



Çatalhöyük Uluslararası Turizm ve Sosyal Araştırmalar Dergisi Catalhoyuk International Journal of Tourism and Social Research

Dijital Oyun Bağımlılığının Ciddi Boş Zaman Faaliyeti
Perspektifinden İncelenmesi

Examining Digital Gaming Addiction from a Serious Leisure
Perspective

Ali BAYRAK*
Mehmet DEMİREL**
Duygu HARMANDAR DEMİREL***

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/cutsad>

Atıf / Citation

Bayrak, A., Demirel, M., & Harmandar-Demirel, D. (2023). Dijital Oyun Bağımlılığının Ciddi Boş Zaman Faaliyeti Perspektifinden İncelenmesi . *Çatalhöyük Uluslararası Turizm ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (CUTSAD)*, 11, 1-11. DOI: [10.58455/cutsad.1326110](https://doi.org/10.58455/cutsad.1326110)

Çatalhöyük Uluslararası Turizm ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, akademisyenlere, araştırmacılara, doktora öğrencilerine ve alanındaki diğer profesyonellere kapsamlı bir dizi benzersiz çevrimiçi dergi gönderme hizmeti sunan uluslararası bilimsel, yüksek kaliteli açık erişimli, hakemli bir akademik dergidir. Bu dergi, orijinal araştırma makalelerini, teori temelli ampirik makaleleri, derleme makalelerini, vaka çalışmalarını, konferans raporlarını, kitap incelemelerini ve ilgili raporları yılda iki kez (Haziran ve Aralık) çevrimiçi olarak yayınlamaktadır.

Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmaları Creative Commons Atıf-GayrıTicari 4.0 Uluslararası (CC BY-NC 4.0) olarak lisanslıdır. Dergide yayınlanan çalışmalarının hukuki sorumluluğu yazarlarına aittir.

Catalhoyuk International Journal of Tourism and Social Research is an international scientific, high-quality open access, peer-reviewed academic journal that offers a comprehensive range of unique online journal submission services to academics, researchers, doctoral students and other professionals in the field. This journal publishes original research articles, theory-based empirical articles, review articles, case studies, conference reports, book reviews and related reports online twice a year (June and December).

Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0. The legal responsibility of the studies published in the journal belongs to the authors.

*Doktora Öğrencisi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Rekreasyon Yönetimi A.B.D., Konya, Türkiye / *PhD Student, Necmettin Erbakan University, Department of Recreation Management, Konya, Türkiye. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6814-2142>, E-posta: bayrakali17@gmail.com

**Doç. Dr., Necmettin Erbakan Üniversitesi, Rekreasyon Yönetimi A.B.D., Konya, Türkiye / *Assoc. Prof., Necmettin Erbakan University, Department of Recreation Management, Konya, Türkiye. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1454-022X>, E-posta: mehmetdemirel78@gmail.com

***Doç Dr. Necmettin Erbakan Üniversitesi, A.K.E.F., Beden Eğitimi Öğretmenliği Bölümü, Konya, Türkiye / *Assoc. Prof., Necmettin Erbakan University, A.K.E.F., Department of Physical Education Teaching, Konya, Türkiye. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4090-7929>, E-posta: dhdemirel@erbakan.edu.tr



Dijital Oyun Bağımlılığının Ciddi Boş Zaman Faaliyeti Perspektifinden İncelenmesi

Ali BAYRAK, Mehmet DEMİREL, Duygu HARMANDAR DEMİREL

Makale Bilgisi

Araştırma Makalesi

Geliş: 14.07.2023

Kabul: 08.08.2023

Yayın: 11.12.2023

DOI: [10.58455/cutsad.1326110](https://doi.org/10.58455/cutsad.1326110)

Aralık, 2023

Sayı: 11

Sayfalar: 1-11

Anahtar Kelimeler:

Dijital oyun bağımlılığı, Ciddi boş zaman, Üniversite öğrencileri

Özet

Literatürde yapılan çalışmalar incelendiğinde dijital oyunların bilinçli olarak tüketildiği zaman faydalı olabileceği ve kişinin bazı duyuşsal özelliklerini geliştirebileceği yönünde tartışmalar mevcuttur. Bu noktadan hareketle tasarlanan bu çalışmanın amacı serbest zamanlarda dijital oyun oynayan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile ciddi boş zaman faaliyetleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini üniversite öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklem grubu olarak Necmettin Erbakan Üniversitesi seçilmiştir. Araştırmanın örneklemini basit tesadüfi örnekleme yöntemiyle belirlenen 222 kişi oluşturmaktadır. Toplanan veriler Jamovi programı ile analiz edilmiştir. Verilerin çarpıklık ve basıklık değerlerine bakılmış, verilerin parametrik dağılım gösterdiği tespit edilmiştir. Bu doğrultuda Anova ve T-testi yapılmış anlamlı farklılıkların yönünün tespiti için ise Tukey HSD çoklu karşılaştırma testi yapılmıştır. Araştırmada elde edilen bulgulara göre yaş, cinsiyet, rekreatif etkinliklere katılım şekli ve oyun oynama sıklığı değişkenlerine göre dijital oyun bağımlılığının ve ciddi boş zaman ölçeklerinin arasında anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak, ciddi boş zaman ve dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir ($p=0.05$).

