



Araştırma Makalesi

Künye: Karataş, B. (2021) Pandemi Sürecinde Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi, Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 23(2).

PANDEMİ SÜRECİNDE SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARININ İNCELENMESİ

Baykal KARATAŞ¹

Öz

Bu çalışmanın amacı, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesidir. Çalışmada, mevcut durumu ortaya çıkartmayı amaçlayan betimsel taramaya (survey) ve ilişkisel taramaya yönelik bir yöntem kullanılmıştır. Çalışmada veri toplama aracı olarak Hazar ve Hazar tarafından 2019 yılında geliştirilen Üniversite öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Çalışmanın evrenini Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi oluştururken örneklemini rastgele yöntemle seçilen 254 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet, evinde bilgisayar olması durumu, uzaktan eğitime katıldığı cihaz türü ve yaptığı spor branşı türüne göre ölçek puanlarının karşılaştırılmasında Independent Samples T test kullanılırken, eğitim gördükleri bölüm, sınıf ve haftalık spor yapma sürelerine göre ölçek puanlarının karşılaştırılmasında One Way ANOVA analizi kullanılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişki aşırı odaklanma ve erteleme, çatışma, yoksunluk ve arayış ile duygu değişimi ve dalma düzeylerinin düşük düzeyde olduğu yapılan istatistik sonuçlarına göre bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Pandemi, Dijital Oyun, Bağımlılık, Spor Bilimleri

¹ Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Ağrı.

0000-0002-0410-4312

AİÇÜ Spor Bilimleri Fakültesi Dekanlığının 06.04.2021 tarih ve E.7440 sayılı yazısı Etik Kurul İzni Alınmıştır

EXAMINATION OF DIGITAL GAME ADDICTIONS OF SPORTS SCIENCES FACULTY STUDENTS IN THE PANDEMIC PROCESS

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the Digital Game Addictions of the students of the Faculty of Sports Sciences of Ağrı İbrahim Çeçen University in terms of various variables. In the study, a method for descriptive survey (survey) and relational survey aiming to reveal the current situation was used. The Digital Game Addiction Scale for University students, which was developed by Hazar and Hazar in 2019, was used as a data collection tool in the study. While the universe of the study was formed by the Faculty of Sport Sciences of Ağrı İbrahim Çeçen University, the sample consisted of 254 randomly selected students. While the Independent Samples T test was used to compare the scale scores of the students participating in the study according to gender, having a computer at home, the type of device they participated in distance education and the type of sports branch they did, One Way ANOVA analysis was used to compare the scale scores according to the department they studied, the class and the weekly sports time. According to the statistical results, it was found that the students who participated in the research had low levels of excessive focus and procrastination, conflict, deprivation and seeking, emotion change and immersion in relation to digital game addiction.

Key words: Pandemic, Digital Game, Addiction, Sports Sciences

GİRİŞ

Günümüzde bilgisayar ve internet pek çok alanda yaşamı kolaylaştırırken, insanların için oyun ve eğlence aracı olarak da giderek hayatımızın en önemli parçası haline gelmiştir. Bir sonu ve sınırı olmayan teknolojik gelişmelerin yanı sıra şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği durumları geleneksel oyun etkinliklerinin yerini dijital oyunlar almıştır. Hemen her yaşta kullanıcısı olan bu oyunlara özellikle gençler yoğun ilgi göstermekte ve oyun oynayarak geçirdikleri süre giderek artmaktadır (Gentile, 2009; Rideout ve ark., 2010). Bilgisayar oyunu, internet oyunu, video oyunu, mobil oyun, gibi farklı adlarla da ifade edilebilen dijital oyun; mobil platformlar ve akıllı telefonlar için genellikle eğlence amaçlı üretilmiş olan metin ya da görsellik içeren, bir ya da birden fazla kişinin katılabileceği şekilde tasarlanmış yazılım tabanlı oyunlardır. Bazı oyunlar yalnızca internet bağlantılı oynanabildiği gibi, bazı oyunlar cihaza yüklenerek internet bağlantısı gerekmeksizin de oynanabilir. Bağımlılık Türk Dil Kurumu bağımlılığı; “Başka bir şeyin istemine, gücüne veya yardımına bağlı olma, özgürlüğün, özerkliğin olmama durumu, tabiiyet.” şeklinde tanımlamıştır. İngilizce bağımlılık anlamına gelen “addiction” kelimesi ise köleleştirilmiş demek olan latince “enslaved by” kelimesi ile eşleştirilmiştir. Dijital oyun oynayan bireylerin genel profili incelendiğinde, bu kitlenin oyun oynama yaşının 3 yaşından başlayarak çocukluk, ergenlik, genç yetişkinlik ve yaşlılık

