



**LİSANSLI SPORCULAR İLE SEDANTER BİREYLERİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI
(AĞRI İLİ ÖRNEĞİ)**

Cihangir ASLAN
Yüksek Lisans Tezi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Beden Eğitim ve Spor Anabilim Dalı
Danışman: Doç. Dr. Serkan ZENGİN

AĞRI-2022
(Her Hakkı Saklıdır)

**T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİM VE SPOR ANABİLİM DALI**

Cihangir ASLAN

**LİSANSLI SPORCULAR İLE SEDANTER BİREYLERİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI
(AĞRI İLİ ÖRNEĞİ)**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ

Doç. Dr. Serkan ZENGİN

AĞRI-2022

TEZ ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum “LİSANS LI SPORCULAR İLE SEDANTER BİREYLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI (AĞRI İLİ ÖRNEĞİ)” adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

Cihangir ASLAN

ÖZET
YÜKSEK LİSANS TEZİ
LİSANSLI SPORCULAR İLE SEDANTER BİREYLERİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI
(AĞRI İLİ ÖRNEĞİ)

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Serkan ZENGİN

2022, 64 Sayfa

Jüri: Doç. Dr. Erdi KAYA

Doç. Dr. Serkan ZENGİN

Dr. Öğr. Üyesi Baykal KARATAŞ

Bu araştırmanın amacı; spor lisansı bulunan ve bulunmayan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesidir. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın evreni Ağrı ilinde bulunan 10-16 yaş arası bireylerden oluşmakta ve bu evrenden seçkisiz örneklem yöntemiyle belirlenen 420 birey araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Nicel bir araştırma türü olan genel tarama yöntemiyle yapılan bu çalışmada Kişisel Bilgi Formu ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılarak spor lisansı bulunan ve bulunmayan bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesine çalışılmıştır.

Elde edilen verilerin analizi SPSS 24.0 paket programıyla yapılmıştır. Analizlerde aritmetik ortalama (X), standart sapma (SS), bağımsız örneklem için t Testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA) analizleri uygulanmıştır.

Araştırma sonuçlarına göre spor lisansı bulunma durumu ile dijital oyun bağımlılık düzeyi arasında spor lisansı bulunmayan katılımcılar lehine anlamlı farklılık olduğu, yani spor lisansı olmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha fazla olduğu belirlenmiştir. Ayrıca dijital oyun bağımlılık düzeyi ile araştırmaya katılan bireylerin cinsiyetleri, yaşları, kardeş sayıları, anne eğitim düzeyleri, oyun oynarken kullanılan teknolojik araç, günlük oynan oyun miktarı arasında anlamlı farklılık olduğu; baba eğitim düzeyi arasında ise anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Dijital Oyun, Sporcu Lisansı,

ABSTRACT
COMPARISON OF LICENSED ATHLETES AND SEDANTER IN TERMS
OF DIGITAL GAMING ADDICTION
(SAMPLE OF AĞRI PROVINCE)

Cihangir ASLAN

2002, 64 Page

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Serkan ZENGİN

Jury: Assoc. Prof. Dr. Erdi KAYA

Assoc. Prof. Dr. Serkan ZENGİN

Assist. Prof. Baykal KARATAŞ

This purpose; It is between the ages of 10-16 who are in sports education. For this purpose, the population of the population is 420 similar samples from everyone living between 10-16 and using the random sampling method. This game, which is made with the general screening method, which is a quantitative research type, is about sports and a simple example is about your digital game approach. The analysis of the obtained data was done with SPSS 24.0 package. Arithmetic mean (X), standard deviation (SD), t-Test for independent samples and one-way analysis of variance (ANOVA) analyzes in analyses.

According to the results of the research, when we look at the deprivations of sports that do not have a digital view related to the status of having a sports license, there are insufficient sports in this regard. With children's education for children, young children, their age, children's education, children's games are used. Among those whose father's education level is not being expanded.

Keywords: Addiction, Digital Gaming, Athlete License,

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
ÖN SÖZ.....	v
TABLolar LİSTESİ.....	vi
SİMGE VE KISALTMALAR.....	vii

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ.....	1
1.1 Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	2
1.3. Araştırmanın Önemi.....	2
1.4. Araştırma Problemleri	3
1.5. Varsayımlar.....	4
1.6. Sınırlılıklar.....	4
1.7. Tanımlar.....	4

İKİNCİ BÖLÜM

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	6
2.1. Oyun Kavramı.....	6
2.2. Dijital Oyun.....	6
2.2.1. Dijital Oyunların Tarihi.....	7
2.2.2. Dijital Oyun Türleri.....	8
2.2.3. Türkiye’de Dijital Oyunlar.....	9
2.2.4. Dijital Oyunların İşlevi.....	10
2.3. Oyun Bağımlılığı.....	11
2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Kavramı.....	12
2.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığının Tarihsel Gelişimi.....	14
2.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Sebepleri.....	16
2.4.3. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri.....	17
2.4.4. Dijital Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler.....	18

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM.....	20
3.1. Araştırma Modeli.....	20

3.2. Araştırma Evren ve Örneklemi.....	20
3.3. Veri Toplama Araçları.....	22
3.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	22
3.3.2. Kişisel Bilgi Formu.....	23
3.4. Veri Analizi.....	23

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR.....	24
4.1. Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular.....	24
4.2. Spor Lisansı Bulunma Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular.....	26
4.3. Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular.....	28
4.4. Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular.....	30
4.5. Anne Eğitim Düzey Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular.....	31
4.6. Baba Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular.....	33
4.7. Oyun Oynarken Kullanılan Teknolojik Araç Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular.....	34
4.8. Günlük Oynanan Oyun Miktarı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular.....	36

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	40
KAYNAKLAR.....	42
EKLER.....	50

ÖN SÖZ

Yüksek Lisans tez çalışmasının her aşamasında değerli tecrübelerini benimle paylaşan, eleştirileri ve yönlendirmeleri ile bana katkı sağlayan danışman hocam Doç. Dr. Serkan ZENGİN'e şükranlarımı sunarım.

Aynı zamanda araştırmam esnasında ölçeklerin uygulanması konusunda destekte bulunan Ağrı Gençlik Merkezinde bulunan kıymetli çalışma arkadaşlarıma, anket uygulamalarının rahat ve sağlıklı bir şekilde yürütülmesi konusunda yardımlarını esirgemeyen ve veri toplama araçlarında yer alan sorulara içtenlikle cevap veren katılımcılara, ayrıca iyi bir eğitim almamda büyük fedakârlıklar gösteren sevgili anneme ve babama da sonsuz teşekkürler ederim ve yine gece gündüz demeden her konuda bana desteklerini esirgemeyen sevgili eşim Ebru ASLAN'a ve bu süreçte ihmal ettiğim canım oğlum Musab Eymen ASLAN'a çok şey borçlu olduğumu bildirir canı yürekten sevgilerimi iletiyor teşekkürlerimi sunuyorum.

