

## Atipik Bir Rekreasyon Etkinliği Olarak Dijital Oyunlar İlgilenimi ve Bağımlılığı: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma<sup>1</sup>

Ali BAYRAK<sup>2</sup> 

Mehmet DEMİREL<sup>3</sup> 

### Öz

Bireyin davranışsal bağımlılığını bir sonucu olan dijital oyun bağımlılığı kişinin gün içinde oyun oynarken kendini kaybederek günlük yaşamdan kopmasına neden olmaktadır. Birey eğer bu davranışını kontrol altına alamaz ise psikolojik sıkıntılar yaşayarak, yalnızlık, saldırganlık, depresyon gibi olumsuz sonuçlarla karşılaşabilmektedir. Bu çalışma, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli kriterlere göre incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evreni olarak Necmettin Erbakan Üniversitesi seçilmiştir. Araştırmanın örneklem grubunu basit tesadüfi örnekleme yöntemiyle belirlenen 212 kişi oluşturmaktadır. Toplanan veriler Jamovi programı ile analiz edilmiştir. Verilerin çarpıklık ve basıklık değerlerine bakılmış ve 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 sınıf, dijital oyun oynarken kullanılan teknolojik alet ve oyun oynama sıklığı değişkenlerine göre dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı farklılıklar olduğu, rekreatif etkinliklere katılım şekli ve cinsiyet ile dijital oyun bağımlılığı arasında ise anlamlı farklılığın olmadığı tespit edilmiştir. Sonuç olarak 18- 20 yaş grubu bireylerin yaşı diğer gruplara oranla dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (p=0.05).

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun Bağımlılığı, Atipik Rekreasyon, Üniversite Öğrencileri

## Interest in and Addiction to Digital Games as an Unusual Recreational Activity: Research on University Students

### Abstract

A person suffering from a behavioral addiction may develop a digital gaming addiction, which leads to a person losing themselves in games during the day and disengaging from reality. The person may suffer from psychological distress and unfavorable outcomes including loneliness, hostility, and depression if he is unable to regulate this conduct. In this study, it was aimed to examine the digital game addictions of university students according to various criteria. Necmettin Erbakan University was selected as the study's domain. 212 individuals were selected as the sample group for the study using a straightforward random sampling 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. According to the study's results, it was found that there were significant differences between digital game addiction depending on the classroom, the technological device used while playing digital games, and the frequency of playing games, but there was no significant difference between the way in which recreational activity participation and gender were accounted for. As a result, it has been found that those between the ages of 18 and 20 are more addicted to digital games than the other age groups (p=0.05).

**Keywords:** Digital game addiction, Atypical recreation, University student

<sup>1</sup> Çalışma 4. Rekreasyon ve Spor Yönetimi kongresinde “Üniversite Öğrencilerinin Atipik Bir Rekreasyon Etkinliği Olarak Dijital Oyunlar İlgilenimi ve Bağımlılığı” adı altında sunulmuştur.

<sup>2</sup> Sorumlu Yazar: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya-Türkiye, [bayrakali17@gmail.com](mailto:bayrakali17@gmail.com), <https://orcid.org/0000-0001-6814-2142>

<sup>3</sup> Necmettin Erbakan Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Konya-Türkiye, [mehmetdemirel78@gmail.com](mailto:mehmetdemirel78@gmail.com), <https://orcid.org/0000-0003-1454-022X>

**Atf/Citation:** Bayrak, A., Demirel, M. (2023). Atipik Bir Rekreasyon Etkinliği Olarak Dijital Oyunlar İlgilenimi ve Bağımlılığı: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *Türkiye Spor Bilimleri Dergisi*, 7(2), 72-81 DOI: 10.32706/tusbid.1330651

