



## Meslek Yüksekokulu Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi

### *An Investigation of Digital Game Playing Habits of Vocational School Students in Terms of Different Variables*

Dr. Öğr. Üyesi Hakkı BAĞCI <sup>1</sup>

#### Öz

Bu araştırmada, meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının cinsiyet, sınıf düzeyi, öğrenim gördükleri program, düzenli çevrimiçi oyun oynayıp oynamama durumları, dijital oyun oynama platformları, dijital oyun oynama yılları ve günlük dijital oyun oynama sürelerine göre incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcılarını 2018-2019 eğitim öğretim yılında Sakarya Üniversitesi ve Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitelerinin farklı Meslek Yüksekokullarının farklı bölümlerinde öğrenim gören 383 meslek yüksekokulu öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplamak amacı araştırma tarafından oluşturulan kişisel bilgi formu ve Aydın, Horzum, Ayas ve Bektaş (2017) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Oynama Alışkanlığı Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin en çok vakit geçirmek için dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları cinsiyetlerine, sınıf düzeyine, öğrenim gördükleri program türlerine, düzenli olarak dijital oyun oynayıp oynamama durumlarına, dijital oyun oynama yıllarına ve günlük dijital oyun oynama sürelerine göre farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonuçları dikkate alındığında öğrencilerin özellikle boş zamanlarını geçirmeleri için başka aktiviteler ile meşgul olmaları gerektiği üzerinde durulmalı ve öğrencilere özellikle fazla dijital oyun oynamanın zararları anlatılmalıdır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital oyun, alışkanlık, meslek yüksekokulu öğrencileri

**Makale Türü:** Araştırma

#### Abstract

In this research, it is aimed to examine the digital game playing habits of the vocational school students according to their gender, class level, the program they study, regular online games, digital game play platforms, digital play times and daily digital play times. A survey method was used in this study. The participants of the study consisted of 383 vocational high school students from different departments of Sakarya University and Sakarya University of Applied Sciences. In order to collect data, the personal information form created by the researcher and the Digital Play habits developed by Aydın, Horzum, Ayas and Bektaş (2017) were used. It was seen that the students participating in the study preferred to play digital games to spend most of their time. It has been concluded that vocational school students vary according to their gender, class level, the types of programs they study, the times they play digital games, the times of digital play and the daily digital play time. Considering the results of the research, it should be emphasized that students should be engaged in other activities in order to spend their free time, and students should be told about the damages of playing more digital games.

**Keywords:** Digital game, habit, vocational school students

**Paper Type:** Research

<sup>1</sup>Sakarya Üniversitesi, Adapazarı MYO, hbagci@sakarya.edu.tr.

**Atıf için (to cite):** Bağcı, H. (2019). Meslek Yüksekokulu Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(4), 1097-1111.

## Giriş

Teknoloji çağı olarak ifade edilen çağımızda hemen hemen her yaştan birey kendisine sunulan bu teknolojileri sıklıkla kullanmaktadırlar. Bu teknolojilerin başında bilgisayar, internet, mobil cihazlar, akıllı telefonlar ve sosyal medya araçları gelmektedir. Aynı zamanda bu teknolojilerin insanların hayatlarında önemli bir yer aldığı görülmektedir (Çalışkan, Yalçın, Aydın ve Ayık, 2017). Literatüre baktığımızda bu teknolojilerin dijital araçlar olarak da isimlendirildiği görülmektedir. Dijital araçlar ve özellikle de bu araçların uygulamaları hayatımızda önemli bir yer almaktadır. Dijital araçlar iletişim, eğitim, ulaşım, sağlık ve hatta eğlence amaçlı olarak hayatımızın her bir alanını etkisi altına almıştır (Hazar, Tekkurşun-Demir ve Dalkıran, 2017). Dijital ortamların bu kadar hızlı ve insanlar üzerindeki etkisinin arttığı günümüzde dijital oyunlar özellikle çocuklar ve gençler tarafından sıklıkla kullanılmakta, gençlerin dijital oyunlara ilgisi giderek artmakta ve oyun oynadıkları süreler de gün geçtikçe artmaktadır (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Dijital ortamların bu kadar gelişmediği zamanlarda çocuklar ve hatta gençler sokakta diğer bir ifadeyle evin dışında arkadaşları ile oyun oynamaktaydılar. Günümüzde ise bilgisayar, internet, akıllı telefon veya tablet gibi dijital ortamların her yaştan bireyin yaşamına girmesi ile birlikte çocuklar daha çok bilgisayar, internet, tablet veya akıllı telefonları kullanarak oyun oynamaktadırlar (Bülbül, Tunç ve Aydil, 2018). Bilgisayar, akıllı telefon, internet, tablet gibi ortamlarda oynanan oyunlar genel olarak literatürde dijital oyun olarak ifade edilmektedir. Dijital oyun farklı teknolojiler kullanılarak programlanan ve kullanıcılara çekici ve görsel bir ortamla oyun oynama imkânı sağlayan oyunlardır (Çetin, 2013). Dijital oyunlar bireylere dış dünyadan bağımsız kendi özellikleri olan ve bireylerin de kendi istekleri ile oynayabildikleri ve bireyler için de eğlenceli bir ortam sunan dijital ortamlardır (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002) Aynı zamanda dijital oyunlar kullanıcılara dijital ortamda tek başına oyun oynama imkânı sunmanın yanında özellikle de internet üzerinden oyun oynamaya fırsat vermektedir. İnternetin bu kadar hızlı geliştiği ve kullanıcı sayısının her geçen gün daha da arttığı günümüzde de dijital oyun oynamaya eğilimli bireylere çok farklı oyun türleri de sunulmaktadır. Dijital ortamlarda zekâ, bulmaca, strateji, savaş, spor gibi farklı dijital oyunlar da bireylere sunulmaktadır. Bu kadar çok farklı türde dijital oyun sunulduğundan dolayı çocuklar ve gençler farklı nedenlerden dolayı oyun oynamaktadırlar. Örneğin bazı gençler için dijital oyun oynamak yoğun ve sıkıcı ders ortamından uzaklaşmak olabileceği gibi, özellikle arkadaş ortamında saygın bir yer edinme ve sosyal kabul görme amaçlı faydalanılan bir iletişim aracı da olabilir (Kuşay ve Akbayır, 2015). Özellikle internet üzerinden dijital oyun oynamak oyuncuların oyun ortamında bulunan diğer oyuncularla iletişim kurulmasına boş zamanının değerlendirilmesine imkân verir, bilgi ve eğlence arayışlarının da ortadan kaldırılmasını sağlar (Tran ve Stratton, 2013). Çocukların ve gençlerin bilgisayar, internet, tablet veya akıllı telefon gibi dijital ortamlar üzerinde ne amaçla oyun oynadığı ve oynadığı oyunun kendisi üzerindeki etkilerinin incelenmesi, araştırılması gençlerin dijital ortamların olumsuz etkileri altında kalmalarının önüne geçilmesine imkân sağlayabilir.

