

Kocaeli Üniversitesi

Eğitim Dergisi

E-ISSN: 2636-8846

2024 | Cilt 7 | Sayı 2

Sayfa: 432-454



Kocaeli University
Journal of Education


E-ISSN: 2636-8846


2024 | Volume 7 | Issue 2


Page: 432-454

Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun
bağımlılığı arasındaki ilişkide heyecan aramanın
aracılık rolünün incelenmesi

Examining the mediating role of sensation seeking in
the relationship between basic psychological needs
and digital game addiction in adolescents

İbrahim TAŞBAŞI,  <https://orcid.org/0009-0008-1769-050X>
Millî Eğitim Bakanlığı, ibrahimtasbasi42@gmail.com

Fuad BAKIOĞLU,  <https://orcid.org/0000-0002-9905-6199>
Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, fuadbakioglu@kmu.edu.tr

Ozan KORKMAZ,  <https://orcid.org/0000-0002-0541-200X>
Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, ozankorkmaz@kmu.edu.tr

Bu çalışma, İbrahim Taşbaşı (2023) tarafından hazırlanan "Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasında heyecan aramanın aracılık rolünün incelenmesi" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

ARAŞTIRMA MAKALESİ

Gönderim Tarihi	Düzeltilme Tarihi	Kabul Tarihi
29 Ağustos 2023	14 Ekim 2023, 12 Kasım 2023, 25 Ocak 2024, 22 Şubat 2024, 16 Mayıs 2024	1 Temmuz 2024

Önerilen Atıf

Taşbaşı, İ., Bakioğlu, F., & Korkmaz, O. (2024). Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide heyecan aramanın aracılık rolünün incelenmesi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 7(2), 432-454. <http://doi.org/10.33400/kuje.1351987>

Recommended Citation

ÖZ

Dünyada giderek artan dijital oyun kullanımı farklı yaş gruplarında çok fazla kullanıcı sayısına ulaşmıştır. Dijital oyunların aşırı ve zorlayıcı kullanımlarının bireylerde farklı şekillerde olumsuzluklar ortaya çıkardığı düşünülmektedir. Bu çalışmada ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasında heyecan aramanın aracılık rolünün incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma grubu 2022-2023 eğitim öğretim yılında Türkiye’de bir ilde öğrenimine devam eden 266’sı kız (%50,1) ve 265’i erkek (%49,9) toplamda 531 lise öğrencisinden oluşmaktadır. Veriler Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Ergenler İçin Kısa Heyecan Arayışı Ölçeği, Temel Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği-Lise Formu ve Kişisel Bilgi Formu ile elde edilmiştir. Katılımcıların temel psikolojik ihtiyaçları ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında heyecan aramanın aracılık rolü yapısal eşitlik modeli ile incelenmiştir. Araştırmanın değişkenleri arasındaki ilişkiler incelendiğinde, oyun bağımlılığı ile heyecan arama arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişki elde edilmiştir. Bununla birlikte oyun bağımlılığı ile temel psikolojik ihtiyaçlar alt boyutları arasında negatif anlamlı ilişkiler elde edilmiştir. Yapısal eşitlik modeli bulgularına göre ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasında heyecan aramanın aracılık rolüne sahip olduğu tespit edilmiştir. Daha büyük örneklem için yapılan bootstrapping yönteminde ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçlarının heyecan aramanın aracılığı ile dijital oyun bağımlılığı düzeylerini dolaylı olarak yordadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar arttıkça heyecan arama seviyeleri azalmakta ve dijital oyun bağımlılığı seviyeleri azalmaktadır.

Anahtar Sözcükler: temel psikolojik ihtiyaçlar, dijital oyun bağımlılığı, heyecan arama, ergen

ABSTRACT

The increasing use of digital games in the world has reached a large number of users in different age groups. It is thought that the excessive and compulsive use of digital games causes negativities in individuals differently. In this study, it was aimed to examine the mediating role of sensation seeking between basic psychological needs and digital game addiction in adolescents. The research group consists of a total of 531 high school students (266 girls (50.1%) and 265 boys (49.9%) continuing their education in a city in Turkey in the 2022-2023 academic year. The data were obtained with the Digital Game Addiction Scale, the Adolescents Brief Thrill-Seeking Scale, the Basic Psychological Needs Scale-High School Form, and the Personal Information Form. The mediating role of sensation seeking between the basic psychological needs of the participants and the scores of digital game addiction was examined with the structural equation model. When the relationships between the variables of the study were examined, a positive and significant relationship was obtained between digital game addiction and sensation seeking. In addition, negative significant relationships were found between digital game addiction and basic psychological needs sub-dimensions. According to the structural equation model findings, it was determined that sensation seeking has a mediating role between basic psychological needs and digital game addiction in adolescents. In the bootstrapping method conducted for larger samples; it was concluded that the basic psychological needs of the adolescents indirectly predicted the levels of digital game addiction through sensation seeking. As basic psychological needs increase in adolescents, levels of sensation seeking decrease and levels of digital game addiction decrease.

Keywords: basic psychological needs, digital game addiction, sensation seeking, adolescent

GİRİŞ

Oyun; belli kuralları olan ve hoş vakit geçirilmesini sağlayan, yetenek ve zeka geliştiren eğlence faaliyetidir (TDK, 2020). Oyunlar eğlence faaliyeti olmanın yanında yaşam için gerekli olan bir araç ve aktiviteler bütünüdür. Oyunun bir çocuğa psikolojik, zihinsel, sosyal vb. açılardan olumlu etki ettiği bilindiği için gelişim açısından önemli bir olgu olduğu söylenebilir. Oyun; çocukların kişilerarası ilişkilerine etki eder ve sosyal, zihinsel becerilerinin gelişmesine yardımcı olur (Şahin & Tuğrul, 2012). Oyunlar aynı zamanda ortaya çıkardığı sonuçlarıyla günlük hayata etki etmektedir. Oyunlar yardımıyla geçmişteki deneyimlerini yaşadıkları zamana aktarabilen çocuklar, farklı durumlarla karşılaştıkları zaman farklı rollere bürünerek başka insanlar gibi davranışta bulunabilme tavrı geliştirirler (Dokumacı, 2023). Oyunlarda karşılaşılan rollerin gerçek hayata aktarılmasının günümüzde en fazla dijital oyunlar vasıtasıyla yapıldığı söylenebilir.

Dijital oyunlar ülkemiz genelinde ve dünyada tüm hızıyla yayılmaya devam etmektedir. Teknolojinin hızlı gelişimi ile oyun içeriklerinin sürekli yenilenmesi ve görüntü, ses, grafik gibi özelliklerin gerçeğe daha yakın hale gelmesi dijital oyun sektörünün gelişmesinde rol oynamıştır (Çantaoglu, 2022). Türkiye’de dijital oyun oynayan kişi sayısı otuz altı milyonu geçmiş ve yaklaşık 880 milyon dolarlık bir oyuncu geliri elde edilmiştir (Dijital Oyun e-Çalıştay Sonuç Raporu, 2021). Dünyada ise Newzoo (2022) şirketinin yayınladığı ‘Global Games Market’ raporuna göre dijital oyun oynayan kişi sayısı 2021 yılında 3 milyara, 2022 yılında da 3,2 milyara ulaşmıştır. Ortaya çıkan bu istatistikler dijital oyunların ve dijital oyun bağımlılığı konusunun çok önemli bir konu haline geldiğini göstermektedir.

Dijital oyun bağımlılığı; dijital oyunların aşırı ve zorlayıcı biçimde kullanılması ve ortaya çıkan olumsuz durumlara rağmen kişinin oyun oynamayı bırakamaması olarak tanımlanmaktadır (Lemmens vd., 2011). ‘Oyun oynamaya yönelik inatçı ve uyumsuz davranış’ (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014) olarak da tanımlanan dijital oyun bağımlılığını tanılamak için farklı ölçütler kullanılmıştır. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) (Amerikan Psikiyatri Birliği [APA], 2013) kapsamında yer alan ‘patolojik kumar oynama ölçütleri’ yaygın olarak dijital oyun bağımlılığını değerlendirmek için kullanılmıştır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Yine DSM-V’te ‘internet oyun bağımlılığı’ olarak adı geçen, günde en az sekiz ve haftada en az otuz saat oyun oynama davranışı ile beraber kişinin kontrolünü kaybetmesi ve oyun oynamaya karşı koyacak durumlara yönelik tolerans gösterememesi gibi kriterler (APA, 2013) dijital oyun bağımlılığı için kullanılmaktadır. DSM-V’teki kriterlere benzer biçimde International Classification of Diseases 11th Revision’da (ICD-11) oyun oynama davranışı; oyun oynarken kontrolün sağlanamaması, çevreyle olumsuz ilişkiler yaşanmasına rağmen oyun oynamanın bırakılamaması ve her geçen gün oyun oynamaya verilen önceliğin artması olarak tanımlanmıştır (Dünya Sağlık Örgütü [WHO], 2021). Dijital oyun bağımlılığı, son zamanlarda çocuklarda ve ergenlerde artış eğilimi göstermektedir. Her yaşta kullanıcısı olan dijital oyunlara özellikle gençler her geçen gün yoğun ilgi göstermekte ve oyunlara ayırdıkları süre sürekli artmaktadır (Gentile, 2009). Genç yetişkinlerin zamanlarının çoğunu medya ve dijital oyunlarla geçirdiği görülmektedir (Kneer vd., 2014). Özellikle spor yapmaktan uzak kalıp hareketsiz yaşamı seçen, akademik başarı yönünden düşük seviyede olan, olumsuz ve bağımlı arkadaş çevresinde bulunan ve güzel vakit geçirebileceği aktiviteleri bulunmayan gençlerin risk altında olduğu görülmektedir (Kodaman & Dinç, 2017). Fiziksel aktivitelerin az olması, arkadaş çevresi tarafından kabul görme ihtiyacı, boş vakitleri doldurma ihtiyacı, stresten uzak kalma ve sanal dünyada varlığını sürdürme isteğinden ötürü dijital oyun bağımlılığının arttığı görülmektedir (Erkılıç, 2021).

