



## SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN OYUN BAĞIMLILIĞI BELİRTİLERİ VE DÜZEYLERİ

Recep ÖZ\*- Mehmet YAZICI\*\*

### Öz

*Araştırmanın amacı, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı (OB) düzeyinin cinsiyet, sınıf düzeyi, ekonomik durum algısı ve başarı durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemektir. Genel tarama modelinde tasarlanan bu çalışmada veriler 27'si kadın ve 114'ü erkek olmak üzere toplam 141 gönüllü katılımcıdan elde edilmiştir. Veri toplama aracı olarak Ilgaz tarafından Türk diline uyarlanan, yedi alt boyut ve 21 maddeden oluşan Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Ölçeğin geri çekilme alt boyutu ile ilgili olarak hesaplanan iç tutarlılık katsayısı düşük olduğundan (.42) bu alt boyutla ilgili bulgular analizlere dâhil edilmemiştir. Diğer alt boyutlarla ilgili hesaplanan iç tutarlılık katsayıları .73 ile .88 arasında değişmektedir. Parametrik test koşullarını sağlamaması sebebiyle toplanan veriler Kruskal Wallis H ve Mann Whitney U testleri kullanılarak analiz edilmiştir. Öğrencilerin OB puanlarının orta düzeyde olduğu belirlenmiştir. Analiz sonuçlarına göre OB düzeyi puan sıra ortalamalarının cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Sınıf düzeyine göre durum değiştirme alt boyutunda birinci sınıf öğrencilerinin OB düzeyi üçüncü sınıf öğrencilerinin OB düzeyinden yüksek bulunmuş, diğer alt boyutlarda anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Ekonomik durum algısına göre OB düzeyi puan sıra ortalamaları arasında nüksetme ve çatışma alt boyutlarında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Ekonomik durumunu orta ve kötü olarak algılayanların OB puan sıra ortalamaları daha yüksektir. Akademik başarı durumuna göre durum değiştirme alt boyutu dışındaki diğer alt boyutlarda OB puan sıra ortalamaları arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiş, akademik başarısı düşük olan öğrencilerin puan sıra ortalamaları daha yüksek bulunmuştur. Mevcut çalışmada, aile ekonomik durumu ile akademik başarının OB puanlarında önemli bir değişken olduğu anlaşılmıştır. Bu çalışmadan elde edilen bulgular akademik başarıyı olumsuz yönde etkileyen hususların tespit edilmesi ve giderilmesinin yanı sıra oyun bağımlılığını azaltmaya da katkı sağlayabilir.*

**Anahtar Kelimeler:** Oyun bağımlılığı, Spor Bilimleri, internette oyun oynama bozukluğu, Online oyun.

### *Symptoms and Levels of Game Addiction of Students of the Faculty of Sports Sciences*

#### *Abstract*

*The aim of the research is to determine whether the level of Game Addiction (OB) of the students of the Faculty of Sports Sciences shows a significant difference according to gender, grade level, perception of economic situation and achievement status. In this study, which was designed in the general screening model, the data were obtained from a total of 141 voluntary participants, 27 of whom were women and 114 of whom were men. The Game Addiction Scale for Adolescents, which was adapted to the Turkish language by Ilgaz and consists of seven sub-dimensions and 21 items, was used as a data collection tool. Since the internal consistency coefficient calculated in relation to the retraction sub-dimension of the scale is low (.42) the findings related to this sub-dimension were not included in the analyses. Calculated internal consistency coefficients related to other sub-dimensions with 73 .it ranges from 88 Dec. The data collected because it did not meet the parametric test conditions were analyzed using Kruskal Wallis H and Mann Whitney U tests. It was determined that the OB scores of the students were at the intermediate level. According to the results of the analysis, it was determined that the OB level score ranking averages did not show a significant difference according to gender. In the sub-dimension of changing the situation according to grade level, the OB level of first-graders was found to be higher than the OB level of third-graders, and no significant differences were found in other sub-dimensions.*

\*Doç. Dr., Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, [recep@erzincan.edu.tr](mailto:recep@erzincan.edu.tr), <https://orcid.org/0000-0001-9974-0022>

\*\*Doç. Dr., Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, [myazici@erzincan.edu.tr](mailto:myazici@erzincan.edu.tr), <https://orcid.org/0000-0002-3210-714X>

*According to the perception of the economic situation, significant differences were found in the sub-dimensions of relapse and conflict between the Dec rank averages of OB level scores. Those who perceive their economic situation as moderate and poor have higher average OB points. Significant differences were found between the OB score rank averages in all other sub-dimensions except the status change sub-dimension according to academic achievement status, and the score rank averages of students with low academic achievement were found to be higher. Decency scores of students with low academic achievement were found to be higher. In the present study, it has been understood that family economic status and academic achievement are an important variable in OB scores. The findings obtained from this study can contribute to reducing game addiction as well as identifying and eliminating issues that negatively affect academic achievement.*

