



Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi, ISSN: 1309-8012
Yıl: 2026 Cilt: 18 Sayı: 1 Doi: <https://doi.org/10.55827/sobiadsbd.1352599>
Geliş Tarihi: 30.08.2024 Kabul Tarihi: 08.08.2025

Atıf (APA): Sevin, A., (2026), “Üniversite Öğrencilerindeki Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Depresyonla İlişkisi”, Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi, 18 (1): 16-26.

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDEKİ DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI DÜZEYİNİN DEPRESYONLA İLİŞKİSİ

*The Relationship between the Level of Digital Game Addiction at the University and
Depression*

Aslıhan Sevin¹

Özet

Dijital oyun bağımlılığı bireyi hem fiziksel hem de mental olarak etkilemektedir. Bireyin günlük aktiviteleri ve davranışlarını değiştirebilir. Dünya Sağlık Örgütü, dijital oyun bağımlılığını zihinsel bir sağlık durumu olarak kabul etmektedir. Son yıllarda araştırmacılar dijital oyun bağımlılığı ile depresyon arasındaki ilişkiyi araştırmaktadır. Bununla birlikte, her iki değişken arasındaki ilişkinin nedenini araştıran çok az sayıda araştırma bulunmaktadır. Bu çalışmada üniversite öğrencilerindeki dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile depresyon ilişkisini tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu nedenle araştırmanın dijital oyun bağımlılığı ile depresyonla olan ilişki tespiti önem kazanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, Depresyon, Üniversite öğrencisi

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Abstract

Digital game addiction affects the individual both physically and mentally. It can change an individual's daily activities and behaviors. The World Health Organization recognizes digital gaming addiction as a mental health condition. In recent years, researchers have been investigating the relationship between digital game addiction and depression. However, there are very few studies investigating the reason for the relationship between both variables. In this study, it was aimed to determine the relationship between the level of digital game addiction and depression in university students. For this reason, it is important to determine the relationship between digital game addiction and depression in the research

Keywords: Digital gaming addiction, depression, university students

JEL Code: J19

Article Type: Research Article

¹ Öğr. Gör., Uluslararası Final Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Psikoloji Bölümü, E-mail: Aslitinastepe.27@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-0437-5307

I. GİRİŞ

Değişen kültür, özellikle dijital oyunlara olan tutkunun giderek artması ve ergenler ve gençler arasında aşırı ve kontrolsüz kullanımlarından kaynaklanan dijital oyun bağımlılığı kavramını gündeme getirmiştir. 21.Yüzyılda dijital araçların sağlık, ticaret ve eğitim alanlarında kullanılmasıyla birlikte bireyler bu araçlardan hem olumlu hem de olumsuz olarak etkilendiği görülmektedir. Zaman açısından olumlu etmen sayılıyorken sorunlu internet kullanımı, akıllı telefon kullanımı, bağımlılık ve obezite gibi olumsuz etmenlerden de söz edilebilmektedir (Karaoğlu vd, 2018). Karaoğlu ve arkadaşlarının yapmış olduğu araştırmada lise öğrencilerinin %88,7sinin internet erişimine sahip olduğunu belirlemiştir. Bu internet erişimi vasıtasıyla öğrencilerin mobil ve internet ortamında birçok riske açık olduğunu göstermektedir. Bu risklerden bir tanesi dijital oyun bağımlılığıdır. Literatürde dijital oyun bağımlılığı, oyun oynamak için harcanan zamanı kontrol edememe, diğer etkinliklere olan ilgiyi kaybetme, olumsuz etkilere rağmen oyun oynamayı durduramama ve oynayamadığında ise kendini psikolojik olarak yoksun hissetme gibi belirtilerle karakterize bir dürtü kontrol bozukluğu olarak tanımlandığı görülmüştür (Irmak ve Erdoğan, 2016). Oyunu bırakmamak, sürekli düşünmek, gerçek hayatla ilişkilendirmek, görev sorumluluklarını bir kenara bırakmak, oyun oynamayı diğer günlük aktivitelere tercih etmek oyun bağımlılığının sonuçları olarak değerlendirilmektedir (Horzum, 2011). Kadın ve erkeklerin oyun seçimleri arasında benzerlikler olduğunu çalışmalar desteklemiştir.