Dijital oyun bağımlılığının ergenler ve genç yetişkinler üzerindeki olumsuz etkisine yönelik tartışmalar devam etmektedir. Gençlerin zamanının birçoğunu medya ve dijital oyunlarla geçirmesi bu ilgiyi haklı hale getirmektedir (Kneer, 2014). Bilgisayar ve video oyunları oynarken oyuna kendini kaptırıp kontrolünü kaybetme ve oyunla aşırı zaman geçirme davranışları sonucunda genel sağlık, psikolojik olarak iyi olma hali, sosyal iletişim, iş ve eğitim gibi hayatın her noktasında olumsuz durumlar yaşanabilmektedir (Gökçearslan & Durakoğlu, 2014). Aynı zamanda eğitim hayatında ödevlerin yapılmaması, akademik başarının düşük olması, yalan

İbrahim TAŞBAŞI, Fuad BAKİOĞLU, Ozan KORKMAZ

Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide heyecan aramanın aracılık rolünün incelenmesi

söyleme ve öğrenme bozuklukları gibi olumsuz durumlarla karşılaşabilmektedir (Horzum, 2011). Yaşanan bu olumsuz durumlar kişinin geleceği planlama noktasında hata yapmasına, kişilerarası iletişiminin kötü olmasına, gün içinde stresli ve gergin olmasına neden olmaktadır. Bütün bu olumsuz etkilerinin yanında dijital oyunların stresten uzak kalıp eğlenmeyi sağlama, dikkat ve görsel becerileri geliştirmesi, öz güveni arttırması, problemler ile başa çıkmada yardımcı olması gibi olumlu etkilere de yol açtığı bilinmektedir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Aynı zamanda dijital oyunların oyun kullanıcıları üzerinde eğitici bir etkisi bulunmaktadır (Valkenburg & Peter, 2011). Bu durumu desteklemek amacıyla çeşitli platformlarda eğitici oyunlar programlanmış ve geliştirilmiştir (Aydın & Horzum, 2015).

Dijital oyunların insanlar üzerinde oluşturduğu bazı duygular ve temel psikolojik ihtiyaçları onları daha çok oyun oynamaya sevk etmektedir. Yee (2006) dijital oyunlar sonucunda ortaya çıkan bu duyguları oyuna kapılma faktörü, başarı faktörü ve sosyal faktör olarak tanımlamıştır. Bu faktörlerin bağımsız olma ve yeterli olma gibi temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkili olduğu görülmektedir. Ergenlerin psikolojik ihtiyaçlarını karşılama şekilleri, ilgi alanları vb. durumlar onların yön bulma sürecine etki etmektedir (Kaba, 2022). Oyunların sosyal içeriklere sahip olmasından ötürü ilişki kurma ihtiyacı da oyunlarla karşılanabilmektedir. Özellikle sosyal çevrelerinden dışlanmış, eksiklik hisseden ve korkmuş kişiler arkadaşlık ilişkilerini dijital oyunlar içerisinde kurarak sosyal etkileşimden uzaklaşabilmektedirler (Arslan, 2022). Bu durumların dijital oyun bağımlılığı üzerinde temel psikolojik ihtiyaçların etkili olduğunu ve temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığının ilişkili olduğuna işaret etmektedir. Temel psikolojik ihtiyaçlarını yeterince karşılayamayan kişilerin, bu ihtiyaçlarını karşılayabilmek için farklı yollara başvurdukları görülmektedir (Deci & Vansteenkiste, 2004). Bu yolların en başında da dijital oyunların geldiği söylenebilir. Koçoğlu'na (2021) göre bireyin yaşadığı başarısızlıklar ve bulunduğu çevrenin şartları onu dijital oyunlara yönlendirir. Yine kişinin arkadaş çevresi tarafından kabul görme ihtiyacı, sanal dünyada varlığını sürdürme ihtiyacı ve stresli durumlardan uzaklaşma ihtiyacı gibi durumlar onun dijital oyun oynamasının nedenlerindedir (Erkılıç, 2021).

Temel psikolojik ihtiyaçlar Öz Belirleme Kuramı'nın içinde olan insanların sağlığı ve mutluluğu için giderilmesi gereken özerklik, yeterlik ve ilişki ihtiyaçlarını ifade eder (Deci & Ryan, 2000). Bireyden bireye farklılık gösteren, genellikle duygu ve zihin ile ilgili ihtiyaçlardır. Özerklik ihtiyacı, kişinin kendi hayatında kararlar verirken kendi hür iradelerini kullanmaları ve kendi seçimlerini ön plana çıkarmasıdır (Uzun, 2021). Yeterlik ihtiyacı, bireylerin karşısına çıkan belirli bir durum ile başa çıkabilmesi konusunda kendi beceri ve yeteneklerinin olduğuna inanmalarınıdır (Özen, 2016). İlişki ihtiyacı ise bireyin başka insanlarla bağlantı içinde olması ihtiyacıdır (Güneş, 2019). Günümüzde bu ihtiyaçların karşılanmasında dijital oyunların önemli yer edindiği düşünülebilir.

Ergenler heyecan dolu bir hayatı tercih ederler ve oyunlar onlar için her zaman bir macera alanı olabilir. Bu durum ergenler üzerinde oyun içinde kendisini görme etkisi yapabilmektedir (Balkaya-Çetin, 2014). Başka bir ifadeyle ergenler oyunlar üzerinden heyecan doyumunu sağlayabilmektedir. Genellikle dijital oyunlardaki karakterler gerçek hayattaki gibi kendilerine verilen görevi yaparlar (Limon, 2022). Bu durum heyecan arayışı içerisinde olan ergenler için ilgi çekici olabilmektedir. Bu nedenle ergenlerin heyecan arama davranışları ile dijital oyun dünyasına yönelik bağımlılık geliştirme arasında bir ilişki olabileceği söylenebilir.

Heyecan arama kişilerin heyecan seviyelerini yüksekte tutabilmek için sürekli farklı ve yeni aktivite arayışlarına girmesidir (Zuckerman, 1994; Akt: Sivrikaya, 2019). Heyecan arayışı yaşamın bütün alanlarına yayılan bir olgu haline gelmiştir (Çolakoğlu, 2018). Bu nedenle psikolojik, fizyolojik vb. açılardan önemli bir konu olmuştur. Heyecan ve macera arayışı, deneyim arayışı, disinhibisyon (engellemememe) ve sıkıntıya hassasiyet (can sıkıntısı duyarlılığı) olmak üzere dört alt bölümü vardır (Zuckerman & Aluja, 2015). Heyecan arayışının kişiyi sosyal aktivitelerden dijital oyunlara kadar birçok faktöre yönlendirebilen güçte olduğu söylenebilir.

Bu araştırma ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ve heyecan arama ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin tespit edilmesi açısından önem arz etmektedir. Son yıllarda ergenlerde dijital

oyun bağımlılığının artması ve bu alanda yapılan çalışmaların çoğalmasında dijital oyun bağımlılığı konusunun önemini her geçen gün hatırlatmaktadır. Dijital oyun bağımlılığının önlenmesi için oyun bağımlılığın ilişkili olabileceği faktörleri belirlemek ve bu alanlarda çalışmalar yapmak gerekmektedir. İlgili alanyazında dijital oyun bağımlılığının temel psikolojik ihtiyaçlar ve heyecan arama değişkenleriyle ilişkisini inceleyen çalışmalara rastlanılmamıştır. Ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçları ve heyecan arama düzeylerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile olan ilişkilerinin tespit edilmesinin dijital oyun bağımlılığı, psikolojik ihtiyaçlar, heyecan arama ve ergenlik dönemi ile ilgili çalışmalara katkı sunacağı düşünülmektedir. Sonuç olarak bu araştırmada ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasında heyecan aramanın aracılık rolünün incelenmesi ve ergenlerde dijital oyun bağımlılığının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı düzeyleri cinsiyete, sınıf düzeyine, algılanan sosyoekonomik düzeyine, akademik not ortalamasına, teknolojik aygıtlara sahip olma durumuna, günlük dijital oyun oynama süresine, dijital oyun oynadığı aygıtta, dijital oyun oynama amacına göre anlamlı seviyede farklılaşmakta mıdır?
2. Ergenlerin temel psikolojik ihtiyaç, dijital oyun bağımlılığı ve heyecan arama düzeyleri arasında anlamlı seviyede ilişkiler var mıdır?
3. Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkide heyecan aramanın aracılık rolü var mıdır?

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasında heyecan aramanın aracılık rolünün incelendiği bu araştırmanın modeli ilişkisel tarama modelidir. İlişkisel tarama modeli değişkenlerin birbiriyle olan değişimi, bu değişimin nedenleri ve sonuçlarını tespit etmeyi amaçlamaktadır (Büyüköztürk vd., 2019). İki ya da daha çok değişkenin birbirleri ile olan ilişkilerini tespit etmek, bu ilişkilerin nedenleri ve sonuçları ile ilgili veri elde edebilmek amacıyla yapılan araştırmalardır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, Türkiye'nin İç Anadolu Bölgesinde bir il olan Karaman'da 2022-2023 eğitim-öğretim yılı güz döneminde öğrenimine devam eden farklı lise türlerindeki öğrencilerden oluşmaktadır. Katılımcı grubu zaman ve iş gücü kaybını en aza indirebilmek amacıyla uygun örnekleme yöntemiyle oluşturulmuştur (Büyüköztürk vd., 2019). Araştırmanın çalışma grubu %50,1'i kız (n= 266) ve %49,9'u erkek (n= 265) olmak üzere toplam 531 öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcıların yaşları 13-18 aralığında yer almaktadır (= 15.58; ss=1.20). Katılımcıların cinsiyete ve sınıf düzeyine göre dağılımları benzer orandadır. Katılımcıların çoğunluğu sosyoekonomik düzeyini orta düzeyde algılamaktadır (%84.2; n=447). Önceki yıla ilişkin not ortalaması en çok (%45.2; n=240) 70-84 aralığında, en az ise (%0.6; n=3) 44 ve altı aralığındadır. Katılımcıların büyük bir çoğunluğunun akıllı telefona sahip olduğu (%96; n=511), yarısından fazlasının bilgisayarı olduğu (%55; n=294), yaklaşık üçte birinin tablete sahip olduğu (%35; n=183) ve yaklaşık onda birinin oyun konsoluna sahip olduğu (%12; n=66) görülmüştür. Katılımcıların yaklaşık yarısı günlük 2-4 saat aralığında dijital oyun oynamaktadır (%48.0; n=255). Katılımcılar en çok eğlenmek ve can sıkıntısını gidermek amacı ile dijital oyun oynamaktadırlar (%64.6; n=343). Son olarak, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine (Irmak ve Erdoğan, 2015) göre çalışmadaki katılımcıların %17.9'i (N = 95) monotetik tanıya göre riskli gruptadır. Bunun yanı sıra politetik tanıya göre yüksek riskli olan kişilerin sayısı ise 261'dir (%49.15).