Article Information

Research Article

Submitted: 14.07.2023

Accepted: 08.08.2023

Published: 11.12.2023

DOI: [10.58455/cutsad.1326110](https://doi.org/10.58455/cutsad.1326110)

December, 2023

No: 11

Pages: 1-11

Keywords:

Digital game addiction, Serious leisure, College Students

Abstract

When the studies in the literature are examined, there are discussions that digital games be beneficial when consumed consciously and that they can improve some sensory characteristics of the person. The purpose of this study, which was created from this perspective, is to investigate the connection between serious leisure pursuits and digital game addictions among university students. In the study, a descriptive survey model was employed. Students at universities make up the research's target population. The sample group for the study was chosen to be Necmettin Erbakan University. 222 participants make up the study's sample, which was selected using a straightforward random selection procedure. The Jamovi application was used to analyze the data that had been gathered. After analyzing the data's skewness and kurtosis values, it was found that the data displayed a parametric distribution. Anova, T-tests, and the Tukey HSD multiple comparison test were employed to ascertain the direction of significant differences in this direction. The study's findings showed that, depending on age, gender, engagement in recreational activities, and frequency of gaming, there were substantial disparities between serious leisure time scales and digital game addiction. In conclusion; A positive and significant relationship was found between serious leisure time and digital game addiction ($p=0.05$).

Giriş

İnsanlar, tarih boyunca ihtiyaçlarına göre bir şeylere bağımlı halde yaşamışlardır. Günümüzde ise teknolojideki gelişmelerle beraber ihtiyaçlar dijitalleşme yönünde ilerlemeye başlamış ve dijitalleşme insanların hayatında önemli bir yere gelmiştir. 2023 verilerine bakıldığında ülkelerin dijital oyunlardan kazandığı gelirin 2022 yılında 136,7 milyar ABD doları olduğu ve bu gelirin 2027 yılına kadar 521,57 milyar ABD dolarına ulaşmış olacağı tahmin edilmektedir (Clement, 2023). Bu rakamlara bakıldığı zaman dijital oyunların dünya çapında önemli bir pazar payına sahip olduğu ve milyonlarca insanın ekran başında oyun oynayarak çok fazla zaman harcadığını görülmektedir. Bu gelişmelere paralel olarak kontrol altına alınmayan dijital içerikler, zamanla bireyi bağımlılık seviyesine getirebilmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı teknolojik yeniliklerin bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır (Bayram ve Kavlak, 2021). Dijital oyunlar bireyin, günlük hayatın rutininden uzaklaşarak farklı bir deneyimin tadını çıkarmasının ve rahatlamının bir yolu olarak görülebilir (Demirel vd., 2022; Bayram vd., 2020; Kavlak vd., 2020; Kuss & Griffiths, 2011). Fakat dijital oyunlarda geçirilen süre kontrol altına alınmadığı zaman bireyde olumsuz semptomlar görülebilmektedir (Liu & Peng, 2009). Oyunlarla gereğinden fazla ilgilenmek bireyin otokontrolünün kaybolmasına ve bireyin günlük hayattan koparak sosyal ilişkilerinin azalmasına, fiziksel ve psikolojik yönden zarar görmesine neden olmaktadır (Bhagat vd., 2019). Her ne kadar dijital oyunların bağımlılık yapma etkisinin yüksek olduğu ve halk sağlığını tehdit ettiği (Jeong vd., 2016), dijital oyunlarla fazla meşgul olmanın yoksunluk, önceki hobilere karşı olan ilgide azalma, iş, eğitim ve kariyer fırsatlarını kaçırma (Griffiths & Meredith, 2009; Milani vd., 2017) gibi olumsuz etkilerinin olduğunu vurgulansa da, dijital oyunların psikolojik uyumu artırma (Ryan vd., 2006), hızlı öğrenme yeteneğini geliştirme (Lafreniere vd., 2009), bilişsel ve algısal motor becerilerini geliştirme (Durkin & Barber, 2002; Varol vd., 2022) gibi bazı olumlu etkilerinin olduğunu savunan çalışmalar da mevcuttur. Buradan hareketle dijital oyunların bireye sadece olumsuz davranışlar kazandırarak bağımlılık yaratan bir eğlence aracı olmasının dışında, ciddi boş zaman faaliyeti perspektifinden bakıldığı zaman kişiye fayda sağlayan etkinlikler olabileceği görüşü çıkarılabilmektedir.

Ciddi boş zaman faaliyetlerinde, birey bir uğraş için heves eder ve kendini bu yola adanarak kendinde eksik gördüğü duyguları tamamlamak ister (Aksu vd., 2022; Durhan & Özdemir, 2020; Kavlak & Aksu, 2023). Bu faaliyetler sonucunda birey başarıya ulaşmayı hedefler ve başarıya ulaşmak için işini tutkuyla yapar. Yapılan araştırmalarda dijital oyun oynayanların saplantılı tutku yerine oyunu ahenkli tutkuyla oynamaları durumunda oynadıkları oyundan fayda sağlayacakları ve daha fazla zevk alarak başarıya ulaşacakları vurgulanmaktadır (Kiatsakared & Chen, 2022; Lafreniere vd., 2009). Bu yaklaşım ciddi boş zaman anlayışındaki tutku ile paralellik göstermektedir. Bu noktadan hareketle dijital oyunların bağımlılık yaratan ve kişiye zarar veren uğraşlar olmaktan çıkarak, bilinçli olarak yapılırsa ciddi boş zaman uğraşı kapsamında değerlendirilebilen faaliyetlere dönüşebilmesi hiç de zor değildir. Ciddi boş zaman faaliyetinde bulunan bireylerin yaptıkları uğraşın kendine has bilgi ve becerilerini kazanmaları gerekmektedir (Kavlak vd., 2021; Munusturlar & Munusturlar, 2016). Dijital oyunlarda da benzer durum söz konusu olup bireyin oynadığı oyunda başarıya ulaşmak için oynadığı oyunun türüne ve oyun içi mekaniklere göre oyuna has olan bilgi ve becerisini geliştirmesi gerekmektedir (Yayla & Güven, 2020).