Avrupa Mobil raporuna göre dünya çapında video oyunları 2021 yılında 2,9 milyardan fazla olduğunu tespit etmiştir (ECP, 2022). Yapılan araştırmalara bakıldığında zaman dijital oyun oynayanların daha çok 12-17 yaş arasında olduğu (Ferguson , Coulson ve Barnett , 2011) ve erkeklerin kadınlara göre daha çok oyun oynadıkları görülmektedir (Statica, 2023).

Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık (Wack ve Tantleff-Dum, 2009), depresyon, (Mentzoni, ve ark. 2011) saldırgan davranış (Anderson, 2009) ile önemli ilişkiler bildirilmiştir. Dünya Sağlık Örgütü, dijital oyun bağımlılığını zihinsel bir sağlık sorunu olarak kategorize etmiştir. Son zamanlarda dijital oyun bağımlısı olan bireylerin sayısı gün geçtikçe artmaya devam etmektedir. Eryılmaz ve Çukurluöz'un (2018) yapmış olduğu araştırmada bireylerin telefon kullanmadan, günlük e-postalara bakmadan, sosyal medyada vakit geçirmedikleri zaman kendilerini endişeli hissettikleri ortaya çıkmıştır.

Dünya Sağlık Örgütü dijital oyun bağımlılığını zihinsel bir sağlık problemi olarak değerlendirmektedir (Keaten ve Cheng , 2018). Yapılan araştırmalar depresyon ile çevrim içi oyun bağımlılığının aralarında ilişki olduğuna dair kanıtlar olduğunu bildirmişlerdir. Kronik olabilen ve yaşam kalitesini önemli ölçüde etkileyen yaygın bir psikiyatrik bozukluk olan majör depresif bozukluk (MDB) sıklıkla ergenlik döneminde ortaya çıkmaktadır. Bireyin son 2 hafta boyunca psikomotor olarak yavaşlaması, çökkün duygudurumunun olması, daha önce keyif aldığı aktivitelerden zevk almamaya başlaması, iştahta artış veya azalış olması, çok fazla uyuma veya uyuyamama, umutsuzluk, karamsarlık ve intihar düşüncelerinin olması tanı kriterleri arasındadır (APA,2013).

Depresyon, dijital oyun bağımlılığı veya sorunlu İnternet kullanımıyla bağlantılı önemli psikolojik özelliklerden biridir. Depresyon genetik bir bozukluk olmasına rağmen çevresel faktörlerden oldukça etkilenmektedir (Dikmen, 2020). Dijital oyunlar bireylerde depresyonun gelişmesine elverişli çevresel faktörlere yol açabilecek olumsuz durumlara maruz bırakmaktadır. Özellikle siber zorbalık, siber mağduriyet, internet bağımlılığı ve dijital oyun

bağımlılığı depresyonu etkileyebilecek ciddi sorunlardır (Abudusufuer, Yıldırım, ve Kumcağız, 2022).

Depresyon ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki birçok araştırmacı tarafından araştırılmıştır. Peng ve Liu (2010) depresyon ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelenmiştir. Çalışmaya Çinden 166 birey katılmıştır. Bu bireyler kartopu yöntemi kullanılarak dijital oyun oynayan bireylere uygulanmıştır. 35 bireyin yanıtları eksik olduğu için değerlendirilmemiştir. Çalışmaya katılan 131 katılımcının %63'ü erkek, % 33'ü kadın ve %4 bireyin ise cinsiyeti belirtilmemiştir. Katılımcıların yaş ortalaması 26 olduğu ve %38 öğrencilerden, %19 medya uzmanı, %14 satış ve servis, %6 büro memurları %2 yöneticilerden, %2 tarımla ve %19u ise diğer meslek gruplarından oluşmaktaydı. Genel sonuçlar, depresyon ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında ilişki olduğunu göstermektedir.

