




Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi

Examining the Digital Game Addiction Levels of University Students

Sayfa | 987

Muhammet Fatih KIZILKAYA , Dr., mfatihkizilkaya@gmail.com

Fatma Zuhale EROL , Dr. Öğr. Gör., Bingöl Üniversitesi, fzerol@bingol.edu.tr

Geliş tarihi - Received: 16 Mart 2024
Kabul tarihi - Accepted: 4 Temmuz 2024
Yayın tarihi - Published: 28 Ağustos 2024



Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, (2024), 15 (2), 987-1012.
Western Anatolia Journal of Educational Sciences, (2024), 15 (2), 987-1012.
Araştırma Makalesi / Research Paper

Öz. Dijital oyunlar günümüzde binlerce oyuncunun aynı anda bir araya geldiği sanal dünyaları oluşturmaktadır. Bu durum çoğu zaman bireyleri sosyal etkileşimler ve gerçek hayat bağlantılarından koparabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı, gün geçtikçe daha fazla insanın etkilendiği bir bağımlılık türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili psikososyal sorunların genç yetişkinlik ve yetişkinlik dönemlerinde daha fazla görüldüğü yapılan araştırmalarla ortaya konulmaktadır. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini bilmek bağımlılığın teşhisi ve tedavisi için onlara gerekli olan rehberliği sunmak adına önem arz etmektedir. Bu sebeple Bingöl Üniversitesi Meslek yüksekokullarında eğitim ve öğretimde bulunan toplam 129 öğrencinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma sonuçlarını elde etmek için yapılan analizlerde $p>0,05$ anlamlılık değeri dikkate alınmıştır. Dijital oyun bağımlılığı üzerine gerçekleştirilen bu araştırmanın sonuçları, katılımcıların çoğunluğunun riskli grupta yer aldığını 61(%47,3), bağımlılık düzeylerinin cinsiyet temelli farklılıklar göstermediğini, ancak oyun oynama süresi ve dijital oyun yeniliklerini takip etme alışkanlıklarının bağımlılık düzeylerini etkilediğini ortaya koymuştur. Araştırma sonuçları doğrultusunda, meslek yüksekokulu yöneticilerine, öğrencilere yönelik düzenlenecek dijital oyun bağımlılığı seminerlerinin rehberlik açısından kritik bir öneme sahip olduğu önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Dijital oyun, İnternet, Dijital oyun bağımlılığı, Üniversite Öğrencisi.

Abstract. The digital games today create virtual worlds where thousands of players come together simultaneously. This often leads individuals to disconnect from social interactions and real-life connections. Digital gaming addiction has emerged as a type of addiction affecting an increasing number of people. Research indicates that psychosocial problems related to digital gaming addiction are more prevalent in young adults and adults. Knowing the levels of digital gaming addiction among university students is crucial to provide them with the necessary guidance for diagnosis and treatment. Therefore, an attempt was made to determine the levels of digital gaming addiction among a total of 129 students studying at Vocational Schools of Bingöl University. In the analyses conducted to obtain the research results, a significance value of $p>0.05$ was considered. The results of this study on digital gaming addiction reveal that the majority of participants are in the risky group, accounting for 61% (47.3%). Gender-based differences were not found in addiction levels; however, it was found that the duration of gaming and habits of following digital gaming innovations influence addiction levels. Based on the research findings, it is recommended that seminars on digital gaming addiction be organized for vocational school administrators and students, as they hold critical importance in terms of guidance.

Keywords: Addiction, Digital game, Internet, Digital game addiction, University student.



Extended Abstract

Introduction. Digital game addiction emerges as a significant form of addiction affecting us increasingly within the adventure of our lives. The concept of addiction has entered our lives as a result of the development of the internet and technology. When the definitions of digital game addiction are examined, it is described as impulse control disorder associated with symptoms such as not stopping playing games, loss of interest in life activities, and a sense of psychological deprivation, despite the negative consequences. In this regard, the World Health Organization (WHO) defines digital game addiction as prioritizing playing games over daily life activities and continuing to play games despite negative consequences (WHO, 2018).

Digital game addiction has been named as gaming disorder in the International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11) and officially recognized. In the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), it is defined as Internet Gaming Disorder. The American Psychiatric Association has established nine criteria to diagnose online gaming disorder in DSM-5. These criteria qualitatively explain how dimensions of engagement with internet games can become problematic. Excessive focus on internet games, increased gaming time, showing signs of withdrawal as a result of continuous gaming can be considered as the main symptoms of digital game addiction. Additionally, loss of interest in activities in daily life, inability to quit despite being aware of the problems in social life, and willingness to risk career losses are some of the criteria established.

Method. Psychosocial problems arising within the framework of digital game addiction are particularly observed in young adulthood and adulthood (Bülbül et al., 2018; Çelikkalp & İrmak, 2022). In this regard, the aim of the research is to examine the levels of digital game addiction among vocational school students who are in the aforementioned period. Through the use of the quantitative research approach of the correlational survey model, this study attempted to reveal the levels of digital game addiction among the students who participated in the research. The research was conducted with 129 voluntary students studying in various vocational schools of Bingöl University.

In the research, alongside the personal information form, the "Digital Game Addiction Scale for University Students," adapted by Hazar & Hazar (2019), was used to prompt students to provide their personal information. The following questions were attempted to be answered in the conducted research:

1. What is the level of digital game addiction among university students?
2. Do the levels of digital game addiction among university students differ according to various variables (gender, frequency of playing games (online), following digital game innovations, etc.)?

Discussion and conclusion. According to the research results, most of the participating participants are classified in the risky group (47.3%). The research results according to the sub-dimensions of the scale are as follows: in the dimension of excessive focus and procrastination, participants are in the low-risk group (60.2%), in the dimension of deprivation and quest, they are in the normal group (87.6%), and in the dimension of mood swings and narrowing, participants are in the normal group (99.2%).



Regarding gender and playing games online variables, no statistically significant differences were found in the entire scale and sub-dimensions ($p>0.05$).

However, when variables such as following digital game innovations, liking computer games, interest in technology, and playing games during the day were examined, statistically significant differences were observed ($p>0.05$).

The results mentioned above indicate that the majority of participants are in the risky group. Therefore, digital game addiction should be viewed as a disorder, and necessary planning and interventions should be carried out without delay.

Orak et al. (2021) revealed that the majority of students in their study had risky addiction scores. Another study by Arıkan & Öztürk (2020) also found that the majority of participants fell into the risky group. However, Kayhan & Sabah (2022) obtained a different result in their research, finding lower levels of addiction among students. This discrepancy may stem from the dynamic nature of the research topic. The results indicate that differences exist. Therefore, in addition to creating individual interventions and treatments, identifying other underlying factors is necessary to develop effective guidance plans. The high rates of participants in the risky group in the conducted research emphasize the importance of creating individual and societal awareness in combating digital game addiction. Taking into account the points mentioned above can provide an opportunity to develop effective interventions and strategies.

Today, alongside easy access to technological devices, the increasing diversity of digital games can cater to a wide audience. These developments may facilitate the widespread acceptance of digital games regardless of gender. When studies on digital game addiction are examined, it is observed that differences based on gender do not occur (Arslan, 2020). The widespread acceptance of games by a wide audience may have contributed to this outcome. However, there are many studies in the digital game literature that show differences based on gender (Çavuş, 2016; Hazar & Hazar, 2019; Kayhan & Sabah, 2022, Satılmış et al., 2023). These differences highlight the need for appropriate and correct strategies to be developed for diagnosis, treatment, and interventions in the context of digital game addiction.

Considering the limitations of the study, adopting a comprehensive approach in future research that includes larger sample groups, more detailed measurement tools, and factors such as the individual's social, emotional, and psychological conditions is important for a full understanding of digital game addiction. Despite being in the low-risk and risky groups, preventive guidance practices such as increasing awareness of digital game addiction among students and developing their effective interpersonal skills can be implemented to prevent addiction. In line with the research results, it is believed that digital game addiction seminars organized for university administrators and university students have critical importance in terms of guidance. Universities can regularly monitor students' digital game usage habits and provide early intervention opportunities for students showing signs of addiction. Additionally, establishing strong social support networks for students can play a significant role in combating addiction. Alternative activities such as group of friends, hobbies, and sports can be recommended. It is important for families to support students in preventing digital game usage and addiction. In this regard, seminars, workshops, or informative meetings can be organized for families.



Giriş

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin ilerlemesi ile dijital cihazların yaygınlaşması, sokak oyunlarını dijital oyunlara dönüştürmeye başlamıştır. Herkesin ilgi alanına hitap eden dijital oyunlara genellikle ücretsiz ve kolay bir şekilde erişim sağlamak mümkündür. Bu erişim, dijital oyunların yaygınlaşmasında önemli bir rol oynamaktadır. Dijital oyunlar günümüzde binlerce oyuncunun aynı anda bir araya geldiği sanal dünyaları oluşturmaktadır. Önceden bireysel bir eğlence aracı olan bu oyunlar zamanla oyuncuların paylaşım yaptıkları etkinlik alanlarına dönüşmektedir (Carrillo, 2015). Oyuncular, çevrimiçi olan diğer karakterlerle/insanlarla ilişkiler kurmaktan ve ilişkilerini geliştirmekten keyif almaktadır. Bu tarz sosyal etkileşimler yaş farkı gözetmeksizin bireyleri kendine çekebilmenin yanında; onları fiziksel, ruhsal ve davranışsal olarak kolaylıkla etkisi altına alabilmektedir. Ancak bu durum çoğu zaman bireyleri sosyal etkileşimlerinden ve gerçek hayat bağlantılarından koparabilmektedir. Bu duruma alışan oyuncular oyunlara karşı aidiyet duygusu beslemektedirler. Dijital oyunlara erişimleri engellendiğinde ise sinirlilik, huzursuzluk ve saldırganlık gibi duygu ve davranış değişiklikleri gösterebilirler. Ortaya çıkan davranış değişiklikleri dijital oyun bağımlılığının göstergesi kabul edilmektedir (Lemmens vd., 2009; WHO, 2020).