**Keywords:** Gaming addiction, Sports Sciences, İnternet gaming disorder, Online gaming.

## 1. Giriş

İnsanoğlu geçmişten günümüze kadar oyun ile boş zamanlarını değerlendirirken yanı sıra birbirleri ile etkileşim, bilgi ve becerilerini geliştirme gibi aktivitelerini yerine getirmişlerdir. Oyunların her yaş grubuna hitap eden türleri vardır. Bu oyunlar insan yaşamında dönemsel olarak farklılıklar göstermişlerdir. Bu farklılaşma bireylerin gelişimsel olarak değişim gösterdikleri dönemlere göre de şekillenmektedir. Dolayısıyla oyun kavramı gündeme geldiğinde geçmiş dönemlerde akla gelen ile günümüzde akla gelen kavramlar da artık farklılık göstermektedir. Geçmişte sokak oyunları yaygınken günümüzde ev ve kafe ortamında oynanan sanal oyunlar ön plana çıkmaktadır (Agaoğlu & Metin, 2015; Horzum, 2011; Horzum vd, 2008). İnternetin popülerleşmesi ve akıllı telefonların gelişmesi ile dijital oyunların yaygın kullanımı artmıştır (Kefalis vd., 2020). Boş zamanları verimli değerlendirme; günlük çalışma ortamında gerginlik yaşayan bireylerinin gevşemelerine, stresle başa çıkmalarına, rahatlamalarına ve çevreleriyle ilgili zorunluluklarından bir an için de olsa uzaklaşmalarına katkı sağlamaktadır. Dolayısıyla bu tür oyunların görsel zekayı geliştirdiği (Green & Bavelier 2003; Griffiths 2005) ve akademik başarıyı da artırdığı çeşitli çalışmalarda ortaya konulmuştur (Bayırtepe & Tüzün, 2007; Çoşkun vd, 2012; Green & Bavelier 2003; Kula & Erdem, 2005; Prot vd. 2014).

Murphy (2009) interaktif video oyunları oynayan erkek ve kız öğrencilerin mekânsal, yön bulma yeteneklerinin geliştiğini, nesnelere zihinde uzamsal olarak döndürebilme becerisinin arttığını, oyuncuların dikkatinin birden fazla olayı takip etmede başarılı olduğunu, ikili dikkat gerektiren görevlerde gelişmiş performans gösterdiklerini, motor becerilerinin geliştiğini bulmuştur. Ayrıca haftada en az 3 saat oyun oynayan doktorların %37 daha az hata yaptıkları, %27 daha hızlı karar verdikleri, %42 daha doğru karar verdikleri görülmüştür (Rosser vd., 2007). Futbol, basketbol gibi sporların bilgisayar oyunlarının da oyuncuların spor yeteneklerini, bilgilerini ve spora bağlarını artırdığı bulunmuştur (Murphy, 2009).

Çok oyunculu oyunlarda kişilerin takım oluşturma, müzakere, işbirliği, stratejik düşünme, plan yapma ve yürütme, birden çok görevi beraber yürütme, liderlik etme, hızlı karar verebilme gibi becerilerin kazanıldığı rapor edilmiştir (Federation of American Scientists, 2006). Ayrıca bazı oyunların da etkili öğrenme yeteneklerini geliştirdiği düşünülmektedir. Örneğin diyabetli çocuklar üzerinde çalışan Leiberman (2001), çocukların oyun sayesinde diyabet bilgilerinin, farkındalıklarının arttığını, kendilerine daha fazla dikkat ettiklerini belirtmiştir.

Bu tür oyunları olumlu olduğu kadar olumsuz tarafları da mevcuttur. Bazı araştırmacılar bu olumsuzlukları normal oyuncular ve bağımlı oyuncular olmak üzere iki farklı grupta ele almışlardır (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016). Aşırı oyun oynama sonucunda bireylerde sosyal ve psikolojik sağlıksızlık ifadeleri olan depresyon, kaygı bozukluğu, çevreye uyum sağlayamama, saldırgan tutum ve davranış problemleri ile birlikte akademik başarıda da olumsuzluklar tespit edilirken, oyun oynamayı azaltan bireylerde ise bu durumun düzelme yönünde eğilim gösterdiği ortaya konulmuştur

(Anderson & Bushman, 2001; Ayas vd, 2011; Ayas & Horzum, 2013; Aydın & Horzum, 2015; Chiu vd., 2004; Çakır Balta & Horzum, 2008; Griffiths, 2010; Horzum, 2011; Madran & Çakılcı, 2014; Randler vd, 2014; Şahin vd, 2014; Taş vd, 2014; Vollmer vd, 2014; Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016).

Alan yazın incelendiğinde (Quaiser-Pohl vd, 2006; Homer vd, 2012), oyun tercihlerinin cinsiyete göre değiştiği görülmektedir. Şiddet içermeyen ancak çok fazla hayal içeren, hafif düzeyde, rekabeti daha az olan, kendine has ve kişiselleştirilebilir özelliğe sahip, komik resim tarzı oyunları erkeklerden daha çok kadınların oynadığı; heyecan verici, stratejik düşünme gerektiren, heyecanlandırıcı, gündelik yaşantıya benzerlik gösteren, bol şiddet içeren ve grup ile oynanan oyunları da kadınlardan ziyade erkeklerin seçtiği görülmüştür. Aktaş ve Bostancı, (2021) üniversite öğrencileri üzerine yapmış oldukları çalışmalarında, erkek öğrencilerin daha çok şiddet içeren kavga ve strateji içerikli oyunları (%52.2) tercih ettikleri, kadın öğrencilerin ise akıl oyunları ile bulmaca oyunlarını (%71.2) daha yüksek oranlarda benimsediklerini belirtmişlerdir.

Üniversite öğrencilerinin; özellikle spor bilimlerinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun oynamak için ayırdıkları sürenin fazlalığı ve daha fazla oyun oynama arzuları, saldırganlık içeren oyunları oynama isteği göz önüne alındığında birçok olumsuzluğu da beraberinde getirmektedir. Bundan dolayı oyun bağımlılığı oluşmadan bir an önce müdahale edilmesi önem arz etmektedir. Bu nedenden dolayı çalışmamızda, üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılık (OB) düzeylerinin cinsiyet, öğrenim gördükleri sınıf, gelir seviyesini algılama ve akademik başarı seviyelerine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğinin incelenmesi amaçlanmıştır.