Alanyazında dijital oyun oynama alışkanlıkları ve bağımlılıkları ile ilgili yapılan araştırmalara rastlanmaktadır. Bülbül, Tunç ve Aydil (2018) üniversite öğrencileri ile yaptıkları çalışmada dijital oyun oynayan öğrencilerin büyük bir kısmının oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Akçay ve Özcebe (2012) yaptıkları çalışmalarında okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını değerlendirmişlerdir. Çalışmanın sonunda araştırmaya katılan ailelerden bilgisayar oyunu oynayanlarının çocuklarının da bilgisayar oyunu oynadığını tespit etmiştir. Tutgun-Ünal, İnan, Kaya, Fırat, Güzelbaba ve Bahadır (2013) yaptıkları çalışmalarında öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, amaçları ve oyun tercihlerini incelemişlerdir. Araştırmanın sonunda öğretmen adaylarının büyük bir kısmının oyun oynadığını ve bilgisayar oyunlarını en çok eğlence ve zevk amaçlı oynadıklarını aynı zamanda eğitim amaçlı bilgisayar oyunu oynayan öğretmen adaylarının da mevcut olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Taylan, Topal ve Ayas (2018) lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerini incelemişlerdir. Yaptıkları araştırmanın sonunda öğrencilerin hem en çok çevrimiçi oyun oynamayı tercih ettiklerini bunun yanında çevrimdışı dijital oyun oynamayı da tercih ettikleri

sonucuna ulaşmışlardır. Onay-Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004) yaptıkları çalışmalarında araştırmaya katılan öğrencilerin en çok stres atmak için bilgisayar oyunu oynadıkları sonucuna ulaşmışlardır. Kuşay ve Akbayır (2015) ortaokul 8. Sınıf öğrencileri ile yaptıkları çalışmanın sonunda araştırmaya katılan öğrenciler eğlenme, stres atma, boş zaman geçirme, mutlu olma, zevk alma, derslerin yarattığı olumsuz etkiden kaçma, arkadaşlık kurma için dijital oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir. Uluyol, Demiralay, Şahin ve Eryılmaz (2014) öğretmen adayları ile yaptıkları çalışmalarında öğretmen adaylarının sırasıyla eğlenmek, stres atmak ve boş zamanı değerlendirmek için bilgisayar oyunu oynadığı sonucuna ulaşmışlardır. Topal ve Aydın (2018) yaptıkları çalışmada üniversite öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynama alışkanlıkları ve bilgisayar oyun tercihlerini incelemişlerdir. Çalışmanın sonucunda araştırmaya katılan öğrencilerin bilgi yarışması, bulmaca, hareket-serüven ve yarış oyunlarını ve ayrıca öğrencilerin en çok stres atmak amacıyla oyun oynamayı tercih ettiklerini görmüşlerdir. Hainey, Westera, Connolly, Boyle, Baxter, Beeby ve Soflano (2013) yaptıkları çalışmalarında üniversite öğrencilerin oyun oynama ve eğitimde oyun oynamaya karşı tutumlarını incelemişlerdir. Çalışmanın sonucunda araştırmaya katılan öğrencilerin büyük bir kısmının yükseköğretimde eğitim amaçlı kullanılabileceğini ifade etmişlerdir. Koç ve Uğur (2017) yaptıkları çalışmanın sonucunda üniversite öğrencilerinin öncelikli olarak eğlenme ve yeteneklerini sınamak için oyun oynadıklarını gözlemlemişlerdir. Mozellus, Westin, Wiklund ve Norberg (2016) bilgisayar bilimlerinde öğrenim gören 6 kadın 22 erkek öğrenci ile yaptığı çalışmanın sonucunda araştırmaya katılan öğrencilerin hemen hemen tümünün oyunları savunduğunu hatta oyunların bağımlılık riski oluşturmasına rağmen kendilerine güzel deneyimler kattığını ve zengin bir yaşam verdiklerini ifade ettikleri sonucuna ulaşmışlardır. Hastings, Karas, Winsler, Way, Madigan ve Tyler (2009) yaptıkları çalışmalarında çocukların bilgisayar oyun kullanım durumlarını okul performansı ve davranış ile ilişkileri boyutunda incelemişlerdir. Araştırmanın sonunda şiddet içerikli oyunların problemli davranış ve akademik sonuçlar ortaya çıkarttığı belirtilmiştir. Bunun yanında eğitsel oyunların ise eğitimde olumlu sonuçlara neden olabileceği belirtilmiştir. Connolly, Boyle, Stansfield ve Hainey (2007) üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını incelemişlerdir. Araştırmanın sonunda bilgisayar oyunu oynamanın öğrencilerin hayatında önemli bir rol aldığı görülmüştür. Öğrencilerin zevk almak, rahatlamak, meydan okumak gibi nedenlerden dolayı oyun oynadıkları elde edilen bir başka sonuçtur.

Alanyazında yapılan çalışmalar incelendiğinde bilgi ve iletişim çağı olarak adlandırılan günümüzde hemen hemen her yaştan öğrenci dijital ortamları çok sık kullanmaktadır. Meslek yüksekokullarının özellikle teknik bölümlerinde dijital ortamların kullanımına yönelik derslerin bulunması nedeniyle meslek yüksekokulu öğrencileri dijital ortamlar ile çok sık karşılaşmaktadırlar. Aynı zamanda meslek yüksekokulu öğrencileri staj yaptıkları dönemde de teknolojinin gelişmesi ve ilerlemesi nedeniyle de dijital ortamların içinde bulunmaktadırlar. Özellikle akıllı telefon, internet gibi ortamlarda da zaman geçirdikleri bilinmektedir. Mezun olduktan sonra farklı alanlarda ve işyerlerinde çalışma imkanına sahip olacak meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital ortamlardaki oyunlara bakış açıları önemlidir. Çünkü günümüz gençleri arasında özellikle dijital ortamlarda oyun oynamak en çok tercih edilen aktivitelerin başında gelmektedir. Bu nedenle meslek yüksekokulu öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının ve ne amaçla dijital ortamlarda oyun oynadıklarının belirlenmesi önem arz etmektedir. Eğer dijital ortamlarda oyun oynama alışkanlıkları bağımlılık düzeyinde ise bu konuda farkındalık oluşturmak çözüm yollarının belirlenmesi açısından da alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

## 1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarını farklı değişkenler açısından incelemektir. Bu amaçla aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1. Meslek Yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları nasıldır?

2. Meslek Yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları; öğrencilerin cinsiyetlerine, öğrenim gördükleri sınıf düzeylerine, öğrenim gördüklerini program türlerine, düzenli çevrimiçi oyun oynayıp oynamama durumlarına, dijital oyun oynama platformlarına, dijital oyun oynama yıllarına, günlük dijital oynama sürelerine göre farklılaşmakta mıdır?