dönemlerini kapsayacak biçimde çok geniş bir yelpaze oluşturduğu görülmektedir. Özellikle üniversite öğrenim çağında olan genç bireylerin çocuklara göre daha bağımsız bir yaşam biçimine sahip olmaları ve akıllı telefonlar başta olmak üzere çeşitli oyun araçları ve internet erişimi kolaylığı gibi faktörler bu kitlenin dijital oyunlarla daha fazla zaman geçirmelerine neden olmaktadır. (Akçayır, 2013; Erboy., 2010; Griffiths ve Meredith., 2009; Lieberman, Fisk ve Biely., 2009; Torun, Akçay ve Çolaklar., 2015; Yalçın ve Bertiz., 2019). Çin'in Hubei eyaletinin başkenti Wuhan'da Aralık 2019'da yetişkin bireyler nedeni bilinmeyen ciddi pnömoni nedeniyle hastanelere başvurmuş, koronavirüs (COVID-19), olarak adlandırılan bu salgın 31 Aralık 2019'da Dünya Sağlık Örgütü'ne (DSÖ) bildirilmiştir (Singhal, 2020). COVID-19, 12 Mart 2020 itibariyle DSÖ tarafından, küresel bir salgın olarak duyurulmuş (Andrews, 2020) Ülkemizde ise ilk vaka 11 Mart 2020'de tespit edilmiştir (Sağlık Bakanlığı, 2020). COVID-19'un etkisiyle hükümetler hastalığın yayılmasını engellemek için (Andrews, 2020) arasında okulların kapatılması (Rundele ve Ark., 2020; Golberstein ve ark., 2020), ev tabanlı uzaktan öğrenme modellerinin kullanılması (Golberstein ve ark., 2020), açık alanlara girişlerin yasaklanması, çalışma rutinlerinin değişmesi (Ornell ve ark, 2020) ve zorunlu "sosyal mesafe" nedeniyle yüz yüze etkileşimlerin sınırlandırılması (Andrews, 2020) gibi bir dizi önlem almıştır. İnsanoğlu doğası gereği birlikte yaşama ve organize gruplar olarak işlev görmeye alıştığından (Marsden, 2020), sosyal izolasyon önlemleri insanlarda çeşitli ruhsal zorlukların ortaya çıkmasına neden olmuştur (Kırık ve Özkoçak., 2020). Önlemler nedeniyle evde kalan birçok bireyde internet, teknoloji kullanımı (Kırık ve Özkoçak., 2020) ve dijital oyunları oynama oranı (King ve ark., 2020) büyük oranda artmıştır. İngiltere merkezli global sosyal medya ajansı We Are Social ve sosyal medya depolama aracı olan Hootsui'tin ortak yayınladığı Nisan 2020 Dijital Raporuna göre COVID-19 salgınında bilgisayar veya video oyunları oynamak için % 35 daha fazla zaman harcanmaktadır. Ayrıca bilgisayar veya video oyunları oynama davranışının salgın sona erdikten sonra bile %10 oranında yeni davranış olarak devam etmesi beklenmektedir (<https://wearesocial.com/-Nisan>, 2021). DSÖ'ye göre, sosyal izolasyon sürecinde video oyunları rahatlamanın bir yolu olsa da, oyunlarla normalden uzun süre zaman geçirmek cazip gelebilir (<https://www.who.int/campaigns/connecting-the-world-to-combat-coronavirus/healthyathome/healthyathome---mental-health> Nisan 2021) ve bununla birlikte özellikle gençler için yeni davranışsal bağımlılıklar ortaya çıkabilir (Marsden, 2020). Anadolu Üniversitesi Sosyal Medya ve Dijital Güvenlik Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi (SODİGEM) araştırmacılarının yaptığı bir anket sonucuna göre, COVID-19 döneminde bireylerin dijital ortamda ve cep telefonlarıyla geçirdikleri süre büyük oranda artmış ve evde

