimi metinlerde ise bireysel seçim hürriyeti, bazen de bireylerin kendi amaç ve yararları bağlamından, içinde yer aldığı aktiviteler olarak ele alınmaktadır (Aydoğan, 2019: 5; Öztürk, 2019: 17). Kılıç da (2016: 51) serbest zaman dilimini; insanların “iş zamanının sorumluluklarından sıyrıldıkları, bireysel yatırıma referans veren eğlence, bilgi kazanımı ve sosyal katılımı artırma amacı güden yaratıcı kapasitenin özgür etkinlikleri içeren” zaman dilimi olarak tanımlamaktadır.

Tüm bu tanımlamalar ışığında serbest zaman kelimesi genellikle farkındalık, negatif ve pozitif öğrenme süreci, kişisel gelişim gibi kavramlarla birlikte ele alınmaktadır. Örneğin bir işte çalışmak kişi için ödül değil zorunluluk iken serbest zaman bireye kendi potansiyelini keşfetme, kontrol etme ve seçme özgürlüğü sunmaktadır (Karaküçük ve Gürbüz, 2007: 21). Aynı zamanda çalışma hayatı gibi zorunlu olmayan, ekonomik bir

zorlama amacıyla girililmeyen, kendi başına bir amaç olarak gerçekleştirilen okuma, hobiler, spor, oyun, dinlenme gibi kültürel, sanatsal ve toplumsal etkinlikler de serbest zaman aktiviteleri içerisinde girmektedir (Aydoğan, 2019: 5). Nitekim serbest zamanın ne olduğunu anlamlandırma konusunda serbest zaman aktivitelerini belirginleştirmek önem taşımaktadır. Bu araştırmada da serbest zaman kullanımı aktiviteler ekseninde ele alınmaktadır. Bu ele alma çerçevesinde toplumumuzda günümüzde serbest zaman aktiviteleri olarak; dijital video oyunları, spor faaliyetleri, kişinin bedensel yeteneklerini öne çıkardığı faaliyetler ön plana çıkmaktadır.

2.1.2. Serbest Zamana Kuramsal Bakış

Modern zamanlarda serbest zamanlar bağlamında işaret edilmesi gereken fenomenlerden biri Veblen'in serbest zaman sınıfı olarak kavramsallaştırdığı "aylak sınıfı"dır. Avrupa'da uzun dönem toprak sahiplerinin oluşturduğu aylak sınıfı, toprak mülkiyetini elinde bulundurmak suretiyle yaşama ve çalışma hakkını kendilerine bir ayrıcalık olarak sunarken, başka insanlardan ise bu ayrıcalıklar karşısında para almakta, başka insanların emeği üzerinden aylaklığa sahip olmaktadır (Okumuş, 2013: 73). Aylak sınıfının zevk ve sefaya düşkün olması, bunu nasıl serbest zamanda tükettiklerini ve gösteriş için yapılanların arkasında da serbest zaman aktivitelerinin anlam bulduğunu ortaya koyan en çarpıcı örneklerden biridir. Aylak sınıf teorisi ile Veblen, serbest zaman terimini tembellik ya da istirahat olarak değil, zamanın üretime yönelik olmadan tüketilmesi olarak ifade etmektedir (Arslantürk ve Amman, 2014). Aylak kesimin içine girdiği bu süreç gösterişçi davranışlar ile servet ve mal israfını kapsamına alan hedonizmin bir biçimidir (Okumuş, 2013: 74).

Serbest zamanın modern toplumda şekillenmesinde kapitalizm önemli bir argümandır. Kapitalist toplum temelinde çalışmayı önceleyen bir yapıya sahiptir. Kapitalist sistem insanların çalışma yaşamını düzenlediği gibi boş zamanlarını da şekillendirir. İnsanların çalışma yaşamına yeniden entegre olabilmeleri için boş zaman içerisindeki serbest zamanı da dizayn etmektedir. Üretim ve tüketimin dengesini sağlama noktasında serbest zamanın kapitalist sistemin bir dışlisi olduğunu söylemek mümkündür. Nitekim Rojek de 1920'lerde başlayan Fordist üretimin toplumsal değişme sürecinde serbest zamanı kullanma biçimlerine etkisini ifade etmektedir. Ford tarafından işçilerin rekreasyonist eğlence ideali, iş için bir ödül olarak güçlendirildiğinden ve boş zaman faaliyetlerinin de tüketici kazanımı olarak kullanılmasıyla birlikte etkili bir zaman olarak tarihsel süreçte yer aldığını belirtmektedir (Rojek, 1997: 390). Üretim araçlarını elinde bulunduranların,

insanların boş zamanlarını planlayarak bu serbest zaman içerisinde de kapitalizme hizmet eden bir zaman dilimi olarak etkin rol oynaması söz konusudur. Modern toplumda kapitalizm, ürettiği malzemeyi yine üretenlerin tüketmesini sağlayan bir düzen oluşturmaktadır. Bireylerin serbest zamanlarını değerlendirme inisiyatifini kendilerinde saklı tutmalarıyla birlikte bu faaliyetlerin sistemin gereklerine göre planlandığı da diğer bir gerçekliktir. Çatışmacı kuramcılar serbest zamanı çalışmanın bir uzantısı olarak görmektedirler. Adorno ve Horkheimer çalışmanın temel mantığı ile serbest zamandaki yaşamın mantığı arasında temel bir fark olmadığı düşüncesindedir (Çelik, 2018: 79).

Marx'ın çalışmadan geriye kalan zamanın “insani gelişmeye hizmet edeceği” öngörüsünün doğrulanmadığını ileri süren Dumazedier, serbest zamanın her zaman insani gelişmeye hizmet etmekten uzak olduğu, şu andaki toplumsal süreç içinde serbest zamanın bazen insanın aşağılanmasına, bazı durumlarda da onun kültürel gelişimine hizmet ettiğini dile getirmektedir (Çelik, 2018: 81). Diğer yandan kapitalizmin çıkarlarına denk düşen bir argüman da dini anlamda desteklenmesidir. Weber (2016) Protestan ahlakının insanları çalışmaya sevk eden, toplumsal yaşamda her kesimin çalışmasının önemli olduğu bir düzenden bahseder.

Serbest zaman sosyolojisi çalışmalarında önemli bir diğer isim Max Kaplan'dır. Kaplan'a göre de serbest zaman pozitif anlamlar içeren, kişiye olumlu katkıları olan, psikolojik süreçlerde kişiye keyif veren, kişinin gönüllü olarak katıldığı bir zaman dilimidir. Fakat serbest zaman aktivitelerine gönüllü katılım olabileceği gibi zorunlu katılım hissetme halinin de mümkün olduğunu belirtmektedir. Kaynakların yetersiz olabileceği, sınırlı bilgiye sahip olma, zaman ve para kısıtlılığı, ailenin ve çevrenin düşünceleri, sosyal ve ahlaki yükümlülükler bakımından zorlayıcı faktörler de mümkündür (Şentuna, 2010: 54). Buna, kişinin aile büyüklerini ziyaretinde zorunlu hissetmesi, çocuklarını ya da ailesini tatile götürmesinde zorunlu hissetmesi örnek olarak verilebilir.

2.1.3. Serbest Zamana Tarihsel Bakış

Uygarlığın gelişmesinden çok daha önceleri çalışmanın kendisinin ilkel topluluklarda bugünkü anlamlara ve içeriklere sahip olmadığını görürüz. Topluluğu oluşturan bireyler, geçinebilmek için iş birliği yaptıklarından çalışma, herkesin katıldığı bir etkinlikti. Dolayısıyla insanların yalnızca avlanarak ve besin toplayarak varlıklarını sürdürebildikleri bu dönemde emeğin ortaklaşa kullanılması bir yaşam koşuluuydu. Bu topluluklarda serbest zaman ve çalışma zamanı arasında bir ayrım olmadığı gibi, bugünkü

serbest zaman etkinlikleri de çalışmanın içine gömülmüş haldeydi (Aydoğan, 2019: 16). Anadolu öncesi Türk toplumlarındaki yaşam biçimi, kadın-erkek ayrımı yapılarak, tarım-hayvancılıkla uğraşmakta ve geleneksel atıcılık, silah kullanma, savaş taktikleri ile meşgul olmakla geçmekteydi. İş yaşamı dışında ise, savaş hazırlıkları oyuna dönüşmekte, özellikle at üstünde birçok oyun oynanmaktaydı. Düğünler, şöenler, törenler gibi topluca yemeklerin yendiği, içkilerin ikram edildiği eğlenceler düzenlenirdi (Ağaoğlu ve diğerleri, 2005: 3). İlkçağ Batı toplumlarında ise serbest zaman, kurumsal bir alan olarak ortaya çıkmamış, çalışma ile boş zaman, dinlenme ve eğlenme iç içe geçmiş halde var olmuştur. Batı'nın orta çağına denk düşen zamanların toplumlarında da çalışma ile serbest zaman arasında kurumsal bir ayrılıktan söz etmek için henüz erkendi (Okumuş, 2013: 34).

19. yüzyıla baktığımızda, Batı Avrupa ve Amerika'da endüstrileşme ile birlikte serbest zaman kullanımının başlaması ve öneminin her geçen gün artarak devam etmesi söz konusudur. Sanayi toplumunun oluşmasıyla birlikte refah düzeyi artarken, çalışma saatlerinin düzenlenmesiyle birlikte insanların değerlendirebilecekleri serbest zamanları, gelirler ve teknolojiyle birlikte birçok çağdaş aktivite yeni bireysel ve demokratik serbest zaman modellerinin oluşmasını sağlamıştır (Ağaoğlu vd., 2005: 3).

Serbest zamanın tarihsel süreci incelendiğinde bu kavramın genellikle iş kavramı ile birlikte açıklandığı göze çarpmaktadır. İş ve boş zaman kavramları önceki dönemlere göre günümüzden farklı anlamlar ifade etmekte ve insanlığın yaşadığı gelişmelerle birlikte anlam farklılaşmasına uğramaktadır (Karaküçük ve Gürbüz, 2007: 24). Serbest zaman tarihsel gelişim sürecinin “boş zaman”, “yeterli gelir” ve “uygun ortam” faktörlerinden yola çıkılarak incelenmesi, serbest zaman olgusunun endüstrileşme sürecinde ortaya çıkan bir olgu olduğunu anlaşılır kılmaktadır (Arslantürk ve Amman, 2014: 344).

İnsanların sahip oldukları serbest zaman süresinin, yaşanan teknolojik gelişmeler sayesinde giderek arttığı ve hatta bugünün insanının çalışma yaşamından daha fazla serbest zamana sahip olduğu bilinmektedir (Arslan, 2011: 2). Nitekim 1948'de Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi, “boş zamanların tadını çıkarma ve toplumun kültürel yaşamına özgürce katılma hakkını” kabul etti. Bu tarihi bildirge ulusal, bölgesel, il ve yerel düzeydeki hükümetler, ticari kuruluşlar, eğitim kurumları, profesyonel organlar, sivil toplum kuruluşları ve bireysel vatandaşları kapsamaktadır (WLO, 2021). Bu bağlamda serbest zaman sosyolojisi çalışmaları da 1950'lerden sonra

gelişme göstererek ivme kazanmıştır. Serbest zaman çalışmaları Türkiye’de ise son 10 yıldır anlam bulmakta, her geçen gün önemini artırmaktadır.

2.2. SERBEST ZAMANI DEĞERLENDİRME

Serbest zaman kavramı sadece zamanı değil, zamanın değerlendirilmesini ifade etmektedir (Çelik, 2018:86). Modern zamanlarda serbest zamanları değerlendirmenin toplum yaşamında çok önemli bir sosyal durum olarak kendini göstermesi, sosyologların ilgi alanına girmekte gecikmemiş ve böylece serbest zamanlar konusu sosyolojinin alt dalı olarak yerini almıştır (Okumuş, 2013: 23). Çalışmaların birçoğu çalışma dışı saati sadece boş zaman kavramı üzerinden ele alıp incelerken, yeni yapılan çalışmalar artık boş zaman ile serbest zaman kavramlarını gündeme getirerek, çalışma dışında kalan saatlerin verimli kullanımını incelemeye yönelmişlerdir (Çelik, 2018: 80). İnsanların çalışma dışında kalan boş zamanlarının serbest zaman olarak anlam bulması, çalışma zamanı ile serbest zaman dengesinin kurulması toplumsal varlık olan insan için hayati ve olmazsa olmaz haline gelmiştir.

Serbest zaman aynı zamanda İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi’nde sözleşme tüzüğüne göre; çocuğun oyun yoluyla fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimi, aile hayatına destek, kişisel ifade ve gelişim, toplumun kültürel yaşamının sürdürülmesi ve spor, fiziksel aktivite ve kültürel etkileşim yoluyla fiziksel ve zihinsel sağlık ve refahın teşvik edilmesi gereken ortamdır (WLO, 2021). Yine bu sözleşme serbest zamanın faydalı aktivitelerce desteklenmemesi bireylerin ve toplumların refahı için ciddi sonuçları doğurabileceğini vurgulamaktadır.

Chris Gratton, Peter Taylor gibi düşünürler Serbest zamanın değerlendirilmesi ile insanın yaşamını anlamlı kılacak ve toplum içinde insana değerler yükleyecek davranışları ifade eden belirli kazanımlar (psikolojik, sosyal, fiziksel) elde edildiği düşüncesini ortaya koymuşlardır (Çelik, 2018: 86).

Serbest zamanı değerlendirmenin olumlu işlevleri olduğu gibi olumsuz işlevleri de bulunmaktadır. Olumlu işlevleri; dinlenme, oyun ve eğlenme, düşünsel/zihinsel, tatmin edici, kişiliksel, bireyselleşme, sosyalleşme, kültürel, sivilleşme, ailevi, ekonomik, eğitim, siyasal, sağlık, dini, törensel, dayanışma ve bütünleşme, suçları önleme, özürülülerin toplumla ilişkisini güçlendirme, zaman ve aktif çalışma bilinci kazandırma şeklinde özetlenebilir (Okumuş, 2013: 54). Yaşamda bu kadar büyük yer kaplayan serbest

zamanların boşa harcanması, bazı olumsuzlukları da beraberinde getirmekte, bu nedenle serbest zamanların rastlantılara bırakılması hem bireysel hem toplumsal açıdan kayıp olmaktadır (Arslan, 2011: 3).

Olumsuz işlevleri ise; bazı insanların zamanlarının israf olması, iyi bir zaman değerlendirme planı yapılmadığı zaman serbest zaman dinlenme, eğlenme amacından çıkıp insan için bir yük ve sağlık açısından zarar verici hale gelebilmektedir. Boş zamanlar iyi kullanılmadığı zaman, toplum içinde suçun artmasına neden olabilmektedir. Basitçe ifade etmek gerekirse, toplumsal düzen kurallarına aykırı davranışta bulunmak suçtur.

Serbest zaman evrensel bir fenomen olup her toplumda kesin olarak görülür, serbest zaman bir toplumun oluşumu ve yaşam idamesi için olmazsa olmaz bir şeydir (Okumuş, 2013: 30). Dolayısıyla insanlar üzerinde olumlu manada bir değişim sağlıyorsa, mutluluklarını ve heyecanlarını artırıyorsa toplumsal fayda anlamında da serbest zaman önem arz etmektedir.

2.2.1. Serbest Zaman Aktiviteleri

Serbest zaman aktivitesi, özgür, mutluluk verici, doğal tutum içeren, duyguların ifade edildiği, yaşam kalitesinin artırıldığı eğlenceli sayılabilecek aktivitelerin bir bakıma tamamını kapsamaktadır. Serbest zaman aktiviteleri her kişinin, grubun veya toplumun içinde yaşadığı çevre, coğrafi şartlar, kültürel değerler, inançlar, düşünceler gibi birçok duruma göre değişiklik gösterebilmektedir (Okumuş, 2013: 57). Günümüzde serbest zaman etkinliklerini ev içinde yapılanlar ve ev dışında yapılanlar olarak değerlendirmek mümkündür. Bu bağlamda gündelik hayatta televizyon izlemek, gazete ve dergi okumak, dijital platformlarda videolar, diziler ve filmler izlemek, uydu alıcıları, yeni medya teknolojileri gibi ev içindeki araçlarla geçirilen zaman olarak “ev içi serbest zaman etkinlikleri” olarak nitelendirilebilir (Aydoğan, 2019: 97). Uzak yerlere gidebilme olanağı sağlayan araç sahibi olma durumu ve ulaşım teknolojilerinin gelişmesiyle turizm faaliyetleri gibi aktiviteler “ev dışı serbest zaman etkinlikleri” biçiminde şekillenmektedir (Aydoğan, 2019: 97). Ev içi serbest zaman aktiviteleri için, geçtiğimiz pandemi koşullarında daha çok etkin olduğunu söylemek mümkündür. Pandemiyle birlikte toplumda ev içi serbest zaman aktivitelerindeki eğilim şekillenmiş, alışkanlıklara da etki etmiştir.

Bunun yanında ev dışı serbest zaman etkinlikleri için belirli bir bütçe ayırma gereksinimi de önemli etkenler arasında yer almaktadır. Örneğin, aile ile birlikte yapılacak bir tatil planlaması yalnızca birlikte vakit geçirmeyi değil belli bir ekonomik sermayeyi de beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda serbest zamanın bir tüketim faaliyeti olduğunu söylemek mümkündür. Bu çerçeveden bakıldığında serbest zaman faaliyetlerinin “zevklere ayrılan para” koşuluna da sahip olduğu görülmektedir (Arslantürk, Amman, 2014: 343).

2.2.1.1.Rekreasyon

İnsanlar ortaya çıkan boş zamanlarında, dinlenmek, eğlenmek, iyi vakit geçirmek, uzaklaşmak, gezip görmek, hava değişikliği gibi farklı deneyimler elde etme amacıyla açık veya kapalı alanlarda kentte ya da kırsal alanlarda birtakım etkinliklere katılmaktadırlar (Karaküçük, 2014: 52). Rekreasyon insanların iş zamanının dışında kalan bu boş zamanlarında gönüllü olarak istekli biçimde gerçekleştirdiği etkinlikleri kapsamaktadır. Diğer bir deyişle rekreasyon, “serbest zaman etkinlikleri” olarak tanımlanabilir. Bu noktada şunu belirtmek gerekir ki birey bir etkinliğe bir başkası tarafından zorlanıyorsa ya da bu etkinlik bireyin kendi özgür seçimi değilse o etkinlik serbest zaman etkinliği olarak tanımlanamaz. (Aydoğan, 2019: 5). Geleneksel anlamda ifade etmek gerekirse rekreasyon, bireyin yeniden yaratılması veya restore edilmesi sürecidir (Karaküçük, Gürbüz).

Rekreasyon bireysel anlamda kişiye fiziksel sağlık gelişimi, ruh sağlığını iyileştirme, yaratıcılık, çalışma becerisi ve verimi, mutluluk ve haz sağlarken; toplumsal anlamda ise toplumsal dayanışmayı ve bütünleşmeyi geliştirmektedir (Karaküçük, 2014: 80). Bu bağlamda rekreasyon bir ihtiyaç olarak içsellenmektedir. Rekreasyona duyulan ihtiyaç Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisine referans vermektedir. Kendini gerçekleştirme ihtiyacı şekil 2.2.1.1. 1’deki piramidin en üst kısmında yer alarak kişinin kendi potansiyelini fark etmesi ve dışa dönük etkinliklere katılmasını içermektedir.



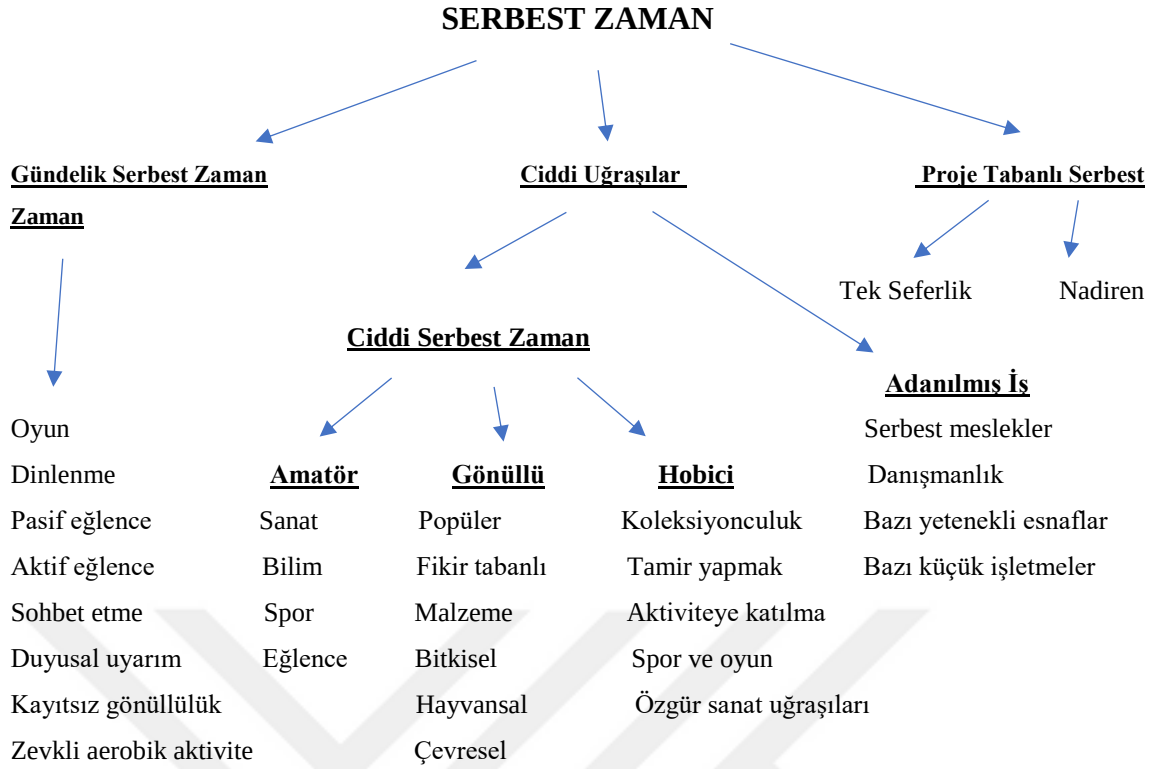
Şekil 2.2.1.1. 2. Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi

Kendini gerçekleştirme ihtiyacı kişinin potansiyelini aktüel hale getirme ihtiyacına denk gelmesiyle rekreasyonun amaçlarıyla ortaktır. Kişinin hayatından tatmin olma ve mutluluk duygusuna ulaşması için kendini gerçekleştirmesi durumu rekreasyon ihtiyacını beraberinde getirmektedir.