Yılmaz ve Yılmaz (2018) üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile depresyon ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmada 2017-2018 akademik yılında üniversitede öğrenim gören 418 üniversite öğrencisi katılmıştır. Çalışma sonucunda öğrenciler arasında dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasında düşük düzeyde anlamlı bir ilişki, dijital oyun bağımlılığı ve depresyon düzeyleri arasında düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Kaymak ve arkadaşlarının (2021) Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyinin stres,anksiyete,depresyon ve başarı üzerindeki etkisini inceleyen çalışmada Tıp fakültesinde okuyan toplam 235 üniversite öğrencisi (%61,5'i Kadın , %38,5i erkek) katılmıştır. Bu çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kadın ve erkek cinsiyetine göre farklılık göstermediği sonucuna varılmıştır. Aynı çalışmada öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça depresyon ve stres düzeylerinin de arttığı sonucuna varılmıştır.

Wang ve arkadaşlarının (2022) Ortaokul öğrencilerinde mobil oyun bağımlılığı , depresyon, sosyal anksiyete ve yalnızlık arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmada 578 öğrenci katılmıştır. Çalışmanın sonucunda mobil oyun bağımlılığının depresyon,yalnızlık ve sosyal anksiyete düzeyleri arasında pozitif yönlü ilişki olduğu görülmüştür.

Sibilla, Imperato, Mancini, ve Musetti, (2022), bireylerin kişilik örgütlenmesi ve oyun bağımlılık düzeylerinin ilişkisinde anksiyete, depresyon ve motivasyonun aracı rolünün saptamak amacıyla yapılan bu çalışmaya 1125 (%60 erkek; %36 kadın) katılımcı katılmıştır. Araştırma sonucuna göre depresif semptomların patolojik oyun bağımlılığı ile ilişkisi olduğu bulunmuştur.

Li, ve ark. (2021) Çin'de üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı, depresyon, aleksitimi, sıkılganlık ve yalnızlık düzeylerinin incelendiği çalışmada depresyon,aleksitimi, sıkılganlık ve yalnızlık düzeyi arasında anlamlı ilişki olduğu sonucuna varılmıştır.

Bu çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile depresyon düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki alt problemlere cevap aranmaktadır.

1.1.Alt Problemler

- Üniversite öğrencilerinde dijital oyun kullanımının depresyon düzeyleri ile arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

- Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile depresyon düzeyi arasında cinsiyet değişkenine göre farklılık var mıdır?
- Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile depresyon düzeyi arasında yaş değişkenine göre farklılık mıdır?

Bu araştırmada katılımcıların sosyodemografik özelliklerinin ve değişkenlerin birbirleri ile ilişkilerinin incelenmesi planlanmıştır. Mevcut çalışmada, dijital oyun bağımlılığı ve depresyon arasındaki ilişkilere ek olarak; yaş, cinsiyet, ve internet kullanım süreleri gibi demografik değişkenler açısından da incelenmiştir.

Bu araştırma dijital oyun kullanımı ve depresyon ilişkisinin belirlenmesi ve eksiklerin neler olabileceğinin saptanması açısından katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Ayrıca araştırmanın KKTC de okuyan öğrencileri konu alan araştırmaların genel çerçevesini görmek bakımından yararlı olacağı düşünülmektedir.

Literatür incelendiği zaman dijital oyun bağımlılığı, depresyon, yalnızlık, anksiyete, aleksitimi, motivasyon ve akademik başarı ve bunlarla ilişkili bazı değişkenlerin incelendiği görülmektedir (Li ve ark. 2021). İlgili çalışmalar arasında üniversite öğrencilerinde depresyon ve dijital oyun bağımlılığı ilişkisi bazı demografik değişkenler açısından inceleyen bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle bu çalışma üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve depresyon arasındaki ilişkinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada bu ilişkinin tanımlanması ve akademik olarak motivasyonlarını artırmak için fayda sağlamaktadır.

