

Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi

Muzaffer Emir ORAK¹ , Hanifi ÜZÜM¹ , Esra YILMAZ¹ 

¹ Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Bolu.

Örijinal Makale

Gönderi Tarihi: 02.07.2021

Kabul Tarihi: 22.11.2021

DOI: 10.25307/jssr.961293

Online Yayın Tarihi: 31.12.2021

Öz

Bu çalışma; farklı bölümlerde okuyan üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılık düzeyini yaş, oynanan süre, gelir, cinsiyet, öğrenim görülen alan, oyun türü, oyun platformu değişkenlerine göre inceleyerek; bu değişkenlerin dijital oyun bağımlılığı boyutlarından duygu, aşırı odaklanma ve yoksunluk alt boyutları ile karşılaştırmak amacı ile yapılmıştır. Çalışma grubunu kolayda örnekleme yöntemiyle ulaşılan 517 kişi oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak Hazar ve Hazar (2019) tarafından geliştirilen “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” arařtırmaya katılmayı kabul edenlere çevrimiçi anket yöntemiyle uygulanmıştır. Verilerin analizinde normal dağılım özelliđi gösteren veriler için parametrik, normal dağılım özelliđi göstermeyen veriler için non-parametrik testler kullanılmıştır. Arařtırma sonucuna göre; erkeklerin, kadınlara göre dijital oyun bağımlısı olma riskinin daha fazla olduđu, üniversite öğrencilerinin %58 inin dijital oyun oynamak için mobil platformları seçtiđi, en çok tercih edilen oyun türünün Birinci Şahıs Nişancı (FPS) (%31) türü olduđu ve çalışmaya katılan öğrencilerin %80,7 lik kısmının az riskli ve riskli bağımlılık puanlarına sahip olduđu tespit edilmiştir. Spor bilimleri fakültesi dışındaki fakülte öğrencilerinin dijital bağımlılık seviyelerinin daha fazla olduđu belirlenmiştir.

Anahtar kelimeler: Dijital Oyun, Bağımlılık, Üniversite Öğrencisi

Determining the Digital Game Addiction Levels of University Students

Abstract

This study, by examining the digital game addiction level of university students studying in different departments according to age, time played, income, gender, field of study, game type, game platform; The aim of this study was to compare these variables with the sub-dimensions of emotion, hyperfocus and deprivation from digital game addiction dimensions. The study group consisted of 517 people reached by convenience sampling method. As a data collection tool, the "Digital Game Addiction Scale for University Students" developed by Hazar and Hazar (2019) was applied to those who agreed to participate in the research by online questionnaire method. In the analysis of the data, parametric tests were used for data showing normal distribution and non-parametric tests were used for data not showing normal distribution. According to the results of the research, men have a higher risk of becoming addicted to digital games than women, 58% of university students choose mobile platforms to play digital games, the most preferred game type is First Person Shooter (FPS) (31%), and 80.7% of the students participating in the study. It was determined that the first part of the study had low risk and high-risk addiction scores. It has been determined that the students of faculties other than the faculty of sports sciences have higher levels of digital addiction.

Keywords: Digital Game, Addiction, University Student

* Sorumlu yazar: Arş. Gör. Muzaffer Emir ORAK, E-posta: emirorak@ibu.edu.tr

GİRİŞ

Dijital oyun, “monitör, mouse, klavye ya da joystick vb. ekipmanlar ile bilgisayar programlarının sağladığı etkileşim sonucunda oluşan kuralları ve amaçları olan sistemler” olarak tanımlanabilir (Günay, 2011). Bu tanımın tarihçesi oldukça eskiye dayanmaktadır. Dijital oyunların başlangıcı 1950'lere kadar uzanmaktadır. 1970'lerin sonlarına ve 1980'lerin başlarında dijital oyunlar bir eğlence sektörü haline gelmeye başlamıştır. Pong, Asteroids, Pac Man ve Space Invaders gibi Atari oyunları ilk kez Atari'den diğer sistemlerde kullanılacak şekilde uyarlanarak üretilmiştir (Örn. Video Bilgisayar Sistemi olan (VCS), Nintendo'nun Famicom, Vic-20 ve Commodore gibi).

2016 yılı itibarı ile küresel oyun endüstrisinin büyüklüğü 99,6 milyar dolara ulaşmıştır. Gelirler ülkeler bazında incelendiğinde; Çin'in 24,2 milyar dolar ile birinci, ABD'nin 23,4 milyar dolar ile ikinci ve 12,4 milyar dolar ile Japonya'nın üçüncü sırada olduğu görülmektedir. Almanya, Fransa, İngiltere, İspanya ve İtalya gibi Avrupa Ülkelerinin oyun gelirleri 17,3 milyar doları bulmakta ve oyun endüstrisinde başı çeken tüm bu ülkeler toplam gelirlerin yaklaşık %70'ine sahip olmaktadır. 2015 yılında Türkiye'nin nüfusu yaklaşık olarak 78 milyon, genç nüfus oranı ise 16,8 milyon dur. 2016 yılı itibarı ile Türkiye'nin nüfusu 80 milyonun üzerine çıkmış ve genç nüfus oranı doğru orantılı bir şekilde artmıştır. Bu oran Avrupa genç nüfus ortalamasının üzerindedir. Ülkemizde dijital oyun oynayanların sayısı yaklaşık olarak 30 milyon civarında ve bu oyunlardan 755 milyon dolar civarında gelir elde edilmektedir. Bu gelirin % 42,5'i mobil, % 57,5'i ise bilgisayar veya oyun konsollu oyunlarından elde edilmektedir. Bu gelir durumu ile dünya sıralamasında ülkemiz 16. sırada bulunmaktadır. Ülkemizde, yaklaşık olarak 20 bin internet kafede, her ay aktif 7.5 milyon civarı oyuncu oyun oynamaktadır (Newzoo, 2016). Çeşitli oyun türleri vardır, ancak tek bir standart sınıflandırma yoktur. Sektör, geliştiriciler ve akademisyenler farklı sınıflandırmalar kullanmaktadır. Bu nedenle yapılan bu çalışmada oyun türleri yedi ana kategoride sıralanmıştır: Bu kategoriler; Aksiyon, Macera, Dövüş, Rol yapma oyunları, Simülasyonlar, Spor oyunları ve Strateji oyunları olarak sınıflandırılmaktadır.