Rekreasyon çeşitli etkenlere bağlı olarak şekillenir. Kişi amaç ve isteklerine göre hangi rekreatif faaliyete katılacağını belirler. İnsanların her biri için farklı amaçlar ve taleplerin olabileceği, bununla birlikte pek çok rekreatif etkinliğin olduğunu göz önünde bulundurulursa, kesin bir sınıflandırma veya gruplama yapmanın zorluğu ortaya çıkmaktadır (Karaküçük, 2014: 66). Amaçlarına göre ayırmak gerekirse; dinlenme, kültürel, toplumsal, sportif, sanatsal olarak ifade edilebilir. Çeşitlerine göre sınıflandığında ise yaş faktörü, faaliyete katılanların mevcudu, zaman ve mekân, ticari, sosyal, fiziksel, uluslararası olarak özetlenebilir ve bu çeşitler yer yer artırılabilir (Karaküçük, 2014: 68).

2.2.2. Serbest Zaman Perspektifi

Robert Stebbins'in (2011) "serbest zaman perspektifi" olarak ifade ettiği kavram, her şeyin sınıflandırmasını ve açıklamasını sunmaktadır. Serbest zaman aktiviteleri, her bir faaliyet ve deneyim; sosyal, psikolojik, kültürel, coğrafi ve tarihsel koşullardan etkilenmektedir (Stebbins, 2011: 66). Stebbins otuz sekiz yıllık çalışmasının sonucunda serbest zaman dünyasının tipolojik bir haritasını oluşturmuştur. Bu harita Şekil 2.2.2.1'deki gibidir. Stebbins serbest zaman olgusunu, gündelik, ciddi ve proje tabanlı olarak üçe ayırmaktadır.



Şekil 2.2.2. 1. Ciddi Serbest Zaman Perspektifi (Stebbins, 2011:66).

2.2.2.1.Ciddi Serbest Zaman

Ciddi serbest zaman, insanların tatmin duygusunu karşılamakta ve sistematik olmasıyla daha uzun vadede anlam bulan etkinliklerdir. Katılımcı için son derece önemli, ilginç ve doyurucu faaliyetleri kapsamaktadır. Stebbins, gözlemlediği kişilerin gündelik yaşamlarında bu üç tür faaliyetin önemini nasıl gördüğünü ifade ederken “ciddi” kavramını kullanmaktadır. Ciddi sıfatını, ciddiyet, neşesizlik, sıkıntı ya da kaygıdan ziyade samimiyet, önem ve dikkat gibi niteliklerden dolayı seçmiştir (Stebbins, 2011: 67). İki tür ciddi uğraşından biri olan “ciddi serbest zaman” amatör, gönüllü ve hobici olarak üç ana gruba ayrılmaktadır.

Amatörler; sanat, bilim, spor ve eğlenceyle ilgilenirler. Yaşam kalitesini artırmak için girişilen sistematik etkinliklerdir. Profesyoneller ile aktivite bağlamında ilişki içerisindedirler. Fakat amatörleri profesyonellerden ayıran unsur geçirdikleri zaman ve kazanç elde etmeleridir. Söz konusu faaliyetleri profesyoneller tam zamanlı ve gelir kazanma amacıyla gerçekleştirirken, amatörler bu tabloda yarı zamanlı olarak yer almaktadırlar (Stebbins, 2011: 67). Tam zamanlı çalışma koşuluna denk gelmeyen sanat ve eğlence alanındaki bazı yarı zamanlı profesyoneller ise yarı zamanlı çalışanlar dahi işlerinin diğer profesyoneller ve amatörler tarafından profesyonel kalitede

değerlendirildiğini de belirtmek gerekir (Stebbins, 2011: 67). Örneğin, amatör bir ressam on yıl boyunca düzinelerce tuval boyayıp satabilir; hobi amaçla koşan bir ciddi katılımcı ise önündeki yarış için kendi kondisyonundaki gelişimleri gözlemleyebilir. Dolayısıyla, amatör, gönüllü ve hobiciler olmak üzere tüm ciddi serbest zaman katılımcıları katıldıkları aktivitelerde ilerleme ve kariyer elde etme çabası ve mücadelesi içerisinde olduğu söylenebilir (Akyıldız, 2013: 49). Ayrıca Stebbins (2011) tarih açısından bakıldığında tüm amatörlerin alanlarında profesyonelleşmeden önce hobici olduklarını öne sürmektedir.

Gönüllüler, bu iki güdünün aşağı yukarı eşit bir karışımını gerektiren faaliyetlerde bulunurken, her iki tür de serbest zaman uğraşlarına önemli ölçüde daha çok kişisel çıkarlarla ilişkilidir (Stebbins, 2011: 68). Bu kişisel çıkarlar birtakım faaliyetlere katılma, kurumlar içerisinde aidiyet hissetme, etkin rol oynamak gibi unsurlardır. Düzenli olarak icra edilmesiyle önemlidir. Herhangi bir vakıf, dernek, sivil toplum kuruluşu içerisinde tek seferlik değil de düzenli olarak katılım sağlamak olarak örneklendirilebilir. Bu anlamda toplumsal etkileşimi artıran en önemli serbest zamandır.

Hobiciler ise beş şekilde sınıflanmaktadır: koleksiyoncular, tamirciler, rekabetçi olmayan etkinlik katılımcıları (örneğin balık tutma, doğa yürüyüşü, oryantiring), hobi amaçlı sporlar ve oyunlar (frizbi, kroket gibi) ve liberal sanat hobileri. Buradaki temel mantık geçici haz oluşturacak şekilde tek seferliğe mahsus olmadan düzenlilik arz etmesidir. Bu hobilerin uzun soluklu olması, kişide tatmin duygusu geliştirmesi önemlidir. Ciddi serbest zaman, Stebbins'e göre tipik olarak daha az önemli olan ve az önce anlatılan türden bir kariyer sunmayan "gündelik" veya "sıradan" serbest zamanla karşılaştırılır (Stebbins, 2007: 5).

2.2.2.2. Gündelik (Sıradan) Serbest Zaman

Gündelik serbest zaman doğası gereği kısa sürede kişileri mutlu edici, bu aktivitelere katılmak için herhangi bir eğitime sahip olmayı gerektirmeyen ya da çok az eğitim gerektiren, haz ve mutluluk verici etkinliklerin tümünü kapsamaktadır (Stebbins, 2011: 83). Gündelik serbest zaman aktiviteleri, ciddi serbest zaman aktivitelerinin dışında kalan tüm aktiviteleri kapsar ve ciddi serbest zaman aktiviteleri gibi bir kariyer sunmamaktadır. Genellikle aniden gerçekleşebilen, planlamaya ihtiyaç duymayan bir aktivite biçimidir. Stebbins gündelik serbest zaman aktivitelerini; oyun, dinlenme, pasif ve aktif eğlenme, duysal uyarım, kayıtsız gönüllülük ve zevkli aerobik aktiviteler olarak sekiz kategoriye

ayırmıştır. Dinlenme kişinin rahatlama imkânı bulduğu, kitap okumak, televizyon izlemek, uzanmak gibi etkinlikleri kapsar. Oyun ise bireylerin tüm gelişim süreci boyunca hayatında olan bir olgudur. Çocukluktan yetişkinliğe kadar uzanan oyun, kavramsal olarak anlamını korurken, biçimsel veya aktivite bağlamında yaş grubuna göre değişime uğramaktadır.

Pasif eğlence; kişilerin fiziksel olarak değil genellikle zihinsel olarak katıldıkları satranç gibi etkinliklerdir. Genellikle fiziksel iş ağırlıklı çalışan bireylerin zihinsel olarak tercih ettiği aktivite alanıdır. Aktif eğlence; fiziksel olarak katılabilen etkinlikleri kapsamaktadır. Spor yapmak, futbol oynamak gibi aktiviteleri içerir. Zihinsel anlamda iş yükü olan insanların tercih ettikleri etkinliklerdir. Duyusal uyarım; görsel alanlarda hâkim olan etkinliklerdir. Sinema, tiyatro gibi etkinlikleri içerir. Kayıtsız gönüllülük; toplumsal yaşamda değer yargılarına göre değişkenlik gösteren yardımlaşma, dayanışma duygusuyla şekillenen bazı kuruluşlara üyelikle kurulan etkileşim kanalıdır.

Gündelik serbest zamanın kalıcı faydalarından biri bazen doğurduğu yaratıcılık ve keşiftir. İnsanların sıradan boş zamanlarında, tesadüfi bir şekilde mahallede belirli bir bitki veya kuşun var olduğunun aniden farkına varması veya bir müzik aleti üzerinde sanatsal sesler çıkarmanın farklı bir yolunu keşfetmeye kadar çok çeşitli sonuçlara yol açabilmesiyle önemlidir (Stebbins, 2011: 86).

2.2.3. Sapkın Serbest Zaman

Serbest zamanın bilimsel anlamlandırılması uzun yıllar pozitif fayda bağlamında ele alınmakta fakat son zamanlarda serbest zamanın karanlık yüzü diye tabir edilen sapkın serbest zaman aktivitelerinin, normal serbest zaman uygulamalarını şekillendiren kuralların nasıl işlediğinin daha iyi anlaşılmasına katkıda bulunması yönüyle önem kazanmaktadır (Kılıç, 2020). Sapkın serbest zamanı anlayabilmek adına sapkınlığın ne olduğunu analiz etmekte fayda vardır. Genel anlamıyla sapkınlık, suç işleme eğilimi, homoseksüellik, akıl hastalığı ve benzeri türden bir davranış türünde ya da insanda içkin bir şey, bir özellik olarak görülmüştür (Kılıç, 2020: 3).

Becker “etkileşimci sapkınlık” kuramı ile sapkınlığı, kolektif bir eylem olarak gördüğümüzde insanların, bu eyleme iştirak eden diğerlerinin de tepkilerini dikkate alarak hareket ettiğini öne sürmektedir. İnsanlar yaptıkları şeylerin arkadaşları tarafından nasıl değerlendirileceğini ve bu değerlendirilmenin kendi itibarlarını ve konumlarını nasıl etkileyeceğini dikkate almaları söz konusudur (Becker, 2017: 221). Dolayısıyla sapkın

davranışların bireysel psikolojiden çok kolektif bilinç üzerinden kendini var etmesine işaret etmektedir. Becker (2017: 222) neyin sapkın olduğu konusunda çoğu zaman aktörlerin kendilerinin anlaşmazlık içinde olduklarını ve çoğu zaman da davranışın sapkın niteliğinden kuşku duyduklarını ifade eder. Bu durum sapkınlık tanımının karmaşık yapısını ortaya koymaktadır. Williams’a göre (2009) birden çok açıdan eleştirel bir şekilde değerlendirildiğinde sapkın serbest zaman aktivitelerinin bazıları patolojik, tehlikeli, suç teşkil eden veya ahlaka aykırı olarak tanımlanmayı gerektirebilirken, diğerleri bunu yapmayabilir. Ona göre sapkın serbest zaman vardır, ancak bilim insanları bunun kapsamı ve karmaşıklığı konusundaki farkındalıklarını genişletmelidir. (Williams, 2009: 212).

Nitekim Williams sapkınlığın her zaman görüldüğü gibi olmadığını, yaratıcı, canlandırıcı, eğlenceli ve hatta insani bağları ve maneviyatı güçlendirebileceğine dahi dikkat çekmektedir. Bu bağlamda sapkın davranışların serbest zamanla olan ilişkisini incelerken Kılıç (2020) sapkın serbest zamanı; “tahammül edilebilen serbest zaman” ve “tahammül edilemeyen serbest zaman” olarak iki biçimde ele alarak kavramsallaştırmıştır. Ciddi serbest zaman aktivitelerinin ciddiyet, önem ve dikkat içermesi bakımından, sapkın olarak nitelendirilebilecek aktivitelerden sıyrılmasına işaret etmektedir. Nitekim Kılıç (2022: 28), bu sapkın serbest zamanın iki türünü de gündelik (sıradan) serbest zamanın içinde konumlandırmaktadır.

2.2.3.1. Tahammül Edilebilen ve Tahammül Edilemeyen Sapkın Serbest Zaman

Sapkın davranışların serbest zamanla olan ilişkisini incelerken sapkın serbest zaman; “tahammül edilebilen serbest zaman” ve “tahammül edilemeyen serbest zaman” olarak iki biçimde ele alınmaktadır (Kılıç, 2020). Hukuki müeyyide gerektirmeyen ancak sosyal düzen kurallarından din, ahlak ve görgü kurallarına aykırı olan bazı aktiviteler tahammül edilebilir sapkın serbest zaman aktivitesi içerisine girerken, hukuk kurallarına aykırı olanlar tahammül edilemez sapkın serbest zaman aktiviteleri içerisinde (Kılıç, 2020).

Modern toplumda meşru sapkın serbest zaman etkinliği olarak görebileceğimiz en yaygın etkinlik türlerinden olan elektronik oyunlar, şans ve iddia oyunları, insanlara heyecan, adrenalin ve geçici mutluluk sağlarken, onların kişisel ya da toplumsal gelişimine hiçbir katkı sağlamadığı düşünülmektedir (Kılıç, 2020: 5). Bu tür sapkın serbest zaman etkinlikleri geniş kitlelerin “serbest zaman yoksunluğu” nu (Kılıç, 2019b) arttıran alanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu türden sapkın aktiviteler (içki, kumar vb.) bazı

toplumlarda inanç ve sosyal değerlere aykırı olmasına rağmen, sosyal alanda görünürlükleri çok olmadığı için tahammül edilebilir serbest zaman aktiviteleri içerisinde sınıflandırılır (Kılıç, 2020). Bu bağlamda dijital oyun oynama aktivitesi de tahammül edilebilir serbest zaman sınıfına girmektedir.

Tahammül edilemez serbest zaman aktivitelerini özellikle hukuki yaptırımları olmalarıyla belirginleştirebiliriz. Kılıç (2020: 6) tahammül edilemez aktiviteleri; hırsızlık, uyuşturucu alma, duvar yazısı, izinsiz gösteri, yasaklanan türden kumar, ensest, tecavüz, çetelere katılma, trafik kurallarını yok sayarak kamuya açık alanlarda araba, motor yarışları/gösterileri yapmak gibi aktivitelerle örneklendirmiştir. Güvenlik önlemleri alınmamış bir şekilde kaya tırmanışı, yapım aşamasında olan bir köprünün en uç noktasına hiçbir güvenlik önlemi almadan tırmanmak gibi aktiviteler aşırı uçlardaki tahammül edilemez sapkın serbest zaman aktivitelerine örnek olarak verilebilir. Aşırı davranışların haz, tatmin, adrenalin ve eğlence amacıyla serbest zaman aktiviteleriyle kesiştiği noktada tahammül edilemez sapkın serbest zamandan söz edebilmekteyiz.

2.3. EĞLENCE VE DİJİTAL OYUN KAVRAMI

2.3.1. Eğlence Kavramı

Serbest zamanın, çalışma zamanından arta kalan zaman olduğu dönemde eğlence olarak serbest zaman ikincil öneme sahip olsa da eğlence kavramı gündeme gelmeye başlamaktaydı (Aydoğan 2019: 124). Eğlence; yerine, zamanına, bireyin kişisel özelliklerine ve toplumsal durumlara göre şekillenen temelde haz ve mutluluk amacı barındıran bir eylem biçimidir. Eğlence, kendi rutinine sahip olsa da rutini bozmaya eğilimli bir yapıda olmasıyla dikkat çekmektedir (Fincham, 2018). Bu yapısıyla eğlencenin kendi içinde sapkınlık ruhunu da barındırdığı söylenebilir.

Martha Wolfenstein, Amerikan kültüründe özellikle 2. Dünya savaşıdan sonra “eğlence ahlakı” denen bir yaşam biçiminin ortaya çıkışından bahsetmektedir. Eğlencenin modern dönemde tabu olmanın aksine zorunlu bir etkinlik olma eğilimine girdiğini ve sıradan insanın “aşırı eğlenme” den dolayı suçluluk hissetmek yerine eğlenmediğinde utandığını belirtmektedir (Aydoğan, 2019: 124). Haz verici aktivite olarak eğlencenin sosyal yönü ve ahlaki amacı zamanla değişim göstermiştir. Sosyal ortaklıktan bireyselliğe geçişin, entelektüel ve ahlaki amacından rekabete geçişinin oyun kavramıyla temsil edildiği söylenmektedir (Aydın, 2019: 108).

2.3.2. Oyun ve Dijital Oyun Kavramı

Oyun, çağımızın eğlence anlayışında büyük alan kaplamaktadır. Oyunun kökeni ve esasları fazla yaşam enerjisini atmanın bir yolu olabildiği gibi bazılarınca da birtakım “taklitçi içgüdü” tatmin etmek ya da basitçe rahatlama ihtiyacı şeklinde tanımlanabilir (Huizinga, 2018). Dijital oyun (video game) kısaca; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve serbest zaman aktivitesi olarak tanımlanabilmektedir (Dijital Oyunlar Raporu, 2019: 7). Teknolojik gelişmelerin artması ve internete erişimin kolaylaşması, oyun alanlarının yetersizliği gibi temel nedenler dijital oyunlara yönelmede etkili olmaktadır. Dijital oyunlara yönelik bu ilgi artışı sektörün genişlemesine katkı sağlamaktadır. Öyle ki Türkiye Oyun Sektörü Raporu’na göre; 2020’nin ilk çeyreğinde startup’lar toplam 19 milyon dolarlık yatırım alırken bu miktar üçüncü çeyreğinde 45.8 milyon dolara yükselmiştir (DOÇSR, 2021). Bu durum özellikle pandeminin dijital oyunlara yönelmede ne kadar etkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Eğlence pratiklerinde önemli yer edinen dijital oyunları, ciddi serbest zaman ya da amatör serbest zaman aktivitesi bağlamında e-spor faaliyetleri olarak da tanımlamak mümkündür. E-spor’u tanımlamak gerekirse; E-spor (elektronik spor), takımlar halinde ya da birey olarak, farklı içerik dallarında, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformlarıdır (Dijital Oyunlar Raporu, 2019: 12).

2.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığının Doğası ve Yapısı

Dijital oyun bağımlılığını anlamak için sanal dünyada ve oyun dünyasında gerçekleşen gelişimi de incelemek önemlidir. 1980’lerde çoğunlukla tek oyunculu oyunları oynamak mümkünken ve oyunlar bir makineye karşı oynanmaktayken; oyunu kazanmak da genel itibarıyla iyi bir el-göz koordinasyonuna sahip olmak anlamına gelmekteydi (Nazlıgül ve diğerleri, 2018: 15). Fakat 1990’lardan sonra ise tek oyunculu oyunlardan birden fazla katılımcının olabildiği oyunlara, farklı ekipmanlara sahip olabilmeye ve daha gelişmiş teknolojik aletler aracılığıyla çevrimiçi dünyada geçen bir oyun deneyimine geçilmiştir.

Özellikle pandemi döneminde bireylere alternatif bir aktivite alanı sunan video oyunları, geçirilen zamanın artmasıyla bir alışkanlık halini almakta, zamanla da ciddiyetini artırarak bağımlı davranışa evrilmektedir. Oyun oynama davranışı giderek daha fazla

bireyi özellikle de genci kendine çeken bir alan olmaya başlamakta, toplumsal bir olgu olarak kendine yer edinmektedir.

Türkiye’de nüfusun 84.7 milyon düzeyinde olduğu, 36 milyonu aşkın mobil oyuncu bulunduğu ve yaklaşık 880 milyon dolar oyuncu hasılatı gerçekleştiği dikkate alındığında; Türkiye pazarı ve kişi başına oyun harcamalarının önümüzdeki 5 yıllık süreçte hızla büyümeye devam edeceği düşünülmektedir (DOÇSR, 2021: 5). Bu bağlamda bilgisayar oyun piyasasına yatırımların giderek artması dijital oyunlara olan talebin ciddiyetini ortaya koymaktadır.

2.3.3.1.Bağımlı Davranış Olarak Oyun

Dijital Oyun sektöründe, 2020’de tüm dünyayı sarsan pandemi süreciyle birlikte benzeri görülmemiş bir büyüme yaşanmıştır ve günümüzde de bu eğilim artarak devam etmektedir. Pandemi nedeniyle evde kalma süresi uzadıkça insanların oyun oynama süreleri de artmış ve anlık kullanıcı sayısı birçok oyun platformunda tüm zamanların rekoru kırılmıştı (DOÇSR, 2021: 5). Bu durum internet kullanımının oyun oynama pratiğiyle birleşmesiyle bir bağımlı davranış olarak internette oyun oynama bozukluğu şeklinde karşımıza çıkmaktadır.