## 2. Yöntem

Bu bölümde araştırmanın modeli, katılımcıları, veri toplama aracı ve verilerin analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

### 2.1. Araştırma Modeli

Araştırma tarama modeli kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu biçimiyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırmaya konu olan birey ya da nesne kendi koşulları içinde olduğu gibi tanımlamaya çalışılır (Karasar, 2005). Ayrıca alt amaçlar doğrultusunda ilişkisel tarama modellerinin de yararlanılmıştır.

### 2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu uygun örnekleme yöntemi ile seçilmiş 2018-2019 eğitim öğretim yılında Sakarya Üniversitesi ve Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitelerinin farklı Meslek Yüksekokullarının farklı programlarında öğrenim gören 383 meslek yüksekokulu öğrencisi oluşturmaktadır. Tablo 1’ de ulaşılan ve ölçeği geçerli sayılan çalışma grubuna ilişkin verilerin demografik özellikleri verilmektedir.

Tablo 1. Çalışma grubu özellikleri

	Değişkenler	f	%
Sınıf	1. Sınıf	288	75,2
	2. Sınıf	95	24,8
Cinsiyet	Erkek	113	29,5
	Kız	270	70,5
Öğrenim Gördükleri Program Türleri	Çocuk Gelişimi	144	37,6
	Bilgisayar Programcılığı	34	8,9
	Maliye	42	11,0
	Optisyenlik	59	15,4
	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	31	8,1
	İlk Acil Yardım	43	11,2
Düzenli Oyun Oynama Durumu	Anestezi	30	7,8
	Düzenli Oyun Oynuyor	166	43,3
Oyun Oynama Platformu	Düzenli Oyun Oynamıyor	217	56,7
	Bilgisayar Oyunu	92	24,0
	Çevrimiçi Bilgisayar Oyunu	41	10,7
Oyun Oynama Yılı	Akıllı Telefon	250	65,3
	1 yıldan az	112	29,2
	1-3 yıl	89	23,2
	4-6 yıl	67	17,5
Günlük Oyun Oynama Süresi	6 yıldan fazla	115	30,0
	1 saatten az	209	54,6
	1-4 saat	123	32,1
Toplam	4 saatten fazla	51	13,3
		383	100

Araştırma kapsamında toplam 383 öğrenciye ulaşılmıştır. Araştırmaya katılanların 288' i (%72,2) 1. sınıf, 95' i 2. sınıf öğrencidir. Ayrıca araştırmaya katılan öğrencilerin 113' ü (29,5) erkek, 270' i (%70,5) ise kız öğrencidir. Bunun yanında araştırmaya katılan öğrencilerin 250' si (%65,3) akıllı telefonu kullanarak dijital oyun oynamaktadırlar.

### 2.3. Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplamak amacı ile araştırmacı tarafından oluşturulan kişisel bilgi formu ve Aydın, Horzum, Ayas ve Bektaş (2017) tarafından geliştirilen "Dijital Oyun Oynama Alışkanlığı Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçek toplam 26 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte 5'li likert türü dereceleme (1: Kesinlikle Katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3: Kararsızım, 4: Katılıyorum, 5: Tamamen Katılıyorum) kullanılmıştır. Ölçek toplam 4 faktörden oluşmaktadır. Bu faktörler; "Rahatlama" 11 madde, "Kabul" 5 madde, "Haz Alma" 6 madde ve "Vakit Geçirme" 4 maddeden oluşmaktadır. Ayrıca bu ölçekten alınabilecek en düşük puan 26, en yüksek puan ise 130' dur. Ölçeğin Cronbach Alpha iç güvenirlik katsayısı; rahatlama faktörü için 0.929, kabul faktörü için 0.833, haz alma faktörü için 0.871 ve vakit geçirme faktörü için ise 0.838 güvenirlik değerine sahip olduğu bulunmuştur. Bu çalışmada meslek yüksek okulu öğrencilerine ölçeğin uygulama sonrası iç tutarlılık katsayısı rahatlama faktörü için .914, kabul boyutu için .804, haz alma boyutu için .861 ve vakit geçirme boyutu için ise .803 olarak hesaplanmıştır.

### 2.4. Verilerin Analiz Edilmesi

Araştırmada elde edilen verilerin analiz işlemlerinde sosyal bilimler için istatistik paket programı SPSS 25.0 kullanılmıştır. Öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının belirlenmesi amacıyla aritmetik ortalama ve standart sapma gibi betimsel istatistikler kullanılmıştır. Karşılaştırmalar için öncelikle normallik varsayımlarının karşılanıp karşılanmadığına bakılmıştır. Veriler normallik varsayımı karşıladığı için analizde parametrik istatistiksel yöntemler tercih edilmiştir. İki farklı alt grubu olan değişkenlere ilişkin farklılıklar araştırılırken bağımsız örneklem t-testi, ikiden fazla alt grubu olan değişkenlere ilişkin farklılıklar araştırılırken tek yönlü varyans analizi olan Anova testi kullanılmıştır.

## 3. Bulgular ve Yorumlar

Araştırma kapsamında meslek yüksekokulunda öğrenim gören öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları ve bu alışkanlıklarının farklı değişkenler açısından değerlendirilmesi verilmiştir.

Meslek Yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin puanlar Tablo 2' de verilmiştir.

Tablo 2. Öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin puanlarının betimsel sonuçları

Alt Boyutlar	$\bar{X}$	ss
Rahatlama	2,17	,92
Kabul	1,67	,82
Haz Alma	2,68	1,07
Vakit Geçirme	3,28	1,02

Analiz sonuçlarına göre meslek yüksekokulu öğrencileri en çok ( $X=3.28$ ) ortalama ile Vakit Geçirme en az ( $X=1,67$ ) Kabul boyutlarında dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Ayrıca ölçeğin diğer alt boyutları incelendiğinde Rahatlama boyutu için ( $X=2,17$ ) ve Haz Alma boyutu için ( $X=2,68$ ) ortalamalar ile orta noktanın ( $X=3.00$ ) altında kaldığı görülmektedir. Diğer bir ifadeyle araştırmaya katılan meslek yüksekokulu öğrencileri dijital oyunları daha çok vakit geçirmek şeklinde oynadıkları şeklinde yorumlanabilir.

Meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının cinsiyet değişkeni açısından farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi analiz sonuçları Tablo 3' de verilmiştir.