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 3.1. Katılımcı Grubun Demografik Verilerine İlişkin Bulgular.....	20
Tablo 4.1. Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları.....	24
Tablo 4.2. Spor Lisansı Bulunma Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları.....	26
Tablo 4.3. Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları.....	28
Tablo 4.4. Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları.....	30
Tablo 4.5. Anne Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları.....	31
Tablo 4.6. Baba Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları.....	33
Tablo 4.7. Oyun Oynarken Kullanılan Teknolojik Araç Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları.....	34
Tablo 4.8. Günlük Oynanan Oyun Miktarı (Saat Olarak) Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları.....	37

SİMGE VE KISALTMALAR

F:	One Way ANOVA
f:	Frekans Analizi
N:	Kişi Sayısı
p:	Anlamlılık Değeri
SPSS :	Statistical Package for Social Science
ss:	Standart Sapma
t:	Independent T Testi
X:	Aritmetik Ortalama
%:	Yüzdelik Değer

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca oyun her zaman kendine yer bulmuş ve değişik biçimlerde günümüze kadar gelmeyi başarmıştır. Oyun özellikle küçük yaş gurubundaki bireyler için algılansa da, dijitalleşmenin başladığı günden bugüne farklı yaş guruplarında kendini hissettirmeyi başarmıştır.

Çağlara meydan okuyan oyun her zaman çocukların en keyif aldığı fiziksel hareketlilik alanıdır. Ayrıca ebeveynlerin çocuklarıyla en güçlü iletişim kurdukları bir bağ çeşididir. Son yıllarda dijitalleşmenin yaygınlaşmasıyla çocukların bireyselleştiği, içine kapandığı, fiziksel hareketlilikten uzaklaştığı görülmektedir. Ebeveynlerin de çocuklarıyla aralarındaki iletişim kanalları giderek azalmaktadır. Özellikle pandemi sürecinde yapılan araştırmalar ekran bağımlılığının arttığını göstermektedir. Dijital yalnızlık hem çocuklarda hem de ebeveynlerde giderek derin izler oluşturmaktadır.

Dijital oyunların özellikle spor yapan bireyler ile spor yapmayan (sedanter) bireyler açısından farklılıklar oluşturduğu düşünülmektedir. Bu çalışmada Lisanslı sporcular ile sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılığı açısından karşılaştırılması konusu ele alınacaktır.

Bu kapsamda giriş bölümünde; belirlediğimiz araştırma konusunun “problem durumları”, “alt problemleri”, “önemi”, “amacı”, “sayılıtlar”, “sınırlılıklar” ve konuya dair tanımlar bulunmaktadır.

1.1. Araştırmanın Problemi

Oyun, uzun yıllar boyunca insan hayatının her döneminde önemli bir parça olan olgu olarak ifade edilmektedir. Eski dönemlerde insanların hareketlerinin doğal bir parçası şeklinde ortaya çıkan oyun günümüzde ise bazı platformlar ve biçimlerde bulunmaktadır. Teknolojik gelişmeler ile birlikte geleneksek oyunlar günümüzde dijital platformlarda oynanan oyunların aldığı bilinmektedir. 2000’li yıllardan sonra hızla gelişen teknoloji sonrası insan hayatına giren dijital aletler bazı değişimlere neden olduğu ifade edilmektedir. Teknolojik gelişmeler ile birlikte gelişim gösteren dijital platformlar, insan hayatını kolaylaştırıcı etkilerinin yanında kişileri yalnızlaştırarak hayal dünyasının derinliklerine itmekte ve insanları bağımlı hale getirmektedir. Gelişen teknoloji ve bilimin yanında dijital eşyalar da oyun biçimlerinde değişime neden olmaktadır (Demirbozan, 2019). Günümüzde kullanılmaya başlanan dijital oyunlar tablet, konsol, bilgisayar ve telefon benzeri

eşyalar vasıtasıyla oynanmaktadır. Oynanan bu dijital oyunlar günümüzde sadece çocukların değil yetişkin ve ergenlerinde oynadığı oyunlar haline geldiği bilinmektedir (Yiğit, 2017). Bütün kişilerde olduğu ergen bireyler içinde dijital oyunlar günlük yaşamın parçası haline gelmiş ve ergen kişiler için sosyal ve eğlence fırsatı sunmaktadır (Anderson ve ark, 2010).

1970’li yıllarda insanoğluna tanıtılan video oyunları o günden günümüze oldukça önemli yol kat etmiştir. Günümüze gelindiğinde video oyunları her yerde bulunabilmekte, bu video oyunlarını insanlar eğlencelerde, evde, cep telefonlarında ve internet erişiminin olduğu herhangi bir yerde oynanabilmektedir. Ancak video oyunlarına bu kadar rağbet ile birlikte etkileri de tartışılmaya başlanmıştır. Video oyunlarına popülarite arttıkça, video oyunu oynayan bireyleri üzerindeki etkisinin ne şekilde olduğu konusunda tartışılmaya başlanmıştır. Bazı araştırmacılar ve kuruluşlar, video oyunlarının şiddete sebebiyet verdiği, gelişmeyi olumsuz bir biçimde etkilediği ve bağımlılığa yol açtığı gibi zararlı etkilerinin olduğu sonucuna varmışlardır. Fakat bunun aksine bazı araştırmacı ve kuruluşlar video oyunlarının el-göz koordinasyonunun arttığını, teknolojik anlayış, sosyal beceriler, tıbbi ve eğitimsel araç olarak kullanılabilmesi gibi olumlu etkilerinin olduğunu ifade etmişlerdir. Dijital oyunlar, okul çağındaki bireylerde de internetin aşırı, uygunsuz kullanımı, bilgisayarda çokça vakit geçirme ve sosyal ilişkiler üzerinde de olumsuz etkilere sebep olduğu ve hem kişisel gelişim hemde akademik gelişimi de olumsuz etkilediği ifade edilmektedir (Oggins ve Sammis, 2012).

1.2. Araştırmanın Amacı

Dijital oyun bağımlılığı, çocukluk döneminden sonra bireylerin kişilik özellikleri üzerindeki olumsuz tesirleri ve ilerleyen dönemlerinde hayatlarına ve yaşantılarına etkisi olabilmektedir. Bu araştırma da ‘Lisanslı sporcular ve Sedanter Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Açısından Karşılaştırılması’ incelenecektir. Bu çalışmanın amacı, Lisanslı sporcular ve Sedanter bireylerin oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin görüşlerini incelemektir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Son dönemlerde, oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar toplumun dikkatini çektiği ifade edilmektedir (Grüsser ve ark., 2006). Teknoloji alanında yaşanan gelişmelerin artışıyla, kişilerin çevrelerine ve kendilerine ayırdığı süre azalmakta, böylelikle kişiler kendisinden ve yaşadığı toplumdan soyutlanarak

olumsuzluklar yaşayabilmektedir (Ekinci ve ark., 2015). Literatürde araştırmaya benzer araştırmalar bulunmaktadır. Örneğin Haghbin ve arkadaşları (2013), “bu tür oyunları oynarken, oyuncular her şeyi unutabilir ve oyuna karışabilir” görüşünü belirtmişlerdir (Haghbin ve ark., 2013). Yee (2006), göre, “bağımlılık ilerlemesi arttıkça, oyuncular oyun içinde yaşamaya alıştıkları ve zevk aldıkları hobilere veya etkinliklere daha az ilgi gösterdiklerini vurgulamıştır” (Yee, 2006b). Kuss ve Griffiths (2012) “oyun bağımlılığı gençlerin diğer insanlarla iletişim kurma motivasyonlarını azaltabilir ve sonuç olarak sosyal ilişkileri üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceğini belirtmiştir” (Kuss ve Griffiths, 2012). Bu ve benzeri sebeplerle oyun bağımlılığının bireylerde yalnızlaştırma nedeni olduğu düşünülmektedir (Ekinci ve ark., 2019).