İnternette oyun oynama bozukluğunu tanımlayabilmek için Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı’nda 9 ölçüt sunulmuştur: (1) zihnin internet oyunları ile meşgul olması, (2) internette oyun oynama eylemi gerçekleşmediğinde içe çekilme belirtileri gösterme, (3) internette oyun oynanan zamanın arttırılmasına ihtiyaç duyma (tolerans geliştirme), (4) internet oyun oynamayı kontrol etmeye yönelik başarısız girişimlerde bulunma, (5) internette oyun oynama dışındaki hobilere ve aktivitelere karşı ilgiyi kaybetme, (6) psikososyal problemlerin farkında olunmasına rağmen aşırı şekilde internette oyun oynamaya devam etme, (7) aile üyelerini, terapisti ve diğerlerini internette oyun oynama miktarı hakkında kandırma, (8) olumsuz ruh halinden kaçmak için internette oyun oynama ve (9) internette oyun oynama sebebiyle önemli bir ilişki, iş, eğitim ya da kariyer kaybı olarak aktarılmaktadır (Akt: Nazlıgül ve Yılmaz, 2019: 100).

Dijital oyunlara bağımlılığın artması, kişinin sosyal faaliyetlerinde ve kişilerarası iletişimde azalmalara neden olmaktadır. Bu durum bir süre sonra bireyin çevresi tarafından tepki görmesine ve dışlanmasına kadar giden olayların yaşanmasına yol açmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunlarda geçirilen süreler göz önünde bulundurulduğunda bu alanda yapılan çalışmaların ehemmiyeti artmaktadır.

Örneğin Orak ve diğerlerinin (2021) üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine yönelik çalışmalarında; yaş, geçirilen vakit, aylık gelir, cinsiyet, oyun türü, oyun platformu değişkenlerine göre inceleyerek, bu değişkenlerin dijital oyun bağımlılığı boyutlarından duygu, aşırı odaklanma ve yoksunluk alt boyutları ile karşılaştırılması yapılmıştır. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin yapılan birtakım çalışmaların alan yazındaki önemi vurgulanmaktadır.



3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntem ve örnekleme, araştırmanın detaylarına dair veri toplama araçlarına ve veri analizlerine yer verilmektedir.

3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Bu araştırmada, temsil gücü olan profili ortaya çıkarma amacıyla nicel veri toplama araçlarından yararlanıp, bağımlılık düzeyi ve bağımlılık farkındalığı, serbest zaman yoksunluk düzeyini tespit etmek amaçlanmaktadır. Bu araştırmada değişkenleri kesin olarak ölçmeye ve genel nedensel açıklamalara bağlı olan hipotezleri test etmek üzere nicel yöntem kullanılmıştır (Neuman, 2014: 224).

3.2. ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEM

Bu araştırmanın evrenini herhangi bir bölgede yoğunlaşmaksızın Türkiye çapında tüm 14 yaş ve üzerindeki kişiler oluşturmaktadır. Temsil edilen örneklem araştırmanın geçerliliği ve güvenilirliğini artırmak bağlamında önemlidir. Bu bağlamda yaşa göre dağılım yoğunluğu 14-35 yaş aralığında sınırlandırılmıştır. Bu araştırma toplamda 450 kişinin katılım sağladığı bir araştırmadır. Veriler göz önünde bulundurulduğunda güvenilirlik ilkesi gereği katılımcıların verdiği cevaplar incelenmiş, araştırmanın nesnelliğini korumak amacıyla 450 kişinin anketi de geçerli sayılmıştır. Kişisel bilgiler de dâhil olmak üzere pek çok soruda geçerliliği gözetmek amacıyla birbiriyle bağlantılı sorulara yer verilerek katılımcıların cevaplarının güvenilirliği sağlanmıştır. Araştırmanın amacı doğrultusunda örnekleme elektronik ortamda rastgele katılım yoluyla ulaşılmış, çevrimiçi Google anket formunu doldurarak katılım sağlamışlardır.

3.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Araştırmanın soruları Google forumlar üzerinden anket formuna dönüştürülmüştür. Bu anket formu demografik sorular da dâhil olmak üzere toplamda 83 soru içermektedir. Anket kapalı uçlu ve yarı uçlu sorulardan oluşmaktadır. Anketin soruları yoksunluk, kontrol güçlüğü, işlevsellikte bozuma, sosyal izolasyon temalı bağımlılık ölçeği geliştirilerek oluşturulmuştur. Anket formu 3 bölüm olarak oluşturulmuştur. Birinci bölüm demografik ve kişisel bilgilere yer verilen bölümdür. İkinci bölümde ise katılımcı

sorulara çoktan seçmeli yanıtlar vermiştir. Anketin üçüncü kısmında ise 5’li likert ölçeği yer almaktadır. Likert tipindeki derecelmeler; “Hiçbir zaman”, “Nadiren”, “Bazen”, “Sık sık”, “Her zaman” şeklindedir.

Oyun oynama olgusunu; dijital oyun, şans ve iddia oyunları üzerinden ele alan, çok sayıda serbest zaman aktivitesinin ne derece yaygın olduğunu ortaya çıkarma ve dijital oyun oynamanın sapkın bir davranış olup olmadığını ortaya çıkarmayı hedefleyen, söz konusu bireylerin aile ve arkadaşlarıyla ilgili iletişimlerinin boyutunu belirginleştiren soruları içermektedir.

3.4. VERİLERİN TOPLANMASI VE VERİLERİN ANALİZİ

Araştırmanın ilk anketi 3 Temmuz 2021 yılında son anketi ise 28 Mart 2022 yılında doldurulmuştur. Araştırma Temmuz 2021- Mart 2022 tarihleri aralığında gerçekleştirilmiştir. Dönemin pandemi şartlarından dolayı araştırmanın veri toplama sürecinde katılımcılar ile temas edilmemiştir. Çevrimiçi link oluşturularak katılımcılara dağıtılmış, tesadüfi örnekleme ulaştırılmıştır. Araştırmaya katılımda gönüllülük esas alınmıştır. Anketin toplamda 450 kişiye ulaşması 9 ay sürmüştür. Araştırma problemi bağlamında hedef grubu bünyesinde barındıran birçok sosyal medya fenomeni tespit edilmiş, süreç boyunca her biri takip edilmiştir. Araştırmanın anketi Twitch platformundaki toplamda 19 yayıncıyla paylaşılarak destek talep edilmiştir. Bu yayıncılardan biri nispeten daha ünlü bir fenomen olmak üzere toplamda 7 tanesi anketin yayılmasına destek vermiş, diğerleri ise linkin güvenilir olmayacağına, izleyicilerin ekrandan ayrılma ihtimaline veya çeşitli nedenlerden dolayı destek vermeyi reddetmiştir. Aynı zamanda anket formunun linki Discord uygulamasındaki 10’dan fazla topluluk sunucusunda paylaşılarak gönüllü şekilde katılım sağlanmıştır. Ayrıca söz konusu örnekleme birebir oyun oynama aracılığıyla katılımcılara bizzat iletilerek de ulaşılmıştır. Kişilerin ankete katılması ve nesnel cevaplar elde etme noktasında araştırmanın sürecinin başında güvensizlik, araştırmaya katılmak istememe, anketi tamamlamadan yarım şekilde doldurma, tüm sorulara aynı cevapları verme gibi sınırlılıklar gözlemlenmiştir.

Anket uygulandıktan sonra bilimsel araştırma yöntemleri çerçevesinde bütün sorular kapalı uçlu hale getirilmiştir. Anket soruları bağımlı ve bağımsız değişken ilişkileri gözetilerek oluşturulmuştur. Verilerin analizinde istatistik programı olan SPSS programı kullanılmıştır. SPSS programı aracılığıyla araştırmanın verilerinden frekans tabloları oluşturulmuş ve Ki-kare analizleri yapılmıştır.

4. BULGULAR

4.1. KATILIMCILARIN DEMOGRAFİK ÖZELLİKLERİ

Araştırmaya katılan 450 görüşmecinin cinsiyeti, yaş dağılımı, eğitim durumu, aile yapısı gibi sosyo-demografik özellikleri aşağıdaki tablolarda izah edilmektedir.

4.1.1. Cinsiyet ve Yaş Dağılımı:

Tablo 4.1.1. 1. Cinsiyet Dağılımı

Cinsiyet	S	%	Toplam %
Kadın	180	40,0	40,0
Erkek	270	60,0	100,0
Toplam	450	100,0	

Araştırmanın katılımcılarının tablo 4.1.1.1’de görüldüğü üzere %40’ını kadınlar, %60’ını ise erkekler oluşturmaktadır.

Tablo 4.1.1. 2. Yaş Dağılımı

Yaş	S	%	Toplam %
11-14	51	11,3	11,3
15-18	165	36,7	48,0
19-21	83	18,4	66,4
22-25	98	21,8	88,2
26-28	38	8,4	96,7
29-32	8	1,8	98,4
33+	7	1,6	100,0
Toplam	450	100,0	

Tablo 4.1.1.2’deki yaş dağılımına göre ise ankete katılanların %36,7’lik oranla 15-18 yaş arasındaki bireyler oluştururken, %21,8’lik oranla 22-25 yaş arası bireyler oluşturmaktadır. Araştırmanın en az katılımcı yaş grupları ise toplamda %3,4’lük oranla 29 yaş ve üzeri oluşturmaktadır.

4.1.2. Eğitim Durumu:

Tablo 4.1.2. 1. Eğitim Durumu

Eğitim	S	%	Toplam %
İlkokul	1	,2	,2
Ortaokul	44	9,8	10,0
Lise	205	45,6	55,6
Lisans/Önlisans	182	40,4	96,0
Lisansüstü	18	4,0	100,0
Toplam	450	100,0	100,0

Katılımcıların eğitim durumları incelendiğinde tablo 4.1.2.1'deki gibi %45,6'lık oranla en fazla alan kaplayan katılımcı grup lise düzeyindedir. Bu oranı %40,4 ile üniversite düzeyi takip etmektedir. En az oran ise %0,2 ile ilkokul düzeyinde katılımcıları kapsamaktadır.

4.1.3. Mesleki Dağılım:

Tablo 4.1.3. 1. Mesleki Dağılım

Meslek	S	%	Toplam %
Çalışmıyor	349	77,6	77,6
Memur	22	4,9	82,4
İşçi	2	,4	82,9
Serbest meslek	77	17,1	100,0
Toplam	450	100,0	

Katılımcıların mesleki dağılımları incelendiğinde tablo 4.1.3.1'de görüldüğü üzere %77,6'lık oranla çalışmayan katılımcıları kapsamaktadır. Bu grubun hali hazırda öğrenci oldukları öngörülmektedir. Toplamda %22,4'lük oranla çalışan katılımcıların olduğu bu çalışmada mesleki dağılım ise %17,1'lik oranla serbest meslek üzerinde yoğunlaşmaktadır.

4.1.4. Yaşadığı Yer:

Tablo 4.1.4. 1. Kiminle Yaşıyor

Kimle yaşıyor	S	%	Toplam %
Aile	393	87,3	87,3
Arkadaşlar	14	3,1	90,4
Tek başına	27	6,0	96,4
Yurt vb	15	3,3	99,8
Diğer	1	,2	100,0
Toplam	450	100,0	

Tablo 4.1.4.1 incelendiğinde araştırmanın katılımcıların kiminle yaşadıkları gözlemlendiğinde ise %87,3'lük oranla çoğunluğun ailesiyle yaşadığı görülmektedir. Yalnız yaşayanlar %6'lık oranı oluştururken, arkadaşlarıyla ve yurt benzeri yerlerde yaşayanlar toplamda %6,4'lük oranı oluşturmaktadır.

Tablo 4.1.4. 2. Ailede Kiminle Yaşanıyor

Ailede kiminle yaşıyor	S	%	Toplam %
Anne ve baba ile	316	70,2	70,2
Anne ile	56	12,4	82,7
Baba ile	11	2,4	85,1
Dede/nine ile	6	1,3	86,4
Diğer	61	13,6	100,0
Toplam	450	100,0	

Tablo 4.1.4.2'de ise ailesiyle yaşayan katılımcıların %70,2'lik oranla anne ve babasıyla yaşadıkları görülürken bu oranı %13,6'lık oranla diğer ebeveynleriyle yaşayanlar, %12,4'lük oranla yalnızca anneye yaşayanlar ve %2,4'lük oranla yalnızca baba ile yaşayanlar oluşturmaktadır. Tablo 4.1.4.2'ye göre %1,3'lük oranla dede ve nineyle yaşayan katılımcılar da mevcuttur.

Tablo 4.1.4. 3. Hanede Yaşayan Kişi Sayısı

Kişi sayısı	S	%	Toplam %
1	27	6,0	6,0
2	49	10,9	16,9
3	99	22,0	38,9
4	150	33,3	72,2
5	94	20,9	93,1
6	18	4,0	97,1
7	5	1,1	98,2
8 ve üzeri	8	1,8	100,0
Toplam	450	100,0	

Tablo 4.1.4.3’de katılımcıların hanelerinde yaşayan kişi sayısına bakıldığında %33,3’lük oranla 4 kişilik ailede yaşayanlar, %22,0’lik oranla 3 kişilik ailede yaşayanlar ve %20,9’luk oranla 5 kişilik ailede yaşayanlar oluşturmaktadır. 3 kişilik ailede yaşayanların tek çocuklu aile oldukları öngörülürken, 4 kişilik ailede yaşayanların ise yoğunlukla 2 çocuklu aile oldukları öngörülmektedir. 2,3,4 ve 5 kişilik ailede yaşayanların %10’un üzerinde alan kapladığı gözükmemektedir.

Tablo 4.1.4. 4. Konut Tipi Dağılımı

Konut tipi	S	%	Toplam %
Apartman dairesi	369	82,0	82,0
Gecekondu	2	,4	82,4
Müstakil ev	79	17,6	100,0
Toplam	450	100,0	

Araştırmanın katılımcılarının yaşadıkları konutların tipini incelediğimizde ise tablo 4.1.4.4’de görüldüğü üzere %82’lik oranla büyük çoğunluğun apartman dairesinde olduğu gözlemlenmiştir. Bu oranı %17,6’lık oranla müstakil evde konaklayanlar takip etmektedir.

4.2. ÖRNEKLEMİN DEĞİŞKENLERE GÖRE KARŞILAŞTIRILMASI

Araştırmanın katılımcıları cinsiyet, yaş, eğitim durumu, aile yapısı gibi bağımlı değişkenler bağlamında karşılaştırmalı analiz edilmiştir.

4.2.1. Cinsiyet Bağlamında Karşılaştırma

Araştırmanın bu bölümünde cinsiyet değişkeni ile bilgisayar oyunlarına bütçe ayırma, bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme, iddia ve benzeri şans oyunlarına ilişkin eğilim gibi konulara yer verilmiştir. Ayrıca cinsiyet değişkenine göre madde kullanımına dair bulgular, internet kafeye gitme eğilimi, bilgisayar oyunlarında hakarete uğrama ve en çok mutlu olunan şeylere ilişkin toplumsal cinsiyet perspektifini de içine alan karşılaştırmalar yapılmıştır.

Tablo 4.2.1. 1. Cinsiyet ile bilgisayar oyunlarına ayrılan bütçe ilişkisi

			Bilgisayar oyunlarına bütçe ayırırım.					Toplam
			Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Cinsiyet	Kadın		96	34	29	9	12	180
		% Cinsiyet	53,3%	18,9%	16,1%	5,0%	6,7%	100,0%
		% Bilgisayar oyunlarına bütçe ayırırım.	54,9%	35,8%	30,9%	18,0%	33,3%	40,0%
	Erkek		79	61	65	41	24	270
		% Cinsiyet	29,3%	22,6%	24,1%	15,2%	8,9%	100,0%
		% Bilgisayar oyunlarına bütçe ayırırım.	45,1%	64,2%	69,1%	82,0%	66,7%	60,0%
Toplam			175	95	94	50	36	450
		% Cinsiyet	38,9%	21,1%	20,9%	11,1%	8,0%	100,0%
		% Bilgisayar oyunlarına bütçe ayırırım.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 30,825 \quad Sd=4 \quad P=0,00$$

Cinsiyet deęiřkenine gre bilgisayar oyunlarına bte ayırma iliřkisi tablo 4.2.1.1’de grlmektedir. Toplumsal cinsiyet baęlamında dřnldęnde kadın cinsiyetine mensup rneklemenin %53.3’nn bilgisayar oyunlarına hi bte ayırmadıęı gzlenmektedir. Buna karřılık erkek katılımcıların %29.3’nn bilgisayar oyunlarına hi bte ayırmadıęı gzlenmektedir. Bu durum cinsiyet baęlamında kadınların erkeklere gre bilgisayar oyunlarına daha az sermaye ayırdıklarını gsteren bir olgu olarak karřımıza çıkmaktadır.

Oranlara bakıldığında her iki cinsiyet iin de hibir zaman bte ayırmayanlar dięer kategorilere gre daha fazladır. Kadın katılımcıların cinsiyete gre bte ayırma oranları incelendiğinde hibir zaman bte ayırmayanların oranı %53.3, nadiren bte ayıranların oranı %18.9, bazen bte ayıranların %16.1, sık sık ve her zaman bte ayıranların ise toplam oranı %11.7’dir.

Erkek katılımcıların cinsiyete gre bilgisayar oyunlarına bte ayırma grafięi kadın katılımcılara benzer řekilde ivmelenmektedir. Erkek katılımcıların da cinsiyet baęlamında hibir zaman bte ayırmayan oranı %29.3 ile en yksektir. Onu nadiren bte ayıranların oranı %22.6 ve bazen bte ayıranların oranı %24.1 takip etmektedir. Erkeklerin sık sık ve her zaman bilgisayar oyunlarına bte ayırma oranının toplamı ise %24.1’dir. Ama cinsiyetlerden ziyade ilgili bilgisayar oyunlarına bte ayırma sıklıęı karřılařtırıldığında her zaman bte ayırdıęını belirten rneklemenin %33.3’ kadın cinsiyetini oluřturmaktayken %66.7’sini erkek cinsiyeti oluřturmaktadır. Yani erkek katılımcıların bilgisayar oyunlarına bte ayırma noktasında en fazla oranı %82 ile sık sık kategorisidir. Kadın katılımcıların ise tablo 4.2.1.1’e gre en fazla oranı %54.9 ile hibir zaman kategorisidir.

Nitekim cinsiyet ile bilgisayar oyunlarına para harcama karřılařtırmasına bakıldığında orada da benzer bir tablo grlmektedir. Bilgisayar oyunlarına para harcama konusunda kadınlar hibir zaman kategorisinde %58.8’lik orana sahipken erkekler tam aksine her zaman kategorisinde %73.5’lik orana sahiptir. ($X^2= 33.372$, $Sd=4$, $P= 0,00$).

Dolayısıyla cinsiyet baęlamında bilgisayar oyunlarına bte ayırma karřılařtırmasına gre erkekler kadınlara gre bilgisayar oyunlarına olduka fazla bte ayırmaktadırlar.

Tablo 4.2.1. 2. Cinsiyet ile bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme ilişkisi

			Bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip ederim.					Toplam
			Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Cinsiyet	Kadın		62	34	32	28	24	180
		% Cinsiyet	34,4%	18,9%	17,8%	15,6%	13,3%	100,0%
		% Bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip ederim.	56,4%	40,5%	33,0%	34,1%	31,2%	40,0%
	Erkek		48	50	65	54	53	270
		%Cinsiyet	17,8%	18,5%	24,1%	20,0%	19,6%	100,0%
		% Bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip ederim.	43,6%	59,5%	67,0%	65,9%	68,8%	60,0%
Toplam			110	84	97	82	77	450
		% Cinsiyet	24,4%	18,7%	21,6%	18,2%	17,1%	100,0%
		% Bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip ederim.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 17.940 \quad Sd= 4 \quad P< 0,001$$

Cinsiyet bağlamında bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme arasında son derece anlamlı bir ilişki görülmektedir. Tablo 4.2.1.2’de görüldüğü üzere bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip eden kadınların en fazla oranı %34.4 ile hiçbir zaman kategorisindedir. Hiçbir zaman kategorisinde erkeklerin bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme oranı ise %17.8’dir. Erkek cinsiyetine mensup katılımcıların bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme oranı en fazla olan kategori %24.1 ile bazen ve %20 ile sık sık kategorileridir. Erkeklerin bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme oranları hiçbir zaman kategorisinde %43.6’dır. Nadiren kategorisi %59.5, bazen kategorisinde %67, sık sık kategorisinde %65.9 ve her zaman kategorisi ise %68.8 ile erkek katılımcıların en fazla orana sahip olduğu kategoridir. Erkek katılımcıların takip etme ivmesi hiçbir zamandan her zamana doğru yükselirken kadın katılımcıların oranlarının ivmelenmesi erkeklerin zıttı şekilde olduğu gözlemlenmiştir. Yani bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip edenlerin hiçbir zaman kategorisindeki %56.4lük oran kadın katılımcıların diğer kategoriler arasındaki en yüksek oranıdır. Bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme oranı nadiren kategorisinde %40.5, bazen kategorisinde %33, sık sık kategorisinde %34.1 ve her zaman kategorisinde ise bu oran %31.2’dir. Dolayısıyla erkeklerin bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme ve önemseme konusunda kadınların aksine daha

hassas ve istekli oldukları ortaya konmaktadır. Ayrıca bilgisayar oyunu oynamadıkları zamanlarda bilgisayar oyunları ile ilgili videolar izleyenler değerlendirildiğinde, erkek katılımcıların en yüksek iki kategorisinden birinin %69.3'lük oranla nadiren kategorisi olduğu, diğerinin ise %67.4'lük oranla sık sık kategorisi olduğu gözlemlenmiştir. Bu durum kadın katılımcılar değerlendirildiğinde gözlemlenen en yüksek oran %58 ile hiçbir zaman kategorisidir ($X^2= 18.511$, $Sd= 4$, $P< 0,001$).