Tablo 3. Öğrencilerin cinsiyetlerine göre dijital oyun oynama alışkanlıkları

Alt Boyutlar	Gruplar	n	$\bar{X}$	Sd	df	t	p
Rahatlama	Erkek	113	2,54	,99	381	5.266	.000
	Kadın	270	2,01	,85			
Kabul	Erkek	113	2,00	,86	381	5.177	.000
	Kadın	270	1,54	,77			
Haz Alma	Erkek	113	3,22	1,08	381	6.680	.000
	Kadın	270	2,46	,98			
Vakit Geçirme	Erkek	113	3,54	1,02	381	3.250	.001
	Kadın	270	3,17	1,01			

Tablo 3'e göre yapılan analizler incelendiğinde meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları cinsiyet değişkenine göre rahatlama boyutunda [ $t(381) = 5.266$ ,  $p < .05$ ], kabul boyutunda [ $t(381) = 5.177$ ,  $p < .05$ ], haz alma boyutunda [ $t(381) = 6.680$ ,  $p < .05$ ] ve vakit geçirme boyutunda [ $t(381) = 3.250$ ,  $p < .05$ ] anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunmuştur. Rahatlama boyutunda erkek öğrenciler (2,54) kadın öğrenciler ise (2,01), kabul boyutunda erkek öğrenciler (2,00) kadın öğrenciler ise (1,54), haz alma boyutunda erkek öğrenciler (3,22) kadın öğrenciler ise (2,46), vakit geçirme boyutunda erkek öğrenciler (3,54) kadın öğrenciler ise (3,17) ortalama puana sahiptirler. Bir diğer ifadeyle erkek öğrencilerin kadın öğrencilerden daha fazla rahatlama, kabul etme, haz alma ve vakit geçirme nedenleriyle dijital oyun oynama alışkanlıklarını tercih ettikleri görülmüştür.

Meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıf düzeyleri değişkeni açısından farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi analiz sonuçları Tablo 4' de verilmiştir.

Tablo 4. Öğrencilerin sınıf düzeylerine göre dijital oyun oynama alışkanlıkları

Alt Boyutlar	Gruplar	n	$\bar{X}$	Sd	df	t	p
Rahatlama	1. Sınıf	288	2,10	,91	381	-	.012
	2. Sınıf	95	2,37	,92			
Kabul	1. Sınıf	288	1,66	,83	381	-.561	.575
	2. Sınıf	95	1,71	,81			
Haz Alma	1. Sınıf	288	2,63	1,08	381	-	.124
	2. Sınıf	95	2,83	1,02			
Vakit Geçirme	1. Sınıf	288	3,26	1,02	381	-.913	.362
	2. Sınıf	95	3,37	1,04			

Tablo 4'e göre yapılan analizler incelendiğinde meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları öğrenim görülen sınıf düzeyi değişkenine göre rahatlama boyutunda [ $t(381) = -2.517$ ,  $p < .05$ ] anlamlı bir farklılık gösterdiği, kabul boyutunda [ $t(381) = -.561$ ,  $p > .05$ ], haz alma boyutunda [ $t(381) = -1.542$ ,  $p > .05$ ] ve vakit geçirme boyutunda [ $t(381) = -.913$ ,  $p > .05$ ] anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur. Rahatlama boyutunda 2. sınıfta öğrenim gören öğrenciler (2,37) 1. sınıfta öğrenim gören öğrenciler ise (2,10) ortalama puana sahiptirler. Bir diğer ifadeyle 2. Sınıfta öğrenim gören öğrencilerin 1. Sınıfta öğrenim gören öğrencilerden daha çok rahatlama nedenleriyle dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Kabul, haz alma ve vakit geçirme alt boyutlarında ise öğrencilerin sınıf düzeylerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarına her hangi bir etkisinin olmadığı görülmüştür.

Meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıf program değişkeni açısından farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan tek yönlü varyans analiz sonuçları Tablo 5' de verilmiştir.

Tablo 5. Öğrencilerin öğrenim gördükleri program türlerine göre dijital oyun oynama alışkanlıkları

Alt Boyutlar	Program	N	X	Ss	sd	F	p	Anlamlı Fark
Rahatlama	Çocuk Gelişimi	144	2,07	,82				
	Bilgisayar Programcılığı	34	2,82	1,10				
	Maliye	42	2,22	,89	6			2-1
	Optisyenlik	59	1,96	,75	376	5,193	,000	2-4
	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	31	2,52	1,02	382			2-6 2-7
	İlk Acil Yardım	43	2,12	1,01				
	Anestezi	30	1,92	,87				
Kabul	Çocuk Gelişimi	144	1,54	,78				
	Bilgisayar Programcılığı	34	1,94	,90				
	Maliye	42	1,78	,87	6			
	Optisyenlik	59	1,69	,82	376	1,715	,116	Yok
	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	31	1,86	,65	382			
	İlk Acil Yardım	43	1,70	,86				
	Anestezi	30	1,57	,91				
Haz Alma	Çocuk Gelişimi	144	2,62	,92				
	Bilgisayar Programcılığı	34	3,49	1,08				
	Maliye	42	2,72	1,00	6			2-1 2-3
	Optisyenlik	59	2,48	1,01	376	6,898	,000	2-4
	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	31	3,17	1,16	382			2-6 2-7
	İlk Acil Yardım	43	2,51	1,19				
	Anestezi	30	2,13	1,04				
Vakit Geçirme	Çocuk Gelişimi	144	3,39	,94				
	Bilgisayar Programcılığı	34	3,76	,94				
	Maliye	42	3,41	,94	6			2-4
	Optisyenlik	59	2,93	1,03	376	4,611	,000	2-6
	Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	31	3,55	,89	382			2-7
	İlk Acil Yardım	43	2,98	1,29				
	Anestezi	30	2,93	,95				

(1: Çocuk Gelişimi, 2: Bilgisayar Programcılığı, 3: Maliye, 4: Optisyenlik, 5: Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon, 6: İlk Acil Yardım, 7: Anestezi)

Analiz sonuçları incelendiğinde meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları öğrenim görülen program değişkenine göre rahatlama boyutunda [ $F_{(6-376)} = 5.193$ ,  $p < .05$ ], haz alma boyutunda [ $F_{(6-376)} = 6.898$ ,  $p < .05$ ] ve vakit geçirme boyutunda [ $F_{(6-376)} = 4.611$ ,  $p < .05$ ] anlamlı bir farklılık göstermektedir. Bunun yanında kabul boyutunda [ $F_{(6-376)} = 1.715$ ,  $p > .05$ ] ise anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur.

Ölçeğin rahatlama boyutunda öğrencilerin öğrenim gördükleri programlar arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre Bilgisayar Programcılığı programında ( $X=2,82$ ) öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının Çocuk Gelişimi programı ( $X=2,07$ ), Optisyenlik programı ( $X=1,96$ ), İlk Acil Yardım programı ( $X=2,12$ ) ve Anestezi programında ( $X=1,92$ ) öğrenim gören öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle Bilgisayar Programcılığında öğrenim gören öğrenciler Çocuk Gelişimi, Optisyenlik, İlk Acil Yardım ve Anestezi programında öğrenim gören öğrencilere göre daha çok rahatlama nedenleriyle dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Ölçeğin haz alma boyutunda öğrencilerin öğrenim gördükleri programlar arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre Bilgisayar Programcılığı programında ( $X=3,49$ ) öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının Çocuk Gelişimi programı ( $X=2,62$ ), Maliye programı ( $X=2,72$ ), Optisyenlik programı ( $X=2,48$ ), İlk Acil Yardım programı ( $X=2,51$ ) ve Anestezi programında ( $X=2,13$ ) öğrenim gören öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle Bilgisayar Programcılığında öğrenim gören öğrenciler Çocuk Gelişimi, Maliye, Optisyenlik, İlk Acil Yardım ve Anestezi programında öğrenim gören öğrencilere göre daha çok haz alma nedenleriyle dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Ölçeğin vakit geçirme boyutunda öğrencilerin öğrenim gördükleri programlar arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre Bilgisayar Programcılığı programında ( $X=3,76$ ) öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının Optisyenlik programı ( $X=2,93$ ), İlk Acil Yardım programı ( $X=2,98$ ) ve Anestezi programında ( $X=2,93$ ) öğrenim gören öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle Bilgisayar Programcılığında öğrenim gören öğrenciler Optisyenlik, İlk Acil Yardım ve Anestezi programında öğrenim gören öğrencilere göre daha çok vakit geçirme nedenleriyle dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının düzenli olarak dijital oyun oynayıp oynamama değişkeni açısından farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi analiz sonuçları Tablo 6' de verilmiştir.

