



**EĐİTİM  
KÜLTÜR ve  
BİRLİKTELİK  
DERNEĐİ**

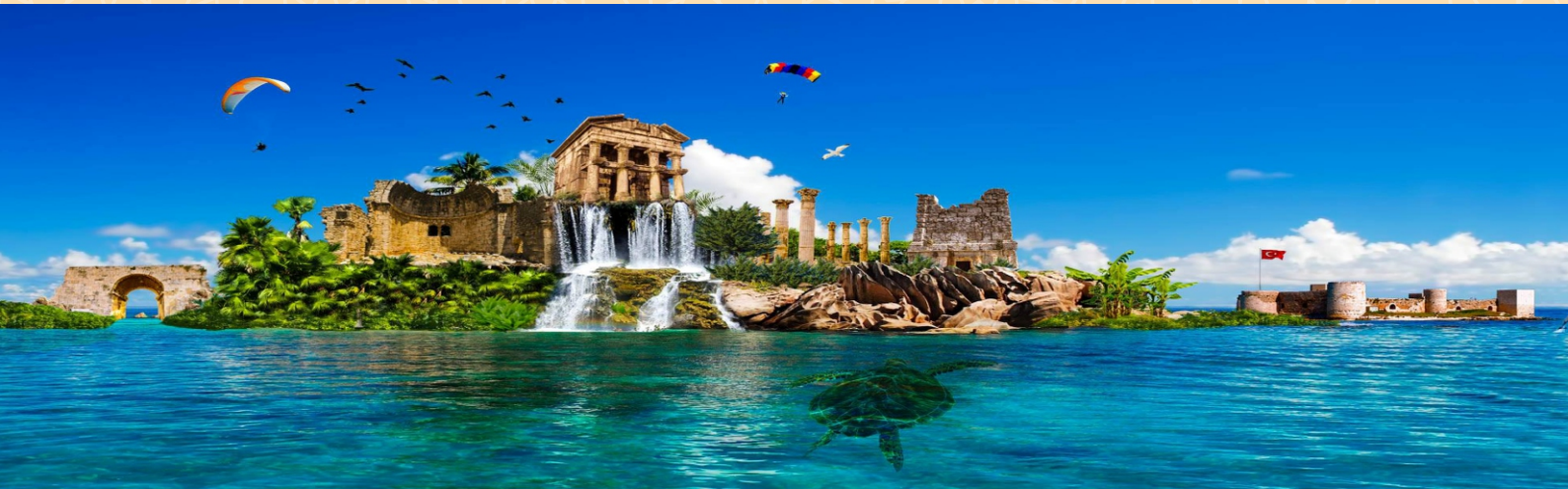


# **I. ULUSLARARASI EĐİTİMDE VE KÜLTÜRDE AKADEMİK ÇALIŐMALAR SEMPOZYUMU**

**INTERNATIONAL SYMPOSIUM OF ACADEMIC  
STUDIES ON EDUCATION AND CULTURE  
I-SASEC 2018**

**13-15 Eylül 2018-MERSİN**

**TAM MET N B LD R K TABI**



## Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılıkları ile Yalnızlık ve Depresyon Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi

**Ramazan YILMAZ, Fatma Gizem KARAOĞLAN YILMAZ**

**Özet:** Bu araştırmanın amacı üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık durumlarını belirlemek ve öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık ve depresyon eğilimleri arasındaki ilişkileri incelemektir. İlişkisel tarama modeline göre yürütülen araştırmanın katılımcılarını 2017-2018 akademik yılı bahar döneminde bir üniversitenin çeşitli bölümlerinde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Bu bağlamda araştırmanın katılımcıları 418 üniversite öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmanın verileri; üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık durumlarını tespit etmek için Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, öğrencilerin yalnızlık durumlarını tespit etmek için UCLA Yalnızlık Ölçeği ve öğrencilerin depresyon eğilimlerini tespit etmek için BECK Depresyon Ölçeği kullanılarak elde edilmiştir. Araştırma kapsamında elde edilen verilerin normallik varsayımlarını karşılayıp karşılamadıkları incelenmiş ve verilerin normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir. Bu nedenle verilerin analizinde parametrik testlerden yararlanılmıştır. Araştırmanın bulguları, öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılık durumlarının düşük düzeyde olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile kendilerini yalnız hissetme durumları arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki, çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile depresyon eğilimleri arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Bu bulgular göz önüne alındığında, öğrencilerin kendilerini yalnız hissetmeleri ve depresyon eğiliminde olmalarının az da olsa oyun bağımlılığına yol açabileceği ifade edilebilir. Araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin oyun bağımlılıklarının azaltılabilmesi için neler yapılabileceği tartışılmış; öğretmenlere ve ebeveynlere yönelik çeşitli önerilerde bulunulmuştur.