Veri Toplama Araçları

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği

Araştırmada ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini tespit etmek amacıyla 2009 yılında Lemmens ve diğerleri tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Ölçeğin Türkçeye uyarlaması Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılmıştır. Orijinali 21 madde ve 7 alt boyut olan ölçeğin 7 maddeden oluşan kısa formudur. Ölçek 5'li Likert tipinde (1: Hiçbir Zaman, 2: Nadiren, 3: Bazen, 4: Sık Sık, 5: Her Zaman) yanıtlanan bir ölçektir. Ölçekten örnek maddeler şu şekildedir: "Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?", "Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?" Ölçekten alınabilecek toplam puan 7 ile 35 arasında değişmektedir. Ölçekte monotetik tanılamaya göre bir kişi ölçekte yer alan yedi maddenin hepsine 3 (Bazen) veya daha fazla puan veriyorsa riskli düzeyde, politetik tanılamaya göre ise yedi maddenin toplamda en az dördüne 3 (Bazen) ve daha fazla puan veriyorsa yüksek riskli düzeyde oyun bağımlısı olarak tanımlanır (Çınar, 2021). Ölçeğin yapı geçerliliğini ortaya koymak amacıyla açımlayıcı faktör analizi (AFA) ve doğrulayıcı faktör analizi (DFA) yapılmıştır. AFA'ya göre ölçek toplam varyansın %56.96'sını açıklamıştır ve faktör yükleri .52 ile .77 arasında değişmiştir. Ölçek faktör yapısının forma uygun olup olmadığı DFA ile incelenmiştir. Ki-kare değeri ($\chi^2=14.22$, $p=.37$, $sd=14$) anlamsız bulunmuştur. Diğer uyum indeks değerleri RMSEA=0.012, AGFI=0.92, CFI=0.99, GFI=0.96, SRMR=0.06 olarak bulunmuştur. Ölçeğin uyarlama çalışmasında Cronbach alfa katsayısı .72 ve madde toplam puan korelasyonları da .52 ile .76 arasında bulunmuştur. Bu araştırma için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Cronbach alfa katsayısı .80 olarak elde edilmiştir. Ayrıca ölçeğin yapı geçerliği araştırmanın çalışma grubu üzerinde yeniden incelenmiştir. Yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda CFI = .983; TLI .97; RMSEA = .045; SRMR = .036 uyum iyiliği değerleri elde edilmiştir. Elde edilen uyum iyiliği değerleri incelendiğinde ölçeğin çalışma grubundaki yapısının korunduğu ve kabul edilebilir uyum iyiliği değerleri [CFI >.85; TLI.>.90; RMSEA<.10; SRMR<.10] elde edildiği görülmüştür (Bollen, 1989; Brown, 2006; Kline, 2005; Marcoulides ve Schumacher, 2001; Tabachnick ve Fidell, 2001).

Ergenler için kısa heyecan arayışı ölçeği

Bu araştırmada ergenlerin heyecan arama düzeylerini tespit edebilmek amacıyla 2003 yılında Stephenson ve diğerleri tarafından geliştirilen Ergenler İçin Kısa Heyecan Arayışı Ölçeği kullanılmıştır. Ölçeğin Türkçeye uyarlaması Çelik (2015) tarafından yapılmıştır. Ölçek 4 madde ve tek faktörden oluşup 4'lü (1: Kesinlikle Katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3: Katılıyorum, 4: Tamamen Katılıyorum) Likert tipindedir. Ölçekten örnek maddeler şu şekildedir: "Tehlikeli yerleri keşfetmeyi severim", "Kuralları çiğnemek zorunda kalsam bile, yeni ve heyecan verici deneyimleri severim." Ölçekten alınabilecek toplam puan 4 ile 16 arasındadır. Tersten kodlanan madde yoktur. Ölçekten alınan yüksek puanlar heyecan arama düzeyinin yüksek olduğu anlamına gelmektedir (Çat, 2019). Ölçeğin geçerliliği için yapılan açımlayıcı faktör analizi (AFA) sonucunda Türkçe versiyonunun orijinal yapısına uygun tek faktörlü ve 4 maddeli bir yapıya sahip olduğu görülmüştür. Ölçekte maddelerin faktör yükleri .74 ile .84 arasında değişmektedir. Ölçeğin uyarlama çalışmasında Cronbach alfa katsayısı .81, madde toplam puan korelasyonları .56 ile .68 arasında bulunmuştur. Bu araştırma için Ergenler İçin Kısa Heyecan Arayışı Ölçeğinin Cronbach alfa katsayısı .79 olarak elde edilmiştir. Ayrıca ölçeğin yapı geçerliği araştırmanın çalışma grubu üzerinde yeniden incelenmiştir. Yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda CFI = .933; TLI = .93; RMSEA = .020; SRMR = .048 uyum iyiliği değerleri elde edilmiştir. Elde edilen uyum iyiliği değerleri incelendiğinde ölçeğin çalışma grubundaki yapısının korunduğu ve kabul edilebilir uyum iyiliği değerlerine [CFI>.85; TLI>.90; RMSEA<.10; SRMR<.10] sahip olduğu söylenebilir (Bollen, 1989; Brown, 2006; Marcoulides ve Schumacher, 2001; Meydan ve Şeşen, 2015; Tabachnick ve Fidell, 2001).

Temel psikolojik ihtiyaçlar ölçeği-lise formu

Bu araştırmada ergenlerin temel psikolojik ihtiyaç düzeylerini tespit etmek amacıyla 2000 yılında Deci ve Ryan tarafından geliştirilen Temel Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği kullanılmıştır. Ölçeği Kesici ve diğerleri (2003) üniversite öğrencileri için uyarlamışlardır. Şahin ve Korkut-Owen (2009) ise ölçeği lise öğrencileri için uyarlamıştır. Ölçeğin orijinal formu 21 madde ve yeterlik, özerklik ve ilişki ihtiyacı olmak üzere toplamda 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Liseye uyarlama çalışmasında ölçekten 4 madde çıkarılmıştır ve ölçeğin lise formu 17 madde ve 3 alt boyuttan oluşmuştur. 7 madde ilişki ihtiyacı, 6 madde yeterlik ihtiyacı ve 4 madde de özerklik ihtiyacına aittir. Ölçek 'Hiç Doğru Değil' ile 'Çok Doğru' arasında değişiklik gösteren 5'li Likert tipinde bir ölçektir. Ölçekten örnek maddeler şu şekildedir: "Hayatımı nasıl yaşayacağıma karar vermede kendimi özgür hissediyorum.", "Fikirlerimi ve düşüncelerimi ifade etmede genellikle kendimi özgür hissediyorum." Ölçekte katılımcı grubun aldıkları puan ortalamasına göre alt düzey, orta düzey ve üst düzey puan aralığı elde edilmekte ve bireyin puanı elde edilen bu aralıklara göre değerlendirilmektedir (Özen, 2016). Bu çalışmada katılımcıların ölçeğe ilişkin yanıtlarından elde edilen puan ortalamaları kullanılarak analizler gerçekleştirilmiştir. Geçerlik çalışması için verilerin faktör analizine uygun olup olmadığı Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı ve Barlett's Sphericity Testi ile incelenmiştir. Ölçekten 4 madde çıkarıldıktan sonra yapılan analizde KMO katsayısı .84, faktörlerin değişkenler üzerindeki ortak varyansı .39 ile .72 arasında çıkmıştır. Maddeler çıkarıldıktan sonra madde faktör yüklerinin .39 ile .72 arasında değiştiği ve maddelerin açıkladığı toplam varyans 42.30 olarak elde edildiği görülmüştür. Ölçeğin liseye uyarlama çalışmasında Cronbach alfa katsayısı ilişki ihtiyacı alt boyutu için .77, yeterlik ihtiyacı alt boyutu için .64, özerklik ihtiyacı alt boyutu için .69, toplam güvenilirlik katsayısı .82'dir. Bu araştırma için Temel Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeğinin ölçek toplamı için Cronbach alfa katsayısı .83 olarak elde edilmiştir. Ayrıca ölçeğin yapı geçerliği araştırmanın çalışma grubu üzerinde yeniden incelenmiştir. Kuramsal olarak uygun yapıdaki maddeler arasında yapılan iki modifikasyonlu doğrulayıcı faktör analizi sonucunda CFI = .937; TLI = .92; RMSEA = .076; SRMR = .064 uyum iyiliği değerleri elde edilmiştir. Elde edilen uyum iyiliği değerleri de incelendiğinde ölçeğin çalışma grubundaki yapısının korunduğu ve kabul edilebilir uyum iyiliği değerlerine [CFI>.85; TLI>.90; RMSEA<.10; SRMR<.10] sahip olduğu söylenebilir (Bollen, 1989; Brown, 2006; Marcoulides ve Schumacher, 2001; Meydan ve Şeşen, 2015; Tabachnick ve Fidell, 2001).

Kişisel bilgi formu

Araştırmaya katılan ergen öğrencilerin; cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi, algılanan sosyoekonomik düzey, bir önceki yıla ait akademik not ortalaması, teknolojik aygıtlara sahip olma durumu, bir günde ortalama dijital oyun oynama süresi, dijital oyun oynarken tercih edilen aygıt ve dijital oyun oynama amacına ilişkin bilgiler araştırmacı tarafından oluşturulmuş olan Kişisel Bilgi Formu ile toplanmıştır.

Verilerin Analizi

Analize başlamadan önce verilerin normal dağılım gösterip göstermediği kontrol edilmiştir. Oyun bağımlılığı, heyecan arama ve temel psikolojik ihtiyaçlar değişkenlerinin puanlarının dağılımlarını incelemek amacıyla puanlara ait basıklık ve çarpıklık değerlerine genel ve alt gruplarda bakılmıştır (Tablo 9). Basıklık ve çarpıklık değerlerinin -1.5 ile +1.5 aralığında yer alması verilerin dağılımının normal olduğunu göstermektedir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Bunun yanı sıra alt gruplardaki veri sayısının 30 altında olması durumunda gruptaki veri dağılımının normal olmadığı kabul edilmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Bu nedenle verilerin analizinde parametrik (bağımsız örneklem t-testi, tek yönlü varyans analizi [ANOVA]) ve parametrik olmayan testler (Mann Whitney U) analizler tercih edilmiştir. Verilerin çok değişkenli normallığının incelenmesinde saçılma diyagramı matrisi incelenmiş ve dağılımların çok değişkenli normallığı sağladığı görülmüştür. Ayrıca diğer bir varsayım olarak, puanlara ilişkin varyansların homojenliği incelenmiştir. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının demografik özelliklere göre anlamlı seviyede farklılaşp farklılaşmadığının analizleri bağımsız örneklem t-testi ve tek yönlü varyans analizi ile

yapılmıştır. Ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçları, dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve heyecan arama seviyeleri arasında anlamlı seviyede ilişki olup olmadığı Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir. Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide heyecan aramanın aracı rolü olup olmadığı yapısal eşitlik modeli ile incelenmiştir. İki aşamada gerçekleştirilen yapısal eşitlik modelinde ilk önce ölçme modeli, sonrasında ise yapısal model sınanmıştır. Yapısal eşitlik modelinin sınanması aşamasında uyum iyiliği indeksleri kullanılmıştır. Uyum iyiliği indekslerinin değerlendirilmesinde alanyazında kabul edilen sınırlar [$\chi^2/df < 5$; CFI, GFI > .85; IFI > .90; RMSEA < .10; SRMR < .10; TLI > .90] baz alınarak modelin değerlendirilmesi yapılmıştır (Bollen, 1989; Çelik & Yılmaz, 2013; Hooper vd., 2008; Kline, 2005; Marcoulides ve Schumacher, 2001; Meydan ve Şeşen, 2015; Tabachnick ve Fidell, 2001). Yapısal eşitlik modelinin sonucunda ortaya çıkan dolaylı ve doğrudan etkilere yönelik bulunan değerlerin anlamlı olup olmadığının saptanması için bootstrapping yöntemi kullanılmıştır. Analiz %95 güven aralığına göre yapılmıştır. Analizin değerlendirmesinde elde edilen katsayıların alt ve üst sınırlar aralığında yer alması ve güven aralıklarının sıfırı kapsamaması anlamlılık seviyesi için yeterli kabul edilmektedir (Preacher & Hayes, 2008). Araştırma sorularını yanıtlamak için IBM SPSS 25 ve IBM AMOS Graphic 23 programları kullanılmıştır.