Dijital oyun bağımlılığını konu alan bilimsel yayınlar incelendiği zaman genellikle oyun bağımlılığının küçük yaşlarda başlama eğiliminde olduğundan dolayı yapılan çalışmalarda genel yoğunluk çocuklar ve ergenler üzerindedir (Han vd., 2022; Irmak & Erdoğan, 2016; Soyöz-Semerci & Balcı, 2020). Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığının depresyon, stres, kaygı, okul yaşantısına uyumsuzluk gibi olumsuz davranışlar ile ilişkisini konu alan çalışmalar ön plana çıkmaktadır (Dinç,

2023; Mun, 2023; Zhang vd., 2023). Görüldüğü üzere dijital oyunların bağımlılık yapan ve kişiye zarar veren yönlerinin incelenmesi için çalışmalar daha ağırlıklı olarak yapılmıştır. Ama dijital oyunları oynamanın zamanla ciddi boş zaman faaliyeti olabileceği ve kişiye fayda sağlayabileceğini konu alan çalışmalar oldukça azdır. Bu çalışmanın dijital oyun bağımlılığına yeni bir bakış açısı getireceği ve aynı zamanda alanda çalışanlara gelecek çalışmaları için ışık tutabileceği düşünülmektedir.

Bu bilgiler ışığında bu çalışma üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının ciddi boş zaman faaliyeti kapsamında değerlendirilip değerlendirilemeyeceğinin sorusuna yanıt aramak için tasarlanmıştır. Bu noktadan hareketle üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının ve ciddi boş zaman davranışlarının yaş, cinsiyet, oyun oynama sıklığı değişkenleri arasında anlamlı farklılığın olup olmadığının sorgulanması amaçlanmıştır. Ayrıca üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile ciddi boş zaman davranışları aralarında ilişkinin olup olmadığının sorgulanması amaçlanmıştır. Bu kapsamda bu çalışmada aşağıdaki sorulara cevap aranmaya çalışılmıştır:

- Dijital oyun bağımlılığı ve ciddi boş zaman ilgilenimi yaşa göre farklılık göstermekte midir?
- Dijital oyun bağımlılığı ve ciddi boş zaman ilgilenimi cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
- Dijital oyun bağımlılığı ve ciddi boş zaman ilgilenimi oyun oynama sıklığına göre farklılık göstermekte midir?
- Dijital oyun bağımlılığı ve ciddi boş zaman zaman arasında ilişki var mıdır?

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın Deseni

Bu çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile ciddi boş zaman arasındaki ilişkinin tespit edilmesi amaçlandığından korelasyonel tarama deseni kullanılmıştır. Bu bilgiler doğrultusunda çalışmada nicel araştırma desenlerinden betimsel tarama deseni kullanılmıştır (Aksu vd., 2022).

2.2. Evren Örneklem

Araştırmanın evrenini üniversite öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklem grubu olarak Necmettin Erbakan Üniversitesi seçilmiştir. Literatürde ölçek madde sayısına orantılanarak örneklem büyüklüğüne ulaşılabileceği bilgisi bulunmaktadır. Bu kapsamda örneklem sayısının ölçek madde sayısının en az 5 katı olmak şartıyla 10 veya 15 katı olabileceğine dair kanıtlar literatürde mevcuttur (Büyüköztürk, 2002; Bryman & Carmen, 2002; Kurnaz & Yiğit, 2010; Şahin & Öztürk, 2018). Bu nedenle “Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin” 10 katı olan 210 sayısına ulaşılması gerekmektedir. Bu bilgiler ışığında çalışmada örneklem grubunu 221 kişi oluşturmaktadır. Örneklem grubu basit tesadüfi örnekleme yöntemine göre belirlenmiştir. Ölçekler online form haline dönüştürülerek öğrencilere uygulanmıştır.

2.3 Veri Toplama Araçları ve Süreçleri

Çalışmada verilerin toplanması için araştırmacılar tarafından oluşturulan katılımcı formu kullanılmıştır. Katılımcı formunun yanı sıra Hazar & Hazar (2011)'in geliştirdiği “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve geçerlilik ve güvenilirlik için ise Işık vd. (2020) tarafından hazırlanan “Ciddi Boş Zaman Ölçeği Kısa Formu” uygulanmıştır. “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” 3 alt faktörden ve 21 maddeden oluşmaktadır.

Ölçek 5’li likert tipi ölçme sisteminden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan ilk 11 madde 1. Faktör olan “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunu ölçmektedir. 12 ve 17 arasındaki maddeler 2. Faktörü “Yoksunluk ve Arayış” boyutunu ölçmektedir. Son olarak 18 ve 21 arası maddeler “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunu ölçmektedir. Ölçek üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Maddelerin her biri 1 ile 5 arasında puana sahiptir. Katılımcıların ölçekten alabilecekleri en düşük puan 21, en yüksek puan ise 105’tir. Ciddi Boş Zaman Ölçeği Kısa Formu” 3 alt faktörden ve 18 maddeden oluşmaktadır. Ölçek 5’li likert tipi ölçme sisteminden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan ilk 6 madde 1. Faktör olan “Ciddiyet” boyutunu ölçmektedir. 7 ve 15 arasındaki maddeler 2. Faktörü “Kişisel Fayda” boyutunu ölçmektedir. Son olarak 16 ve 18 arası maddeler “Sosyal Fayda” boyutunu ölçmektedir. Maddelerin her biri 1 ile 5 arasında puana sahiptir. Katılımcıların ölçekten alabilecekleri en düşük puan 18, en yüksek puan ise 90’dır. Söz konusu ölçeklerde Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinde” 0.94 olarak analiz edilmiştir. “Ciddi Boş Zaman Ölçeği Kısa Formunun” Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı ise 0.92’dir.