II.YÖNTEM VE GEREÇ

Bu bölümde araştırmada kullanılan yöntem, araştırmanın modeli, evren, örnekleme veri toplama araçlarına ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

2.1.Araştırmanın Modeli

Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama düzeyi ile depresyon düzeyleri arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmaya yönelik olarak tasarlanan araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Nicel araştırma yöntemleri, çalışmaya ‘ne’ sorusunu cevaplamayı hedeflemektedir. İlişkisel tarama modeli, geçmişte var olup veya şu anda var olan bir durumu değiştirmeden olduğu gibi belirlemeyi hedeflemektedir (Karasar, 2013).

2.2.Evren ve Örneklem

2022-2023 Güz döneminde Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde üniversitelerin farklı bölümlerinde okuyan öğrencilerden oluşan 378 (229 kadın ve 151 erkek) katılımcı çalışmaya katılmıştır. Çalışma verilerini toplamak için uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Uygun Örneklem yöntemi, araştırmacının önceden belirlemiş olduğu örneklem büyüklüğüne göre evrenden seçim yapılmasıdır ((Büyüköztürk, 2017).

2.3.Veri Toplama Aracı

Demografik formu araştırmacıların hazırladığı, yaş, cinsiyet, bölüm gibi demografik değişkenlerinin sorgulandığı bu formda ayrıca dijital oyun kullanım süresi, sıklığı, kaç yıldır

kullandığı ve kullanıma başladığı yaş gibi özellikleri belirlemek üzere kişisel sorular yer almaktadır.

Beck Depresyon Ölçeği 1961 yılında Aaron Beck ve arkadaşları tarafından oluşturulan ölçek 1996'da revize edilerek tekrardan yayınlanmıştır. Ölçeği Türkçeye uyarlayıp geçerlilik güvenirlik çalışması Nesrin Hisli tarafından 1988 yılında yapılmıştır. (Hisli, 1989). 21 sorudan oluşan ölçek bireyin son bir hafta içerisinde hissettiği durum ile alakalı soruları içermektedir. Ölçek dörtlü likert tipi ölçüm sağlamaktadır. Birey ölçeği çözerken kendisine uygun olan 4 numardan birini seçmesi gerekmektedir. “0” ile numaralandırılan maddede herhangi bir depresif ruh hali ya da durum belirtilmediğini belirtmekte, sayı arttıkça duygu yoğunluğu artmaktadır (Hisli, 1989).

Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği Bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini tespit etmek amacıyla kullanılan bu ölçek Türkiye’de geçerlik ve güvenirliği Irmak ve Erdoğan (Irmak ve Erdoğan, 2015) tarafından yapılmıştır. Ölçek 24 soru 5li likert tipinden oluşmaktadır (1=hiçbir zaman 5=her zaman). Ölçek hazırlanırken Hazar ve Hazar’ın (2017) geliştirmiş olduğu ölçek yararlanılarak bu ölçek oluşturulmuştur.

2.4. Veri Analizi

Bu çalışmada üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile depresyon eğilimleri arasındaki ilişkiyi saptamak amacıyla bir anket oluşturulmuştur. Anket 3 bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm katılımcıların kişisel bilgilerini içeren 9 soru içermektedir. İkinci bölüm de katılımcıların depresyon eğilimlerini belirlemek amacıyla 21 sorudan oluşmaktadır.

Üçüncü bölüm dijital oyun bağımlılık düzeyini belirlemek amacıyla 24 sorudan oluşmaktadır. Çalışma kapsamında elde edilen verilerin analizinde SPSS 22 programı kullanılmıştır. Analiz işlemlerinde öncelikle ölçek verilerine güvenirlik analizi uygulanmıştır. Verilerin normal dağılıma uygunluğunun belirlenmesinde Skewness-Kurtosis değerleri incelenmiştir. Çarpıklık ve basıklık değerlerine göre verilerin normal dağılıma uygun olduğu tespit edilmiş ve cinsiyet, yaş ve bölüm değişkenlerinin ölçek puanlarıyla karşılaştırılmasında Independent Sample T testi, araştırmaya katılanların ölçek puanları arasındaki ilişkinin incelenmesi için Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır.