### **1.1. Araştırmanın amacı:**

Araştırmanın amacı, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin Oyun Bağımlılık (OB) düzeyinin cinsiyet, sınıf düzeyi, ekonomik durum algısı ve başarı durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemektir. Bu amaçla aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Öğrencilerin OB puan ortalamaları nasıldır?
2. Öğrencilerin OB düzeyleri cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterir mi?
3. Öğrencilerin OB düzeyleri sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık gösterir mi?
4. Öğrencilerin OB düzeyleri ekonomik durum algısına göre anlamlı bir farklılık gösterir mi?
5. Öğrencilerin OB düzeyleri başarı durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterir mi?

## **2. Yöntem**

### **2.1. Araştırma Deseni**

Araştırmamızda nicel araştırma desenlerinden genel tarama modeli kullanılmıştır. Genel tarama modeli, çok fazla sayıda öğeden meydana gelen bir araştırma evreninde, araştırma evreni ile ilgili genel bir kanıya ulaşmak için yapılır. Araştırmada incelemeye alınmış olan olay, durum, nesne veya birey bulunduğu koşullar içerisinde betimlenmeye çalışılır. Araştırmacı herhangi bir etkileme ve değiştirme gibi etkilerde bulunmaz. Olduğu gibi gözlenip belirlenmesi esastır (Karasar, 2015).

### **2.2. Çalışma Grubu**

Araştırmanın evreni, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi lisans programlarına kayıtlı olan 905 öğrenciden oluşmaktadır. Veriler 27'si kadın, 114'ü erkek olmak üzere çalışmaya katılmayı kabul eden, basit tesadüfî örnekleme yöntemi ile seçilen toplam 141 spor

bilimleri fakültesi öğrencisinden toplanmıştır. Çalışma grubu, evrenin %15,58'ini oluşturmaktadır. Çalışma grubunun sınırlı olması sebebi ile sonuçların genellenebilme özelliğinin olmadığı söylenebilir. Bu husus çalışmanın bir sınırlılığı olarak görülebilir. Ancak yine de bu çalışmadan elde edilen sonuçların, ele alınan araştırma soruları bakımından ilgili kişi ve araştırmacılara fikir verici mahiyette olduğu söylenebilir.

### 2.3. Veri Toplama Araçları

Veri toplamak amacıyla araştırmacılar tarafından oluşturulan bilgi formu ile Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği (EİOBÖ) kullanılmıştır. Bilgi formunda öğrencinin cinsiyet, sınıf, başarı durumu ile ekonomik durum algısına ilişkin sorular bulunmaktadır. EİOBÖ Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilmiş olup, Türk diline uyarlaması Ilgaz (2015) tarafından yapılmıştır. Ölçek yedi faktör ve 21 madde bulunmaktadır. Her bir faktör üç maddeden oluşmaktadır. Ölçekteki maddeler beşli likert tipinde yapılandırılmıştır. Tablo 1’de uyarlanan ölçek ile mevcut uygulamada her bir faktör için hesaplanan iç tutarlılık katsayıları verilmiştir. Mevcut uygulamada “geri çekilme” alt boyutu ile ilgili iç tutarlılık katsayısı düşük bulunduğu (.42), bu faktörle ilgili analiz ve değerlendirmelere yer verilmemiştir. Diğer faktörlerle ilgili hesaplanan iç tutarlılık katsayıları .73 ile .88 arasında değişmektedir.

**Tablo 1.** EİOBÖ alt boyutlarına ilişkin hesaplanan iç tutarlılık katsayıları

Boyutlar	Madde sayısı	Cronbach's Alpha	
		Türkçe Uyarlama (Ilgaz, 2015)	Mevcut Çalışma
Belirginlik	3	.78	.85
Dayanıklılık	3	.79	.88
Durum değiştirme	3	.66	.85
Geri çekilme	3	.74	.42
Nüksetme	3	.85	.88
Çatışma	3	.83	.79
Sorunlar	3	.62	.73
Toplam	21		.94

### 2.4. Verilerin Analizi

Veriler parametrik test koşullarını sağlamadığından non-parametrik alternatifler kullanılarak analiz edilmiştir. İkili karşılaştırmalara da Mann Whitney U testi kullanılırken, üç veya daha fazla grubun sıra ortalamalarının karşılaştırılmasında Kruskal Wallis H testi kullanılmıştır. Kruskal Wallis H testi sonucunda anlamlı fark bulunan durumlar için farkın kaynağını tespit etmek için Mann Whitney U testi yapılmıştır.

### 2.5. Araştırma Etiği

Bu çalışma, araştırma ve yayın etik kurallarına dikkat edilerek hazırlanmıştır. Araştırmanın etik kurallara uygun olduğuna dair Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İnsan Araştırmaları Eğitim

Bilimleri Etik Kurulunun 31 Ocak 2022 tarihli ve 01 sayılı oturumunda alınan 01/12 sayılı kararı ile belgelenmiştir. Anketler uygulanırken katılımcı gönüllülüğü esas alınmış ve katılımcıların kişisel bilgileri gizli tutulmuştur. Bunların yanı sıra alıntılar bilimsel kurallara uygun olarak yapılmıştır.

### 3. Bulgular

Bu bölümde Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin OB puanlarına ilişkin bulgulara yer verilmiştir. Daha sonra öğrencilerin OB puan sıra ortalamalarının cinsiyet, sınıf düzeyi, ekonomik durum algısı ve akademik başarı durumuna göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin analiz sonuçlarına yer verilmiştir.

