

Tıp Fakültesi Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Değerlendirilmesi¹

Evaluation of Digital Game Addiction and Perceived Social Support Level in Medical School Students

Ezgi YÜCEL

Sorumlu yazar, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Tıp Fakültesi, drezgiyucel@gmail.com,
ORCID ID: 0000-0001-9359-3877

Ali KILINÇ

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Tıp Fakültesi, akilinc@ogu.edu.tr,
ORCID ID:0000-0002-0577-8570

Selva Dilan GÖLBAŞI KOÇ

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Tıp Fakültesi, selvadilangolbasi@gmail.com,
ORCID ID: 0000-0002-9567-3544

Alaettin ÜNSAL

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Tıp Fakültesi, alaattin@ogu.edu.tr,
ORCID ID: 0000-0001-8353-1605

Didem ARSLANTAŞ

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Tıp Fakültesi, adidem@ogu.edu.tr,
ORCID ID: 0000-0002-5263-3710

Geliş tarihi/Received: 07.09.2022 Kabul tarihi/Accepted: 11.07.2023 Yayın tarihi/Published: 25.08.2023

ÖZ

Psikolojik bağımlılıklar arasında yer alan internet ve oyun bağımlılığı teknolojinin de gelişmesiyle önemli bir sağlık sorunu haline gelmiştir. Alınan sosyal desteğin bağımlılıklarda koruyucu bir etkiye sahip olduğu bildirilmektedir. Çalışmada bir Tıp Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyinin belirlenmesi, ilişkili olduğu düşünülen bazı değişkenlerin incelenmesi ve algılanan sosyal destek düzeyi ile arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi amaçlandı. Çalışma Eskişehir Osmangazi Üniversitesi (ESOGÜ) Tıp Fakültesi öğrencileri üzerinde yapılan kesitsel tipte bir araştırmadır. Tıp fakültesinde toplam 1583 öğrenci öğrenim görmekte olup çalışmada tamamına ulaşılması hedeflendi. Çalışma verilerinin toplanması için literatürden de faydalanılarak hazırlanan anket formu 'Google Formlar' çevrim içi platformuna yüklendi. Anket formu Facebook ve Whatsapp aracılığı ile öğrencilere ulaştırıldı. Çalışmaya onam verip anket formu dolduran toplam 998 (%63,04) öğrenciye ulaşıldı. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyi Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÜODOBÖ) ve algılanan sosyal destek düzeyi Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ÇBASDÖ) ile değerlendirildi. Verilerin normal dağılıma uygunluğu Kolmogorov-Smirnov testi ile değerlendirildi. Analizlerde; Mann Whitney U testi, Kruskal Wallis analizi, Spearman korelasyon analizi ve doğrusal regresyon analizi kullanıldı. İstatistiksel anlamlılık değeri olarak $p \leq 0,05$ kabul edildi. Çalışma grubunu 493 (%49,4) kadın, 505 (%50,6) erkek oluşturdu. Öğrencilerin yaşları 17-39 arasında değişmekte olup ortalama $21,27 \pm 2,214$ yıl idi. Öğrencilerin ÜODOBÖ'den aldıkları puanlar 21-105 arasında değişmekte olup ortalama $38,46 \pm 18,446$

¹ **Önerilen Atıf/Suggested Citation:** 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.

(ortanca:34) puan bulundu. Erkeklerde, prelinik sınıflarda, geniş aile tipine sahip olanlarda, dijital oyunla tanışma yaşı 7 ve altı olanlarda, sürekli oynadığı bir dijital oyun oynadığını bildirenlerde, çevrim içi çok kişilik oyun oynayanlarda, düzenli fiziksel aktivite yapmayanlarda ve herhangi bir sosyal etkinliğe katılmayanlarda dijital oyun bağımlılık düzeyinin daha yüksek olduğu bulundu (her biri için $p \leq 0,05$). Öğrencilerin günlük dijital oyun oynama süreleri arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyleri de artmaktadır ($p \leq 0,05$). Öğrencilerin ÇBASDÖ'den aldıkları puanlar 12-84 arasında değişmekte olup ortalama $59,98 \pm 17,94$ (ortanca:62) puan idi. DOBÖ ve ÇBASDÖ'den alınan puanlar arasında negatif yönde zayıf bir ilişki saptandı ($r = -0,181$, $p < 0,001$). Çalışmamızda öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi düşük bulundu. Çok boyutlu algılanan sosyal destek düzeyi düşük olanlarda, dijital oyunlarla erken yaşta tanışanlarda ve sosyal etkinliklere katılmayanlarda dijital oyun bağımlılığı daha yüksek idi. Aile, arkadaş ve yakın çevrenin sosyal desteğinin olumlu sağlık etkileri bağımlılıkların azaltılmasında önem taşımaktadır. Ayrıca fiziksel ve sosyal aktivitelerin artırılması, dijital cihazların erken yaşlardan itibaren kontrollü ve sınırlı şekilde kullanımının sağlanması da faydalı olabilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, bağımlılık, dijital oyun bağımlılığı, sosyal destek, tıp fakültesi

ABSTRACT

Internet and gaming addictions, which are among psychological addictions, have become important health problems with the development of technology. Social support is reported to have a protective effect on addictions. The study aimed to determine the level of digital game addiction among medical students, examine some related variables, and evaluate the relationship between digital game addiction and the level of perceived social support. The study is a cross-sectional study conducted on the students of Eskisehir Osmangazi University (ESOGU) Faculty of Medicine. A total of 1583 students are studying at the Faculty of Medicine, and the study aimed to reach all of them. In order to collect the data, a questionnaire form prepared in line with the literature was uploaded to the online platform "Google Forms". The questionnaire form was delivered to the students via Facebook and Whatsapp. A total of 998 (63.04%) students accepted to participate in the study and completed the questionnaire. The digital game addiction level of students was assessed using the Digital Game Addiction Scale for University Students (DGASUS), and the perceived social support level was assessed using the Multidimensional Perceived Social Support Scale (MSPSS). The Shapiro-Wilk test evaluated the conformity of the data to normal distribution. Mann Whitney U test, Kruskal Wallis analysis, Spearman correlation analysis, and linear regression analysis were used. A statistical significance value of $p \leq 0.05$ was accepted. The study group consisted of 493 (49.4%) female students and 505 (50.6%) male students. Their ages ranged from 17 to 39 years, with a mean of 21.27 ± 2.214 years. The scores obtained by the students from the DGASUS ranged between 21 and 105, and the mean score was 38.46 ± 18.446 (median: 34). It was found that the level of digital game addiction was higher in males, preclinical grades, those with an extended family type, those whose age of introduction to digital games was seven years or less, those who reported playing a digital game continuously, those who played online multiplayer games, those who did not engage in regular physical activity, and those who did not participate in any social activity ($p \leq 0.05$ for each). As students' daily digital game playing time increases, their digital game addiction levels also increase ($p \leq 0.05$). The scores obtained by the students from the MSPSS ranged between 12 and 84, and the mean score was 59.98 ± 17.94 (median: 62). A weak negative correlation was found between the scores obtained from DGASUS and MSPSS ($r = -0.181$, $p < 0.001$). In our study, the digital game addiction level of students was found to be low. Digital game addiction was higher in those with low levels of multidimensional perceived social support, those who were introduced to digital games at an early age, and those who did not participate in social activities. The positive health effects of social support from family, friends and close environment are important in reducing addictions. In addition, it may be beneficial to increase physical and social activities and to ensure that digital devices are used in a controlled and limited way starting from an early age.