geçirilen süre içinde dijital oyun oynama sıklığındaki en büyük artış 18-24 yaş grubundaki bireylerde saptanmıştır ([https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/kovid-19 Nisan 2021](https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/kovid-19_Nisan_2021)). Bu bilgiler doğrultusunda Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim görmekte olan öğrencilerinin Pandemi sürecinde dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli demografik değişkenlere göre incelenmesi amaçlanmıştır.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Çalışmada deneysel olmayan nicel araştırma türlerinden tarama modeli kullanılmıştır. Deneysel olmayan bu araştırma modelinde araştırmacı herhangi bir müdahalede bulunmadan var olan durum olduğu gibi araştırma kapsamında incelenmektedir (Şata, 2020).

Araştırma Evren ve Örneklem

Çalışmanın evrenini, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklemi ise gönüllü olarak araştırmaya katılan 164 Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencisi oluşturmaktadır

Veri Toplama Aracı

Çalışmada veri toplama aracı olarak Hazar ve Hazar tarafından 2019 yılında geliştirilen Üniversite öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. 21 maddeden oluşan ölçeğin “Aşırı odaklanma ve erteleme, Çatışma, yoksunluk ve arayış, Duygu değişimi ve dalma” olarak 3 alt boyuttan oluşmuştur. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan “21” en yüksek puan “105” tir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; “1-21: Normal grup, 22-42: Az riskli grup, 43-63 Riskli grup, 64-84 Bağımlı grup, 85-105 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir.

Verilerin Toplanması

Veri toplama yöntemi olarak tanımlayıcı istatistik veri toplama yöntemi kullanılmıştır. Ölçek formları, Google form üzerinden düzenlenmiş, whatsapp iletişim kanalı ile gönüllülük esasına göre doldurmaları sağlanmıştır. 275 öğrenciye ulaşılmış hatalı olan 21 kişi ölçek formundan çıkarıldıktan sonra 254 anket formunun analizi yapılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında toplanan veriler SPSS 22.0 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet, evinde bilgisayar olması durumu, uzaktan eğitime katıldığı cihaz türü ve yaptığı spor branşı türüne göre ölçek puanlarının karşılaştırılmasında Independent Samples T test kullanılırken, eğitim gördükleri bölüm, sınıf ve haftalık spor yapma sürelerine göre ölçek puanlarının karşılaştırılmasında One Way ANOVA analizi kullanılmıştır.

BULGULAR

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Üniversite Öğrencilerinin Demografik Bilgilerine İlişkin Frekans ve Yüzdeler Dağılımları

Değişken	Alt değişken	f	%
Cinsiyet	Kadın	57	22,4
	Erkek	197	77,6
Bölüm	Beden eğitimi öğretmenliği	93	36,6
	Antrenörlük eğitimi	98	38,6
	Spor yöneticiliği	63	24,8
Sınıf	1.sınıf	87	34,3
	2.sınıf	88	34,6
	3.sınıf	39	15,4
	4.sınıf	40	15,7
Yaptığı spor türü	Ferdi	129	50,8
	Takım	125	49,2
Haftalık spor yapmaya ayırdığı süre	1-3 saat	166	65,4
	4-7 saat	65	25,6
	7+ saat	23	9,1

Araştırmaya katılan öğrencilerin %22,4'ü kadın, %77,6'sı erkeklerden oluşmakta, %36,6'sı beden eğitimi öğretmenliği bölümü öğrencisi, %38,6'sı antrenörlük eğitimi bölümü öğrencisi, %24,8'i spor yöneticiliği bölümü öğrencisi, %34,3'ü 1.sınıf öğrencisi, %34,6'sı 2.sınıf öğrencisi, %15,4'ü 3.sınıf öğrencisi, %15,7'si 4.sınıf öğrencisidir. Araştırmaya katılan öğrencilerin %35'inin evinde bilgisayar bulunmakta, %87,8'i uzaktan eğitime akıllı telefon ile katılıyorken, %12,2'si bilgisayar ile katılmaktadır. Öğrencilerin %50,8'i ferdi sporlar yaparken, %49,2'si takım sporları yapmakta, %65,4'ü haftalık 1-3 saat spor yaparken, %22,6'sı 4-7 saat yapmakta, %9,1'i 7 saatten fazla yapmaktadır.