Dijital oyun bağımlılığı hayat serüvenimiz içerisinde günden güne bizleri etkileyen önemli bir bağımlılık türü olarak ön plana çıktığı görülmektedir. Genellikle bu tür bağımlılıklar internet ve oyun teknolojilerinin hızlı gelişimi sonucunda yaygınlaşabilir. Dijital oyun bağımlılığı tanımları incelendiğinde olumsuz sonuçlarının bulunmasına rağmen oyun oynamayı bırakamama, hayat aktivitelerine dayalı ilgi kayıpları ve psikolojik bozukluk hissi gibi emareler ile ilişkilendirilen dürtülerin kontrol edilememesi ve bunların kontrolü ile ilgili bozukluklar ifade edilmektedir (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016). Lemmens vd. (2009), dijital oyun bağımlılığını, bireylerin video oyunlarına karşı aşırı ve düzenli olarak bağlanması, sosyal sorunlarla birlikte duygusal sorunlara yol açsa bile bu kullanımı kontrol edememesi olarak tanımlamışlardır. Griffiths (2010), dijital oyun bağımlılığını; oyun oynamak için harcanan süre değil, oyunun diğer yaşam alanları üzerindeki olumsuz etkileri temelinde tanımlamaktadır. Dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılan diğer bir tanıma göre; oyun oynamaya daha fazla öncelik verme eğiliminde olma, diğer ilgi alanlarını ve günlük aktiviteleri geride bırakarak oyunu ön plana alma, olumsuz sonuçların meydana gelmesine rağmen oyun oynamaya devam etme durumudur (WHO, 2020). Bu tanımla birlikte ICD-11 de (Uluslararası Hastalık Sınıflandırması- 11. Revizyon), dijital oyun bağımlılığı resmi bir psikolojik sağlık sorunu olarak kabul edilmiş ve "oyun bozukluğu" adı altında tanımlanmıştır (WHO, 2020).

Dijital oyun bağımlılığı, Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'nda çevrimiçi oyun oynama bozukluğu olarak tanımlanmış ve bu bozukluğu tanımlamak için dokuz ölçüt sunulmuştur. DSM-5'te sunulan ölçütler, internet oyun bağımlılığını tanımlamak için kullanılan kriterlerdir. Bu kriterler, bireylerin internet oyunlarına olan ilişkilerinin nasıl bir sorun haline gelebileceğini açıklar. İnternet oyunlarına aşırı derecede odaklanma, oynamama durumunda içe kapanma belirtileri gösterme, oyun süresini sürekli artırma ihtiyacı gibi özellikler, bu bağımlılığın belirtileri olarak kabul edilir. Ayrıca, aile bireyleri ve arkadaşların katılımıyla gerçekleştirilen sinemaya gitme, açık alanda birlikte vakit geçirme gibi aktivitelere ilgi kaybı, psikososyal sorunların farkında olunmasına rağmen oyunlara devam etme ve ilişki, iş, eğitim veya kariyer kayıplarına neden olabileceği durumları da bu tanı



kriterleri içinde yer alır (APA, 2013). Bu ölçütlerin, dijital oyun bağımlılığının teşhisi ve tedavisi için rehberlik edebileceği ön görülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı üzerine gerçekleştirilen çalışmalar internet oyun bağımlılığını tanımlamak için kullanılan ölçütler üzerinden gerçekleştirilmiştir. Jeong vd. (2016), psikososyal değişkenlere (örneğin, saldırganlık, depresyon ve yalnızlık) odaklanan bir çalışma gerçekleştirmiştir. Bu çalışmada psikososyal değişkenlerin oyun bağımlılığına etkisi, yalnızlık ve depresyonun saldırganlık üzerindeki etkileri ile saldırganlığın psikolojik değişkenler (örneğin, depresyon ve yalnızlık) ile oyun bağımlılığı arasındaki aracılık rolünü incelemiştir. 789 katılımcı ile gerçekleştirilen çalışmada saldırganlığın hem yalnızlık hem de depresyon tarafından önemli ölçüde etkilendiği, saldırganlığın üç değişken arasında oyun bağımlılığının en güçlü belirleyicisi olduğu sonucuna varmışlardır. Bununla birlikte saldırganlığın depresyon ile oyun bağımlılığı arasında bir aracılık rolü oynadığı da tespit edilmiştir. Bhagat vd. (2020), dijital oyun bağımlılığını bireylerin çevrimiçi toplumsal etkileşim ihtiyacı, kişiler arası yeteneksizlik, öz düzenleme ve yalnızlık perspektiflerinden incelemiştir. Araştırmada bireylerin çevrimiçi sosyal etkileşim ihtiyacının dijital oyun bağımlılığının en güçlü belirleyicisi olduğu ve kontrol veya öz düzenlemenin oyun bağımlılığını belirlemede önemli bir rol oynadığı sonuçlarına varılmıştır. Bu çalışmalar APA'nın (Amerikan Psikiyatri Birliği) tanı kriterleri içinde yer alan psikososyal sorunları kapsamaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili psikososyal sorunların genç yetişkinlik ve yetişkinlik dönemlerinde daha fazla görüldüğü yapılan araştırmalarla ortaya konulmaktadır (Bülbül vd., 2018; Çelikkalp & Irmak, 2022; Özok & Aka, 2021; Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016). Dijital oyun bağımlılığının neden olduğu sorunlara çözüm arayabilmek için öncelikle bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini bilmek gerekir. Dijital oyun bağımlılığı üzerine gerçekleştirilen çalışma sonuçlarının farklılıklar gösterdiği literatür incelemesi sonucunda görülmüştür (Griffiths vd., 2012; Miezah vd., 2020; Sayeed vd., 2021; Sung vd., 2020; Wang & Zhu, 2011). Dijital oyun bağımlılığının yol açtığı olumsuz durumlar göz önüne alındığında önemli halk sağlığı sorunlarından biri olduğu kabul edilebilir. Aynı zamanda bu bağımlılık üniversite öğrencilerinin akademik başarılarını da etkileyebilir (Yücel vd., 2023). Gerçekleştirilen çalışmalar aynı zamanda aile içi çatışmaların fazla olduğu ortamlarda dijital oyun bağımlılığı gibi bozuklukların oluştuğunu da ortaya koymaktadır (Ögel, 2014). Üniversite çağındaki bireyler kendilerini zorlayan toplumsal olaylar ve ailevi meselelerde dijital oyunları rahatlatma ve uzaklaşma aracı olarak kullanabilmektedir (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016). Literatür analiz edildiğinde dijital platformlar aracılığı ile oynanan oyun bağımlılığı ile öz-kontrol arasında bir ilişkinin olduğu görülmektedir. Kim vd. (2008) ile Yücekaya' nın (2019), çalışmalarında dijital oyun bağımlılığının artması sonucunda katılımcıların öz kontrol düzeylerinin azaldığı belirlenmiştir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasında negatif ilişkilerin ortaya konduğu çalışmalar da bulunmaktadır. Kovess-Masfety vd. (2016) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, dijital oyun bağımlılık düzeyleri artan bireylerin sosyal beceri düzeylerinin azaldığı görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı üzerine belirtilen bu durumlar, hayatlarının kritik noktalarında olan ve aynı zamanda kişisel gelişimlerine önem veren gençlerin bilinçli ve kontrollü bir şekilde dijital oyunları kullanmalarının ne kadar önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Bu, sadece gençlerin kendileri için değil, aynı zamanda aileleri ve yaşadıkları toplum için de çok önemlidir. Bu nedenle üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini bilmek bağımlılığın teşhisi ve tedavisi için onlara bilinçli ve kontrollü bir şekilde dijital oyunların nasıl kullanılabileceği konusunda gerekli rehberliği sunmak adına önem arz etmektedir. Bu sebeple Kızılkaya, M. F. & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi.



araştırmada çeşitli meslek yüksekokullarında eğitim ve öğretim sürecinde olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu amaçla aşağıdaki araştırma soruları cevaplandırılmaya çalışılmıştır.

1. Üniversite öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir?
2. Üniversite öğrencilerin dijital oyun bağımlılık seviyeleri cinsiyet, internet ortamında oyun oynama, dijital oyun yeniliklerini yakından takip etme, bilgisayar oyunları oynamayı sevme, teknolojiye yönelik ilgi, bilgisayarda oyun oynama saati (gün içerisinde), akıllı telefonda oyun oynama saati (gün içerisinde), bilgisayar ve akıllı telefon kullanım amacı gibi değişkenlere bağlı olarak farklılık göstermekte midir?

Yöntem

Araştırmanın modeli

Nicel araştırma yönteminin kullanıldığı bu çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. İlişkisel tarama modeli temel alınarak araştırma gerçekleştirilmiştir. Tarama modelleri, araştırmacının örneklem ya da çalışma grubuna müdahale etmeden mevcut durumu olduğu gibi incelediği modellerdir. İlişkisel tarama modeli çeşitli değişkenler arasındaki ilişkinin araştırılması için kullanılmaktadır. Bu modelde değişkenler arasındaki bağlantılar temel alınmaktadır (Karasar, 2005; Şimşek, 2018).

Evren ve örneklem

Araştırmanın evreni Bingöl Üniversitesi Meslek Yüksekokullarında eğitim ve öğretimde bulunan öğrencilerden oluşmaktadır. Evrenin tamamına ulaşamadığından örneklem seçme yoluna gidilmiş ve basit tesadüfi örnekleme yoluyla örneklem grubu oluşturulmuştur. Likert tipi veri toplama araçlarının kullanıldığı çalışmalarda, örneklem hacmini belirlemek için madde sayısı ile likert seçenek sayısı çarpılarak asgari örneklem sayısı elde edilebilir (Kabakçı Yurdakul, 2013). Bu çalışmada 21 maddeden oluşan 5 dereceli likert tipi ölçme aracı kullanılmıştır. Bu duruma göre en düşük seçilebilecek örneklem hacmi 105 kişiden oluşmalıdır. Bu doğrultuda Bingöl Üniversitesi Meslek Yüksekokullarında eğitim ve öğretimde bulunan, gönüllü olarak araştırmaya katılmak isteyen 129 öğrenci araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır.

Tablo 1.

Araştırma grubuna ait betimsel istatistikler

		N	%
Cinsiyet	Erkek	72	55,8
	Kadın	57	44,2
	Toplam	129	100
Yaş	17-21	125	96,9
	22-26	2	1,6
	27-31	1	0,8
	32-36	1	0,8
	Toplam	129	100

Kızılkaya, M. F. & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 987-1012.