Keywords: Digital game, addiction, digital game addiction, social support, medical school

GİRİŞ

Teknolojik gelişmelerle birlikte eğitimden sağlığa, iletişimden ulaşım birçok alanda kullanılan bilgisayar, cep telefonu ve internet; günlük yaşamın vazgeçilmezleri haline gelmiştir (Ayhan & Köseliören, 2019; Park & Lee, 2012). Teknoloji, birçok alanda kolaylık sağlarken; bireylerin sosyal ilişkilerini, psikolojik ve fiziksel yaşamını olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Teknolojilerin hatalı ve aşırı kullanımının özellikle gençlerin ruh sağlığı üzerinde olumsuz etkileri olabileceği bilinmektedir (Griffiths, 2013).

Teknolojilerin sağladığı kolaylıkların bireylerde bununla ilişkili bağımlılıklara neden olduğu düşünülmektedir. Bağımlılık; bir maddenin, davranışın kullanımını kontrol edememeye veya kullanımını bırakamamaya neden olan biyopsikososyal bir bozukluk olarak tanımlanmaktadır (Yayman & Bilgin, 2020a). Teknoloji bağımlılığı ise teknolojinin aşırı, kontrol dışı dürtüsel ve davranışsal kullanımınıdır. İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı ilişkili teknolojik bağımlılıklar arasında sayılmaktadır (Tran & Strutton, 2013). Davranışsal bağımlılıklar içerisinde yer alan teknolojik bağımlılıklar yıllar içinde artarak önemli ruh sağlığı sorunu haline gelmiştir (Sayeed, Rasel, Habibullah, & Hossain, 2021). Gençler arasında görülen bu ruh sağlığı problemlerinden biri ise dijital oyun bağımlılığıdır.

Dijital oyun, kişilerin yapay zekaya karşı veya birbirleri ile etkileşime girmesine imkan tanıyan yazılımlar olarak isimlendirilmektedir (Sağlam & Topsümer, 2019). Bu oyunlar 1940'lı yıllardan itibaren kullanıma girmiştir, yaygınlaşması ise 1972 yılında "Odyssey" ve "Atari" ile gerçekleşmiştir ve günümüzde hemen her eve ve cebe girmiştir (Deterding, Khaled, Nacke, & Dixon, 2021). Dijital oyunların yaygınlaşmasında her yerde ve her zaman kullanılabilir yeni teknolojik araçlar rol oynamış olup günümüzde 1 milyondan fazla dijital oyun geliştirildiği tahmin edilmektedir (Fuchs, 2007).

Bireylerin içinde bulunduğu sosyal ortam, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu gibi psikolojik faktörler, oyun içi ödüller ve ebeveyn davranışlarının dijital oyun bağımlılığına neden olduğu düşünülmektedir. Motivasyon, güzel vakit geçirmek, eğlence, sosyal etkileşim gibi amaçlarla dijital oyunlara ayrılan sürenin artması, oynamayı bırakamama, temel ihtiyaç ve aktiviteleri geciktirmeye neden olduğunda dijital oyun bağımlılığı haline gelmektedir. Dijital oyunlara ayrılan sürenin artışı kişinin ilişkilerini, eğitimlerini, mesleklerini, insan ve aile ilişkilerini olumsuz yönde etkileyecek sonuçlara neden olabilmektedir (Bhagat, Jeong, & Kim, 2020; Yayman & Bilgin, 2020b). Aşırı dijital oyun oynamanın, akademik performansta, özgüven ve benlik saygısında azalmaya neden olduğu ortaya konmuştur (Toker & Baturay, 2016).

Dijital oyun bağımlılığı ile literatürden de faydalanılarak hazırlanan ve ilişkili olduğu düşünülen faktörler arasında yaş, cinsiyet ve öğrenim durumu gibi bazı sosyodemografik özellikler, mevcut diğer bağımlılıklar (internet bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı vb.), oyun oynama aracı, internette / bilgisayarda / cep telefonunda geçirilen süre, spor yapma durumu ve kişilik tipleri sayılabilir. Tüm bunların yanı sıra bireyin aile, eş ve arkadaş çevresinden gördüğü sosyal desteğin teknolojik bağımlılıkların gelişmesinde önemli koruyucu faktörlerden biri olduğu bilinmektedir (Anand, 2007; Koepp et al., 1998).

Bireylerin sosyal ilişkileri üzerinden elde ettikleri kazanımlara sosyal destek denmektedir. Sosyal desteğin stres durumlarının oluşmasının engellenmesinde ve zor durumlarla mücadele edilmesinde ve dijital oyun bağımlılığına karşı önleyici bir etkiye sahip olduğu düşünülmektedir. Sosyal desteğin psikolojik ve fiziksel sorunlarla baş etmede kolaylaştırıcı ve koruyucu etkilerinin de olduğu ortaya konulmuştur (Alyüz, 2020). Kişilerarası iletişim ve sosyal becerileri zayıf olan bireylerin oyun bağımlılığına daha yatkın olmaktadır. Yalnız ve sosyal becerilerden yoksun kişiler yüz yüze iletişimin aksine, çevrim içi etkileşimi tercih ederler. Bu yüzden bu ihtiyaçlarını gidermek ve yalnızlık duygularından kurtulmak için dijital oyun oynamayı tercih ederler (Bhagat et al., 2020; Irmak & Erdoğan, 2016). Algılanan sosyal destek, bireyin zorlu durumlarla başa çıkmasına, stresle baş etmesine, duygusal sıkıntıları hafifletmesine ve genel yaşam kalitesini artırmasına yardımcı olabilir (LaRocco, House, French Jr, & Behavior, 1980). Algılanan sosyal destek, bireylerin stresle başa çıkma yeteneklerini artırabilir, duygusal dengeyi destekleyebilir ve genel sağlığı olumlu etkileyebilir. Bu nedenle,

sosyal destek ağına sahip olmak ve destekleyici ilişkiler kurmak, bireylerin psikolojik ve fiziksel sağlıklarını desteklemek için önemlidir (X. Wang, Cai, Qian, & Peng, 2014).

