



SOSYAL AĞ HARİTASI

OYUN OYNAMA ALİŞKANLIKLARI

II. Araştırma Dönemi
Nisan 2021





GRAFİK LİSTESİ

Grafik 1: Oyun Oynama Alışkanlığı.....	7
Grafik 2: Cihaz Tercihi (Oyun).....	8
Grafik 3: Günlük Ortalama Oyun Oynama Süresi.....	9
Grafik 4: En Çok Oynanan Oyun Türleri.....	10



ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ

Sosyal Ağ Haritasında Türkiye'nin yedi bölgesinde düzenli periyotlar aralığında yapılan araştırmalar internet erişimi, cihaz sahipliği, oyun oynama alışkanlıkları, sosyal ağ kullanım alışkanlıkları ile spesifik olarak belirlenen ve en çok kullanılan sosyal ağlara ilişkin kullanım alışkanlıkları verilerini elde etmeyi amaçlamaktadır. Sosyal Ağ Haritası Nisan 2021 Araştırması kapsamında elde edilen veriler İnternet Erişimi, Cihaz Sahipliği, Oyun Oynama Alışkanlıkları, Sosyal Ağ Kullanımı, Facebook Kullanımı, Twitter Kullanımı, Instagram Kullanımı ve YouTube Kullanımı raporlarında sunulmuştur.

"Oyun Oynama Alışkanlığı Raporu"nın ana temasını oyun oynama oranları, oyun oynamada tercih edilen cihazlar, günlük oyuna ayrılan ortalama zaman ve en sık tercih edilen oyun türleri oluşturmaktadır. Aynı zamanda raporda sunulan verilerin demografik değişkenlere göre dağılımına da yer verilmiştir. Demografik verilerin çaprazlamalarında frekansı 5'in altında kalan durumlar, yetersiz veri olduğu gerekçesi ile yüzde hesaplamasının dışında bırakılmıştır. Bu sebeple veri çaprazlamalarında bu durumun gerçekleştiği bazı kategoriler için grafiklerde görselleştirilecek veri bulunmamaktadır.

Sosyal Ağ Haritası kapsamında 7-20 Nisan tarihleri arasında yürütülen II. dönem araştırması, İBBS* düzey 2 kapsamında 26 ilde yapılmıştır. Araştırma başlangıç tarihi itibarıyla 15 yaşından gün almış 6.000 kişi ile yüz yüze anket uygulaması şeklinde gerçekleştirilmiştir.

Sosyal Ağ Haritası II. dönem araştırmasında internet kullanımı, cihaz sahipliği, oyun oynama alışkanlıkları ve sosyal ağ kullanımına ilişkin hazırlanan sorular katılımcıların tamamına yöneltilmiştir. Bunun yanı sıra Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, TikTok ve Snapchat kullanımına ilişkin spesifik raporların oluşturulabilmesi amacıyla her bir platform için ayrı anket formları oluşturulmuştur. Ancak soru formlarının uzunluğu göz önüne alındığında, katılımcılardan en fazla kullandıkları üç sosyal medya platformuna ilişkin soru formunu doldurması istenmiştir. Snapchat ve TikTok platformlarının kullanıcı sayıları düşük olduğu için, katılımcılar TikTok ve/veya Snapchat kullanıcısı ise ilgili platformların anket formlarını doldurmalarına öncelik verilmiştir.