2.4. Verilerin Analizi

İstatiksel analizler açık kaynak kodlu “Jamovi” programında gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar ile ilgili demografik bilgilerin değerlendirilmesinde frekans (f) ve yüzde (%) dağılımları kullanılmıştır. Elde edilen verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini tespit etmek için uygulanan çarpıklık-basıklık testi sonucunda çarpıklık- basıklık değerlerinin her iki ölçeğinde üçer alt boyutu dahil olmak üzere çarpıklık değerinin 0.365 ve basıklık değerinin -1.44 olduğu yapılan analizlere göre ortaya konulmuştur. Tabachnick & Fidell (2003), çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1.5 ve +1.5 değerleri arasında olmasının parametrik testlerin yapılması için yeterli bir gösterge olduğunu belirtmektedir. Bu nedenle iki bağımsız grup arasında ortalamalar arasındaki farklılığı tespit etmek amacıyla “T-Testi”, ikiden fazla grup ortalamasının karşılaştırılması amacıyla “Anova Testi” kullanılmıştır. Ayrıca ciddi boş zaman ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi tespit etmek için Pearson Korelasyon Testi kullanılmıştır.

3. Bulgular

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgileri

	Değişkenler	n	%
Yaş	18-20	94	42.5
	21-23	94	42.5
	24 Üzeri	33	15.0
Cinsiyet	Kadın	137	62.0
	Erkek	84	38.0
Oyun oynama sıklığı	Her Gün	46	20.8
	Haftada 1-3 Gün	133	60.2
	Haftada 4-6 Gün	42	19.0

Araştırma kapsamında incelenen üniversite öğrencilerinin ağırlıklı olarak 18-20 yaş (%42.50) ve 21-23 yaş (%42.50) aralığında olduğu, ağırlıklı olarak kadın (%62) katılımcıların olduğu, ve katılımcıların oyun oynama sıklığının genellikle haftada 1-3 gün (%60.2) olduğu görülmektedir.

Tablo 2. Yaş Değişkenine Göre ANOVA Test Sonuçları

Boyut	Değişkenler	n	x	sd	f	p	Fark	
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Yaş	1. 18-20	94	3,07	1.070	5.719	0.005	1>2
		2. 21-23	94	2,58	0.968			
		3. 24 ve üzeri	33	2,96	1.073			
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	Yaş	1. 18-20	94	2,75	1.302	3.990	0.022	1>2
		2. 21-23	94	2,23	1.240			
		3. 24 ve üzeri	33	2,52	1.334			
Duygu Değişimi ve Dalma	Yaş	1. 18-20	94	2,90	0.822	1.496	0.230	-
		2. 21-23	94	2,68	0.976			
		3. 24 ve üzeri	33	2,91	0.910			
Ciddiyet	Yaş	1. 18-20	94	2,91	0.820	1.096	0.339	-
		2. 21-23	94	2,78	0.931			
		3. 24 ve üzeri	33	3,07	1.106			
Kişisel Fayda	Yaş	1. 18-20	94	3,02	1.033	3.240	0.044	3>2
		2. 21-23	94	2,66	1.097			
		3. 24 ve üzeri	33	3,09	1.215			
Sosyal Fayda	Yaş	1. 18-20	94	3,23	0.832	0.711	0.494	
		2. 21-23	94	3,09	1.017			
		3. 24 ve üzeri	33	3,28	1.007			

Gerçekleştirilen tek yönlü varyans analizi (Anova) testi sonucunda; “Dijital Oyun Bağımlılığı” ölçeği Aşırı Odaklanma ve Erteleme alt boyutunda ($f(5.71) = p < 0.05$), Çatışma, Yoksunluk ve Arayış alt boyutunda ($f(3.99) = p < 0.05$), Kişisel Fayda alt boyutunda ($f(3.24) = p < 0.05$) arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında gerçekleştiğini anlamak için yapılan "post-hoc" Tukey testine Aşırı Odaklanma ve Erteleme alt boyutunda 18-20 yaş grubu ($x=3.07$) ile 21-23 yaş grubu ($x=2.58$), Çatışma, Yoksunluk ve Arayış alt boyutunda 18-20 yaş grubu ($x=2.75$) ve Kişisel Fayda alt boyutunda 24 ve üzeri grubu ($x=3.28$) ile 21-23 yaş grubu ($x=2.66$) arasında anlamlı farklılık bulunmuştur.

Tablo 3. Cinsiyet Değişkenine Göre T-testi Sonuçları

Boyut	Cinsiyet	n	x	Sd	t	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1. Kadın	137	2.82	1.054	- 0.505	0.614
	2. Erkek	84	2.89	1.047		
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	1. Kadın	137	2.59	1.385	1.440	0.151
	2. Erkek	84	2.34	1.130		
Duygu Değişimi ve Dalma	1. Kadın	137	2.74	0.914	- 1.388	0.166
	2. Erkek	84	2.92	0.888		
Ciddiyet	1. Kadın	137	2.75	0.917	- 2.775	0.006*
	2. Erkek	84	3.10	0.877		
Kişisel Fayda	1. Kadın	137	2.79	1.157	- 1.409	0.160
	2. Erkek	84	3.01	0.994		
Sosyal Fayda	1. Kadın	137	3.09	0.970	- 1.835	0.068
	2. Erkek	84	3.33	0.877		

Yapılan t-testi sonucuna göre; Ciddi Boş Zaman Ölçeği, Ciddiyet alt boyutunda ($t(-2.77)=p<0.05$) anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Ciddiyet alt boyutunda anlamlı farklılık erkekler lehine ($x= 3.10$) kadınlardan ($x=2.75$) ortalama olarak daha yüksektir.