Günümüzde gençlerin gelişmiş teknolojiyle dijital oyunlara kolay erişimi ve daha fazla oyun oynaması beraberinde dijital oyun bağımlılığını getirmiştir. Dijital oyunların aşırı şekilde oynanması kişilerin sosyal ilişkilerinde olumsuz sonuçlara neden olabilir (Sayeed et al., 2021; Yayman & Bilgin, 2020b). Yapılan çalışmalarda dijital oyun bağımlılığı sıklığının, üniversite öğrencileri arasında %0,6-15,0 arasında değiştiği bildirilmektedir (Calado, Alexandre, & Griffiths, 2017; Çam, 2012; Z. Hazar & Hazar, 2019). Özellikle pandemi sonrası üniversite öğrencilerinde dijital oyun oynama sürelerinin önemli düzeyde arttığı bulunmuştur (King, Delfabbro, Billieux, & Potenza, 2020). Pandemi döneminde uygulanan sokağa çıkma yasağı, karantina, uzaktan eğitim gibi politikalar bireylerin sosyal etkileşimlerinde azalmaya yol açmıştır. Kişiler stresle başa çıkabilmek ve sosyalleşme ihtiyaçlarını azaltmak amacıyla dijital oyunları daha çok yönelmiştir (King et al., 2020). Yol açtığı olumsuz sonuçlar düşünüldüğünde dijital oyun bağımlılığının önemli toplumsal ve halk sağlığı sorunlarından biri olduğu kabul edilmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı özellikle üniversite öğrencilerinin akademik performansını olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Tıp fakültesi öğrencileri de bu bağımlılıklarda başa etmede potansiyel önemli bir gruptur (Tahir et al., 2021). Ayrıca geleceğin sağlık sunucuları olarak tıp fakültesi öğrencilerinde bu konuda farkındalık yaratmak, önleme programları oluşturmak ve öğrencilere destek sağlanması önemlidir. Çalışmada ESOGÜ Tıp Fakültesi öğrencileri arasında dijital oyun bağımlılık düzeyini belirlemek, ilişkili olduğu düşünülen bazı değişkenleri incelemek ve algılanan sosyal destek düzeyleriyle arasındaki ilişkiyi değerlendirmek amaçlanmıştır.

MATERYAL-METOD

Kesitsel tipteki bu çalışma 26.10.2021- 06.11.2021 tarihlerinde Eskişehir Osmangazi Üniversitesi (ESOGÜ) Tıp Fakültesi'nde öğrenim gören öğrenciler üzerinde yürütülen bir araştırmadır.

Çalışmanın gerçekleştirilebilmesi için ESOGÜ Tıp Fakültesi Etik Kurulu'ndan 26 Ekim 2021 tarihli onay ve Tıp Fakültesi Dekanlığından idari izin alınmıştır.

ESOGÜ Tıp Fakültesinde 2020-2021 eğitim öğretim yılında öğrenim gören toplam 1583 öğrenci (%0,05) bulunmaktadır. Çalışmada öğrencilerin tamamına ulaşılması hedeflenmiştir.

Çalışmada veri toplamak amacıyla literatürden de (Barut, 2019; Eker, Arkar, & Yıldız, 2001; Z. Hazar & Hazar, 2019; Kanat, 2019) faydalanılarak bir anket formu hazırlandı. Hazırlanan anket form 'Google formlar' çevrim içi platformuna yüklenmiştir. Anket formu 'Facebook' ve 'Whatsapp' aracılığıyla tekrarlı dağıtımlar ile öğrencilere ulaştırılmıştır. Öğrencilere çalışmanın amacı ve konusu hakkında bilgi verilmesinin ardından çalışmaya katılmayı kabul edip anket formu dolduran 998 (%63,04) öğrenci çalışma grubunu oluşturmuştur.

Çalışmanın konusuna ve amacına uygun olarak bir anket formu hazırlanmış olup bu form öğrencilerin bazı sosyodemografik özelliklerini (yaş, cinsiyet, sınıf, aile tipi), dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile ilişkili olduğu düşünülen bazı değişkenleri (dijital oyun ile tanışılan yaş, sürekli oynadığı dijital oyun varlığı, günlük dijital oyun oynama süresi, düzenli fiziksel egzersiz yapma durumu, sosyal etkinliklere katılma durumu), çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeği sorularını ve üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği sorularını içermektedir. Çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi bağımlı değişken olarak ele alınmıştır.

Bu çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin değerlendirilmesi için üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (ÜÖDOBÖ) kullanılmıştır. Ölçek, 2017 yılında Hazar ve arkadaşları tarafından çocuklar için geliştirilmiş olup 2019 yılında üniversite öğrencilerinde kullanılabilmesi için uyarlama çalışması yapılmıştır (Z. Hazar & Hazar, 2019; Z. Hazar & Hazar, 2017). Bu ölçek 5'li Likert tipi 21 sorudan oluşmaktadır. Sorulara verilen cevapların puanlandırılması Kesinlikle Katılmıyorum (1 puan), Katılmıyorum (2 puan), Kararsızım (3 puan), Katılıyorum (4 puan), Tamamen Katılıyorum (5 puan) şeklindedir. Ölçekten alınabilecek puanlar 21 - 105 arasında değişmekte olup ölçekten yüksek puan almak dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yüksek olduğunu göstermektedir. Ölçek faktörlerinin korelasyon değerlerinin 0,58 ile 0,75 arasında değiştiği ve ölçeğin uyum değerlerinin sırasıyla; χ^2/sd (398/186): 2,14, GFI=0,80, AGFI=0,76, CFI=0,89, IFI: 0,89, RMSEA: 0,08, PNFI: 0,73 ve PGFI: 0,65 olduğu bulunmuştur (Z. Hazar & Hazar, 2019).

Öğrencilerin algıladıkları sosyal destek düzeyi, Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ÇBASDÖ) ile değerlendirilmiştir. Zimet ve arkadaşları tarafından 1998 yılında geliştirilen ölçek Eker ve arkadaşları tarafından 2001 yılında Türkçe'ye uyarlanmıştır. Yedili Likert tipi 12 sorudan oluşan ölçekte sorulara verilen cevapların puanlandırılması "Kesinlikle Hayır" (1 puan) ve "Kesinlikle Evet" (7 puan) aralığındadır. Bu doğrultuda ölçekten alınabilecek puanlar 12-84 arasında değişmekte ve ölçekten alınan puanlar arttıkça algılanan sosyal destek de artmaktadır. Ölçek faktörlerinin korelasyon değerlerinin 0,80 ile 0,95 arasında değiştiği, ölçeğin ve alt boyutlarının iç tutarlılığının kabul edilebilir düzeyde olduğu bulunmuştur (Eker et al., 2001)

Çalışmamızda öğrenciler, aile gelir durumlarını kendi algılarına göre değerlendirmiş olup "Düşük", "Orta" ve "İyi" olarak tanımlanmıştır. Haftanın en az 5 günü, günde ise en az 30 dakika boyunca tempolu yürüyüş veya eşdeğer etkinlik yapanlar çalışmamızda "Düzenli olarak fiziksel aktivite yapıyor" olarak kabul edilmiştir. Kendisini değerlendirirken çoğunlukla coşkulu, tez canlı, aceleci olarak tarif edenler A tipi kişiliğe; sakin, sessiz, planlı olarak tarif edenler ise B tipi kişiliğe sahip olarak değerlendirildi (Young, 1996). Haftada en az bir kez tiyatro, sinema ve müze gezisi gibi sosyal etkinliklere katılanlar "sosyal etkinlik yapıyor" olarak kabul edildi.