Sporun toplumda bütünleştirici ve sosyalleştirici işlevinin kullanılması, bireylerin artan ilişkileri, bireylerin spor ve rekreasyonel faaliyetlere katılımı, İnsan gelişiminin büyümesi ve fiziksel ve sosyal ergenliğin tamamlanması toplum için bir zorunluluktur. Bu çalışmayla Lisanslı ve Sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılıklara ilişkin görüşlerinin belirlenmesinin ortaya koyacağı sonuçlarının önemini arttırmaktadır.

Bu çalışma kapsamında yapılan alanyazın incelemesinde Lisanslı ve Sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılıklara ilişkin görüşlerinin belirlenmesini birincil amaç olarak gören çalışmaya rastlanmamıştır. Bu bağlamda çalışmanın literatüre katkı sağlayacağı ve ileride çalışacak kişilere yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Araştırma sonucunda elde edilen çıktılar ulusal veya uluslararası kongre sempozyumlarda sunum olarak değerlendirilip literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda dergilerde makale olarak yayımlanması bilime katkı sağlayacaktır.

1.4. Araştırma Problemleri

Araştırmada kullanılan problemler:

1. Lisanslı ve Sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
2. Lisanslı ve Sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılıkları yaş değişkenine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
3. Lisanslı ve Sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılıkları lisans bulunma durumuna göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

4. Lisanslı ve Sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılıkları kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
5. Lisanslı ve Sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılıkları anne eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
6. Lisanslı ve Sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılıkları baba eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
7. Lisanslı ve Sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılıkları günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

1.5. Varsayımlar

Araştırmanın örneklem, yöntem ve veri analizi bakımından varsayımları aşağıdaki gibidir:

1. Araştırmanın örneklemine oluşturan katılımcıların çalışma evrenini temsil ettiği varsayılmaktadır.
2. Araştırmalarda kullanılan ölçeklerin araştırma değişkenlerinin ölçebilecek nitelikte olduğu varsayılmaktadır.
3. Araştırmaya katılan bireylerin ölçekleri doğru, açık ve samimi olarak vermiş oldukları yanıtların geçerli ve güvenilir yanıtlar olduğu varsayılmaktadır.

1.6. Sınırlılıklar

Araştırma incelendiğinde aşağıdaki sınırlılıkların dikkate alınması gerekmektedir:

- Araştırma Ağrı İlinde bulunan 10-16 yaş arası bireyler ile sınırlıdır.

Araştırma spor lisansı bulunan ve sedanter bireylerden oluşan dört yüz yirmi birey ile sınırlıdır.

Araştırma Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği İle sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Oyun: Herhangi bir amaç olsun veya olmasın, belirli kurallar ya da kuralsız bir şekilde gerçekleştirilebilen; ya da bir durum içerisinde gerçek hayatın bir parçası halinde olan çocuğun, fiziksel, ruhsal, bilişsel, duygusal ve sosyal olarak gelişimine dayalı, istemli bir şekilde katılım sağladığı etkili bir öğrenme sürecidir (Sormaz, 2010). Farklı bir tanım olarak oyun, kişinin istekli ve özgür olarak yaptığı, mutluluk verici, çocuklar üzerinde bütün gelişimsel durumlarını uyaran, becerilerinin yanında duygu ve düşüncelerinde de gelişim sağlayan faaliyetler olarak tanımlanmaktadır (Razon, 1985).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Olumsuz bir durum olarak değerlendirilebilecek bir durum içerisinde kullanımı sağlanan bağımlılık kavramı, bir maddenin ya da bazı davranışları kontrol edememek ve bu davranışları kontrolsüz bir şekilde istemek olarak tanımlanabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı ise; kişilerin süre bakımından uzun zaman olarak oyunu oynamak ve oyunu bırakamamakla beraber, oyunu gerçek olmayan yaşantısıyla ilişkilendirmesini yapmak, oyunun etkisi ve oynamaktan dolayı sorumluluklarını geri plana atması ve oyun oynamayı farklı etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçların ortaya çıktığı durum olarak dile getirilmektedir (Horzum, 2011).



2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun Kavramı

Türk kültür dünyasının en eski kaynaklarında dahi oyun kelimesine rastlanılması mümkündür. Geçmiş tarihimizin en eski yazılı kaynaklarından olan “Divanı Lügati-t Türk, Kutadgu Bilig, Manas Destanı gibi”, kaynakların oyun kavramı hakkındaki yer edindiği bilgiler oyunun geçmiş dönemlere kadar dayandığı bilgisini sunmaktadır (Özdemir, 2006).

İlkel avlanma tekniklerinden yararlanan insanların birbirlerini doğal yollarla taklit ettikleri, nesillere aktardıkları ve oyun oynama davranışının ortaya çıkmasını tetiklediği düşünülmektedir. Günümüzde oynanan oyunlara bakıldığında geçmişteki doğal insan hareketleri ile benzerlik göstermesi, bu durumun kanıtı olarak gösterilebilir (Yengin, 2010). Bu ilkel hareketlerin yerini zevkli, sabit hareketlere bıraktığını görülmekle beraber amaç ve zamanın temel özellikleri ile belirli bir zaman çerçevesi içinde ve ciddi olmayan kurallar içerisinde rekreasyonel faaliyetler olarak görülmeye başlanmıştır (Altunay, 2004).

“Oyun”un evrensel anlamda bir tanımlanması yapılamasa da oyun teorisine önderlik eden Hollandalı tarihçi John Huizinga geliştirilmesine katkıda bulunmuş ve bu alanın karmaşık yapısını ve zenginliklerini araştıran kişilerden birisi olmuştur (Brown, 2014). Huizinga, Homo Ludens adlı eserinde oyunu tanımına yer vermektedir: “normal yaşamın dışında”, “ciddi olmayan”, “serbest zaman etkinliği” “maddi çıkar veya kazanç elde edilmeyen”, “sabit kuralları olan ve sosyal grupları teşvik etmektedir.” “Oyun kavramı” denilince akla hoş vakit geçirmenin yanı sıra, eğlence ve eğlence amaçlı aktiviteler düşünülmüş olup, sadece çocukların değil her yaş grubunun oynayabileceği oyunlar bulunmaktadır (Altunay, 2004). Oyun, kelime anlamı olarak TDK’nın tanımlamasına göre “yetenek ve zekâ geliştirici belli kuralları olan iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2019).