**Tablo 2.** EİOBÖ alt boyutlarına ilişkin tanımlayıcı istatistikler

	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Belirginlik	141	3,00	15,00	6,7234	3,40190
Dayanıklılık	141	3,00	15,00	7,0213	3,48562
Durum değiştirme	141	3,00	15,00	8,7943	3,53456
Nüksetme	141	3,00	15,00	5,4681	2,81210
Çatışma	141	3,00	15,00	5,8014	2,95253
Sorunlar	141	3,00	15,00	6,5816	3,11255

Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin OB alt boyutlarına ilişkin puan ortalamalarına ilişkin betimleyici istatistikler Tablo 2’de gösterilmiştir. Öğrencilerin her bir alt boyutta alabileceği en düşük puan üç (3) en yüksek puan ise on beş (15) tir. Öğrencilerin alt boyutlardaki en düşük puan ortalamasının nüksetme (5.47), en yüksek puan ortalamasının ise durum değiştirme alt boyutunda olduğu (8.79) bulunmuştur. Öğrencilerin OB alt boyut puan ortalamalarının genel olarak orta düzeylerde olduğu söylenebilir.

**Tablo 3.** Öğrencilerin cinsiyete göre OB düzeyi puan sıra ortalamalarına ilişkin Mann Whitney U testi sonuçları

Boyutlar	Cinsiyet	N	Mean Rank	Sum of Ranks	MWU	Z	p
Belirginlik	Kadın	27	70,41	1901,00	1523,000	-,085	,933
	Erkek	114	71,14	8110,00			
	Toplam	141					
Dayanıklılık	Kadın	27	65,56	1770,00	1392,000	-,776	,438
	Erkek	114	72,29	8241,00			
	Toplam	141					
Durum Değiştirme	Kadın	27	75,35	2034,50	1421,500	-,618	,536
	Erkek	114	69,97	7976,50			
	Toplam	141					
Nüksetme	Kadın	27	61,09	1649,50	1217,500	-1,744	,081
	Erkek	114	73,35	8361,50			
	Toplam	141					
Çatışma	Kadın	27	67,39	1819,50	1271,500	-1,431	,152
	Erkek	114	71,86	8191,50			
	Toplam	141					
Sorunlar	Kadın	27	65,59	1771,00	1441,500	-,517	,605
	Erkek	114	72,28	8240,00			
	Toplam	141					

Cinsiyete göre öğrencilerin OB puan sıra ortalamalarına ilişkin yapılan Mann Whitney U testi sonuçları Tablo 3’te verilmiştir. Analiz sonuçları öğrencilerin belirginlik ( $Z = .085$ ,  $p > .05$ ), dayanıklılık ( $Z = .776$ ,  $p > .05$ ), durum değiştirme ( $Z = .618$ ,  $p > .05$ ), nüksetme ( $Z = 1.774$ ,  $p > .05$ ), çatışma ( $Z = 1.431$ ,  $p > .05$ ) ve sorunlar ( $Z = 0.517$ ,  $p > .05$ ) alt boyutlarına ilişkin puan sıra ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olmadığını göstermiştir.

**Tablo 4.** Öğrencilerin OB puanlarının sınıf düzeyine göre Kruskal Wallis H testi sonuçları

Boyutlar	Sınıf	N	Mean Rank	Kruskal Wallis H	Df	p	MWU
Belirginlik	1	13	68,35	2,572	3	,462	
	2	75	75,17				
	3	47	63,94				
	4	6	79,92				
Dayanıklılık	1	13	77,73	,480	3	,923	
	2	75	71,11				
	3	47	68,95				
	4	6	71,08				
Durum Değişirme	1	13	94,35	7,848	3	,049*	1 > 3
	2	75	73,77				
	3	47	60,37				
	4	6	69,08				
Nüksetme	1	13	82,54	2,672	3	,445	
	2	75	66,31				
	3	47	74,70				
	4	6	75,67				
Çatışma	1	13	84,46	2,209	3	,530	
	2	75	69,50				
	3	47	68,32				
	4	6	81,58				
Sorunlar	1	13	78,69	1,137	3	,768	
	2	75	68,61				
	3	47	71,35				
	4	6	81,42				

\*p &lt; .05

Öğrencilerin OB puanlarının sınıf düzeyine göre Kruskal Wallis H testi sonuçları Tablo 4'te verilmiştir. Analiz sonuçlarına göre bir, iki, üç ve dördüncü sınıf öğrencilerinin belirginlik ( $KWH_3 = 2.572$ ,  $p > .05$ ), dayanıklılık ( $KWH_3 = .480$ ,  $p > .05$ ), nüksetme ( $KWH_3 = 2.672$ ,  $p > .05$ ), çatışma ( $KWH_3 = 2.209$ ,  $p > .05$ ) ve sorunlar ( $KWH_3 = 1.137$ ,  $p > .05$ ) boyutlarına ilişkin puan sıra ortalamaları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı anlaşılmıştır. Durum değiştirme puan sıra ortalamasının ( $KWH_3 = 7.848$ ,  $p < .05$ ) sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Farkın kaynağını tespit etmek için yapılan Mann Whitney U testi sonuçları, birinci sınıf öğrencilerinin durum değiştirme puan sıra ortalamalarının üçüncü sınıf öğrencilerinin puan sıra ortalamasından anlamlı ölçüde yüksek olduğunu göstermiştir.