**Anahtar Sözcükler:** Üniversite öğrencileri, Çevrimiçi oyun bağımlılığı, Yalnızlık, Depresyon, Dijital oyunlar

## Investigation of Relationships between Online Game Addiction, Loneliness and Depression Trends of University Students

**Ramazan YILMAZ, Fatma Gizem KARAOĞLAN YILMAZ**

**Abstract:** The aim of this research is to determine the online game addiction status of university students and to examine the relationship between online game addiction and loneliness and depression tendencies. Participants of the study conducted according to the correlational research constitute students who participated in the study and voluntarily participated in various sections of a state university during the spring semester of the 2017-2018 academic year. In this context, the participants of the research are 418 university students. Data from the study; the Online Game Addiction Scale used to determine the online gaming addiction status of university students, the UCLA Loneliness Scale used to determine students' loneliness status, and the BECK Depression Scale used to determine students' depression tendencies. It was determined that the data obtained in current implementation meet the normality assumptions and the data showed a normal distribution. For this reason parametric tests were used. The findings of the study reveal that the online gaming addiction status of the students is low. It was also found that there was a low positive correlation between online game addiction and feelings of loneliness of

*university students and a low positive correlation between online game addiction and depression tendencies. Given these findings, it can be argued that the students feel lonely and that their tendency to be depressed may lead to game dependence at least. It was discussed what can be done in order to decrease game dependency of students in direction of the findings obtained from the research; teachers and parents.*