Verilerin toplanmasının ardından bilgisayar ortamında Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) (versiyon 15.0) istatistik paket programına aktarılarak değerlendirildi. Kolmogorov-Smirnov testi kullanılarak verilerin normal dağılım gösterip göstermediği değerlendirildi. Analizler için Mann Whitney U testi, Kruskal Wallis analizi, Spearman korelasyon analizi ve doğrusal regresyon analizi kullanıldı. Çalışmamızda istatistiksel anlamlılık değeri $p \leq 0,05$ olarak kabul edildi.

BULGULAR

Çalışma grubunu oluşturanların 493'ü (%49,4) kadın, 505'i (%50,6) ise erkektir. Yaşları 17-39 arasında değişmekte olup ortalama $21,27 \pm 2,214$ yıl idi. Öğrencilerin ÜÖDOBÖ'den aldıkları puanlar 21-105 arasında değişmekte olup, ortalama $38,46 \pm 18,45$ puan (ortanca 34,0) idi. Öğrencilerin ÜÖDOBÖ'den aldıkları puanların bazı sosyodemografik özelliklerine göre dağılımı Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Öğrencilerin ÜÖDOBÖ'den Aldıkları Puanların Bazı Sosyodemografik Özelliklerine Göre Dağılımı

Bazı Sosyodemografik Özellikler	n (%)	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanı Ortanca (min-maks)	İstatistiksel Analiz z / KW; p
Yaş grubu			
≤21	518 (51,9)	34,5 (21-104)	0,379 ; 0,705
>21	480 (48,1)	34,0 (21-105)	
Cinsiyeti			
Kadın	493 (49,4)	24,0 (21-105)	11,033; <0,001
Erkek	505 (50,6)	42,0 (21-104)	
Sınıfı			
≤3	457 (45,8)	38,0 (21-105)	2,101; 0,036
≥4	541 (54,2)	32,0 (21-105)	
Anne Öğrenim Durumu			
Lise ve altı	525 (52,6)	36,0 (21-105)	1,285; 0,199
Üniversite	473 (47,4)	33,0 (21-105)	
Baba Öğrenim Durumu			
Lise ve altı	393 (39,4)	37,0 (21-105)	1,498; 0,134
Üniversite	605 (60,6)	33,0 (21-105)	
Aile tipi			
Çekirdek	800 (80,2)	33,0 (21-105)	9,115; 0,010
Geniş*	107 (10,7)	42,0 (21-105)	
Parçalanmış	91 (9,1)	36,0 (21-105)	
Ailesiyle Birlikte Kalma Durumu			
Kalıyor	223 (22,3)	38,0 (21-105)	1,156; 0,247
Kalmıyor	775 (77,7)	34,0 (21-105)	
Aile Gelir Durumu			
Kötü	66 (6,6)	40,5 (21-105)	3,652; 0,161
Orta	706 (70,7)	36,0 (21-105)	
İyi	226 (22,7)	30,5 (21-105)	
Kişilik Tipi			
A	391 (39,2)	35,0 (21-105)	0,640; 0,522
B	607 (60,8)	34,0 (21-103)	
Toplam	998 (100,0)	34,0 (21-105)	

Çalışma grubundakilerden 411'i (%41,2) sürekli oynadığı herhangi bir dijital oyun olduğunu belirtti. Dijital oyun oynamak için günde 2 saat ve daha fazla süre zaman ayırdığını bildirenlerin sayısı 146 (%14,6) idi. Dijital oyunla tanışma yaşı 7 ve altında olanların sayısı 344 (%34,5), tek kişilik (çevrim dışı) oyunlar oynamayı tercih edenlerin sayısı 522 (%52,3)'dir. Çalışma grubundakilerin ÜÖDOBÖ'den aldıkları puanların dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu düşünülen bazı değişkenlere göre dağılımı Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2: Öğrencilerin ÜÖDOBÖ'den aldıkları puanların dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu düşünülen bazı değişkenlere göre dağılımı

Dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili bazı değişkenler	n(%)	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanı Ortanca (min-maks)	İstatistiksel Analiz z / KW; p
Dijital Oyunla Tanışma Yaşı			
≤7	344 (34,5)	39,0 (21-105)	13,471; 0,001
8 - 9	183 (18,3)	35,0 (21-105)	
≥10	471 (47,2)	30,0 (21-105)	
Sürekli Oynanan Dijital Oyun Varlığı			
Var	411 (41,2)	48,0 (21-104)	16,805; <0,001
Yok	587 (58,8)	24,0 (21-105)	

Dijital Oyun Oynama Şekli			
Tek kişilik (çevrim dışı) oyunlar	522 (52,3)	24,0 (21-105)	10,973; <0,001
Çok kişilik (çevrim içi) oyunlar	476 (47,7)	42,0 (21-105)	
Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi			
<1 saat	398 (39,9)	21,0 (21-105)	373,560; <0,001
1-2 saat	454 (45,5)	41,0 (21-101)	
>2 saat	146 (14,6)	59,5 (21-105)	
Düzenli Fiziksel Egzersiz Yapma Durumu			
Yapıyor	403 (40,4)	30,0 (21-101)	3,212; 0,001
Yapmıyor	595 (59,6)	36,0 (21-105)	
Sosyal Etkinliklere Katılma Durumu			
Katılmıyor	350 (35,1)	39,0 (21-105)	3,512; <0,001
Katılıyor	648 (64,9)	33,0 (21-105)	
Toplam	998 (100,0)	34,0 (21-105)	

Öğrencilerin cinsiyeti, sürekli oynadığı oyun varlığı, oyun oynama şekli, günlük oyun süresi, fiziksel aktivite yapma durumu, sosyal etkinliklere katılma durumu ve çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeğinin alt alanlarından ‘özel bir insan’ ve ‘arkadaş’ toplam puanlarının dijital oyun bağımlılığında etkili değişkenler olduğu bulundu. Yapılan analizlerde dijital oyun bağımlılığı düzeyiyle ilişkili olduğu saptanan değişkenlerle oluşturulan çoklu doğrusal regresyon analizi sonuçları Tablo 3’te verildi.

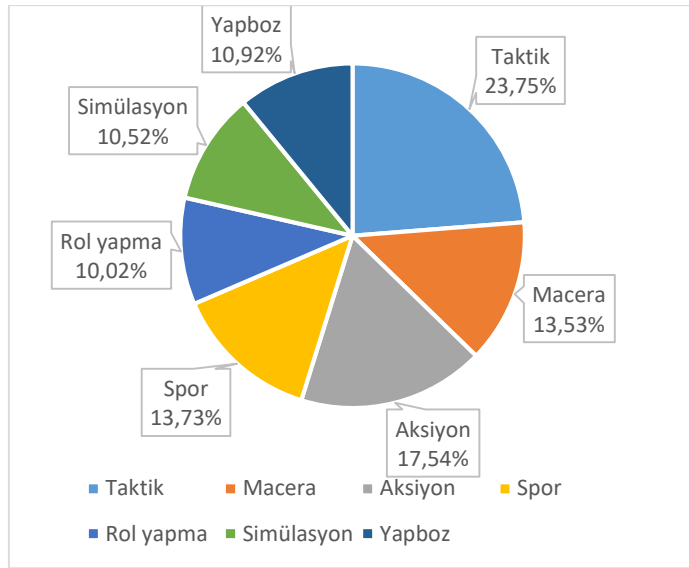
Tablo 3: Dijital Oyun Bağımlılığı düzeyiyle ilişkili olduğu saptanan değişkenlerle oluşturulan çoklu doğrusal regresyon analizi sonuçları (Enter Metodu).

Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyiyle İlişkili Olduğu Değişkenler	Standardize beta	Unstandardize beta	%95 GA	p
Yaş Grubu	0,028	0,072	-0,002-0,057	0,063
Cinsiyeti	0,038	0,099	0,017-0,059	<0,001
Sınıfı	-0,026	-0,067	-0,059-0,004	0,086
Aile Tipi	0,005	0,015	-0,010-0,020	0,542
Dijital Oyunla Tanışma Yaşı	0,002	0,006	-0,017-0,022	0,812
Sürekli Oynadığı Bir Dijital Oyun Varlığı	-0,084	-0,215	-0,108-(-0,061)	<0,001
Dijital Oyun Oynama Şekli	0,035	0,091	0,015-0,056	0,001
Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi	0,106	0,378	0,089-0,123	<0,001
Düzenli Fiziksel Aktivite Yapma Durumu	0,035	0,089	0,016-0,054	<0,001
Sosyal Etkinliklere Katılma Durumu	-0,026	-0,065	-0,046-(-0,007)	0,009
ÇBASDÖ Özel Bir İnsan Alt Boyutu Toplam Puan Logaritması	0,002	0,096	0,001-0,003	0,001
ÇBASDÖ Aile Alt Boyutu Toplam Puan Logaritması	-0,001	-0,049	-0,004-0,001	0,199
ÇBASDÖ Arkadaş Alt Boyutu Toplam Puan Logaritması	-0,003	-0,093	-0,005-(-0,001)	0,015
R²	0,452			<0,001
F	62,408			<0,001

GA: Güven aralığı; R²: Adjusted R², F: Test değeri

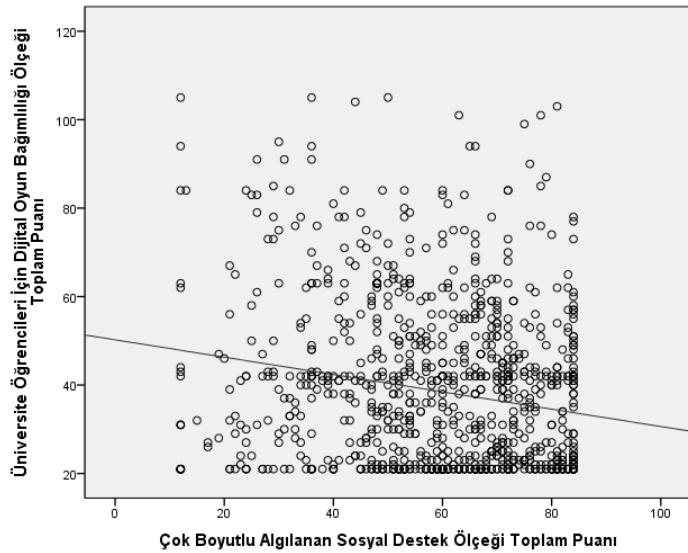
Çalışma grubunu oluşturanların en çok oynadıkları oyun türlerinin sırasıyla taktik (%23,85), aksiyon (%17,54) ve spor (%13,73) olduğu görüldü. Öğrencilerin en çok oynadıkları dijital oyun türlerinin dağılımı Şekil 1’de verilmiştir.



Şekil 1: Öğrencilerin En Çok Oynadıkları Dijital Oyun Türlerinin Dağılımı

Çalışma grubundakilerin ÇBASDÖ’den aldıkları puanlar 12-84 arasında değişmekte olup ortalama $59,98 \pm 17,94$ puan idi. öğrencilerin ÜÖDOBÖ ve ÇBASDÖ’den aldıkları puanlar arasında negatif yönde çok zayıf bir ilişki olduğu saptanmıştır ($r = -0,181$, $p < 0,001$). Öğrencilerin ÜÖDOBÖ ve ÇBASDÖ’den aldıkları puanların dağılımı Grafik 1’de verilmiştir.

Grafik 1: Öğrencilerin ÜÖDOBÖ ve ÇBASDÖ’den Aldıkları Puanların Dağılımı



TARTIŞMA

Çalışmamızda öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar değerlendirildiğinde öğrencilerin az riskli grupta oldukları bulundu. Karataş’ın pandemi döneminde Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinde, Arıkan ve Öztürk’ün Güneydoğu Anadolu bölgesinde bulunan Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu öğrencilerinde yaptıkları çalışmalarda da dijital oyun bağımlılık düzeylerinin az riskli grupta olduğu rapor edilmiştir (Arıkan & Öztürk,

2020; Karataş, 2021). Akkaya ve arkadaşlarının “y kuşağı” üzerinde yaptıkları bir çalışmada ise dijital oyun bağımlılığının riskli düzeyde olduğu bildirilmiştir (Akkaya, Tutkun-Ünal, Tarhan, & Cyberbullying, 2020). Sayeed ve arkadaşları Bangladeş'te üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı riskinin orta düzeyde olduğunu raporlamışlardır (Sayeed et al., 2021). Bu çalışmada tıp fakültesi öğrencilerinde eğitim programlarının diğer fakültelere göre daha yoğun içerikli olması az riskli grupta yer almasına neden olmuş olabilir. Ayrıca çeşitli çalışmalarda bildirilen farklı sonuçların sebeplerinden biri çalışma gruplarının sosyokültürel farklılıklara sahip olması olabilir.

Kadınların daha az sosyal kaygı yaşamaları ve sosyal çevre ile daha fazla iletişimde olmaları kadınlarda dijital oyun oynama motivasyonunun erkeklerden daha düşük olmasının nedenlerinden biri olabilir. Erkeklerin dijital oyun oynarken keyif alma, heyecan, mutluluk gibi içsel faktörlerden ve takdir edilme, bir sonraki tura geçme gibi dışsal etmenlerden kadınlara göre daha fazla etkilendiği ve bu yüzden dijital oyun bağımlılığının erkeklerde daha sık görüldüğü söylenebilir (Demirel, Cicioğlu, & Demir Tekkurşun, 2019; J. L. Wang, Sheng, & Wang, 2019). Griffiths ve Davies'in yaptıkları bir çalışmada erkeklerin ilgi alanlarına uygun olan ve çoğunlukla maskülen bir imaj içeren oyunlarda erkeklerin daha başarılı olması ve bu başarıyla oyun oynamaya devam etme isteği, erkekleri kadınlara göre daha fazla oyun oynamaya iten sebepler olarak görülmektedir (Griffiths & Davies, 2005). Çalışmamızda erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin kadınlardan daha yüksek olduğu bulundu. Yapılan bazı çalışmalarda da benzer sonuç raporlanmıştır (Demir Tekkurşun & Cicioğlu, 2019; Pala & Erdem, 2011). Üretilen dijital oyun içeriklerinin aksiyon, macera ve spor gibi daha çok erkeklerin ilgi alanına yönelik olması, bu sonucun nedenlerinden biri olabilir.