Dijital oyunlar, oyuncuların paralarını, enerjilerini ve vakitlerini daha fazla harcamalarına sebebiyet verebilir ve bu durum oyun bağımlılığı gibi ciddi sorunlar ile neticelenebilir. Hatta son zamanlarda Dijital oyun bağımlılığı halk sağlığı ile ilgili bir sosyal vakaya dönüşmüştür. Konu ile ilgili geçmiş çalışmalar; oyun bağımlılarının, psikolojik ve sosyal sorunlarından dolayı günlük hayatlarını idare etmekte zorlandıklarını vurgulamaktadır (Griffiths ve Meredith, 2009; Kuss ve Griffiths, 2012; Liu ve Peng, 2009).

Bağımlılık; bir maddenin ya da davranışın ruhsal, fiziksel ya da sosyal problemler şeklinde ortaya çıkarması, tekrarlayan kullanım davranışının sürdürülmesi, kullanılan maddenin bırakılmak istenilmesine rağmen bırakılmaması ve yineleyen kullanım isteğinin durdurulmadığı kronik bir beyin hastalığı olarak tanımlanmaktadır (T.C. Sağlık Bakanlığı, t.y.). Kişinin bir maddeyi ya da davranışı istemsizce hayatından çıkartamama davranışı bağımlılığın bir başka tanımıdır (Egger ve Rauterberg, 1996).

Bağımlılık, klinik gözlemlerde davranışsal ve fiziksel olarak iki farklı boyutta açıklanmıştır (American Psychological Association (APA, 2013). Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabında (DSM-5) davranışsal bağımlılık olarak sınıflandırılan kumar

“Maddeyle İlişkili Olmayan Bozukluklar” başlığı altında yer almıştır (APA, 2013). DSM-5’te Kumar oynama bozukluğunun yer alması sonucunda davranışsal bağımlılık kavramı da APA tarafından kabul görmüştür. Kişinin kendisine ve/veya etrafına zarar veren davranışlar göstermesine neden olan dürtü ve güdülere karşı koyamama hali davranışsal bağımlılık olarak gözlenirken; bağımlı olunan davranış öncesinde kişi, yüksek düzeyde heyecan ve gerginlik duyguları yaşayıp, davranışın gerçekleştiği andan itibaren kısa bir süre içerisinde rahatlama hissi ve haz duyumsamaktadır (Özkorumak ve Tiryaki, 2011). Henüz DSM-5’teki tanımlar arasında dijital oyun bağımlılığı bulunmamasına rağmen; DSM-5’ in üçüncü araştırma ekinde dijital oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozuklukları olarak ele alınmış ve APA, internette oyun oynama bozukluğunun el kitabına eklenmesi için klinik tanıyı destekleyecek ve ruhsal bir problem olduğunu tanımlayabilecek çalışmaların daha fazla yapılmasını önermiştir (Irmak ve Erdoğan, 2015; Nazlıgül, Baş, Akyüz ve Yorulmaz, 2018).

APA, İnternet Oyun Oynama Bozukluğunu (İOOB) genellikle diğer oyuncularla sürekli ve tekrar eden şekilde video oyunları ile zaman geçirme sonucunda klinik olarak önemli bozulma veya sıkıntıya yol açan şekilde internet kullanımı olarak belirtmiştir (APA, 2013). İOOB için 9 tanı kriteri önerilmiş ve son 1 yıl içerisinde bu tanı kriterlerinden en az 5 tanesinin bulunması gerektiği vurgulanmıştır. Söz konusu kriterler ise: Çevrimiçi oyunlar üzerine aşırı düşünme, internet oyunları üzerine aşırı düşünme, oyun oynanmadığında yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması, istediği heyecanı yaşayabilmek için git gide artan sürelerle oyun oynama ihtiyacı duymak (tolerans geliştirmek), birçok kez başarısızlıkla sonuçlanan oyun oynamayı kontrol altında tutma, azaltma ya da tamamen bırakma çabalarının bulunmaması, çevrimiçi oyunlara ayrılan vakitler dışında hobi ve eğlenceye olan ilginin azalması, psikososyal problemlerin farkında olunmasına karşın, oyun oynama davranışına devam edilmesi, oyun oynama davranışının miktarı ile ilgili aile üyelerini ya da çevresindeki diğer kişileri aldatma davranışının varlığı, negatif duygu durumdan kurtulmak veya sorunlarından uzaklaşmak için oyun oynamaya daha fazla zaman ayrılması, çevrimiçi oyunlara katılmadan dolayı önemli ilişki, iş, eğitim ya da kariyer alanlarında problem yaşanması (APA, 2013).

Ortaya koyulan tanı kriterleri hangi davranış örüntüsünün bir beyin hastalığı olan bağımlılık olarak değerlendirileceğine açıklık getirmiştir. Gündelik hayatın içerisinde oyun oynayan her bireyin bağımlılık düzeyini yukarıda verilen kriterlere göre karşılaştırma yaparak anlayabiliriz. Kişinin gündelik hayattaki işlevselliğini kaybetmesi, internette oyun oynamanın zamanının büyük bir bölümünü kapsamaması, oyun oynamaya karşı tolerans geliştirmesi, hayatındaki önemli gelişmeleri kaçırmamasına ve bu zararların farkında olmasına rağmen oyun oynamaya devam etmesi, olumsuz duygulardan kaçınmak için oyun oynamaya devam etmesi bağımlılığın bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Bu kriterleri yukarıda belirtilen şekilde karşılamayan bireyler ise bağımlı olarak tanımlanmamaktadır. Yani bir davranış örüntüsünün bağımlılık olarak adlandırılabilmesi için kişiye verdiği zararın bilinmesine rağmen, ısrarcı bir şekilde yapılmaya devam edilmesi ve sanki bu davranışı gerçekleştirmeden iyilik halinin sağlanamayacağına dair yanlış bir inancının süregelmesi gerekmektedir (APA, 2013).

Kuss ve Griffiths’in (2011) yaptıkları çalışmada dijital oyun bağımlılığını teknolojik bağımlılıklar arasında değerlendirmiş ve sosyal ağlar aracılığıyla oyun bağımlılığı üzerine çok

fazla ampirik çalışma olmamasına rağmen sosyal ağlarda oyun oynayanların çevrim içi ve çevrim dışı sosyal medya kullananlar kadar bağımlı olabileceklerini vurgulamışlardır.

APA tarafından oluşturulan tanı kriterlerinden de anlaşılacağı üzere internette oynanan oyunlara karşı geliştirilen bağımlılık; tıpkı fiziksel bağımlılıklar ve diğer davranışsal bağımlılıklar gibi kişinin bedensel, ruhsal ve sosyal hayatını olumsuz etkilemektedir. Kişinin işlevselliğine zarar vermekte ve bu bağımlılıktan kurtulabilmek için yoğun çaba harcamasını gerektirmektedir. Buna göre, dijital oyun bağımlılığının itici faktörlerini değerlendirmek için çeşitli perspektifler ve yaklaşımlar kullanılmıştır. Önceki oyun bağımlılığı çalışmaları, insanları oyun bağımlılığı geliştirmeye yatkın hale getiren çeşitli faktörlere (Örn. Oyun motivasyonları, kişilik özellikleri, oyunun yapısal özellikleri, kültürel ve sosyal faktörler vb.) odaklanmıştır (Kuss ve Griffiths, 2012).