**Keywords:** *University students, Online game addiction, Loneliness, Depression, Digital games*

## 1. Giriş

Çevrimiçi olarak bireysel ya da çok kullanıcıli oynanabilen çevrimiçi oyunlar, teknolojinin gelişmesine bağlı olarak bilgisayar ve oyun konsolları dışında mobil cihazlar gibi çeşitli cihazlarla istenilen yer ve zamanda oynanabilir duruma gelmiştir. Çevrimiçi oynanan oyunların geliştirilmesi, fiziksel olarak başka biriyle bir arada olma zorunluluğunu ortadan kaldırarak, başkalarıyla etkileşime geçilmesine olanak sağlamıştır. Çok oyunculu çevrimiçi oyunların ortaya çıkması, oyunculara yeni dünyalar keşfetmeye olanak sağlamış ve dijital arkadaşlık için tüm bireyleri bir araya getirmiştir. Çevrimiçi oyunların sağladığı bu sosyal yönün, birçok kişinin çevrimiçi oyunlara olan bağımlılığı artırdığı iddia edilmektedir (Griffiths, Davies ve Chappell, 2004). Karaoğlan Yılmaz, Yılmaz ve Kılıç'ın (2018) araştırmasına bakıldığında; lise öğrencilerinin %33.7'si her gün, %14.1'i haftada 3-4 gün, %25.3'ü haftada 1-2 gün, %16.2'si ise ayda birkaç defa oyun oynadıkları belirlenmiştir. Öğrencilerin günlük dijital oyun oynama sıklıkları incelendiğinde ise; %20.5'i bir saatten az, %21.7'si 1-2 saat arası, %9.6'sı 3-4 saat arası, %1.2'si 5-6 saat arası, %1.2'si de 7 saat ve daha fazla oyun oynadıklarını belirtmiştir. Öğrencilere dijital oyunları daha çok nerede oynadıkları sorulduğunda; %50'si akıllı telefonda, %3.3'ü tablette, %3.3'ü oyun konsolunda, %6.2'si masaüstü bilgisayarlarında, %34.4'ü dizüstü bilgisayarlarında oyun oynadıklarını ifade etmiştir. Dijital oyun oynayan öğrencilerin %72.7'si daha çok tek kullanıcıli dijital oyunları oynadıklarını belirtirken, %27.3'ü ise daha çok, çok kullanıcıli dijital oyunlar oynadıklarını belirtmektedir. Çok kullanıcıli oyunları ise öğrencilerin %0.7'si anne/babasıyla, %23.4'ü yüz yüze görüştüğü arkadaşlarıyla, %75.9'u ise internet üzerinden oyun ortamında rastgele denk geldikleri/tanıştıkları kişiler ile oyun oynadıklarını ifade etmektedir. Dijital oyun oynamak için oyun salonlarına/internet kafelere giderim diyenlerin oranının %19.1 olduğu görülmektedir. Bu bulgular günümüzde mobil oyunlara olan ilginin arttığına işaret etmektedir (Karaoğlan Yılmaz, Yılmaz ve Kılıç, 2018). Bununla beraber Yıldız Durak, Karaoğlan Yılmaz ve Yılmaz'ın (2017) ortaokul öğrencilerinin dijital oyun tercihleri ile bilgi-işlemsel düşünme becerileri arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmada eğitimsel oyunları oynayan öğrencilerin en yüksek yaratıcılık seviyesine sahip olduğunu belirlemiştir. Ayrıca bilgi / mantık oyunları oynayan öğrencilerin en yüksek algoritmik düşünme, işbirliği ve problem çözme seviyelerine sahip olduğunu ve simülasyon oyunları oynayan öğrencilerin en yüksek eleştirel düşünme seviyelerine sahip olduğunu belirlenmiştir. Video oyun teknolojilerindeki gelişmelerin yanı sıra sosyal ve psikolojik farklılıklarında oyun bağımlılığı üzerinde etkili olabileceği düşünülmektedir. Özellikle kendini yalnız hisseden ve depresyon eğiliminde olan gençlerin çevrimiçi oyunlara olan ilgisinin daha çok olabileceği, bu

faktörlerinde zamanla oyun bağımlılığına yol açabileceği düşünülmektedir. Buradan hareketle gerçekleştirilen bu araştırmada üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık durumlarını incelemek, çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık ve depresyon eğilimleri arasındaki ilişkilerin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla aşağıdaki sorulara yanıt aranmaya çalışılmıştır.

- Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık durumları ne düzeydedir?
- Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile kendilerini yalnız hissetme durumları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile depresyon eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

## **2. Yöntem**

### **Araştırma Modeli**

Bu çalışmada üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık durumlarını incelemek ve öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık ve depresyon eğilimleri arasındaki ilişkileri incelemek amacıyla korelasyonel araştırmadan yararlanılmıştır. Korelasyonel araştırma, iki ya da daha çok değişken arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmalardır (Büyüköztürk vd., 2008). Bu araştırmanın katılımcılarını 2017-2018 akademik yılı bahar döneminde bir üniversitenin çeşitli bölümlerinde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Bu bağlamda araştırmanın katılımcıları 418 üniversite öğrencisidir.

### **Veri Toplama Araçları**

Çalışma verileri; üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık durumlarını tespit etmek için Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, öğrencilerin yalnızlık durumlarını tespit etmek için UCLA Yalnızlık Ölçeği ve öğrencilerin depresyon eğilimlerini tespit etmek için BECK Depresyon Ölçeği kullanılarak elde edilmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği, Kaya (2013) tarafından geliştirilmiş olup beşli likert tipinde 21 maddeden oluşmaktadır. UCLA yalnızlık ölçeği, Demir (1989) tarafından Türkçeye uyarlanmış olup dördümlü likert tipinde 20 maddeden oluşmaktadır. Beck depresyon eğilimi ölçeği, Hisli (1989) tarafından Türkçeye uyarlanmış olup dördümlü likert tipinde 21 maddeden oluşmaktadır. Araştırmada ölçeklerin söz konusu örneklem için geçerliği ve güvenilirliği yeniden incelenmiş ve ölçeklerin geçerli ve güvenilir oldukları görülmüştür.