Tablo 2. Araştırmaya Katılan Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine İlişkin Frekans ve Yüzdeler Dağılımları

Değişken	Bağımlılık düzeyi	f	%
Dijital oyun bağımlılığı	Normal	54	21,3
	Az riskli	159	62,6
	Riskli	30	11,8
	Bağımlı	10	3,9

	Yüksek riskli	1	0,4
--	---------------	---	-----

Araştırmaya katılan öğrencilerin 21,3'ünün dijital oyun bağımlılığı normal düzeyde, %62,6'sının az riskli, %11,8'inn riskli, %3,9'unun bağımlı, %0,4'ünün ise yüksek riskli düzeydedir.

Tablo 3. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Puanlarına İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

Alt boyut	N	X	Ss
Aşırı odaklanma ve erteleme	254	1,57	,618
Çatışma, yoksunluk ve arayış	254	1,40	,628
Duygu değişimi ve dalma	254	1,71	,801

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin aşırı odaklanma ve erteleme, çatışma, yoksunluk ve arayış ile duygu değişimi ve dalma düzeylerinin düşük düzeyde olduğu görülmektedir.

Tablo 4. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması

Alt boyut	Cinsiyet	N	X	Ss	t	p
Aşırı odaklanma ve erteleme	Kadın	57	1,36	,399	-2,954	,003
	Erkek	197	1,63	,657		
Çatışma, yoksunluk ve arayış	Kadın	57	1,25	,493	-2,061	,040
	Erkek	197	1,44	,657		
Duygu değişimi ve dalma	Kadın	57	1,49	,641	-2,402	,017
	Erkek	197	1,78	,832		

Tablo incelendiğinde, erkek öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme, çatışma, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma düzeylerinin kadın öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmektedir ($p < 0,05$).

Tablo 5. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Puanlarının Bölümlerine Göre Karşılaştırılması

Alt boyut	Bölüm	N	X	Ss	F	p	Gruplar arası farklar
Aşırı odaklanma ve erteleme	Beden eğitimi öğretmenliği	93	1,51	,571	2,797	,063	-
	Antrenörlük eğitimi	98	1,68	,719			
	Spor yöneticiliği	63	1,48	,485			
Çatışma, yoksunluk ve arayış	Beden eğitimi öğretmenliği	93	1,35	,621	6,556	,002	2>3
	Antrenörlük eğitimi	98	1,56	,715			
	Spor yöneticiliği	63	1,21	,398			
Duygu değişimi ve dalma	Beden eğitimi öğretmenliği	93	1,70	,825	,813	,445	-
	Antrenörlük eğitimi	98	1,78	,859			
	Spor yöneticiliği	63	1,62	,661			

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme ile duygu değişimi ve dalma düzeylerinin eğitim gördükleri bölümlere göre istatistiksel olarak

anlamli düzeyde farklılaşmadığı ($p>0,05$), ancak çatışma, yoksunluk ve arayış düzeylerinin eğitim gördükleri bölümlere göre istatistiksel olarak anlamli düzeyde farklılaştığı ($p<0,05$), bu anlamli farklılık incelendiğinde, antrenörlük eğitimi bölümündeki öğrencilerin çatışma, yoksunluk arayıcı düzeylerinin spor yöneticiliği bölümündeki öğrencilerden anlamli düzeyde daha yüksek olduğu görülmektedir ($p<0,05$).

Tablo 6. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Puanlarının Sınıflarına Göre Karşılaştırılması

Alt boyut	Sınıf	N	X	Ss	F	P	Gruplar arası farklar
Aşırı odaklanma ve erteleme	1.sınıf	87	1,41	,459	3,452	,017	1<3
	2.sınıf	88	1,62	,656			
	3.sınıf	39	1,74	,687			
	4.sınıf	40	1,64	,704			
Çatışma, yoksunluk ve arayış	1.sınıf	87	1,22	,371	3,420	,018	1<3, 1<4
	2.sınıf	88	1,49	,751			
	3.sınıf	39	1,46	,473			
	4.sınıf	40	1,50	,823			
Duygu değişimi ve dalma	1.sınıf	87	1,54	,622	2,148	,095	-
	2.sınıf	88	1,78	,861			
	3.sınıf	39	1,79	,753			
	4.sınıf	40	1,87	,998			