Geliş Tarihi: 21.07.2023

Kabul Tarihi: 24.12.2023

Türkiye Spor Bilimleri Dergisi

## GİRİŞ

Dijital oyun bağımlılığı teknolojik gelişmelerle beraber artış göstermiş ve artık günümüzde dijital oyunlar küresel çapta ciddi bir pazar payına sahip hale gelmiştir. 2022' de küresel çapta dijital oyun pazarının 182.9 milyar doları olduğu ve bu rakamın 2025'de %2.9 büyüyerek 206.4 milyar dolarına ulaşacağı tahmin edilmektedir (McDonald, 2023). Bahsi geçen rakamlar bize dünya çapında çok sayıda insanın dijital oyunlarla ilgilendiğini ve çok fazla kişinin dijital oyunlara bağımlı halde olduğunu veya olabileceğini göstermektedir.

Bağımlılık dediğimiz zaman ilk akla gelen bireyin bir maddeyi kullanmaya başladığı zaman, o maddeyi kullanmayı bırakamaması veya kontrol altına alamaması aklımıza gelmektedir. Bu çerçevede bireyin zihninde ilk olarak sigara, alkol, uyuşturucu gibi bağımlılık türleri canlanmaktadır. Fakat bu bağımlılık türlerine ek olarak bir madde kullanımına dayanmayan davranışsal bağımlılıklar da söz konusudur. Davranışsal bağımlılık türleri, alışveriş bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, oyun bağımlılığı gibi bağımlılıkları kapsamaktadır (Gününç ve Kayri, 2010). Dijital oyun bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılıklar kişiyi rahatlatan, günlük hayatın stresinden uzaklaştıran veya ruhsal olarak kişiyi sakinleştiren etkinlikler olarak görüldüğünden madde kullanımına dayanan bağımlılık türlerine göre hafife alınabilmektedir. Fakat son zamanlarda davranışsal bağımlılık türlerinin beyindeki nörokimyasal sistemlerle ilişkili olduğunu ve sigara, alkol, uyuşturucu gibi madde kullanımına dayanan bağımlılık türleri ile aynı tehlikeyi yaydığı belirtilmiştir (Gökel, 2020). Davranışsal bağımlılığa dönüşebilen dijital oyunlar (Aksu vd., 2021), bireyin dikkatini ve enerjisini gerçek hayattaki sorunlardan ve stresten uzaklaştırması için muazzam bir kaçış aracı olarak görülebilmektedir. Ancak araştırmalar, bu muazzam kaynağın atipik bir rekreasyon faaliyetine dönüşebileceğini göstermektedir (Kneer vd., 2014).

Atipik rekreasyon anlayışına göre bireyin boş vakitlerinde her zaman olumlu davranışlarda bulunması beklenmez. Birey boş zamanlarında kendi isteği doğrultusunda gönüllü olarak etkinliklere katılır (Varol vd., 2022). Fakat

uygulanılan bu etkinlikler kişiye fayda sağlamaz, aksine kişinin olumsuz davranışlar sergilemesiyle sonuçlanır. Bu davranışlara kişinin boş zamanlarında, hırsızlık yapması, kumar oynaması, içki içmesi vb. kötü alışkanlıklarda bulunmasını örnek olarak verebiliriz (Karaküçük ve Gürbüz, 2007). Bu perspektiften bakıldığı zaman dijital oyunların boş zamanları değerlendirmek için insanların farklı deneyimler yaşamasına olanak sağlayan ve kişiyi rahatlatan alternatif rekreasyon faaliyeti (Kuss ve Griffiths, 2011) olarak bakılsa da kontrol altına alınamayıp bağımlılık seviyesine dönüştüğü zaman atipik rekreasyon faaliyeti olarak değerlendirilebileceği de düşünülmektedir.