2021 yılı sonuna doğru dünyadaki dijital oyuncu sayısının sabit bir biçimde artması tahmin edilmektedir. Bu öngörüye göre oyuncuların 16-24 ve 25-34 yaş aralığında toplanması beklenmektedir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016). Dünyada ve ülkemizde bu yaş aralığındaki bireyler genellikle üniversite eğitime devam etmekte ve teknolojiyi en üst düzeyde kullanma gereksinimi hissetmektedir. Bu gereksinim teknoloji bağımlılığına neden olabilir. Konu ile ilgili Çavuş, Ayhan ve Tuncer'in (2016) üniversite öğrencileri ile gerçekleştirmiş olduğu çalışmaya göre üniversite öğrencilerinin 1/5'nin oyun bağımlılığı riski taşıdığı ve her gün en az 1 saat olmak üzere saatlerce oyun başında zaman geçirdikleri tespit edilmiştir. Ayrıca oyunların üniversite öğrencilerinin çoğunluğu için hayatın vazgeçilmez bir unsuru olduğu ve zaman yönetimi konusunda öğrencilerin zorlandıkları gözlemlenmiştir. Bu nedenle dijital oyun bağımlılığı üniversite öğrencilerini psikolojik, fizyolojik, sosyolojik, akademik ve ekonomik olarak etkileyerek onların eğitim hayatını olumsuz etkileyebilir. Yapılan bu çalışma ile üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri belirlenerek elde edilen bulgular doğrultusunda alınacak tedbirler bakımından oldukça önemlidir. Ayrıca spor bilimleri fakültelerinde eğitim gören ve aynı zamanda, gerek müfredat içerikleri gerekse bireysel yaşantılarında yapmış oldukları spor aktiviteleri sayesinde diğer fakülte öğrencileri ile karşılaştırılması ve sporun dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin tespiti açısından da önem arz etmektedir.

Bu noktalardan hareket ile yapılan bu çalışma; farklı bölümlerde okuyan üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılık düzeyini yaş, oynanan süre, gelir cinsiyet, öğrenim görülen alan, oyun türü, oyun platformu değişkenlerine göre inceleyerek; bu değişkenlerin dijital oyun bağımlılığı boyutlarından duygu, aşırı odaklanma ve yoksunluk alt boyutları ile karşılaştırmak amacı ile yapılmıştır.

METOT

Araştırma Modeli

Üniversite Öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi amacı ile yapılan bu çalışma doğrultusunda genel tarama modeli içerisinde yer alan anlık tarama yaklaşımı ve ilişkisel tarama modeli ile yapılmıştır. Anlık tarama yaklaşımları belirlenen zaman dilimi içerisinde var olan durumu olduğu gibi betimlemeyi amaçlar (Karasar, 2002).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın çalışma evrenini; Türkiye sınırları içerisinde bulunan üniversitelerde eğitim gören ve dijital oyun oynayan spor bilimleri bölümü ve diğer (mühendislik, eğitim, tıp vs. gibi) bölüm öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklem grubu ise kolayda örnekleme yöntemi ile seçilen 183 kadın ve 334 erkek olmak üzere toplam 517 katılımcıdan oluşmuştur.

Veri Toplama Aracı

Çalışma veri toplama aracı olarak Hazar ve Hazar (2019) tarafından geliştirilen 21 soru 3 alt boyuttan oluşan “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçeğin bu çalışma için yapılan Cronbach Alpha iç tutarlılık değerleri; aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutu için $\alpha=0.90$, çatışma, yoksunluk ve arayış alt boyutu için $\alpha=0.90$, duygu değişimi ve dalma alt boyutu için $\alpha=0.79$ olarak belirlenmiştir. Toplam ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlılık değerleri ise $\alpha=0.94$ olarak bulunmuştur. Aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutu (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11); çatışma, yoksunluk ve arayış alt boyutu (12, 13, 14, 15, 16, 17); duygu değişimi ve dalma alt boyutu (18, 19, 20, 21) maddelerden oluşmaktadır. Ölçek “Hiç Katılmıyorum (1)”, “Katılmıyorum (2)”, “Kararsızım (3)”, “Katılıyorum (4)”, “Tamamen Katılıyorum (5)” olacak şekilde planlanmıştır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan “21” iken; en yüksek puan “105” tir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; “1-21 puanlar arasında yer alanlar normal grup, 22-42 puanlar arasında yer alanlar az riskli grup, 43-63 puanlar arasında yer alanlar riskli grup, 64-84 puanlar arasında yer alanlar bağımlı grup ve son olarak 85-105 puanlar arasında yer alanlar yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir (Hazar ve Hazar, 2019).

Araştırma Yayın Etiği

Bu çalışma, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulunun 25/06/2020 tarihli ve 2020/6 toplantısında 2020/157 protokol numarası ile değerlendirilerek etik olarak uygun bulunmuştur.

Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması için oluşturulan ölçek formu internet aracılığı ile katılımcılara çeşitli sosyal medya araçları üzerinden ulaştırılarak toplanmıştır.

Verilerin Analizi

Katılımcıların bağımlı ve bağımsız değişkenlere yönelik toplanan verilerin normallik sınaması Skewness ve Kurtosis testleri ile yapılmıştır.