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin duygu değişimi ve dalma düzeylerinin eğitim gördükleri sınıflara göre istatistiksel olarak anlamli düzeyde farklılaşmadığı ($p>0,05$) görülmektedir. Fakat aşırı odaklanma ve erteleme ile çatışma, yoksunluk ve arayış düzeylerinin eğitim gördükleri sınıflara göre istatistiksel olarak anlamli düzeyde farklılaştığı ($p<0,05$) görülmüştür. Bu anlamli farklılıklar incelendiğinde, 3.sınıftaki öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme düzeyinin 1.sınıftaki öğrencilerden anlamli düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0,05$), 3.sınıftaki ve 4.sınıftaki öğrencilerin çatışma, yoksunluk ve arayış düzeyinin 1.sınıftaki öğrencilerden anlamli düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0,05$) görülmektedir.

Tablo 7. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Puanlarının Spor Branş Türüne Göre Karşılaştırılması

Alt boyut	Branş türü	N	X	Ss	t	p
Aşırı odaklanma ve erteleme	Ferdi	129	1,53	,531	-1,015	,311
	Takım	125	1,61	,697		
Çatışma, yoksunluk ve arayış	Ferdi	129	1,37	,611	-,640	,523
	Takım	125	1,42	,646		
Duygu değişimi ve dalma	Ferdi	129	1,61	,801	-2,178	,030
	Takım	125	1,82	,789		

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme ile çatışma, yoksunluk ve arayış düzeylerinin yaptıkları spor branşı türüne göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0,05$), buna karşın takım sporları yapan öğrencilerin duygu değişimi ve dalma düzeyinin ferdi spor yapan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0,05$) görülmektedir.

Tablo 8. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Puanlarının Haftalık Spor Yaptıkları Sürelere Göre Karşılaştırılması

Alt boyut	Süre	N	X	Ss	F	p	Gruplar arası farklar
Aşırı odaklanma ve erteleme	1-3 saat	166	1,56	,603	3,033	,049	2>3
	4-7 saat	65	1,69	,654			
	7+ saat	23	1,32	,564			
Çatışma, yoksunluk ve arayış	1-3 saat	166	1,36	,591	2,864	,059	-
	4-7 saat	65	1,55	,669			
	7+ saat	23	1,25	,719			
Duygu değişimi ve dalma	1-3 saat	166	1,69	,793	,634	,532	-
	4-7 saat	65	1,80	,784			
	7+ saat	23	1,62	,917			

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin çatışma, yoksunluk ve arayış ile duygu değişimi ve dalma düzeylerinin haftalık antrenman yaptıkları süreler göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0,05$) görülmektedir. Fakat aşırı odaklanma ve erteleme düzeylerinin haftalık spor yaptıkları süreler göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaştığı ($p<0,05$) görülmüştür. Bu anlamlı farklılık incelendiğinde, haftalık 4-7 saat spor yapan öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme düzeylerinin haftalık 7+ saat spor yapan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmektedir ($p<0,05$).

TARTIŞMA VE SONUÇ

Çalışmamızda; Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği 'ne göre öğrencilerin 21,3'ünün dijital oyun bağımlılığı normal düzeyde, %62,6'sının az riskli, %11,8'inn riskli, %3,9'unun bağımlı, %0,4'ünün ise yüksek riskli düzeydedir. Yapılan çalışmalar incelendiğinde (Aktaş ve Daştan 2021) Covid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi adlı çalışmada %6.3'ünün bağımlı grup ve %1.6'sının yüksek düzeyde bağımlı grupta yer aldığı, Bülbül ve arkadaşlarının (Bülbül ve Tunç 2018) çalışmasında öğrencilerin %21'inin, Koç'un (Koç, 2020) çalışmasında %5.1'inin, Miezaha ve