Bireyin davranışsal bağımlılığını bir sonucu olan dijital oyun bağımlılığı kişinin gün içinde oyun oynarken kendini kaybederek günlük yaşamdan kopmasına neden olmaktadır (Erdoğan, 2023). Birey eğer bu davranışını kontrol altına alamaz ise psikolojik sıkıntılar yaşayarak, yalnızlık, saldırganlık, depresyon gibi olumsuz sonuçlarla karşılaşabilmektedir (Jeong ve Kim, 2011). Örneğin; dijital oyun oynama ve anksiyetenin bir arada görülme oranı %92, depresyonun %89, dikkat eksikliğinin %85, sosyal fobinin %75 oranında görüldüğü, ama bu ilişkinin yönünün tam anlamıyla netleşmediği belirtilmektedir. Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığının sadece çocuklar için değil genç yetişkinler için de risk teşkil ettiği vurgulanmıştır (Şenol, 2020). Dijital oyun bağımlılığını konu alan çalışmaları incelediğimiz zaman, çocukların daha fazla risk altında olduğu bilindiği için çoğunlukla çalışmaların ilkökul, ortaokul ve lise öğrencileri üzerine yoğunlaştığı görülmektedir (Dursun ve Eraslan-Çapan, 2018; Güvendi vd., 2019). Ama genç yetişkinler üzerine yapılan çalışmaların oldukça az olduğunu ve önemini vurgulamaktadır.

### *Araştırmanın Amacı*

Bu bilgiler ışığında bu çalışma genç yetişkinler olarak nitelendirebileceğimiz üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının yaş, cinsiyet, sınıf ve oyun oynama sıklığı değişkenlerine göre farklılaşp

farklılaşmadığını ölçmek amacıyla tasarlanmıştır. Bu kapsamda bu araştırmada aşağıdaki sorulara cevap aranmaya çalışılmıştır:

- Dijital oyun bağımlılığı yaşa göre farklılaşmakta mıdır?
- Dijital oyun bağımlılığı cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- Dijital oyun bağımlılığı sınıfa göre farklılaşmakta mıdır?
- Dijital oyun bağımlılığı oyun oynama sıklığına göre farklılaşmakta mıdır?

## YÖNTEM

Çalışmada dijital oyun oynayan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını ölçümlemek için; yaş, cinsiyet, gelir durumu, sınıfı, rekreatif etkinliklere katılma şekilleri, rekreatif etkinliklere katılma süreleri, oyun oynama sıklığı, günde kaç saat oyun oynadıkları, oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih ettikleri bilgileri ışığında dijital oyun bağımlılıklarının farklılaşma farklılaşmadığını incelemek amaçlanmış ve bu bilgiler doğrultusunda araştırmada nicel araştırma desenlerinden betimsel tarama deseni kullanılmıştır.

### Örneklem/Çalışma Grubu/Katılımcılar

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 sayısını ölçek madde sayısının en az 5 katı olmak şartıyla 10 veya 15 katı olabileceğine dair kanıtlar literatürde mevcuttur (Büyüköztürk, 2002; Bryman ve Carmen, 2002; Kurnaz ve Yiğit, 2010; Şahin ve Öztürk, 2018). Bu nedenle “Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin” 10 katı olan 210 sayısına ulaşılması gerekmektedir. Bu bilgiler ışığında bizim çalışmamızda örneklem grubunu 212 kişi

oluşturmaktadır. Araştırmada ulaşılan örneklem grubu ölçeklerin online form haline dönüştürülerek basit tesadüfi örnekleme yöntemine göre belirlenmiştir

### Veri Toplama Araçları/Veri Toplama Yöntemleri / Veri Toplama Teknikleri

Çalışmada verilerin toplaması için araştırmacılar tarafından oluşturulan katılımcı formu kullanılmıştır. Katılımcı formunun yanı sıra Hazar ve Hazar (2019)’un geliştirdiği “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” 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 ila 5 arasında puana sahiptir. Katılımcıların ölçekten alabilecekleri en düşük puan 21, en yüksek puan ise 105’tir. Söz konusu ölçeklerde Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0.94 olarak analiz edilmiştir.