*İstatistikî Bölge Birimleri Sınıflandırması

Katılımcıların Demografik Bilgileri

Araştırmaya katılan bireylerin yüzde 46,3'ü kadın, yüzde 53,7'si erkektir. Katılımcıların yaş gruplarına bakıldığında yüzde 5,1'i 15-17 yaş grubu, yüzde 17,2'si 18-24 yaş grubu, yüzde 21,8'i 25-34 yaş grubu, yüzde 21,5'i 35-44 yaş grubu, yüzde 15,4'ü 45-54 yaş grubu, yüzde 12,3'ü 55-64 yaş grubu, yüzde 6,7'si 65 yaş ve üzeri şeklindedir. Katılımcılar eğitim düzeyine göre sınıflandırıldığında yüzde 2,9'u okuryazar olmayan, yüzde 4,4'ü okuryazar, yüzde 9'u ilkokul, yüzde 17,8'i ortaokul, yüzde 31,3'ü lise, yüzde 7,4'ü ön lisans, yüzde 23,6'sı lisans ve yüzde 3,8'i lisansüstü mezunudur. Katılımcıların yüzde 10'u emekli, yüzde 44'ü çalışmayan, yüzde 46,1'i çalışanlardan oluşmaktadır. Bunun yanı sıra bireylerin yüzde 46,5'i evli, yüzde 48,7'si bekarken, yüzde 4,8'i bu soruya cevap vermeyenlerdir. Yaşanılan bölgeye göre dağılımlarına bakıldığında yüzde 26,7'si metropolde, yüzde 63'ü kentte ve yüzde 10,4'ü kırsalda yaşamaktadır.

Sosyo-ekonomik Statü

Bireylerin eğitim durumu ve mesleklerinden hareketle belirlenen sosyo-ekonomik statü* grupları altı kategoriden oluşmaktadır: üst (A), üst-orta (B), alt-orta (C1, C2) ve alt (D, E).

A grubu: Geneli üniversite mezunuyken, bir kısmı da lisansüstü eğitim düzeyindedir. Yarıya yakın kısmı ücretli çalışan, nitelikli uzman (avukat, doktor, mühendis vb.), beyaz yakalıyken, bir kısmı da irili ufaklı iş yeri sahibidir.

B grubu: Geneli üniversite ve lisansüstü mezunu, bir kısmı da lise mezunudur. Yarıya yakını memur, teknik personel ve uzman olan bireylerdir.

C1 grubu: Yarısından fazlası lise mezunu, bir kısmı da yüksekokul ve üstü eğitim düzeyine sahiptir. Meslekleri ise esnaf, dükkan sahibi, memur, teknik eleman ve bir kısmı da emeklidir.

C2 grubu: Bir kısmı lise mezunu, geneli ortaokul mezunu ya da daha düşük eğitim düzeyine sahiptir. Bireylerin meslekleri ise; düzenli çalışan işçi, bir kısmı seyyar çalışan ve bir kısmı emekli/çalışmayanlardır.

D grubu: Büyük çoğunluğu ilkokul mezunu veya ilkokul terktir. Bireylerin bir kısmı/bölümü emekli, ev hanımı ve çoğunlukla parça başı çalışmaktadır.

E grubu: Neredeyse tamamı ilkokul mezunu veya ilkokul terktir. Bireyler emekli/çalışan, emekli/çalışmayan, ev kadını ve işsizdir.