Tablo 6. Öğrencilerin düzenli olarak dijital oyun oynayıp oynamama durumlarına göre dijital oyun oynama alışkanlıkları

Alt Boyutlar	Gruplar	n	$\bar{X}$	Sd	df	t	p
Rahatlama	Düzenli Oyun Oynuyor	166	2,55	,88	381	7.716	.000
	Düzenli Oyun Oynamıyor	217	1,87	,84			
Kabul	Düzenli Oyun Oynuyor	166	1,89	,84	381	4.569	.000
	Düzenli Oyun Oynamıyor	217	1,51	,78			
Haz Alma	Düzenli Oyun Oynuyor	166	3,14	1,01	381	7,829	.000
	Düzenli Oyun Oynamıyor	217	2,33	,98			
Vakit Geçirme	Düzenli Oyun Oynuyor	166	3,78	,87	381	9.189	.000
	Düzenli Oyun Oynamıyor	217	2,90	,97			

Tablo 6'ya göre yapılan analizler incelendiğinde meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları düzenli olarak dijital oyun oynayıp oynamama değişkenine göre rahatlama boyutunda [ $t(381) = 7.716, p < .05$ ], kabul boyutunda [ $t(381) = 4.569, p < .05$ ], haz alma boyutunda [ $t(381) = 7.829, p < .05$ ] ve vakit geçirme boyutunda [ $t(381) = 9.189, p < .05$ ] anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunmuştur. Rahatlama boyutunda düzenli olarak dijital oyun oynayan öğrenciler (2,55) düzenli olarak dijital oyun oynamayan öğrenciler ise (1,87), kabul boyutunda düzenli olarak dijital oyun oynayan öğrenciler (1,89) düzenli olarak dijital oyun oynamayan öğrenciler ise (1,51), haz alma boyutunda düzenli olarak dijital oyun oynayan öğrenciler (3,14) düzenli olarak dijital oyun oynamayan öğrenciler ise (2,33), vakit geçirme boyutunda düzenli olarak dijital oyun oynayan öğrenciler (3,78) düzenli olarak dijital oyun oynamayan öğrenciler ise (2,90) ortalama puana sahiptirler. Bir diğer ifadeyle düzenli olarak dijital oyun oynayan öğrencilerin düzenli olarak dijital oyun oynamayan öğrencilerden rahatlama, kabul etme, haz alma ve vakit geçirme nedenleriyle dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının öğrencilerin dijital oyun oynama platformları değişkeni açısından farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan bağımsız tek yönlü varyans analiz sonuçları Tablo 7' de verilmiştir.



Tablo 7. Öğrencilerin oyun oynama platformlarına göre dijital oyun oynama alışkanlıkları

Alt Boyutlar	Dijital Oyun Platformu	N	X	Ss	sd	F	p	Anlamlı Fark
Rahatlama	Bilgisayar Oyunu	92	2,35	1,06	2	6,967	,001	3-1 3-2
	Çevrimiçi Bilgisayar Oyunu	41	2,51	,90	380			
	Akıllı Telefon	250	2,04	,84	382			
Kabul	Bilgisayar Oyunu	92	1,81	,95	2	7,116	,000	3-1 3-2
	Çevrimiçi Bilgisayar Oyunu	41	2,01	,77	380			
	Akıllı Telefon	250	1,57	,76	382			
Haz Alma	Bilgisayar Oyunu	92	3,00	1,19	2	10,291	,000	3-1 3-2
	Çevrimiçi Bilgisayar Oyunu	41	3,05	,93	380			
	Akıllı Telefon	250	2,51	1,00	382			
Vakit Geçirme	Bilgisayar Oyunu	92	3,27	1,20	2	1,111	,330	Yok
	Çevrimiçi Bilgisayar Oyunu	41	3,51	1,05	380			
	Akıllı Telefon	250	3,25	,95	382			

(1: Bilgisayar Oyunu, 2: Çevrimiçi Bilgisayar Oyunu, 3: Akıllı Telefon)

Analiz sonuçları incelendiğinde meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları dijital oyun oynama platformları değişkenine göre rahatlama boyutunda [ $F_{(2-380)} = 6.967, p < .05$ ], kabul boyutunda [ $F_{(2-380)} = 7.116, p < .05$ ] ve haz alma boyutunda [ $F_{(2-380)} = 10.291, p < .05$ ] anlamlı bir farklılık göstermektedir. Bunun yanında vakit geçirme boyutunda [ $F_{(2-380)} = 1.111, p > .05$ ] ise anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur.

Ölçeğin rahatlama boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama platformları arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre Akıllı telefon platformunda ( $X=2,04$ ) oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının bilgisayar oyunları ( $X=2,35$ ) ve çevrimiçi bilgisayar oyunları ( $X=2,51$ ) oynayan öğrencilere göre daha düşük olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle akıllı telefon ortamlarında oyun oynayan öğrenciler bilgisayar oyunu ve çevrimiçi bilgisayar oyunu oynayan öğrencilere göre daha az rahatladıklarından dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Ölçeğin kabul boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama platformları arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre Akıllı telefon platformunda ( $X=1,57$ ) oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının bilgisayar oyunları ( $X=1,81$ ) ve çevrimiçi bilgisayar oyunları ( $X=2,01$ ) oynayan öğrencilere göre daha düşük olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle akıllı telefon ortamlarında oyun oynayan öğrenciler bilgisayar oyunu ve çevrimiçi bilgisayar oyunu oynayan öğrencilere göre daha az dijital oyunları kabul ettiklerinden dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Ölçeğin haz alma boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama platformları arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre Akıllı telefon platformunda ( $X=2,51$ ) oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının bilgisayar oyunları ( $X=3,00$ ) ve çevrimiçi bilgisayar oyunları ( $X=3,05$ ) oynayan öğrencilere göre daha düşük olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle akıllı telefon ortamlarında oyun oynayan öğrenciler bilgisayar oyunu ve çevrimiçi bilgisayar oyunu oynayan öğrencilere göre daha az haz aldıklarından dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının öğrencilerin dijital oyun oynama yılları değişkeni açısından farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan tek yönlü varyans analiz sonuçları Tablo 8' de verilmiştir.