arkadaşlarının (Miezeha ve ark., 2020) çalışmasında %12.2'sinin, Li ve arkadaşlarının (Li ve ark., 2016) çalışmasında ise %4.7'sinin oyun bağımlısı olduğu belirlenmiştir. Dijital oyun bağımlılığına yönelik yapılan çalışmalarda ortaya çıkan bu epidemiyolojik farklılık; oyun oynama nedenlerindeki kültürel çeşitlilikten, araştırmaların yapıldığı popülasyonun, zaman diliminin ve kullanılan ölçüm araçlarının özelliklerinden kaynaklanabilir. Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişki aşırı odaklanma ve erteleme, çatışma, yoksunluk ve arayış ile duygu değişimi ve dalma düzeylerinin düşük düzeyde olduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyete göre dijital oyun bağımlılıkları incelendiğinde, erkek öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme, çatışma, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma düzeylerinin kadın öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmektedir ($p<0,05$). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma öğrencilerin cinsiyetleriyle dijital oyun tercihleri ve oyun tercih nedenleri arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. (Pala ve Erdem, 2011). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi adlı çalışmada erkek katılımcıların kadınlara göre dijital oyun oynama güdüsünün daha yoğun olduğu, dijital oyun oynarken bireysel ve çevresel nedenlerin daha fazla olduğu (Demir ve Cicioğlu., 2019), (Hazar (2019) araştırmasında ise araştırma bulgularının aksine erkek ve kadın katılımcıların dijital oyuna katılım motivasyonu benzer düzeyde bulunmuştur.

Araştırmaya katılan öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme ile duygu değişimi ve dalma düzeylerinin eğitim gördükleri bölümlere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0,05$), ancak çatışma, yoksunluk ve arayış düzeylerinin eğitim gördükleri bölümlere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaştığı ($p<0,05$), bu anlamlı farklılık incelendiğinde, antrenörlük eğitimi bölümündeki öğrencilerin çatışma, yoksunluk arayıcı düzeylerinin spor yöneticiliği bölümündeki öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmektedir ($p<0,05$). Bu anlamlı farklılığın antrenörlük bölümü öğrencilerinin aktif bir şekilde sporun içerisinde olduklarından kaynaklandığı düşünülebilir. Araştırmaya katılan öğrencilerin duygu değişimi ve dalma düzeylerinin eğitim gördükleri sınıflara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0,05$) görülmektedir. Fakat aşırı odaklanma ve erteleme ile çatışma, yoksunluk ve arayış düzeylerinin eğitim gördükleri sınıflara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaştığı ($p<0,05$) görülmüştür. Bu anlamlı farklılıklar incelendiğinde, 3.sınıftaki öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme düzeyinin 1.sınıftaki öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0,05$), 3.sınıftaki ve 4.sınıftaki öğrencilerin çatışma, yoksunluk ve arayış düzeyinin 1.sınıftaki öğrencilerden anlamlı düzeyde

daha yüksek olduğu ($p<0,05$) görülmektedir. 3. ve 4. Sınıf öğrencilerinin çatışma, yoksunluk ve arayış düzeyin anlamlı düzeyde yüksek olmasının öğrencilerin üniversite hayatının biteceğinden ve gelecek kaygısının başlamasından kaynaklandığı düşünülebilir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme ile çatışma, yoksunluk ve arayış düzeylerinin yaptıkları spor branşı türüne göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0,05$), buna karşın takım sporları yapan öğrencilerin duygu değişimi ve dalma düzeyinin ferdi spor yapan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0,05$) görülmektedir. Literatürde dijital oyun bağımlılığının takım ve bireysel sporlar üzerine bir çalışma bulunmadığından tartışılmamış olup yapılacak çalışmalara ışık tutacağı düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin çatışma, yoksunluk ve arayış ile duygu değişimi ve dalma düzeylerinin haftalık antrenman yaptıkları süreler göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0,05$) görülmektedir. Fakat aşırı odaklanma ve erteleme düzeylerinin haftalık spor yaptıkları süreler göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaştığı ($p<0,05$) görülmüştür. Bu anlamlı farklılık incelendiğinde, haftalık 4-7 saat spor yapan öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme düzeylerinin haftalık 7+ saat spor yapan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmektedir ($p<0,05$). Spor yapma sürelerinin dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarında anlamlı düzeyde farklılaşmasının spor bilimleri fakültesi öğrenci olduklarından kaynaklandığı düşünülebilir.

Dijital Oyunların pandemi ile birlikte son dönemde arttığı gözlenmektedir. Özellikle akıllı telefon kullanımının sıklığı ve dijital oyunlara erişim kolay olduğundan üniversite öğrencileri arasında popüler ve yaygın eğlence aracı haline gelmiştir. Bu oyunların birçok olumlu etkisi yanında “dijital oyun bağımlılığı” kavramını da gündeme getirmiştir. Sonuç olarak, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde okuyan öğrencilerin Pandemi sürecince yarıdan fazlasının dijital oyun bağımlılığında az riskli grupta oldukları görülmüştür.