Araştırma Etiği

Bu araştırmanın planlanmasından, uygulanmasına, verilerin toplanmasından verilerin analizine kadar olan tüm süreçte “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Bu çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

Araştırmanın verileri toplanmaya başlamadan önce ilgili kurumlardan Etik Kurul ve Uygulama izinleri alınmıştır. Daha sonra veri toplama araçları hazır hale getirilmiştir ve Karaman ilindeki 13 farklı lisede öğrenim gören öğrencilere 2022-2023 eğitim öğretim yılının birinci yarısında aralık ve şubat ayları arasında yüz yüze uygulanmıştır. Katılımcıların tamamı çalışmaya gönüllü katılmış olup bilgilendirilmiş onam formunu imzalamışlardır.

Etik kurul izin bilgileri

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı: Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu

Etik değerlendirme karar tarihi: 24.10.2022

Etik değerlendirme belgesi sayı numarası: 31.10.2022-96994

BULGULAR

Araştırmada ilk olarak ‘ergenlerde dijital oyun bağımlılığı düzeyleri demografik özelliklere göre anlamlı seviyede farklılaşmakta mıdır?’ sorusuna yanıt aranmıştır. Araştırma sorusunda ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sırasıyla cinsiyet, sınıf düzeyi, algılanan sosyoekonomik düzeyi, akademik not ortalaması, teknolojik aygıtlara sahip olma durumu, günlük dijital oyun oynama süresi, dijital oyun oynanan aygıt ve dijital oyun oynama amacı gibi değişkenlere göre anlamlı seviyede farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Edinilen bulgular aşağıda verilmiştir.

Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaşıp farklılaşmadığının incelenmesi bağımsız örneklem t-testi ile yapılmıştır. Bağımlı değişkene ilişkin varyansların homojen olduğu görülmüştür. Yapılan analiz sonucunda elde edilen bulgular Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1*Ergenlerin Cinsiyetine Göre Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Fark*

Cinsiyet	N	\bar{X}	Ss	Basıklık	Çarpıklık	Levene's F	sd	t	p
Kız	266	14.68	5.64	-.31	.67	1.79 ^{ns}	529	-	.07
Erkek	265	15.51	5.00	-.38	.40			1.791	

ns: p>.05

Tablo 1 incelendiğinde ergenlerde dijital oyun bağımlılığı düzeyleri cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark göstermemektedir (t=-1.791; p>.05). Buna göre kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları birbirine yakın bulunmuştur. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaşıp farklılaşmadığı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile yapılmıştır. Bağımlı değişkene ilişkin varyansların homojen olduğu görülmüştür (Levene's F (3,527)=.46, p>.05). Yapılan analiz sonucunda elde edilen bulgular Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2*Ergenlerin Sınıf Düzeyine Göre Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Fark*

Sınıf Düzeyi	N	\bar{X}	Ss	Basıklık	Çarpıklık	F	p	Fark Yönü
9.Sınıf	142	14.44	5.24	-.16	.68	1.421	.236	-
10.Sınıf	140	15.68	5.33	-.78	.28			
11.Sınıf	121	14.92	5.51	-.39	.54			
12.Sınıf	128	15.35	5.29	.13	.66			

Tablo 2 incelendiğinde ergenlerde dijital oyun bağımlılığı düzeyleri sınıf düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark göstermemektedir (F(3,527)= 1.421; p>.05). Buna göre 9., 10., 11. ve 12. sınıf dijital oyun bağımlılık puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının algılanan sosyoekonomik düzeye göre anlamlı seviyede farklılaşıp farklılaşmadığının analizi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile yapılmıştır. Bağımlı değişkene ilişkin varyansların homojen olduğu görülmüştür (Levene's F (2,528)=.86, p>.05). Yapılan analiz sonucunda elde edilen bulgular Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3*Ergenlerin Algıladıkları Sosyoekonomik Düzeye Göre Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Fark*

Algılanan Sosyoekonomik Düzey	N	\bar{X}	Ss	Basıklık	Çarpıklık	F	P	Fark Yönü
Düşük	42	16.33	5.97	-.52	.49	1.712	.182	-
Orta	447	15.06	5.24	-.45	.49			
Yüksek	42	14.21	5.65	.65	.88			

Tablo 3 incelendiğinde ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri algılanan sosyoekonomik düzeye göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark göstermemektedir (F(2,528)= 1.712; p>.05). Buna göre düşük, orta ve yüksek sosyoekonomik düzeye sahip bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri yakın bulunmuştur. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının akademik not ortalaması değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaşıp farklılaşmadığının analizi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile yapılmıştır. Bağımlı değişkene ilişkin varyansların homojen olduğu görülmüştür (Levene's F (4,526)=1.12, p>.05). Yapılan analiz sonucunda elde edilen bulgular Tablo 4'te gösterilmiştir.

Tablo 4*Ergenlerin Not Ortalamasına Göre Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Fark*

Not Ortalaması	N	\bar{X}	Ss	Basıklık	Çarpıklık	F	p	Fark Yönü
54 ve altı	51	15.08	4.84	-.44	.52	2.74	.043	55-69 arası>70-84 arası
55-69 arası	131	16.18	5.69	-.28	.41			
70-84 arası	240	14.52	5.18	-.28	.64			
85-100 arası	109	15.06	5.37	-.70	.39			

Tablo 4 incelendiğinde ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanları not ortalaması değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı şekilde farklılaşmaktadır ($F(4,526)= 2.74$; $p<.05$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla Bonferroni testi yapılmıştır. Buna göre not ortalaması 55-69 (= 16.18) arası olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları not ortalaması 70-84 (= 14.52) arası olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarından anlamlı seviyede yüksek bulunmuştur. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının teknolojik ayalara sahip olma değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaşıp farklılaşmadığının analizi bağımsız örneklem t-testi ile yapılmıştır. Bağımlı değişkene ilişkin varyansların homojen olduğu görülmüştür. Yapılan analiz sonucunda elde edilen bulgular Tablo 5'te gösterilmiştir.

Tablo 5*Ergenlerin Teknolojik Ayalta Sahip Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Fark*

Sahip Olunan Aygıt	Sahip Olma Durumu	N	\bar{X}	Ss	sd	Basıklık	Çarpıklık	Levene's F	t	p
Bilgisayar ^a	Evet	294	15.38	5.50	529	-.38	.56	.61 ^{ns}	-1.395	.164
	Hayır	237	14.73	5.13		-.44	.45			
Akıllı Telefon ^b	Evet	511	15.10	5.33	529	-.36	.53	.18 ^{ns}	-	.881
	Hayır	20	14.90	5.64		-.57	.34			
Tablet ^a	Evet	183	14.74	5.13	529	-.40	.58	1.05 ^{ns}	1.098	.273
	Hayır	348	15.28	5.45		-.37	.50			
Oyun Konsolu ^a	Evet	66	17.01	5.54	529	-.55	.34	.17 ^{ns}	-3.147	.000
	Hayır	465	14.82	5.26		-.33	.55			

^aBağımsız örneklem t-testi, ^bMann Whitney U testi, ^{ns}: $p>.05$

Tablo 5 incelendiğinde ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanları teknolojik aygıtlardan bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark göstermemektedir ($t=-1.395$; $p>.05$). Buna göre bilgisayara sahip olanlar ile bilgisayara sahip olmayanların dijital oyun bağımlılığı puanları birbirine yakın bulunmuştur. Ergenlerin dijital oyun bağımlılık puanları teknolojik aygıtlardan akıllı telefona sahip olup olmama durumuna göre anlamlı seviyede farklılaşmamaktadır ($U=5009.500$; $z=-.150$; $p=.881$). Buna göre akıllık telefona sahip olanlar ile akıllı telefona sahip olmayanların dijital oyun bağımlılık puanları yakın bulunmuştur. Ergenlerin dijital oyun bağımlılık puanları teknolojik aygıtlardan tablete sahip olup olmama durumuna göre anlamlı seviyede farklılaşmamaktadır ($t= 1.098$; $p>.05$). Buna göre tablete sahip olanlar ile tablete sahip olmayanların dijital oyun bağımlılık puanları yakın bulunmuştur. Ergenlerin dijital oyun bağımlılık puanları teknolojik aygıtlardan oyun konsoluna sahip olup olmama durumuna göre anlamlı seviyede farklılaşmaktadır ($t=-3.147$; $p<.001$). Buna göre oyun konsoluna sahip olanların dijital oyun bağımlılık puanları oyun konsoluna sahip olmayanların dijital oyun bağımlılık puanlarından anlamlı seviyede daha yüksek bulunmuştur. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine

İbrahim TAŞBAŞI, Fuad BAKİOĞLU, Ozan KORKMAZ

Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide heyecan aramanın aracılık rolünün incelenmesi

göre anlamlı seviyede farklılaşıp farklılaşmadığının analizi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile yapılmıştır. Bağımlı değişkene ilişkin varyansların homojen olduğu görülmüştür (Levene's F (2,528)=1.65, $p>.05$). Yapılan analiz sonucunda edinilen bulgular Tablo 6'da gösterilmiştir.