2.5. Veri Toplama Süreci

Kıbrıs Sağlık ve Toplum Bilimleri Üniversitesi etik Kurulu onayı ile toplanmıştır. Verilen ölçekler yaklaşık 15 dakikalık sürede doldurulmuş ve çevrimiçi olarak toplanmıştır.

III.BULGULAR

Tablo 1. Araştırmaya katılanların demografik bilgilerine ilişkin frekans ve yüzdelik dağılımlar

Değişken	Kategori	N	%
Cinsiyet	Kadın	229	60,3
	Erkek	151	39,7
Yaş	18-20	133	35,0
	20 üzeri	247	65,0
Bölüm	Psikoloji	203	53,4
	Diğer	177	46,6
Çevrimiçi oyun oynamaya kaç yaşında başladınız?	11 yaş	216	56,8
	12-23 yaş	161	42,4
	24+ yaş	3	,8
Digital/dijital oyunlara bir günde ortalama ne kadar vakit geçiriyorsunuz?	0+ saat	41	10,8
	30 dk- 1 saat	241	63,4
	1-2 saat	53	13,9
	2-3 saat	45	11,8
	Kelime bilgi oyunu	130	34,2
İnternette daha çok ne tür oyun oynamayı tercih edersiniz?	Futbol oyunları	25	6,6
	Strateji oyunları	80	21,1
	Dövüş oyunları	36	9,5
	Diğer	109	28,7

Tablo incelendiğinde, katılımcıların %60,3'ünün kadın, %39,7'sinin erkek, %35'inin 18-20, %65'inin 20 üzeri yaşında olduğu, %53,4'ünün psikoloji, %46,6'sının diğer bölümünde öğrenci olduğu görülmektedir. Katılımcıların %10,8'inin günde ortalama 0-30 dk, %63,4'ünün 30 dk-1 saat, %13,9'ının 1-2 saat, %11,8'ünün günlük dijital oyun kullandıklarını belirtmişlerdir.

Katılımcıların %34,2'sinin kelime, bilgi oyunu, %6,6'sının futbol oyunu, %21,1'inin strateji oyunu, %9,5'inin dövüş oyunu, %28,7'sinin diğer oyunları oynadığı, %67,4'ünün internet kullanma alışkanlığının fazla olduğunu düşündüğü, %32,6'sının düşünmediği görülmektedir.

Tablo 2. Araştırmaya katılanların ölçek puanlarına ilişkin tanımlayıcı istatistikler

Değişkenler	Min	Max	X	Sd	α	Çarpıklık	Basıklık
Depresyon	21	58	39,55	6,88	0,75	0,00	-0,28
Oyun bağımlılığı	7	33	25,91	3,95	0,71	-1,19	1,55

Tablo incelendiğinde, araştırma kapsamında kullanılan ölçeklerin analiz için yeterli düzeyde güvenilirliğe sahip olduğu ($\alpha > 0,60$), çarpıklık ve basıklık değerlerinin -2 ile +2 arasında kaldığı ve normal dağılıma uygun olduğu görülmektedir. Ölçek ortalama puanları incelendiğinde, katılımcıların depresyon düzeylerinin orta, oyun bağımlılığı düzeylerinin ise orta düzeyin üzerinde olduğu görülmektedir.

Tablo 3. Araştırmaya katılanların ölçek puanlarının cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılması

Alt boyut	Cinsiyet	N	X	SS	t	p
Depresyon	Kadın	229	39,61	6,95	,214	,831
	Erkek	151	39,46	6,80		
Oyun bağımlılığı	Kadın	229	25,52	4,27	-2,415	,016
	Erkek	151	26,51	3,35		

Tablo incelendiğinde, katılımcıların cinsiyetlerine göre depresyon düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık olmadığı ($p>0,05$), erkek katılımcıların ise oyun bağımlılığı düzeyinin kadın katılımcılardan anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0,05$) görülmektedir.