**Tablo 5.** Öğrencilerin OB puanlarının ekonomik durum algısına göre Kruskal Wallis H testi sonuçları

Boyutlar	Ekonomik Durum	N	Mean Rank	Kruskal Wallis H	Df	p	MWU
Belirginlik	İyi	13	65,46	,860	2	,650	
	Orta	99	70,07				
	Kötü	29	76,66				
Dayanıklılık	İyi	13	67,81	2,389	2	,303	
	Orta	99	68,38				
	Kötü	29	81,36				
Durum Değişirme	İyi	13	65,65	1,033	2	,597	
	Orta	99	69,82				
	Kötü	29	77,43				
Nüksetme	İyi	13	45,35	10,225	2	,006*	Orta>İyi Kötü>İyi
	Orta	99	69,75				
	Kötü	29	86,76				
Çatışma	İyi	13	56,08	6,969	2	,031*	Kötü>Orta Kötü>İyi
	Orta	99	68,25				
	Kötü	29	87,09				
Sorunlar	İyi	13	63,46	1,624	2	,444	
	Orta	99	69,72				
	Kötü	29	78,76				

\*p &lt; .05

Öğrencilerin OB puanlarının ekonomik durum algısına göre Kruskal Wallis H testi sonuçları Tablo 5'te verilmiştir. Analiz sonuçlarına göre ekonomik durum algısına göre belirginlik ( $KWH_3 = .860$ ,  $p > .05$ ), dayanıklılık ( $KWH_3 = 2.389$ ,  $p > .05$ ), durum değiştirme ( $KWH_3 = 1.033$ ,  $p > .05$ ) ve sorunlar ( $KWH_3 = 1.624$ ,  $p > .05$ ) boyutlarına ilişkin puan sıra ortalamaları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı anlaşılmıştır. Nüksetme puan sıra ortalaması ( $KWH_3 = 10.225$ ,  $p < .05$ ) ile çatışma puan sıra ortalamasının ( $KWH_3 = 6.969$ ,  $p < .05$ ) ekonomik durum algısına göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Farkın kaynağını tespit etmek için yapılan Mann Whitney U testi sonuçları, ekonomik durum algısı Orta olan öğrencilerin nüksetme puan sıra ortalamalarının ekonomik durum algısı İyi olan öğrencilerin puan sıra ortalamasından anlamlı ölçüde yüksek olduğunu göstermiştir. Aynı şekilde ekonomik durum algısı Kötü olan öğrencilerin nüksetme puan sıra ortalamasının ekonomik durum algısı İyi ve Orta olan öğrencilerin nüksetme puan sıra ortalamasından daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca ekonomik durumu algısı kötü olan öğrencilerin çatışma puan sıra ortalamasının ekonomik durum algısı iyi ve orta olan öğrencilerin çatışma puan sıra ortalamasından daha yüksek olduğunu tespit edilmiştir.

**Tablo 6.** Öğrencilerin OB puanlarının başarı durumuna göre Kruskal Wallis H testi sonuçları

Boyutlar	Başarı Durumu	N	Mean Rank	Kruskal Wallis H	Df	p	MWU
Belirginlik	İyi	43	59,22	6,363	2	,042*	Orta>İyi Kötü>İyi
	Orta	87	74,62				
	Kötü	11	88,41				
Dayanıklılık	İyi	43	59,49	6,879	2	,032*	Orta>İyi Kötü>İyi
	Orta	87	74,05				
	Kötü	11	91,86				
Durum Değiştirme	İyi	43	66,22	2,902	2	,234	
	Orta	87	71,01				
	Kötü	11	89,64				
Nüksetme	İyi	43	58,67	10,104	2	,006*	Orta>İyi Kötü>İyi Kötü>Orta
	Orta	87	73,55				
	Kötü	11	99,00				
Çatışma	İyi	43	59,21	8,519	2	,014*	Orta>İyi Kötü>İyi
	Orta	87	73,63				
	Kötü	11	96,32				
Sorunlar	İyi	43	58,97	10,888	2	,004*	Orta>İyi Kötü>İyi Kötü>Orta
	Orta	87	72,91				
	Kötü	11	102,91				

\* $p < .05$

Öğrencilerin OB puanlarının başarı durumuna göre Kruskal Wallis H testi sonuçları Tablo 6'da verilmiştir. Analiz sonuçlarına göre başarı durumuna göre durum değiştirme ( $KWH_3 = 1.033$ ,  $p > .05$ ) boyutuna ilişkin puan sıra ortalamaları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı anlaşılmıştır. Belirginlik puan sıra ortalaması ( $KWH_3 = 6.363$ ,  $p < .05$ ), dayanıklılık puan sıra ortalaması ( $KWH_3 = 6.879$ ,  $p < .05$ ), nüksetme puan sıra ortalaması ( $KWH_3 = 10.104$ ,  $p < .05$ ), çatışma puan sıra ortalaması ( $KWH_3 = 8.519$ ,  $p < .05$ ), ile sorunlar puan sıra ortalamasının ( $KWH_3 = 10.888$ ,  $p < .05$ ) başarı durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Farkın kaynağını tespit etmek için yapılan Mann Whitney U testi sonuçları, başarı durumu orta olan öğrencilerin belirginlik puan sıra ortalamalarının başarı durumu iyi olan öğrencilerin puan sıra ortalamasından anlamlı ölçüde yüksek olduğunu göstermiştir. Aynı şekilde başarı durumu kötü olan öğrencilerin belirginlik puan sıra ortalamasının başarı durumu iyi olan öğrencilerin belirginlik puan sıra ortalamasından daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca başarı durumu kötü olan öğrencilerin dayanıklılık puan sıra ortalamasının başarı durumu iyi olan öğrencilerin dayanıklılık puan sıra ortalamasından daha yüksek olduğunu göstermiştir. Başarı durumu orta olan öğrencilerin dayanıklılık puan sıra ortalamasının başarı durumu iyi olan öğrencilerin dayanıklılık puan sıra ortalamasından daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Başarı durumu orta olan öğrencilerin nüksetme puan sıra ortalamalarının başarı durumu