Tablo 6*Ergenlerin Oyun Oynama Süresine Göre Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Fark*

Süre	N	\bar{X}	Ss	Basıklık	Çarpıklık	F	p	Fark Yönü
0-1 saat	185	13.13	4.72	.17	.81	36.299	.000	2-4 saat>0-1 saat;
2-4 saat	255	15.27	5.18	-.30	.58			5 saat ve üzeri>0-1 saat;
5 saat ve üzeri	91	18.58	5.14	-.01	-.03			5 saat ve üzeri>2-4 saat

Tablo 6 incelendiğinde, ergenlerin dijital oyun bağımlılığı puanları günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır (F(2,528)=36.299; $p<.05$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla Bonferroni testi yapılmıştır. Buna göre dijital oyun oynama süresi 0-1 saat (= 13.13) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanları dijital oyun oynama süresi 2-4 saat (= 15.27) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarından, dijital oyun oynama süresi 0-1 saat (= 13.13) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları dijital oyun oynama süresi 5 saat ve üzeri (= 18.58) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarından ve dijital oyun oynama süresi 2-4 saat (= 15.27) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları dijital oyun oynama süresi 5 saat ve üzeri (= 18.58) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarından anlamlı seviyede daha düşük bulunmuştur. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının dijital oyun oynanan aygıt değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaşıp farklılaşmadığının analizi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile yapılmıştır. Bağımlı değişkene ilişkin varyansların homojen olduğu görülmüştür (Levene's F (3,527)=.78, $p>.05$). Yapılan analiz sonucunda edinilen bulgular Tablo 7'de gösterilmiştir.

Tablo 7*Ergenlerin Oyun Oynadığı Aygıtta Göre Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Fark*

Aygıt Türü	N	\bar{X}	Ss	Basıklık	Çarpıklık	F	p	Fark Yönü
Bilgisayar	74	16.43	4.91	.07	.62	6.807	.000	Bilgisayar>Akıllı Telefon;
Akıllı Telefon	361	14.46	5.29	-.36	.59			Oyun Konsolu>Akıllı Telefon;
Tablet	25	14.68	5.19	.40	.73			Oyun Konsolu>Tablet
Oyun Konsolu	71	17.08	5.46	-.57	.32			

Tablo 7 incelendiğinde, ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanları dijital oyun oynanan aygıt değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır (F(3,527)= 6.807; $p<.05$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla Bonferroni testi yapılmıştır. Buna göre bilgisayar (= 16.43) ile oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları akıllı telefon (= 14.46) ile oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarından, oyun konsolu (= 17.08) ile oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları akıllı telefon (= 14.46) ile oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarından ve oyun konsolu (= 17.08) ile oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları tablet (= 14.68) ile oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarından anlamlı seviyede daha yüksek bulunmuştur. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının dijital oyun oynama amacı değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaşıp farklılaşmadığının analizi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile yapılmıştır. Bağımlı değişkene ilişkin varyansların homojen olduğu görülmüştür (Levene's F (4,526)=1.80, $p>.05$). Yapılan analiz sonucunda elde edilen bulgular Tablo 8'de gösterilmiştir.

İbrahim TAŞBAŞI, Fuad BAKİOĞLU, Ozan KORKMAZ

Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide heyecan aramanın aracılık rolünün incelenmesi

Tablo 8*Ergenlerin Oyun Oynama Amacına Göre Dijital Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Fark*

Oyun Oynama Amacı	N	\bar{X}	Ss	Basıklık	Çarpıklık	F	p	Fark Yönü
Eğlence	343	14.05	4.84	-.23	.60	27.220	.000	Psikolojik Rahatlama >Eğlence
Psikolojik Rahatlama	64	19.03	5.74	-.63	-.02			Zaman Geçirme>Eğlence
Zaman Geçirme	100	15.48	5.12	-.44	.37			Zaman Geçirme>Psikolojik Rahatlama
Heyecan	13	17.08	6.76	-.74	.49			
Özgürlük	11	19.00	5.14	-.52	-.11			

Tablo 8 incelendiğinde, ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanları dijital oyun oynama amacı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır ($F(4,526)= 27.220$; $p<.001$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla Bonferroni testi yapılmıştır. Buna göre oyun oynama amacı eğlence ($= 14.05$) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları oyun oynama amacı psikolojik rahatlama ($= 19.03$) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarından, oyun oynama amacı eğlence ($= 14.05$) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları oyun oynama amacı zaman geçirme ($= 15.48$) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarından ve oyun oynama amacı psikolojik rahatlama ($= 19.03$) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları oyun oynama amacı zaman geçirme ($= 15.48$) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarından anlamlı seviyede daha düşük bulunmuştur. Araştırmada ikinci olarak 'ergenlerin temel psikolojik ihtiyaç, dijital oyun bağımlılığı ve heyecan arama puanları arasında anlamlı seviyede ilişkiler var mıdır?' sorusuna yanıt aranmıştır. Değişkenlere ait elde edilen veriler Tablo 9'da gösterilmiştir.

Tablo 9*Değişkenler Arasındaki İlişkilere Ait Bilgiler*

Değişkenler	1	2	3	4	5
1. Oyun Bağımlılığı	-				
2. Heyecan Arama	.39**	-			
Temel Psikolojik İhtiyaçlar					
3. İlişki Kurma	-.44**	-.38**	-		
4. Yeterlik	-.40**	-.36**	.48**	-	
5. Özerklik	-.47**	-.36**	.61**	.58**	-
Ortalama	15.09	9.54	24.35	13.02	19.59
Ss	5.34	2.87	4.85	2.45	4.08
Minimum	7	4	9	5	7
Maksimum	31	16	35	20	30
Çarpıklık	.52	.01	-.27	-.13	-.41
Basıklık	-.37	-.45	-.11	.38	-.01

**p<.01

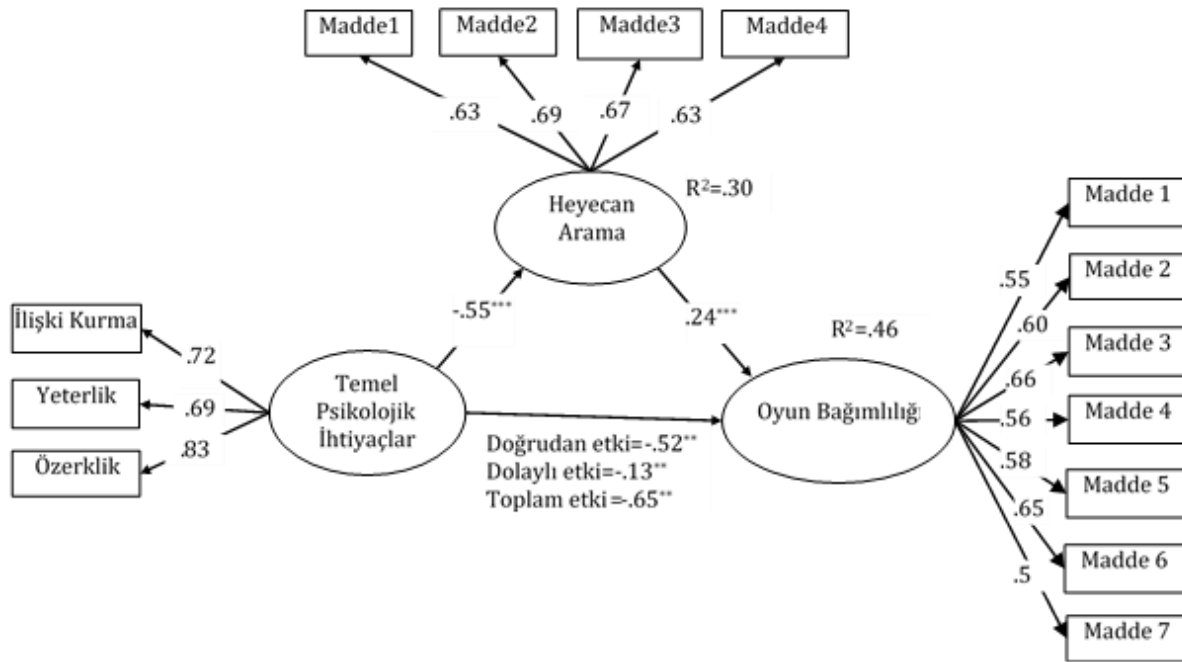
Tablo 9'da araştırmanın oyun bağımlılığı, heyecan arama ve temel psikolojik ihtiyaçlar değişkenlerinin arasındaki Pearson korelasyon katsayıları incelenmiştir. Buna göre oyun bağımlılığı ile heyecan arama arasında ($r= .39$) pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Oyun bağımlılığı ile temel psikolojik ihtiyaçlar alt boyutları olan ilişki kurma ($r=-.44$, $p<.01$), yeterlik ($r=-.40$, $p<.01$) ve özerklik ($r=-.47$, $p<.01$) arasında negatif yönde anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Heyecan arama ile temel psikolojik ihtiyaçlar alt boyutları arasında olan ilişki

kurma ($r=-.38, p<.01$), yeterlik ($r=-.36, p<.01$) ve özerklik ($r=-.36, p<.01$) arasında negatif yönde anlamlı seviyede ilişkiler bulunmuştur. Temel psikolojik ihtiyaçlar alt boyutlarından yeterlik ile ilişki kurma arasında ($r=.48, p<.01$) pozitif yönde, özerklik ile ilişki kurma arasında ($r=.6, p<.011$) pozitif yönde, özerklik ile yeterlik arasında ($r=.58, p<.01$) pozitif yönde anlamlı seviyede ilişkiler bulunmuştur. Ayrıca Tablo 9'da oyun bağımlılığı ($\bar{x} = 15.09, ss = 5.34$), heyecan arama ($\bar{x} = 9.54, ss = 2.87$) ve temel psikolojik ihtiyaçlar alt boyutları olan ilişki kurma ($\bar{x} = 24.35, ss = 4.85$), yeterlik ($\bar{x} = 13.02, ss = 2.45$) ve özerklik ($\bar{x} = 19.59, ss = 4.08$) için puan ortalamaları ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır.

Araştırmada üçüncü olarak 'ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında heyecan arama aracılık etmekte midir?' sorusuna yanıt aranmıştır. Araştırmanın bu sorusuna yanıt aramak için yapılan yapısal eşitlik modellemesi iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk olarak modelde yer alacak tüm değişkenlerin (bağımlı ve bağımsız) yer aldığı ve üç gizil değişkenden oluşan ölçme modeli test edilmiştir. Ardından ölçme modeli ve araştırma sorusuna uygun yapısal model test edilmiştir (Şimşek, 2007). Yapılan analiz sonucunda ölçme modelinin uyum iyiliği indeksleri kabul edilebilir düzeyde bulunmuştur [$\chi^2 = 119.649$ (df = 72, $p = .000$), $\chi^2/df = 1.662$; CFI = .979; GFI = .970; IFI = .979; RMSEA = .035; SRMR = .0328; TLI = .973]. Ölçme modeli sınıandıktan ve kabul edilebilir değerler elde edildikten sonra yapısal eşitlik modeli sınanmıştır. Yapısal modele ilişkin bulgular Şekil 1'de verilmiştir.