DOI. 10.51460/baebd.1454087



Araştırma grubuna ait demografik özellikler gözlemlendiğinde, çalışmaya 72 (%55,8) Erkek, 57 (%44,2) Kadın olmak üzere toplam 129 (%100) gönüllünün katıldığı tespit edilmiştir. Araştırmaya katılan gönüllülerin büyük bir çoğunluğu 17-21 yaş aralığında 125 (%96,9) yer almaktadır. Ayrıca, çalışmaya 22-26 yaş aralığında 2 (%1,6), 27-31 yaş aralığında 1 (%0,8) ve 32-36 yaş aralığında 1 (0,8) gönüllünün dahil olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 2.
Bilgisayar ve teknoloji kullanımına yönelik betimsel istatistikler

		N	%
Bilgisayar ve Akıllı Telefonu Daha Çok Hangi Amaçla Kullanırsınız?	Oyun oynama	28	21,7
	İnternette gezinme	21	16,3
	Ödev ve araştırma yapma	20	15,5
	Sosyal medya kullanma	21	16,3
	Oyun oynama-internette gezinme-sosyal medya kullanma	19	14,7
	İnternette gezinme-ödev ve araştırma yapma-sosyal medya kullanma	20	15,5
	Toplam	129	100
Teknolojiye Yönelik İlginizi Nasıl Değerlendirirsiniz?	Düşük	12	9,3
	Orta	78	60,5
	Yüksek	39	30,2
	Toplam	129	100

Bilgisayar ve teknoloji kullanımına yönelik betimsel istatistiklere göre (Tablo 2), çalışmaya katılan gönüllü bireylerin akıllı telefon ve bilgisayarları yaygın olarak Oyun Oynamak amacıyla (%21,7) kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca, çalışmaya katılan gönüllülerin teknolojiye yönelik ilgilerinin orta seviyede (%60,5) olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 3.
Oyun teknolojilerini takip etme ve oyun oynamaya ilişkin betimsel istatistikler

		N	%
İnternet Ortamında Oyun Oynama	Evet	58	45,0
	Hayır	71	55,0
	Toplam	129	100
Dijital Oyun Yeniliklerini Yakından Takip Eder Misiniz?	Evet	42	32,6
	Hayır	87	67,4
	Toplam	129	100
Bilgisayar Oyunları Oynamayı Seviyor Musunuz?	Evet	49	38,0
	Hayır	80	62,0
	Toplam	129	100
Günde Kaç Saat Bilgisayarda Oyun Oynarsınız?	1-2 saat	24	18,6
	3-4 saat	19	14,7
	5-6 saat	16	12,4
	7 saat ve üzeri	4	3,1
	Hiç	66	51,2
	Toplam	129	100



Günde Kaç Saat Akıllı Telefonda Oyun Oynarsınız?	1-2 saat	48	37,2
	3-4 saat	29	22,5
	5-6 saat	12	9,3
	7 saat ve üzeri	14	10,9
	Hiç	26	20,2
	Toplam	129	100

Tablodan elde edilen verilere göre, internet ortamında oyun oynamayanların oranı (%55,0), oyun oynayanlardan (%45,0) daha yüksek durumdadır. Araştırmaya katılan gönüllülerin büyük bir kısmı (%67,4) dijital oyun yeniliklerini yakından takip etmediklerini ifade etmiştir. Katılımcıların çoğu (%62) bilgisayar oyunlarını sevmediklerini beyan etmiştir. Günde kaç saat bilgisayarda oyun oynarsınız? sorusuna katılımcıların çoğu hiç (%51,2) yanıtını vermişken; akıllı telefonlarında oyun oynama süresi bakımından katılımcılardan çoğu 1-2 saat (%37,2) oynadıklarını ifade etmişlerdir.

Veri toplama aracı ve verilerin toplanması

Araştırma sürecinde, kişisel bilgi formu kullanılarak katılımcılara ilişkin kişisel bilgiler toplanmıştır. Kişisel bilgi formunda araştırmaya konu olan değişkenler hakkında sorular bulunmaktadır. Nicel veri toplama aracı olarak Hazar & Hazar (2019) tarafından uyarlanan "Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan ölçek Hazar & Hazar'ın (2017) geliştirmiş olduğu "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" temel alınarak uyarlanmıştır. Uyarlanan ölçeğin toplam madde sayısı 21'dir. 5 dereceli likert tipi kullanılarak geliştirilen ölçek, aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma olmak üzere üç alt boyuttan oluşmaktadır.

Hazar & Hazar (2019) tarafından yapılan hesaplama göre; ölçekten alınabilecek en düşük puan 21, en yüksek puan 105 olarak belirlenmiştir. Katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerini ortaya koymak adına puanlar üzerinden gruplamalar ölçek geliştiricileri tarafından yapılmıştır. Gerçekleştirilen gruplamalara göre; 1 ile 21 arasında puan alan katılımcıların normal, 43 ile 63 arasında puan alan katılımcıların riskli, 64 ile 84 arasında puan alan katılımcıların bağımlı ve 85 ile 105 puan alan katılımcıların ise yüksek düzeyde bağımlı olabileceği kabul edilmektedir (Hazar & Hazar, 2019). Bu çalışma kapsamında etik kurallara uyularak Bingöl Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulundan 33117789/050.03/144374 sayı numarası ile 19.02.2024 tarihinde etik kurul izni alınmıştır. Ders saati içerisinde araştırmacı tarafından öğrencilere ölçekler dağıtılmış ve ölçek hakkında bilgiler verilmiştir. Alınan izinler ve ölçek soru sayısı dikkate alınarak katılımcıların ölçeği cevaplandırmaları istenmiştir.

Güvenirlilik ve geçerlik

Likert tipi ölçeklerin güvenilirliğini değerlendirmek için Cronbach Alfa katsayısı formülü kullanılır (Uzunsakal & Yıldız, 2018). Bireylerin farklı algılarına dayanarak, Likert ölçeklerinde çeşitli yanıtlar verilebilir. Yapılan güvenirlik analizi sonucunda ölçek toplam puanı için Cronbach Alfa katsayısı $\alpha = 0,94$ olarak bulunmuştur. Cronbach Alfa katsayısı bakımından ölçeğin alt boyutlar



incelendiğinde, yoksunluk ve arayış alt boyutu için $\alpha = 88$, aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutu için $\alpha = 90$, duygu değişimi ve dalma alt boyutu için $\alpha = 75$ bulunmuştur.

Geçerlik, bir ölçme aracının belirli bir özelliği veya niteliği doğru bir şekilde ölçme kapasitesini ifade etmektedir. Bu durum, ölçme aracının yalnızca hedeflenen özelliği etkin bir şekilde ölçebilme yeteneğini ortaya koymaktadır (Erkuş, 2006). Geçerliliğin sağlanabilmesi için kullanılan ölçme aracında hedeflenen özellikler alt boyutlara ayrılmıştır. Araştırmada görünüş geçerliğini sağlayabilmek adına sorular açık ve anlaşılır bir nitelikte hazırlanmıştır. İçerik geçerliliğini desteklemek adına ölçek maddeleri istenen özellikleri doğrudan ölçebilmek için yeterli olduğu kabul edilebilir. Ayrıca ölçek sonuçları, belirli puanlar aracılığıyla çıkarımlar elde etmeye olanak tanır, bu durum kestirim geçerliğini dikkate alındığını ortaya koymaktadır.

Verilerin analizi

Bu araştırma, nicel bir özelliğe sahip olduğundan analizler istatistik programı (SPSS) kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Analiz tekniklerini belirlemek amacıyla öncelikle normallik analizleri yapılmıştır. Yapılan normallik analizleri sonucunda, çarpıklık (Skewness) ve basıklık (Kurtosis) katsayıları incelenmiş ve araştırma verilerinin dağılımının normal veya normale yakın olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.

Çarpıklık (Skewness) ve basıklık (Kurtosis) değerleri ile standart hataları

Ölçek ve Alt Boyutları	Skewness	Kurtosis	Skewness Std. Error	Kurtosis Std. Error
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	,324	-,158	,213	,423
Yoksunluk ve Arayış	,349	-,304	,213	,423
Duygu Değişimi ve Dalma	,405	,487	,213	,423
Ölçeğin Tamamı	,495	,295	,213	,423

Tablo 4' te çarpıklık (Skewness) ve basıklık (Kurtosis) değerleri ile standart hataları verilmiştir. İdeal bir normal dağılımın çarpıklık ve basıklık katsayıları sıfır değerine sahip olmalıdır. Huck'a (2012) göre; -1,0 ile +1,0 arasında olan çarpıklık ve basıklık değerleri verilerin normal dağılım sergilediğini göstermektedir. Tabloda görülen skewness (Çarpıklık) ve kurtosis (Basıklık) değerleri belirtilen değerler arasında yer almaktadır. Bu durum aynı zamanda geçerlilik ve güvenilirlik açısından da oldukça önemlidir.

Normallik testleri için kabul gören diğer bir test de Kolmogorov-Smirnova ve Shapiro-Wilk testleridir.

Tablo 5.

Normallik test sonuçları

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	P	Statistic	df	P
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	,071	129	,188	,975	129	,018



Yoksunluk ve Arayış	,074	129	,081	,957	129	,000
Duygu Değişimi ve Dalma	,071	129	,194	,961	129	,001
Ölçeğin Tamamı	,073	129	,085	,960	129	,001

Tablo 5'te normallik test sonuçları verilmiştir. Tabloya göre Kolmogorov-Smirnova testi sonuçları anlamlı farklılık göstermemektedir ($p>0,05$). Hesaplanan sonuçlara göre, veriler normal ve normale yakın dağılım sergilemiştir. Bu nedenle, farklılıkları belirlemek için parametrik testler kullanılmış ve "Tukey" çoklu karşılaştırmalı testlerle anlamlı farklılıklar ortaya konmaya çalışılmıştır. $p>0,05$ değeri dikkate alınarak analizler gerçekleştirilmiştir.