iyi olan öğrencilerin nüksetme puan sıra ortalamalarından daha yüksek olduğunu göstermiştir. Benzer şekilde başarı durumu kötü olan öğrencilerin nüksetme puan sıra ortalamalarının hem başarı durumu iyi hem de başarı durumu orta olan öğrencilerin nüksetme puan sıra ortalamalarından daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Başarı durumu orta olan öğrencilerin çatışma puan sıra ortalamalarının başarı durumu iyi olan öğrencilerin çatışma puan sıra ortalamalarından daha yüksek olduğunu göstermiştir. Diğer taraftan başarı durumu kötü olan öğrencilerin çatışma puan sıra ortalamalarının başarı durumu iyi olan öğrencilerin çatışma puan sıra ortalamalarından daha yüksek olduğu görülmüştür. Başarı durumu orta olan öğrencilerin sorunlar puan sıra ortalamalarının başarı durumu iyi olan öğrencilerin sorunlar puan sıra ortalamalarından daha yüksek bulunmuştur. Benzer şekilde başarı durumu kötü olan öğrencilerin sorunlar puan sıra ortalamalarının hem başarı durumu iyi hem de başarı durumu orta olan öğrencilerin sorunlar puan sıra ortalamalarından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

#### 4. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Öğrencilerin OB puanları cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Kadın ve erkek öğrencilerin OB puanlarının benzerlik gösterdiği söylenebilir. Mevcut çalışma grubunda cinsiyetin OB'nin tüm alt boyutlarında anlamlı bir fark olmadığı anlaşılmaktadır. Bu bulgu erkeklerin kızlardan daha fazla oyun bağımlısı olduğuna yönelik olarak ortaöğretim öğrencileri ile ilgili olarak yapılan bazı araştırma bulgularından farklıdır (Ayhan & Köseliören, 2019; Dursun & Çapan, 2018; Soyöz-Semerci & Balcı, 2020; Taş vd, 2014; Göldağ, 2018). Öğretmenlerin oyun bağımlılığı ile ilgili olarak yapılan bir çalışmada (Aydın & Horzum, 2015), erkek öğretmenlerde bağımlılık puanının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığı ile ilgili olarak yapılan bazı çalışmalarda erkek öğrencilerin oyun bağımlılık puanı daha yüksek bulunmuştur (Taş vd, 2014; Korkmaz & Korkmaz, 2019). İlköğretim öğrencileri ile ilgili olarak yapılan bazı çalışmalarda (Şahin & Tuğrul, 2012; Talan & Kalınkara, 2020) cinsiyete göre anlamlı bir farklılığın olmadığı tespit edilmiştir. Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ile ilgili olarak yapılan bir çalışmada (Arslan, 2020), dijital oyun bağımlılığının bırakamama, duygu durumu ve engelleme alt boyutlarında cinsiyete göre farklılık bulunurken, aşırılık ve nüksetme boyutlarında cinsiyete göre anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir. İlgili literatürde OB'de cinsiyetin önemli bir değişken olarak görülmesine rağmen, bu çalışmada cinsiyete göre anlamlı bir farklılığın bulunmaması çalışma gruplarının farklılığından kaynaklanabilir. Mevcut çalışma verileri spor bilimleri fakültesi öğrencilerinden elde edilmiştir. Oyun bağımlılığı olan gençlerin spora yönelik eğilim ve becerilerinin düşük olması, bu sebeple spor bilimleri fakültesi programlarına kayıt yaptırmamasından kaynaklanmış olabilir. Bu kapsamda, OB ile spor beceri ve eğilimlerine yönelik ilişkilerin incelenmesi ayrı bir çalışma konusu yapılabilir. Mevcut çalışma cinsiyet ve oyun bağımlılığı ile ilgili olarak yapılmış olan diğer bazı araştırma bulguları ile benzerlik göstermektedir (Öncel & Tekin, 2015).

Öğrencilerin OB puanları belirginlik, dayanıklılık, nüksetme, çatışma ve sorunlar boyutunda anlamlı bir farklılık göstermezken, durum değiştirme boyutunda bir ve üçüncü sınıflar arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. OB'nin durum değiştirme alt boyutuna ilişkin puanlarının birinci sınıfta yüksek iken üçüncü sınıfta anlamlı ölçüde düştüğü anlaşılmıştır. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun tercihleri ile ilgili olan bir çalışmada (Pala & Erdem, 2011) öğrencilerin oyun bağımlılığı ile sınıf düzeyi arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmemiştir. Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ile ilgili olarak yapılan bir çalışmada (Arslan, 2020) sınıf düzeyi engelleme boyutunda anlamlı bir değişken iken aşırılık, nüksetme, duygu durumu ve bırakamama boyutlarında anlamlı bir değişken değildir. Mevcut çalışmanın durum değiştirme boyutu dışındaki diğer bulgularının bu kapsamda benzerlik gösterdiği söylenebilir. Öğretmen adaylarının dijital oyun tercihleri ile ilgili olarak yapılan bir çalışmada (Pala & Erdem, 2011), öğrencilerin sınıf düzeyi ile



oyun tercihleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının ele alındığı bir çalışmada (Soyöz-Semerci & Balcı, 2020) oyun bağımlılığının sınıf düzeyine göre anlamlı ölçüde değiştiği tespit edilmiştir.

Belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme ve sorunlar alt boyutlarında ekonomik durum algısının anlamlı bir değişken olmadığı anlaşılmıştır. Bu bulgu aile gelir düzeyinin ortaöğretim (Soyöz-Semerci & Balcı, 2020) ve yükseköğretim (Arslan, 2020) öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığında önemli bir değişken olmadığına ilişkin bulgularla paralellik göstermektedir. Bağımlılık puanları nüksütme ve çatışma alt boyutlarında ise ekonomik durum algısına göre anlamlı ölçüde değişmektedir. Ekonomik durum algısı kötüleştikçe bağımlılık puanı da yükselmektedir. Ortaokul ve ortaöğretim öğrencileri ile ilgili olarak yapılan bazı çalışmalarda elde edilen bulgular bu bulgulardan farklıdır. Öğrencilerinin oyun bağımlılığı ile ilgili olarak yapılan bir çalışmada (Talan & Kalınkara, 2020), aile geliri daha yüksek olan gruplarda oyun bağımlılık puanının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ortaöğretim öğrencilerinin bağımlılıkları ile ilgili olarak yapılan bir çalışmada (Ayhan & Köseliören, 2019), aylık gelir düzeyinin öğrencilerin bağımlılık düzeyinin anlamlı bir yordayıcısı olduğu tespit edilmiştir. Gelir düzeyinin artması ile birlikte oyun bağımlılık puanlarının da yükseldiği tespit edilmiştir. Aile gelir durumunu çok kötü olarak algılayan öğrencilerin, oyun bağımlılığı bakımından diğer gruplara göre daha olumsuz etkilenmektedir (Öz, 2021; Bilgin, 2015). Bunun sebebinin öğrencilerin aile gelirinin yüksek olmasından ötürü oyun oynamak için gerekli olan cihazlara ve programlara erişimlerinin kolay olması söylenebilir (Ekinci vd, 2017). Ancak mevcut çalışmadan elde edilen sonuçlar bu bulgulardan farklıdır. Durum değiştirme boyutu hariç, diğer alt boyutlarda aile geliri iyi olan öğrencilerin OB puanlarının da düşük olduğu görülmüştür. Bu bulguya dayalı olarak, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin bu yönüyle yukarıdaki çalışma gruplarındaki öğrencilerden farklı olduğu söylenebilir.

Öğrencilerin akademik başarı durumuna göre OB puanları durum değiştirme alt boyutu hariç diğer alt boyutlarda anlamlı farklılık göstermektedir. Başarı durumu düştükçe OB puanları da yükselmektedir. Bu bulgular ilgili bazı araştırma sonuçları ile tutarlılık göstermektedir. Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığı ile ilgili olarak yapılan bir çalışmada (Talan & Kalınkara, 2020), takdir alan öğrencilerin oyun bağımlılık puanları zayıf ve belge alamayan öğrencilerin oyun bağımlılık puanlarından daha düşük bulunmuştur. Bağımlılık puanı arttıkça genel akademik ortalamalar düşmektedir (Bülbül vd, 2018). Oyun bağımlılığı istenmeyen bir durum olarak görülebilir.

Bu çalışmadan elde edilen sonuçlar, akademik başarı puanını arttırmaya yönelik olan uygulama ve desteklerin aynı zamanda oyun bağımlılığını azaltmaya da katkı sağlayabileceğini göstermektedir. Bu kapsamda, akademik başarıyı olumsuz yönde etkileyen hususların tespit edilmesi ve giderilmesi oyun bağımlılığını azaltmaya da katkı sağlayabilir.

Üniversite öğrencilerinin sosyal medya ve dijital oyun kullanımı oldukça artmakta ve bu durum öğrencileri bağımlılığa kadar götürmektedir. Ebeveynler ilk önce bu durumun farkına varmalı, denetim ve kontrolü ele almalıdır. Eğitici ve öğretici dijital oyunlar uygun zamanlarda ve kontrollü oynanırsa öğrencilerin gelişimine katkı sağlayabilir.

Bu çalışmanın verileri sınırlı bir çalışma grubundan elde edilmiştir. Dolayısıyla cinsiyet ve diğer değişkenlere göre dağılım etkili genellemeler yapılabilecek kapsayıcılıkta değildir. Çalışma aynı desenle evreni daha iyi temsil edebilecek sayıda ve nitelikte katılımcıyla yapıldığında daha doğru sonuçlar elde edilebilir.

## 5. Kaynakça

- Ağaoğlu, O., & Metin, N. (2015). Bilim ve sanat merkezi'ne giden ve gitmeyen ilkokul 4.sınıf ve ortaokul öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarını oynama durumlarının incelenmesi. *Üstün Yetenekliler Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 3(2),11-25
- Aktaş B., Bostancı N. (2021). Covid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), 353-359.
- Arslan, A. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies*, 4(7), 27-41.
- Ayas, T., & Horzum, M. B. (2013). İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumunun çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 39(4), 46-57.
- Ayas, T., Çakır, Ö., & Horzum, M.B. (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 439-448.
- Aydın, F., & Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordayan değişkenlerin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2(1), 52-66.
- Ayhan, B., & Köseliören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarı ve öz – yeterlilik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 47-54.
- Block, J. J. (2008). Issues for DSM-V: Internet addiction. *American journal of Psychiatry*, 165(3), 306-307.
- Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı ile İlişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Çakır Balta, Ö., & Horzum, M. B. (2008). İnternet bağımlılığı testi. *Eğitim Bilimleri ve Uygulama Dergisi*, 7(13), 99-121.
- Çoşkun H., Akarsu, B., & Kariper, A. İ. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarısına etkisi. *Ahi Evren Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 93-109.
- Dursun, A., & Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Federation of American Scientists. (2006). *Harnessing the power of video games for learning*. Report of the Summit on Educational Games.

- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125.
- Griffiths, M. D. (2005). *The Therapeutic Value of Videogames. Handbook of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), MIT Pres, 161-171.
- Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1), 225-234.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Balta, Ö.Ç. (2008) Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Karasar, N. (2015). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar ilkeler teknikler*. Nobel Akademik.
- Kefalis, C., Kontostavlou, E. Z., & Drigas, A. (2020). The Effects of Video Games in Memory and Attention. *Int. J. Eng. Pedagog.*, 10(1), 51-61.
- Korkmaz, Ö., & Korkmaz, Ö. (2019). Middle school students' game addictive levels, game habits and preferences. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 20(3), 798-812. <http://dx.doi.org/10.17679/inuefd.505200>
- Kula A., & Erdem, M. (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişime etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29, 127-136.
- Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480-485.
- Lieberman, D.A. (2001). Management of chronic pediatric diseases with interactive health games: Theory and research findings. *The Journal of Ambulatory Care Management*. 24, 26-38.
- Madran Demirtaş, A., H., & Çakılcı Ferligül, E. (20140). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107. <http://dx.doi.org/10.5455/apd.39828>.
- Murphy, S. (2009). Video games, competition and exercise: A new opportunity for sport psychologists? *The Sport Psychologist*, 23, 487-503.
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Öz, R. (2021). Ergenlerde Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Çeşitli Demografik Özelliklere Göre İncelenmesi. Ş.Koca & M. Ş. Akgül (Eds). *Eğitim Bilimlerinde Araştırma ve Değerlendirmeler II* içinde (ss. 147-161). Gece Kitablığı.

- 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.
- Prot, S. Anderson, C.A., & Gentile, D.A. (2014) *The Positive And Negative Effects Of Video Game Play*. Children And Media. A. Jordan, D. Romer (Eds). Oxford University Pres, 109-128.
- Randler, C., Horzum, M. B., & Vollmer, C. (2014). Internet addiction and its relationship to chronotype and personality in a Turkish university student sample. *Social Science Computer Review*, 32(4), 484-495.
- Rosser, J.C., Lynch, P.J., Cuddihy, L., Gentile, D.A., Klonsky, J., ve Merrell, R. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery*, 142, 181–186.
- Soyöz-Semerci, Ö. U., & Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10 (3), 538-567.
- Şahin, C., & Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şahin, M., Gümüş, Y. Y., & Dinçel, S. (2014). Game addiction and academic achievement. *Educational Psychology*, (ahead-of-print), 1-11. <http://dx.doi.org/10.1080/01443410.2014.972342>
- Talan, T., & Kalıncara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 9(1), 1-13.
- Taş, İ., Eker, H., & Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 1(2), 37-57.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1), 1-9.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34

Evrak Tarih ve Sayısı: 07.02.2022-145850



T.C.  
ERZİNCAN BİNALİ YILDIRIM ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Eğitim Bilimleri Etik Kurulu

Sayı : E-88012460-050.01.04-145850  
Konu : Etik kurul Kararı (Dr. Öğr. Üyesi Recep  
ÖZ)

07.02.2022

DAĞITIM YERLERİNE

Üniversitemiz İnsan Araştırmaları Eğitim Bilimleri Etik Kurulunun 31 Ocak 2022 tarihli ve 01 sayılı oturumunda alınan 01/12 sayılı kararı yazımız ekinde gönderilmiştir.  
Bilgilerini rica ederim.

Prof.Dr. Hüseyin Hüsni BAHAR  
Eğitim Bilimleri Etik Kurulu Başkanı

Ek-Karar 12 (1 sayfa)

Dağıtım:  
Gereği:  
Recep ÖZ

Bilgi:  
Doç.Dr. Mehmet YAZICI

**Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Belge Değerlendirme Kodu : BSL44YD002

[https://cbya.cbvu.edu.tr/en/Vision/Validate\\_Doc.aspx?cD=BSL44YD002&cS=145850](https://cbya.cbvu.edu.tr/en/Vision/Validate_Doc.aspx?cD=BSL44YD002&cS=145850)

Belge Takip Adresi :

Adres: Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Rektörlüğü Yalıncıkbağ yarıçayırısı Erzincan Sivas  
karayolu 12. km. 24002 Erzincan  
Telefon: 444 8 024 – (0446) 226 66 66 Faks: (0446) 226 66 65  
e-Posta: rektorluk@erzincan.edu.tr Web: <http://cbvu.edu.tr/tr/>  
Kuy Adresi: erzincanuniv@hs02.kuy.tr

Bilgi için: Şehriban AKKUŞ  
Unvanı: Birim Evrak Sorumlusu  
Tel No: (0446) 226 6666 - 10058



Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.



T.C  
ERZİNCAN BİNALİ YILDIRIM ÜNİVERSİTESİ  
İNSAN ARAŞTIRMALARI EĞİTİM BİLİMLERİ  
ETİK KURULU KARARI

<b>Etik Kurul Toplantı Tarihi</b>	31/01/2022
<b>Protokol No</b>	01/12
<b>Araştırma Başlığı</b>	Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı
<b>Araştırma Türü</b>	Nitel-İlişki arayıcı araştırma
<b>Araştırmacılar</b>	Dr. Öğr. Üyesi Recep ÖZ (Sorumlu Araştırmacı) Doç. Dr. Mehmet YAZICI (Araştırmacı)
<b>Karar</b>	Başvuru dosyanıza ait araştırmanız etik açıdan uygun bulunmuştur.
<b>Açıklama:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Etik Kurul Onayı, uygulama ve/veya veri toplama için araştırmacının ilgili kurum veya kuruluşlardan izin alma sorumluluğunu ortadan kaldırmaz.</li><li>2. Kurul üyelerine ait araştırma önerileri görüşülürken, ilgili yönerge gereğince, öneri sahibi üye görüşmelere katılmamış ve oy kullanmamıştır.</li></ol>

*e-İmzalıdır*

**Prof. Dr. Hüseyin Hüsnü BAHAR**  
İnsan Araştırmaları Eğitim Bilimleri  
Etik Kurul Başkanı