Tablo 8. Öğrencilerin dijital oyun oynama yıllarına göre dijital oyun oynama alışkanlıkları

Alt Boyutlar	Dijital Oyun Oynama Yılı	N	X	Ss	sd	F	p	Anlamlı Fark	
Rahatlama	1 yıldan az	112	1,90	,88	3	9,795	,000	4-1	
	1-3 yıl	89	2,03	,78	379				
	4-6 yıl	67	2,20	,91	382				4-2
	6 yıldan fazla	115	2,51	,97					
Kabul	1 yıldan az	112	1,56	,91	3	10,417	,000	4-1	
	1-3 yıl	89	1,40	,56	379				4-2
	4-6 yıl	67	1,66	,65	382				4-3
	6 yıldan fazla	115	1,99	,90					
Haz Alma	1 yıldan az	112	2,23	1,00	3	20,316	,000	4-1	
	1-3 yıl	89	2,50	,98	379				4-2
	4-6 yıl	67	2,76	,95	382				4-3
	6 yıldan fazla	115	3,22	1,02					
Vakit Geçirme	1 yıldan az	112	2,80	1,11	3	15,718	,000	4-1	
	1-3 yıl	89	3,34	,91	379				
	4-6 yıl	67	3,34	,81	382				
	6 yıldan fazla	115	3,68	,94					

(1: 1 yıldan az, 2: 1-3 yıl, 3: 4-6 yıl, 4: 6 yıldan fazla)

Analiz sonuçları incelendiğinde meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları dijital oyun oynama yılları değişkenine göre rahatlama boyutunda [ $F_{(3-379)} = 9.795$ ,  $p < .05$ ], kabul boyutunda [ $F_{(3-379)} = 10.417$ ,  $p < .05$ ], haz alma boyutunda [ $F_{(3-379)} = 20.316$ ,  $p < .05$ ] ve vakit geçirme boyutunda [ $F_{(3-379)} = 15.718$ ,  $p < .05$ ] anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Ölçeğin rahatlama boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama yılları arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre 6 yıldan fazla ( $X=2,51$ ) oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının 1 yıldan az ( $X=1,90$ ) ve 1-3 yıl arasında ( $X=2,03$ ) oyun oynayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle 6 yıldan daha fazla süredir dijital oyun oynayan öğrenciler 1 yıldan az ve 1-3 yıl arasında dijital oyun oynayan öğrencilere göre dijital oyun oynamanın kendilerini daha rahat hissettirdiklerinden dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Ölçeğin kabul boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama yılları arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre 6 yıldan fazla ( $X=2,00$ ) oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının 1 yıldan az ( $X=1,56$ ), 1,3 yıl arasında ( $X=1,40$ ) ve 4-6 yıl arasında ( $X=1,66$ ) oyun oynayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle 6 yıldan daha fazla süredir dijital oyun oynayan öğrenciler dijital oyun oynayan diğer öğrencilere göre dijital oyun oynamayı daha çok kabul ettiklerinden dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Ölçeğin haz alma boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama yılları arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre 6 yıldan fazla ( $X=3,22$ ) oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının 1 yıldan az ( $X=2,23$ ), 1-3 yıl arasında ( $X=2,50$ ) ve 4-6 yıl arasında ( $X=2,75$ ) oyun oynayan öğrencilere göre oyun oynayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle 6 yıldan daha fazla süredir dijital oyun oynayan öğrenciler diğer öğrencilere göre dijital oyun oynarken daha çok haz aldıklarından dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Ölçeğin vakit geçirme boyutunda öğrencilerin dijital oyun oynama yılları arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre 6 yıldan fazla ( $X=3,68$ ) oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının 1 yıldan az ( $X=2,80$ ) oyun oynayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle 6 yıldan daha fazla süredir dijital oyun oynayan öğrenciler 1 yıldan az dijital oyun

oynayan öğrencilere göre vakit geçirmek için dijital oyun oynadıklarından dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının öğrencilerin günlük dijital oyun oynama süreleri değişkeni açısından farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan tek yönlü varyans analiz sonuçları Tablo 9’ da verilmiştir.

Tablo 9. Öğrencilerin günlük dijital oyun oynama sürelerine göre dijital oyun oynama alışkanlıkları

Alt Boyutlar	Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi	N	X	Ss	sd	F	p	Anlam lı Fark
Rahatlama	1 saatten az	209	1,84	,90	2	37,110	,000	3-1
	1-4 saat	123	2,45	,75	380			3-2
	4 saatten fazla	51	2,81	1,17	382			2-1
Kabul	1 saatten az	209	1,47	,74	2	16,398	,000	2-1
	1-4 saat	123	1,84	,78	380			3-1
	4 saatten fazla	51	2,09	1,00	382			
Haz Alma	1 saatten az	209	2,30	,94	2	34,972	,000	2-1
	1-4 saat	123	3,11	,94	380			3-1
	4 saatten fazla	51	3,22	1,23	382			
Vakit Geçirme	1 saatten az	209	2,90	,97	2	39,249	,000	2-1
	1-4 saat	123	3,76	,83	380			3-1
	4 saatten fazla	51	3,72	1,02	382			

(1: 1 saatten az, 2: 1-4 saat, 3: 4 saatten fazla)

Analiz sonuçları incelendiğinde meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları günlük dijital oyun oynama süreleri değişkenine göre rahatlama boyutunda [ $F_{(2-380)} = 37.110$ ,  $p < .05$ ], kabul boyutunda [ $F_{(2-380)} = 16.398$ ,  $p < .05$ ], haz alma boyutunda [ $F_{(2-380)} = 34.972$ ,  $p < .05$ ] ve vakit geçirme boyutunda [ $F_{(2-380)} = 39.249$ ,  $p < .05$ ] anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Ölçeğin rahatlama boyutunda öğrencilerin günlük dijital oyun oynama süreleri arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre günde 4 saatten fazla ( $X=2,81$ ) oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının 1 saatten az ( $X=1,84$ ) ve 1-4 saat arasında ( $X=2,45$ ) oyun oynayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle günde 4 saatten fazla dijital oyun oynayan öğrenciler günde 1 saatten az ve 1-4 saat arasında oyun oynayan öğrencilere göre, ayrıca günde 1-4 saat dijital oyun oynayan öğrenciler de günde 1 saatten az dijital oyun oynayan öğrencilere göre de dijital oyun oynamanın kendilerini daha rahat hissettirdiklerinden dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Ölçeğin kabul boyutunda öğrencilerin günlük dijital oyun oynama süreleri arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre günde 4 saatten fazla ( $X=2,09$ ) ve 1-4 saat arasında ( $X=1,84$ ) dijital oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının 1 saatten az ( $X=1,47$ ) oyun oynayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle günde 4 saatten fazla ve 1-4 saat arasında dijital oyun oynayan öğrenciler günde 1 saatten az dijital oyun oynamayı daha çok kabul ettiklerinden dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Ölçeğin haz boyutunda öğrencilerin günlük dijital oyun oynama süreleri arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre günde 4 saatten fazla ( $X=3,22$ ) ve 1-4 saat arasında ( $X=3,11$ ) dijital oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının 1 saatten az ( $X=2,30$ ) oyun oynayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle günde 4 saatten fazla ve 1-4 saat arasında dijital oyun oynayan öğrenciler günde 1 saatten az dijital oyun oynayan öğrencilere göre

dijital oyun oynarken daha çok haz aldıklarından dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

Ölçeğin vakit geçirme boyutunda günlük dijital oyun oynama süreleri arasındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Tukey testinin sonuçlarına göre günde 4 saatten fazla ( $X=3,72$ ) ve 1-4 saat arasında ( $X=3,76$ ) dijital oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının 1 saatten az ( $X=2,90$ ) oyun oynayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer bir ifadeyle günde 4 saatten fazla ve 1-4 saat arasında dijital oyun oynayan öğrenciler günde 1 saatten az dijital oyun oynayan öğrencilere göre vakit geçirmek için dijital oyun oynadıklarından dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.