Tablo 4. Araştırmaya katılanların ölçek puanlarının yaş değişkenine göre karşılaştırılması

Alt boyut	Yaş	N	X	SS	t	p
Depresyon	18-20	133	40,11	7,36	1,170	,243
	20 üzeri	247	39,25	6,60		
Oyun bağımlılığı	18-20	133	26,03	3,59	,432	,666
	20 üzeri	247	25,85	4,14		

Tablo incelendiğinde, katılımcıların yaşlarına göre depresyon ve oyun bağımlılığı düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$).

Tablo 5. Araştırmaya katılanların ölçek puanlarının bölüm değişkenine göre karşılaştırılması

Alt boyut	Bölüm	N	X	SS	t	p
Depresyon	Psikoloji	203	39,41	6,45	-,413	,680
	Diğer	177	39,71	7,36		
Oyun bağımlılığı	Psikoloji	203	25,71	3,96	-1,062	,289
	Diğer	177	26,14	3,94		

Tablo incelendiğinde, katılımcıların okuduğu bölümlere göre depresyon ve oyun bağımlılığı düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$).

Tablo 6. Araştırmaya katılanların ölçek puanları arasındaki ilişkinin incelenmesine yönelik pearson korelasyon analizi sonuçları

Depresyon		
Oyun bağımlılığı	r	,027
	p	,605

Tablo incelendiğinde, katılımcıların oyun bağımlılığı düzeyleri ile depresyon arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$).

Tablo 7. Oyun bağımlılığın depresyon düzeyi üzerindeki etkisine ilişkin basit doğrusal regresyon analizi sonuçları

Değişken	B	Std. Hata	β	t	p
Sabit	38,349	2,345		16,350	,000
Oyun bağımlılığı	,046	,089	,027	,518	,605

$r=,027$; $r^2=,001$; $F(1, 378)=,268$; $p=,605$

Tablo incelendiğinde, katılımcıların oyun bağımlılığı düzeylerinin depresyon düzeyleri üzerinde istatistiksel olarak anlamlı düzeyde etkisi olmadığı görülmektedir ($p>0,05$).

IV. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu çalışmanın amacı üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile depresyon düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Analiz sonuçlarına göre, üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile depresyon arasındaki ilişki incelenmiş olup elde edilen sonuçlara göre depresyon ve dijital oyun bağımlılığı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır. Sonuç olarak katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça depresyon düzeyleri de artmaktadır.

Katılımcıların demografik bilgilerine göre depresyon eğilimleri ve dijital oyun bağımlılık düzey puanlarında anlamlı farklılıklar olup olmadığı incelendi. Elde edilen sonuçlara göre katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzey puanlarının cinsiyete göre farklılık gösterdiği erkek katılımcıların kadın katılımcılara oranla anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Katılımcıların cinsiyetlerine göre depresyon düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı sonucu elde edilmiştir. Literatüre bakıldığı zaman dijital oyun bağımlılık düzeyinin cinsiyete göre farklılık gösterdiği görülmektedir (Göldağ, 2018). Yavuz'un 2018 yılında yapmış olduğu benzer araştırmaya göre erkek öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri kadın öğrencilere göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Kaymak ve ark. yapmış olduğu çalışmalar ile sonuçlar benzerlik göstermektedir. Bu durumda erkek bireylerin kadın bireylere oranla oyun bağımlılığına daha yatkın olduğunu söylenebilir.

Labana ve arkadaşlarının 2020 yılında yapmış oldukları depresyon ve dijital oyun bağımlılığı ile alakalı araştırmada depresyon ve oyun bağımlılığı arasında zayıf istatistiksel ilişki olduğu görülmüştür. Rikkers ve arkadaşlarının çocuk ve ergenler arasında yapmış olduğu benzer bir araştırmada dijital oyun ile depresyon arasında ilişki bulunmuştur. (Rikkers , Lawrence, Hafekost ve Zubrick, 2016)