### **Verilerin Analizi**

Araştırma kapsamında elde edilen verilerin normallik varsayımlarını karşılayıp karşılamadıkları incelenmiş ve Skewness ve Kurtosis değerlerinin -1 ve +1 aralığında olduğu görülmektedir. Bu durumda veriler normal dağılım göstermektedir. Bu nedenle verilerin analizinde parametrik testlerden Pearson korelasyon yöntemi kullanılmıştır. Güvenirlik düzeyi olarak çalışmada .01 dikkate alınmıştır.

### 3. Bulgular

Araştırmanın amacı üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık durumlarını incelemek ve öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık ve depresyon eğilimleri arasındaki ilişkilere yönelik bulgular ve yorumları aşağıda sunulmuştur.

Araştırmanın alt amacı sonucunda üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık durumları, yalnızlık ve depresyon eğilimleri ile ilgili betimsel istatistikler Tablo 1’de verilmektedir.

**Tablo 1.** Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Durumları, Yalnızlık ve Depresyon Eğilimlerine İlişkin Puanlarının Dağılımları

Ölçekler	$\bar{x}$	ss	$\bar{x}/k$
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	40.61	16.75	1.93
Yalnızlık Ölçeği	53.42	8.79	2.67
Depresyon Eğilimi Ölçeği	33.27	9.74	1.58

Tablo 1’de görüldüğü gibi, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık durumları, yalnızlık ve depresyon eğilimlerine ilişkin betimsel istatistikler verilmiştir. Tablo 1’e göre üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinden ortalama olarak 40.61 (5 üzerinden 1.93) elde etmişlerdir. Yalnızlık ölçeğinden ortalama olarak 53.42 (4 üzerinden 2.67) elde etmişlerdir. Depresyon eğilimi ölçeğinden ise 33.27 (4 üzerinden 1.58) elde etmişlerdir. Bu bağlamda üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık durumlarının düşük düzeyde, yalnızlık durumlarının orta düzeyde ve depresyon eğilimlerinin ise düşük düzeyde olduğu söylenebilir.

Araştırmanın amacı doğrultusunda öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık ve depresyon eğilimleri arasında ilişkiyi tespit etmek için yapılan Pearson korelasyon analizi sonuçları Tablo 2’de sunulmuştur.

**Tablo 2.** Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Durumları, Yalnızlık Durumları ve Depresyon Eğilimleri Arasındaki ilişkiler

	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	Yalnızlık	Depresyon Eğilimi
<b>Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı</b>	r 1	.274**	.263**
	p	.000	.000
	N 418	418	418
<b>Yalnızlık</b>	r .274**	1	.197**
	p .000		.000
	N 418	418	418
<b>Depresyon Eğilimi</b>	r .263**	.197**	1
	p .000	.000	
	N 418	418	418

Tablo 2’deki ilişkiler incelendiğinde; üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile kendilerini yalnız hissetme durumları arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı ilişki ( $r=.274$ ;  $p<.01$ ) olduğu, çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile depresyon eğilimleri arasında pozitif yönlü düşük

düzye anlamlı ilişki ( $r=.263$ ;  $p<.01$ ) olduđu görülmüştür. Diđer ölçekler arasındaki ilişkiler incelendiğinde; kendilerini yalnız hissetme durumları ile depresyon eğilimleri arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı ilişki ( $r=.197$ ;  $p<.01$ ) olduđu belirlenmiştir.