#### 4. Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada, meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarını farklı değişkenlere göre incelenmiştir. Araştırmaya katılan meslek yüksekokulu öğrencilerinin en çok vakit geçirmek, en az olarak da bu ortamlarda oyun oynamayı sadece kabul ettikleri amacıyla dijital oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Ayrıca araştırmaya katılan öğrenciler az da olsa rahatladıkları ve haz aldıkları için de oyun oynamayı tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Günümüz dijital dünyasında bireyler boş zamanlarını geçirmek için farklı aktiviteler ile uğraşmaktadırlar. Bu aktivitelerinden biride kuşkusuz dijital ortamlardaki oyunlardır. Hemen hemen her yaştan bireyin farklı ortamlarda özellikle de mobil cihazları kullanarak dijital oyun oynadıkları görülmektedir. Araştırma sonucunda öğrencilerin daha çok vakit geçirmek için dijital oyun oynamayı alışkanlık haline getirdikleri de bunları destekler niteliktedir. Alan yazında bu bulguya benzer bulgular da yer almaktadır. Onay-Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004) üniversite öğrencileri ile yaptıkları çalışmalarında öğrencilerin stres atmak için oyun oynadıkları sonucuna ulaşmıştır. Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) çalışmalarında üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunlarını en çok kendilerini rahatlatmak ve stres atmak için oynadıklarını belirtmişlerdir. Topal ve Aydın (2018) çalışmalarında üniversite öğrencilerin bilgisayar oyunlarını en çok stres atmak için tercih ettikleri sonucuna ulaşmışlardır. Uluyol, Demiralay, Şahin ve Eryılmaz (2014) öğretmen adayları ile yaptıkları çalışmanın sonunda öğretmen adaylarının bilgisayar oyunlarını en çok eğlenme amaçlı olarak tercih ettikleri görülmüştür.

Meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları öğrencilerin cinsiyetlerine göre farklılık göstermektedir. Erkek öğrenciler kadın öğrencilere göre dijital oyun oynarken daha çok rahatladıkları, haz aldıkları, vakit geçirdikleri ve dijital oyun ortamlarını daha çok kabul ettikleri tespit edilmiştir. Wallenius, Rimpela, Punamaki & Lintonen (2009) çalışmasının sonunda erkekler arasında oyun oynamak, erkeklerin sosyo-kültürel iletişimlerinin bir parçasıdır ifadesini kullanmıştır. Tel (2015) ortaokul öğrencileri ile yaptığı çalışmada bilgisayar oyunu oynamayı seven erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre oyunda başarılı olduklarında kendilerini daha mutlu hissettiklerini ve bilgisayar oyunu oynamanın kendilerini sakinleştirmeye katkı sağladığına inandıkları sonucuna ulaşmıştır. Taylan, Topal ve Ayas (2018) yaptıkları çalışmalarında lisede öğrenim gören erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyun oynama oranlarının daha yüksek olduğu sonucunu elde etmişlerdir.

Elde edilen bir diğer sonuç meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları ölçeğin sadece rahatlama boyutu için öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıf düzeyine göre farklılık göstermektedir. 2. Sınıfta öğrenim gören öğrenciler 1. Sınıfta öğrenim gören öğrencilere göre dijital oyun oynarken daha çok rahatladıkları tespit edilmiştir. 2. Sınıfta öğrenim gören öğrenciler okullarını bitirmelerinin yakın olması nedeniyle daha stresli ve düşünceli olduklarından dolayı, bu stresten kendilerini kurtarmak için daha çok dijital oyun oynamayı tercih ettikleri söylenebilir. Pala ve Erdem (2011) yaptıkları çalışmalarının sonunda üniversite öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıf düzeyleri değiştikçe dijital oyun tercihlerinin de değiştiğini gözlemlemişlerdir.

Öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıkları ölçeğın rahatlama, haz alma ve vakit geçirme boyutları için öğrencilerin öğrenim gördükleri programlarına göre farklılık göstermektedir. Bilgisayar programcılığı programında öğrenim gören öğrenciler çocuk gelişimi, optisyenlik, ilk acil yardım ve anestezi programlarında öğrenim gören öğrencilere göre rahatlamak, haz almak ve vakit geçirmek için dijital oyunları tercih ettikleri görülmüştür. Bilgisayar programcılığı programı öğrencilerinin teknoloji ve dijital ortamla daha fazla ilgili bir program olması, aynı zamanda programlama ile ilgilenmek bireyleri daha stresli bir hale dönüştürebilmesinden dolayı bu programda öğrenim gören öğrenciler daha çok dijital oyun oynama alışkanlıklarına sahip olmuş olabilirler.

Araştırma sonunda elde edilen bir diğeri sonuç öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıkları, ölçeğın rahatlama, haz alma ve kabul boyutları için öğrencilerin dijital oyun oynama platformlarına göre farklılık göstermektedir. Bilgisayar oyunları ve çevrimiçi bilgisayar oyunları oynayan öğrenciler akıllı telefonlarını kullanarak oyun oynayan öğrencilere göre rahatlamak ve haz almak için tercih ettikleri, ayrıca dijital oyun ortamlarını daha çok kabul ettikleri görülmüştür. Günümüzde akıllı telefonlar her ne kadar hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olsa da bilgisayar oyunlarının daha eskilere dayanması, bilgisayar başında oyun oynamak gerek ekranların daha büyük olması gerek bilgisayar oyunlarının daha çekici olmasından dolayı bu şekilde bir sonuç elde edilmiş olabilir.