2.2. Dijital Oyun

Oyunun ortaya çıkışı, tarihöncesi dönemlere dayanıyor olmasına rağmen, sanal oyunlar 1970’lerin başlarında ortaya çıkmıştır (Avcı ve Avşar, 2016). Kore ve Japonya gibi ülkelerde Atari ile oynanmaya başlayan oyunların, günümüzde yerini dijital oyunlar adı altında dönüşümü sağlanmıştır (Baranowski ve ark., 2008). Dijital oyunlar geleneksel oyunlar dışında, çocuklar dışında ergenlerin de tercih ettikleri

etkinliklerdir. Online veya offline oynanabilen dijital oyunlar, sabit veya taşınabilir oyun konsolları, masaüstü ve dizüstü bilgisayarlar, cep telefonları veya tabletler kullanılarak oynanabilmektedir. İngilizce kelimeleri ile de karşımıza çıkan “game” ve “play” kelimelerinin Türkçe’deki karşılığı ise “oyun”dur. “Play” herhangi bir kural, kısıtlama ve amaç olmaksızın oyun oynama veya nesneli-nesnesiz, amaçlı ve kurallı oyun oynama süreçlerinin tamamını kapsayan bir ifadedir. “Game” ise “play” kavramını da içerisinde barındıran, ancak kurallı ve amaçlı oyun oynama durumu ifade etmektedir. “Game”, “bir mekanikle çevrelenmiş, belirli bir kural ya da kurallara dayalı olarak, belirli bir amaç ya da amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilen, mücadele unsuru ve ölçülebilir bir sonucu olan eğlenceli etkinlik” olarak tanımlanması yapılmaktadır. Aynı zamanda “Game” ve “play” kelimeleri Yunanca’da ludus ve paidia kelimeleri olarak da telaffuz edilmektedir (Bozkurt ve Kumtepe, 2014).

“Ludus (gamefulness)” sözcüğü, oyunun nitelik bakımından özelliklerini ifade etmekteyken; “paidia (playfulness)” ise, oyunun davranışsal olarak gözlenebilmesini ifade eder (Bozkurt ve Kumtepe, 2014). “Game” ekran üzerinden oynanabilen oyunları kapsamaktadır. Bu oyunlar; “video oyunları”, “bilgisayar oyunları” ve “dijital oyunlar” olarak farklı şekillerde telaffuz edilmektedir. Bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlarda, “PS5, Xbox, Nintendo Switch” ve benzeri konsollarda oynanabilen ekran tabanlı oyunların hızla gelişip ilerleyerek bireylerin ihtiyaçlarını karşılamada önemli yer edinmiştir. Bu oyunlar kişilere eğlence, tedavi ve eğitim gibi kolaylıklar sağlaması yanı sıra kendi sektöründe kendisi ile yarış halinde olan bir sektör olarak da büyük aşamalar kat etmekte ve ilerlemeler göstermektedir (Caillois, 2001).

2.2.1. Dijital Oyunların Tarihi

Dijital oyunların başlangıcı televizyon tabanlı ilk video oyunudur. Loral televizyon firmasında çalışan Ralph Baer, televizyonda oynanabilecek oyun üretmeyi istemiştir. Nihayet 1951 yılında aklına gelen bu düşüncesini 1966 senesinde gerçekleştirmiştir. Ve televizyon tabanlı ilk video oyununu ortaya çıkarmıştır. Oyunlar 1980’lerden günümüze kadar çeşitlenerek çoğalmıştır. SEGA oyun firması, ilk izometrik oyunu çıkardığında tarih 1982’yi göstermekteydi. O günden bu güne oyunlar hızla gelişmiştir. 1991 yılında SSI ve TSI firmalarınca çok oyunculu ve rol yapma oyunları “MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)”

piyasaya sürülmüştür. 1997 yılında birçok kişi tarafından beğeniyle oynanılan GTA (Grand Theft Auto) DMA design firması aracılığı ile oyun camiasına katılmıştır (Karabulut, 2019). Dijital oyunların tarihine baktığımız zaman konsollarla oynanan oyunlar ve video oyunlarını görmekteyiz. İlk dijital platformda uygulamaya çıkarılan oyun “Tennis for two”dur. Adından da anlaşılacağı üzere bu oyun masa tenisinin dijital platforma aktarılmış bir versiyonudur. İlk video oyunu sayılan oyun ise 60’lı yılların başında ortaya çıkan “Spacewar” adlı oyundur (Say, 2016)

1971 senesinde pazara çıkarılan ilk jetonla çalışan atari oyunu ‘Computer Space’ ile dijital oyun sektörü başlamıştır. Bugün tüm dünyada oyunların ticari gelirinin 25 milyar dolara yakın olduğu bilinmektedir. Oyun sektörünün seri büyümesiyle birlikte bugün günümüzde birçok oyun türü meydana çıkmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2016). Türkiye ise 1980 yıllarında dijital oyun türü ile tanışmıştır. Bu dönemde televizyonlar renkli olmaya başlamış ve bununla birlikte televizyon bazlı oyunların çoğaldığı görülmüştür. Atari oyun oynama mekanları illerde çoğalmış ve oyunların gelişip bilgisayarın kullanımıyla beraber internet cafe sayılarının hızla arttığı bir dönem başlamıştır (Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

Oyun piyasasındaki firmalar oyunun ilk üretildiği günden bugüne sınırsız bir yenilenme içine girmişler ve her gün gelişmelere yenisini eklemişlerdir. Hem daha iyi hem de içerik, grafik, ses, gerçekçilik gibi konularda kalitelerini arttırmaya yönelik çalışmalarda bulunmuşlardır. Oyunların kendileri geliştiği gibi oyun oynadığımız platformlarda artış göstermiş ve yenilenmişlerdir. Bütün bu yeniliklerin yanı sıra oyunlara ulaşım ve satın alma kanalları da değişim göstermiştir. Oyunların ilk çıktığı zamanlara bakacak olursak CD veya video kaydı gibi araçlarla oyun oynanabiliyorken, şu an online satış sistemleriyle oyunları direkt internet üzerinden satın alma mümkün olmuş ve bir araçla birden fazla oyun oynanabilirlik mümkün kılınmıştır (Dikmen, 2019).

2.2.2. Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar, oyunların konu ve şekline göre değişkenlik gösterir. Dijital oyunlar ortaya çıktıklarında çeşitli kategorilere ayrılırlar. Bu ayrımı oyunları piyasaya süren yaratıcılar yapar ve genel olarak spor, macera gibi başlıklarla oyunları kategorize ederler. Ancak bazen oyunların kategorizasyonlarında çeşitli karmaşıklıklar ortaya çıkar. Bu da oyunların sınıflandırılmasında ortak bir sistematik düzenin olmamasıdır. Bu kategorilerden 3 boyutlu oyun kavramı herhangi bir içeriğe

girmezken oyunun görsel kalitesiyle ilgili bir ipucu verir. MMO türü oyunlar ise kitlesel çevrimiçi oyunları ifade eder bu sınıflandırma ise oyunun oynama şekli hakkında bize bilgi verir. Aksiyon macera gibi oyunlar oyunun içeriğine dair, eğitici oyunlar ise oyunun amacıyla ilgilidir. Yine RPG (roll-play gaming) türü oyunlar MMO türü oyunlar gibi bir oyun türü sayılmakla beraber yine oyunun oynayıp tarzıyla alakalıdır ve bu şekilde kategorize edilmişlerdir (Demirbaş, 2015).