### Verilerin Analizi

İstatiksel analizler açık kaynak kodlu “Jamovi” programında gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar ile ilgili demografik bilgilerin değerlendirilmesinde frekans (f) ve yüzde (%) dağılımları kullanılmıştır (Aksu vd., 2022). Elde edilen verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini tespit etmek için uygulanan çarpıklık- basıklık testi sonucunda değerlerin her iki ölçeğinde bütün alt boyutlarında çarpıklık değerinin 0.365 ve basıklık değerinin -1.44 olduğu yapılan analizlere göre ortaya konulmuştur. Fidell ve Tabachnick (2003), çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1.5 ve +1.5 değerleri arasında olmasının parametrik testlerin yapılması için yeterli bir gösterge olduğunu belirtmektedir.

## BULGULAR

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgileri

	Deđişkenler	n	%
Yaş	18-20	90	42.5
	21-23	89	42.0
	24 Üzeri	33	15.16
Cinsiyet	Kadın	131	61.8
	Erkek	81	38.2
Sınıf	1	115	52.2
	2	19	9.0
	3	22	10.4
	4	56	26.4
Oyun oynama sıklığı	Her Gün	45	21.2
	Haftada 1-3 Gün	126	59.4
	Haftada 4-6 Gün	41	19.3

Araştırma kapsamında incelenen üniversite öğrencilerinin 18-20 yaş (%42.50), 21-23 yaş (%42.00) ve 24 üzeri (%15.16) yaş aralığında olduđu, katılımcıların (%61.8) kadın, (%38.2) erkek katılımcıdan oluştuđu, çalışmaya

ağırlıklı olarak (%52.2) 1. Sınıf katılımcıların katıldığını ve araştırmaya katılan bireylerin oyun oynama sıklığının, (%21.2) her gün, (59.4) haftada 1-3 gün, (19.3) haftada 4-6 gün olduđu görülmektedir.

Tablo 2. Yaş Deđişkenine Göre ANOVA Test Sonuçları

Boyut	Deđişkenler	n	x	sd	f	p	Fark
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Yaş 1. 18-20	90	3,03	1.077			
	2. 21-23	88	2,56	0.947	5.34	0.007	1>2
	3. 24 ve üzeri	33	2,96	1.073			
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	Yaş 1. 18-20	90	2,7	1.303			
	2. 21-23	88	2,2	1.215	3.63	0.031	1>2
	3. 24 ve üzeri	33	2,52	1.334			
Duygu Deđişimi ve Dalma	Yaş 1. 18-20	90	2,87	0.827			
	2. 21-23	88	2,67	0.983	1.34	0.268	-
	3. 24 ve üzeri	33	2,91	0.910			

Gerçekleştirilen tek yönlü varyans analizi (Anova) testi sonucunda; Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği Aşırı Odaklanma ve Erteleme alt boyutunda ( $f(5.34) = p < 0.05$ ) ve Çatışma, Yoksunluk ve Arayış alt boyutunda ( $f(3.63) = p < 0.05$ ) 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 ( $x=3.03$ ) ile 21-23 yaş grubu ( $x=2.56$ ) ve Çatışma, Yoksunluk ve Arayış alt boyutunda 18-20 yaş grubu ( $x=2.70$ ) ile 21-23 yaş grubu ( $x=2.20$ ) 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	131	2.78	1.050	- 0.659	0.511
	2. Erkek	81	2.88	1.037		
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	1. Kadın	131	2.55	1.375	1.233	0.219
	2. Erkek	81	2.32	1.136		
Duygu Değişimi ve Dalma	1. Kadın	131	2.72	0.914	-1.505	0.134
	2. Erkek	81	2.91	0.896		

Yapılan t-testi sonucuna göre; gruplar arasında cinsiyet değişkenine yönelik anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Tablo 4. Sınıf Değişkenine Göre ANOVA Test Sonuçları