Şekil 1

Ergenlerin Temel Psikolojik İhtiyaçları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Heyecan Aramanın Aracılık Rolüne İlişkin Yapısal Eşitlik Modeli



** $p < .01$; *** $p < .001$

Ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçlarının dijital oyun bağımlılığını yordamasında heyecan aramanın aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modeli doğrulanmış ve tüm yol katsayıları anlamlı bulunmuştur. Ergenlerin temel psikolojik ihtiyaç puanları heyecan arama puanını ($\lambda = -.55, p < .01$) ve oyun bağımlılığı puanını ($\lambda = -.52, p < .01$) doğrudan negatif yönde yordamaktadır. Ergenlerin heyecan arama puanları dijital oyun bağımlılığı puanını ($\lambda = .24, p < .01$) pozitif yönde yordamaktadır. Ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçlarının dijital oyun bağımlılığını yordamasında heyecan aramanın aracılık rolüne ilişkin dolaylı yol katsayısı da anlamlı bulunmuştur ($\lambda = -.13, p < .01$). Temel psikolojik ihtiyaçlar, heyecan arama değişkeni aracılığıyla oyun bağımlılığındaki

İbrahim TAŞBAŞI, Fuad BAKİOĞLU, Ozan KORKMAZ

Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide heyecan aramanın aracılık rolünün incelenmesi

varyansın varyansın %46'sını ($R^2=.46$) açıklamaktadır. Araştırmada ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçlarının dijital oyun bağımlılığını yordamasında heyecan aramanın aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modelinin doğrulanıp doğrulanmadığına uyum iyiliği indekslerinin incelenmesi ile karar verilmiştir. Yapısal eşitlik modeline ait uyum iyiliği indeksleri iyi düzeyde bulunmuştur [$\chi^2 = 103.108$ ($sd = 71, p < .000$), $\chi^2/sd = 1.452$; CFI = .986; GFI = .974; IFI = .986; RMSEA = .029; SRMR = .0304; TLI = .982]. Yapısal modeldeki doğrudan ve dolaylı etkilerin anlamlı olup olmadığını incelemek için bootstrapping yöntemi (10.000 yeniden örnekleme) uygulanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 10'da gösterilmiştir.

Tablo 10*Doğrudan ve Dolaylı Etkilere ait Bootstrapping Sonuçları*

Yollar	Katsayı	% 95 Güven aralığı	
		Alt sınır	Üst sınır
Doğrudan etki			
Temel Psikolojik İhtiyaçlar → Heyecan Arama	-.546	-.635	-.458
Temel Psikolojik İhtiyaçlar → Dijital Oyun Bağımlılığı	-.519	-.635	-.395
Heyecan Arama → Dijital Oyun Bağımlılığı	.242	.110	.374
Dolaylı etki			
Temel Psikolojik İhtiyaçlar → Heyecan Arama → Dijital Oyun Bağımlılığı	-.132	-.210	-.063

Uygulanan bootstrapping yöntemi sonucunda elde edilen bootstrapping katsayılarının %95 güven aralığında sıfırı kapsamadığı görülmektedir. Tüm doğrudan ve dolaylı katsayıların anlamlı olduğu görülmüştür (Preacher & Hayes, 2008). Dolayısıyla bu araştırma için sınanan ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçlarının dijital oyun bağımlılığını yordamasında heyecan aramanın aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modelinin doğrulandığı söylenebilir. Yani temel psikolojik ihtiyaç puanları arttıkça heyecan arama puanları azalmakta ($\lambda = -.55, p < .01$), heyecan arama puanları azaldıkça dijital oyun bağımlılığı puanı da azalmaktadır ($\lambda = .24, p < .01$).

TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu araştırmanın amacı ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasında heyecan aramanın aracılık rolünün tespit edilmesi ve ergenlerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesidir. Araştırmada bu amaca yönelik bulgular elde edilmiştir. Araştırma sorularına ilişkin tartışma ve sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

Araştırmada ilk olarak ergenlerin dijital oyun bağımlılık puanları çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir. Birinci olarak ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Alanyazın incelendiğinde buna benzer sonuçların olduğu görülmüştür (Ekici, 2022; Basha ve Topal, 2021). Cinsiyet açısından farklılık olmamasının sebebi son zamanlarda dijital oyunların çok yaygın hale gelmesi, her iki cinsiyete hitap eden oyunların artması, toplumda cinsiyet rollerine ilişkin değişimler gibi faktörler olabilir. İkinci olarak ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Alanyazın incelendiğinde buna benzer sonuçların olduğu görülmüştür (Ateş, 2021; Çiçek 2021). Bu duruma oyunların hitap ettiği yaş aralığının kesin bir şekilde ayrılmaması, oyun bağımlılığının bütün yaş düzeyleri için çoğalmış olması, okula ve oyunlara olan bakış açısının sınıf düzeylerinde farklı olmaması gibi faktörlerin neden olduğu söylenebilir. Üçüncü olarak ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının algılanan sosyoekonomik düzeyi değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaşmadığı tespit edilmiştir. İlgili alanyazın incelendiğinde buna benzer sonuçların olduğu görülmüştür (Özdemir, 2021; Yönet, 2018). Araştırmanın katılımcı grubunda algılanan sosyoekonomik düzeyi 'yüksek' olan öğrencilerin azlığı dikkat çekmektedir. Gruplar arasında anlamlı fark oluşmamasının sebepleri arasında yüksek sosyoekonomik düzeye sahip olduğu algısına ailelerin azlığının da olabileceği göz

İbrahim TAŞBAŞI, Fuad BAKİOĞLU, Ozan KORKMAZ

Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide heyecan aramanın aracılık rolünün incelenmesi

önünde bulundurulabilir. Algılanan sosyoekonomik düzeyin fark oluşturmaması günümüzde düşük geliri olan ailelerde bile dijital oyun oynanan aygıtın var olabileceği gibi sebeplere dayandırılabilir. Dördüncü olarak ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının not ortalaması değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaştığı tespit edilmiş, not ortalaması 55-69 arası olan öğrencilerin bağımlılık puanlarının not ortalaması 70-84 arası olan öğrencilerin oyun bağımlılık puanlarından daha fazla olduğu görülmüştür. Not ortalaması daha düşük olan öğrencinin oyun bağımlılığı riski daha yüksektir denilebilir. Alanyazında not ortalamasının dijital oyun bağımlılığını etkilemediğine yönelik araştırmaya rastlanmamıştır. Bununla beraber dijital oyun bağımlılığı davranışının düşük not ortalamasına neden olabileceği de söylenebilir. Nitekim Karaman-Yaşar (2019) ve Akpınar (2021) oyun bağımlılığının akademik yönden başarısızlığa yol açtığını belirtmişlerdir. Çocuklarda ve gençlerde dijital oyun oynama davranışlarının akademik başarısızlıklara neden olduğu bulunmuştur (Bilgin, 2015). Dijital oyunların öğrenciler için çoğu zaman derslerini aksatma riski barındırdığı söylenebilir. Beşinci olarak ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının teknolojik aygıtlara sahip olma değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaştığı tespit edilmiştir. Bilgisayar, akıllı telefon ve tablete sahip olan öğrencilerde bağımlılık açısından farklılık olmazken, oyun konsoluna sahip olan öğrencilerde oyun konsolu olmayanlara göre oyun bağımlılık puanı daha çok çıkmıştır. İlgili alanyazın incelendiğinde oyun konsolunun ayırıcı özelliğine dair araştırmaya rastlanmamıştır. Bilgisayar, tablet ve akıllı telefon sahibi olanlarda anlamlı fark oluşmamasının sebebi; günümüzde ergen öğrencilerin çoğunun bu aygıtlara sahip olması, bu aygıtların günlük hayatta okul, iletişim, sosyal medya gibi faktörler için de kullanılması gibi durumlar olabilir. Oyun konsolu yalnızca oyun oynama davranışı ile ilgili olduğu için oyun konsolu olan öğrencilerin bağımlılık düzeyleri farkı daha anlaşılabilir bir durumdadır. Delebe (2020) ve Baykal (2020) teknolojik aygıtlar arttıkça oyun bağımlılığı düzeyinin arttığını belirtmişlerdir. Oyun konsoluna sahip olma durumu bu artışa örnek olarak gösterilebilir. Altıncı olarak ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının dijital oyun oynama süresi değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaştığı tespit edilmiştir. Oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığı puanının arttığı görülmüştür. İlgili alanyazın incelendiğinde buna benzer sonuçların olduğu görülmüştür (Erkılıç, 2021; Ayyıldız, 2021; Kılıç, 2020). Oyun oynama süresi arttıkça 'oyuna kapılma' faktörü de artacağından bağımlılığın önlenme çalışmalarında bu konunun dikkate alınması gerektiği söylenebilir. Yedinci olarak ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının dijital oyun oynanan aygıt değişkenine göre anlamlı seviyede farklılaştığı tespit edilmiştir. Bilgisayar ile oynayan öğrencilerin akıllı telefonla oynayana göre, oyun konsolu ile oynayan öğrencilerin ise akıllı telefon ve tabletle oynayana göre oyun bağımlılığı puanları daha yüksek çıkmıştır. Teknolojik aygıtların var olma durumu ile oyun oynama aygıtına yönelik elde edilen verilerin benzerlik gösterdiği görülmüştür. Bilgisayar ve oyun konsolu faktörü göz önündedir. Arslan (2022) benzer olarak farklı teknolojik aygıtlarla oyun oynayanların bağımlılık puanlarının daha fazla olduğunu tespit etmiştir. Son olarak ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanlarının oyun oynama amacı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir. İlgili alanyazın incelendiğinde buna benzer sonuçların olduğu görülmüştür. Zaman geçirme amacıyla oynayan öğrencilerin eğlence ve psikolojik rahatlama amacıyla oynayan öğrencilere göre; psikolojik rahatlama amacıyla oynayan öğrencilerin de eğlence amacıyla oynayan öğrencilere göre oyun bağımlılığı puanları daha yüksek çıkmıştır. Eni (2017) benzer olarak lise öğrencilerinin en çok günlük yaşamdan uzak kalmak için dijital oyun oynadıklarını saptamıştır. Ergen öğrenciler stresten ve okul hayatındaki olumsuzluklardan uzaklaşmak adına dijital oyunlara başvurabilmektedirler.