Bulgular

Tablo 6.
Ölçek ve alt boyutlarına göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri

Ölçek ve Alt Boyutları	Bağımlılık Düzeyleri	N	%
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Normal grup	42	32,6
	Az riskli grup	81	62,8
	Riskli grup	6	4,7
	Bağımlı grup	-	-
	Yüksek düzeyde bağımlı grup	-	-
Yoksunluk ve Arayış	Normal grup	113	87,6
	Az riskli grup	16	12,4
	Riskli grup	-	-
	Bağımlı grup	-	-
	Yüksek düzeyde bağımlı grup	-	-
Duygu Değişimi ve Dalma	Normal grup	128	99,2
	Az riskli grup	1	0,8
	Riskli grup	-	-
	Bağımlı grup	-	-
	Yüksek düzeyde bağımlı grup	-	-
Toplam Ölçek Puanı	Normal grup	3	2,3
	Az riskli grup	40	31,0
	Riskli grup	61	47,3
	Bağımlı grup	21	16,3
	Yüksek düzeyde bağımlı grup	4	3,1
Toplam		129	100

Tablo 6 da yer alan dijital oyun bağımlılık düzeyleri incelendiğinde katılımcıların çoğunun riskli grupta (61 kişi-%47,3) yer aldıkları görülmektedir. Ölçeğin alt boyutları incelendiğinde; aşırı odaklanma ve erteleme boyutunda katılımcıların çoğunun az riskli grupta (81 kişi-%60,2), yoksunluk ve arayış boyutunda çoğunun normal grupta (113 kişi-%87,6) ve duygu değişimi ve dalma boyutunda normal grupta (128 kişi-%99,2) yer aldıkları görülmektedir.



Tablo 7.

Dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre t-testi bulguları

Ölçek ve Alt Boyutları	Cinsiyet	N	\bar{X}	SS	df	t	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Kadın	87	26,37	9,13	127	-1,017	,311
	Erkek	42	28,19	10,16			
Yoksunluk ve Arayış	Kadın	87	14,64	5,72	127	,609	,544
	Erkek	42	13,97	6,05			
Duygu Değişimi ve Dalma	Kadın	87	9,86	3,84	127	-,975	,331
	Erkek	42	10,57	3,92			
Toplam Ölçek Puanı	Kadın	87	51,20	17,72	127	-,447	,656
	Erkek	42	52,73	19,25			

Tablo 7'de, cinsiyet değişkenine göre dijital oyun bağımlılık seviyelerinin T-testi sonuçları sunulmaktadır. Toplam ölçek puanı ($T=-.447$; $p>0,05$) ve ölçeğin alt boyutları olan aşırı odaklanma ve erteleme ($T=-1.017$; $p>0,05$), yoksunluk ve arayış ($T=-.609$; $p>0,05$), duygu değişimi ve dalma ($T=-.975$; $p>0,05$) anlamlı farklılık göstermemektedir.

Tablo 8.

Dijital oyun bağımlılık düzeylerinin internet ortamında oyun oynama değişkenine göre t-testi bulguları

Ölçek ve Alt Boyutları	İnternet Ortamında Oyun Oynama	N	\bar{X}	SS	df	t	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Evet	58	28,50	9,58	126	1,723	,087
	Hayır	70	25,61	9,30			
Yoksunluk ve Arayış	Evet	58	14,51	6,00	126	,209	,835
	Hayır	70	14,30	5,73			
Duygu Değişimi ve Dalma	Evet	58	10,46	3,43	126	1,028	,306
	Hayır	70	9,75	4,20			
Toplam Ölçek Puanı	Evet	58	53,48	17,64	126	1,055	,293
	Hayır	70	50,07	18,66			

Tablo 8'de dijital oyun bağımlılık düzeylerinin internet ortamında oyun oynama değişkenine göre T-testi sonuçları görülmektedir. Toplam ölçek puanı ($T=1,055$; $p>0,05$) ve alt boyutlarında; aşırı odaklanma ve erteleme ($T=1,723$; $p>0,05$), yoksunluk ve arayış ($T=,209$; $p>0,05$), duygu değişimi ve dalma ($T=1,028$; $p>0,05$) internet ortamında oyun oynama değişkenine göre farklılık anlamlı görülmemiştir.

Tablo 9.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin dijital oyun yeniliklerini yakından takip etme durumuna göre t-testi bulguları

Ölçek ve Alt Boyutları	Dijital Oyun Yeniliklerini Yakından Takip Etme	N	\bar{X}	SS	df	t	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Evet	41	32,95	9,18	126	5,377	,000
	Hayır	87	24,17	8,34			
Yoksunluk ve Arayış	Evet	41	17,87	5,97	126	4,972	,000

Kızılkaya, M. F. & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 15(2), 987-1012.*

DOI. 10.51460/baebd.1454087



	Hayır	87	12,82	5,04			
Duygu Değişimi ve Dalma	Evet	41	12,39	3,52	126	4,989	,000
	Hayır	87	9,02	3,57			
Toplam Ölçek Puanı	Evet	41	63,95	18,28	126	5,832	,000
	Hayır	87	46,00	15,20			

Sayfa | 999

Tablo 9'da dijital oyun bağımlılık düzeylerinin dijital oyun yeniliklerini yakından takip etme durumuna göre t-testi sonuçları görülmektedir. Toplam ölçek puanı ($T=5,832$; $p<0,05$) ile aşırı odaklanma ve erteleme ($T=5,377$; $p<0,05$), yoksunluk ve arayış ($T=4,972$; $p<0,05$), duygu değişimi ve dalma ($T=4,989$; $p<0,05$) alt boyutları dijital oyun yeniliklerini yakından takip etme değişkenine göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Bulgular incelendiğinde aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutu açısından dijital oyun yeniliklerini yakından takip eden katılımcıların ($\bar{X}=32,95$) takip etmeyen katılımcılara ($\bar{X}=24,17$) göre, yoksunluk ve arayış alt boyutu açısından dijital oyun yeniliklerini yakından takip eden katılımcıların ($\bar{X}=17,87$) takip etmeyen katılımcılara ($\bar{X}=12,82$) göre, duygu değişimi ve dalma alt boyutu açısından dijital oyun yeniliklerini yakından takip eden katılımcıların ($\bar{X}=12,39$) takip etmeyen katılımcılara ($\bar{X}=9,02$) göre aritmetik ortalamaları daha yüksektir. Toplam ölçek puanı bakımından veriler ele alındığında da alt boyutlarda olduğu gibi dijital oyun yeniliklerini yakından takip eden katılımcıların ($\bar{X}=63,95$) takip etmeyen katılımcılara ($\bar{X}=46,00$) göre aritmetik ortalamaları daha yüksektir.

Tablo 10.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin bilgisayar oyunları oynamayı sevme durumuna göre t-testi bulguları

Ölçek ve Alt Boyutları	Bilgisayar Oyunları Oynamayı Sevme	N	\bar{X}	SS	df	t	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Evet	49	30,14	8,33	125	2,936	,004
	Hayır	78	25,21	9,70			
Yoksunluk ve Arayış	Evet	49	15,73	5,74	125	2,036	,044
	Hayır	78	13,61	5,69			
Duygu Değişimi ve Dalma	Evet	49	11,44	3,16	125	3,108	,002
	Hayır	78	9,33	4,04			
Toplam Ölçek Puanı	Evet	49	57,93	16,78	125	3,056	,003
	Hayır	78	48,14	18,06			

Tablo 10'da dijital oyun bağımlılık düzeylerinin bilgisayar oyunları oynamayı sevme durumuna göre T-testi sonuçları verilmiştir. Toplam Ölçek Puanı ($T=3,056$; $p<0,05$) ile aşırı odaklanma ve erteleme ($T=2,936$; $p<0,05$), yoksunluk ve arayış ($T=2,036$; $p<0,05$), duygu değişimi ve dalma ($T=3,108$; $p<0,05$) alt boyutları bilgisayar oyunları oynamayı sevme değişkenine göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Bulgular incelendiğinde aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutu açısından bilgisayar oyunları oynamayı seven katılımcıların ($\bar{X}=30,14$) sevmeyen katılımcılara ($\bar{X}=25,21$) göre, yoksunluk ve arayış alt boyutu açısından bilgisayar oyunları oynamayı seven katılımcıların ($\bar{X}=15,73$) sevmeyen katılımcılara ($\bar{X}=13,61$) göre ve duygu değişimi ve dalma alt boyutu açısından bilgisayar oyunları



oynamayı seven katılımcıların ($\bar{X}=11,44$) sevmeyen katılımcılara ($\bar{X}=9,33$) göre aritmetik ortalamaları daha yüksektir. Toplam ölçek puanı bakımından veriler ele alındığında da alt boyutlarda olduğu gibi bilgisayar oyunları oynamayı seven katılımcıların ($\bar{X}=57,93$) sevmeyen katılımcılara ($\bar{X}=48,14$) göre aritmetik ortalamaları daha yüksektir.

Sayfa | 1000

Tablo 11.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin teknolojiye yönelik ilgi değişkenine göre ANOVA (tek yönlü varyans analizi) bulguları

Ölçek ve Alt Boyutları	Teknolojiye Yönelik İlgi	N	\bar{X}	SS	df	F	p	*Anlamli Fark
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Düşük	12	24,08	8,24	2	17,374	,000	Düşük- Yüksek
	Orta	78	24,07	8,27				
	Yüksek	39	33,64	8,89				
Yoksunluk ve Arayış	Düşük	12	13,25	5,01	2	11,002	,000	Düşük- Yüksek
	Orta	78	12,91	5,25				
	Yüksek	39	17,82	5,83				
Duygu Değişimi ve Dalma	Düşük	12	9,58	2,64	2	7,304	,001	Orta- Yüksek
	Orta	78	9,23	3,76				
	Yüksek	39	11,97	3,79				
Toplam Ölçek Puanı	Düşük	12	46,91	13,70	2	16,418	,000	Düşük- Yüksek
	Orta	78	46,19	15,58				
	Yüksek	39	64,20	18,32				

***Anlamli farklılık:** İki değişken arasında meydana gelen Tukey çoklu karşılaştırma testinin anlamli farklılık sonuçlarını ifade eder.

Tablo 11’de dijital oyun bağımlılık düzeylerinin teknolojiye yönelik ilgi değişkenine göre ANOVA (tek yönlü varyans analizi) bulguları verilmiştir. Aşırı odaklanma ve erteleme ($F=17,374$; $p<0,05$), yoksunluk ve arayış ($F=11,002$; $p<0,05$), duygu değişimi ve dalma ($F=7,304$; $p<0,05$) alt boyutları ile toplam ölçek puanı ($F=16,418$; $p<0,05$) anlamli farklılık göstermektedir.