Boyut	Değişkenler	n	x	sd	f	p	Fark	
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Sınıf	1	115	3,1	1.072	7.41	< .001	1>4
		2	19	2,64	0.851			
		3	22	2,68	0.967			
		4	56	2,37	0.901			
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	Sınıf	1	115	2,79	1.352	8.25	< .001	1>4
		2	19	2,47	1.214			
		3	22	2,22	1.062			
		4	56	1,87	1.021			
Duygu Değişimi ve Dalma	Sınıf	1	115	2,92	0.838	4.53	0.007	2>1>4
		2	19	3,14	1.039			
		3	22	2,8	0.875			
		4	56	2,42	0.925			

Gerçekleştirilen tek yönlü varyans analizi (Anova) testi sonucunda; Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği Aşırı Odaklanma ve Erteleme alt boyutunda ( $f(7.41) = p < 0.05$ ) ve Çatışma, Yoksunluk ve Arayış alt boyutunda ( $f(8.25) = p < 0.05$ ) ve Duygu Değişimi ve Dalma alt boyutunda ( $f(4.53) = p < 0.05$ ) arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında

gerçekleştiğini anlamak için yapılan "post-hoc" Tukey testine Aşırı Odaklanma ve Erteleme alt boyutunda 1. sınıf ( $x=3.10$ ) ile 4. sınıf ( $x=2.37$ ), Çatışma, Yoksunluk ve Arayış alt boyutunda 1. sınıf ( $x=2.79$ ) ile 4. sınıf ( $x=1.87$ ) ve Duygu Değişimi ve Dalma alt boyutunda 2. sınıf ( $x= 3.14$ ), 1. sınıf ( $x=2.92$ ) ve 4. sınıf ( $x=2.42$ ) arasında anlamlı farklılık bulunmuştur.

Tablo 5. 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	45	3.24	1.019			
		2. Haftada 1-3 Gün	126	2.70	1.039	4.68	0.012	1>2
		3. Haftada 4-6 Gün	41	2.74	0.991			
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	Oyun Oynama Sıklığı	1. Her Gün	45	2.86	1.285			
		2. Haftada 1-3 Gün	126	2.39	1.310	2.99	0.055	-
		3. Haftada 4-6 Gün	41	2.26	1.149			
Duygu Değişimi ve Dalma	Oyun Oynama Sıklığı	1. Her Gün	45	3.08	0.909			
		2. Haftada 1-3 Gün	126	2.66	0.908	3.78	0.027	1>2
		3. Haftada 4-6 Gün	41	2.87	0.853			

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. 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 ( $x=3.24$ ) ile oyun oynama sıklığı haftada 1-3 gün olan bireyler ( $x=2.70$ ) ve Duygu Değişimi ve Dalma alt boyutunda oyun oynama sıklığı her gün olan bireyler ( $x= 3.08$ ) ile oyun oynama sıklığı haftada 1-3 gün olan bireyler ( $x=2.66$ ) arasında anlamlı farklılık bulunmuştur.

## TARTIŞMA ve SONUÇ

Dijital oyun oynamak eğlenceli bir aktivite olsa da kontrol altına alınamadığı zaman kişilerde olumsuz durumlara yol açtığı görülmektedir. Örneğin; dijital oyun oynama ve anksiyetenin bir arada görülme oranı %92, depresyonun %89, dikkat eksikliğinin %85, sosyal fobinin %75 oranında görüldüğü belirtilmiştir. Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığının sadece çocuklar için değil genç yetişkinler için de risk teşkil ettiği vurgulanmıştır (Şenol, 2020). Bu bilgiler ışığında bu çalışma genç yetişkinler olarak nitelendirilebileceğimiz üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının yaş, cinsiyet, sınıf ve oyun oynama sıklığı değişkenlerine göre farklılaşp farklılaşmadığını ölçmek amacıyla tasarlanmıştır.