Tablo 1. Verilerin normallik analiz dağılımı

| | Yaş | Cinsiyet | Süre | Gelir | Para | Oyun Türü | Platform | Aktivite | Bölüm | Duygu | Aşırı Odaklanma | Yoksunluk |
|-----------------|--------|----------|-------|-------|--------|-----------|----------|----------|--------|-------|-----------------|-----------|
| Skewness | 2,512 | -,613 | 2,034 | 2,282 | 6,949 | -,027 | -,494 | 1,555 | ,310 | ,072 | ,617 | 1,189 |
| Kurtosis | 11,253 | -1,631 | 6,93 | 7,286 | 71,063 | -,698 | -1,659 | 1,176 | -1,911 | -,944 | -,242 | ,925 |

Tablo 1’deki verilerin normallik analizi dağılımı incelendiğinde; yaş, süre, gelir ve para değişkenlerinin skewness ve kurtosis değerlerinin +2 ile -2 değerinden büyük olduğu görülmektedir. Bu nedenle bu değişkenler ile ilgili yapılan ilişki analizinde parametrik olmayan testlerden Spearman testi kullanılmıştır. Cinsiyet, oyun türü, oyun oynanan platform ve serbest zamanlarda yapılan aktivite ve eğitim görülen bölüm değişkenlerinin skewness ve kurtosis değerlerinin +2 ile -2 değerleri arasında olduğu görülmektedir. Bu nedenle bu değişkenlere, Parametrik hipotez testlerin den iki grubun karşılaştırılması için T-testi, ikiden fazla gruplar için ise Tek Yönlü Çok Değişkenli Varyans Analizi (MANOVA) kullanılmasına karar verilmiştir. Çarpıklık ve basıklık katsayısı $-\infty$ ile $+\infty$ arasında değerler alabilmektedir. Bu değerler bazı yazarlara göre (+2 ile -2) bazılarına göre ise (+3 ile -3) aralığında değer alması durumunda toplanan verilerin normal dağılım özelliği gösterdiği kabul edilmektedir (Kalaycı, 2010). Çalışmada anlamlılık düzeyi t-testlerinde ($p<0,05$) düzeyinde Manova testlerinde ise Tip-1 hatadan kaçınmak için ($p<0,01$) düzeyinde tutulmuştur.

BULGULAR

Tablo 2. Tanımlayıcı istatistikler – yüzde ve frekans dağılımları

| Değişkenler | | f | % |
|----------------------|----------------|-----|------|
| Cinsiyet | Kadın | 183 | 35,4 |
| | Erkek | 334 | 64,6 |
| Öğrenim Görülen Alan | Spor Bilimleri | 298 | 57,6 |
| | Diğer Alanlar | 219 | 42,4 |
| Oyun Türü | MOBA | 127 | 24,6 |
| | MMORPG | 17 | 3,3 |
| | RTS | 23 | 4,4 |
| | FPS | 162 | 31,3 |
| | Spor Oyunları | 108 | 20,9 |
| | Aksiyon | 40 | 7,7 |
| | Kart Oyunları | 21 | 4,1 |
| | RPG | 19 | 3,7 |
| Oyun Platformu | PC | 175 | 33,8 |
| | PS/XBOX vs. | 43 | 8,3 |
| | Mobil | 299 | 57,8 |
| Toplam | | 517 | 100 |

Tablo 2 incelendiğinde; 334 kadın 183 erkek olmak üzere çalışmaya toplam 517 kişi katılmıştır. Katılımcıların %57,8 lik kısmının dijital oyun oynamak için tercih ettikleri platformun mobil platform olduğu gözlemlenmiştir. Katılımcıların en çok tercih ettikleri oyun türü ise “FPS” olduğu görülmektedir.

Tablo 3. Öğrencilerin bağımlılık düzeyleri

| Grup | f | % |
|------------------------|-----|------|
| Normal | 39 | 7,5 |
| Az riskli | 248 | 48 |
| Riskli | 169 | 32,7 |
| Bağımlı | 57 | 11 |
| Yüksek Düzeyde Bağımlı | 4 | 0,8 |
| Toplam | 517 | 100 |

Tablo 3 incelendiğinde; katılımcıların büyük bir kısmının (%80,7) az riskli ve riskli bağımlılık puanlarına sahip olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4. Yaş, süre, gelir ve harcanan para değişkeni ile alt boyutlar arasındaki ilişki (Spearman)

| | Duygu | Aşırı Odak | Yoksunluk |
|-------|---------------|------------|-----------|
| Yaş | İlişki ,079 | ,069 | ,068 |
| Süre | İlişki ,434** | ,530** | ,441** |
| Gelir | İlişki ,111* | ,096* | ,117** |
| Para | İlişki ,356** | ,419** | ,298** |

*: p<0,05. **:p<0,01

Tablo 4 incelendiğinde; Duygu, aşırı odak ve yoksunluk alt boyutları ile süre, gelir ve para değişkeni arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki görülmektedir.

Tablo 5. Cinsiyet ile ölçeğin alt boyutlarına ilişkin farklar (T-Testi)

| | Grup | N | \bar{x} | Ss | t | sd | p |
|------------|-------|-----|-----------|-------|--------|-----|-------|
| Duygu | Kadın | 183 | 2,200 | 1,008 | -3,52 | 515 | ,000* |
| | Erkek | 334 | 2,514 | 0,945 | | | |
| Aşırı Odak | Kadın | 183 | 1,785 | 0,719 | -5,464 | 515 | ,000* |
| | Erkek | 334 | 2,176 | 0,796 | | | |
| Yoksunluk | Kadın | 183 | 1,527 | 0,724 | -4,015 | 515 | ,000* |
| | Erkek | 334 | 1,820 | 0,830 | | | |

*: p<0,05.

Tablo 5 incelendiğinde; Duygu, Aşırı Odak ve Yoksunluk alt boyutlarında erkek katılımcılar lehine istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur.

Tablo 6. Bölüm değişkeni ile ölçeğin alt boyutlarına ilişkin farklar (T-Testi)

| | Grup | N | \bar{x} | Ss | t | sd | p |
|------------|----------------|-----|-----------|-------|--------|-----|-------|
| Duygu | Spor Bilimleri | 298 | 2,250 | 0,939 | -4,197 | 515 | ,000* |
| | Diğer Bölümler | 219 | 2,610 | 0,995 | | | |
| Aşırı Odak | Spor Bilimleri | 298 | 1,902 | 0,711 | -4,545 | 515 | ,000* |
| | Diğer Bölümler | 219 | 2,216 | 0,858 | | | |
| Yoksunluk | Spor Bilimleri | 298 | 1,613 | 0,728 | -3,437 | 515 | ,000* |
| | Diğer Bölümler | 219 | 1,857 | 0,883 | | | |

*: p<0,05.

Tablo 6 incelendiğinde; Duygu, Aşırı Odak ve Yoksunluk alt boyutlarında Diğer Fakülteler lehine istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir.