Tablo 4. Oyun Oynama Sıklığı Değişkenine Göre ANOVA Test Sonuçları

Boyut	Değişkenler	n	x	sd	f	p	Fark	
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Oyun Oynama Sıklığı	1. Her Gün	46	3.25	1.014	4.61	0.013	
		2. Haftada 1-3 Gün	133	2.73	1.050			
		3. Haftada 4-6 Gün	42	2.77	1.001			1>2
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	Oyun Oynama Sıklığı	1. Her Gün	46	2.88	1.276	2.92	0.059	1>2
		2. Haftada 1-3 Gün	133	2.43	1.332			
		3. Haftada 4-6 Gün	42	2.28	1.147			
Duygu Değişimi ve Dalma	Oyun Oynama Sıklığı	1. Her Gün	46	3.10	0.904	3.69	0.029	-
		2. Haftada 1-3 Gün	133	2.69	0.907			
		3. Haftada 4-6 Gün	42	2.88	0.843			
Ciddiyet	Oyun Oynama Sıklığı	1. Her Gün	46	3.15	0.753	3.79	0.026	1>2
		2. Haftada 1-3 Gün	133	2.77	0.938			
		3. Haftada 4-6 Gün	42	2.94	0.960			
Kişisel Fayda	Oyun Oynama Sıklığı	1. Her Gün	46	3.22	1.022	3.26	0.043	1>2
		2. Haftada 1-3 Gün	133	2.77	1.081			
		3. Haftada 4-6 Gün	42	2.85	1.189			
Sosyal Fayda	Oyun Oynama Sıklığı	1. Her Gün	46	3.54	0.790	7.45	0.001	1>2
		2. Haftada 1-3 Gün	133	3.01	0.925			
		3. Haftada 4-6 Gün	42	3.32	1.020			

Gerçekleştirilen tek yönlü varyans analizi (Anova) testi sonucunda; Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği Aşırı Odaklanma ve Erteleme alt boyutunda ($f(4.68) =p<0.05$) ve Duygu Değişimi ve Dalma alt boyutunda ($f(3.78) =p<0.05$) arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Ciddi Boş Zaman ölçeği Ciddiyet alt boyutunda ($f(3.79) =p<0.05$), Kişisel Fayda alt boyutunda ($f(3.26)=p<0.05$) ve Sosyal Fayda alt boyutunda ($f(7.45)=p<0.05$) anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında gerçekleştiğini anlamak için yapılan "post-hoc" Tukey testine Aşırı Odaklanma ve Erteleme alt boyutunda oyun oynama sıklığı her gün olan kişiler ($x=3.25$) ile oyun oynama sıklığı haftada 1-3 gün olan bireyler ($x=2.73$), Çatışma, Yoksunluk ve Arayış alt boyutunda oyun oynama sıklığı her gün olan bireyler ($x= 2.88$) ile oyun oynama sıklığı haftada 1-3 gün olan bireyler ($x=2.43$), Ciddi Boş Zaman ölçeği Ciddiyet alt boyutunda oyun oynama sıklığı her gün olan bireyler ($x= 3.15$) ile oyun oynama sıklığı haftada 1-3 gün olan bireyler ($x=2.77$), Kişisel fayda alt boyutunda oyun

oyun oynama sıklığı her gün olan bireyler ($x=3.22$) ile oyun oynama sıklığı haftada 1-3 gün olan bireyler ($x=2.77$) ve Sosyal Fayda alt boyutunda oyun oynama sıklığı her gün olan bireyler ($x=3.54$) ile oyun oynama sıklığı haftada 1-3 gün olan bireyler ($x=3.01$), arasında anlamlı farklılık bulunmuştur.

Tablo 5. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Ciddi Boş Zaman Arasındaki İlişki Testi

		1	2	3	4	5	6
1. Aşırı Odaklanma ve Erteleme	r	-					
	p	-					
2. Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	r	0.931***	-				
	p	<.001	-				
3. Duygu Değişimi ve Dalma	r	0.691***	0.670***	-			
	p	<.001	<.001	-			
4. Ciddiyet	r	0.714***	0.683***	0.660***	-		
	p	<.001	<.001	<.001	-		
5. Kişisel Fayda	r	0.777***	0.776***	0.662***	0.774***	-	
	p	<.001	<.001	<.001	<.001	-	
6. Sosyal Fayda	r	0.447***	0.443***	0.489***	0.614***	0.658***	-
	p	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	-