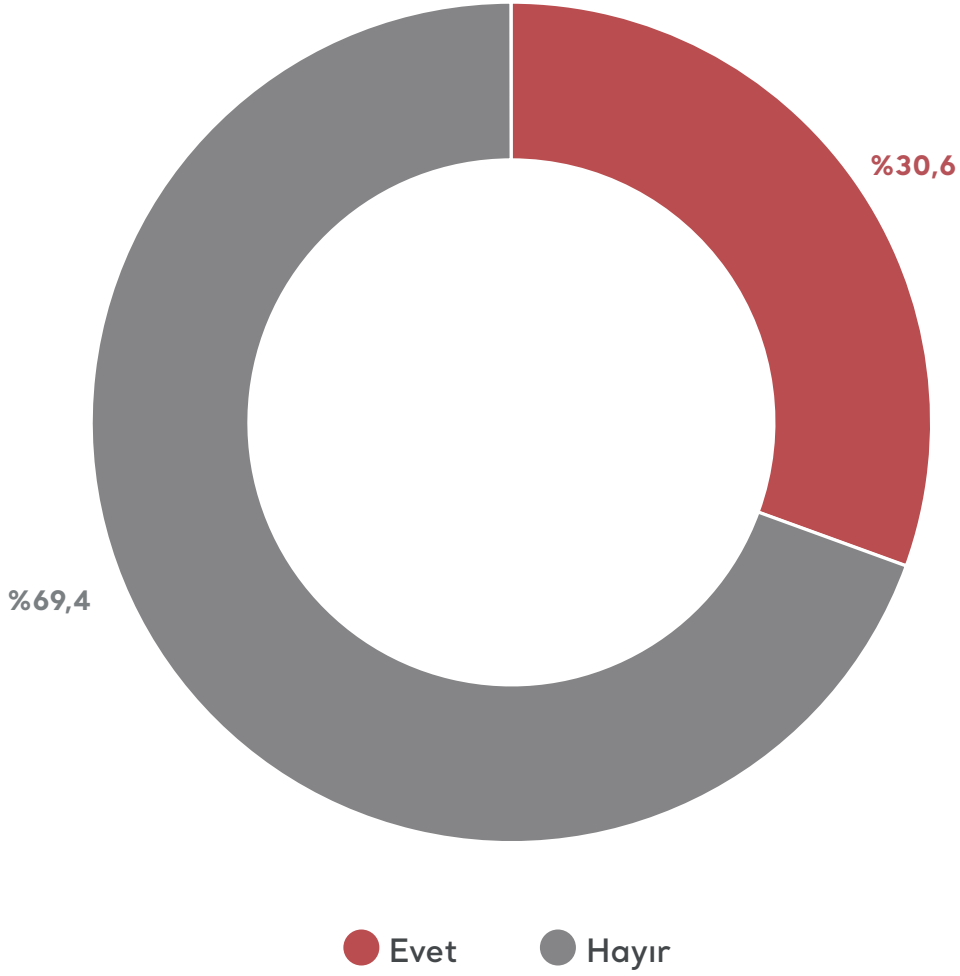
Sosyal Ağ Haritası 7-20 Nisan 2021 araştırmasına katılan bireylerin sosyo-ekonomik statü gruplarına göre dağılımı yüzde 14,7'si A grubu, yüzde 17,1'i B grubu, yüzde 23,2'si C1 grubu, yüzde 24,9'u C2 grubu, yüzde 13,4'ü D grubu ve yüzde 6,9'u E grubu şeklindedir.

*Bu araştırmada 2012 yılında Türkiye Araştırmacılar Derneği'nin öncülüğünde geliştirilen Sosyo-ekonomik Statü ölçeği kullanılmıştır. Detaylı bilgi için bakınız: <https://tuad.org.tr/projeler/sosyo-ekonomik-statü-2012>



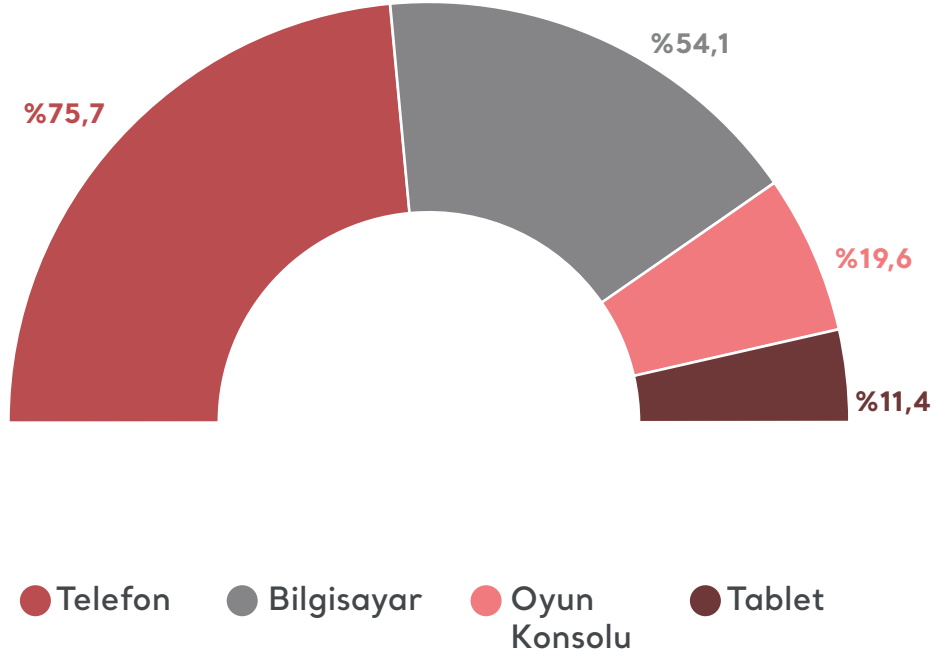
OYUN OYNAMA ALIŐKANLIĐI

Grafik 1: Oyun Oynama Alıőkanlıđı



CİHAZ TERCİHİ (OYUN)