Katılımcıların günlük dijital oyun oynama süreleri incelendiği zaman Kadın katılımcıların erkek katılımcılara oranla daha az video oynadıkları belirlenmiştir. Erkek katılımcılarda 8 kişinin 30 dk ile 1 saat , 174 kişinin 1-2 ,16 kişinin 2-3 günlük dijital oyun oynadıkları görülmüştür. Kadın katılımcılarda ise 33 kişinin 30 dk-1 saat, 67 kişinin 1-3 saat ,26 kişinin 3-5 saat ve 25 kişinin 5 saat ve üzeri günlük dijital oyun oynadıkları görülmüştür.Elde edilen bu sonuçlar literatürle farklılık göstermektedir. Göldağ ve arkadaşlarının lise öğrencilerindeki dijital oyun bağımlılık düzeylerinin incelendiği çalışmada 266 Kız öğrenci (%51,5) ve 251 erkek öğrenci (%48,8) katılmıştır. Çalışma sonucunda %77,9 katılımcının 1-2 saat, %14,9'unun 3-4 saat ve %7,2'sinin 5-6 saat aralığında dijital oyun oynadığı sonucuna varılmıştır.

Katılımcıların oyun tercihleri incelendiğinde %34,2'sinin kelime-bilgi oyunlarını (n=130), %6,6'sının futbol oyunlarını (n=25), %21,1'inin strateji oyunlarını (n=80), %9,5'unun dövüş oyunlarını (n=36) ve %28,7'sinin ise diğer oyunları (n=109) tercih ettiği belirlenmiştir. Gökalp'in 2021 yılında yapmış olduğu çalışmada katılımcıların %49,2'sinin zeka oyunlarını %35,2'sinin spor oyunlarını ve %31,1'inin dövüş oyunlarını tercih ettiği görülmüştür. Yapılan çalışma ile literatür arasında farklılık olduğu görülmüştür.

Çalışmanın sonuçları belirli sınırlamalar sonucunda değerlendirilmiştir. Araştırmanın sınırlılığı Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde okuyan üniversite öğrencilerinden 18-24 yaş arası toplamda 380 kişinin katılmış olmasıdır. Daha sonraki çalışmalarda daha büyük örneklem ile çalışılması önerilmektedir. Böylece büyük örneklem sayesinde sonuçlar genellenebilir. Yapılan araştırma kesitsel desene uygun yapılmıştır. Gelecekte araştırmacılar deneysel bir çalışma yaparak değişkenler arasında nedensel bir ilişki belirleyebilirler. Sonuçlar erkek bireylerin

dijital oyun bağımlılığının daha yüksek olduğunu gösterdiğinden bireylerin oyun bağımlılığından korunması için farkındalık yaratılmalı ve eğitimler düzenlenmelidir. Daha sonraki çalışmalarda farklı değişkenlerle daha detaylı inceleme yapılması ve nedenlerinin araştırılması gerekmektedir.

Kaynakça

Abudusufuer, K., Yıldırım, O., & Kumcağız, H. (2022). Siber Zorbalık ve Siber Mağduriyet ile Psikopatolojik Semptomlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 48, 278-288.

Alyanak, B. (2016). İnternet Bağımlılığı. Klinik Tıp Pediatri Dergisi, 2024.

Anderson, C. C. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content. Journal of Experimental Social Psychology, 45, 731-739. doi:doi:10.1016/j.jesp.2009.04.019

Amerikan Psikiyatri Birliği (2013). Ruhsal bozuklukların tanımsal ve sayımsal el kitabı (DSM-5). (E. Köroğlu, Ed.) Hekimler Yayın Birliği.

Büyüköztürk, Ş. (2017). Bilimsel Araştırma Yöntemleri (Vol. 23.baskı). Pegem Akademi.

Dikmen, M. (2020). COVID-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerinin Depresyon Düzeyleri ile Sosyal Medya Bağımlılıkları Arasındaki İlişki: Bir Yapısal Eşitlik Modeli. Bağımlılık Dergisi, 20-30.