Oyun türlerinden en çok ilgi görenlerinden biri olan hayatta kalma oyunları, adını tamamen içerik ve oyuncu dilinde kabul görmüş ve çoğunluğun kullanmasından almış olup, hem online hem de offline olarak kullanılabilir bir oyun türüdür. Bu oyunda bir karakter yaratılır ve bu karakterin gerçek hayata benzer şekilde hayatta kalmak adına bir takım ihtiyaçları vardır. Gerekli bilgiler oyun içerisinde oyuncuya verilir karakterin hangi durumlarda hayatta kalabileceği ve hayatta kalmak için tam olarak ne yapılması gerektiği gibi ayrıntılar oyuncuya verilir (Demirbaş, 2019). Dijital oyunların en fazla tercih edilenleri aşağıdaki gibi açıklanmıştır.

Aksiyon Oyunları: Reflekslerin ön planda olduğu, hem el hem de göz hareketlerinin önem arz ettiği genel olarak şiddet içeren oyunlardır.

Macera Oyunları: Hikâyeyi keşfe yönelik ve içlerindeki gizemleri çözme ile ilerleyen oyun şeklidir. Strateji Oyunları: Oyuncunun belirli bir planlama ile oynadığı oyun türüdür. Oyuncunun zamanı ve kararları doğru şekilde kullanması sonucu ilerleyen oyun türüdür.

Rol yapma oyunları: Oyuncunun belirli bir karakter yaratıp bu karaktere dilediği özellikleri atfedip istediği şekilde kullanmasıdır. Oyuncu bu karakterle kendini özdeşleştirebilir.

Spor Oyunları: Spor odaklı oyunlardır futbol, basketbol ve tenis gibi sporlar konseptidir. Kişi fiziksel becerileri ön planda tutar (Terlemez, 2019).

2.2.3. Türkiye’de Dijital Oyunlar

Ankara Kalkınma Ajansı’nın dijital oyun sektörü raporunda belirttiğine göre (2016) Türkiye’de 2016 yılında dijital oyunlara gösterilen ilgi oldukça fazladır. Oyuncuların sayısı 30 milyonu bulmuştur. Bu oyunların üreticilere maddi getirisi ise 755 milyon dolara ulaşmıştır. Bu gelirin %42,5’i telefon üzerinden oynanan oyunlardan %57,5’i bilgisayar ve oyun konsollarından elde edilmiştir. Bütün dünyadaki dijital oyunlardan elde edilen maddi kazançlar söz konusu olduğunda

Türkiye 16. olmuştur. Türkiye’deki bireylerin 30 milyondan çoğunun bilgisayarla geçirdikleri vaktin yüzde yetmişini sadece oyunla ilgilenerek geçirdikleri rapor edilmiştir. Oyun başında geçirilen toplam süreye bakıldığında ise birinci sıradaki Rusya ve ikinci sıradaki Polonya’dan hemen sonra geldiğimiz belirlenmiştir. 2017 ve 2016’daki oyuncu sayısı karşılaştırıldığında ise 2017 yılında oyuncu sayısında belirgin bir artış olduğu saptanmıştır (Gaming In Turkey Oyun Ajansı, 2017; aktaran: Keskin 2019 ESA’nın (Entertainment Software Association) araştırma raporunda ise 2013’de en çok satılan oyun türünün %38 ile strateji oyunu olduğu onu takip eden oyun türünün ise aksiyon türü oyun olduğu belirtilmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Oyunlar, en çok da genç ve ergen kesimlerce tercih edilmekte ve yayılmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, kişinin ne sıklıkla oyun oynadığından ziyade bu sıklıkta oynanan oyunların sonucunda ne yaşandığı ve kişiye nasıl bir tesirde bulunduğu ile alakalıdır. Sürekli ve kontrol dışı oynanan dijital oyunların şiddet içeriklerine sürekli olarak maruz kalmanın mental sağlığa zararlı olduğunu göz önünde bulundurmak gereklidir. Bunun yanı sıra dijital oyunları sadece şiddet içeriği olan oyunlarla kısıtlamak yanlış bir bakış açısı olacaktır. Eğitici ve bazı zihinsel becerilere yönelik oluşturulan oyunlar ise kişilerde oldukça olumlu gelişim göstermektedir (Yalçın ve Bertiz, 2019).

2.2.4. Dijital Oyunların İşlevi

Fromme (2003)’ a göre “gençlerin büyük bir kısmı düzenli bir şekilde veya her gün en az bir kere dijital oyunlarla ilgilenmektedir”. Oyun, günlük yaşantımızda problemlerin çözülmesine katkıda bulunan için bir araç olabilmektedir. Elde edilmesi zor bir beceriyi telafi etmek için diğer davranışlara yönelmek gibi, oyun da iç çatışmaları ve duyguları deneyimleyebilir ve ortaya çıkarılması sağlanabilmektedir. Oyunun işlevlerine örnek olarak, bir kişinin stresli bir durumda olması veya birikmiş öfkesini başka bir yere yönlendirme ihtiyacı hissetmesi durumu olarak da dile getirilmektedir (Musluoğlu, 2016).

Günlük hayatta oynanan dijital oyunlar online, offline veya sosyal medya platformları üzerinden oynanabilmektedir. Bunlar ne tür oyunlar olursa olsun, toplumsal bir eksikliği gidermeye ya da sosyalleşmeye hizmet ettiklerini söylenebilir. Dijital oyunlar bir topluluğa dâhil olma ihtiyacı dolayısıyla tercih edilir bazen de sorumlulukların yükünden kaçmanın bir aracı olarak görülür (Kuşay ve Akbayır, 2015). Bireyler sorunları olduğunda, bu sorunlardan uzak dijital oyunların yarattığı

bir evrende olmak isterler. Ailevi zorluklar yaşıyan çocuklar, içinde bulundukları ve kendilerini kötü hissettiren olaylar silsilesinden uzaklaşmak amacıyla ve ailevi sıkıntılardan kurtulmak için bilgisayar oyunlarını kullanırlar. Rahatlamak ve kendini problemlerden soyutlamak isteyen insanlar, oyun dünyasına giderek daha fazla bağımlı hale geldiği söylenebilir (Yalçın ve Bertiz, 2019).

Dursun ve Çapan (2018) araştırmalarında, “ergenlerin interneti kullanma amacının en fazla sosyal medyada vakit geçirmek olduğunu belirtmişlerdir”. Sosyal medya kullanımının ardından ergenlerin bilgisayarı en fazla ödev yapmak ve oyun oynamak amacıyla kullandıkları diğer sonuçlar arasında yer almaktadır. Aynı zamanda bu araştırmada oyun bağımlılığını psikolojik ihtiyaçlar bağlamında incelemişler ve kişilerdeki özerkliğin ve ilişki ihtiyacının azalmasıyla birlikte oyun bağımlılığı düzeyinin arttığı sonucuna varmışlardır. Dijital oyunların farklı dilleri öğrenmede ve yeni kelimeleri öğrenme konusunda etkili bir araç da olabildiği düşünülmektedir. Dijital oyunların okullarda veya evlerde eğitsel olarak kullanılması çocukların gelişiminde faydalı olmaktadır (Ceylaner ve Yelken, 2017).