Dolayısıyla bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etmeyle birlikte oyun oynamadıkları zamanda bilgisayar oyunları ile ilgili videolar izleyenlerin büyük oranda erkekler olduğu, bilgisayar oyunlarına eğilimlerin kadınlara göre erkek katılımcılarda daha fazla olduğu ortaya konmaktadır.

Tablo 4.2.1. 3. Cinsiyet ile iddia ve benzeri oyunlar oynama ilişkisi

			İddia ve benzeri oyunlar oynarım.					Toplam
			Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Cinsiyet	Kadın		160	15	2	0	3	180
		% Cinsiyet	88,9%	8,3%	1,1%	0,0%	1,7%	100,0%
		% İddia ve benzeri oyunlar oynarım.	43,2%	44,1%	8,0%	0,0%	20,0%	40,0%
	Erkek		210	19	23	6	12	270
		% Cinsiyet	77,8%	7,0%	8,5%	2,2%	4,4%	100,0%
		% İddia ve benzeri oyunlar oynarım.	56,8%	55,9%	92,0%	100,0%	80,0%	60,0%
Toplam			370	34	25	6	15	450
		% Cinsiyet	82,2%	7,6%	5,6%	1,3%	3,3%	100,0%
		% İddia ve benzeri oyunlar oynarım.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$X^2= 19,028$ $Sd=4$ $P< 0,001$

Cinsiyet değişkeni ile iddia ve benzeri şans oyunlarına ilgi duyma ilişkisi incelendiğinde anlamlı bir sonuç gözlemlenmiştir. Tablo 4.2.1.3'de örneklemin kadın ve erkek olmak üzere katılımcıların en fazla orana sahip olduğu kategori hiçbir zaman kategorisidir. Kadın cinsiyetine mensup katılımcıların iddia ve benzeri oyunlar oynama noktasında en fazla yer kapladığı alan %88.9'luk oranla hiçbir zaman kategorisidir. Benzer şekilde erkek cinsiyetine mensup katılımcıların da en yüksek oranı %77.8'lik oranla hiçbir zaman

kategorisidir. Bu durum söz konusu örneklemin iddia ve benzeri oyunlara büyük oranda katılım sağlamadıklarına işaret etmektedir. Fakat iddia ve benzeri oyunlar oynama oranlarının cinsiyetler arası karşılaştırılmasına bakıldığında erkek katılımcıların kadın katılımcıların zıttı şeklinde bir tablo oluşturduğu gözlemlenmektedir. Öyle ki iddia ve benzeri oyun oynama durumu kadın katılımcılarda her zaman kategorisinde %20 iken erkek katılımcılarda bu oran %80’dir.

Benzer şekilde bilgisayar oyunları dışında şans oyunlarına ilgi duyma durumu cinsiyetler arası karşılaştırıldığında erkek katılımcılar her zaman kategorisinde %76.5’lik orana sahipken kadın katılımcıların her zaman kategorisindeki oranı %23.5’tir. Ki-kare analizine göre değişkenler arası ilişki anlamlıdır ($X^2= 12,590$, $Sd= 4$, $P< 0,013$). Dolayısıyla erkek katılımcılar kadın katılımcılara göre iddia ve benzeri şans oyunlarına ilgi duyma ve eğilim gösterme noktasında daha ön plandadır. Bu bağlamda erkeklerin ve kadınların iddia ve şans oyunlarına ilişkin yaklaşımlarındaki fark anlamlıdır.

Tablo 4.2.1. 4. Cinsiyet ve madde kullanımı ilişkisi

			Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?			Toplam
			Sigara	Alkol	Hiçbiri	
Cinsiyet	Kadın		37	11	132	180
		% Cinsiyet	20,6%	6,1%	73,3%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	29,1%	33,3%	45,5%	40,0%
	Erkek		90	22	158	270
		% Cinsiyet	33,3%	8,1%	58,5%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	70,9%	66,7%	54,5%	60,0%
Toplam			127	33	290	450
		% Cinsiyet	28,2%	7,3%	64,4%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 10,537 \quad Sd= 2 \quad P< 0,005$$

Cinsiyet değişkeni ile madde kullanımı ilişkisi değerlendirildiğinde söz konusu örneklemin tamamı düşünüldüğünde zararlı madde kullanımı konusunda %64’lük kesim

hiçbir maddeyi kullanmamaktadır. Bunun yanında her iki cinsiyet için de toplamda en fazla kullanılan zararlı madde ise %28.2'lik oranla sigaradır.

Cinsiyet bağlamında değerlendirildiğinde zararlı madde kullanımında kadınların %73'ü hiçbir maddeyi kullanmadığını belirtirken %20.6'sı sigara kullandığını, %6.1'i ise alkol tükettiğini belirtmiştir. Erkek katılımcılara bakıldığında hiçbir madde kullanmayanların oranı %58.5'dir. Bu oranı %33.3'lük oranla sigara kullanımı takip etmektedir. Erkek katılımcıların %8.1'i ise alkol tüketmektedir.

Her iki cinsiyetin karşılaştırılması yapıldığında ise sigara kullanımında erkek katılımcılar %70.9'luk orana sahipken kadın katılımcılar ise %29.1'lik orana sahiptir. Bu oranları erkek katılımcılarda %66.7'lik oranla kadın katılımcılarda ise %33.3'lük oranla alkol tüketimi takip etmektedir. Bu bağlamda tablo 4.2.1.4'e bakıldığında erkekler zararlı madde kullanımı noktasında en fazla %70.9 oranıyla sigara kullanırken kadın katılımcıların en fazla %45.5'lik oranla hiçbirini kullanmadığı ortaya konmuştur. Böylece erkek katılımcılar bağımlı madde tüketiminde yaygın şekilde sigara tüketirken kadın katılımcılar nispeten madde bağımlılığı noktasında daha az eğilim göstermiştir.

Tablo 4.2.1. 5. Cinsiyete ile internet kafeye gitme ilişkisi

			İnternet kafeye gider misiniz?		Toplam
			Evet	Hayır	
Cinsiyet	Kadın		11	169	180
		% Cinsiyet	6,1%	93,9%	100,0%
		% İnternet kafeye gider misiniz?	21,2%	42,5%	40,0%
	Erkek		41	229	270
		% Cinsiyet	15,2%	84,8%	100,0%
		% İnternet kafeye gider misiniz?	78,8%	57,5%	60,0%
Toplam			52	398	450
		% Cinsiyet	11,6%	88,4%	100,0%
		% İnternet kafeye gider misiniz?	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 8.701 \quad Sd= 1 \quad P< 0,003$$

Bilgisayar oyunlarına yönelik ilginin en önemli göstergelerinden biri de internet kafelerde geçirilen sürelerdir. Yapılan araştırmaya göre tablo 4.2.1.5'te internet kafeye gitme durumuna bakıldığında, kadın cinsiyete mensup katılımcıların %93.9'luk kısmı internet kafeye gitmiyorken, internet kafeye gittiğini belirten kadın katılımcı oranı %6.1'dir. Erkek katılımcıların durumuna bakıldığında ise %84.8'i internet kafelere gitmiyorken, %15.2'lik kesimin internet kafelere gittiği gözlemlenmiştir.

Cinsiyet değişkeni bağlamında karşılaştırma yapıldığında ise kadın katılımcıların internet kafeye gitme oranı %21.2 iken erkek katılımcıların oranı %78.8'dir. Söz konusu kıyasa göre erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre internet kafeye gitme eğiliminin daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. Dolayısıyla cinsiyet bağlamında değerlendirildiğinde her iki cinsiyet için internet kafeye gitme durumu anlamlı bir ilişki ortaya koymuştur.

Tablo 4.2.1. 6. Cinsiyet ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı ilişkisi

			Ne sıklıkla bilgisayar oyunu oynarsınız?					Toplam
			Haftada 1-2 gün	Haftada 3 gün	Haftada 4 gün	Haftada 5-6 gün	Her gün	
Cinsiyet	Kadın		70	22	14	17	57	180
		% Cinsiyet	38,9%	12,2%	7,8%	9,4%	31,7%	100,0%
		% Ne sıklıkla bilgisayar oyunu oynarsınız?	47,3%	56,4%	35,9%	36,2%	32,2%	40,0%
	Erkek		78	17	25	30	120	270
		% Cinsiyet	28,9%	6,3%	9,3%	11,1%	44,4%	100,0%
		% Ne sıklıkla bilgisayar oyunu oynarsınız?	52,7%	43,6%	64,1%	63,8%	67,8%	60,0%
Toplam			148	39	39	47	177	450
		% Cinsiyet	32,9%	8,7%	8,7%	10,4%	39,3%	100,0%
		% Ne sıklıkla bilgisayar oyunu oynarsınız?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 12.704 \text{ Sd}=4 \text{ P} < 0, 013$$

Bilgisayar başında geçirilen süre oyun bağımlılığının en belirgin göstergelerinden birisidir. Bu bağlamda bilgisayar başında ne sıklıkla oyun oynandığı cinsiyet değişkeniyle incelenmiştir. Tablo 4.2.1.6'da görüldüğü üzere söz konusu örneklemde kadın katılımcıların %38.9 ile en fazla orana sahip maddesi haftada 1-2 gündür. Bu oranı %31.7'lik oranla her gün, %12.2'lik oranla haftada 3 gün, %9.4'lük oranla haftada 5-6

gün, %7.8'lik oranla haftada 4 gün maddesi takip etmektedir. Erkek katılımcıların bilgisayar oyunlarında vakit geçirme oranlarına bakıldığında ise %44.4 ile en fazla orana sahip madde her gündür. Bu oranı %28.9 ile haftada 1-2 gün, %11.1 ile haftada 5-6 gün, %9.3 ile haftada 4 gün, %6.3 ile de haftada 3 gün maddesi takip etmektedir.

Cinsiyetler arası karşılaştırmaya göre ise her gün kategorisinde erkek katılımcılar %67.8'lik orana sahipken kadın katılımcılar %32.2'lik orana sahiptir. Kadın katılımcıların erkek katılımcılara göre daha fazla orana sahip olduğu kategori ise haftada 3 gün kategorisidir. Bu kategoride kadın katılımcılar %56.4'lük orana sahipken erkek katılımcılar %43.6'lık orana sahiptir. Kadın katılımcıların kendi cinsiyeti içerisinde de en fazla oran haftada 3 gün oyun oynamak şeklindedir. Erkek katılımcıların ise kendi cinsiyetinde en fazla orana sahip olduğu kategori her gündür.

Benzer tablo cinsiyet ile günde ortalama oyun oynama saatleriyle ilişkide de görülmektedir. Günlük ortalama oyun oynama saatleri ile her iki cinsiyet kıyaslandığında erkek katılımcıların en fazla olduğu kategori %87.5 oranıyla günde 8 saat ve üzeri kategorisidir. Kadın katılımcıların en fazla orana sahip olduğu kategori ise %47 ile günde 1-2 saat kategorisidir. Bu verilere göre erkek katılımcıların günde oyun oynama saatleri de kadın katılımcılarınkinden daha fazladır. Ki-kare analizine göre de değişkenler arası ilişki anlamlıdır ($X^2= 13,240$, $Sd= 4$, $P< 0, 010$). Bu bağlamda cinsiyet değişkeni ekseninde değerlendirildiğinde erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre bilgisayar oyunlarında daha fazla vakit geçirdikleri ortaya konmaktadır.

Tablo 4.2.1. 7. Cinsiyet ile bilgisayar oyunlarında hakarete uğrama ilişkisi

			Bilgisayar oyunlarında başkaları tarafından hakarete uğrarım.					Toplam
			Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Cinsiyet	Kadın		62	35	36	29	18	180
		% Cinsiyet	34,4%	19,4%	20,0%	16,1%	10,0%	100,0%
		% Bilgisayar oyunlarında başkaları tarafından hakarete uğrarım.	52,1%	32,7%	32,4%	48,3%	34,0%	40,0%
	Erkek		57	72	75	31	35	270

	% Cinsiyet	21,1%	26,7%	27,8%	11,5%	13,0%	100,0%
	% Bilgisayar oyunlarında başkaları tarafından hakarete uğrarım.	47,9%	67,3%	67,6%	51,7%	66,0%	60,0%
Toplam		119	107	111	60	53	450
	% Cinsiyet	26,4%	23,8%	24,7%	13,3%	11,8%	100,0%
	% Bilgisayar oyunlarında başkaları tarafından hakarete uğrarım.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 14.819 \text{ Sd}= 4 \text{ P}< 0,005$$

Toplumsal cinsiyet perspektifinden değerlendirildiğinde özellikle çevrimiçi dijital oyunlarında sözlü ya da yazılı iletişim yoluyla şiddet eğilimi söz konusudur. Bu araştırmada da cinsiyete göre hakarete uğrama arasında anlamlı bir ilişki ortaya konmaktadır. Tablo 4.2.1.7'ye bakıldığında kadın cinsiyetine mensup katılımcıların bilgisayar oyunlarında başkaları tarafından hakarete uğramaya %34.4 oranında hiçbir zaman yanıtını vermiştir. Bu oranı %20 ile bazen, %19.4 ile nadiren, %16.1 ile sık sık ve %10 oranıyla her zaman yanıtları takip etmektedir. Erkek cinsiyetine mensup katılımcılar için değerlendirildiğinde ise %27.8'lik oranla bazen yanıtı verilmiştir. Bu oranı %26.7 ile nadiren, %21.1 ile hiçbir zaman, %11.5 ile sık sık ve %13 ile her zaman yanıtları takip etmektedir. Her iki cinsiyette de hakarete uğrama durumu gözle görülür şekilde gözlemlense de erkek katılımcılar için en fazla yanıt %27.8 ile bazen olurken kadın katılımcılar içinse %34.4 ile hiçbir zaman yanıtı olmuştur.

Bilgisayar oyunlarında başkaları tarafından hakarete uğrama durumu cinsiyetler ile kıyaslandığında ise erkek katılımcılar için cevaplar %67.6 oranıyla bazen ve %67.3 oranıyla nadiren yanıtları olmuştur. Kadın katılımcılara göre kıyaslandığında ise %52.1 oranıyla hiçbir zaman ve %48.3 oranıyla sık sık yanıtı olmuştur. Her iki cinsiyete bakıldığında ise en belirin fark erkek katılımcıların %66 oranında her zaman hakarete uğradığı söz konusuyken bu oran kadın katılımcılar için %34'tür. Bu bağlamda yapılan araştırmada çıkan sonuç erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre daha fazla hakarete uğradığıdır. Bu durum erkek katılımcıların bilgisayar oyunlarında özellikle hemcinslerine

karşı daha acımasızca eleştirileri olduğunu ve davranışlarında daha kontrolsüz oldukları şeklinde yorumlanabilmektedir.

Tablo 4.2.1. 8. Cinsiyet ile en çok mutlu olunan eylem ilişkisi

			Sizi en çok mutlu eden şey nedir?											Toplam
			Yemek yemek	Spor yapmak	Sosyal medyaya girmek	Müzik dinlemek	Ders çalışmak	Bilgisayar oyunu oynamak	Arkadaşlarla sohbet etmek	Dizi/film izlemek	Gezme	Alışveriş yapmak	Diğer	
Cinsiyet	Kadın		33	7	5	51	4	18	46	3	8	2	3	180
		% Cinsiyet	18,3%	3,9%	2,8%	28,3%	2,2%	10,0%	25,6%	1,7%	4,4%	1,1%	1,7%	100,0%
		% Sizi en çok mutlu eden şey nedir?	62,3%	20,0%	41,7%	54,8%	57,1%	17,5%	41,1%	50,0%	57,1%	66,7%	25,0%	40,0%
	Erkek		20	28	7	42	3	85	66	3	6	1	9	270
		% Cinsiyet	7,4%	10,4%	2,6%	15,6%	1,1%	31,5%	24,4%	1,1%	2,2%	0,4%	3,3%	100,0%
		% Sizi en çok mutlu eden şey nedir?	37,7%	80,0%	58,3%	45,2%	42,9%	82,5%	58,9%	50,0%	42,9%	33,3%	75,0%	60,0%
Toplam			53	35	12	93	7	103	112	6	14	3	12	450
		% Cinsiyet	11,8%	7,8%	2,7%	20,7%	1,6%	22,9%	24,9%	1,3%	3,1%	0,7%	2,7%	100,0%
		% Sizi en çok mutlu eden şey nedir?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 51,988 \quad Sd= 10 \quad P= 0,00$$

Yapılan araştırmada katılımcılardan onları en çok mutlu eden şeyi seçmeleri istenmiştir ve cinsiyet değişkeni bağlamında erkek ve kadın katılımcılar arasında son derece anlamlı bir ilişki ortaya çıkmıştır. Tablo 4.2.1.8’de de görüldüğü üzere kadın cinsiyetine mensup katılımcıların en fazla mutlu olduğu aktiviteler sırasıyla şöyledir; %28.3’ü müzik dinlemeyi, %25.6’sı arkadaşlarıyla sohbet etmeyi, %18.3’ü yemek yemeyi ve %10’luk kısmı ise bilgisayar oyunu oynamayı tercih etmiştir. Erkek cinsiyetine mensup katılımcılar incelendiğinde ise onları en çok mutlu eden aktiviteler sırasıyla şöyledir; %31.5’i bilgisayar oyunu oynamayı, %24.4’ü arkadaşlarla sohbet etmeyi, %15.6’sı müzik dinlemeyi ve %10.4’ü spor yapmayı tercih etmiştir.

En çok mutlu eden aktiviteler cinsiyet değişkeniyle karşılaştırıldığında ise kadın katılımcıların erkek katılımcılara göre en fazla tercih ettiği aktiviteler %66.7 ile alışveriş yapmak olurken onu %62.3 oranıyla yemek yemek ve %57.1 oranıyla ders çalışmak takip etmektedir. Erkek katılımcıların kadınlara göre daha fazla tercih ettiği aktiviteler ise belirgin bir şekilde %82.5'lik oranla bilgisayar oyunu oynamaktır. Bu oranı %80 ile spor yapmak ve %58.3 oranıyla sosyal medyaya girmek takip etmektedir. Bu verilere göre erkek katılımcıların onları en çok mutlu eden aktivite konusunda kadın katılımcılara göre oldukça fazla bir farkla bilgisayar oyunu oynamayı tercih etmeleri gözlemlenmiştir. Toplumsal cinsiyet perspektifinden bakıldığında kadınlara göre erkeklerin bilgisayar oyunu oynamak, spor yapmak ve sosyal medyaya girme aktivitelerinde aktif olması söz konusuysa kadınların alışveriş yapmak, yemek yemek ve ders çalışmak gibi aktiviteleri tercih etmeleri kadın ve erkek cinsiyetlerinin toplumsal rollerine referans veren bir tablo ortaya koymaktadır.

4.2.2. Eğitim Durumuna Göre Karşılaştırma

Araştırmanın örnekleminin eğitim durumu değişkenine göre madde kullanma durumları, oyun süresini azaltmada çevredekilerin etkisi, ailenin bilgisayarda geçirilen vakte etkisi gibi konular ekseninde karşılaştırmalar yapılmış ve anlamlı sonuçlara ulaşılmıştır.

Tablo 4.2.2. 1. Eğitim durumu ve madde kullanımı ilişkisi

			Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?			Toplam
			Sigara	Alkol	Hiçbiri	
Eğitim Durumu	İlkokul		0	0	1	1
		% Eğitim Durumu	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	0,0%	0,0%	0,3%	0,2%
	Ortaokul		7	0	37	44
		% Eğitim Durumu	15,9%	0,0%	84,1%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	5,5%	0,0%	12,8%	9,8%
	Lise		45	9	151	205

		% Eğitim Durumu	22,0%	4,4%	73,7%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	35,4%	27,3%	52,1%	45,6%
	Lisans/Önlisans		69	23	90	182
		% Eğitim Durumu	37,9%	12,6%	49,5%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	54,3%	69,7%	31,0%	40,4%
	Lisansüstü		6	1	11	18
		% Eğitim Durumu	33,3%	5,6%	61,1%	100,0%
		%Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	4,7%	3,0%	3,8%	4,0%
	Toplam			127	33	290
% Eğitim Durumu			28,2%	7,3%	64,4%	100,0%
% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?			100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2 = 36.417 \quad Sd = 8 \quad P = 0.00$$

Araştırmaya göre madde kullanımı ve eğitim durumu arasında oldukça anlamlı bir ilişki gözlemlenmiştir. Bu bağlamda madde kullanımı ve bağımlı davranış noktasında katılımcıların eğitim durumları önemli bir etmen olarak karşımıza çıkmaktadır. Tablo 4.2.2.1’de de görüldüğü üzere ortaokul düzeyindeki katılımcıların %15.9’u, lise düzeyindekilerin %22’si, lisans/önlisans düzeyindekilerin %37.9’u ve lisansüstü düzeyindeki katılımcıların %33.3’ü sigara kullandıklarını belirtmektedir. Alkol kullanımı incelendiğinde ise oranlar; lise düzeyi %4.4, lisans/önlisans düzeyi %12.6, lisansüstü düzeyi ise %5.6 şeklindedir. Eğitim durumu ekseninde madde kullanımı karşılaştırması yapıldığında ise en fazla sigara kullandığını belirten gruplar sırasıyla; %54.3 ile lisans/önlisans ve %35.4 ile lise düzeyidir. Alkol tüketiminde ise en fazla oranlara sahip gruplar %69.7 ile lisans/önlisans ve %27.3 ile lise düzeyi olarak gözlemlenmiştir. Nitekim eğitim durumu değişkeninin yanında yaş değişkenine göre karşılaştırma yapıldığında da benzer anlamlılıkta sonuçlar ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda en fazla sigara tüketen yaş aralığı %29.9 ile 22-25 yaş arası olmuştur. Bu oranı %26.8 ile 19-21 yaş ve %15’lik oran ile 26-28 yaş aralığı takip etmektedir. Alkol tüketiminde de benzer şekilde %45.5 oranı ile 22-25 yaş aralığında tüketim gözlemlenmiştir. Bu oranı yine alkol

tüketimi noktasında %21.2 ile 19-21 yaş aralığı takip etmektedir ($X^2= 100$, $Sd= 12$, $P= 0.00$).