Çalışmada yer alan ilk bulguya göre üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları yaş değişkenine göre farklılık göstermektedir. Aslan vd., (2022)'nin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal beceriler arasındaki ilişkiyi ölçmeye çalıştığı bir araştırmada yaş değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Kayhan ve Sabah (2022) tarafından yapılan bir diğer çalışmada 18-21 (Z kuşağı)'nın dijital oyun bağımlılıklarının 23-41 (Y kuşağı)'na göre daha fazla olduğu bulunmuştur. Bu çalışmada elde edilen sonuçlara göre yaşı 18-20 olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları 21-23 yaş ve 24 ve üzeri yaşında olan öğrencilere göre daha fazla olduğu bulunmuştur. Yaş arttıkça bireylerin dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır. Bu durumun ilerleyen yaşlarda bireyin topluma ve ailesine karşı sorumluluklarının artarak önceliklerinin değişmesinden kaynaklanabileceği düşünülmektedir.

Çalışmada yer alan ikinci bulguda cinsiyet değişkenine göre gruplar arasında anlamlı farklılık bulunamamıştır. Taş vd., (2022) tarafından ergenlerin aile yaşam doyumu ve dijital oyun bağımlılığını ölçmek için yapılan bir çalışmada erkeklerin kadınlara oranla dijital oyun bağımlılığı puanları fazla çıkmıştır. Öncel ve Tekin (2015) tarafından yapılan bir çalışmada ise tam tersi bir sonuç ortaya çıkmış ve kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha fazla oyun bağımlısı olduğu bulunmuştur. Diğer yandan Hsu vd.

(2009) ve Taş vd. (2014) yaptıkları çalışmada bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin cinsiyete göre değişiklik göstermediğini bulmuşlardır. Mevcut çalışmada ise cinsiyet değişkenine göre dijital oyun bağımlılığının farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu durumun üniversite öğrencilerinin, ortaokul ve lise çağındaki öğrencilere göre yaş ortalamalarının ve eğitim seviyelerinin daha yüksek olmasından kaynaklanabileceği düşünülmektedir.

Mevcut çalışmadaki diğer bir bulguya göre dijital oyun bağımlılığının sınıf değişkenine göre farklılık gösterdiği yönündedir. Güler ve Özmaden (2023) tarafından spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin üzerinde yapılan çalışmaya göre dijital oyun bağımlılığının sınıf değişkenine göre farklılaştığı bulunmuştur. Mevcut çalışmada ise 1. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları diğer sınıflara göre fazla çıkmıştır. 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının en alt sırada yer aldığı bulunmuştur. Bu durum yaş değişkeni ile paralellik göstermektedir. Öğrencilerin yaşları büyüdükçe bağımlılık seviyelerinde de düşüş gözlenmektedir. Sınıf ilerledikçe yaş da ilerlediğinden bulgular benzerlik gösterebilmektedir. Diğer yandan üniversitenin son sınıfına yaklaştıkça gelecek kaygısı ve iş bulma gibi durumların başlaması da dijital oyun bağımlılıklarının düşmesinde önemli rol oynadığı düşünülmektedir.

Çalışmadaki son bulguya göre oyun oyma sıklığı arttıkça öğrencilerin dijital oyun bağımlısı olma olasılıkları da artmaktadır. Literatürde bu bilgiyi destekleyen çalışmalar mevcuttur (Atabay vd., 2023; Şen, 2023; Şimşek vd., 2023). Mevcut çalışmada her gün oyun oynadığını belirtenlerin, haftada 1-3 gün ve haftada 4-6 gün oyun oynayanlara göre dijital oyun bağımlılığı puanları yüksek çıkmıştır.

Sonuç olarak üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları yaş, sınıf ve oyun oynama sıklığına göre farklılık göstermektedir. Buna karşılık olarak cinsiyet değişkenine göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarında bir değişiklik bulunamamıştır. Bu farklılıklara bakıldığı zaman öğrencinin yaşı ve buna paralel olarak sınıfı büyüdüğü zaman dijital oyun bağımlılıklarının azaldığı görülmüştür.