Çocuklarla yapılan bir çalışmada, kendine güveni olmayan ve sosyal becerileri zayıf çocukların bilgisayar oyunları ile kendilerini daha iyi hissetmeyi amaçladıkları belirtilmiştir. Gerçek hayatta kendini ifade edemeyen, başarısız olduğunu düşünen çocuklar sanal dünyada aldıkları galibiyetlerle kendilerini motive etmektedirler (Çankaya ve Ergin, 2015). Vatandaş (2020) dijital oyunun kişilerin başarıma hırsıyla ilişkili olduğunu vurgulamıştır. Birey kazanma hırsını günlük hayat yerine oyunlar aracılığı ile seviye geçme diğerlerinden daha iyi oynama gibi alternatiflerle doyurmakta olduğunu söylemiştir.

2.3. Oyun Bağımlılığı

İnternet kullanımının yaygınlaşması ve kullanma yöntemleri ile ortaya çıkan çeşitli problemlerden sonra, önce patolojik bilgisayar kullanımı tanımlanırken, daha sonraları ise internet bağımlılığı tanımlanmıştır (Gentile, 2009). Bu fenomenin ortaya çıktığı 1990’lı yıllardan itibaren bu durum; “patolojik bilgisayar kullanımı”, “internet kullanım bozukluğu”, “bilgisayar bağımlılığı”, “bilgisayar ve internet bağımlılığı”, “bilgisayar oyunu bağımlılığı”, “patolojik internet kullanımı”, “problemlili internet kullanımı”, “internet bağımlılığı”, “oyun bağımlılığı”, “internet oyun oynama bozukluğu”, “oyun oynama bozukluğu” gibi terimlerle isimlendirilmiştir. Bu terimler incelendiğinde bağımlılık veya bozukluğun bilgisayar

gibi teknolojik bir cihazla başladığı ve adını oyun gibi internet uygulamalarından aldığı görülmektedir (Aral ve Doğan-Keskin, 2018). Literatürde internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı farklı kavramlar olarak ele alınmaktadır. Öte yandan oyun bağımlılığının internet bağımlılığı bağlamında değerlendirilmesi gereken bir başka klinik durum olduğu söylenmektedir (Baysak ve ark., 2016).

Bağımlılık, “bir uyarıma, uyarıcıya, uyarım sağlayana psikolojik olarak bağımlı olma durumu olarak tanımlanmaktadır”. Hemşirelik terimlerinin yer aldığı sözlüğü bakıldığında ise bağımlılık, “uyarıcı bir maddeye, uyarım sağlayan etkinliğe, belli bir uyarıma psikolojik olarak dayanılmaz bir biçimde bağımlı olma durumudur” (TDK, 2019). Tanımlarda bağımlılığın sadece maddelerle ilgili olmadığı belirtilmektedir. Bağımlılık bir maddeye karşı dirençli olabileceği gibi her türlü kışkırtıcı durum ve davranışa karşı da gelişebilir. Bağımlılık, uyuşturucu, alkol, tütün gibi benzeri maddelere bağımlı yanı sıra internet, bahis, kumar gibi davranışlarla ilgili bağımlılık olarak da değerlendirilebilmektedir. Davranışsal bağımlılık olarak ortaya oyun bağımlılığı çıkmaktadır (Kuss ve Griffiths, 2012).

2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Kavramı

TDK’ da geçen, bağımlı kavramı, “özerkliği olmayan, bir şeyin isteğine, gücüne veya yardımına bağlı olarak tanımlanmaktadır”. Olumsuz bir durumu tanımlayan bağımlılık kavramı, bir maddeyi kullanmamaya yönelik kontrolünü sağlayamama veya kontrol edememe olarak açıklanmaktadır. Teknolojik gelişmelerin hız kazanması ile beraber, kişilerin bu tarz teknolojileri kullanma alışkanlığı artmış ve dijital video oyunlara gençler ve çocukların kullanımı sıklıkla olan araçlara dönüşmüştür. Video oyunları ile ilgili uyumsuz olan ve inatçı bir tavır davranışlar olarak tanımlanması yapılan dijital oyun bağımlılığı, esasen teknoloji alanında bir bağımlılık türü olarak kabul edilmektedir ancak internet bağımlılığı alt kategorisi altında da değerlendirilmektedir. Psikoaktif ilaçların bağımlılık etkisi gibi teknolojinin de bağımlılık etkisinden bahsedilmektedir. Bu tarz oyunları oynarken tamamıyla kontrolden çıkan ve aşırı davranışları, kişilerarası iletişim, genel sağlık, hobi ve psikolojik iyilik hallerinin sonucu olarak, sonuçların yaşamın her yönünü olumsuz bir şekilde etkilediği söylenmektedir. Video oyunlarının bağımlılıklarının farklı kişilik tipleri ve oyun türlerinde farklılaştığı dile getiriliyor. Oyun bağımlılığı, literatürde problemlili video oyunu kullanımı ve patolojik video oyunu kullanımı gibi

farklı isimlerle temsil edilmektedir ve bu konuda arařtırmalar uluslararası düzeyde devam etmektedir (Gökçearslan ve Durakoęlu, 2014: 222-223).

Dijital oyun baęımlılıęı insanlarda dijital oyunların uzun süreli ve kontrolsüz kullanımı sonucu ortaya ıkar. Bu tür bir baęımlılıęın tam tanımını henüz yapılmamış olsa da dijital oyun baęımlılıęı; Davranışsal baęımlılık, internet baęımlılıęı, teknoloji baęımlılıęı şeklinde baęımlılıklara dâhil edilmiştir. Bugün, bu tür bir baęımlılık ile bazı zihinsel saęlık sorunları arasında bir baęlantı olabileceęi ifadesi, arařtırmacılar ve uzmanlar tarafından kabul edilmekte, önde gelen bilim insanlarının Houghton, Milner, West'te alışmaya başlaması Douglas, Lawrence, Whiting, Tannock, Durkin tarafından yapılmıştır. Dijital oyunlar beyindeki dopamin salınımının artmasına neden olduęu, çocuklarda geçici dopaminerjik aktivite aktivitelerinde artışa neden olduęu ve çocuklarda hiperaktivite bozukluklarına neden olabileceęi sonucuna ulaşmıştır. Son yıllarda ruhsal sorunların başlıca nedeni olan depresyon günümüzün hastalığıdır. Dünya Saęlık Örgütü, depresyonun 2030 yılına kadar dünyanın en yaygın sorunu olacaęını söylüyor. řu anda dünyada bilinen 350.000.000, ülkemizde ise yaklaşık 2.100.000 kişiye depresyon teşhisi konulduęu iddia ediliyor. Bunu akılda tutarak depresyonu ve depresyonu artıracak durumları deęerlendirmek ve gerekli önlemleri almak gerekmektedir. Blackburn arařtırması, uzun süreli yalnızlıęın depresyonu tetikleyebileceęi ve bunun sonucunda insanların ailelerinden ve arkadaşlarından uzak durduęu sonucuna varmıştır. Yalnız olanlar için; mutsuzluk, suçluluk, aşırı kaygı, stres, sinirlilik, dięerlerinden farklı görünme duyguları gibi problemlerdir. (Öncel ve Tekin, 2015: 8-9)