Çalışma grubunu oluşturan tıp fakültesi öğrencilerinin yaşlarının benzer olması nedeniyle dijital oyun bağımlılığı düzeyleri açısından fark bulunamaması beklenebilir. Bizim çalışmamızda da öğrencilerin yaş grupları ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Yapılan bazı çalışmalarda da benzer sonuç rapor edilmiştir (Arıkan & Öztürk, 2020; Bülbül, Tunç, & Aydil, 2018).

Tıp fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerinin ve kaynaklarının benzer olacağı düşüncesi ile sınıflar arasında dijital oyun bağımlılık düzeylerinin de fark olmaması olasıdır. Çalışmamızda prelinik öğrenciler arasında dijital oyun bağımlılığı düzeyinin klinik öğrencilerden daha yüksek olduğu bulundu. Kanat'ın Kastamonu'da üniversite öğrencileri üzerinde yaptığı bir çalışmada da 3. ve 4. sınıf öğrencileri arasında dijital oyun bağımlılığı düzeyinin daha yüksek bulunduğunu bildirmiştir (Kanat, 2019). Arıkan ve Öztürk'ün yaptıkları çalışmada ise sınıflar arasında dijital oyun bağımlılık düzeyi açısından bir fark bulunmadığı rapor edilmiştir (Arıkan & Öztürk, 2020). COVID-19 pandemi önlemleri kapsamında çoğu üniversitede uzaktan eğitim sürecine geçilmesinin, öğrencilerin dijital cihaz kullanım sürelerinin uzamasına ve pek çok ruh sağlığı sorununda olduğu gibi bağımlılık düzeylerinde de artışa neden olması; yüz-yüze eğitimin daha çok kesintiye uğradığı prelinik öğrencilerinde daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin saptanmasında etkili olmuş olabilir (King et al., 2020).

Dijital oyun bağımlılığı ile aile yapısı, aile içi kurallar ve sınırlamalar, aile üyeleriyle yapılan sosyal etkinlikler gibi bazı faktörlerin ilişkili olduğu bilinmektedir. Ailesi ile ilişkileri iyi olmayan çocuklarda dijital oyun bağımlılığı riskinin daha yüksek olduğu olasıdır (E. S. T. Wang & Wang, 2013). Geniş ailelerde yaşayan kişi sayısının fazla olması ebeveynlerin çocuklarına gösterdiği ilgi ve takibin yetersizliğine neden olabileceği için çocukların dijital oyunlara yönelmesi beklenen bir durumdur. Çalışmamızda da geniş aile tipine sahip olan öğrenciler arasında dijital oyun bağımlılığı düzeyinin daha yüksek olduğu saptandı. Yiğit ve

arkadaşlarının gerçekleştirdiği bir çalışmada ise geniş aile tipine sahip öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha düşük olduğu bildirilmiştir (Yiğit & Günüş, 2020). Çalışmaların farklı yaş gruplarını ele alması bu farkın oluşmasına nedenlerinden birisi olarak gösterilebilir.

Çocuk ve gençlerin dijital ortamların zararlarından daha çok etkilenme potansiyeline sahip oldukları bilinen bir gerçektir. Bu bağlamda, erken yaşlarda dijital oyunlarla karşılaşan çocukların ileride dijital oyun bağımlılığı geliştirmesi daha olasıdır. Bu çalışmada dijital oyunlarla tanışma yaşı yedi ve altı olan öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin daha yüksek olduğu bulundu. Literatürde benzer sonuç bildiren araştırmalar bulunmaktadır (Bülbül et al., 2018; Delibaş, 2019).

Yapılan çeşitli çalışmalarda bilgisayar/tablet/cep telefonu gibi cihazlar üzerinden sürekli olarak oyun oynanması kişileri dijital oyun bağımlılığına daha yatkın hale getirdiği rapor edilmektedir (Göldağ, 2018; Kneer, Rieger, Ivory, & Ferguson, 2014). Çalışmamızda da sürekli olarak bir dijital oyun oynayanlar arasında dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu bulundu. Literatürde benzer sonuç bildiren araştırmalar mevcuttur (Bülbül & Tarkan, 2018; Gülbetkin, Güven, & Tuncel, 2021).

Çevrim içi oyunlar, benzer kişisel özellikte olan kişileri bir araya getirmesinden kültürel ve sosyal vb. kazanımları nedeniyle, bu tarz oyunlar oynayanlarda daha yüksek dijital oyun bağımlılığı görülmesi beklenebilir. Çalışmada çok kişilik (çevrim içi) oyun oynayanlarda tek kişilik (çevrim dışı) oyun oynayanlara göre dijital oyun bağımlılık düzeyinin daha yüksek olduğu bulundu. Literatürde benzer sonuç bildiren çalışmalar da vardır (Ayhan & Köseliören, 2019; Taylan, Topal, & Ayas, 2018).

Dijital oyunlar için yeterli bir süre ayrıldığında eğitici ve eğlendirici olduğu söylenebilir. Ancak günde 2 saatten fazla dijital oyunlar ile zaman geçirmenin bağımlılığa yol açabileceği düşünülmektedir (Koçak & Köse, 2014). Araştırmamızda günde dijital oyunlara ayrılan süre arttıkça, dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de arttığı saptandı. Yapılan bazı çalışmalarda da benzer şekilde dijital oyun oynama süreleri arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de arttığı rapor edilmektedir (Mustafaoğlu & YASACI, 2018; Sert, 2021).

Yapılan bazı çalışmalarda ergenlerin fiziksel etkinliklere katılma istekleri ile dijital oyun oynama istekleri arasında ters yönde bir ilişki olduğu raporlanmıştır. Bu sonuçtan hareketle adolesanların yaptıkları fiziksel etkinliklerin dijital oyun bağımlılığını azaltması olası bir durumdur (Demir Tekkurşun & Cicioğlu, 2019; K. Hazar & Koç, 2020). Bizim çalışmamızda da düzenli fiziksel aktivite yapmayan öğrenciler arasında dijital oyun bağımlılığı düzeyinin daha yüksek olduğu bulundu. Yapılan çeşitli araştırmalarda da benzer sonuç rapor edilmektedir (Gülbetkin et al., 2021; Mustafaoğlu & YASACI, 2018). Ergenlerin, daha fazla fiziksel etkinlikler yapması ve dijital oyunlarla geçirdikleri zamanı en aza indirmeleri bağımlılığın azaltılması açısından çok önemlidir.

Sosyal etkinliklere katılım düzeyi düşük olan kişiler, serbest zamanını değerlendirmek için dijital oyun oynamayı tercih edebilirler. Çok sık internet ve bilgisayar kullananların bireysel ve toplumsal yaşamlarının dolayısıyla da ergenlerin sosyalleşmelerini olumsuz yönde etkilemesi beklenen bir durumdur. Kneer ve arkadaşları dijital oyun bağımlılığı için önemli risk faktörlerinden birinin sosyal yaşam eksikliği olduğunu bildirmişlerdir (Kneer et al., 2014). Çalışmamızda herhangi bir sosyal etkinliğe katılmayan öğrenciler arasında dijital oyun bağımlılık düzeyinin daha yüksek olduğu bulundu. Wang ve diğerlerinin yaptığı bir çalışmada da dijital oyun bağımlılığının sosyal etkinliklere katılmayanlarda daha çok görüldüğü rapor edilmiştir (J. L. Wang et al., 2019).