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

İlgili ölçekler arasındaki ilişkiyi saptamaya yönelik gerçekleştirilen Pearson Korelasyon Testi sonucuna göre; “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” alt boyutu ile “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” ($r = .931$, $p < .001$), “Duygu Değişimi ve Dalma” ($r = .691$, $p < .001$), “Ciddiyet Arayış” ($r = .714$, $p < .001$), “Kişisel Fayda” ($r = .777$, $p < .001$), “Sosyal Fayda” ($r = .447$, $p < .001$) alt boyutları arasında; “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” alt boyutu ile “Duygu Değişimi ve Dalma” ($r = .670$, $p < .001$), “Ciddiyet” ($r = .683$, $p < .001$), “Kişisel Fayda” ($r = .776$, $p < .001$), “Sosyal Fayda” ($r = .443$, $p < .001$) alt boyutları arasında; “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutu ile “Ciddiyet” ($r = .660$, $p < .001$), “Kişisel Fayda” ($r = .662$, $p < .001$), “Sosyal Fayda” ($r = .489$, $p < .001$) alt boyutları arasında; “Ciddiyet” alt boyutu ile “Kişisel Fayda” ($r = .774$, $p < .001$), “Sosyal Fayda” ($r = .614$, $p < .001$), alt boyutları arasında; “Kişisel Fayda” alt boyutu ile “Sosyal Fayda” ($r = .658$, $p < .001$) alt boyutları arasında orta düzeyde pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.

4. Tartışma

Dijital oyun gelirlerinin her yıl katlanarak arttığı görülmektedir. Aynı zamanda 2027 yılına geldiğimizde dijital oyun gelirlerinin dünya çapında 521 milyar dolara yükseleceği öngörülmektedir (Clement, 2023). Dijital oyun gelirlerini bu kadar yüksek olması çok sayıda kişinin oyun bağımlısı olma ihtimalini de artırdığı düşünülmektedir. Bu bilgiler ışığında bu çalışma üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının ciddi boş zaman faaliyeti kapsamında değerlendirilip değerlendirilemeyeceğinin sorusuna yanıt aramak için tasarlanmıştır.

Araştırmadaki ilk bulguya göre dijital oyun bağımlılığının ve ciddi boş zaman ilgileniminin yaşa göre farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Yaş arttıkça bireylerin dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır. Bu durumun ilerleyen yaşlarda bireyin topluma ve ailesine karşı sorumluluklarının artarak önceliklerinin değişmesinden kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Aydoğdu (2018); Hazar vd., (2017) tarafından yapılan çalışmalarda benzer sonuçlar bulunmuş ve küçük yaşlarda olan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının daha fazla olduğunu tespit etmişlerdir. Ciddi boş zaman ölçğinde ise

ciddi boş zaman ilgileniminin yaşa göre farklılaştığı bulunmuştur. Çalışma bulgularına göre bireyin yaşı arttıkça ciddi boş zaman faaliyetleri ile ilgilenimin de daha fazla olduğu ortaya çıkmaktadır. Yapılan çalışmalar incelendiğinde bireyin yaşı arttıkça yaptığı etkinliklerden kişisel ve sosyal olarak daha fazla fayda sağladığı ve bu sürecin yaş ilerledikçe daha da hızlandığı ve ayrıca hem ciddi hem de gündelik boş zamanların yetişkinlerin sağlığına önemli katkılar sağlayabileceği yönünde bilgiler mevcuttur Eraslan, (2017). Yang, vd., (2019) tarafından yapılan bir çalışma yüksek düzeyde ciddi boş zaman faaliyetleri ile ilgilenmenin nitelikli ve başarılı yaşlanmaya katkıda bulunabileceğini vurgulamıştır.

Mevcut çalışmadaki bir diğer bulguya göre dijital oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılık göstermediğidir. Aydoğdu (2018) tarafından 11- 14 yaş arası çocuklara yapılan bir çalışmada cinsiyet değişkeninin oyun bağımlılığını etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır. Fakat yapılan çalışmalar ağırlıklı olarak erkeklerin kadınlara göre daha fazla oyun bağımlısı olduğunu, erkeklerin oyun ilgilenimlerinin kadınlara göre fazla olduğunu göstermektedir (Ayhan & Köseliören, 2019; Orak vd., 2021). Ciddi boş zaman ölçeğinde ise cinsiyet değişkeninin “Ciddiyet” alt boyutunda farklılaştığıdır. Bu farklılığın ise kadınlardan kaynaklandığı bulunmuştur. Işık (2014) tarafından yapılan bir araştırmada cinsiyete bağlı ciddi boş zaman ölçeğinde gruplar arasında farklılığa rastlanmış ve farklılığın yeterlilik hissi alt boyutunda kadınlardan, kişilik alt boyutlarında ise erkeklerden kaynaklandığı bulunmuştur.

Çalışmadaki diğer bir bulguya göre oyun oynama sıklığı değişkeninde gruplar arasında farklılık olduğudur. Bulgulara göre oyun oynama sıklığı arttıkça kişinin de bağımlı olma olasılığı artmaktadır. Gökçearslan & Drukanoglu (2014)' ün yapmış oldukları çalışmada üç saat ve üzerinde oyun oynayan çocukların dijital oyunlara bağımlı olma oranlarının arttığı görülmektedir. Bizim çalışmamızda da her gün oyun oynayan bireylerin diğer gruplara göre daha fazla oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. Ciddi boş zaman ölçeğine göre dijital oyunlar için ayrılan süre arttıkça ciddi boş zaman ilgilenimi oranı da artmaktadır. Karaküçük vd., (2009) tarafından oryantiring yapan kişiler ile yapılan bir çalışmada oryantiring ile 3-4 yıl uğraşanların puanları 1 ila 2 yıl uğraşanların puanına göre yüksek çıkmıştır. Sonuç olarak bir uğraşa ayrılan süre arttıkça, bireyin ciddi boş zaman oranlarının da artmaktadır. Ortaya çıkan sonuç bu çalışmanın sonuçları ile paralellik göstermektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ve ciddi boş zaman arasındaki ilişki testine bakıldığında değişkenler arsında orta düzeyde pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Dijital oyunların sadece bağımlılık yaratan zararlı bir aktivite olmadığı, bilinçli bir şekilde oynandığı zaman mental sağlığın iyileştirilmesi ve motor becerilerinin geliştirilmesi açısından faydalı olabileceği düşünülmektedir (Edwards, vd., 2017; Yayla & Yiğit, 2018). Lafreniere, vd. (2009); Kiatsakared & Chen (2022) tarafından yapılan çalışmalarda bireylerin takıntılı ve saplantılı bir tutkuyla oyun oynamak yerine güzel duygular besleyerek ahenkli bir tutkuyla oyun oynamalarının, bireylerin kendini gerçekleştirilmesinde fayda sağlayacağı ve yaşam doyumunu olumlu yönde etkileyebileceğine yönelik çıkarımlar bulunmaktadır. Bu noktadan hareketle birey dijital oyunları oynarken duygularını kontrol ederek güzel bir duyguyla oyun oynarsa, bireyin dijital oyun oynaması bağımlılık değil ciddi boş zaman aktivitesi olarak değerlendirilebilir.