Tablo 7. Oyun türü değişkeni ile ölçeğin alt boyutlarına ilişkin farklar (MANOVA)

| Değişken | Oyun Türü | N | \bar{x} | S | Sd | F | P | Etki Büyüklüğü | Gruplar Arası Fark (Tamhane) |
|------------|---------------|-----|-----------|------|-------|------|-------|----------------|------------------------------|
| Duygu | MOBA | 127 | 2,54 | 0,96 | | | | | |
| | MMORPG | 17 | 2,62 | 1,13 | | | | | |
| | RTS | 23 | 2,39 | 0,94 | | | | | |
| | FPS | 162 | 2,63 | 0,94 | | | | | |
| | SPOR OYUNLARI | 108 | 1,98 | 0,87 | 7-509 | 5,25 | ,000* | 0,07 | FPS>MOBA>Spor |
| | AKSİYON | 40 | 2,21 | 0,9 | | | | | |
| | KART OYUNLARI | 21 | 2,42 | 1,14 | | | | | |
| | RPG | 19 | 2,4 | 1,12 | | | | | |
| Aşırı Odak | MOBA | 127 | 2,25 | 0,81 | | | | | |
| | MMORPG | 17 | 2,06 | 0,81 | | | | | |
| | RTS | 23 | 1,87 | 0,65 | | | | | |
| | FPS | 162 | 2,2 | 0,85 | | | | | |
| | SPOR OYUNLARI | 108 | 1,72 | 0,58 | 7-509 | 6,72 | ,000* | 0,09 | MOBA>FPS>AKSİYON>SPOR>KART |
| | AKSİYON | 40 | 1,8 | 0,68 | | | | | |
| | KART OYUNLARI | 21 | 1,63 | 0,46 | | | | | |
| | RPG | 19 | 2,03 | 1,03 | | | | | |
| Yoksunluk | MOBA | 127 | 1,95 | 0,89 | | | | | |
| | MMORPG | 17 | 1,96 | 1,14 | | | | | |
| | RTS | 23 | 1,53 | 0,69 | | | | | |
| | FPS | 162 | 1,82 | 0,81 | | | | | |
| | SPOR OYUNLARI | 108 | 1,44 | 0,57 | 7-509 | 5,38 | ,000* | 0,07 | MOBA>FPS>AKSİYON>SPOR>KART |
| | AKSİYON | 40 | 1,52 | 0,67 | | | | | |
| | KART OYUNLARI | 21 | 1,37 | 0,47 | | | | | |
| | RPG | 19 | 1,65 | 1,01 | | | | | |

*: p<0,01

Tablo 7 incelendiğinde; oynanan oyun türüne göre duygu alt boyutunda “FPS” türü oyun oynayanlar, Aşırı Odak alt boyutunda MOBA türü oyun oynayanlar lehine ve yoksunluk alt boyutunda kart oyunları türü oyun oynayanlar aleyhine istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Anlamlı farklılık tespit edilen bu alt boyutlardan aşırı odak alt boyutunun etki büyüklüğünün diğer boyutlardan daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 8. Aktivite değişkeni ile ölçeğin alt boyutlarına ilişkin farklar (MANOVA)

| Değişken | Aktivite | n | \bar{x} | Ss | Sd | F | P | Etki | Gruplar Arası Fark |
|------------|------------|-----|-----------|------|-------|-------|-------|-------|--------------------------|
| Duygu | Spor | 355 | 2,34 | 0,93 | | | | | |
| | Gelişimsel | 78 | 2,24 | 1 | | | | | |
| | Kültürel | 48 | 2,97 | 1,04 | 3-513 | 6,977 | ,000* | 0,039 | Kültürel>Spor>Gelişimsel |
| | Sosyal | 35 | 2,54 | 0,97 | | | | | |
| Aşırı Odak | Spor | 355 | 1,97 | 0,71 | | | | | |
| | Gelişimsel | 78 | 1,98 | 0,88 | | | | | |
| | Kültürel | 48 | 2,44 | 0,9 | 3-513 | 6,84 | ,000* | 0,038 | Kültürel>Spor>Gelişimsel |
| | Sosyal | 35 | 2,29 | 0,79 | | | | | |
| Yoksunluk | Spor | 355 | 1,67 | 0,74 | | | | | |
| | Gelişimsel | 78 | 1,68 | 0,89 | | | | | |
| | Kültürel | 48 | 2,04 | 0,96 | 3-513 | 3,378 | 0,02 | 0,01 | |
| | Sosyal | 35 | 1,85 | 0,8 | | | | | |

*: p<0,01

Tablo 8 incelendiğinde; yapılan aktivite türüne göre duygu alt boyutunda kültürel aktivite lehine, aşırı odak alt boyutunda spor aktivitesi aleyhine istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Anlamlı farklılık tespit edilen bu alt boyutlardan duygu alt boyutunun etki büyüklüğünün diğer boyutlardan daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 9. Oyun platformu değişkeni ile ölçeğin alt boyutlarına ilişkin farklar (MANOVA)

| Değişken | Oyun Platformu | N | \bar{x} | Ss | Sd | F | p | Etki Büyüklüğü | Gruplar Arası Fark |
|------------|----------------|-----|-----------|------|-------|------|-------|----------------|--------------------|
| Duygu | PC | 175 | 2,83 | 0,87 | | | | | |
| | PS/XBOX vs. | 43 | 2,23 | 0,88 | 2-514 | 28,2 | ,000* | 0,1 | PC>PS/XBOX>MOBİL |
| | MOBİL | 299 | 2,18 | 0,97 | | | | | |
| Aşırı Odak | PC | 175 | 2,38 | 0,78 | | | | | |
| | PS/XBOX vs. | 43 | 1,96 | 0,7 | 2-514 | 27,7 | ,000* | 0,1 | PC>PS/XBOX>MOBİL |
| | MOBİL | 299 | 1,85 | 0,75 | | | | | |
| Yoksunluk | PC | 175 | 1,91 | 0,86 | | | | | |
| | PS/XBOX vs. | 43 | 1,65 | 0,82 | 2-514 | 5,08 | ,000* | 0,03 | PC>MOBİL |
| | MOBİL | 299 | 1,61 | 0,76 | | | | | |