#### 4. Tartışma ve Sonuç

Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık durumlarını incelemek ve öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık ve depresyon eğilimleri arasındaki ilişkileri incelemek amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmanın bulguları, öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılık durumlarının düşük düzeyde olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile kendilerini yalnız hissetme durumları arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki, çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile depresyon eğilimleri arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduđu görülmüştür. Bu bulgular göz önüne alındığında, öğrencilerin kendilerini yalnız hissetmeleri ve depresyon eğiliminde olmalarının az da olsa oyun bağımlılığına yol açabileceği ifade edilebilir. Alanyazın incelendiğinde bu araştırmanın sonuçları ile benzerlik gösteren çeşitli araştırma sonuçları olduđu görülmektedir. Odabaş (2016) tarafından yapılan araştırma sonuçlarına göre, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve öznel mutluluk arasında negatif yönde anlamlı ilişki olduđu yönündedir. Yalnızlık ve depresyon eğiliminin, mutsuzluğun yordayıcıları olarak değerlendirildiğinde, bulguların Odabaş (2016) tarafından yapılan araştırma sonuçlarıyla tutarlı olduđu söylenebilir. Gelecek araştırmalarda öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının yordayıcıları olarak diđer sosyolojik ve psikolojik faktörler araştırılabilir. Benzer şekilde Yılmaz, Karaođlan Yılmaz ve Kılıç'ın (2018) lise öğrencileri ile yaptıkları çalışmada oyun bağımlılığı ile depresyon ve oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasında düşük düzeyde pozitif yönlü ilişki belirlenmiştir. İleride yapılacak çalışmalarda öğrencilerin siber zorbalık gösterme veya mağduriyet yaşama durumları ile oyun bağımlılıkları arasındaki ilişki incelenebilir. Özellikle ebeveyn ve öğretmenlerin dijital dünyada bilinçli ve farkında olması öğrencilerin yönlendirilmesinde önem arz etmektedir. Araştırmalar öğretmen ve ebeveynlerin zorbalık ve bilgi güvenliği konusunda ortalama düzeyde bilgiye sahip olduğunu göstermektedir (Karaođlan Yılmaz & Çavuş Ezin, 2017; Sezer, Yılmaz, & Karaođlan Yılmaz, 2015). İleride yapılacak nitel araştırmalarda öğrencileri yönlendirecek olan bu paydaşlara zorbalık, oyun bağımlılığı ve bilgi güvenliği ile ilgili eğitimler verilip bu eğitimlerin boylamsal olarak değerlendirilmesi faydalı olacaktır.

#### Kaynakça

- Büyüköztürk, Ş. Çakmak, E. K. Akgün, Ö. E. Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Karaođlan Yılmaz, F. G., & Çavuş Ezin, Ç. (2017). Ebeveynlerin bilgi güvenliği farkındalıklarının incelenmesi. *Eđitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 7(2), 41-57. doi: 10.17943/etku.288874.
- Demir, A. (1989). UCLA yalnızlık ölçeğinin geçerlik ve güvenilirliği. *Türk Psikoloji Dergisi*, 7(23), 4-18.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- Hisli, N. (1989). Beck Depresyon Envanterinin üniversite öğrencileri için geçerliği, güvenilirliği. *Psikoloji Dergisi*, 7(23), 3-13.

- Karaođlan Yılmaz, F. G., Yılmaz, R., & Kılıç, A. E. (2018). Examination of digital game habits of high school students. *International Child and Information Safety Congress. "Digital Games"*, April 11 – 13, 2018 Ankara, Turkey.
- Kaya, A.B.(2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Tokat, Türkiye.
- Odabaş, Ş. (2016). Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeyleriyle ilişkisi. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sakarya, Türkiye.
- Sezer, B., Yılmaz, R., & Karaođlan Yılmaz, F. G. (2015). Cyber bullying and teachers' awareness. *Internet Research*, 25(4), 674-687. doi: <https://doi.org/10.1108/IntR-01-2014-0023>
- Yıldız Durak, H. D., Karaođlan Yılmaz, F. G., & Yılmaz, R. (2017). Examining the relationship between digital game preferences and computational thinking skills. *Contemporary Educational Technology*, 8(4), 359-369.
- Yılmaz, R., Karaođlan Yılmaz, F. G., & Kılıç, A. E. (2018). Examination of relation between high school students' online game addiction and loneliness, aggression, depression tendency. *"Digital Games"*, April 11 – 13, 2018 Ankara, Turkey.