

# BÖLÜM 11

## DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

Mehmet YILDIZ<sup>1</sup>  
Metin YILDIZ<sup>2</sup>

### GİRİŞ

Teknolojinin hızla gelişimi bireylerin yaşamlarında ve yaşam tarzlarında büyük değişimlere neden olmuştur. Bu değişimlerden etkilenen alanlardan biri de oyunlardır. Nesilden nesile aktarılan, insanoğlunun varoluşundan beri gelişerek günümüze kadar taşınan oyunlar teknolojinin de etkisiyle farklı boyutlar kazanmıştır. Bireyler için gerek eğlence gerek eğitim amaçlı kullanılan oyunlar, günümüzde ekran tabanlı uygulamaların da etkisiyle farklı bir boyut kazanmıştır. Dijital araçlar vasıtasıyla çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar olumlu yönlerinin yanında bazı olumsuzlukları da beraberinde getirmektedir. Bu olumsuzluklardan biri dijital oyun bağımlılığıdır.

Genç, yaşlı her yaştan bireyin eğlenmek, güzel vakit geçirmek ve rahatlamak için seçtiği etkinliklerden olan dijital oyunlar zamanla çeşitli sorunları da beraberinde getirmiştir. Dijital oyun oynamanın sıklığı, oyunda içerisinde geçirilen süre ve oyun nedeniyle bireyde oluşan çeşitli fiziksel, psikolojik ve sosyal sorunlar ile birlikte “dijital oyun bağımlılığı” kavramı tartışılmaya başlanmıştır.

<sup>1</sup> Öğr. Gör., Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Bilgisayar Öğretim Teknolojileri Öğr. mehmetyildiz@subu.edu.tr  
<sup>2</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Sakarya Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Halk Sağlığı Hemşireliği, metinyildiz@sakarya.edu.tr

## SONUÇ

Geçmişten beri insanların eğlenmek, iyi vakit geçirmek, öğrenmek veya yarışmak için oynadığı oyunların zamanla olumlu özelliklerinin olumsuz özelliklerinin gölgesinde kalabileceği görülmüştür. Kimi zaman basit bir amaçla başlanılan oyunlar, zamanla kontrol edilmesi güç sorunlara neden olabilmektedir. Bireylerde var olan kazanma hırsı, kendini ispat etme çabası, aile içerisinde yaşanan sorunlar, yalnızlık, ortamdaki uzaklaşma isteği, eğlenceli vakit geçirme ile aşırı ilgi ve merak dijital oyun oynamanın zamanla dijital oyun bağımlılığına dönüşmesine neden olabilmektedir. Bağımlılığın gerek fizyolojik gerek psikolojik ve gerekse de sosyal açıdan ciddi sorunlara yol açtığı ifade edilmektedir. Bu nedenle aile-okul-çevre üçgeninde bağımlılıkla mücadele kapsamında çeşitli önlemler alınmalıdır. Toplumun bu konuda bilinçlenmesi için çeşitli eğitimler verilmesi, kamuoyu oluşturulması, medya desteği kaçınılmazdır. Okullarda da okul öncesi eğitimden itibaren bilinçli internet kullanımı, teknoloji farkındalığı gibi oyun oynamanın bağımlılığa dönüşmesini engelleyecek eğitimler verilmesi gerekir. Devletin de uygulama, yazılım ve oyunlara yönelik çeşitli denetim mekanizmaları oluşturması mücadele anlamında katkı sağlayabilir.

## KAYNAKLAR

1. Yengin D. Dijital oyunlarda şiddet kavramı- yeni şiddet. Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul. 2010.
2. Türk Dil Kurumu (TDK), (30/03/2022 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden ulaşılmıştır). 2022.
3. Yılmaz M, Erduran N. Oyun Dünyam- Dünyam Oyun. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık. 2016.
4. Çavuş S, Ayhan B, Tuncer M. Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*. 2016; 43:265-289.
5. Pala FK, Erdem M. Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2011; 12 (2):53-71.
6. Özkan Z, Samur Y. Oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*. 2017; 18(2):857-886.
7. Erboylu E, Vural RA. İlköğretim 4 ve 5 sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*. 2010; 11(1):39-58.
8. Kirriemuir J. Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*. 2002; 8(2):1-12.
9. Irmak AY, Erdoğan S. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*. 2015; 16(1):10-18.
10. Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L. From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*. 2011: 9-15.

11. İnal Y, Kiraz E. Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? Eğitsel ve ticari oyunlara bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 2008; 6(3):523-544.
12. Wan C. S & Chiou W. B. Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & behavior*. 2006; 9(6): 762-766.
13. Yengin D. Dijital oyunlarda şiddet. (1. Baskı). İstanbul: Beta. 2012.
14. Gaming in Turkey. (28/03/2022 tarihinde <https://www.gaminginturkey.com/tr/oyun-haberleri/> adresinden ulaşılmıştır).
15. Dautovic G. "The Rise of the Virtual Empire: Video Game Indust 2020", 28.02.2022 tarihinde <https://fortunly.com/statistics/videogameindustrystatistics/> ry Statistics for .2020; 519 adresinden ulaşılmıştır.)
16. Çakır Ö, Ayas T, Horzum, MB. Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Journal of Faculty of Educational Sciences*. 2011; 44(2).
17. Lin YH, Hou HT. Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: a case study. *Interactive Learning Environments*. 2015; 24(8):1967-1980.
18. Kim Y, Smith D. Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*. 2015; 25(1):1-13. doi:10.1080/10494820.2015.1087411
19. Dinç M. (2012). Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF). (28/03/2022 tarihinde [https://www.tbmm.gov.tr/arastirma\\_komisyonlari/bilisim\\_internet/docs/sunumlar/turkiye\\_dijital\\_oyunlar\\_federasyonu.pdf](https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf) adresinden ulaşılmıştır).
20. Dale E. Audiovisual methods in teaching. 1969.
21. Aleksic V. Early adolescents' digital gameplay preferences, habits and addiction. *Croatian Journal of Education*. 2018; 20(2):463-500.
22. McKinley RA, McIntire LK, Funke, MA. Operator selection for unmanned aerial systems: Comparing video game players and pilots. *Aviation, Space, and Environmental Medicine*. 2011; 82(6):635-42.
23. Kowert R, Oldmeadow JA. A Social reputation: exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*. 2013; 29(4):1872-1878.
24. Gür R.M. Çok oyunculu dijital oyunlarda oyun oynama pratikleri: Moba ve mmorpg oyunlar üzerine karşılaştırmalı bir inceleme. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. 2018.
25. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*. 2009; 12(1):77-95.
26. Küçükvardar M. Bilişim çağında teknoloji bağımlılığı ve dijital istila üzerine bir araştırma. Yayınlanmamış doktora tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. 2019.
27. Tüzün H, Akıncı A, Yıldırım D, Sırakaya M. Bilgisayar oyunları ve öğrenme. K. Çağıltay ve Y. Göktaş (Ed.), Öğretim teknolojilerinin temelleri: Teoriler, araştırmalar, eğilimler içinde. Ankara: Pegem Akademi. 2013, s:597-614.