Dolayısıyla zararlı madde kullanımı eğitim durumuna ve yaşa göre değerlendirildiğinde üniversite dönemindeki gençlerin diğer gruplara göre daha fazla tüketim alışkanlığı olduğu ortaya çıkmıştır. Fakat lise düzeyindeki katılımcıların da oranları göz önünde bulundurulduğunda zararlı madde tüketimine başlama yaşlarının ortaokul seviyelerine kadar geldiğini söylemek mümkündür.

Tablo 4.2.2. 2. Eğitim durumu ile oyun süresini azaltmada çevrenin etkisi ilişkisi

			Yanımdaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süresi azaltmada başarılı oldu.					Toplam
			Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Eğitim Durumu	İlkokul		0	0	0	0	1	1
		% Eğitim Durumu	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
		% Yanımdaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süresi azaltmada başarılı oldu.	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,5%	0,2%
	Ortaokul		12	6	6	4	16	44
		% Eğitim Durumu	27,3%	13,6%	13,6%	9,1%	36,4%	100,0%
		% Yanımdaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süresi azaltmada başarılı oldu.	6,0%	8,3%	9,1%	8,7%	23,9%	9,8%
	Lise		104	27	25	17	32	205
		% Eğitim Durumu	50,7%	13,2%	12,2%	8,3%	15,6%	100,0%
		% Yanımdaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süresi azaltmada başarılı oldu.	52,3%	37,5%	37,9%	37,0%	47,8%	45,6%

	Lisans/Önlisans s		75	35	32	23	17	182
		% Eğitim Durumu	41,2%	19,2%	17,6%	12,6%	9,3%	100,0%
		% Yanımdaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süremi azaltmada başarılı oldu.	37,7%	48,6%	48,5%	50,0%	25,4%	40,4%
	Lisansüstü		8	4	3	2	1	18
		% Eğitim Durumu	44,4%	22,2%	16,7%	11,1%	5,6%	100,0%
		% Yanımdaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süremi azaltmada başarılı oldu.	4,0%	5,6%	4,5%	4,3%	1,5%	4,0%
Toplam			199	72	66	46	67	450
		% Eğitim Durumu	44,2%	16,0%	14,7%	10,2%	14,9%	100,0%
		% Yanımdaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süremi azaltmada başarılı oldu.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 36,075 \quad Sd= 16 \quad P< 0,003$$

Bilgisayar oyunlarında fazla vakit geçirmek çevrenin de gözlemleyebildiği bir olgudur. Çevredekileri, aile bireylerinin ya da arkadaşların bu alışkanlık ve bağımlı davranış şekline müdahale etmesi olağan bir durum olarak karşımıza çıkmakta nispeten ailelerin bu konuda çocukları üzerinde oldukça etkisi olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda çevrenin bilgisayar oyunlarında geçirilen süreyi azaltmaya ilişkin olgu eğitim düzeyi ile ilişkilendirilerek anlamlı sonuç ortaya koymuştur. Tablo 4.2.2.2'deki gibi eğitim düzeylerine göre incelendiğinde ortaokul düzeyindeki katılımcılara çevrenin etkisinin başarılı olma oranı %36.4 ile her zaman kategorisindedir. Yine ortaokul düzeyindeki katılımcılara çevrenin etkisi hiçbir zaman kategorisinde ise %27.3 oranındadır. Lise düzeyindeki katılımcılara çevrenin etkisi hiçbir zaman kategorisinde %50.7 oranındayken her zaman kategorisinde ise %15.6'dır. Lisans/önlisans düzeyindeki katılımcılara çevresinin etkisi ise %41.2 oranıyla hiçbir zaman kategorisi, %9.3 oranıyla da her zaman

kategorisidir. Söz konusu örneklemin lisansüstü düzeyindeki katılımcılara çevresinin etkisi ise %44.4 oranıyla hiçbir zaman kategorisi ve %5.6 oranıyla her zaman kategorisidir. Lisansüstü düzeyindeki katılımcıların ayrıca %22.2 gibi bir oranla nadiren kategorisinde çevrenin etkisinin başarılı olduğu da gözlemlenmiştir. Eğitim durumu ve çevrenin etkisinin başarılı olması durumu karşılaştırıldığında tablo 4.2.2.2’de de görüldüğü üzere her zaman kategorisinde en fazla orana sahip grup %47.8 oranla lise düzeyindeki katılımcılar olurken bu oranı %25.4 ile lisans/önlisans düzeyindeki katılımcılar ve %23.9 oranıyla da ortaokul düzeyindeki katılımcılar takip etmektedir. Bu bağlamda eğitim değişkeni göz önünde bulundurulduğunda çevrenin özellikle aile bireylerinin etkisinin söz konusu olduğu düşünüldüğünde müdahale edildiği ve nispeten başarılı olduğu gözlemlenmiştir. En fazla lise düzeyindeki katılımcılar üzerinde çevrelerinin oyun sürelerini azaltması noktasında etkisi olduğu ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarına bağımlılık noktasında vakit harcama durumu söz konusu örneklem değerlendirildiğinde ailenin gözle görülür etkisi olduğunu ortaya çıkarmaktadır.

Tablo 4.2.2. 3. Eğitim durumu ile ailenin bilgisayarda geçirilen vakti belirleme ilişkisi

			Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.					Toplam
			Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Eğitim Durumu	İlkokul		1	0	0	0	0	1
		% Eğitim Durumu	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	0,3%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,2%
	Ortaokul		24	6	6	4	4	44
		% Eğitim Durumu	54,5%	13,6%	13,6%	9,1%	9,1%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	7,4%	12,2%	12,2%	26,7%	28,6%	9,8%
	lise		132	26	31	8	8	205
		% Eğitim Durumu	64,4%	12,7%	15,1%	3,9%	3,9%	100,0%

		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	40,9%	53,1%	63,3%	53,3%	57,1%	45,6%
	Lisans/önlisans		151	16	12	3	0	182
		% Eğitim Durumu	83,0%	8,8%	6,6%	1,6%	0,0%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	46,7%	32,7%	24,5%	20,0%	0,0%	40,4%
	Lisansüstü		15	1	0	0	2	18
		% Eğitim Durumu	83,3%	5,6%	0,0%	0,0%	11,1%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	4,6%	2,0%	0,0%	0,0%	14,3%	4,0%
Toplam			323	49	49	15	14	450
		% Eğitim Durumu	71,8%	10,9%	10,9%	3,3%	3,1%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 39.681 \quad Sd=16 \quad P<0,001$$

Ailenin bilgisayarda geçirilen vakte etki etmesi tablo 4.2.2.2’de bilgisayar oyunlarında geçirilen süreyi azaltmada etki etmesini destekler nitelikte anlamlı bir sonuca dikkat çekmektedir. Fakat burada dikkat çeken ayrıntı bilgisayarda vakit geçirmeye edilen müdahale bilgisayar oyunlarında geçirilen süreyi azaltma girişiminden daha azdır. Yani aslında ailenin bilgisayarda geçirilen vakitten ziyade, bilgisayar oyunu oynama süresine daha fazla dikkat etmekte ve uyarma noktasında eyleme geçmekte olduğu söylenebilir.

Bu bağlamda tablo 4.2.2.3’de görüldüğü üzere bilgisayarda geçirilen vakitte ailenin belirlenimci olması durumu eğitim durumu değişkeniyle karşılaştırılmıştır. Ortaokul düzeyindeki katılımcılar hiçbir zaman kategorisinde %54.5 oranla yanıt verirken %13.6 oranında nadiren yanıtı vermişlerdir. Lise düzeyindeki katılımcılar ise %64.4 oranla hiçbir zaman kategorisinde yanıt verirken %15.1 oranında bazen yanıtını vermişlerdir. Lisans/önlisans düzeyindeki katılımcılara bakıldığında %83 oranında hiçbir zaman

kategorisinde yanıt verdikleri ve %8.8 oranla nadiren kategorisinde yanıt verdikleri gözlenmiştir. Lisansüstü düzeyindekiler için de hiçbir zaman kategorisindeki yanıt oranı %83.3 iken her zaman kategorisindeki yanıt oranı %11.1'dir.

Eğitim durumu ve ailenin bilgisayarda geçirilen vakte etkisinin karşılaştırılması ile ortaya çıkan sonuçlar ise şöyledir; her zaman kategorisi göz önünde bulundurulduğunda %57.1 lise düzeyindekilerin yanıt oranı, %28.6 ortaokul düzeyindekilerin yanıt oranı ve %14.3 ise lisansüstü düzeyindekilerin oranını içermektedir. Araştırmanın sonuçlarına göre lisansüstü düzeyindeki katılımcıların ailelerinin bilgisayarda geçirdikleri sürelerle etki etmeleri göze çarpmaktadır. Oyun oynama sürelerine ilişkin bulgularda aile müdahalesi yüksek oranlarda yer bulmadığından bu durumu bilgisayarda geçirdikleri vaktin genel olarak oyun oynama dışındaki aktiviteleri içerdiği şeklinde yorumlanabilir. Diğer yandan bilgisayarda vakit geçirme noktasında en fazla müdahale edilen grup lise ve ortaokul düzeyindeki gruplar olduğu gözlenmektedir.

4.2.3. Yaş Değişkenine Göre Karşılaştırma

Araştırmanın örnekleminin yaş değişkenine göre kendine ait bilgisayarı olma durumu, arkadaş ilişkilerine dair bulgular, çevrenin oyun süresine olan etkisi ve ailenin bilgisayarda geçirilen süreye etkisi karşılaştırılmaktadır.

Tablo 4.2.3. 1. Yaş ile bilgisayara sahip olma ilişkisi

			Kendinize ait bilgisayarınız var mı?		Toplam
			Evet	Hayır	
Yaş	11-14		37	14	51
		% Yaş	72,5%	27,5%	100,0%
		% Kendinize ait bilgisayarınız var mı?	9,6%	21,9%	11,3%
	15-18		134	31	165
		% Yaş	81,2%	18,8%	100,0%
		% Kendinize ait bilgisayarınız var mı?	34,7%	48,4%	36,7%
	19-21		72	11	83

		% Yaş	86,7%	13,3%	100,0%
		% Kendinize ait bilgisayarınız var mı?	18,7%	17,2%	18,4%
	22-25		92	6	98
		% Yaş	93,9%	6,1%	100,0%
		% Kendinize ait bilgisayarınız var mı?	23,8%	9,4%	21,8%
	26-28		38	0	38
		% Yaş	100,0%	0,0%	100,0%
		% Kendinize ait bilgisayarınız var mı?	9,8%	0,0%	8,4%
	29-32		7	1	8
		% Yaş	87,5%	12,5%	100,0%
		% Kendinize ait bilgisayarınız var mı?	1,8%	1,6%	1,8%
	33+		6	1	7
		% Yaş	85,7%	14,3%	100,0%
		% Kendinize ait bilgisayarınız var mı?	1,6%	1,6%	1,6%
	Toplam		386	64	450
		% Yaş	85,8%	14,2%	100,0%
		% Kendinize ait bilgisayarınız var mı?	100,0%	100,0%	100,0%

$\chi^2 = 21,789$ Sd= 6 $P < 0,001$

Bilgisayar oyunlarında fazlasıyla vakit geçirmenin en önemli etmenlerinden biri de bir bilgisayara sahip olma durumudur. Böylece birey istediği zamanda istediği süreler boyunca bilgisayar oyunlarına vakit ayırabilir. Bu bağlamda bilgisayara sahip olma durumu yaş değişkenine göre değerlendirildiğinde anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Tablo 4.2.3.1’de görüldüğü üzere 11-14 yaş aralığındaki katılımcıların %72.5’inin, 15-18 yaş aralığındaki katılımcıların %81.2’sinin, 19-21 yaş aralığındaki katılımcıların %86.7’sinin, 22-25 yaş aralığındaki katılımcıların %93.9’unun, 26-28 yaş aralığındaki katılımcıların %100’ünün, 33 yaş ve üzerindeki katılımcıların ise

%85.7'sinin bilgisayarının olduğu görülmektedir. Tüm örneklem göz önünde bulundurulduğunda %85.8'inin bir kişisel bilgisayara sahip olduğu gözlenmiştir. Yaş değişkenine göre karşılaştırma yapıldığında ise %34.7 oranıyla en fazla 11-18 yaş aralığının bilgisayara sahip olduğu gözlenmiştir. Bu oranı %23.8 ile 22-25 yaş aralığı, %9.8 ile 26-28 yaş aralığı ve %9.6 oranı ile 11-14 yaş aralığı takip etmektedir.

Tablo 4.2.3. 2. Yaş ile arkadaş ilişkileri arasındaki ilişki

			Arkadaşlarınızla ilişkiniz nasıldır?				Toplam
			Çok iyi	İyi	Çok iyi değil	Hiç iyi değil	
Yaş	11-14		17	24	6	4	51
		% Yaş	33,3%	47,1%	11,8%	7,8%	100,0%
		% Arkadaşlarınızla ilişkiniz nasıldır?	9,2%	11,3%	15,8%	28,6%	11,3%
	15-18		46	91	23	5	165
		% Yaş	27,9%	55,2%	13,9%	3,0%	100,0%
		% Arkadaşlarınızla ilişkiniz nasıldır?	24,9%	42,7%	60,5%	35,7%	36,7%
	19-21		48	32	3	0	83
		% Yaş	57,8%	38,6%	3,6%	0,0%	100,0%
		% Arkadaşlarınızla ilişkiniz nasıldır?	25,9%	15,0%	7,9%	0,0%	18,4%
	22-25		46	42	6	4	98
		% Yaş	46,9%	42,9%	6,1%	4,1%	100,0%
		% Arkadaşlarınızla ilişkiniz nasıldır?	24,9%	19,7%	15,8%	28,6%	21,8%
	26-28		20	18	0	0	38
		% Yaş	52,6%	47,4%	0,0%	0,0%	100,0%

		% Arkadaşlarınızla ilişkiniz nasıldır?	10,8%	8,5%	0,0%	0,0%	8,4%
	29-32		3	4	0	1	8
		% Yaş	37,5%	50,0%	0,0%	12,5%	100,0%
		% Arkadaşlarınızla ilişkiniz nasıldır?	1,6%	1,9%	0,0%	7,1%	1,8%
	33+		5	2	0	0	7
		% Yaş	71,4%	28,6%	0,0%	0,0%	100,0%
		% Arkadaşlarınızla ilişkiniz nasıldır?	2,7%	0,9%	0,0%	0,0%	1,6%
Toplam			185	213	38	14	450
		% Yaş	41,1%	47,3%	8,4%	3,1%	100,0%
		% Arkadaşlarınızla ilişkiniz nasıldır?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 45,659 \quad Sd= 18 \quad P=0,00$$

Bilgisayar oyunlarının genellikle çevrimiçi olarak başkalarıyla birlikte oynandığı düşünüldüğünde iletişim ilişkileri önemli bir etmen olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada yaş değişkeni ile arkadaşlarla kurulan ilişki arasında anlamlı bir ilişki ortaya çıkmaktadır. Tablo 4.2.3.2’de görüldüğü üzere 11-14 yaş aralığındaki katılımcıların %47.1’i arkadaşlarıyla olan ilişkisini iyi düzeyde tanımlamıştır. 15-18 yaş aralığındaki katılımcıların %55.2’si iyi düzeyde tanımlamıştır. 19-21 yaş aralığındaki katılımcıların %57.8’i arkadaşlık ilişkilerini çok iyi olarak tanımlamışlardır. 22-25 yaş aralığındaki katılımcıların %46.9’u arkadaş ilişkilerini çok iyi olarak tanımlamıştır. 26-28 yaş aralığındaki katılımcıların %52.6’sı arkadaşlık ilişkilerini çok iyi olarak tanımlamışlardır. 29-32 yaş aralığındaki katılımcıların %50’si ilişkilerini iyi olarak tanımlarken 33 yaş ve üzeri katılımcıların %71.4’ü çok iyi olarak tanımlamışlardır. Yaş ile arkadaşlık ilişkileri karşılaştırıldığında ise çok iyi kategorisinde %25.9’luk oranla 19-21 yaş aralığı arkadaşlarıyla en çok iyi anlaşılan grup olmuştur. %24.9’luk oranlarla 22-25 ve 15-18 yaş aralığındaki katılımcılar arkadaşlarıyla çok iyi anlaşılan gruplar olmuştur. Bakıldığında arkadaş ilişkilerinde çok iyi olmadığını ifade eden gruplar ise %60.5’lik oranla yine 15-18 yaş aralığındaki katılımcılardır. Bu oranı %15.8 ile 11-14 yaş aralığı takip etmektedir.

Tablo 4.2.3. 3. Yaş ile ailenin bilgisayarda geçirilen vakti belirleme ilişkisi

			Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.					Toplam
			Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Yaş	11-14		24	11	7	5	4	51
		% Yaş	47,1%	21,6%	13,7%	9,8%	7,8%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	7,4%	22,4%	14,3%	33,3%	28,6%	11,3%
	15-18		104	21	27	6	7	165
		% Yaş	63,0%	12,7%	16,4%	3,6%	4,2%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	32,2%	42,9%	55,1%	40,0%	50,0%	36,7%
	19-21		68	2	9	3	1	83
		% Yaş	81,9%	2,4%	10,8%	3,6%	1,2%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	21,1%	4,1%	18,4%	20,0%	7,1%	18,4%
	22-25		83	10	3	1	1	98
		% Yaş	84,7%	10,2%	3,1%	1,0%	1,0%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	25,7%	20,4%	6,1%	6,7%	7,1%	21,8%
	26-28		31	3	3	0	1	38
		% Yaş	81,6%	7,9%	7,9%	0,0%	2,6%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	9,6%	6,1%	6,1%	0,0%	7,1%	8,4%
	29-32		7	1	0	0	0	8
		% Yaş	87,5%	12,5%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%

		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	2,2%	2,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,8%
	33+		6	1	0	0	0	7
		% Yaş	85,7%	14,3%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	1,9%	2,0%	0,0%	0,0%	0,0%	1,6%
Toplam			323	49	49	15	14	450
		% Yaş	71,8%	10,9%	10,9%	3,3%	3,1%	100,0%
		% Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$X^2 = 51,706$ $Sd = 24$ $P < 0,001$

Ailenin bilgisayarda geçirilen vakte etkisi yaş değişkeniyle karşılaştırıldığında anlamlı sonuç ortaya koymuştur. Bu bağlamda tablo 4.2.3.3’de görüldüğü üzere 11-14 yaş aralığındaki katılımcıların %26.6’sı nadiren, %13.7’si bazen ailelerinin bilgisayarda geçirecekleri vakitlerini belirlediklerini belirtmişlerdir. 15-18 yaş aralığındaki katılımcıların %12.7’si nadiren, %16.4’ü ise bazen ailelerinin bilgisayarda geçirecekleri vakti belirlediğini belirtmişlerdir. 19-21 yaş aralığındaki katılımcıların %10.8’i bazen, 22-25 yaş aralığındaki katılımcıların %10.2’si nadiren ailelerinin bilgisayarda geçirecekleri vakti belirlediklerini belirtmiştir. 26-28 yaş aralığındaki katılımcıların %7.9’u bazen, 29-32 yaş aralığındaki katılımcıların %12.5’i nadiren ailelerinin bilgisayarda geçirecekleri vakti belirlediğini belirtmiştir. 33 yaş ve üzerindeki katılımcıların ise %14.3’ü nadiren ailelerinin bilgisayarda geçirecekleri vakti belirlediğini belirtmiştir. Yaş değişkenine göre karşılaştırma yapıldığında ise her zaman kategorisinde %50 oranda 15-18 yaş aralığındaki katılımcılar, %28.6 oranında ise 11-14 yaş aralığındaki katılımcılar gözlenmiştir. Sık sık kategorisinde ise %20’lik oranla 19-21 yaş aralığındaki katılımcılar olduğu gözlenmiştir.