Araştırmada ikinci olarak ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçları, dijital oyun bağımlılığı puanları ve heyecan arama puanları arasında anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir. İlk olarak ergenlerin heyecan arama seviyeleri ile dijital oyun bağımlılık puanları arasında orta düzeyde pozitif yönde anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir. Buna göre ergenlerde dijital oyun bağımlılığı puanları arttıkça heyecan arama puanları da artmaktadır. İlgili alanyazın incelendiğinde benzer sonuçların olduğu görülmüştür (Kayalı, 2020; Pala ve Erdem, 2011). Ergenlerde heyecan arayışının en fazla dijital oyunlarla karşılandığı düşünülmektedir. Günlük hayatında macera bulamayan ergen öğrenciler

bu ihtiyacı oyunlar vasıtasıyla giderebilmektedir. İkinci olarak ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile dijital oyun bağımlılık puanları arasında orta düzeyde negatif yönde anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir. Buna göre ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır. İlgili alanyazın incelendiğinde benzer sonuçların olduğu görülmüştür (Yıldırım, 2019; Dursun ve Eraslan-Çapan, 2018; Karaburç, 2017). Temel psikolojik ihtiyaçlarını yeterince karşılayamayan ergenler dijital oyunlara yönelebilmektedirler. Fakat bir süre sonra dijital oyun bağımlılığının yarattığı olumsuz sonuçlardan dolayı ihtiyaçlarını geri plana atabilmekte ve gerçek hayata dönebilmektedirler. Üçüncü olarak ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ile heyecan arama seviyeleri arasında orta düzeyde negatif yönde anlamlı ilişkiler saptanmıştır. Buna göre ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar arttıkça heyecan arama puanları azalmaktadır. Alanyazın incelendiği zaman iki değişkenin birbiriyle olan ilişkisini inceleyen herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Aralarındaki negatif ilişkinin nedeni olarak; psikolojik ihtiyaçların ergen öğrenciyi yalnızlığa itebileceği için risk alma eğilimlerinin zayıflayacağı, yeteneklerinin farkında olan, ilişki kurmakta zorluk çekmeyen, kendini daha özgür hisseden öğrencilerin heyecan arayışı içerisinde daha rahat bir şekilde girebilecekleri için iki değişken arasındaki ters orantının ortaya çıkması gibi durumlar gösterilebilir.

Son olarak araştırma bulgularına göre çalışma grubunun temel psikolojik ihtiyaçları ve dijital oyun bağımlılık seviyeleri arasında heyecan aramanın aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modeli doğrulanmıştır. Buna göre ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar ve dijital oyun bağımlılık seviyeleri arasında heyecan aramanın aracılık rolüne sahip olduğu söylenebilir. Yani ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçları arttıkça heyecan aramaları azalmakta ve dijital oyun bağımlılığı da azalmaktadır. Yüksek heyecan arayışı içinde olan kişilerin yaptıkları aktivitelerin ödülleri, daha düşük heyecan arayışı içinde olan bireylerden daha fazla algılamaları onları daha çok risk almaya yönlendirebilir (Lapsekili vd., 2010). Psikolojik ihtiyacı daha az olan ergen öğrencinin oyunlardan kazanacağı ödülü daha çok benimsemesi hem heyecan aramalarını hem de oyun bağımlılığını arttıracaktır.

Bu çalışma sonucunda araştırma ve uygulama alanlarına yönelik birtakım öneriler sunulabilir. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, temel psikolojik ihtiyaçlar ve heyecan arama ile ilgili yapılacak çalışmalarda araştırmacılar tarafından nitel yöntemler kullanılarak bu üç değişkenin arasındaki ilişkilerin nedenleri ve dijital oyun bağımlılığının belirleyicileri hakkında daha fazla bilgi elde edilebilir. Dijital oyun bağımlılığı, temel psikolojik ihtiyaçlar ve heyecan arama değişkenlerinin birbirleriyle olan ilişkisinin konu edildiği araştırmalar alanyazında sınırlı olduğundan, bu çalışmada elde edilen bulguların geçerliğini artırmak amacıyla farklı ergen gruplarında benzer çalışmalar yürütülebilir. Yine araştırmacılar tarafından boylamsal çalışmalar yapılarak dijital oyun bağımlılığı, temel psikolojik ihtiyaçlar ve heyecan aramanın zaman içindeki ilişkisi incelenebilir. Bu araştırma lise düzeyindeki öğrencilerle yapıldığı için benzer araştırmaların ilkökul, ortaokul ve üniversite düzeyinde de yapılarak destekleyici sonuçların elde edilmesi sağlanabilir. Okullarda yapılacak olan dijital oyun bağımlılığı ile ilgili seminer, grup rehberliği, psikoeğitim gibi çalışmalarda temel psikolojik ihtiyaçlar ve heyecan arama kavramlarına yer verilebilir. Dijital oyun bağımlılığının önlenmesi adına öğrenci aileleriyle çalışmalar yürütülürken öğrencilerin temel psikolojik ihtiyaçlarını doğru yollarla nasıl karşılayabilecekleri konusunda aileleri bilinçlendirmek için psikoeğitim çalışmaları yapılabilir. Yine öğrencilerin heyecan arayışlarını karşılayabilmek ve dijital oyun bağımlılıklarını azaltabilmek adına hem okul içerisinde hem de aile içerisinde toplu etkinlikler, eğitsel oyunlar gibi aktiviteler üretilebilir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışma Karaman ilinde yaklaşık 13 farklı lisede öğrenim gören öğrencilerle yürütülmüştür. Araştırmanın verileri 2022-2023 eğitim öğretim yılının birinci yarısında elde edilen veriler ile sınırlıdır. Çalışmanın bulgularının lise öğrencilerine ait olması, sonuçların diğer eğitim kademelerindeki bireylere genellenmesini sınırlandırmaktadır.

Destek ve Teşekkür

Bu çalışma, İbrahim Taşbaşı (2023) tarafından hazırlanan “Ergenlerde Temel Psikolojik İhtiyaçlar ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasında Heyecan Aramanın Aracılık Rolünün İncelenmesi” başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Araştırmacıların Katkı Oranı

Araştırmanın birinci yazarı araştırmanın tüm süreçlerini gerçekleştirmiş olup araştırmanın ikinci ve üçüncü yazarları araştırmanın tüm süreçlerine danışmanlık sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Araştırmanın yazarları olarak herhangi bir çıkar/çatışma beyanımız olmadığını ifade ederiz.

Yayın Etiği Beyanı

Bu araştırmanın planlanmasından, uygulanmasına, verilerin toplanmasından verilerin analizine kadar olan tüm süreçte “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Bu çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

Etik kurul izin bilgileri

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı: Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu

Etik değerlendirme kararının tarihi: 24.10.2022

Etik değerlendirme belgesi sayı numarası: 31.10.2022-96994

KAYNAKÇA

- Akpınar, İ. (2021). *Ergenlerde oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık ve heyecan arayışı arasındaki ilişki* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sabahattin Zaim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Amerikan Psikiyatri Birliği (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*, Ruhsal bozuklukların tanısı ve sayımsal elkitabı. Beşinci baskı (DSM-5), *Tanı ölçütleri başvuru elkitabı*, (Çev.: Köroğlu E.), Hekimler Yayın Birliği.
- Arslan, C. (2022). *Lisanslı sporcular ile sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılığı açısından karşılaştırılması (Ağrı ili örneği)* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ağrı.
- Ateş, S. (2021). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının yordayıcıları olarak öznel iyi oluşu artırma stratejileri ve gelecek beklentileri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Aydın, F., & Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordayan değişkenlerin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 2(1), 52-66.
- Ayyıldız, D. (2021). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, davranışsal-duygusal sorunlar ve olumsuz bilişsel hatalar arasındaki ilişkilerin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Balkaya-Çetin, A. (2014). *Ergenlerin internet ve problemlerle internet kullanım davranışlarının bazı psiko-sosyal özellikler açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Baykal, D. (2020). *Dijital oyun bağımlılığının sosyoekonomik açıdan değerlendirilmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sağlık Bilimleri Üniversitesi Hamidiye Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Basha, E., & Topal, M. (2020). Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin Arnavutça'ya uyarlanması çalışması. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 7(2), 52-69.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Bilişim Vadisi (2020). Dijital Oyun Çalıştay Raporu. <http://www.bilismvadisi.com.tr/wp-content/uploads/Dijital-Oyun-Calıştay-Raporu-Re-Think-pdf>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2019). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Bollen, K. A. (1989). *Structural equations with latent variables*. Wiley.
- Brown, T. A. (2006). *Confirmatory factor analysis for applied research*. The Guilford Press.
- Çantaoglu, E. (2022). *Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile rekabet stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Çat, F. B. (2019). *Ergenlerde heyecan arayışının çeşitli değişkenler bağlamında incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Çelik, E. (2015). Ergenler için kısa heyecan arayışı ölçeğinin psikometrik özelliklerinin incelenmesi. *Sakarya University Journal of Education*, 5(3), 45-51. <http://dx.doi.org/10.19126/suje.52806>
- Çelik, H. E., & Yılmaz, V. (2013). *Lisrel 9.1 ile yapısal eşitlik modellemesi temel kavramlar uygulamalar-programlama*. Anı Yayıncılık.
- Çınar, S. (2021). *Özel yetenekli 6 ve 7. sınıf öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile empati becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çiçek, F. (2021). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Çolakoğlu, B. (2018). *Sentetik kanabinoid bağımlılarında heyecan arayışı, dürtüsellik ve karar verme becerileri* [Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi]. İstanbul Üniversitesi Tıp Fakültesi Aile Hekimliği Anabilim Dalı, İstanbul.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). "The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior." *Psychological Inquiry*, (11), 227-268.
- Deci, E. L., & Vansteenkiste, M. (2004). Self-determination theory and basic need satisfaction: Understanding human development in positive psychology. *Ricerche Di Psicologia*, 27(1), 23-40.
- Delebe, A. (2020). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile bazı fiziksel parametreler ve akademik başarı durumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Dokumacı, C. (2023). *Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin sosyal becerileriyle ilişkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Dursun, A., & Eraslan-Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. <http://dx.doi.org/10.17679/inuefd.336272>
- Dünya Sağlık Örgütü. (2021). *International classification of diseases (ICD-11)*. <https://www.who.int/standards/classifications/classification-of-diseases>
- Ekici, F. (2022). *Fiziksel aktivite içerikli eğitsel oyunların dijital oyun bağımlılığına etkisi ve ebeveyn görüşleri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erkılıç, E. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve benlik saygısı arasındaki ilişkisi ve dijital oyun bağımlılığının çeşitli demografikler açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Güneş, G. (2019). *Namık Kemal Üniversitesi öğrencilerinde serbest zaman motivasyonunun ve temel psikolojik ihtiyaçların çeşitli değişkenler açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Namık Kemal Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Tekirdağ.
- Hooper, D., Coughlan, J., & Mullen, M. (2008). Structural equation modelling: Guidelines for determining model fit. *The Electronic Journal of Business Research Methods*, 6(1), 53-60.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Kaba, İ. (2022). *Ergenlerde teknoloji kullanımının öz-belirleme kuramı temelinde incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Karaburç, G. C. (2017). *Evlü bireylerin problemlü internet kullanımı, evlilik uyumu, eş tükenmişliği ve temel psikolojik ihtiyaçlarının karşılanma düzeylerinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- Karaman Yaşar, S. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin gözünden dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığı: Kocaeli ili örneği* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Kayalı, K. (2020). *Üniversite öğrencilerinde bilgisayar oyunu bağımlılığı ve heyecan arama davranışı ile ilişkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kesici, Ş., Üre, Ö., Bozgeyikli, H., & Sünbül, A. M. (2003). Temel psikolojik ihtiyaçlar ölçeğinin geçerlik ve güvenilirliği. *VII. Ulusal PDR Kongresi Bildiriler*. Malatya.
- Kılıç, G. (2021). *Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık, saldırganlık, mutluluk ve dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling* (2. Press.). Guilford Publications.
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D., & Ferguson, C. (2014). Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(5), 585-599. <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y>
- Koçoğlu, S. (2021). *Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının iletişim becerilerine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya.
- Kodaman, U., & Dinç, M. (2017). *Teknoloji yerinde yeterince*. TBM Alan Kitapçığı Dizisi:9, Kültür Sanat Basımevi.
- Lapsekili, N., Uzun, Ö., & Ak, M. (2010). Obsesif kompulsif bozukluk olgularında heyecan arama davranışı. *Klinik Psikiyatri*, 13, 170-176.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of Youth And Adolescence*, 40(1), 38-47.
- Limon, F. (2022). *Dijital oyun karakteri tasarımında at figürü* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Kto Karatay Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Konya.
- Marcoulides, G., & Schumacher, R. (2001). *New developments and techniques in structural equation modeling*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Meydan, C. H., & Şeşen, H. (2015). *Yapısal eşitlik modellemesi AMOS uygulamaları* (2. Baskı.). Detay Yayıncılık.
- Newzoo (2022). Global Games Market Raport. <https://newzoo.com/insights/trendreports/newzoo-global-games-market-raport-2022-free-version>
- Özdemir, M. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal eğilimleri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Özen, S. (2016). *Ergen öğrencilerin Okuldaki Temel Psikolojik İhtiyaçları Ölçeği'nin Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- 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 Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), s.53-71.
- Preacher, K. J., & Hayes, A. F. (2008). Asymptotic and resampling strategies for assessing and comparing indirect effects in multiple mediator models. *Behavior Research Methods*, 40(3), 879-891.
- Sivrikaya, K. K. (2019). *Gıda neofobisi ve heyecan arama kişilik özelliklerinin yabancı turistlerin geleneksel türk yemeklerini satın alma niyetine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- 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.
- Şimşek, Ö. F. (2007). *Yapısal eşitlik modellemesine giriş*. Ekinoks.
- Türk Dil Kurumu (2020). Sözlük. <https://www.sozluk.gov.tr>
- Tabachnick, B.G., & Fidell, L.S. (2013). *Using multivariate statistics*. Pearson.
- Uzun, M. S. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin okuldaki psikolojik ihtiyaçları ile okula bağlanma düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of Adolescent Health*, 48(2), 121-127.
- Xia, Y., & Yang, Y. (2019). RMSEA, CFI, and TLI in structural equation modeling with ordered categorical data: The story they tell depends on the estimation methods. *Behavior Research Methods*, 51, 409-428. <https://doi.org/10.3758/s13428-018-1055-2>
- Yalçın-Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenirliliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*. 16(1), 10-18. <http://dx.doi.org/10.5455/apd.170337>
- Yalçın-Irmak, A., & Erdogan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turkish Journal of Psychiatry*, 27(2), 1-10. <http://dx.doi.org/10.5080/u13407>
- Yee, N. (2006). The labor of fun: How video games blur the boundaries of work and play. *Games And Culture*, 1, 68-71. <https://doi.org/10.1177/1555412005281819>
- Yıldırım, E. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yönet, E. (2018). *Lise öğrencilerinin sportif serbest zaman ilgilenim, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeylerinin araştırılması* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Zuckerman, M. (1994). *Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zuckerman, M., & Aluja, A. (2015). Measures of sensation seeking. G. J. Boyle, D. H. Saklofske, & G. Matthews (Ed.) içinde, *Measures of personality and social psychological constructs* (ss. 352-380). Elsevier Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-386915-9.00013-9>