Grafik 2: Cihaz Tercihî

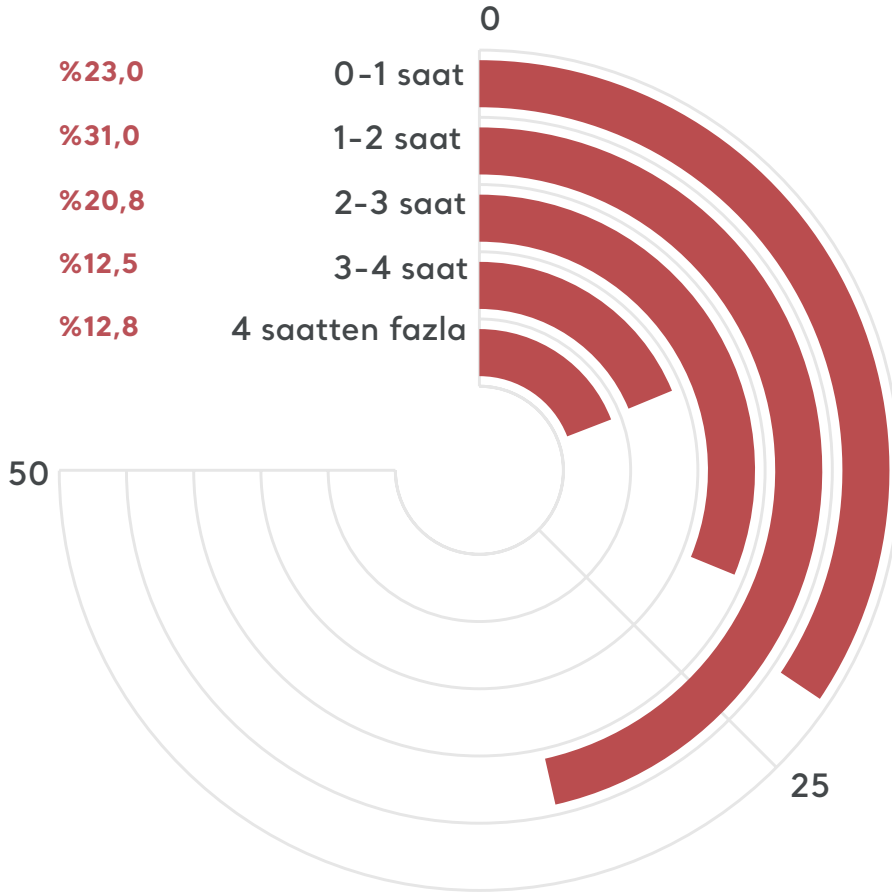


*"Oyun oynama alışkanlığınız var mı?" sorusuna "Evet" yanıtı verenlere; hangi cihazlar üzerinden oyun oynamayı tercih ettiği sorulmuştur. Katılımcılara birden fazla işaretleme seçme imkanı sunulmuştur.

Oyun Konsolu kategorisi; Xbox, PS-4, PS-5 vb. cihazları kapsamaktadır.

GÜNLÜK ORTALAMA OYUN OYNAMA SÜRESİ

Grafik 3: Günlük Ortalama Oyun Oynama Süresi



*"Oyun oynama alışkanlığınız var mı?" sorusuna "Evet" yanıtı verenlere, günlük ortalama oyun oynama süreleri sorulmuştur.

EN ÇOK OYNANAN OYUN TÜRLERİ

Grafik 4: En Çok Oynanan Oyun Türleri