Bu bağlamda özellikle 11-18 yaş aralığındaki katılımcıların özellikle ailelerinin bilgisayarda geçirilen vakte karşı duyarlı olduklarını ve müdahale etmekten çekinmedikleri söylenebilir. Bu durumu yaş ile yanındaki kişiler oyun süremi azaltmada etkili oldu karşılaştırması da desteklemektedir ($X^2 = 45,975$, $Sd = 24$, $P < 0,004$). Bu

karşılaştırmaya göre 11-14 yaş aralığındaki katılımcıların %28.4'üne ve 15-18 yaş aralığındaki katılımcıların %37.3'üne aileleri her zaman kategorisinde oyun sürelerini azaltmada müdahale etmiş ve etkili olmuştur. Benzer şekilde 26-28 yaş aralığındaki katılımcılara bakıldığında %39.5 oranında hiçbir zaman kategorisinin baskın olmasıyla söz konusu grubun bilgisayar oyunlarında geçirdikleri vakitte nispeten daha özgür oldukları söylenebilir. Bu bağlamda bu veriler H6'yı destekler niteliktedir.

4.2.4. Mesleki Duruma Göre Karşılaştırma

Araştırmanın bu kısmında örneklemin mesleki durumlarına göre madde kullanımı ile karşılaştırılmasına, herhangi bir bilgisayar oyununda başarısız olma durumunda çevreye gösterdikleri tepkilere ilişkin bulgulara ve ailelerinin bilgisayar oyunlarına teşvikine dair bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 4.2.4. 1. Meslek ile madde kullanımı ilişkisi

			Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?			Toplam
			Sigara	Alkol	Hiçbiri	
Meslek	Çalışmıyor		79	25	245	349
		% Meslek	22,6%	7,2%	70,2%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	62,2%	75,8%	84,5%	77,6%
	Memur		12	2	8	22
		% Meslek	54,5%	9,1%	36,4%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	9,4%	6,1%	2,8%	4,9%
	İşçi		2	0	0	2
		% Meslek	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	1,6%	0,0%	0,0%	0,4%
	Serbest meslek		34	6	37	77
		% Meslek	44,2%	7,8%	48,1%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	26,8%	18,2%	12,8%	17,1%

Toplam		127	33	290	450
	% Meslek	28,2%	7,3%	64,4%	100,0%
	% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 29,099 \quad Sd=6 \quad P= 0,00$$

Araştırmanın verilerine göre katılımcıların mesleki durumları ile madde bağımlılığı karşılaştırıldığında anlamlı bir sonuç ortaya çıkmıştır. Tablo 4.2.4.1'e bakıldığında sigara kullanımı değerlendirildiğinde %54.5 oranıyla memur katılımcılar oluşturmaktadır. Bu oranı %44.2 ile serbest meslek erbabı katılımcılar takip ederken, %22.6 oranıyla çalışmayan katılımcılar oluşturmaktadır. Mesleki durum ve madde kullanımı karşılaştırılması yapıldığında ise mesleki açıdan değerlendirildiğinde çalışmayan katılımcıların yoğunluğu söz konusudur. Çalışmayan katılımcıların sigara tüketimi oranı %62.2 iken alkol tüketimi oranı ise %75.8'dir. Bu oranları, serbest meslek çalışanı katılımcıların %26.8 oranında sigara tüketimiyle, %18.2 oranında alkol tüketimiyle takip etmektedir.

Hâlihazırda işi olmayan ya da öğrenci olduğu düşünülen çalışmayan kategorisindeki katılımcılara bakıldığında düzenli bir uğraşlarının olmaması, onların bağımlılık düzeyinde tüketici olma davranışlarını tetiklediği düşünülebilir. Bu bağlamda özellikle pandemi dönemindeki çalışma koşullarının kötüleşmesi, bireylerin evde kalma zorunluluğuyla işlerinden ayrılmak durumunda kalmaları ve iş bulma süreçlerinin sekteye uğraması gibi etmenler sonucunda bağımlı edici düzeyde alışkanlıklar geliştirmiş olmaları oldukça mümkün hale gelmiştir.

Bu noktada mesleki durum ile bilgisayar oyunlarına ayırdığım vaktin artmasının nedeninin pandemi olduğunu düşünüyorum arasındaki ilişki değerlendirildiğinde, çalışmayan katılımcıların %23.2'si her zaman kategorisinde yanıtlar vermiştir. Bu oranı serbest meslek çalışanı katılımcılar %18.2 ile takip etmektedir. Meslekler arası karşılaştırma yapıldığında ise çalışmayan kesimin %86.8 oranında sık sık kategorisinde, %81.8 oranında ise her zaman kategorisinde yanıtlar verdiği gözlenmiştir. Bu bağlamda pandeminin oyun oynama davranışlarını en fazla tetiklediği grup çalışmayanlar olarak ortaya çıkmıştır.

Benzer şekilde araştırmanın katılımcılarının e-sporcu olma isteği değerlendirildiğinde, oyunda geçirdikleri vaktin profesyonel veya amatör olarak harcanması noktasında istekli

olanlar da çalışmayan katılımcılar olarak gözlenmiştir. Mesleki durum ile e-sporcu olmak ister miydiniz karşılaştırması yapıldığında çalışmayan katılımcıların %79.3'lük oranda evet yanıtını verdiği görülmüştür. Bu oranı serbest meslek çalışanları %15.4 ile takip etmiştir. Dolayısıyla çalışmıyor olmak serbest zaman kullanımı noktasında daha fazla oyun oynamaya neden olmuş ve bu oyun oynama davranışının profesyonel ya da amatör aktivite olarak değerlendirilmesini gündeme getirmiştir. Kişinin serbest zaman ayırımı yapmasının güçleştiği söylenebilirken ayrıca da bu serbest zamanın verimli olması da tartışma haline gelmiştir.

4.2.5. Kiminle Yaşanıldığı Değişkenine Göre Karşılaştırma

Araştırmanın örnekleminin kiminle yaşadığı ile madde kullanımı, ailenin ilgisi, evde aile içi şiddetin ne düzeyde yaşanıldığına ve hangi konut tipinde yaşanıldığına dair karşılaştırmalara yer verilmiştir.

Tablo 4.2.5. 1. Kiminle yaşadığı ile madde kullanımı ilişkisi

			Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?			Toplam
			Sigara	Alkol	Hiçbiri	
Kiminle yaşıyor	Aile		101	26	268	395
		% Kiminle yaşıyor	25,6%	6,6%	67,8%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	79,5%	78,8%	92,4%	87,8%
	Arkadaşlar		7	3	4	14
		% Kiminle yaşıyor	50,0%	21,4%	28,6%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	5,5%	9,1%	1,4%	3,1%
	Tek başına		15	1	11	27
		% Kiminle yaşıyor	55,6%	3,7%	40,7%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	11,8%	3,0%	3,8%	6,0%
	Yurt vb		4	2	7	13
		% Kiminle yaşıyor	30,8%	15,4%	53,8%	100,0%

		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	3,1%	6,1%	2,4%	2,9%
	Diğer		0	1	0	1
		% Kiminle yaşıyor	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	0,0%	3,0%	0,0%	0,2%
Toplam			127	33	290	450
		% Kiminle yaşıyor	28,2%	7,3%	64,4%	100,0%
		% Hangi maddeyi kullanıyorsunuz?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 34.969 \text{ Sd}= 8 \text{ P}= 0.00$$

Zararlı madde kullanımında katılımcıların kiminle yaşadığı değerlendirildiğinde anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Tablo 4.2.5.1'e göre ailesiyle yaşayan katılımcıların %25.6'sı sigara %6.6'sı alkol tükettiğini belirtmektedir. Arkadaşlarıyla yaşayan katılımcıların ise %50'si sigara, %21.4'ü alkol tükettiğini belirtmektedir. Tek başına yaşayan katılımcıların ise %55.6'sı sigara, %3.7'si alkol tükettiğini belirtmektedir. Yurt ve benzeri yerlerde yaşayan katılımcıların ise %30.8'i sigara, %15.4'ü alkol tükettiğini belirtmektedir. Bu bağlamda kiminle yaşanıldığı değişkeniyle madde kullanımı ilişkisine bakıldığında %79.5 oranında ailesiyle yaşayan katılımcıların sigara tükettiği ortaya çıkmaktadır. Tek başına yaşayan katılımcıların %11.8'i sigara tükettiği belirtmektedir. Bu oranı %5.5 oranında sigara tüketimiyle arkadaşlarıyla yaşayan katılımcılar takip etmektedir. Benzer tablo alkol tüketiminde de görülmektedir. En fazla oran %78.8 alkol tüketimiyle ailesiyle yaşayan katılımcıları oluşturmaktadır. %9.1 alkol tüketimiyle arkadaşlarla yaşayan katılımcılar oluştururken %6.1 oranında alkol tüketimiyle yurt ve benzeri yerlerde yaşayan katılımcılar oluşturmaktadır.

Tablo 4.2.5. 2. Ailesiyle yaşayanlar ile ailenin ilgisi arasındaki ilişki

			Ailenizin size olan ilgisini nasıl tanımlarsınız?				Total
			İlgisiz	Daha az ilgili	Orta düzeyde ilgili	Yoğun biçimde ilgili	
Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	Anne ve baba ile		10	37	173	96	316
		% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	3,2%	11,7%	54,7%	30,4%	100,0%
		% Ailenizin size olan ilgisini nasıl tanımlarsınız?	41,7%	60,7%	76,5%	69,1%	70,2%
	Anne ile		2	14	24	16	56
		% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	3,6%	25,0%	42,9%	28,6%	100,0%
		% Ailenizin size olan ilgisini nasıl tanımlarsınız?	8,3%	23,0%	10,6%	11,5%	12,4%
	Baba ile		1	1	3	6	11
		% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	9,1%	9,1%	27,3%	54,5%	100,0%
		% Ailenizin size olan ilgisini nasıl tanımlarsınız?	4,2%	1,6%	1,3%	4,3%	2,4%
	Dede/nine ile		1	3	1	1	6
		% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	16,7%	50,0%	16,7%	16,7%	100,0%
		% Ailenizin size olan ilgisini nasıl tanımlarsınız?	4,2%	4,9%	0,4%	0,7%	1,3%
	Diğer		10	6	25	20	61
		% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	16,4%	9,8%	41,0%	32,8%	100,0%

		% Ailenizin size olan ilgisini nasıl tanımlarsınız?	41,7%	9,8%	11,1%	14,4%	13,6%
Toplam			24	61	226	139	450
		% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	5,3%	13,6%	50,2%	30,9%	100,0%
		% Ailenizin size olan ilgisini nasıl tanımlarsınız?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 39.718 \text{ Sd}= 12 \text{ P}=0.00$$

Aile üyeleriyle yaşayan katılımcıların ailelerinin üzerlerindeki etkisi değerlendirildiğinde ise anlamlı ilişki ortaya çıkmıştır. Tablo 4.2.5.2’de anne-baba ile yaşayan katılımcıların %54.7’si orta düzeyde ilgi gördüklerini belirtmişlerdir. Anne ile yaşayan katılımcıların %42.9u orta düzey ilgi gördüklerini belirtmişlerdir. Baba ile yaşayan katılımcıların %54.5’i yoğun düzeyde ilgi gördüklerini belirtmişlerdir. Dede/nine ile yaşayan katılımcıların %50’si ailelerinin daha az ilgili olduklarını belirtmiştir. Diğer kategorisindeki yakınlarıyla yaşayan katılımcılar ise orta düzeyde ilgi gördüklerini belirtmişlerdir. Yaşanılan aile bireyleri ile ailenin ilgisi karşılaştırıldığında ise %69.1 oranla anne-baba ile yaşayan katılımcılar aile ilişkilerini yoğun biçimde ilgili olarak tanımlamışlardır. Diğer yakınlarıyla yaşadıklarını belirten katılımcıların %41.7’si ilgisiz olarak tanımlamışlardır. Anne ile yaşayan katılımcılar ise aile ilişkilerini %23 oranında daha az ilgili olarak tanımlamışlardır.

Kiminle yaşadığı ile ailenin ilgisinin karşılaştırıldığı tabloda ise en fazla oranla ailesiyle yaşayanların %90.3’ü orta düzeyde ilgili olarak gözlenirken, arkadaşlarıyla yaşayan katılımcıların aileleri %8.3 oranında ilgisiz, %4.9 oranında az ilgili olarak tanımlanmaktadır. Bu oranları %12.5 oranında ilgisiz olarak tanımlayan tek başına yaşayan katılımcılar ve %8.3 oranında ilgisiz olarak tanımlayan yut ve benzeri yerlerde yaşayan katılımcılar takip etmektedir ($X^2= 28.900$, $Sd=12$, $P< 0,004$). Bu bağlamda aile ortamı olarak tanımlayabileceğimiz anne-baba-çocuk eksenindeki yapıdan uzaklaştıkça ailede ebeveynin çocuk üzerindeki ilgisinin azaldığı görülmektedir.

Tablo 4.2.5. 3. Kiminle yaşanıldığı ile evde aile içi şiddet olayları yaşama ilişkisi

			Evde aile içi fiziksel şiddet olayları yaşanır.					Toplam
			Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Kiminle yaşıyor	Aile		337	31	12	9	6	395
		% Kiminle yaşıyor	85,3%	7,8%	3,0%	2,3%	1,5%	100,0%
		% Evde aile içi fiziksel şiddet olayları yaşanır.	88,0%	93,9%	70,6%	100,0%	75,0%	87,8%
	Arkadaşlar		13	0	1	0	0	14
		% Kiminle yaşıyor	92,9%	0,0%	7,1%	0,0%	0,0%	100,0%
		% Evde aile içi fiziksel şiddet olayları yaşanır.	3,4%	0,0%	5,9%	0,0%	0,0%	3,1%
	Tek başına		22	1	2	0	2	27
		% Kiminle yaşıyor	81,5%	3,7%	7,4%	0,0%	7,4%	100,0%
		% Evde aile içi fiziksel şiddet olayları yaşanır.	5,7%	3,0%	11,8%	0,0%	25,0%	6,0%
	Yurt vb		11	1	1	0	0	13
		% Kiminle yaşıyor	84,6%	7,7%	7,7%	0,0%	0,0%	100,0%
		% Evde aile içi fiziksel şiddet olayları yaşanır.	2,9%	3,0%	5,9%	0,0%	0,0%	2,9%
	Diğer		0	0	1	0	0	1
		% Kiminle yaşıyor	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
		% Evde aile içi fiziksel şiddet olayları yaşanır.	0,0%	0,0%	5,9%	0,0%	0,0%	0,2%
Toplam			383	33	17	9	8	450
		% Kiminle yaşıyor	85,1%	7,3%	3,8%	2,0%	1,8%	100,0%
		% Evde aile içi fiziksel şiddet olayları yaşanır.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

 $X^2 = 36,406$ $Sd = 16$ $P < 0,003$

Aile içi şiddet olayları söz konusu olduğunda katılımcıların kiminle yaşadıklarına ilişkin verileriyle evdeki fiziksel şiddet olaylarının ilişkisine bakılmıştır. Bu bağlamda tablo 4.2.5.3'deki verilere göre değerlendirildiğinde ailesiyle yaşayan katılımcıların %85.3'ü hiçbir zaman şiddet olayları yaşanmadığını belirtirken %7.8'i nadiren şiddet olaylarının yaşandığını belirtmektedir. Arkadaşlarıyla yaşayan katılımcıların %92.9'u hiçbir zaman şiddet olayları yaşanmadığını belirtirken %7.1'i bazen yaşandığını belirtmiştir. Yurt ve benzeri yerlerde yaşayan katılımcıların %84.6'sı hiçbir zaman şiddet olayları yaşanmadığını belirtirken %7.7'si bazen yaşandığını belirtmiştir. Bu bağlamda kiminle yaşandığı ve aile içi fiziksel şiddet olayları arasında karşılaştırma yapıldığında ve bazen kategorisi değerlendirildiğinde; %70.6'sının ailesiyle şiddet olayları yaşadığı, %5.9'unun arkadaşlarıyla şiddet olayları yaşadığı, %5.9'unun yurt ve benzeri yerlerde şiddet olayları yaşadığı ve %5.9'unun diğer yerlerde şiddet olayları yaşadığı gözlenmiştir.

Hanede yaşayan kişi sayısı ve ev içi fiziksel şiddet olayları karşılaştırıldığında ise ev içi fiziksel şiddetin hanede yaşayan kişi sayısının artışıyla doğru orantılı olduğu gözlenmiştir. Ev içi şiddet olaylarının yaşanmasında hiçbir zaman kategorisi bağlamında bakıldığında 3 kişilik ailede oran %90.9, 4 kişilik ailede %89.3, 5 kişilik ailede %77.7, 6 kişilik ailede %72.2, 7 kişilik ailede %60, 8 ve üzeri kişilik ailede %62.5'dir. Yani hiçbir zaman şiddet olayları yaşanmaması durumu hanedeki kişi sayısı arttıkça düşmektedir. Bu durumda hanede yaşayan kişi sayısının artması aile içi fiziksel şiddet olaylarının da artmasına zemin hazırlamaktadır. Her zaman kategorisi göz önünde bulundurulduğunda en fazla oran %12.5 ile 3 kişilik aileler olurken, 5 kişilik aileler her zaman kategorisinde %50 oranıyla fiziksel şiddet olayları yaşamaktadır. Sık sık kategorisi göz önünde bulundurulduğunda ise 3 kişilik ailelerin evde fiziksel şiddet olayları yaşama oranı %33.3, 4 kişilik ailelerin ev içi şiddet olayları yaşama oranı %22.2'dir. 5 kişilik ailelerin ev içi şiddet olayları yaşama oranları sık sık kategorisinde %33.3 iken 8 ve üzerindeki kişilik ailelerde ev içi fiziksel şiddet olayları yaşama oranı %11.1'dir ($X^2=65.846$, $Sd=28$, $P= 0.00$).

Tablo 4.2.5. 4. Aileden kimlerle yaşanıldığı ve konut tipi ilişkisi

			Yaşadığınız konut tipi nedir?			Toplam
			Apartman dairesi	Gecekondu	Müstakil ev	
Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	Anne ve baba ile		254	1	61	316
		% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	80,4%	0,3%	19,3%	100,0%
		% Yaşadığınız konut tipi nedir?	68,8%	50,0%	77,2%	70,2%
	Anne ile		47	0	9	56
		% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	83,9%	0,0%	16,1%	100,0%
		% Yaşadığınız konut tipi nedir?	12,7%	0,0%	11,4%	12,4%
	Baba ile		10	0	1	11
		% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	90,9%	0,0%	9,1%	100,0%
		% Yaşadığınız konut tipi nedir?	2,7%	0,0%	1,3%	2,4%
	Dede/nine ile		3	1	2	6
		% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	50,0%	16,7%	33,3%	100,0%
		% Yaşadığınız konut tipi nedir?	0,8%	50,0%	2,5%	1,3%
	Diğer		55	0	6	61
		% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	90,2%	0,0%	9,8%	100,0%
		% Yaşadığınız konut tipi nedir?	14,9%	0,0%	7,6%	13,6%

Toplam		369	2	79	450
	% Ailenizle yaşıyorsanız kimlerle yaşıyorsunuz?	82,0%	0,4%	17,6%	100,0%
	%Yaşadığınız konut tipi nedir?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$X^2 = 41,681$ $Sd = 8$ $P = 0,00$

Araştırmanın katılımcılarının aile üyelerinden kimlerle yaşadıkları ile yaşadıkları konut tipleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Tablo 4.2.5.4'e göre anne-babasıyla yaşayan katılımcıların %80.4'ü apartman dairesinde, annesiyle yaşayan katılımcıların %83.7'si apartman dairesinde, babasıyla yaşayan katılımcıların %90.9'u apartman dairesinde, dede/ninesiyle yaşayan katılımcıların %50'si apartman dairesinde, %33.3'ü müstakil evde konaklamaktadır. Tüm katılımcıların durumu göz önünde bulundurulduğunda %77.2 oranında müstakil evde konaklayanları anne-babasıyla yaşayan katılımcılar oluşturmaktadır. Toplamda %82 katılımcı apartman dairesinde otururken, %17.6'sı müstakil evde, %0,4'ü ise gecekonduda konaklamaktadır.