5. Sonuç ve Öneriler

Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığı ve ciddi boş zaman ilgilenimi oranları yaşa, cinsiyete ve oyun oynama sıklığına göre farklılaşmaktadır. Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığı ve ciddi boş zaman arasında orta düzeyde pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır.

Gelecekteki çalışmalarda farklı değişkenler üzerine ve farklı örneklem gruplarıyla etki ve ilişkiyi tespit etmek üzerine çalışmalar yapılması önerilmektedir. Bu çalışmada üniversiteler uzaktan

eğitimde olduğu için örneklem sayısı küçüktür. Gelecekteki çalışmaların daha kapsamlı sonuçlara ulaşması için daha büyük örneklem gruplarına uygulanması önerilmektedir.

Bilgi Notu

Etik Onayı: Makalede ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulduğunu yazarlar beyan eder. Aksi bir durumun tespiti halinde **Çatalhöyük Uluslararası Turizm ve Sosyal Araştırmalar Dergisinin** hiçbir sorumluluğu olmayıp, tüm sorumluluk makale yazarlarına aittir.

Bu çalışma Necmettin Erbakan Üniversitesi kurumundan etik kurul onayı almıştır.

Çıkar Çatışması: Makalede herhangi bir çıkar çatışması ya da kazancı yoktur.

Araştırmacıların Katkı Oranı: Çalışma üç yazarın katkısı ile hazırlanmıştır. Katkı oranları: 1. Yazar = %50, 2. Yazar= %25, 3. Yazar= %25.

Kaynakça

- Aksu, H. S., Çuhadar, A., & Arıcı, M. (2022). An Examination of Positive and Negative Reciprocity Norms as to Serious Leisure Activities and Demographic Variables. *Journal of Education and Recreation Patterns*, 3(2), 33-47.
- Aksu, H. S., Güneş, S. G., & Kaya, A. (2022). Covid-19 Küresel Salgını Sürecinde Rekreasyona Aktif Katılımın Yalnızlık Algısına Etkisi. *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(2), 83-97.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital Oyun Oynayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(31), 1-18.
- Ayhan, B., & Köseliören, M. (2019). İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Bayram, A. T., & Kavlak, H. T. (2021). Rekreasyon ve teknoloji. Güneş S.G. & Varol F. (Ed.), *Rekreasyon: disiplinlerarası yaklaşım ve örnek olaylar* içinde (ss. 383 -402). Nobel Kitabevi.
- Bayram, A. T., Kavlak, H. T., Dogra, J., & Bayram, G. E. (2020). Hopelessness against desire to pursue a career in tourism: An empirical analysis of Sinop University, Turkey. *Turyzm/Tourism*, 30(2), 115-123.
- 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.
- Bryman, A., & Cramer, D. (2002). *Quantitative Data Analysis with SPSS Release 10 for Windows: A Guide for Social Scientists*. Routledge.
- Büyüköztürk, Ş. (2002). Faktör Analizi: Temel Kavramlar ve Ölçek Geliştirmede Kullanımı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 32(32), 470-483.
- Clement, J. (2023, Temmuz 13). *Digital Video Game Revenue Worldwide from 2017 to 2027*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1344686/global-digital-gaming-revenue/>
- Demirel, M., Varol, F., Bozoğlu, M. S., Alper, K., & Aksu, H. S. (2022). Rekreatif Amaçlı Tenis Oynayan Bireylerde Akış Deneyimi ve Serbest Zaman İlgilenimi. *Çatalhöyük Uluslararası Turizm ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (9), 54-66.