Ergenlerin doğru yetiştirilmesinde annelerin, babaların ve toplumsal çevrenin çok önemli görevleri vardır. Çocuklarının interneti ve bilgisayarı doğru kullanmaları konusunda örnek olmaları gerekir. Ergenlerin ailelerinden algıladığı sosyal desteğin düşük olması, aile içi ilişkilerin problemliliğinin önemli nedenlerinden biri olduğu bilinmektedir. Aileleri ile ilişkileri iyi olmayan öğrencilerde internet bağımlılığının daha fazla olmasının en önemli nedeni, ailelerinden yeterli sosyal desteği alamamaları sonucu bu eksikliklerini gidermek için daha fazla internete yönelmeleri olduğu söylenebilir. Bu çalışmada öğrencilerin algıladıkları sosyal destek düzeyi ile dijital oyun bağımlılık düzeyi arasında negatif bir ilişki olduğu saptandı. Yapılan bazı çalışmalarda da algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında negatif bir ilişki olduğu rapor edilmiştir (Shaw & Gant, 2004; Varma & Cheasakul, 2016).

Bireylerin sosyal çevresinden aldığı destek güven duygusunu artırarak bağımlılıkla ilişkili stres ve kaygının azaltılmasına yardımcı olabilir. Bu nedenle bağımlılıkla mücadele eden kişilerin sosyal desteğinin güçlendirilmesi önemli bir faktördür. Oyun bağımlılığı olan bireylerde de alınan sosyal destek duygusal ve psikolojik ihtiyaçların karşılanmasına ve bağımlılığın azaltılmasına yardımcı olabilir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışmamızda dijital oyun bağımlılığı düzeyi öğrenciler arasında düşük olarak bulundu. Dijital oyun bağımlılığı düzeyinin; çok boyutlu algılanan sosyal destek düzeyi düşük olanlarda, dijital oyunlarla erken yaşta tanışarlarda ve erkeklerde daha yüksek olduğu; günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça arttığı bulundu. Sosyal etkinliklere katılım gösteren ve düzenli fiziksel aktivite yapanlarda ise dijital oyun bağımlılığı düzeyinin daha düşük olduğu; çok boyutlu algılanan sosyal destek düzeyi arttıkça azaldığı bulundu. Bağımlılık düzeyinin azaltılması için dijital cihazların erken yaşlardan itibaren kontrollü ve sınırlı şekilde kullanımının sağlanması önemli olduğundan öğrencilerin sosyal etkinlik katılımını ve düzenli fiziksel aktivite yapmalarını teşvik edecek uygulamaların düzenlenmesi etkili olabilir. Sosyal desteğin ruhsal ve fiziksel olumlu sağlık etkilerinden dolayı bağımlılıkların azaltılması için aile, arkadaş veya yakın çevre desteğinin artırılması önerilebilir. Oyun bağımlılığı düzeyini azaltmak için gerekli eğitim programları planlanmalıdır. Tıp fakültesi öğrencileri de geleceğin sağlık sunucuları olarak bağımlılıklarla mücadele kilit role sahiptir bu yüzden tıp fakültesi öğrencilerinde bağımlılık düzeyleri belirlenerek bu konuda farkındalığı artırmak, bağımlılığı önleme programları düzenlemek ve öğrencilere bağımlılıkla ilgili eğitimler sağlanması önemlidir. Dijital oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeyleri arasındaki ilişkinin ortaya konması için daha kapsamlı çalışmalara ihtiyaç vardır.

ETİK KURUL ONAYI:

Bu araştırmanın kavramsal çerçevesinin hazırlanması, verilerin toplanması, verilerin analizi ve yorumlanması aşamalarının tamamında etik kurallara uygun hareket edilmiştir. Karşılaşılacak tüm etik ihlallerde *Gelişim ve Psikoloji Dergisi* Yayın Kurulunun hiçbir sorumluluğu bulunmamaktadır. Bu çalışmanın *Gelişim ve Psikoloji Dergisi* dışında herhangi bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiş olduğunu taahhüt ederim. Yapılan bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Araştırma için Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Girişimsel

Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulunun 26.10.2021 tarih ve 31 numaralı kararı ile etik kurul izni alınmıştır.

ÇALIŞMANIN KISITLILIKLARI: Çalışmanın kesitsel tipte olması ve verilerin COVID-19 pandemi koşulları nedeniyle çevrim içi ortamlar aracılığıyla toplanması çalışmanın temel kısıtlılığını oluşturmaktadır.

KAYNAKLAR

- Akkaya, F. H., Tutkun-Ünal, A., Tarhan, N., & Cyberbullying. (2020). Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 8(1), 1-22.
- Alyüz, S. B. A. J. T. (2020). Sosyal desteğin birey yaşamında önemi ve sosyal hizmet. 4(1), 115-134.
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyber Psychology Behavior*, 10(4), 552-559.
- 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.
- Ayhan, B., & Köselören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction Cyberbullying* 6(1), 1-30.
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Hasan Kalyoncu Üniversitesi,
- 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.
- Bülbül, H., & Tarkan, T. J. S. D. Ü. V. D. (2018). Telefon ve oyun bağımlılığı: ölçek incelemesi, başlama yaşı ve başarıyla ilişkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 9(21), 1-13.
- 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.
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. *Journal of gambling studies*, 33(2), 397-424.
- Çam, E. (2012). Öğretmen adaylarının eğitsel ve genel amaçlı Facebook kullanımları ve Facebook bağımlılıkları (SAÜ Eğitim Fakültesi örneği). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Delibaş, H. (2019). Üniversite öğrencilerinde teknoloji ile ilgili bağımlılıklar ve ilişkili faktörler.
- Demir Tekkurşun, G., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.
- Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ., & Demir Tekkurşun, G. (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128-137.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. J. G. i. v. c. R. C. (2021). Gamification: toward a definition. 2011. 76.

