



T.C.

ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ

TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

SONUÇ RAPORU

Proje Adı: Gençlik ve Oyun Bağımlılığı

Proje Kodu: 7821f85f-431b-4b15-a8c0-1b0066df63bd

Proje Danışmanı

Öğr. Gör. Hacer BUKETÇİ

Proje Yürütücüsü

Muhammed KARARASUL

Grup Üyeleri

Secem TEPE

Özgür KÜÇÜK

Ufuk Yavuz MOĞUL

Aralık 2023

Erzurum

İÇİNDEKİLER

ÖZET	3
ABSTRACT	3
GİRİŞ	4
ETKİNLİK.....	4
SONUÇLAR.....	4
PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER	5

ÖZET

Oyun bağımlılığı: Bilgisayar, oyun konsolu, akıllı telefon gibi cihazlar vasıtasıyla oynanan oyunlarda aşırı zaman geçirilmesine bağlı olarak; kişinin fiziksel, sosyal ve duygusal problemler yaşamasına neden olan bir bağımlılık olarak tanımlanmaktadır. Günümüzde teknolojinin hayatımıza girmesiyle birlikte özellikle gençler arasında yaygın olarak görülmektedir. Bu bağımlılıkla ilgili gençlerin bilgilendirilmesi ve konunun farkında olmalarının sağlanması önem arz etmektedir. Bu proje kapsamında Tortum Meslek Yüksekokulu'nda öğrenim görmekte olan araştırma ekibindeki öğrenciler tarafından Atatürk Üniversitesi'nde öğrenim görmekte olan öğrenciler ile konu ile ilgili bir röportaj yapıldı. Röportaj sonucunda elde edilen veriler sonuç raporunda raporlaştırıldı.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Oyun Bağımlılığı, Gençlik

ABSTRACT

Game addiction: Due to spending excessive time playing games via devices such as computers, game consoles, smartphones; It is defined as an addiction that causes the person to experience physical, social and emotional problems. Nowadays, with the introduction of technology into our lives, it seems to be common, especially among young people. It is important to inform young people about this addiction and ensure that they are aware of the issue. Within the scope of this project, an interview was conducted with students studying at Atatürk University by the students in the research team studying at Tortum Vocational School. The data obtained as a result of the interview was reported in the final report.

Key Words: Addiction, Game Addiction, Youth

Etkinlik boyunca tüm fotoğraflarda kişilerin yazılı izni alınmıştır. İzni alınmayan görüntüler bulanık şekilde sunulmuştur. Bu konuda tüm sorumluluğun yürütücü ve araştırmacılara ait olduğunu beyan ederiz.

GİRİŞ

Çağımızda teknolojik cihazların çok fazla kullanılması ve gençlerin neredeyse doğdukları andan itibaren bu teknolojik cihazlarla birlikte büyümeleri teknoloji bağımlılığı kavramını doğurmuştur. Bu bağımlılık türlerinden biri de bilgisayar, oyun konsolu, akıllı telefon gibi cihazların aşırı kullanımından kaynaklanan oyun bağımlılığıdır. Bu bağımlılık türü diğer bağımlılık türlerinde olduğu gibi kişinin fiziksel, sosyal ve duygusal alanlarını etkilemektedir. Özellikle gençler arasında çok fazla görülmesi bu alanda çalışma yapılmasını gerekli kılmıştır. Proje ile gençlerin bu bağımlılık türü ile ilgili bilgilendirilmesi topluma faydalı bireylerin yetişmesi açısından önem arz etmektedir. Oyun bağımlılığı hakkında bilgi sahibi olan gençler bu bağımlılıkla baş edebilme yöntemleri ve çözüm önerileri konusunda fikir beyan edebilirler. Bu bağımlılıkla mücadele etmede gençlerin konu hakkında beyan ettikleri fikirler önem taşımaktadır.

ETKİNLİK

Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman: Atatürk Üniversitesi Kampüsü'nde 22.10.2023 tarihinde gerçekleştirildi.

Kullanılan veya Dağıtımı Yapılan Malzemeler: Telefon, Mikrofon vb.

Projenin Uygulanışı: Proje ile Tortum Meslek Yüksekokulu Bilgisayar Programcılığı Programı 1. sınıfında öğrenim görmekte olan proje ekibindeki araştırmacılar tarafından Atatürk Üniversitesi'nde öğrenim görmekte olan hedef kitledeki öğrenciler ile röportaj yapıldı. Röportaj oyun bağımlılığı konusunda olup içeriğinde oyun bağımlılığı nedir, bu bağımlılığın zararları nelerdir, bu bağımlılıkla baş etme yöntemleri ve çözüm önerileri nelerdir gibi sorular yer aldı. Görüşme soruları araştırma ekibindeki öğrenciler tarafından önceden internet kaynakları ve kitaplardan araştırılarak hazırlandı. Görüşme Atatürk Üniversitesi kampüsü içerisinde görüşme hazırlama kurallarına uygun bir şekilde hazırlandı. Görüşme sonunda ortaya çıkan çözüm önerileri proje sonuç raporunda sunuldu.

SONUÇLAR

Proje ile Atatürk Üniversitesi kampüsünde araştırma ekindeki öğrenciler tarafından oyun bağımlılığı konusunda röportaj yapıldı. Röportaja katılan öğrenciler; çoğu gencin sanal ortamda gününün çoğunu heba etmekte olduğunu bu nedenle gençlerin sanal ortamdaki kendisini uzaklaştırıp daha çok sosyal aktivitelere kendilerini vermesi gerektiğinden bahsetti. Röportaj yapılan gençlerden bazılarının oyun bağımlısı olduğu bilgisine ulaşıldı. Bazılarının da daha çok sosyal aktiviteye sahip olduğunu bilgisi elde edildi. Bu öğrenciler arasındaki farkın çok fazla olduğu verdikleri bilgilerden çıkarsanabildi. Bu nedenle oyun bağımlılığının insanlara faydadan çok zarar verdiği söylenebilir. Elde edilen veriler sonuç raporunda paylaşıldı.

Projemizi destekleyerek bizler için çok önemli bir aktivite ortamı sağladığından dolayı Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri Uygulama ve Araştırma Merkezi'ne teşekkür ederiz.

PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER

Proje Afişi



TORTUM MESLEK YÜKSEKOKULU
Tortum Vocational College

TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA ve ARASTIRMA MERKEZİ
Social Awareness Projects Implementation and Research Center