Meslek yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları öğrencilerin düzenli olarak dijital oynayıp oynamama durumlarına göre farklılık göstermektedir. Dijital ortamlarda düzenli olarak oyun oynayan öğrenciler bu ortamlarda düzenli olarak oyun oynamayan öğrencilere göre oyun oynarken rahatladıkları, haz aldıkları, vakit geçirdikleri ve dijital oyun ortamlarını daha çok kabul ettikleri tespit edilmiştir. Dijital ortamlarda oyun oynamaya alışmış bireyler uzun süre bu ortamlarda kaldıklarında ortamın kendilerini rahatlattıklarını hissederek. Aynı zamanda bu çağda özellikle çocukların ve gençlerin vakit geçirmek için de dijital ortamlarda oyun oynadıkları bilinmektedir. Hatta gençlerin dijital ortamlar üzerinden aynı ortamda bulunan arkadaşları ile oyun oynamaktadırlar. Bu araştırma sonucunda elde edilen bu bulgu günümüz dünyasının bu gerçeğini de ispatlar niteliktedir.

Araştırma sonunda elde edilen diğeri bir sonuç ise öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıkları dijital oyun oynama yıllarına göre farklılık göstermektedir. Öğrencilerin bu ortamlarda oyun oynama süreleri arttıkça rahatladıkları ve haz aldıkları, daha çok vakit geçirmek istedikleri aynı zamanda da dijital oyun oynama ortamlarını daha çok kabul ettikleri görülmüştür.

Araştırmada elde edilen son bir sonuç ise öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıkları günlük dijital oyun oynama sürelerine göre farklılık göstermektedir. Öğrencilerin günlük olarak bu ortamlarda oyun oynama süreleri arttıkça rahatladıkları ve haz aldıkları, daha çok vakit geçirmek istedikleri aynı zamanda da dijital oyun oynama ortamlarını daha çok kabul ettikleri görülmüştür. Hasting ve diğeri (2009) yaptıkları çalışmalarında 6-10 yaş arasındaki çocukların günde ortalama 3-4 saat video ve bilgisayar gibi dijital ortamları kullanarak oyun oynadıkları sonucuna ulaşmışlardır.

Araştırma sonuçları dikkate alındığında dijital oyunlar meslek yüksekokulu öğrencilerinin hayatlarında önemli bir yer aldığıdır. Öğrencilerin özellikle boş zamanlarını geçirmeleri için başka aktiviteler ile meşgul olmaları gerektiği üzerinde durulmalı ve öğrencilere özellikle fazla dijital oyun oynamanın zararları anlatılmalıdır. Çok fazla dijital oyun oynamanın insan üzerinde bağımlılık oluşturduğu ve bağımlılığın etkileri anlatılmalıdır. Öğrencilere bilgisayar, tablet, internet, akıllı telefon gibi dijital ortamlarda sadece zaman doldurma veya eğlenmek amaçlı oyun oynanmaması gerektiği aynı zamanda eğitim amaçlı veya bilgilendirme amaçlı da oyun oynanabileceği anlatılabilir. Bununla ilgili var olan oyun örnekleri üzerinden örnekler verilebilir. Ayrıca dijital oyun oynama bağımlılığının insanlar üzerinde hem fiziksel hem de ruhsal olarak olumsuz etkilerinin neler olduğu bütün yaş grubu öğrencilere, anne babalara ve okullarda hem idarecilere hem de öğretmenlere anlatılmalıdır. Bu çalışma meslek

yüksekokullarında öğrenim gören öğrenciler ile yapıldığından dolayı diğer yaş grubu öğrencilerin de dijital oyun oynama alışkanlıklarının ne olduğu, ne amaçla dijital oyun oynadıkları ve bu alışkanlıklarının neden ileri geldiğini açıklayabilecek çalışmaların da yapılması faydalı olacaktır.

## Kaynakça

- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi, *Çocuk Dergisi*, 12(2): 66-71.
- Aydın, F., Horzum, M. B., Ayas, T. ve Bektaş, M. (2017). Dijital oyun oynama alışkanlığı ölçeği: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *ERPA International Congresses on Education 2017*,. 18-21 May 2017, Budapest, Hungary.
- Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi, *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3): 97-111.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., Stansfield, M. H. & Hainey, T. (2007) A survey of students' computer game playing habits, *Journal of Advanced Technology for Learning*, 4(4): 218-223.
- Çalışkan, N., Yalçın, O., Aydın, M. ve Ayık, A. (2017). BÖTE Öğretmen Adaylarının Akıllı Telefon Bağımlılık Düzeylerini Belirlemeye Yönelik Bir Çalışma. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 8(22): 111-125.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43: 265-289.
- Çetin, E. (2013). *Tanımlar ve Temel Kavramlar, Eğitsel Dijital Oyunlar*, (Ed.: Ocak, M. A.), Ankara: Pegem Akademi.
- Garris, R., Ahlers, R. & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4): 441-467.
- Hainey, T., Westera, W., Connolly, M. C., Boyle, L., Baxter, G., Beeby, R. B. & Soflano, M. (2013). Students' attitudes toward playing games and using games in education: Comparing Scotland and the Netherlands. *Computers & Education*, 69(2013): 474-484.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A. & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues Ment Health Nurs.*, 30(10): 638-649.
- Hazar, Z., Tekkurşun-Demir, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması, *Spor metre*, 15(4): 179-190.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Koç, T. ve Uğur, N. G. (2017). Dijital dünya ve sosyal ağ oyunları, *International Journal of Academic Value Studies (Javstudies)*, 3(12): 151-157.
- Kuşay, Y. ve Akbayır, Z. (2015). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk: "Öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma", *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 23: 135-154.
- Mozelius, P., Westin, T., Wiklund, M. & Norberg, L. (2016). Gaming habits, study habits and compulsive gaming among digital gaming natives, *In The 10th European Conference on Games Based Learning (ECGBL)*, Paisley, United Kingdom, 6th to 7th October 2016. *Academic Conferences Publishing*.

- Onay-Durdu, P., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2004). Türkiye’deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma, *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*.
- Pala, F. K. ve Erdem, M. (2011). 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*, 12(2): 53-71.
- Taylan, H. H., Topal, M. ve Ayas, T. (2018). Sakarya’daki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi, *Online Journal of TEchnology Addiction & Cyberbullying*, 5(1): 53-68.
- Tel, M. (2015). Examination of students’ digital gaming habits at secondary school level in Elazig Province of Turkey, *Educational Research and Reviews*. 10(8): 1300-1310.
- Topal, M. ve Aydın, F. (2018). Üniversite öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynama alışkanlıkları ve bilgisayar oyun tercihlerinin incelenmesi: Sakarya üniversitesi örneği, *ERPA International Congress on Education*, 28 June-1June 2018, İstanbul/Turkey.
- Tran, G. A. & Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements? Click “like” to manage digital content for players, *Journal of Advertising Research*, 53(4): 455-469.
- Tutgun-Ünal, A., İnan, F., Kaya, M. T., Fırat, M., Güzelbaba, Z. ve Bahadır, A. (2013). Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, amaçları ve oyun tercihlerinin incelenmesi: Maltepe üniversitesi örneği, *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 4(12): 29-52.
- Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S. ve Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesi: Gazi üniversitesi örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3(2): 1-7.
- Wallenius, M., Rimpela, A., Punamaki, R. L. & Lintonen, T. (2009). Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health, *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30(2009): 463-474.
- Yalçın-Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış, *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2): 128-137.