- Eker, D., Arkar, H., & Yaldız, H. (2001). Çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeği'nin gözden geçirilmiş formunun faktör yapısı, geçerlik ve güvenilirliği. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 12(1), 17-25.
- Fuchs, C. (2007). *Internet and society: Social theory in the information age*: Routledge.
- 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. (2013). Social networking addiction: Emerging themes and issues. *Journal of Addiction Research & Therapy*, 4(5).
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. (2005). Videogame addiction: does it exist?
- Gülbetekin, E., Güven, E., & Tuncel, O. (2021). Adolesanların dijital oyun bağımlılığı ile fiziksel aktivite tutum ve davranışlarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 148-160.
- Hazar, K., & Koç, A. F. (2020). Bedensel engelli sedanter ve sporcu bireylerin fiziksel aktiviteye karşı tutumları ve yaşam tatmin düzeylerinin incelenmesi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 541-554.
- Hazar, Z., & Hazar, E. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322.
- Hazar, Z., & Hazar, M. J. J. o. H. S. (2017). Digital game addiction scale for children çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. 14(1), 203-216.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Kanat, S. (2019). The relationship between digital game addiction, communication skills and loneliness perception levels of university students. *International Education Studies*, 12(11), 80-93.
- Karataş, B. (2021). Pandemi sürecinde spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 23(2), 195-207.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184-186.
- 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.
- Koçak, H., & Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya İli Örneği). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21-32.
- Koepp, M. J., Gunn, R. N., Lawrence, A. D., Cunningham, V. J., Dagher, A., Jones, T., Grasby, P. J. N. (1998). Evidence for striatal dopamine release during a video game. *Nature*, 393(6682), 266-268. <https://doi.org/10.1038/30498>
- LaRocco, J. M., House, J. S., French Jr, J. R. J. J. o. h., & Behavior, S. (1980). Social support, occupational stress, and health. 202-218.
- Mustafaoğlu, R., & YASACI, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Pala, F. K., & Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Park, N., & Lee, H. (2012). Social implications of smartphone use: Korean college students' smartphone use and psychological well-being. *Cyberpsychology, Behavior, Social Networking*, 15(9), 491-497.

- Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*(32), 485-504.
- Sayed, M. A., Rasel, M. S. R., Habibullah, A. A., & Hossain, M. M. (2021). Prevalence and underlying factors of mobile game addiction among university students in Bangladesh. *Global Mental Health*, 8.
- Sert, U. (2021). Üniversite öğrencilerinin eğitim ortamlarında siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılık düzeyleriyle ilgili yordayıcı ilişkilerin incelenmesi. Necmettin Erbakan University (Turkey),
- Shaw, L. H., & Gant, L. M. J. R. d. P. d. T. y. d. l. O. (2004). In defense of the Internet: The relationship between Internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support. *CyberPsychology & Behavior*, 37(2),157-171.
- Tahir, M. J., Malik, N. I., Ullah, I., Khan, H. R., Perveen, S., Ramalho, R., . . . De Berardis, D. J. P. o. (2021). Internet addiction and sleep quality among medical students during the COVID-19 pandemic: A multinational cross-sectional survey. *PLOS ONE* 16(11): e0259594. <https://doi.org/10.1371>.
- Taylan, H. H., Topal, M., & Ayas, T. (2018). Sakarya'daki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction Cyberbullying*, 5(1), 53-68.
- Toker, S., & Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668-679.
- Tran, G. A., & Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements?: click "like" to manage digital content for players. *Journal of Advertising Research*, 53(4), 455-469.
- Varma, P., & Cheasakul, U. (2016). The influence of game addiction and internet addiction among university students on depression stress and anxiety mediated by self-regulation and social support. *Journal of Business Administration The Association of Private Higher Education Institutions of Thailand*, 5(2), 45-57.
- Wang, E. S. T., & Wang, M. C. H. (2013). Social support and social interaction ties on internet addiction: Integrating online and offline contexts. *Cyberpsychology, Behavior, Social Networking* 16(11), 843-849.
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in public health*, 247.
- Wang, X., Cai, L., Qian, J., & Peng, J. J. I. j. o. m. h. s. (2014). Social support moderates stress effects on depression. *Int J Ment Health Syst*, 8(1), 1-5.
- Yayman, E., & Bilgin, O. (2020a). Relationship between Social Media Addiction, Game Addiction and Family Functions. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(4), 979-986.
- Yayman, E., & Bilgin, O. (2020b). Relationship between Social Media Addiction, Game Addiction and Family Functions. *International Journal of Evaluation Research in Education* 9(4), 979-986.
- Yiğit, E., & Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.
- Young, K. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 3, 237-244.

EXTENDED ABSTRACT

Evaluation of Digital Game Addiction and Perceived Social Support Level in Medical School Students

Introduction:

Internet and gaming addictions, which are among psychological addictions, have become important health problems with the development of technology. Social support is reported to have a protective effect on addictions. The objectives of this study were to quantify the extent of addiction to digital games among medical students, explore some relevant factors, and assess the relationship between the level of addiction and perception of social support.

Method:

This cross-sectional study was conducted on the medical students of Eskisehir Osmangazi University (ESOGU). It was intended to include all 1583 students who are enrolled in the Faculty of Medicine. An online questionnaire form was prepared using the relevant literature and uploaded to the online platform "Google Forms". The students received the survey form via Facebook and Whatsapp. In total, 998 (63.04%) students agreed to take part in the study and filled out the questionnaire. The Digital Game Addiction Scale for University Students (DGASUS) was used to measure the students' level of digital game addiction, while the Multidimensional Perceived Social Support Scale (MSPSS) was used to measure their perceptions of social support. The Kolmogorov-Smirnov test was used to determine the distribution of the data. There were four types of analysis used: linear regression, Spearman correlation, Kruskal Wallis, and the Mann Whitney U test. The accepted statistical significance level was $p \leq 0.05$.

Results:

The study group consisted of 493 (49.4%) female students and 505 (50.6%) male students. Their ages ranged from 17 to 39 years, and the mean age was 21.27 ± 2.214 years. The scores obtained by the students from the DGASUS ranged between 21 and 105, and the mean score was 38.46 ± 18.446 (median: 34). It was found that the level of digital game addiction was higher in males, preclinical grades, those with an extended family type, those whose age of introduction to digital games was seven years or less, those who reported playing a digital game continuously, those who played online multiplayer games, those who did not engage in regular physical activity, and those who did not participate in any social activity ($p \leq 0.05$ for each). As students' daily digital game playing time increases, their digital game addiction levels also increase ($p \leq 0.05$).

The DGASUS scores that the students received varied from 21 to 105, with a mean score of 38.46 ± 18.446 (median: 34). The level of digital game addiction was found to be higher in males, preclinical grades, those with an extended family type, those whose age of introduction to

digital games was seven years or less, those who reported playing a digital game continuously, those who played online multiplayer games, those who did not engage in regular physical activity, and those who did not engage in any social activity ($p \leq 0.05$ for each). Students' daily time spent playing digital games increases along with their levels of addiction ($p \leq 0.05$). The range of scores that the students received on the MSPSS was 12-84, and the mean score was 59.98 ± 17.94 (median: 62). There was a weak negative association between the scores from DGASUS and MSPSS ($r = -0.181$, $p < 0.001$).

Discussion:

A lower risk of digital game addiction have been observed among medical faculty students. The fact that our study was conducted on medical students and the students had an intensive curriculum content might have caused this result. Higher levels of digital game addiction have been observed among individuals who spend more than 2 hours per day playing digital games, online gaming, neglect regular physical activity, and refrain from participating in social activities. Organizing social activities that strengthen social relationships and social support from family and friends, limiting daily game playing time, exercising, and reading books will have a positive effect on reducing the level of addiction.

Conclusion:

Digital game addiction was more prevalent in people who did not engage in social activities, were early adopters of digital games, and had low levels of multidimensional perceived social support. Addictions can be decreased by utilizing the good health impacts of social support from family, friends, and one's immediate surroundings. Increasing physical and social activities as well as making sure that digital gadgets are utilized in a limited and controlled way starting at a young age may also be helpful.