Tukey çoklu karşılaştırma testi bulguları incelendiğinde aşırı odaklanma ve erteleme açısından teknolojiye yönelik ilgileri yüksek ($\bar{X}=33,64$) olan katılımcıların aritmetik ortalamaları düşük ($\bar{X}=24,08$) ve orta ($\bar{X}=24,07$) olan katılımcıların aritmetik ortalamalarına göre daha fazladır. Yoksunluk ve arayış alt boyutunda açısından teknolojiye yönelik ilgileri yüksek ($\bar{X}=17,82$) olan katılımcıların aritmetik ortalamaları düşük ($\bar{X}=13,25$) ve orta ($\bar{X}=12,91$) olan katılımcıların aritmetik ortalamalarına göre daha fazladır. Duygu Değişimi ve Dalma bakımından teknolojiye yönelik ilgileri yüksek ($\bar{X}=11,97$) olan katılımcıların aritmetik ortalamaları orta ($\bar{X}=9,23$) olan katılımcıların aritmetik ortalamalarına göre daha fazladır. Toplam ölçek puanı açısından da teknolojiye yönelik ilgileri yüksek ($\bar{X}=64,20$) olan katılımcıların aritmetik ortalamaları düşük ($\bar{X}=46,91$) ve orta ($\bar{X}=46,19$) olan katılımcıların aritmetik ortalamalarına göre daha fazladır.



Tablo 12.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin bilgisayarda oyun oynama saati (gün içerisinde) değişkenine göre ANOVA (tek yönlü varyans analizi) bulguları

Ölçek ve Alt Boyutları	**Fark Kodları	Bilgisayarda oyun oynama saati (Gün içerisinde)	N	\bar{X}	SS	df	F	p	*Anamlı Fark
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1	1-2 saat	23	25,17	7,24	4	8,580	,000	2-5
	2	3-4 saat	19	32,89	8,04				3-5
	3	5-6 saat	15	35,86	4,80				2-1
	4	7 saat ve üzeri	4	27,75	7,13				3-1
	5	Hiç	66	24,04	9,66				
Yoksunluk ve Arayış	1	1-2 saat	23	13,60	5,17	4	6,552	,000	3-1
	2	3-4 saat	19	16,78	4,68				2-5
	3	5-6 saat	15	19,46	4,79				3-5
	4	7 saat ve üzeri	4	18,75	3,94				
	5	Hiç	66	12,78	5,75				
Duygu Değişimi ve Dalma	1	1-2 saat	23	9,65	3,52	4	4,739	,001	3-1
	2	3-4 saat	19	11,78	2,71				3-5
	3	5-6 saat	15	13,13	2,44				
	4	7 saat ve üzeri	4	9,75	,957				
	5	Hiç	66	9,18	4,17				
Toplam Ölçek Puanı	1	1-2 saat	23	48,43	14,33	4	9,139	,000	3-1
	2	3-4 saat	19	61,47	12,00				2-5
	3	5-6 saat	15	70,46	14,26				3-5
	4	7 saat ve üzeri	4	56,25	8,61				
	5	Hiç	66	45,98	18,29				

**Fark kodları: Anamlı farklılıkları ortaya koymak için değişkenlere verilen kodlardır.

*Anamlı farklılık: İki değişken arasında meydana gelen Tukey çoklu karşılaştırma testinin anlamlı farklılık sonuçlarını ifade eder.

Tablo 12' de bilgisayarda oyun oynama saati (Gün içerisinde) değişkenine göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin için ANOVA (Tek Yönlü Varyans Analizi) bulguları verilmiştir. Aşırı Odaklanma ve Erteleme ($F=3,421$; $p<0,05$), yoksunluk ve arayış ($F=6,552$; $p<0,05$), duygu değişimi ve dalma ($F=4,739$; $p<0,05$) ile toplam ölçek puanı ($F=9,139$; $p<0,05$) bakımından bilgisayarda oyun oynama saati (Gün içerisinde) değişkenine göre anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tukey çoklu karşılaştırma testi bulguları incelendiğinde; toplam ölçek puanı ve alt boyutlarında bilgisayarda oyun oynama saati arttıkça aritmetik ortalamaların da arttığı görülmektedir. Aşırı Odaklanma ve Erteleme alt boyutunda 3-4 saat ($\bar{X}=32,89$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcılar ile 5-6 saat ($\bar{X}=35,86$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları hiç ($\bar{X}=24,04$) oyun oynamayan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır. 3-4 saat ($\bar{X}=32,89$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcılar ile 5-6 saat ($\bar{X}=35,86$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları, 1-2 saat ($\bar{X}=25,17$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır. Yoksunluk ve Arayış alt boyutunda 5-6 saat ($\bar{X}=19,46$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları, 1-2 saat ($\bar{X}=13,60$)



bilgisayarda oyun oynayan katılımcılardan daha fazladır. 3-4 saat ($\bar{X}=16,78$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcılar ile 5-6 saat ($\bar{X}=19,46$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları, hiç ($\bar{X}=12,78$) oyun oynamayan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır. Duygu Değişimi ve Dalma alt boyutunda 3-4 saat ($\bar{X}=11,78$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları, 1-2 saat ($\bar{X}=9,65$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcılar ile hiç ($\bar{X}=9,18$) oyun oynamayan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır. Toplam ölçek puanı incelendiğinde, 3-4 saat ($\bar{X}=61,47$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları, 1-2 saat ($\bar{X}=48,43$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcılardan daha fazladır. 3-4 saat ($\bar{X}=61,47$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcılar ile 5-6 saat ($\bar{X}=70,46$) bilgisayarda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları hiç ($\bar{X}=45,98$) oyun oynamayan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır.

Tablo 13.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin akıllı telefonda oyun oynama saati (gün içerisinde) değişkenine göre ANOVA (tek yönlü varyans analizi) bulguları

Ölçek ve Alt Boyutları	**Fark Kodları	Akıllı telefonda oyun oynama saati (Gün içerisinde)	N	\bar{X}	SS	df	F	p	*Anlamlı Fark
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1	1-2 saat	47	26,04	8,29	4	5,988	,000	4-1
	2	3-4 saat	28	28,85	10,87				2-5
	3	5-6 saat	12	29,91	8,31				4-5
	4	7 saat ve üzeri	14	34,78	7,14				
	5	Hiç	26	21,53	8,29				
Yoksunluk ve Arayış	1	1-2 saat	47	13,65	5,32	4	5,022	,001	4-1
	2	3-4 saat	28	15,00	6,54				4-5
	3	5-6 saat	12	16,08	4,56				
	4	7 saat ve üzeri	14	19,64	4,28				
	5	Hiç	26	12,00	5,41				
Duygu Değişimi ve Dalma	1	1-2 saat	47	10,00	3,28	4	4,227	,003	4-5
	2	3-4 saat	28	10,39	3,89				
	3	5-6 saat	12	11,00	4,06				
	4	7 saat ve üzeri	14	13,00	2,51				
	5	Hiç	26	8,15	4,38				
Toplam Ölçek Puanı	1	1-2 saat	47	49,70	15,46	4	6,998	,000	4-1
	2	3-4 saat	28	54,25	19,71				4-2
	3	5-6 saat	12	56,83	14,73				2-5
	4	7 saat ve üzeri	14	69,57	15,73				4-5
	5	Hiç	26	41,69	16,36				

**Fark kodları: Anlamli farklılıkları ortaya koymak için değişkenlere verilen kodlardır.

*Anlamli farklılık: İki değişken arasında meydana gelen Tukey çoklu karşılaştırma testinin anlamli farklılık sonuçlarını ifade eder.

Tablo 13'te, dijital oyun bağımlılık düzeylerinin akıllı telefonda oyun oynama süresi (Gün içerisinde) değişkenine göre ANOVA (Tek Yönlü Varyans Analizi) bulguları sunulmaktadır. Aşırı Kızılkaya, M. F. & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 987-1012.



Odaklanma ve Erteleme ($F=5.988$; $p<0.05$), yoksunluk ve arayış ($F=5.022$; $p<0.05$), duygu değişimi ve dalma ($F=4.227$; $p<0.05$) ile toplam ölçek puanı ($F=6.998$; $p<0.05$) açısından, akıllı telefonda oyun oynama süresi (günlük) değişkenine göre anlamlı farklılıklar bulunmaktadır.

Tukey çoklu karşılaştırma testi bulguları incelendiğinde; toplam ölçek puanı ve alt boyutlarında akıllı telefonda oyun oynama saati arttıkça aritmetik ortalamaların da arttığı görülmektedir. Aşırı Odaklanma ve Erteleme alt boyutunda 7 saat ve üzeri ($\bar{X}=34,78$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları, 1-2 saat ($\bar{X}=26,04$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcılardan daha fazladır. 3-4 saat ($\bar{X}=28,85$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcılar ile 5-6 saat ($\bar{X}=29,91$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları, hiç ($\bar{X}=21,53$) oyun oynamayan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır. Yoksunluk ve Arayış alt boyutunda 7 saat ve üzeri ($\bar{X}=19,64$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları, 1-2 saat ($\bar{X}=13,65$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcılar ile hiç ($\bar{X}=12,00$) oyun oynamayan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır. Duygu Değişimi ve Dalma alt boyutunda 7 saat ve üzeri ($\bar{X}=13,00$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları, hiç ($\bar{X}=8,15$) oyun oynamayan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır. Toplam ölçek puanı incelendiğinde, 7 saat ve üzeri ($\bar{X}=69,57$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları, 1-2 saat ($\bar{X}=49,70$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcılar ile 3-4 saat ($\bar{X}=54,25$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır. 3-4 saat ($\bar{X}=54,25$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcılar ile 7 saat ve üzeri ($\bar{X}=69,57$) akıllı telefonda oyun oynayan katılımcıların aritmetik ortalamaları, hiç ($\bar{X}=41,69$) oyun oynamayan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır.