Aynı zamanda oyun oynama sıklıkları arttıkça bireyin oyun bađımlılıđının arttıđı bulunmuştur.

Araştırma sonucuna göre; dijital oyun bađımlılıđının cinsiyet deđiřkenine göre farklılaşmadıđı tespit edilmiřtir. Fakat literatür incelendiđinde kaynaklarda cinsiyetin, bađımlılık noktasında yüksek bir etkiye sahip olduđunu gösteren çalışmalar da mevcuttur (Öncel ve Tekin, 2015; Tař vd., 2022). Daha sonraki çalışmalarda farklı deđiřkenler üzerine ve farklı örneklem gruplarıyla etki ve iliřkiyi tespit etmek üzerine çalışmalar yapılması önerilmektedir.

### ***Yazarların Makaleye Katkı Beyanı***

Fikir/Kavram: Ali Bayrak, Mehmet Demirel; Makale Tasarımı: Ali Bayrak, Mehmet Demirel; Danıřmanlık: Mehmet Demirel; Veri Toplama ve İřleme: Ali Bayrak; Analiz/Yorum: Mehmet Demirel; Literatür taraması: Ali Bayrak, Mehmet Demirel; Makale Yazımı: Ali Bayrak, Mehmet Demirel; Eleřtirel İnceleme: Mehmet Demirel; Kaynak/Malzeme: Ali Bayrak, Mehmet Demirel; Makale Gönderimi Sorumlu Yazar: Ali Bayrak

### ***Çıkar Çatıřması***

Yazarların beyan edecek herhangi bir çıkar çatıřması yoktur.

### ***Finansal Destek***

Bu çalışmanın yapılabilmesi için herhangi bir finansal destek alınmamıřtır.

### ***Etik Kurul Onayı***

Bu çalışma Helsinki bildirgesi ile uyumludur. Bu çalışma için; Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal ve Beřeri Bilimler Etik kurulundan 12.05.2023 tarih ve 2023/212 numaralı etik kurul izni alınmıřtır.

### ***Hakem Deđerlendirmesi***

Kör hakemlik süreci sonrası yayınlanmaya uygun bulunmuř ve kabul edilmiřtir.

## **KAYNAKÇA**

- Aksu, H. S., Güneř, S. G., & Kaya, A. (2022). Covid-19 küresel salgını sürecinde rekreasyona aktif katılımın yalnızlık algısına etkisi. Sosyal, Beřeri ve İdari Bilimler Dergisi, 5(2), 83-97.
- Aksu, H. S., Harmandar Demirel, D., Kaya, A., & Demirel, M. (2021). E-spor faaliyetlerinin rekreasyon ve spor açısından deđerlendirilmesi. Akademik Serbest Zaman ve Rekreasyon Arařtırmaları içinde (ss. 23-40). Konya: NEÜ Yayınları.
- Aslan, H., Bařcılar, M., & Karatař, K. (2022). Ergenlerde Dijital Oyun Bađımlılıđın ile Sosyal Beceriler Arasındaki İliři. Bađımlılık Dergisi, 23(3), 266-274.
- Atabay, M., řimřek, M., Güllüođlu, K. ve Erdođdu, F. (2023). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alıřkanlıklarının Oyun Bađımlılıkları ve Çeřitli Demografikler Açısından Karřılařtırılması. International Journal of Computers in Education, 6(1), 30-46.
- Bryman, A., ve Cramer, D. (2002). Quantitative Data Analysis with SPSS Release 10 for Windows: A Guide for Social Scientists. Routledge.
- Büyüköztürk, ř. (2002). Faktör Analizi: Temel Kavramlar ve Ölçek Geliřtirmede Kullanımı. Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi, 32(32), 470-483.
- Dursun, A. Eraslan-Çapan, B. (2018). Digital Game Addiction and Psychological Needs for Teenagers, Inonu University Journal of The Faculty of Education, 19(2), 128-140. DOI: 10.17679/İnuefd.336272
- Erdogan, O. (2023). The Mediator's Role of Communication Skills in The Effect of Social Skills on Digital Game Addiction. Acta Psychologica, 237, 103948.