ECP. (2022). Video Game Industry Statistics. Retrieved 01 08, 2023, from Video Game Industry Statistics: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

Eryılmaz, S.,Çukurluöz (2018). Examination of high school students digital addiction: Province of Ankara, Çankaya district sample. Electronic Journal of Social Sciences, 889-912. Retrieved from <https://doi.org/10.17755/esosder.311314>

Ferguson , C., Coulson , M., ve Barnett , J. (2011). A metaanalysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. Journal of Psychiatric Research, 45, 1573-1578. doi:10.1016/j.jpsychires.2011.09.005.

Gökalp, B. (2021). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını belirleyen faktörler. Medipol Üniversitesi (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

Göldağ, B. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik ÖzelliklerineGöre İncelenmesi. YÜ Eğitim Fakültesi Dergisi, 1287-1315.

Hisli, N. (1989). Beck Depresyon Envanterinin Geçerliliği Üzerine Bir Çalışma. Psikoloji Dergisi, 22, 118-126.

Hisli, N. (1989). Beck Depresyon Envanterinin Üniversite Öğrencileri için geçerliliği güvenilirliği. Psikoloji Dergisi, 23, 3-13.

Horzum, M. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim, 36(159), 56-68.

Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 1, 10-18.

Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı; Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 128-137.

Karaoğlu Yılmaz, F., Dilen, A., & Durmuş, H. (2018). The examination of high school students' self-efficacy levels of mobile learning tools. *SDU International Journal of Educational Studies*, 5(1), 1-12.

Karasar, N. (2013). Bilimsel araştırma yöntemleri (Vol. 25). Nobel Yayınları.

Kaymak, E., Birgin, F., Tekeli, G., Küt, G., Akgün, H., Bakla, H., . . . Büyükuysal, M. (2021). Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi Tıp Fakültesi Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Stres, Anksiyete, Depresyon ve Başarı Üzerine Etkisi. *Med J West Black*, 5(1), 33-43.

Labana, R., Hadjisaid, J., Imperial, A., Jumawid, K., Lupague, M., ve Malicdem, D. (2020). Online Game Addiction and the Level of Depression Among Adolescents in Manila. *Central Asian Journal of Global Health*, 9(1).

Li, L., Niu, Z., Griffiths, M., Wang, W., Chunying, C., ve Mei, S. (2021). A network perspective on the relationship between gaming disorder, depression, alexithymia, boredom, and loneliness among a sample of Chinese university students. *Technology in Society*.

Mentzoni, R., Brunborg, G., Molde, H., Myrseth, H., Skouveroe, K., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychol Behav*, 14, 591-596.

Peng, W., ve Liu, M. (2010). Online Gaming Dependency: A Preliminary Study in China. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13(3), 329-333. doi: 10.1089=cyber.2009.0082

Rikkens, W., Lawrence, D., Hafekost, J., ve Zubrick, S. (2016). Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioral problems in Australia – results from the second child and adolescent survey of mental health and wellbeing. *BMC Public Health*, 16. doi:10.1186/s12889-016-3058-1.

Sibilla, F., Imparato, C., Mancini, T., & Musetti, A. (2022). The association between level of personality organization and problematic gaming: Anxiety, depression, and motivations for playing as mediators. *Addictive Behaviors*.

Statista. (2023). Distribution of computer and video gamers in the United States from 2006 to 2022, by gender. Retrieved 01 08, 2023, from Statista: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>

Wack, E., ve Tantleff-Dum, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychol Behav*, 12, 241-244.

Wang , P., Pan, R., Wu, X., Zhu, G., Wang, Y., Mei, T., Wang, J. (2022). Reciprocal associations between shyness, depression, and Internet gaming disorder among Chinese adolescents: A cross-lagged panel study. Addictive Behaviors.

Yavuz , O. (2018). Özel yetenekli öğrencilerde internet ve oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi, 2(4), 281-296.

Yılmaz, R., ve Yılmaz, F. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılıkları ile Yalnızlık ve Depresyon Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi. 1.Uluslararası Eğitimde ve Kültürde Akademik Çalışmalar Sempozyumu, (pp. 118-123). Mersin.