*: p<0,01

Tablo 9 incelendiğinde; oyun oynanan platform türüne göre duygu alt boyutunda ve Aşırı Odak alt boyutunda PC lehine, yoksunluk alt boyutunda Mobil aleyhine istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Anlamlı farklılık tespit edilen bu alt boyutlardan duygu alt boyutunun etki büyüklüğünün diğer boyutlardan daha yüksek olduğu görülmektedir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre; çalışmaya katılan öğrencilerin %80,7 lik kısmının az riskli ve riskli bağımlılık puanlarına sahip olduğu tespit edilmiştir (Tablo 3). Arslan, (2020) yapmış olduğu çalışmada Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık seviyelerinin orta düzeyde olduğunu ifade etmiştir. Çalışmada dijital oyunlarda geçirilen süre, bu oyunları oynamak için harcanan para miktarı ve katılımcıların gelir durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde orta düzeyde güçlü bir ilişki olduğu gözlemlenmiştir (Tablo 4). Alanyazını incelendiğinde ortaöğretim ve lise öğrencileri ile çeşitli çalışmalar yapıldığı ve çalışmalarda da dijital oyunları oynamak için harcanan süre arttıkça bağımlılık düzeyinin arttığını sonucuna ulaşıldığı anlaşılmaktadır (Ayhan ve Köseliören, 2019; Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014; Göldağ, 2018; Yavuz, Çelik ve Baysan, 2018). Ayrıca Koçoğlu'na (2019) göre üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama süreleri arttıkça bağımlılık düzeylerinin de arttığı sonucunu elde etmişlerdir. Alanda yapılan diğer çalışmalar; bu araştırmada olduğu gibi dijital oyun oynamak için harcanan para miktarı arttıkça, dijital oyun bağımlılığı düzeyinin arttığı sonucuna ulaşmıştır (Ayhan ve Köseliören, 2019; Çavuş vd., 2016). Bu araştırmada dijital oyun bağımlılığı ile ilişki bulunan bir diğer değişken ise gelir durumudur. Horzum, (2011) çalışmasında; ailenin sosyo-ekonomik düzeyi arttıkça öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin arttığı sonucuna ulaşmıştır. Aynı şekilde lise öğrencileri ile yapılan çalışmalarda da ailenin gelir düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyinin de anlamlı şekilde arttığı bulgularına ulaşılmıştır (Ekinci, Yalçın, Özer ve Kara, 2017; Göldağ, 2018). Çavuş ve diğerlerine (2016) göre ise bu çalışmada olduğu gibi, üniversite öğrencileri ile çalışmış ve ailenin gelir düzeyi arttıkça, bağımlılık düzeyinin de arttığı tespit edilmiştir. Bu sonuçlar göz önünde tutulduğunda bağımlılık düzeyi anlamlı şekilde yüksek olan üniversite

öğrencilerinin, düşük olanlara göre dijital oyun oynamak için daha fazla zaman ve para harcadıkları; ayrıca daha yüksek gelir seviyesine sahip oldukları söylenebilir.

Yapılan çalışmada elde edilen bulgulara göre üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyetler bakımından ölçeğin tüm alt boyutlarında anlamlı farklılık gösterdiği ve erkek katılımcıların, kadın katılımcılara oranla dijital oyun bağımlılığı düzeyinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (Tablo 5). Bilge, Beğli, Yılmaz, Manap ve Korkmaz'a (2018) göre üniversite öğrencilerinde patolojik internet ve oyun kullanımını inceledikleri çalışmada; erkek öğrencilerin kadın öğrencilere oranla daha fazla patolojik internet ve oyun bağımlılığı puan ortalamasına sahip olduklarını tespit etmişler. Arslan ve Bardakçı'ya (2020) göre ise; üniversite öğrencileri ile yaptıkları araştırmada benzer sonuçlar elde ederek; erkek öğrencilerin, kadın öğrencilere kıyasla tüm alt boyutlarda anlamlı düzeyde daha fazla ölçek puanına sahip olduklarını göstermişlerdir. Yine literatürde yer alan çalışmalarda, erkek bireylerin kadın bireylere oranla daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeylerine sahip oldukları sonucu ortaya konulmuştur (Arıkan ve Öztürk, 2020; Arslan, 2020; Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya, 2015; Çam, 2012; Çavuş vd., 2016; Gençler, 2011; Gökçe Arslan ve Durakoğlu, 2014; Göldağ, 2018; Soyöz-Semerci ve Balcı 2020; Yavuz vd., 2018). Literatüre göre, çoğu video oyunu erkekler tarafından diğer erkeklerin oynaması için tasarlanmıştır. Oyunlar içerisinde güçlü kadın karakterlere sahip olursa bile, bu karakterler son derece cinselleştirilmiş ve kadınları çekmekten ziyade onları yabancılaştırmaya yol açabileceği düşünülmektedir (Fernandez, Williams, Griffiths ve Kuss, 2019). Ayrıca cinsiyetçilik ve çevrimiçi taciz, kadın oyuncularını uzaklaştırabilecek nedenlerdendir. Bu sebeptendir ki kadın oyuncuların bir kısmı cinsiyetleri anlaşılmasında adına oyun içerisinde erkek takma isimleri kullanmaktadır (Witkowski, 2020). Çalışmada elde edilen bulgular ve literatürde yer alan diğer araştırmalara dayanarak erkek öğrencilerin kadın öğrencilere oranla dijital oyun bağımlılığı açısından daha fazla risk altında olduğu söylenebilir.

Araştırmadan elde edilen bulgular arasında eğitim görülen bölümler ile dijital oyun bağımlılık puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu sonucu yer almaktadır. Bu sonuca göre diğer bölümlerde eğitim alan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, spor bilimleri ile ilgili bölümlerde eğitim gören katılımcılara göre anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır (Tablo 6). Spor bilimlerinde okuyan öğrencilerin, diğer fakülte öğrencilerine oranla, okudukları bölüm nedeni ile gündelik hayatlarında daha fazla sportif faaliyetin içerisinde yer alması ve dolayısıyla da serbest zamanlarının daha fazla yapılandırılmış olması; bu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin diğer fakülte öğrencilerine kıyasla daha düşük olmasını açıklıyor olabileceği düşünülmektedir. Ancak Bilge ve diğerlerinin (2018) yapmış olduğu çalışmada Spor Bilimleri Fakültesinde eğitim alan katılımcıların diğer fakültelerde eğitim alanlara göre dijital oyun bağımlılığı puanlarının anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca Bekar'ın (2018) çalışmasında Spor bilimleri Fakültesi öğrencileri yer almamış olsa da; Teknoloji Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin Eğitim, İletişim, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi ile Fizik Tedavi ve Rehabilitasyon Yüksekokulu öğrencilerine göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Yine yapılan literatür çalışması sonucunda üniversite fakültelerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri karşılaştırılırken; spor bilimleri fakültelerinin bu karşılaştırmalar içerisinde yer almadığı anlaşılmıştır (Arslan, 2020; Arslan ve Bardakçı, 2020; Bilge vd., 2018; Tekindal ve Çalışkan, 2016). Yapılan literatür çalışması gösteriyor ki; üniversite öğrencilerinin eğitim aldıkları fakültelere göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri

incelenirken; Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin de bu çalışmalara dahil edilmesi, söz konusu fakültelerin bağımlılık düzeyleri hakkında daha fazla bilgi sağlayacaktır.