Tablo 14.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin bilgisayar ve akıllı telefon kullanım amacı değişkenine göre ANOVA (tek yönlü varyans analizi) bulguları

Ölçek ve Alt Boyutları	**Fark Kodları	Bilgisayar ve Akıllı Telefon Kullanım Amacı	N	\bar{X}	SS	df	F	p	*Anlamlı Fark
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1	Oyun oynama	28	32,78	6,22	5	4,273	,001	1-3
	2	İnternette gezinme	21	26,04	8,70				1-6
	3	Ödev ve araştırma yapma	20	23,85	8,71				
	4	Sosyal medya kullanma	21	28,14	13,26				
	5	Oyun oynama-internette gezinme-sosyal medya kullanma	19	26,73	7,89				
	6	İnternette gezinme-ödev ve araştırma yapma-sosyal medya kullanma	20	21,90	7,81				
Yoksunluk ve Arayış	1	Oyun oynama	28	16,78	4,49	5	2,887	,017	1-6
	2	İnternette gezinme	21	14,71	6,18				
	3	Ödev ve araştırma yapma	20	13,40	4,98				
	4	Sosyal medya kullanma	21	16,23	7,84				
	5	Oyun oynama-internette gezinme-sosyal medya kullanma	19	12,36	4,79				

Kızılkaya, M. F. & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 987-1012.

DOI. 10.51460/baebd.1454087



Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, (2024), 15 (2), 987-1012.
Western Anatolia Journal of Educational Sciences, (2024), 15 (2), 987-1012.
Araştırma Makalesi / Research Paper

	6	İnternette gezinme-ödev ve araştırma yapma-sosyal medya kullanma	20	11,90	4,89				
Duygu Değişimi ve Dalma	1	Oyun oynama	28	11,82	3,07	5	3,072	,012	1-3
	2	İnternette gezinme	21	9,19	3,28				
	3	Ödev ve araştırma yapma	20	8,30	3,06				
	4	Sosyal medya kullanma	21	10,76	5,26				
	5	Oyun oynama-internette gezinme-sosyal medya kullanma	19	10,89	3,38				
	6	İnternette gezinme-ödev ve araştırma yapma-sosyal medya kullanma	20	8,95	3,94				
Toplam Ölçek Puanı	1	Oyun oynama	28	61,39	11,70	5	3,746	,003	1-3
	2	İnternette gezinme	21	49,95	16,92				1-6
	3	Ödev ve araştırma yapma	20	45,55	14,75				
	4	Sosyal medya kullanma	21	56,47	27,43				
	5	Oyun oynama-internette gezinme-sosyal medya kullanma	19	50,00	14,91				
	6	İnternette gezinme-ödev ve araştırma yapma-sosyal medya kullanma	20	42,75	14,62				

****Fark kodları:** Anlamli farklılıkları ortaya koymak için değişkenlere verilen kodlardır.

***Anlamli farklılık:** İki değişken arasında meydana gelen Tukey çoklu karşılaştırma testinin anlamli farklılık sonuçlarını ifade eder.

Tablo 14'te, bilgisayar ve akıllı telefon kullanım amacı değişkenlerine göre dijital oyun bağımlılık seviyelerinin ANOVA (Tek Yönlü Varyans Analizi) bulguları sunulmaktadır. Aşırı Odaklanma ve Erteleme ($F=4.273$; $p<0.05$), yoksunluk ve arayış ($F=2.887$; $p<0.05$), duygu değişimi ve dalma ($F=3.072$; $p<0.05$) ile toplam ölçek puanı ($F=3.746$; $p<0.05$) anlamli farklılıklar göstermektedir.

Tukey çoklu karşılaştırma testi bulguları incelendiğinde; ölçeğin alt boyutları ve Toplam ölçek puanı açısından oyun oynamayı tercih edenlerin aritmetik ortalamalarının anlamli farklılık çıkan diğer amaçlara göre daha yüksek çıkmıştır. Aşırı Odaklanma ve Erteleme alt boyutunda bilgisayar ve akıllı telefon kullanım amacı oyun oynama ($\bar{X}=32,78$) olan katılımcıların aritmetik ortalamaları, ödev ve araştırma yapma ($\bar{X}=23,85$) ile sosyal medya kullanma, ödev yapma, internette gezinme, araştırma yapma ($\bar{X}=21,90$) olan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır. Yoksunluk ve Arayış alt boyutunda bilgisayar ve akıllı telefon kullanım amacı oyun oynama ($\bar{X}=16,78$) olan katılımcıların aritmetik ortalamaları, internette gezinme, ödev yapma, farklı konuları araştırma ve sosyal medya kullanma ($\bar{X}=11,90$) olan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır. Duygu Değişimi ve Dalma alt boyutunda bilgisayar ve akıllı telefon kullanım amacı oyun oynama ($\bar{X}=11,82$) olan katılımcıların aritmetik ortalamaları, ödev ve araştırma yapma ($\bar{X}=8,30$) olan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır. Toplam ölçek puanı incelendiğinde, bilgisayar ve akıllı telefon kullanım amacı oyun oynama ($\bar{X}=61,39$) olan katılımcıların aritmetik ortalamaları, ödev ve araştırma

Kızılkaya, M. F. & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 15(2), 987-1012.*

DOI. 10.51460/baebd.1454087



yapma ($\bar{X}=45,55$) ile sosyal medya kullanma, ödev ve araştırma yapma, internette gezinme ($\bar{X}=42,75$) olan katılımcıların aritmetik ortalamalarından daha fazladır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Sayfa | 1005

Bingöl Üniversitesi Meslek Yüksekokullarında eğitim ve öğrenim gören 129 öğrenci ile gerçekleştirilen bu nicel çalışma, dijital oyun bağımlılığının üniversite öğrencileri arasında nasıl bir seviyede olduğunu ortaya koymayı hedeflemektedir. Araştırmada, Hazar & Hazar (2017) tarafından “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” temel alınarak uyarlanan “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” nicel veri toplama aracı olarak kullanılmıştır (Hazar & Hazar, 2019).

Üniversite okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık seviyelerine ilişkin elde edilen sonuçlara göre katılımcıların büyük bir kısmının riskli grupta olduğu anlaşılmaktadır (%47,3). Orak vd. (2021) de yapmış oldukları çalışmada öğrencilerin riskli bağımlılık derecesine sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Üniversite öğrencileri ile gerçekleştirilen başka bir çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyinin yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Çelikkanat vd., 2024). Araştırmada kullanılan ölçeğin alt boyutları üzerinden gerçekleştirilen analizde, aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutunda çoğunluğun az riskli grupta bulunduğu (%60,2), yoksunluk ve arayış alt boyutunda normal grupta olduğu (%87,6) ve duygu değişimi ve dalma alt boyutunda da katılımcıların normal grupta olduğu (%99,2) sonuçlarına ulaşılmıştır. Arıkan & Öztürk'ün (2020), araştırmasında ise katılımcıların büyük oranının az riskli grupta yer aldığı görülmektedir. Kayhan & Sabah (2022) da öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin düşük olduğunu bulmuşlardır. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin düşük olduğu sonuçlarına ulaşan farklı araştırmalar literatürde bulunmaktadır (Akgül vd., 2023, Yücel vd., 2023). Yukarıda bahsedilen araştırma sonuçları arasındaki farklılıklar, araştırma konusunun dinamik yapısından kaynaklanabilir. Bu nedenle bireysel müdahale ve tedavi stratejilerinin oluşturulmasında alt boyutlara odaklanılarak daha etkili bir şekilde planlamanın yapılması gerektiği anlaşılmaktadır. Ayrıca, riskli gruptaki katılımcıların sayısının dikkate değer olması, dijital oyun bağımlılığıyla mücadelede toplumsal ve bireysel düzeyde farkındalığın artırılmasının önemini vurgulamaktadır.

Cinsiyet değişkenine göre yapılan analizlerde, toplam ölçek puanı ve alt boyutları açısından cinsiyet değişkeninin, bağımlılık düzeylerini belirlemede etkili bir faktör olarak ortaya çıkmadığı gözlemlenmiştir. Bu çalışmadan elde edilen sonuçlar, bağımlılık düzeylerinin cinsiyet bağlamında homojen dağıldığını ve cinsiyetin dijital oyun bağımlılığı üzerinde doğrudan bir etkisi olmadığını gösterebilir. Günümüzde dijital oyun türlerindeki çeşitliliğinin her geçen gün artması dijital oyunların geniş bir demografik kesime hitap etmesini sağlayabilmektedir. Dijital oyunların erkek ve kadın kullanıcılar arasında yaygın olarak kullanılması ve tercih edilmesi, bağımlılık düzeylerinde cinsiyet temelli farkların belirgin hale gelmemesine katkıda bulunmuş olabilir. Taş vd. (2014) araştırmalarında cinsiyet değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı açısından farklılığın bulunmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Gerçekleştirilen bu çalışmayla benzer sonuçlara ulaşan araştırmalara alan yazında rastlamak mümkündür (Bayrak & Demirel, 2023; Bayraktar & Gün, 2007; Çakıcı, 2018; Çakıcı, 2013; Gonuc, 2017; Jang vd., 2008). Literatürde çalışma sonuçlarıyla farklılık gösteren araştırmalar da bulunmaktadır. Kayhan & Sabah (2022), çalışmalarında dijital oyun bağımlılık seviyelerinin erkek öğrencilerde daha fazla olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Çavuş (2016), erkeklerin kızlara göre ciddi bir

Kızılkaya, M. F. & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 15(2), 987-1012.*

DOI. 10.51460/baebd.1454087



biçimde bilgisayar oyunlarının etkilerine maruz kaldığını ifade etmektedir. Aydın & Horzum (2015), erkek katılımcıların bağımlılık düzeylerini kadın katılımcılardan daha yüksek bulmuşlardır.