Ancak bu oyunların doğası gereęi dışa vurmanın çocukların kendilerini gerçek ve sosyal hayattan soyutlamasına neden olduęu bir gerçektir. Özellikle şiddet içeren oyunların çocuklarda şiddet duygusunu ve şiddet davranışını içselleştirdięi ve bu duyguyu normalleştirdięi bilinmektedir. ve bireyleri şiddete karşı savunmasız hale getirmek Oyunun şekli ve süresi Bu arka plana karşı, bu oyunlar genellikle otur ve oyna biçimini alır; Sonuç olarak, oyuncuların yemek, uyku, kişisel hijyen ve uzun süreli hareketsizlik gibi ihtiyaçlarını erteledikleri gözlemleniyor. Vurgulanması gereken önemli konulardan biri, artan dijital oyun davranışı nedeniyle insanların oyun baęımlısı hale gelmesidir. Tüm bu tartışmalarda öne ıkan en önemli kavram, baęımlılık çekicilięi kavramıdır. Çocukların oyun araçları veya internet kafeler saęlayarak oynamalarına izin verildięi konusunda yeterli bilgi bulunmamaktadır.

Dijital oyun bağımlısı kişilerin zamanla dijitalleşmesi, diğer yandan çocukların hayatında spor ve mobil oyunların (geleneksel oyunlar) sayısının azalması, dijital oyun bağımlılığına yol açan önemli sebeplerden biridir (Hazar ve Hazar, 2017: 204-205).

Oyun bağımlılığı kavramı için araştırmacıların kullandığı farklı terminolojiler bulunmaktadır. Bu durum aşırı bağımlılık yapan davranışlar, sorunlu oyunlar, bağımlılık yapan oyunlar ve patolojik oyunlar olarak tanımlanmaktadır. Tıp Doktorları oyun bağımlılığı tanımını henüz kullanmamayı tercih etmektedirler. Amerikan Psikiyatri Birliği (APB), Mayıs 2013'te geliştirilen ve yayınlanan Mental Bozuklukların Tanısal İstatistiksel El Kitabı'nda dijital oyun bağımlılığını bir internet oyun bozukluğu olarak ele almaktadır. Amerikan Psikiyatri Birliği, bu hastalığın bir psikiyatrik bozukluk olarak tanısını desteklemek ve klinik tanıyı desteklemek için daha fazla araştırma yapılmasını önermektedir. Dijital oyun bağımlılığı kavramı otuz yıldır bilimsel literatürde yer alsa da, mevcut tanı sistemleri tarafından henüz bir hastalık olarak kabul edilmemiştir. Son yıllarda ortaya çıkan sorunlar nedeniyle aileler destek ve çözüm önerileri aramaktadır. Araştırmacılar tarafından ve yaygınlık oranları endişeleri artırdı ve onları psikiyatri hastanelerine getirdi. Soru sayısı arttı. Buradan halk sağlığı, pediatri ve psikiyatri alanlarında çalışanların dijital oyun bağımlılığı ve yan etkileri ile karşılaşma olasılıklarının daha yüksek olduğu sonucuna varmak gibi bir çıkarımda bulunmak kolaydır (Irmak ve Erdoğan, 2015: 2).

2.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığının Tarihsel Gelişimi

Dijital oyunların tarihsel gelişimi incelendiğinde, ilk olarak konsol oyunları ve video oyunlarının bu kapsamda geliştirilen ilk dijital oyunun, ikiye bir tenis oyunu olduğu, bu oyunda masa tenisinin basit bir simülasyonu olduğu tespit edilmiştir. İlk video oyunu da 1962 yılında Spacewar adlı başka bir oyun olarak gerçekleştirilir. Computer Space adlı oyun, dijital oyunlardan biri olan jetonla oynanan ilk oyun olarak ortaya çıkmıştır. Bu oyun klasik jetonlar kullanılarak oynanan bir atari oyunudur (Say, 2016, 19).

1972 yılında Pong adında bir oyun, dijital oyun ruhuyla, kablolarla televizyona bağlanmak suretiyle oynanan ilk oyun olarak geliştirilmiştir. Bu oyun ekonomik kaygılar gözetilerek aynı zamanda ticari olarak televizyona satılan ilk oyundur. 19.000 kişiye yayılan oyun kısa sürede üç boyutlu oyunlar haline gelmiştir,

günümüzde klasik paralarla oynanan bir tür atari oyunu olmuştur (Erboy ve Akar, 2010: 37).

Bilgisayarların yaygınlaştığı 1980'li yıllar, dijital oyunlarında hızlı bir şekilde geliştiği bir dönemdir. Bu bağlamda Space Invaders adlı oyunla büyük bir yayılma oldu ancak söz konusu oyun aynı zamanda bu süreci başlatan ilk dijital savaş oyunu. Bu oyunun popülerlik kazanması buna benzer oyunların geliştirilmesi sürecini hızlandırmıştır (Günay, 2011: 25).

Dijital oyunların Türkiye'de 1980 yılında tanıtıldığı bilinmektedir. Bu zaman diliminde yaşayan insanlar video oyunu, oyun salonları ve renkli televizyon çığırına tanık olmuşlardır. Birçok ilde "atari salonları" açılarak insanları bu oyunlara bağımlı hale getirmiştir. Takip eden yıllarda farklı oyun konsolları, bireysel bilgisayarlar ve ucuz oyun cihazları ortaya çıkmıştır ve 1990'larda "İnternet kafeler" açılması sağlanmıştır (Say, 2016: 27).

Yapılan dijital oyunlara bakıldığında ayrıntılı dijital oyunların erkekler için daha uygun olduğu ve şiddet içerdiği, bu bağlamda erkeklerin ilgili oyunları daha çok tercih ettiği, Bunun yanı sıra Iwatani'nin kızların dijital oyunlara katılımı için Pac-Man adlı bir oyun tasarladığı ve Donkey kong adını verdiği tespit edilmiştir. Oyunun piyasaya sürülmesiyle birlikte ABD'de 5 milyar doları bulan dijital oyun aksesuarları satımı ortaya çıkmıştır (Günay, 2011, 26).

Dijital oyunların faydalı olmayan etkileri ilk olarak 1981 yılında ortaya çıkmıştır. Süregelen bu yıllarda bir öğrencinin okula gitmeden aralıksız bir şekilde yaklaşık 16 saat dijital oyun oynama rekoru kırdığı dile getirilmektedir. Bu dönemde okul dışında kalan öğrenciler için video oyunlarının zararlı etkilerinin gündeme geldiği ortaya çıkmıştır. Bu olaydan ardından bu tür benzer birçok sorunla karşılaşmaya başlanmıştır. Diğer bir yandan Tetris adlı bir oyunun keşfedilmesiyle birlikte bilgisayarlarda oynanan oyunların bir anlamda arka planda kalması başlanmıştır. Bu oyunun amacı, sistem tarafından gönderilen verileri sürekli olarak sıralamak ve temizlemektir. Tetris oyununun bir başka yönü de zamana karşı oynamaktır. Bu bağlamda hızlı karar vermeyi gerektirdiği bilinmektedir (Günay, 2011, 27).