Tekindal ve Çalışkan'ın (2016) üniversite 1. Sınıf öğrencileri ile yaptıkları çalışmada savaş ve strateji oyunu oynayan katılımcıların; macera, zeka ve mantık oyunları oynayan katılımcılara göre daha fazla çevrimiçi oyun bağımlısı oldukları sonucu ortaya konmuştur. Şimdiye kadar bu tür video oyunları, kalıcı sanal dünyalarda yer almaları, karmaşık ilerleme sistemleri aracılığıyla ve sanal sosyal etkileşimleri kolaylaştırmaları da dahil olmak üzere bağımlılık devresinin yolunu açan belirli yapısal özelliklerle giderek daha fazla karakterize edilmektedir (Billieux, Schimmenti, Khazaal, Maurage, ve Heeren, 2015).

MMORPG oyun türü şüphesiz bugüne kadar internet'deki en popüler video oyun türlerindedir (Nagygyörgy vd., 2013), ancak League of Legends gibi MOBA oyun türü ise son yıllarda popülerliğini fazlasıyla arttırdığını belirterek bu çalışmanın bulgularıyla paralellik göstermektedir (Tablo 7). Fakat Nuyens ve diğerlerine (2016), Kuss ve Griffiths' e (2012) ve Kuss ve Griffiths' e (2012) göre MMORPG oyuncularının diğer oyunlardan daha yüksek bir bağımlılık potansiyeline sahip olduğunu göstermişlerdir. Bu veriler kısmen oyunun belirli nedenlerinin karşılanmasıyla açıklanabilir.

Yapılan bu çalışma için MOBA oyun türünün diğer oyun türlerine göre daha fazla bağımlılık puanlarına sahip olmasının nedeni olarak, son yıllarda çok popüler olması ve fazlasıyla rekabet unsurları barındırması olarak düşünülmektedir.

Yapılan çalışmada katılımcıların dijital oyun oynamak dışında katıldıkları faaliyetler ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiş ve kültürel faaliyet olarak sınıflandırılan film izlemek, sinemaya gitmek, müzik dilemek vb. aktivitelere katılanların aleyhine olmak üzere gelişimsel faaliyet olarak sınıflandırılan kitap okumak, enstrüman çalmayı öğrenmek, dil öğrenmek vb. aktiviteleri gerçekleştirenler ve sportif faaliyetlere katılanlar arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir (Tablo 8). Sportif ve gelişimsel faaliyetlere katılım sağlamanın belirli bir disiplin, devamlılık ve etkin zaman kullanımı gerektirmesi; bu faaliyetlere katılan bireylerin kültürel faaliyetlere katılım sağlayanlara göre dijital bağımlılık düzeylerinin düşük olmasının nedeni olabileceği düşünülmektedir. Ayrıca bu bulgu daha önce aktarılan ve Tablo 6'da gösterilen Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin diğer fakülte öğrencilerine kıyasla daha düşük dijital bağımlılık düzeyine sahip oldukları sonucunu desteklemektedir. Elde edilen bu sonuçlara rağmen Bekar'ın (2018) ortaya koyduğu çalışmada, dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile sosyal aktivitelere katılım düzeyi arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Öte yandan Bülbül, Tunç ve Aydil'in (2018) yapmış olduğu çalışmada, haftalık olarak birden fazla (spor, sinema, gezi vb.) etkinlik yapan bireyler lehine anlamlı farklılık tespit etmiştir. Dijital oyun bağımlılığı yüksek olanların ise haftada bir veya hiç bir etkinliğe katılmadıkları görülmüştür. Bu sonuca dayanarak dijital oyun bağımlılığının sosyal veya sportif aktiviteleri önemli ölçüde engellediğini söyleyebiliriz.

Günümüzde bilgisayara veya mobil (tablet, telefon vs. gibi) bir cihaza sahip olma oranı, diğer oyun oynamak için üretilen ekipmanlara (Xbox, PlayStation gibi) sahip olma oranından yüksektir. Bunun nedeni mobil cihazlar veya bilgisayarların oyun oynamak haricinde birçok farklı iş için de kullanılabilmesi sebebiyle tercih edilmesidir. Woodside Capital Partners (2016) tarafından yapılan değerlendirmeye göre dünyaki toplam oyun kullanıcısı sayısı yaklaşık 1.5 milyar civarındadır. Bu oyuncuların 215 milyonu konsol, 1.1 milyarı bilgisayar ve 1.12 milyarı ise

mobil oyun kullanıcısidir. Bu çalışma için oyun oynanan platformların birbirine oranı WCP'nin (2016) yayımlanmış olduğu değerlendirmeyle benzerlik göstermektedir (Tablo 9). Mobil platformlardan oyun oynamanın pratik oluşu ve mobil için üretilen oyunların tarzı gereği oyunlar oldukça kısa veya kısa süre oynanıp daha sonra devam etmek üzere kapatılabildiği için otobüste, durakta, bankada sıra beklerken vs. gibi durumlarda oldukça çok tercih edilmektedir. İyi bir oyun deneyimi yaşamak için ise insanların bilgisayarı çokça tercih ettiği düşünülmektedir.

Sonuç olarak erkeklerin, kadınlara göre dijital oyun bağımlısı olma riskinin daha fazla olduğu, üniversite öğrencilerinin %58'inin dijital oyun oynamak için mobil platformları seçtiği, en çok tercih edilen oyun türünün Birinci Şahıs Nişancı (FPS) (%31) türü olduğu, spor bilimleri fakültesi dışındaki fakülte öğrencilerinin dijital bağımlılık seviyelerinin daha fazla olduğu belirlenmiştir. Uluslararası literatürdeki benzer çalışmalar da bu durumu desteklemektedir. Üniversite öğrencilerinin boş zamanlarında dijital oyun oynamaya ayırdıkları süreyi kısaltmak için gerek sportif gerek kültürel aktivitelere katılmaları gerektiği düşünülmektedir. Literatürde oynanan oyun türlerine göre bağımlılık seviyelerini araştıran çalışma eksikliği bulunmaktadır. Bu alanda çalışmalar yapılabilir. Dijital oyun türleri ve oyun oynanan platformlar ile ilgili ilköğretim ve/veya lise öğrencileri üzerinde çalışmalar yapılması gerektiği düşünülmektedir.

Çıkar Çatışması: Çalışma kapsamında herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı: Araştırma Dizaynı-HÜ, Verilerin Toplanması- HÜ; MEO, istatistik analiz- HÜ; MEO, Makalenin hazırlanması, MEO; EY; HÜ.