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

With the rapid development of technology, digital games continue to spread rapidly in our country and in the world. The number of people playing digital games in the world reached 3 billion in 2021 and 3.2 billion in 2022 (Newzoo, 2022). In our country, this number has exceeded thirty-six million (Digital Game e-Workshop Final Report, 2021). These statistics show that digital games and digital game addiction have become an important issue.

Digital game addiction is the excessive and compulsive use of digital games and the inability to stop playing games despite negative situations (Lemmens et al., 2011). It is also defined as stubborn and maladaptive behavior towards playing games (Gökçearslan & Durakoğlu, 2014). Although it is known that digital game addiction has mostly negative effects, it also has positive effects such as keeping away from stress and educational features.

Adolescents may turn to digital games to meet their basic psychological needs. Basic psychological needs express the needs for competence, autonomy and relationality that differ from individual to individual, which must be met for the health and happiness of people within the Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000). The need for competence is the belief that individuals have their own skills and abilities to cope with a certain situation (Özen, 2016). The need for autonomy is when people make decisions in their own life, use their own free will and bring their own choices to the fore (Uzun, 2021). The need for a relationship is the need for the individual to be in contact with other people (Güneş, 2019).

Since adolescents prefer an exciting life, they can meet their sensation seeking needs with digital games. Excitement seeking is the constant search for different and new activities in order to keep their excitement levels high (Zuckerman, 1994; cited in Sivrikaya, 2019). It has four sub-sections, namely excitement and adventure seeking, experience seeking, disinhibition (inability to inhibit), and boredom sensitivity (Zuckerman & Aluja, 2015).

In this study, it was aimed to examine the mediating role of sensation seeking between basic psychological needs and digital game addiction in adolescents and to examine digital game addiction in adolescents in terms of various variables. For this purpose, answers to the following questions were sought:

1. Do adolescents' digital game addiction levels differ significantly according to their demographic characteristics?
2. Is there a significant relationship between the basic psychological needs, digital game addiction and sensation seeking levels of adolescents?
3. Does sensation seeking have a mediating role in the relationship between the basic psychological needs of adolescents and the levels of digital game addiction?

Method

This research, which examines the mediating role of sensation seeking between basic psychological needs and digital game addiction in adolescents, is research in relational screening model. The study group of the research consists of high school students who continue their education in the fall semester of the 2022-2023 academic year in Karaman, a province in the Central Anatolia Region of Turkey. The study group of the research consists of a total of 531 students, 50.1% of whom are girls (n= 266) and 49.9% are boys (n= 265). The ages of the participants ranged from 13-18 (Age Mean= 15.58; SD=1.20).

The data of the study were collected with the Digital Game Addiction Scale, the Brief Thrill-Seeking Scale for Adolescents, the Basic Psychological Needs Scale-High School Form and the Personal Information Form. Before starting the analysis in the research, it was checked whether the data were normally distributed, it was determined that the data were normally distributed, and

parametric analyzes were preferred. In examining the multivariate normality of the data, the scatter diagram matrix was examined, and it was seen that the distributions provided multivariate normality. Investigation of digital game addiction in adolescents according to demographic characteristics with independent sample t-test and one-way analysis of variance; The relationships between adolescents' basic psychological needs, digital game addiction levels and sensation seeking levels were examined by Pearson correlation analysis, and whether sensation seeking mediated the relationship between basic psychological needs and digital game addiction in adolescents was examined by structural equation modeling. Finally, whether the values found for the indirect and direct effects resulting from the structural equation model are significant or not was examined by bootstrapping method.

Results

Examination of digital game addiction in adolescents according to demographic characteristics was done with independent sample t-test and one-way analysis of variance (ANOVA). Adolescents' digital game addiction levels do not differ significantly by gender, perceived income level, their grade point average, whether they have a computer or not, depending on whether they have a smartphone or not, whether they have a tablet or not. Adolescents' digital game addiction levels differ significantly depending on whether they have a game console or not. Accordingly, the addiction levels of those who have a game console were found to be significantly higher than those who do not have a game console. Adolescents' digital game addiction levels differ significantly according to daily digital game playing time. According to this, the addiction levels of the students whose digital game playing time is 0-1 hour compared to the addiction levels of the students whose game playing time is 2-4 hours compared to the addiction levels of the students whose game playing time is 0-1 hour addiction levels of the students whose game playing time is 5 hours or more and the addiction levels of the students whose game playing time is 2-4 hours are 5 hours or more were found to be significantly lower than the addiction levels of the students. Adolescents' digital game addiction levels differ significantly according to the device on which digital games are played. According to this, the addiction levels of the students playing with the computer compared to the addiction levels of the students playing with a smart phone and the addiction levels of the students playing with the game console by the smartphone addiction levels of the students playing with the game console and the addiction levels of the students playing with the game console were found to be significantly higher than the addiction levels of the students playing with the tablet. Finally, digital game addiction levels of adolescents differ significantly according to the purpose of playing digital games. According to this, the addiction levels of the students whose purpose of playing games is entertainment are among the digital game addiction levels of the students whose purpose of playing games is psychological relaxation, the addiction levels of students whose purpose of playing games is entertainment. The addiction levels of the students whose aim is to spend time and the addiction levels of the students whose purpose of playing games is psychological relaxation were found to be significantly lower than the addiction levels of the students whose purpose of playing games is to spend time.

Pearson correlation coefficients were examined in the research, the relationships between digital game addiction, sensation seeking and basic psychological needs. There is a significant positive relationship between game addiction and sensation seeking, and a relationship between game addiction and basic psychological needs sub-dimensions, competence and autonomy, correlation between sensation seeking and basic psychological needs sub-dimensions, competence. Negatively significant correlations were found between and autonomy. Finally, the structural equation model regarding the mediating role of excitement seeking in predicting the basic psychological needs of adolescents on digital game addiction was confirmed and all predictive coefficients were found to be significant. Adolescents' basic psychological needs levels negatively affect sensation seeking and game addiction, while adolescents' sensation seeking levels level digital game addiction predicted positively. The indirect predictive coefficient regarding the

mediating role of sensation seeking in predicting digital game addiction of adolescents' basic psychological needs was also found to be significant.

Discussion and Conclusion

In the study, it was found that excitement seeking has a mediating role between the basic psychological needs of adolescents and the levels of digital game addiction. As the basic psychological needs of adolescents (autonomy, competence, and relationship building) increase, their level of sensation seeking decreases, and the level of digital game addiction decreases. Basic psychological needs and desire for excitement can lead students to play digital games. It is seen that students can meet their excitement demand with games. However, although students with increasing basic psychological needs tend to play games, after a while they cannot meet their psychological needs with games due to the negative effects of digital game addiction and try to meet these needs outside of the game.