Kaynakça

1. Akçayır, G. (2013). Dijital oyunların sağlığa etkisi. M.A. Ocak (Ed.). *Eğitsel Dijital Oyunlar*. Ankara: Pegem Akademi.
2. Andrews JL, Foulkes L, Blakemore SJ. Peer.,(V). Influence in adolescence: Public-health implications for COVID-19. *Trends Cogn Sci*; 24(8): 585-587.
3. Aktaş, B. ve Daştan, N. B. (2021). Covid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
4. Bülbül, H., Tunç, T. Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi. 11: 97-111.

5. **Demir, G. T., ve Cicioğlu, H. İ.** (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sportmetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.
6. **Erboy, E.** (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler*. Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
7. **Griffiths, M. D., ve Meredith, A.** (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal Contemp Psychother*, 9(39), 247-253.
8. **Gentile, D.A.** (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychol Sci* 20:594-602.
9. **Golberstein, E., Wen ,H., Miller B.F.** (2020). Coronavirus disease 2019 (COVID-19) and mental health for children and adolescents. *JAMA Pediatr*. 174(9): 819-820.
10. **Hazar, E., ve Hazar, Z.** (2019). Üniversite öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322.
11. **Kırık A.M., Özkoçak V.** (2020). Yeni dünya düzeni bağlamında sosyal medya ve yeni koronavirüs (COVID-19) pandemisi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 7: 133-154.
12. **King D.L., Delfabbro P.H., Billieux, J, Potenza, M.N.** (2020) Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *J Behav Addict* . 9(2): 184-186.
13. **Koç, A.K.** (2020). Lise ve üniversite öğrencilerinde internet oyun bağımlılığı sıklığı ve etkili faktörler. Uzmanlık Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Tıp Fakültesi, Halk Sağlığı Anabilim Dalı.
14. **Li, H., Zou, Y., Wang, J., Yang, X.** (2016;). Role of stressful life events, avoidant coping styles, and neuroticism in online game addiction among college students: A moderated mediation model. *Front Psychol* .7: 1794.
15. **Lieberman, D.A., Fisk, M., C. & Biely, E.,** (2009). Digital games for young children ages three to six: from research to design. *Computers in the Schools*, 26 (3), 299–313.
16. **Marsden, J., Darke, S., Hall, W.** (2020). Mitigating and learning from the impact of COVID-19 infection on addictive disorders. *Addiction* .115: 1007-1010.
17. **Miezaha, D., Batchelora, J., Megreyab A.M.** (2020). Video/computer game addiction among university students in ghana: Prevalence, correlates and effects of some demographic factors. *Psychiatry and Clinical Psychopharmacology*. 30(1): 17-23.
18. **Ornell, F., Schuch J.B., Sordi, A.O., Kessler F.H.P.** (2020). “Pandemic fear” and COVID-19: mental health burden and strategies. *Braz J Psychiatry* . 42(3): 232-235.
19. **Pala, F. K., & 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 Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
20. **Rideout, V.J., Foehr, U.G., Roberts, D.F.** (2010). Generation M2: Media in the lives of 8- to 18- year olds. Kaiser Family Foundation. 19 Aralık 2014’de <http://www.kff.org/entmedia/entmedia012010nr.com> adresinden indirildi.
21. **Rundle, A.G., Park, Y., Herbstman, J.B.** (2020). COVID-19 related school closings and risk of weight gain among children. *Obesity*. 28(6): 1008-1009
22. **Singhal, T.A.** (2020). Review of coronavirus disease-2019 (COVID-19). *Indian J Pediatr*. 87: 281-286
23. **Şata, M.** (2020). Nicel araştırma yöntemleri. E. Oğuz (Ed.), *Eğitimde araştırma yöntemleri (77-97)*. Ankara: Eğiten Kitap.
24. **Torun, F., Akçay, A. ve Çoklar, A. N.** (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3(15), 25-35.
25. **Yalçın, S., ve Bertiz, Y.** (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
26. **T.C. Sağlık Bakanlığı Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü.** (2020). COVID-19 (Sars-Cov-2 Enfeksiyonu) Genel Bilgiler, Epidemioloji ve Tanı. Ankara: Sağlık Bakanlığı.