Etik Kurul İzni ile ilgili Bilgiler

Kurul Adı: Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulu

Tarih: 25/06/2020 tarihli ve 2020/6

Sayı No: 2020/157 protokol numarası

KAYNAKLAR

- Amerikan Psikiyatri Birliği. (2013). *Ruhsal bozuklukların tanınması ve sayımsal el kitabı*. 5. Basım. (DSM-V) (E. Köroğlu, Çev.) Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Arıkan, G. ve Öztürk, A. (2020). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi (Güneydoğu Anadolu Örneği). *Spor Eğitim Dergisi*, 4(3), 157-168.
- Arslan, A. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 4(7), 27-41. <https://doi.org/10.31458/iej.600483>
- Arslan, A. ve Bardakçı, S. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin iletişim becerileri üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 8(20), 36-63.
- Arslan, A., Kırık, A.M., Karaman, M. ve Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Dergisi*, 8, 34-58.
- Aydın, F. ve Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordayan değişkenlerin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 2(1), 52-66.
- Ayhan, B. ve Köseliören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Bekar, T. (2018). *Üniversite öğrencilerinde teknoloji ile ilgili bağımlılıklar ve ilişkili faktörler*. Yayımlanmamış Uzmanlık tezi, T.C. Pamukkale Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Denizli.
- Bilge, A., Beğli, Y., Yılmaz, D., Manap, G. ve Korkmaz, Y. (2018). Üniversite öğrencilerinde patolojik internet ve oyun kullanımının incelenmesi. *Ege Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Dergisi*, 34(3), 14-23.
- Billieux, J., Schimmenti, A., Khazaal, Y., Maurage, P., & Heeren, A. (2015). Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(3), 119-123. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.009>
- Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, A. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111. <https://doi.org/10.25287/ohuiibf.423745>
- Çam, E. (2012). *Öğretmen adaylarının eğitsel ve genel amaçlı facebook kullanımları ve facebook bağımlılıkları (SAÜ Eğitim Fakültesi örneği)*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Sakarya.
- 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.
- Denizci Nazlıgül, M., Baş, S. Akyüz, Z. ve Yorulmaz, O. (2018). İnternette oyun oynama bozukluğu ve tedavi yaklaşımları: Sistematik bir gözden geçirme. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5, 13-35. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.1.0018>
- Dijital Oyun Sektörü Raporu, (2016). <http://kutuphane.ankaraka.org.tr/upload/dokumandosya/dijital-oyun-sektoru-raporu.pdf>
- Dinç, M. (2017). *Lise öğrencilerinde özgül internet bağımlılığının bağlanma stilleri ve mizaç özellikleri açısından incelenmesi*. Yayımlanmamış Doktora tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Durkin, K. & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Applied Developmental Psychology*, 23(4), 373-392. [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(02\)00124-7](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(02)00124-7)
- Egger, O. & Rauterberg, M. (1996). *Internet behaviour and addiction*. Unpublished master's thesis. Work and Organisational Psychology Unit (IfAP), Swiss Federal Institute of Technology (ETH), Zurich.

- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö. ve Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *International Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989-4994. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i4.4936>.
- Environ, I.J. (2011). Online social networking and addiction—a review of the psychological literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, (8)9, 3528-3552. <https://doi.org/10.3390/ijerph8093528>.
- Gençer, S. L. (2011). *Ortaöğretim öğrencilerinin internet bağımlılık durumlarının internet kullanım profilleri ve demografik özelliklere göre farklılıklarının incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Isparta.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315. <http://dx.doi.org/10.23891/efdyyu.2018.105>.
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247–253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>.
- Günay, G. (2011). *Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Huge, M.R. & Gentile, D.A. (2003). *Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression*. Minnesota School on Professional Psychology, Argosy University National Institute of Media and the Family. (Paper presented at Society for Research in Development conference). Tampa, FL, USA.
- Kalaycı, Ş. (2010). *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri*. Ankara: Asil Yayın Dağıtım.
- Karasar, N. (2002). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. 16. Basım. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Koçoğlu, D. (2019). Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyine göre tüketici karar verme tarzlarının değerlendirilmesi. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (2), 1815-1830. <https://doi.org/10.33206/mjss.463117>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>.
- Kuss, D.J. & Griffiths, M. D. (2011). Online social networking and addiction—a review of the psychological literature. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 8, 3528-3552. <https://doi.org/10.3390/ijerph8093528>.
- Liu, M., & Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1306–1311. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.002>.
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A.J., Griffiths, M.D. & Kuss, D.J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Front. Psychiatry*, 10, 454,1-14 <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>.
- Nagygyörgy, K., Urban, R., Farkas, J., Griffiths, M. D., Zilahy, D., Kökenyei, G. & Demetrovics, Z. (2013). Typology and sociodemographic characteristics of massively multiplayer online game players. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 29(3), 192–200. <https://doi.org/10.1080/10447318.2012.702636>.

Orak, M. E., Üzüm, H. ve Yılmaz, E. (2021). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 279-293.

Newzoo. (2016). Top 100 Countries by Game Revenues. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>, Son erişim tarihi; 14.12.2016.

Nuyens, F., Deleuze, J., Maurage, P., Griffiths, M. D., Kuss, D. J. & Billieux, J. (2016). Impulsivity in multiplayer online battle arena gamers: Preliminary results on experimental and self-report measures. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 351–356. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.028>.

Özkorumak, E. ve Tiryaki, A. (2011). Davranışsal bağımlılık olarak kontrol edilemeyen satın alma davranışı. *Psikiyatride derlemeler, olgular ve varsayımlar (RCHP)*, 5(1-3), 14-18.

Soyöz Semerci, Ö.U. ve 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. <https://doi.org/10.14230/johut869>.

T.C. Sağlık Bakanlığı. (t.y.). *Uyuşturucu ile Mücadele Danışma ve Destek Hattı*. Erişim adresi <https://alo191.saglik.gov.tr/TR,21183/bagimlilik-nedir.html>

Tekindalı, M. ve Çalışkan, B. (2016). Üniversite 1. sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi: Hacettepe Üniversitesi İİBF örneği. *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi*, 16(1).

WCP. (2016). Game industry overview. <http://www.woodsidecap.com/wp-content/uploads/2016/12/WCP-Gaming-Industry-Overview-2016.pdf>.

Witkowski, E. (2020). *Girl gamers? Player and institutional orientations towards women's participation in and around e-sports*. Presented at Internet Research: The 15th Annual Meeting of the Association of Internet Researchers, Daegu, Korea, 22–24 April 2014; Available online: <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir> (accessed on 4 March 2020).

Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16(1), 10-18.

Yavuz, B., Çelik, L. ve Baysan, E. (2018). *Ortaokul düzeyindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi*. Uluslararası Bilim ve Eğitim Kongresi. Afyonkarahisar.



Bu eser [Creative Commons Atıf-Gayri Ticari 4.0 Uluslararası Lisansı](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) ile lisanslanmıştır.