4.2.6. Hanede Yaşayan Kişi Sayısına Göre Karşılaştırma

Araştırmanın örnekleminin hanede yaşayan kişi sayısına göre kendisine ait odası olma durumu, bir bilgisayar oyununda başarısız olması durumunda çevresine yansıtma eğilimi, ailesiyle kaliteli vakit geçirme durumu ve ailenin bilgisayar oyunlarını yasaklaması üzerine karşılaştırmalara ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 4.2.6. 1. Hanede yaşayan kişi sayısı ile kendisine ait odası olma ilişkisi

			Yaşadığınız evde kendinize ait odanız var mı?		Toplam
			Evet	Hayır	
Hanede yaşayan kişi sayısı	1		26	1	27
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	96,3%	3,7%	100,0%
		% Yaşadığınız evde kendinize ait odanız var mı?	6,8%	1,4%	6,0%
	2		46	3	49

		% Hanede yaşayan kişi sayısı	93,9%	6,1%	100,0%
		%Yaşadığınız evde kendinize ait odanız var mı?	12,1%	4,3%	10,9%
	3		89	10	99
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	89,9%	10,1%	100,0%
		%Yaşadığınız evde kendinize ait odanız var mı?	23,4%	14,3%	22,0%
	4		127	23	150
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	84,7%	15,3%	100,0%
		% Yaşadığınız evde kendinize ait odanız var mı?	33,4%	32,9%	33,3%
	5		74	20	94
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	78,7%	21,3%	100,0%
		% Yaşadığınız evde kendinize ait odanız var mı?	19,5%	28,6%	20,9%
	6		12	6	18
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	66,7%	33,3%	100,0%
		% Yaşadığınız evde kendinize ait odanız var mı?	3,2%	8,6%	4,0%
	7		2	3	5
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	40,0%	60,0%	100,0%

		% Yaşadığınız evde kendinize ait odanız var mı?	0,5%	4,3%	1,1%
	8 ve üzeri		4	4	8
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	50,0%	50,0%	100,0%
		% Yaşadığınız evde kendinize ait odanız var mı?	1,1%	5,7%	1,8%
Toplam			380	70	450
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	84,4%	15,6%	100,0%
		% Yaşadığınız evde kendinize ait odanız var mı?	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 29.872 \quad Sd= 7 \quad P= 0,00$$

Katılımcıların hanesinde yaşayan kişi sayısı ile kendisine ait odası olma durumuna bakıldığında anlamlı bir ilişki ortaya çıkmıştır. Tablo 4.2.6.1’de görüldüğü üzere hanede yaşayan kişi sayısı arttıkça katılımcıların kendilerine ait odaları olma oranları düşmektedir. 2 kişilik hanede yaşayanların kendisine ait odaya sahip olma oranı %93.9, 3 kişilik hanede yaşayanların kendisine ait odası olma oranı %89.9, 4 kişilik hanede yaşayan katılımcıların odaya sahip olma oranı %84.7, 5 kişilik hanede yaşayan katılımcıların kendisine ait odası olma oranı %78.7’dir. 6 kişilik hanede yaşayanların kendisine ait odası olma oranı %66.7, 7 kişilik hanede yaşayan katılımcıların kendisine ait odası olma oranı %40 ve 8 ve üzeri kişilik hanede yaşayan katılımcıların kendine ait odası olma oranı ise %50’dir. . Bu durumda hanede yaşayan kişi sayısı ile, kendisine ait odası olma durumu ters orantılı ilişkiye sahiptir. Kendisine ait oda olma durumu hanede yaşayan kişi sayısı ile karşılaştırıldığında, kendisine ait odası olma oranı en fazla %33.4 oranıyla 4 kişilik hanede yaşayan katılımcıları içermektedir. Bu oranı %23.4 ile 3 kişilik hane sayısına sahip katılımcılar, %19.5 oranıyla 5 kişilik hanede yaşayan katılımcılar ve %12.1 oranıyla 2 kişilik hanede yaşayan katılımcılar takip etmektedir.

Benzer tablo hanede yaşayan kişi sayısı ile kendine ait bilgisayarı olma ilişkisinde de görülmektedir ($X^2= 22,750$, $Sd= 7$, $P< 0, 002$). 4 kişilik hanede yaşayan katılımcıların bilgisayara sahip olma oranı %34.5 iken 5 kişilik hanede yaşayan katılımcıların

bilgisayara sahip olma oranı %19.7'dir. 6 kişilik hanede yaşayanların bilgisayara sahip olma oranı %3.6 iken, 7 kişilik hanede yaşayan katılımcıların bilgisayara sahip olma oranı %0,3'tür. Yani hanede yaşayan kişi sayısı arttıkça kendisine ait bilgisayar olma durumu ters orantılı bir şekilde azalmaktadır. Bu durum sosyo-ekonomik ilişkiler göz önünde bulundurulduğunda hanede yaşayan kişi sayısının artması ekonomik nedenlerin etkisiyle kişi başına şahsi bilgisayara sahip olma durumunu görünür bir şekilde etkilemektedir.

Tablo 4.2.6. 2. Hanede yaşayan kişi sayısı ile bilgisayar oyununda başarısız olunması durumunda çevreye yansıtma ilişkisi

			Bir bilgisayar oyununda başarısız olursam aileme ve çevremdekilere yansıtım.					Toplam
			Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Hanede yaşayan kişi sayısı	1		20	2	3	0	2	27
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	74,1%	7,4%	11,1%	0,0%	7,4%	100,0%
		% Bir bilgisayar oyununda başarısız olursam aileme ve çevremdekilere yansıtım.	5,7%	3,2%	15,0%	0,0%	25,0%	6,0%
	2		39	2	7	0	1	49
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	79,6%	4,1%	14,3%	0,0%	2,0%	100,0%
		% Bir bilgisayar oyununda başarısız olursam aileme ve çevremdekilere yansıtım.	11,1%	3,2%	35,0%	0,0%	12,5%	10,9%
	3		74	19	1	4	1	99
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	74,7%	19,2%	1,0%	4,0%	1,0%	100,0%

		% Bir bilgisayar oyununda başarısız olursam aileme ve çevremdekilere yansıtırım.	21,1%	30,6%	5,0%	44,4%	12,5%	22,0%
	4		121	22	5	2	0	150
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	80,7%	14,7%	3,3%	1,3%	0,0%	100,0%
		% Bir bilgisayar oyununda başarısız olursam aileme ve çevremdekilere yansıtırım.	34,5%	35,5%	25,0%	22,2%	0,0%	33,3%
	5		77	12	1	1	3	94
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	81,9%	12,8%	1,1%	1,1%	3,2%	100,0%
		% Bir bilgisayar oyununda başarısız olursam aileme ve çevremdekilere yansıtırım.	21,9%	19,4%	5,0%	11,1%	37,5%	20,9%
	6		13	2	1	1	1	18
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	72,2%	11,1%	5,6%	5,6%	5,6%	100,0%
		% Bir bilgisayar oyununda başarısız olursam aileme ve çevremdekilere yansıtırım.	3,7%	3,2%	5,0%	11,1%	12,5%	4,0%
	7		4	1	0	0	0	5
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	80,0%	20,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%

		% Bir bilgisayar oyununda başarısız olursam aileme ve çevremdekilere yansıtırım.	1,1%	1,6%	0,0%	0,0%	0,0%	1,1%
	8 ve üzeri		3	2	2	1	0	8
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	37,5%	25,0%	25,0%	12,5%	0,0%	100,0%
		% Bir bilgisayar oyununda başarısız olursam aileme ve çevremdekilere yansıtırım.	0,9%	3,2%	10,0%	11,1%	0,0%	1,8%
Toplam			351	62	20	9	8	450
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	78,0%	13,8%	4,4%	2,0%	1,8%	100,0%
		% Bir bilgisayar oyununda başarısız olursam aileme ve çevremdekilere yansıtırım.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

$$X^2= 56.903 \quad Sd= 28 \quad P< 0.001$$

Bilgisayar oyunlarında hatrı sayılır ölçüde vakit geçirenlerin oyunlara duygu ve anlam yüklemeleri söz konusudur. Bu noktada bir bilgisayar oyunu oynarken hünelerini sergileyen aktörün istemediği sonuçlarla ya da olaylarla karşılaşması onu agresyona itebilmektedir. Bu saldırgan tavrın çevredekilere yansması ise kaçınılmaz hale gelebilmektedir. Dolayısıyla katılımcıların bir bilgisayar oyununda başarısız olması durumunda çevresine ya da ailesine negatif duyguları ne kadar yansıttığı olgusu önem taşımaktadır. Bu bağlamda yapılan araştırmada hanede yaşayan kişi sayısı düşünüldüğünde bir bilgisayar oyununda başarısız olan katılımcıların çevresine ve ailesine yansıtması durumu ile arasında anlamlı bir ilişki ortaya konmuştur.

Hanede yaşayan kişi sayısının artması durumunda çevreye yansıyan tepkilerin oranının da artması söz konusudur. Tablo 4.2.6.2'ye göre 2 kişilik bir hanede yaşayan katılımcıların hiçbir zaman kategorisi %79.6 oranında iken bazen kategorisi %14.3 oranındadır. Bu oranı 3 kişilik hanede yaşayanların hiçbir zaman kategorisinde %74.7,

nadiren kategorisinde %19.2 oranları takip etmektedir. 4 kişilik hanede yaşayanların hiçbir zaman kategorisindeki oranı %80.7 iken nadiren kategorisindeki oranı %14.7'dir. 5 kişilik hanede yaşayanların hiçbir zaman kategorisindeki oranı %81.9 iken nadiren kategorisinde %12.8'dir. 6 kişilik hanede yaşayan katılımcıların hiçbir zaman kategorisindeki oranı %72.2 iken nadiren kategorisindeki oranı %11.1'dir. 7 kişilik haneden yaşayanların hiçbir zaman kategorisindeki oranı %80 iken nadiren kategorisindeki oranı %20'dir. 3-7 kişilik hanelerde yaşayan katılımcıların hiçbir zaman kategorisinden sonra en fazla orana sahip olduğu kategori nadiren kategorisidir. Dolayısıyla bilgisayar oyunu oynarken ortaya çıkan negatif duygu ve davranışları nadiren de olsa çevreye yansıtma durumu söz konusudur. Hanede yaşayan kişi sayısı ile başarısızlığı çevreye yansıtma durumu karşılaştırıldığında ise her zaman ve bazen kategorileri üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda her zaman kategorisinde 2-3 kişilik hanede yaşayan katılımcıların oranı %12.5 iken 5 kişilik hanede yaşayanların oranı %37.5, 6 kişilik hanede yaşayanların ise %12.5'lik orana sahip olduğu gözlenmiştir. Bazen kategorisi gözlemlendiğinde ise en fazla %35 oranıyla 2 kişilik hanede yaşayanlar, %5 oranla 3,5 ve 6 kişilik hanede yaşayanlar, %3.3 4 kişilik hanede yaşayanlar ve %10 oranında 8 ve üzeri kişilik ailede yaşayanlar olarak görülmektedir.

Tablo 4.2.6. 3. Hanede yaşayan kişi sayısı ile ailenin bilgisayar oyunlarını yasaklama ilişkisi

			Ailem bilgisayar oyunlarını yasaklar.					Toplam
			Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Hanede yaşayan kişi sayısı	1		22	0	2	0	3	27
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	81,5%	0,0%	7,4%	0,0%	11,1%	100,0%
		% Ailem bilgisayar oyunlarını yasaklar.	6,3%	0,0%	6,7%	0,0%	20,0%	6,0%
	2		44	3	1	0	1	49
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	89,8%	6,1%	2,0%	0,0%	2,0%	100,0%
		% Ailem bilgisayar oyunlarını yasaklar.	12,5%	7,7%	3,3%	0,0%	6,7%	10,9%
	3		83	4	8	1	3	99

		% Hanede yaşayan kişi sayısı	83,8%	4,0%	8,1%	1,0%	3,0%	100,0%
		% Ailem bilgisayar oyunlarını yasaklar.	23,6%	10,3%	26,7%	6,7%	20,0%	22,0%
	4		123	12	8	5	2	150
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	82,0%	8,0%	5,3%	3,3%	1,3%	100,0%
		% Ailem bilgisayar oyunlarını yasaklar.	35,0%	30,8%	26,7%	33,3%	13,3%	33,3%
	5		59	17	8	5	5	94
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	62,8%	18,1%	8,5%	5,3%	5,3%	100,0%
		% Ailem bilgisayar oyunlarını yasaklar.	16,8%	43,6%	26,7%	33,3%	33,3%	20,9%
	6		13	1	1	2	1	18
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	72,2%	5,6%	5,6%	11,1%	5,6%	100,0%
		% Ailem bilgisayar oyunlarını yasaklar.	3,7%	2,6%	3,3%	13,3%	6,7%	4,0%
	7		3	1	0	1	0	5
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	60,0%	20,0%	0,0%	20,0%	0,0%	100,0%
		% Ailem bilgisayar oyunlarını yasaklar.	0,9%	2,6%	0,0%	6,7%	0,0%	1,1%
	8 ve üzeri		4	1	2	1	0	8
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	50,0%	12,5%	25,0%	12,5%	0,0%	100,0%
		% Ailem bilgisayar oyunlarını yasaklar.	1,1%	2,6%	6,7%	6,7%	0,0%	1,8%
Toplam			351	39	30	15	15	450
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	78,0%	8,7%	6,7%	3,3%	3,3%	100,0%

	% Ailem bilgisayar oyunlarını yasaklar.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
--	---	--------	--------	--------	--------	--------	--------

$$X^2= 52.123 \text{ Sd}= 28 \text{ P}< 0.004$$

Tablo 4.2.6.3 hanede yaşayan kişi sayısı ile ailenin bilgisayar oyunlarını yasaklaması arasındaki ilişkisini göstermektedir. Bilgisayar oyununda fazla vakit geçirme durumu ailelerin dikkatini çeken bir olgu olduğundan araştırma sürecine katılımcıların ailelerinin bilgisayar oyunlarını yasaklama eğilimleri dâhil edilmiştir. Tablo 4.2.6.3'e bakıldığında genel anlamda katılımcıların ailelerinin bilgisayar oyunlarını hiçbir zaman kategorisinde yasaklamadığına ilişkin bulgu görülmektedir. Hiçbir zaman kategorisinin oranları hanede yaşayan kişi sayısı arttıkça ters orantılı şekilde azalmakta, yaygın olarak ise nadiren, bazen ve sık sık kategorilerinde yanıtlar geldiği gözlenmektedir. 3 kişilik hanede yaşayan katılımcılar %83.8 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıtlar verirken %8.1 bazen yanıtını vermiştir. 4 kişilik hanede yaşayanlar %82 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıt verirken %8 nadiren kategorisinde yanıt vermiştir. 5 kişilik hanede yaşayan katılımcılar %62.8 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıt verirken %18.1 nadiren kategorisinde yanıtlar vermişlerdir. 6 kişilik hanede yaşayanlar ise %72.2 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıtlar verirken %11.1 sık sık kategorisinde yanıtlar vermişlerdir. 7 kişilik hanede yaşayanlar %60 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıtlar verirken %20 oranında sık sık kategorisinde yanıtlar vermişlerdir. 8 ve üzeri kişilik hanede yaşayan katılımcılar ise %50 oranında hiçbir zaman kategorisinde yanıtlar verirken %25 oranında bazen kategorisinde yanıtlar vermiştir. Özellikle 5 ve 7 kişilik hanede yaşayan katılımcıların ailelerinin diğer hanelerdeki katılımcılara göre daha fazla bilgisayar oyunlarını yasakladıkları görülmüştür. Hanede yaşayan kişi sayısının artmasıyla katılımcıların aile dinamiklerinde bağımlılık süreçlerinde aldığı tepkiler daha yoğun hissedildiği söylenebilir.

Hanede yaşayan kişi sayısı bağımlı değişkenine göre bilgisayar oyunlarının yasaklanma durumu karşılaştırıldığında ise özellikle bazen ve her zaman kategorileri göze çarpmaktadır. Bu bağlamda bazen kategorisinde yanıtları yoğun olan gruplar %26.7 ile 3,4 ve 5 kişilik hanede yaşayan katılımcıların olduğu gruplardır. Her zaman kategorisi göz önünde bulundurulduğunda ise %67 oranında 2 kişilik, %33.3 oranında 5 kişilik, %20 oranında 3 kişilik, %13.3 oranında ise 4 kişilik hanede yaşayan katılımcıların olduğu gözlenmiştir. Bu da hanede yaşayan kişi sayısı azaldıkça da ailenin bilgisayar oyunlarını

yasaklama noktasında tepki gösterdiğini ortaya koymuştur. 4 kişiden az ve 5 kişiden çok hane sayısına sahip katılımcılarda ailenin etkisi daha belirgin olarak gözlenmiştir.

Tablo 4.2.6. 4. Hanede yaşayan kişi sayısı ile aileyle birlikte kaliteli vakit geçirme ilişkisi

			Ailemle birlikte kaliteli vakit geçirdiğimi düşünürüm.					Toplam
			Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	
Hanede yaşayan kişi sayısı	1		8	1	11	3	4	27
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	29,6%	3,7%	40,7%	11,1%	14,8%	100,0%
		% Ailemle birlikte kaliteli vakit geçirdiğimi düşünürüm.	7,9%	1,0%	10,6%	4,1%	5,6%	6,0%
	2		6	12	9	12	10	49
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	12,2%	24,5%	18,4%	24,5%	20,4%	100,0%
		% Ailemle birlikte kaliteli vakit geçirdiğimi düşünürüm.	5,9%	12,0%	8,7%	16,4%	13,9%	10,9%
	3		39	9	18	18	15	99
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	39,4%	9,1%	18,2%	18,2%	15,2%	100,0%
		% Ailemle birlikte kaliteli vakit geçirdiğimi düşünürüm.	38,6%	9,0%	17,3%	24,7%	20,8%	22,0%
	4		24	41	34	23	28	150
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	16,0%	27,3%	22,7%	15,3%	18,7%	100,0%

		% Ailemle birlikte kaliteli vakit geçirdiğimi düşünürüm.	23,8%	41,0%	32,7%	31,5%	38,9%	33,3%	
	5		20	29	19	14	12	94	
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	21,3%	30,9%	20,2%	14,9%	12,8%	100,0%	
		% Ailemle birlikte kaliteli vakit geçirdiğimi düşünürüm.	19,8%	29,0%	18,3%	19,2%	16,7%	20,9%	
	6		4	3	6	2	3	18	
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	22,2%	16,7%	33,3%	11,1%	16,7%	100,0%	
		% Ailemle birlikte kaliteli vakit geçirdiğimi düşünürüm.	4,0%	3,0%	5,8%	2,7%	4,2%	4,0%	
	7		0	3	2	0	0	5	
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	0,0%	60,0%	40,0%	0,0%	0,0%	100,0%	
		% Ailemle birlikte kaliteli vakit geçirdiğimi düşünürüm.	0,0%	3,0%	1,9%	0,0%	0,0%	1,1%	
	8 ve üzeri		0	2	5	1	0	8	
		% Hanede yaşayan kişi sayısı	0,0%	25,0%	62,5%	12,5%	0,0%	100,0%	
		% Ailemle birlikte kaliteli vakit geçirdiğimi düşünürüm.	0,0%	2,0%	4,8%	1,4%	0,0%	1,8%	
	Toplam			101	100	104	73	72	450
			% Hanede yaşayan kişi sayısı	22,4%	22,2%	23,1%	16,2%	16,0%	100,0%

	% Ailele birlikte kaliteli vakit geçirdiğini düşünürüm.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
--	---	--------	--------	--------	--------	--------	--------

$$X^2= 62.091 \quad Sd= 28 \quad P= 0.00$$

Aile ile birlikte kaliteli vakit geçirmek önemli bir olgudur. Özellikle bilgisayar başında fazla vakit geçiren, geçirdiği düşünülen örneklemin ailelerine ayırdıkları vakit göz önünde bulundurulduğunda hanede yaşayan kişi sayısı ile ilişkilendirildiğinde oldukça anlamlı bir sonuç elde edilmiştir. Tablo 4.2.6.4'e göre aileyle kaliteli vakit geçirme sorusuna genellikle hiçbir zaman, nadiren ve bazen yanıtları gelmiştir. Bakıldığında her zaman kaliteli vakit geçirdiğini söyleyen kesim %16 ile en düşük orana sahip kategori olurken, %23.1 ile en fazla oran bazen kategorisindedir. 3 kişilik hanede yaşayan katılımcıların %39.4'ü hiçbir zaman kategorisinde yanıt vermiştir. 4, 5, ve 7 kişilik hanede yaşayan katılımcıların en fazla yanıt verdiği kategori sırasıyla %27.3, %30.9, %60 oranlarıyla nadiren kategorisidir.

Hanede yaşayan kişi sayısı ile aile ile kaliteli vakit geçirme karşılaştırıldığında nadiren kategorisinde en fazla oranı %41 ile 4 kişilik hanede yaşayanlar ve %29 oranıyla 5 kişilik hanede yaşayanlar oluşturmuştur. Hiçbir zaman kategorisinde en fazla orana sahip katılımcılar ise %38.6 ile 3 kişilik hanede yaşayan katılımcılar olmuştur. 2 kişilik hanede yaşayan katılımcıların en fazla yanıt verdiği kategori ise %16.4 ile sık sık kategorisidir. Bakıldığında 4-5 kişilik aileler nadiren kategorisinde de olsa kaliteli vakit geçirdiğini düşünebilmektedir. Özellikle 2 ve 3 kişilik hanede yaşayan katılımcıların aileleriyle kaliteli vakit geçirme oranları oldukça düşüktür. Özellikle hiçbir zaman kategorisinde en fazla oranla yanıt verenler 3 kişilik hanede yaşayan katılımcılar olmasıyla dikkat çekmektedir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Serbest zaman ve bağımlılık ilişkisinde farklı parametreleri (cinsiyet, yaş, eğitim durumu, mesleki durum, kiminle yaşanıldığı vb.) göz önünde bulunduran bu araştırmanın ana hatlarını “tahammül edilebilen serbest zaman aktiviteleri” “serbest zaman yoksunluğu” ve “oyun oynama aktivitesinin bağımlılık sürecine evrilmesi” oluşturmaktadır.

Kılıç’a göre (2022: 27) bağımlılık bireye haz ve mutluluk yaratan ve rutin bir eylem örüntüsü olduğunda boş zamanlara atfedilen, rutinleşmenin ötesinde düşünüldüğünde sıradan serbest zaman aktivitesi olarak değerlendirilen hem boş hem de serbest zamanı kapsayan, serbest zamanın karanlık yüzü olarak ifadelendirilen bir olgudur. Dijital oyun oynama örneğinin incelendiği bu çalışmada oyun oynama hem boş zaman hem de serbest zaman aktivitesi olarak kişiye haz ve mutluluk verdiği kadar kişinin zamanını etkin değerlendirememesine ve serbest zaman yoksunluğuna da neden olmaktadır. Bu bağlamda araştırmanın bulguları kapsamında dijital oyun oynama sıklığı ile serbest zaman yoksunluğu arasında anlamlı bir ilişki olduğu 3. hipotezde ortaya çıkmıştır.