İnternet ortamında oyun oynama değişkenine ilişkin sonuçlar dijital oyun bağımlılığı ile internet ortamında oyun oynama arasında istatistiksel bir ilişkinin olmadığını göstermektedir. Aydın & Horzum (2015), internet ortamında oyun oynamanın bağımlılık üzerinde etkiye sahip olmadığı sonucunu ortaya koymuştur. Huan vd. (2014), araştırma sonucundan farklı olarak internet bağımlısı olan bireylerin daha çok oyun oynamak için interneti kullandıkları sonucuna varmıştır. Çakır (2021), dijital oyun bağımlılık seviyeleri yüksek olan öğrencilerin interneti oyun oynamak için kullandıkları sonucuna ulaşmıştır. Bu çalışmada istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkinin bulunmaması bireylerin oyun oynama amaçları, sosyal destek sistemleri ve mental sağlık durumları ile ilişkili olabilir. Çünkü internet ortamında bilinçli bir şekilde oyun oynamak bağımlılığın oluşmamasında etkili olabilir. Zaman içerisinde değişen oyun trendleri, kültürel farklılıklar ve bireylerin günlük yaşamlarındaki sorumluluklar gibi dinamik etkenlerin etkisi de farkın çıkmamasında etkili olmuş olabilir.

Dijital oyun yeniliklerini yakından takip etme açısından “evet” yanıtını veren katılımcılar, ölçeğin toplam puanı ve alt boyutlarından elde edilen puanlarda belirgin bir ayrım sergilemektedir. Başka bir deyişle, dijital oyun yeniliklerini aktif bir şekilde takip eden öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı aritmetik ortalamaları daha yüksek seviyede çıkmıştır. Çavuş vd. (2016) çalışmasında bilgisayar oyunlarına harcama yapan katılımcıların bağımlılık tehdidi altında olduklarını aktarmışlardır. Kurtbeyoğlu'nun (2018) çalışmasında da oyun satın almak için harcama yapan katılımcıların bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Oyun satın alma işleminin gerçekleşmesi katılımcıların dijital oyun yeniliklerini takip etmeleri anlamına gelebilir. Bu nedenle dijital oyun yeniliklerini yakından takip eden katılımcıların, oyun dünyasındaki gelişmeleri ve yeni özellikleri daha hızlı öğrenme ve deneme eğiliminde olmaları mümkün olabilir. Bu durum, katılımcıların daha fazla oyun deneyimi yaşamalarına ve bu deneyimlerin oyun bağımlılığına etkisinin artmasına neden olabilir.

Bilgisayar oyunları oynamayı sevme bakımından sonuçlar incelendiğinde; ölçeğin tamamı ve alt boyutlarında sevenler lehine anlamlı farklılık oluşmuştur. Bu sonuçla birlikte bilgisayar oyunları oynamayı seven katılımcıların sevmeyen katılımcılara göre bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Koçoğlu (2019), çalışmasında katılımcıların oyun oynamak için büyük bir heyecanla eve gittikleri sonucuna ulaşmıştır. Bu durum, oyun oynamayı sevenlerin oyunlara karşı daha büyük bir tutkuya sahip olduğunu düşündürebilir. Dolayısıyla, oyun oynamayı sevenlerin heyecan ve tutkuları, bağımlılık düzeylerinin artmasına neden olabileceği sonucuna varılabilir.

Dijital oyun bağımlılık düzeyleri teknolojiye yönelik ilgi değişkenine göre ele alındığında ilgisi yüksek olanların düşük ve orta olanlara oranla bağımlılık düzeylerinin farklılaştığı anlaşılmaktadır. Teknolojiye yönelik ilgileri yüksek olan katılımcıların bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu görülmüştür. Tunç & İncedere' nin (2022) araştırmasında da kız öğrencilerin teknolojiye yönelik ilgilerinin erkek öğrencilerden daha az olduğu tespit edilmiştir. Farklı kurumlarda çalışan katılımcıların kurum içerisinde teknoloji kullanımları ve teknolojiye yönelik ilgilerinin incelendiği diğer bir çalışmada da benzer sonuçlara ulaşılmıştır (İrge & Şen, 2021). Erten'in (2019) araştırmasında ise teknolojiye göre ilgilerin öğrenci cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık oluşturmadığı sonucuna ulaşmıştır. Kızılkaya, M. F. & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi.



Teknolojik araçlardaki sürekli güncelleme ve gelişme bu duruma sebep olmuş olabilir. Teknoloji ve dijital oyunlara olan ilgi oyunlara karşı olan sevgiyi de artırabilir. Oyun yeniliklerini takip eden bireyler, bu yeniliklerin getirdiği heyecan ve tatmin duygularını deneyimleme şansına sahip olabilirler. Dolayısıyla, oyunlara olan bu olumlu duygusal bağ, bireylerin oyunları daha sık ve uzun süre oynamalarına neden olabilir. Diğer yandan, oyunları takip etmeyen bireylerde ise bu tür güncellemelerden haberdar olmama ve oyunlardaki gelişmeleri kaçırma eğilimi görülebilir. Bu durum, oyuncuların oyun içeriğindeki yeniliklerden haberdar olmamalarına sebep olmanın yanında, oyun deneyimlerini de monotonlaştırabilir. Bu bireyler, oyunları sıkıcı veya ilgisiz bulabilirler, bu da bağımlılık düzeylerini düşük tutabilir. Bütün bu süreçler, oyunların teknolojik gelişmelerle birleşimi, bireyler arasında farklı bağımlılık düzeylerinin ortaya çıkmasına neden olabilir.

Araştırmada incelenen dijital oyun bağımlılık seviyeleri ile bilgisayarda oyun oynamak için harcanan zaman (Gün içinde) ve akıllı telefonda oyun oynama süresi (Gün içinde) değişkenleri arasında bir ilişki belirlenmiştir. Bulgular, toplam ölçek puanı ve alt boyutlarında oynama süresi arttıkça, katılımcıların bağımlılık düzeyinde bir artış olduğunu göstermektedir. Bu durum, uzun süre oyun oynayan katılımcıların, oyunlara olan bağımlılıklarının daha fazla artmış olduğunu işaret etmektedir. Koçoğlu (2019), üniversite öğrencileriyle gerçekleştirdiği çalışmada oyun oynama süresi arttıkça katılımcıların bağımlılık düzeylerinin de arttığı sonucuna varmıştır. Benzer şekilde Çebi & Albay (2022) da dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun başında geçirilen süre arasında anlamlı bir ilişki bulmuştur. Tıp Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini inceleyen Yücel vd. (2023), dijital oyun bağımlılık düzeyleri yüksek olan öğrencilerin sürekli dijital oyun oynadıklarını ortaya koymuştur. Literatürde yer alan farklı çalışmalar, bilgisayarlar, tabletler ve cep telefonları gibi çeşitli teknolojik araçlar kullanarak sürekli oyun oynayan bireylerin daha bağımlı olmaya eğilimli olabildiğini göstermektedir (Bayrak & Demirel, 2023; Can & Tekkurşun-Demir, 2020; Göldağ, 2018; Kneer vd., 2014; Tombul, 2023; Üzgü vd., 2023).

Bilgisayar ve akıllı telefon kullanım amacına göre sonuçlar incelendiğinde; oyun oynama amacıyla bu teknolojik cihazları kullanan katılımcıların dijital oyun bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Çakır'ın (2021), araştırmasına göre; interneti oyun oynama amacıyla kullanan kişilerin dijital oyun bağımlılığı seviyeleri daha yüksektir. Dursun & Eraslan-Çapan (2018) da çalışmada ergenlerin interneti sıklıkla oyun oynamak için tercih ettikleri sonucuna varmıştır. Akbaba & Çetinkaya Yıldız (2024), teknolojik alet ve oyun oynama ile bağımlılık arasında anlamlı farklılık bulmuştur. Katılımcıların bilgisayar ve akıllı telefonları oyun oynamak için tercih etmelerindeki neden dijital oyunların çekici ve kolay erişilebilir olmalarından kaynaklanabilir. Ayrıca oyunların eğlenceli sosyal bağlantı noktaları oluşturmaları tercih sebebi olabilir. Bu sebeplerle oyun ortamlarında uzun süre kalan bireyler dijital oyun bağımlısı olabilirler.

Sonuç olarak bu çalışma, dijital oyun bağımlılığının üniversite öğrencileri arasında yaygın bir sorun olduğunu göstermiş ve bağımlılık düzeylerinin cinsiyet temelli farklılıklar göstermediğini, ancak oyun oynama süresi ve dijital oyun yeniliklerini takip etme alışkanlıklarının bağımlılık düzeylerini etkilediğini ortaya koymuştur. Bu bulgular, bireysel müdahale ve tedavi stratejilerinin belirlenmesinde farklı alt boyutlara odaklanmanın önemini vurgulamakta ve dijital oyun bağımlılığıyla mücadelede toplumsal ve bireysel düzeyde farkındalığın artırılmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır.



Öneriler

Çalışmanın sınırlamaları göz önüne alındığında, dijital oyun bağımlılığının tam anlamıyla anlaşılabilmesi için gelecekteki araştırmalarda daha geniş örneklem grupları, daha detaylı ölçüm araçları ve bireyin sosyal, duygusal ve psikolojik durumları gibi etkenleri içeren kapsamlı bir yaklaşım benimsemek önemlidir. Her ne kadar az riskli ve riskli grupta bulunsalar da bağımlılığın önlenmesi için öğrencilere dijital oyun bağımlılığı farkındalığının artırılması, öğrencilerin etkili insan ilişkileri kurma becerilerinin geliştirilmesi gibi önleyici rehberlik uygulamaları gerçekleştirilebilir. Araştırma sonuçları doğrultusunda üniversite yöneticilerine ve üniversite öğrencilerine yönelik düzenlenecek dijital oyun bağımlılığı seminerlerinin rehberlik açısından kritik bir öneme sahip olduğu düşünülmektedir. Üniversiteler, öğrencilerin dijital oyun kullanım alışkanlıklarını düzenli olarak takip edebilir ve bağımlılık belirtileri gösteren öğrencilere erken müdahale imkanı sağlayabilir. Bununla birlikte öğrencilere sağlam sosyal destek ağları oluşturmak, bağımlılıkla mücadelede önemli bir rol oynayabilir. Arkadaş grupları, hobiler ve spor gibi alternatif aktiviteler önerilebilir. Ailelerin dijital oyun kullanımı ve bağımlılığı önleme adına öğrencilere destek olmaları önemlidir. Bu doğrultuda ailelere seminerler, atölye çalışmaları veya bilgilendirme toplantıları düzenlenebilir.



Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, (2024), 15 (2), 987-1012.
Western Anatolia Journal of Educational Sciences, (2024), 15 (2), 987-1012.
Araştırma Makalesi / Research Paper

Kaynakça

- Akbaba, D. & Çetinkaya Yıldız, E. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını yordamada yaşantısal kaçınma, ait olma ve psikolojik iyi oluşun rolü. *Bağımlılık Dergisi*, 25(1):31-42. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1269225>
- Akgül, E., Birimoğlu Okuyan, C., Turan, A., & Atalay, N. (2023). *Sağlık bilimleri fakültesinde öğrenim gören üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile duygusal yeme davranışları arasındaki ilişki*. AICMES 3rd international conference on current scientific studies. June 28-30, 2023, Amman
- APA (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). APA Publishing.
- Arıkan, G. & Öztürk, A. (2020). Beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi (Güneydoğu Anadolu örneği). *Spor Eğitim Dergisi*, 4(3), 157-168.
- Arslan, A. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 4(7), 27-41. <https://doi.org/10.31458/iejes.600483>
- Aydın, F., & Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordayan değişkenlerin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2(1), 52-66.
- Bayrak, A. & Demirel, M. (2023). Atipik bir rekreasyon etkinliği olarak dijital oyunlar ilgilenimi ve bağımlılığı: üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Türkiye Spor Bilimleri Dergisi*, 7(2), 72-81. <https://doi.org/10.32706/tusbid.1330651>
- Bayraktar, F., & Gün, Z. (2007). Incidence and correlates of Internet usage among adolescents in North Cyprus. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 10(2), 191–197. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9969>
- Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463. <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1654696>
- Bülbül, H., Tunç, T. & Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111. <https://doi.org/10.25287/ohuibf.423745>
- Can, H.C., & Tekkurşun-Demir, G. (2020). Sporcuların ve E-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 364-384. <https://doi.org/10.31680/gaunjss.770600>
- Carrillo, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos online: De las comunidades de jugadores a los e-sports. *Comunicación: Revista Científica en el Ámbito de la Comunicación Aplicada*, 5(1), 39–51.
- Çakıcı, G. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Tez No. 512473). [Yüksek lisans tezi, Haliç Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çakılci, E. F. (2013). *Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık* (Tez No. 322072). [Yüksek lisans tezi, Başkent Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çakır, V. D. (2021). *Analysis of the digital game addiction of high school students in terms of the relationship between loneliness and internet parenting styles, and investigation of digital game addiction in terms of various demographics* (Tez No. 701779). [Yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Çebi M. & Albay F. (2022). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalığının incelenmesi. *The Journal of Academic Social Science*, 10(127), s. 72-81 <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.57951>

Kızılkaya, M. F. & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 987-1012.

DOI. 10.51460/baebd.1454087



- Çelikkalp, Ü. & Irmak, A. Y. (2022). Ergenlerde psikososyal sorunlar ile ilişkili risk faktörleri. *Sakarya Tıp Dergisi*, 12(2), 245-254. <https://doi.org/10.31832/smj.1016192>
- Çelikkanat, Ş., Özgüç, S. & Kuşlu, S. (2024). Üniversitenin dijital bağımlılık düzeylerinin üstbilis ile ilişkisi. *Etkili Hemşirelik Dergisi*, 17(2), 190-201. <https://doi.org/10.46483/jnef.1468508>
- D Griffiths, M., J Kuss, D., & L King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>
- Dursun, A. & Eraslan Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. <https://doi.org/10.17679/inuefd.336272>
- Erkuş, A. (2006). *Sınıf öğretmenleri için ölçme ve değerlendirme: Kavramlar ve uygulamalar*. Ekinoks Yayınları
- Erten, P. (2019). Z kuşağının dijital teknolojiye yönelik tutumları. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 190-202.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
- Gunuc, S. (2017). Peer influence in internet and digital game addicted adolescents: is internet / digital game addiction contagious? *International Journal of High Risk Behaviors and Addictio*, 6(2). <https://doi.org/10.5812/ijhrba.33681>
- Hazar, E., & Hazar, Z. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322. <https://doi.org/10.25307/jssr.652854>
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Huan, V. S., Ang, R. P., & Chye, S. (2014). Loneliness and shyness in adolescent problematic Internet users: The role of social anxiety. *Child & Youth Care Forum*, 43(5), 539-551. <https://doi.org/10.1007/s10566-014-9252-3>
- Huck, S.W. (2012). *Reading statistics and research* (6th editon). Pearson.
- İrge, N. T., & Şen, E. (2021). Çalışanların dijital teknolojiye yönelik tutumlarının ve iç girişimcilik özelliklerinin bireysel iş performanslarına etkisi. *İşletme Araştırmaları Dergisi*, 12(3), 2556-2579.
- Jeong, E.J., Kim, D.J., Lee, D.M., & Lee, H.R. (2016). A Study of Digital Game Addiction from Aggression, Loneliness and Depression Perspectives. İçinde Tung X. & Ralph H.(Eds.), *Proceedings of the 49th Annual Hawaii International Conference on System Sciences* (ss. 3769-3780). IEEE
- Kabakçı Yurdakul, I. (2013). Evren ve örneklem. İçinde Kurt (Ed.), *Bilimsel araştırma yöntemleri* (ss. 75-91). Anadolu Üniversitesi.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi*. (15.Baskı). Nobel Yayın Dağıtım.
- Kayhan, O. & Sabah, S. (2022). Sedanter ve spor yapan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 111-120.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European psychiatry : the journal of the Association of European Psychiatrists*, 23(3), 212-218. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>
- 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 Addiction*, 12(5), 585-599. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y>
- Koçoğlu, D. (2019). Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyine göre tüketici karar verme tarzlarının değerlendirilmesi. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (2): 1815-1830 <https://doi.org/10.33206/mjss.463117>
- Kovess-Masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., Koç, C., Kuijpers, R., Lesinskiene, S., Mihova, Z., Otten, R., Fermanian, C., & Pez, O. (2016). Is time spent playing video games associated
- Kızılkaya, M. F. & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 987-1012.



Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, (2024), 15 (2), 987-1012.
Western Anatolia Journal of Educational Sciences, (2024), 15 (2), 987-1012.
Araştırma Makalesi / Research Paper

- with mental health, cognitive and social skills in young children?. *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*, 51(3), 349–357. <https://doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6>
- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi* (Tez No. 524019). [Yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi] YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Miezah, D., Batchelor, J., Megreya, A. M., Richard, Y., & Moustafa, A. A. (2020). Video/computer game addiction among university students in ghana: Prevalence, correlates and effects of some demographic factors. *Psychiatry and Clinical Psychopharmacology*, 30(1), 17-23. <https://doi.org/10.5455/PCP.20200320092210>
- Orak, M. E., Üzüm, H. & Yılmaz, E. (2021). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6 (2), 279-293. <https://doi.org/10.25307/jssr.961293>
- Ögel, K. (2012) *İnternet bağımlılığı, internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Özdamar, K. (1999). *Paket programlar ile istatistiksel veri analizi* (2. Baskı). Kaan Kitapevi.
- Özok, H. İ., & Aka, P. (2021). Pandemi nedeniyle evde kalan genç yetişkinlerin bilinçli farkındalık ve stres kontrolü ile ilgili görüşleri. *Turkish Studies-Educational Sciences*, 16(2). 1087-1104. <http://dx.doi.org/10.47423/TurkishStudies.48264>
- Satılmış, S. E., Öntürk, Y., Özsoy, D., & Yaraş, A. (2023). Üniversite öğrencilerinin serbest zaman doyumunu ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18 (1), 1-15. <https://doi.org/10.33459/cbubesbd.1145244>
- Sayeed MA, Rasel MSR, Habibullah AA, & Hossain MM (2021). Prevalence and underlying factors of mobile game addiction among university students in Bangladesh. *Global Mental Health*, 8, e35, 1–10. <https://doi.org/10.1017/gmh.2021.34>
- Sung, Y., Nam, T. H., & Hwang, M. H. (2020). Attachment style, stressful events, and Internet gaming addiction in Korean university students. *Personality and Individual Differences*, 154, Article 109724. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109724>
- Şimşek, A. (Ed.). (2018). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Anadolu Üniversitesi.
- Taş, İ., Eker, H., & Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 1(2), 37-57.
- Tavşancıl, E. (2002). *Tutumların Ölçülmesi ve SPSS ile Veri Analizi* (1. Baskı). Nobel Yayın Dağıtım.
- Tombul, D. (2023). *İstanbul-Sofya üzerinden dijital oyun bağımlılığı değerlendirmesi: Üniversite öğrencileri arasında bir karşılaştırma örneği* (Tez No. 825554). [Yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi] YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Tunç, S., & İncedere, L. (2022). Shmyo öğrencilerinin dijital teknoloji ile ilişkileri ve bağımlılık durumları. *Rahva Teknik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(2), 171-178.
- Uzunsakal, E., & Yıldız, D. (2018). Alan araştırmalarında güvenilirlik testlerinin karşılaştırılması ve tarımsal veriler üzerine bir uygulama. *Uygulamalı Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 14-28.
- Üzgülü, M. A., Bozgüney, R., Can, B., Ozlu, M., vd. (2023). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 3(1), 75-82.
- Wang, L., & Zhu, S. (2011). Online game addiction among university student [International - Degree project, 15HECs]. Gavle Üniversitesi. <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hig:diva-13757>
- WHO. (2020, October). Addictive behaviours: Gaming disorder. World Health Organization <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/en#1448597234>
- WHO. (2024, January) Mortalite ve Morbidite İstatistikleri için ICD-11. <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/en#1448597234>

Kızılkaya, M. F. & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 987-1012.

DOI. 10.51460/baebd.1454087



Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, (2024), 15 (2), 987-1012.
Western Anatolia Journal of Educational Sciences, (2024), 15 (2), 987-1012.
Araştırma Makalesi / Research Paper

- Yalçın İrmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128- 137.
- Yücekaya, H.B. (2019). *İnternet oyun oynama bozukluğu, akılcı olmayan inançlar, başa çıkma stratejileri ve öz-denetim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Tez No. 594051). [Yüksek lisans tezi, İbn Haldun Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Yücel, E., Kılınç, A., Gölbaşı Koç, S.D., Ünsal, A., & Arslantaş, D. (2023). Bir tıp fakültesi öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve algılanan sosyal destek düzeyinin değerlendirilmesi. *Gelişim ve Psikoloji Dergisi*, 4(7), 28-43. <https://doi.org/10.51503/gpd.1175263>