- Fidell, L. S., ve Tabachnick, B. G. (2003). Preparatory Data Analysis. Handbook of Psychology: Research Methods in Psychology, 2, 115-141.
- Gökel, Ö. (2020). Teknoloji Bađımlılıđının Çeşitli Yaş Gruplarındaki Çocuklara Etkileri Hakkındaki Ebeveyn Görüşleri. Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi, 2(1), 41-47.
- Güler, H., ve Özmaden, M. (2023). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bađımlılıđı Farkındalıkları ile Serbest Zaman Tatmin Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Rol Spor Bilimleri Dergisi, 4 (1), 1-21.
- Günüç, S., ve Kayrı, M. (2010). Türkiye’de İnternet Bađımlılık Profili ve İnternet Bađımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik-Güvenirlik Çalışması. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 39, 220-232.
- Güvendi, B., Demir, G. T. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bađımlılıđı ve Saldırganlık. OPUS International Journal of Society Researches, 11(18), 1194-1217.
- Hazar, Z., ve Hazar, E. (2019). Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bađımlılıđı Ölçeđi (Uyarlama Çalışması). Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 4(2), 308-322.
- Hsu, S. H., Wen, M. H., ve Wu, M. C. (2009). Exploring User Experiences as Predictors of Mmorpg Addiction. Computers & Education, 53(3), 990-999.
- Jeong, E. J. ve Kim, D. H. (2011). Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes, and Game Addiction. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14(4), 213-221.
- Karaküçük, G. ve Gürbüz, B. (2007). Rekreasyon ve Kent(li)leşme, Gazi Kitabevi, Ankara.
- Kayhan, O. ve Sabah, S. (2022). Sedanter ve Spor Yapan Öğrencilerin Dijital Oyun Bađımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 11(1), 111-120.
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D. ve Ferguson, C. (2014). Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors. International Journal of Mental Health and Addiction, 12, 585-599.
- Kurnaz, M. A., ve Yiđit, N. (2010). Physics Attitude Scale: Development, Validity and Reliability.
- Kuss, D. J., Ve Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. International Journal of Mental Health and Addiction, 10, 278-296.
- Mcdonald, E. (2023). Newzoo’s Video Games Market Size Estimates and Forecasts For 2022. <https://Newzoo.Com/Resources/Blog/The-Latest-Games-Market-Size-Estimates-And-Forecasts> (Erişim Tarihi: 01.07.2023)
- Öncel, M., ve Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bađımlılıđı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 2(4), 7-17.
- Şahin, M. G., ve Öztürk, N. B. (2018). Eğitim Alanında Ölçek Geliştirme Süreci: Bir İçerik Analizi Çalışması. Kastamonu Eğitim Dergisi, 26(1), 191-199.
- Şen, İ. (2023). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bađımlılıđı: Kırıkkale Lise Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma (Master's Thesis, Aksaray

Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Şenol, B. (2020). Oyun Bađımlılıđı Yetişkinleri De Buluyor. <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/oyun-bagimlilik-yetiskinleri-de-buluyor> (Erişim Tarihi: 01.07.2023).

Şimşek, B., Hanayođlu, T. ve Bozdađ, B. Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Bađımlılıđı ve İnternet Oyunları Oynama Bozukluđu Düzeylerinin İncelenmesi. Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 7(1), 17-27.

Taş, İ., Eker, H., Anlı, G. (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bađımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying, 1(2), 37-57.

Taş, İ., Karacaođlu, D., Akpınar, İ. ve Taş, Y. (2022). Ergenlerde Aile Yaşam Doyumu ile Dijital Oyun Bađımlılıđı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying, 9(1), 28-42.

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.