- Dinç, S. Y. (2023) Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığının, Sosyal Uyum ve Okula Bağlılık Üzerindeki Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 24(2), 227-238.
- Durhan, T. A., Özdemir, A. S., & Karaküçük, S. (2020). Ciddi Boş Zaman Kariyeri Ölçeği Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Turkish Studies Social*, 15(3), 953-963.
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not So Doomed: Computer Game Play and Positive Adolescent Development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(4), 373-392.
- Edwards, J., Jeffrey, S., May, T., Rinehart, N. J., & Barnett, L. M. (2017). Does Playing A Sports Active Video Game Improve Object Control Skills of Children with Autism Spectrum Disorder? *Journal of Sport and Health Science*, 6(1), 17-24.
- Eraslan, G. (2017). *Spor Merkezi Üyelerinin Ciddi Boş Zaman Etkinliklerine Katılımlarının İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi].
- Fidell, L. S., & Tabachnick, B. G. (2003). *Preparatory Data Analysis*. Handbook of Psychology: Research Methods in Psychology, 2, 115-141.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame Addiction and Its Treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39, 247-253.
- Han, T. S., Cho, H., Sung, D., & Park, M. H. (2022). A Systematic Review of The Impact of COVID-19 On The Game Addiction of Children and Adolescents. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 976601.
- Hazar, Z., & Hazar, E. (2019). Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Uyarlama Çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Investigation of The Relationship Between Digital Game Addiction and Physical Activity Levels of Secondary School Students. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3).
- İrmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- İşık, U. (2014). *Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulunda Okuyan Ciddi Boş Zaman Katılımcılarının Kişilik Özelliklerinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi].
- İşık, U., Kalkavan, A., & Demirel, M. (2020). Ciddi Boş Zamaölçeğinin Kısa Formunun (18-Madde) Faktör Yapısının Türkiye Örneğine Yönelik Sinanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Ankara Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(3), 136-145. <https://doi.org/10.33689/Spormetre.693678>
- Jeong, E. J., Kim, D. J., & Lee, D. M. (2017). Why Do Some People Become Addicted to Digital Games More Easily? A Study of Digital Game Addiction from A Psychosocial Health Perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 33(3), 199-214.
- Karaküçük, S., Durhan, T. A., Aksın, K., Göral, Ş., & Akgül, B. M. (2019). Oryantiring Sporcularının Ciddi Boş Zaman Perspektifleri. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(4), 296-318.

- Kavlak, H.T., Bayram, A.T., & Çelen, O. (2020). K kuşağının rekreasyona katılımı ve yaratıcı düşünme eğilimi arasındaki ilişki. Bayazıt B., Karaçar E., & Yılmaz O. (Ed.), *Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Kitabı-3* içinde (ss. 44-56). Çizgi Kitabevi.
- Kavlak, H. T., Düzgün, E., Karaçar, E., ve Zararsız, H. F. (2021). Tiyatro Oyuncularının Boş Zaman Tatminleri ve Yaşam Doyumları Üzerine Bir Araştırma. *Journal of Recreation and Tourism Research/ JRTR*, 8(1), 73-93.
- Kavlak, H.T. & Aksu, H.S. (2023). The effect of attitudes towards physical violence and demographic variables on serious leisure time activity choice. *Journal of Education and Recreation Patterns (JERP)*, 4 (2), 494-506. DOI: <https://doi.org/10.53016/jerp.v4i2.173>
- Kiatsakared, P., & Chen, K. Y. (2022). The Effect of Flow Experience on Online Game Addiction during The COVID-19 Pandemic: The Moderating Effect of Activity Passion. *Sustainability*, 14(19), 12364.
- Kurnaz, A., & Yiğit, N. (2010). Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED) Cilt Physics Attitude Scale: Development, Validity and Reliability. Necatibey Faculty of Education Electronic *Journal of Science and Mathematics Education*, 4(1), 29-49.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health And Addiction*, 10, 278-296.
- Lafrenière, M. A. K., Vallerand, R. J., Donahue, E. G., & Lavigne, G. L. (2009). On The Costs and Benefits of Gaming: The Role of Passion. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(3), 285-290.
- Liu, M., & Peng, W. (2009). Cognitive and Psychological Predictors of The Negative Outcomes Associated with Playing Mmogs (Massively Multiplayer Online Games). *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1306-1311.
- Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M., & Di Blasio, P. (2018). Internet Gaming Addiction in Adolescence: Risk Factors and Maladjustment Correlates. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16, 888-904.
- Mun, I. B. (2023). Academic Stress and First-/Third-Person Shooter Game Addiction in A Large Adolescent Sample: A Serial Mediation Model with Depression and İmpulsivity. *Computers in Human Behavior*, 145, 107767.
- Munusturlar, M. A., & Munusturlar, S. (2016). Ciddi Bir Boş Zaman Etkinliği Olarak Fotoğrafçılık: Fotoğrafçıların Kümeleme Analizi ile Sınıflandırılması. *İstanbul Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 6(2), 12-24.
- Orak, M. E., Hanifi, Ü. Z. Ü. M., & Yılmaz, E. (2021). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 279-293.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30, 344-360.
- Soyöz-Semerci, Ö. U., & Balcı, E. V. (2020). Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Alan Araştırması: Uşak Örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567.
- Şahin, M. G., & Öztürk, N. B. (2018). Eğitim Alanında Ölçek Geliştirme Süreci: Bir İçerik Analizi Çalışması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(1), 191-199.

- Varol, F., Aksu, H. S., & Demirel, M. (2022). Evaluation of Outdoor Recreation Potential of Destinations in Terms of Paragliding: The case of Konya. *Tourism and Recreation*, 4(1), 13-23.
- Yang, H. T., Kim, J., & Heo, J. (2019). Serious Leisure Profiles and Well-Being of Older Korean Adults. *Leisure Studies*, 38(1), 88-97.
- Yayla, Ö., & Güven, Y. (2020). Elektronik Sporlar: Rekreatif Etkinlik Perspektiften Değerlendirilmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22(1), 283-301.
- Zhang, Y., Zhong, Y. L., Luo, J., He, J. L., Lin, C., Zauszniewski, J. A., & Luo, J. M. (2023). Effects of Resourcefulness on Internet Game Addiction Among College Students: The Mediating Role of Anxiety and The Moderating Role of Gender. *Frontiers in Public Health*, 11, 986550.