Bağımlılığın serbest zaman içerisinde anlamlandırılan bir olgu olması, onun üzerine düşünülmesi gereken ve aynı zamanda serbest zaman aktivitelerinin sınırlarının belirlenmesi gereken bir olgu yapmaktadır. Bağımlı davranış içeren aktiviteler sapkın serbest zamana girmektedir ve Kılıç (2020) oyun bağımlılığını tahammül edilebilen serbest zamanlar kategorisine dâhil etmektedir.

Yapılan araştırmada, katılımcıların internet kafeye gitme sıklığı, gündelik yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynama istenci, tüm gün bir bilgisayar oyununu oynama gibi nedenlere bakıldığında serbest zamanlarını etkili yönetememeleri ve akabinde bilgisayar başında fazla vakit harcamalarıyla sapma davranışına eğilim gösterdikleri araştırma bulgularında tespit edilmiştir. Bu durum toplumsal cinsiyet perspektifinden değerlendirildiğinde ise erkek katılımcılar kadın katılımcılara göre daha fazla sürelerde oyun oynama eğiliminde olmakla birlikte, toplumsal roller düşünüldüğünde serbest zamanlarını yönetme inisiyatiflerinde belirgin bir değişim gözlenmemiştir. Her iki cinsiyete mensup katılımcıların yüksek oranlarda bilgisayar oyunlarına ilgi duyduğu, eril bir alan olduğu düşünülebilecek bir yapıda olmasına rağmen kadınların da gözle görülür biçimde etkili olmaya başladığı bir alan olarak kendini göstermektedir. Bu bağlamda kadınların bilgisayar oyunlarında daha fazla var olmaları söylenebilir bir gerçekliktir.

Özellikle kadınlarında bir bilgisayar oyununu oynarken yayın yapma pratiğine oldukça hâkim oldukları gözlenmiştir. Araştırmanın hedef kitlesinin ilgi alanında olduğu tespit edilen bilgisayar oyunu yayınları kapsamında bakıldığında, kadın yayıncıların sayılarının her geçen gün arttığını söylemek mümkündür. Öyle ki en çok izlenen yayıncılar sıralamasında kadın yayıncıların belirgin olduğu saptanmıştır.

Bir bilgisayar oyununu oynarken şiddete eğilim gösterme noktasında ise toplumsal cinsiyet perspektifine göre kadınlar erkeklere göre daha uyumlu olabilirken, şiddet eğilimi noktasına gerginlik, çevreye negatif duygular yansıtma, çevrimiçi oyun esnasında şiddet içerikli diyaloglar yaşamak gibi durumlarda erkeklerin daha baskın olduğu görülmektedir. Oyun içinde şiddet içerikli cümleler kurulması, cinsel taciz söylemleri, ötekileştirme, aşağılama ve rencide edici sözcük kullanımı oldukça belirgin olmakla birlikte bu araştırmada katılımcıların genel anlamda yüksek eğilim göstermemiş olduklarını da söylemek gerekmektedir. Toplumsal cinsiyet perspektifine göre ise erkekler kadınlara göre şiddet içerikli söylemlerde baskın bir profil sergilemektedirler. Özellikle toplumsal cinsiyet bağlamında oyun oynama davranışının bağımlılıkla ilişkisinde bilgisayar oyunlarına bütçe ayırma, bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip etme, iddia ve benzeri şans oyunlarına ilişkin eğilim, madde kullanımına dair bulgular, internet kafeye gitme eğilimi, bilgisayar oyunlarında hakarete uğrama ve en çok mutlu olunan şeylerin cinsiyetler arası farklılığına ilişkin incelemeler yapılmıştır. Bu bağlamda 1, 2 ve 6. hipotezler doğrulanmaktadır.

Bir diğer husus da bir bilgisayar oyununun başında fazla vakit geçirmenin amatör ya da profesyonel bir alan olarak değerlendirilmesidir. Katılımcıların e-sporcu olma eğilimleri göz önünde bulundurulduğunda ise yüksek oranda eğilim gözlenmemiştir. Fakat kendi zamanlarını değerlendirme kabiliyetlerindeki kusurlar serbest zaman yoksunluğuna neden olmaktadır. Bu durum serbest zamanlarını geçici haz duygusu ekseninde harcadıklarını ve tahammül edilebilecek düzeyde ruh ve beden bütünlüğünü bozmayacak şekilde sapkın bir davranış sergilediklerini göstermektedir.

Araştırma pandemi döneminde gerçekleştiği için pandemi döneminin özellikleri de önem taşımaktadır. Bu noktada pandemi koşulları gereği evde kalma sürelerinin artması bilgisayar başında geçirilen sürelere doğrudan etki etmiştir. Katılımcıların da belirttiği üzere pandemi koşulları serbest zaman davranışları üzerinde etkili olmuştur. Yapılan araştırmada hipotez 5'te belirtildiği gibi pandemi dönemi ile oyun bağımlılığı artışı arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya konmuştur. Oyun bağımlılığının son yıllarda

gözle görülür şekilde artması halini pandemi koşullarının artırdığı söylenebilir. Bu bağlamda toplumsal aktör olarak bireylerin kendilerine fiziksel ya da psikolojik kazanımları hedefleyen aktivitelere eğilim göstermeleri elzemdir. Fakat tahammül edilebilen serbest zaman kavramsallaştırması bize sapkın aktivitelerin yani bireyin kendine fiziksel ya da ruhsal katkı sağlamayan, aksine dengesini bozan aktiviteleri tercih etmesini ve uzun saatler bu aktivitede kalma durumlarının belirginleşmesini, nispeten telafi edilebilmesi açısından önemli veri sunmaktadır.



KAYNAKLAR

- Ağaoğlu, Y.S., Taşmektepligil, M.Y., Bayrak, M. (2005). Dünyada ve Türkiye’de Serbest Zaman Kavramının Tarihsel Gelişimi, *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(11). 1-10.
- Akyıldız, M. (2013). Boş Zamana “Ciddi” Bir Bakış: Boş Zaman Araştırmalarında Ciddi Boş Zaman Teorisi, *Pamukkale Journal of Sport Sciences*, 4(2), 46-59.
- Arslan, S. (2010). Yetişkin Kent Halkının Belediyelerin Serbest Zaman Eğitimi ile Rekreasyon Etkinliklerinin Sunumuna ve Yaşam Kalitesine Etkisine İlişkin Görüşleri. *Doktora Tezi*. Ankara.
- Arslan, S. (2011). Serbest Zaman Kullanımı: Sıradan Serbest Zaman Etkinlikleri ve Sistemli Serbest Zaman Etkinlikleri. *Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13 (2).
- Arslantürk, Z. ve Amman, T. (2014). *Sosyoloji*. 10. Baskı. İstanbul: Çamlıca Yayınları.
- Aydın, A. (2019). Oyun/Teknoloji ve Eğlence, Psiko-Sosyal Yönleriyle Eğlence (iç), s. 107-139, (Edt. Metin Kılıç), Ankara: Nobel Akademik Yayınları.
- Aydoğan, F. (2019). *Medya ve Serbest Zaman*. 2. Baskı. İstanbul: Der Yayınları.
- Becker, H. S. (2017). Hariciler: Bir Sapkınlık Sosyolojisi Çalışması, (Çev. Şerife Geniş-Levent Ünsaldı), 3. Baskı. Ankara: Heretik Yayınları.
- Çavuş, S., Ayhan, B., Tuncer, M. (2016) Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43). 265-289.
- Çelik, E. (2018). Modern Toplumda Serbest Zamanın İşlevi ve Planlanması, *Akademik Hassasiyetler Dergisi*, 5(9). 77-92.
- Dijital Oyun Raporu (DOR), 2019, Güvenli İnternet Merkezi. Erişim Adresi: www.gim.org.tr.
- Fincham, B. (2018). *Eğlence Sosyolojisi*, (Çev. Fatma Ülkü Selçuk), Ankara: Nobel Yaşam.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens: Oyunun Kültürel İşlevi Üzerine Bir İnceleme*, (Çev. İlker Mutlu), Ankara: Dorlion Yayınları.
- Karaküçük, S. (2014). *Rekreasyon: Boş Zamanları Değerlendirme*. 7. Baskı. Ankara: Gazi Kitabevi
- Karaküçük, S. ve Gürbüz, B. (2007). *Rekreasyon ve Kentlileşme*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kılıç, M. (2016). *Gençlik Şiddet ve Serbest Zaman*. İstanbul: Doğu Kütüphanesi.

- Kılıç, M. (2019a). Leisure Time Deprivation, *Modern Leisure Studies*,1(1). 1-12.
- Kılıç, M. (2019b). Suç ve Eğlence, Psiko-Sosyal Yönleriyle Eğlence(iç), s.227-252, (Edt. Metin Kılıç), Ankara: Nobel Akademik Yayınları
- Kılıç, M. (2020). Sapkın Serbest Zaman, *Modern Leisure Studies*, 2(1):1-10
- Kılıç, M. (2022). Serbest Zaman ve Bağımlılık, Bağımlılıklar Üzerine-1 (Davranışsal Bağımlılıkların Çeşitli Görünümleri(iç), s.23-38, (Edt. Bekir Kocadaş), Ankara: Son Çağ Akademi Yayınları.
- Nazlıgöl, M.D. ve Yılmaz, A.D. (2019). Oyun Bağımlılığı ve Egzersiz Bağımlılığına Davranışsal Bağımlılık Çerçevesinden Bakış, *Bağımlılık Dergisi – Journal of Dependence*, 20(2):97-108
- Nazlıgöl, M.D., Baş, S., Akyüz, Z., Yorulmaz, O. (2018). İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Tedavi Yaklaşımları: Sistematik Bir Gözden Geçirme, *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 5(1):13-35
- Okumuş, E. (2013). *Boş Zamanlar Kitabı*. 1.Baskı. İstanbul: Akis Kitabevi.
- Orak, M. E., Üzüm, H., Yılmaz, E. (2021). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi, *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2):279-283
- Öztürk, E. (2019). Serbest Zaman ve Eğlence, Psiko-Sosyal Yönleriyle Eğlence(iç), s.13-58, (Edt. Metin Kılıç), Ankara: Nobel Akademik Yayınları.
- Re-Think Dijital Oyun e-Çalıştay Sonuç Raporu (DOÇSR), 2021, Bilişim Vadisi.
- Rojek, C. (1997). Leisure Theory: Retrospect and Prospect, *Society and Leisure*, 20(2), 383-400.
- Stebbins, R. A. (2007). *Serious Leisure : A Perspective For Our Time*. New Brunswick, New Jersey.
- Stebbins, R. A. (2011). *The Idea of Leisure: First Principles*. New Brunswick, New Jersey.
- Şentuna, B. (2010). *Boş Zamanlar sosyolojisi*. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi.
- Weber, M. (2016). *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu*. İstanbul: Olympia Yayınları
- Williams, D. J. (2009). Deviant Leisure: Rethinking “The Good, the Bad, and the Ugly”, *Leisure Sciences*, 31: 207–213.
- World Leisure Organization (WLO). (2021). www.worldleisure.org. Erişim Tarihi: 28.04.2021.

EKLER

4.3. EK 1: ANKET SORULARI

BİREYLERİN OYUNLA KURDUĞU İLİŞKİ ANKETİ

Bu araştırma kişilerin dijital oyunlar ile kurduğu ilişkiyi ortaya koymak ve anlamlandırmak adına yapılan bir yüksek lisans tez çalışmasıdır. Lütfen sorularda size en uygun olan cevabı işaretleyiniz. Gerçekçi ve samimi cevaplar vermenizi rica ederim. Teşekkürler.

1) Cinsiyetiniz?

() Kadın () Erkek

2) Yaşınız?

.....

3) Eğitim durumunuz nedir?

() İlkokul () Ortaokul () Lise () Lisans/Önlisans () Lisansüstü

4) Çalışıyorsanız mesleğiniz nedir?

.....

5) Kiminle yaşıyorsunuz?

() Ailemle () Arkadaşlarımla () Tek başıma () Diğer.....

6) Ailenizle yaşıyorsanız kiminle yaşıyorsunuz?

() Anne ve baba () Anne ile () Baba ile () Dede/nine ile () Diğer.....

7) Hanenizde yaşayan kişi sayısı kaçtır?

() 1 () 2 () 3 () 4 () 5 () 6 () 7 () 8 ve üzeri

8) Yaşadığınız konut tipi nedir?

() Apartman dairesi () Gecekondu () Müstakil ev

9) Yaşadığınız evde kendinize ait odanız var mı?

() Evet () Hayır

10) Dijital oyunları hangi cihazla oynarsınız?

() Bilgisayar () Telefon () Tablet () Oyun konsolu () Diğer.....

11) Kendinize ait bilgisayarınız var mı?

☐ Evet ☐ Hayır

12) Ne sıklıkla bilgisayar oyunu oynarsınız?

☐ Haftada 1-2 gün ☐ Haftada 3 gün ☐ Haftada 4 gün ☐ Haftada 5-6 gün ☐ Her gün

13) Günde ortalama kaç saat oyun oynarsınız?

☐ 1-2 saat ☐ 3-4 saat ☐ 5-6 saat ☐ 7-8 saat ☐ 8 saat ve üzeri

14) İnternet kafeye gider misiniz?

☐ Evet ☐ Hayır

15) Evetse, internet kafeye ne sıklıkla gidersiniz?

☐ Haftada 1-2 gün ☐ Haftada 3 gün ☐ Haftada 4 gün ☐ Haftada 5-6 gün ☐ Her gün

16) Sizinle aynı evde bilgisayar oyunu oynayan bireyler var mı? Varsa kimler*

.....

17) Bilgisayar oyunlarını genellikle kiminle oynarsınız?

☐ Ailemle

☐ Okul arkadaşlarımla

☐ Mahalle arkadaşlarımla

☐ Oyunlarda tanıştığım arkadaşlarımla

☐ Tek başıma

☐ Diğer.....

18) Ne tür oyunlar oynamayı tercih edersiniz?

☐ Tek kişilik hikaye tipi ☐ Online tek ya da çoğul oyunlar ☐ Her ikisi de

☐ Diğer.....

19) Kaç yaşınızdan beri bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?

☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ Diğer.....

20) Kaç yıldır aktif olarak bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?

() 1 yıl ve altı () 2-3 yıldır () 4-5 yıldır () 6-7 yıldır () 8 yıl ve üzeri

() Diğer.....

21) Bilgisayar oyunları oynamayı kimden öğrendiniz?

() Anne-baba () Ağabey- abla- kardeş () Okul arkadaşları () Mahalle arkadaşları

() Sosyal medya () Kendim () Diğer.....

22) Bilgisayar oyunlarındaki başarınızı kiminle paylaşırsınız?

() Anne-baba () Ağabey- abla- kardeş () Okul arkadaşları () Mahalle arkadaşları

() Sosyal medya () Hiçkimse () Diğer.....

23) Bilgisayarda oynadığınız oyunların davranışlarınız üzerinde olumsuz etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?"

() Evet () Bazen () Hayır

24) Bilgisayar oyunu dışında gerçekleştirdiğiniz aktiviteler nelerdir? (Birden fazla işaretlenebilir)

() Dizi/film izlemek

() Futbol

() Basketbol

() Voleybol

() Boks

() Tenis

() Jimnastik

() Resim yapmak

() Kitap okumak

() Ders çalışmak

25) Bilgisayar oyunu dışındaki aktivitelere yönelmenizde kimlerin etkisi oldu?

() Kendi isteğimle () Anne-baba () Ağabey-abla-kardeş () Arkadaşlarım

() Diğer.....

26) Bilgisayar oyunlarına çok fazla vakit harcadığınızı düşünüyor musunuz?

() Evet () Bazen () Hayır

27) E-sporcu olmak ister miydiniz?

() Evet () Hayır

28) Aşağıdaki maddelerden hangisini kullanıyorsunuz? (Birden fazla işaretlenebilir)

() Sigara () Alkol () Uyuşturucu madde ve benzeri () Hiçbiri () Hepsi

29) Sizi en çok mutlu eden şey nedir?

() Yemek yemek

() Spor yapmak

() Sosyal medyaya girmek

() Müzik dinlemek

() Ders çalışmak

() Bilgisayar oyunu oynamak

() Arkadaşlarla sohbet etmek

() Televizyon izlemek

() Diğer.....

30) Ailenizin size olan ilgisini nasıl tanımlarsınız?

() Daha az ilgili () Orta düzeyde ilgili () yoğun biçimde ilgili

31) Arkadaşlarınızla ilişkiniz nasıldır?

() Çok iyi () İyi () Çok iyi değil () Hiç iyi değil

SORU NO	Lütfen her soru için tek işaretleme yapınız.	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
	Son 6 Ayda;					
32)	Günlük yaşamın stresinden uzaklaşmak için bilgisayar oyunu oynadım.					
33)	Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündüm.					
34)	Oyun oynamadığım zaman kendimi kötü hissettim.					

35)	Oyun için harcadığım zamanı giderek artırdığımı düşünüyorum.					
36)	Yanımdaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süremi azaltmada başarısız oldu.					
37)	Oyunda harcadığım zaman konusunda yanımdaki kişilerle (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettiğim oldu.					
38)	Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetlerimi (okul, iş, spor gibi) ihmal ettiğim oldu.					
SORU NO	<i>Lütfen her soru için tek işaretleme yapınız.</i>	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
39)	Bilgisayar oyunu oynarken eşyalarım ya da kendime zarar verdiğim oldu.					
40)	Bilgisayar oyunu oynarken başarısız olursam öfkelenirim.					
41)	Bilgisayar oyunu oynarken ciddiyetle oyunuma odaklanırım.					
42)	Bir bilgisayar oyununda başarısız olmayı kabullenemem.					
43)	Bilgisayar oyunu oynarken sinirle bağırırım.					
44)	Bilgisayarda oyun oynarken şiddet içerikli cümleler kurarım.					
45)	Bilgisayar oyunlarında başkaları tarafından hakarete uğrarım.					
46)	Bir bilgisayar oyununda başarısız olursam aileme ve çevremdekilere yansıtırım.					
47)	Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda bilgisayar oyunları ile ilgili videolar izlerim.					
48)	Bilgisayar oyunlarının güncelliğini takip ederim.					
49)	Bilgisayar oyunu oynayan yayıncıları takip ederim.					
50)	Bilgisayarda oyun oynamak için arkadaşlarımı ihmal edebilirim.					
51)	Bilgisayarda oyun oynamak için ailemle vakit geçirmeyebilirim.					
52)	Bilgisayarda oyun oynamak için ailemle tartışırım.					
53)	Bilgisayar oyunları dışında şans oyunlarına da ilgi duyarım.					
54)	İddia ve benzeri oyunlar oynarım.					
55)	Bilgisayar oyunlarına bütçe ayırırım.					
56)	Bilgisayar oyunları için para harcarım.					
57)	Bilgisayar oyunlarındaki harcamaları karşılamak için ailemden para isterim.					
58)	Ailem bilgisayar oyunlarını oynamamam konusunda bana baskı yapar.					

59)	Ailem bilgisayar oyunlarına beni teşvik eder.					
60)	Ailem bilgisayar oyunu oynama süreme karışmaz.					
61)	Ailem bilgisayarda geçireceğim vakti belirler.					
62)	Ailem bilgisayar oyunu oynarken sürekli yanıma gelerek beni rahatsız eder.					
63)	Ailem bilgisayar oyunu oynarken internet bağlantımı keser.					
SORU NO	<i>Lütfen her soru için tek işaretleme yapınız.</i>	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
64)	Ailem bilgisayar oyunlarını yasaklar.					
65)	Evde aile içi kavgalar ve tartışmalar yaşanır.					
66)	Evde aile içi fiziksel şiddet olayları yaşanır.					
67)	Evde ailemle eğlenceli aktiviteler gerçekleştiririz.					
68)	Ailemle birlikte kaliteli vakit geçirdiğimi düşünürüm.					
69)	Kendimle ve ailemle ilgili herhangi bir konuda ailemle fikir alışverişi yaparım.					
70)	Bilgisayar oyunu oynamak beni mutlu eder.					
71)	Gün içerisinde bilgisayarda oyun oynamadığım zaman kendimi eksik hissedirim.					
72)	Bilgisayar oyunlarında arkadaş edinmek hoşuma gider.					
73)	Arkadaşlarımın çoğunu bilgisayar oyunlarında tanıştıklarım oluşturur.					
74)	Bilgisayar oyununda tanıştığım arkadaşımınla diğer arkadaşlarımdan daha iyi anlaşıyorum.					
75)	Arkadaşlarımla vakit geçirmek için bilgisayar oyunu oynamayı tercih ederim.					
76)	Bilgisayar oyunları rüyalarımın girer.					
77)	Bilgisayarda oynadığım oyun karakterleri gibi davrandığımı olur.					
78)	Bir bilgisayar oyunundaki adrenalini yüksek, tehlikeli veya şiddet içerikli eylemleri gerçek hayatta yapmak isterim.					
79)	Bilgisayar oyunlarına ayırdığım vakit yüzünden birtakım işlerimi halledemediğim olur.					
80)	Bilgisayar oyunlarına ayırdığım vaktin artmasının nedeninin pandemi olduğunu düşünüyorum.					

4.4. EK 2: ÖZGEÇMİŞ SAYFASI

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Şeyma COŞKUN

Yabancı Dili : İngilizce

ÖĞRENİM DURUMU

Derece	Alan	Okul/Üniversite	Mezuniyet Yılı
Y Lisans	Sosyoloji	Düzce Üniversitesi	2023
Lisans	Sosyoloji	Düzce Üniversitesi	2019
Önlisans	Sosyal Hizmetler	Anadolu Üniversitesi	2020
Lise		İzmir Devlet Malzeme Ofisi Çok Programlı Lisesi	2014