1990 yıllarına tekabül Super Mario isimli dijital oyunun lansmanı ile başka bir devrim gerçekleşti. Hatta bu oyun en çok satan oyun olmayı başardı. Bu oyunun asıl amacı kaçırılan prensesi kurtarmaktır. Bir kez daha oyun sırasında toplanan

altınlar size puan kazanmanızı sağlamaktadır. 1997’de ise Ultima adlı bir oyun doğdu. Bu oyun da büyük beğeni topladı. Aşağıdaki ayrıntılar sayısal oyunların gelişimini rakamlarla ifade etmektedir (Hazar, 2016, 68):

- Şu anda Candy Crush Saga adlı oyun 500 milyonu aşkın oyuncu tarafından oynanmaktadır. Bu oyun ağırlıklı olarak cep telefonları ve tabletler üzerinden oynanmaktadır.

- Aynı şekilde Angry Bird adlı oyun da 450 milyondan fazla kullanıcıya ulaşmıştır.

- Toplam dijital oyunların maliyeti bir milyar doların üzerinde, dolayısıyla daha fazla insan oynuyor.

- Xbox Kinect sadece iki ayda sekiz milyonun üzerinde satış yapmayı başarmıştır.

- Ayrıca dijital oyun oynayanların yaş aralığı gün geçtikçe küçülme göstermiştir.

2.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Sebepleri

Yakın zamanda dijital oyun oynama nedenlerine psiko-sosyal başlığı altında incelenen çalışmalarda bireyin dijital oyun oynama davranışına sürükleyen; emretme, merak etme, yenme duyguları, kontrol hakimiyetinde bulunma isteği, belirli bir amaca ulaşma, sosyal statü kurma arzusu, gruplar arası ekip çalışmasına katılma isteği güdülerinin tetikleyici rol oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Lemos, Abreu ve Sougey, 2014; Vollmer ve ark., 2014; Arslan ve ark., 2015). Ayrıca bir başka yürütülen çalışmada; bireyin oyun içinde geçirdiği süre içinde duyduğu zevk ve eğlenme durumunun dijital oyunun içeriğine göre değişim gösterdiğinden bahsedilerek, bu durumun keyifli hale dönüşerek oyun aktivitesinde ilgi ve odağın daha çok artmasına sebep oluşturduğu bulunmuştur (Sun ve ark., 2015).

Bireyin içerisine dâhil olduğu hayatını devam ettirdiği ortam şartları, hayat içerisinde yaşadığı bir takım başarısızlıklar veya başarı faktörünün az bulunması durumların dijital oyun bağımlılığına götüren en önemli sebepler içerisinde yer aldığı söylenmektedir. Birey yaşamını sürdürme alanında genellikle zor seçenek olan mücadele eğilimini göstermeyerek yaşamını devam ettirmek istemektedir. Özellikle genç yaşlarda hayata karşı mücadele gösteremedikleri zaman kendilerinde; yetersizlik duygusu, moral bozukluğu ve bir takım psikolojik rahatsızlıklar

gözlemlendiği belirtilmektedir; bu duruma bağlı çoğunlukla genç yetişkinler ve daha küçük yaş grubuna ait ergenlerde gözlemlenen; gerçeklikten kaçınmak ve istediği motivasyona sanal dünyada erişebilmesi durumu onları dijital oyunlarla meşgul olmaya yönelttiği bulgular arasında yer almadığı belirtilmektedir (Wan ve Wen-Bin Chiou, 2013).

Bu durumda bulunan kişilerin kendilerini dijital oyun dünyasına yöneliminin bulunduğu İnal ve Çağıltay (2005) göre ise; kişilerde rahatlama ihtiyacı, stresten uzak kalmak için alan yaratma ihtiyacı, istedikleri gibi zaman geçirme gibi istekler ve ihtiyaçları dijital oyunlara olan bağlanmanın sürecine hızlandırdığı şeklinde ifade edilmektedir. Bağımlılığa yönelimi oluşturan bir başka nedenine bakıldığında; bireyler yaşadıkları dünya içerisinde doğası gereği bir engelle karşılaştıkları zaman kaçınma davranışında bulunarak başka bir dünyada bulunmayı istediği görülmüştür ve gençler içinde bu durumun özellikle aile içi baskılardan kaynaklı oluştuğuna ve çeşitli problemler sonucunda gözlemlendiğine yer verilmektedir (Çakmen, 2004; Koçak ve Köse, 2014). Dijital oyunlarına olan bağımlılık nedenlerine bu çerçeveden bakıldığında; yetişkinlerin ve genç yetişkinlerin bilgisayar başında oturarak saatlerce vakit harcamalarıyla bulundukları ortamdan kendilerini soyutlama durumu ve kendilerini bir nevi mental olarak toplama ve rahatlatma düşüncesiyle bağımlılığa ilk adımı attıkları belirtilmektedir (Şakiroğlu ve Akyol Poyraz, 2018).

Yetişkin ve genç yetişkinlerde gözlemlenen bu durum çocuklar içinde geçerli olmakla beraber, ailelerinde görülen çeşitli zorlamalar ve baskı durumları neticesinde ileriki dönemlerde kendini ifade edebilmede ve baskı altında kalarak kendilerini kontrol etmekte güçlük çekeceği belirtilmiştir. Bu sebeple kendini ifade edebilme amacı ve kendini bulma duygusuyla harekete geçen bireyler için dijital oyunların düşsel ortamı, kendilerini ve kazanımlarını rahatça gösterebildikleri sanal bir sosyallik durumunu oluşturmaktadır ve bu durum ise dijital oyunlara olan yönelimi arttırdığı belirtilmektedir (Sherry, 2001).

2.4.3. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Literatürde dijital oyunla ilgili yapılan çalışmalara bakarsak çoğunun olumsuz etkilere odaklandığını görebiliriz. Ancak dijital oyunların kontrollü bir şekilde kullanıldığında olumlu etkileri olabiliyor. Dijital oyunların insanları yoğun işlerden ve stresli olaylardan uzaklaştırarak stresi azaltıp rahatlattığı ve daha çözüm odaklı bir yaklaşım benimsemelerini sağladığı bilinmektedir (Griffiths ve Davies, 2005).

Dijital oyunların bir diğer olumlu etkisi de eğitim amaçlı kullanıldığında öğrenmeyi kolaylaştırmasıdır (Gentile ve Gentile, 2008). Drummond ve Sauer (2014), ergenlerle yaptıkları bir çalışmada, bazı derslerde dijital oyun kullanımının başarıyı etkileyip etkilemediğini incelemişler ve dijital oyun kullanım sıklığının başarı üzerinde çok az etkisi olduğunu bulmuşlardır. Dijital oyunların olumsuz etkileri, insanların kontrolsüz ve uzun süre oynamalarından kaynaklanmaktadır. Kontrol edilemeyen bu kullanım şekliyle: bireyi, psikolojik, sosyolojik ve fizyolojik açıdan olumsuz etkiler. Uyku düzeni ve beslenme sistemlerindeki problemler en sık rastlanan fizyolojik problemlerdendir. Dijital oyun oynamak için çok zaman harcayan oyuncular, yetersiz ve düzensiz beslenme veya bazı durumlarda obezite, kas ve iskelet sorunları, yetersiz egzersiz, düzensiz uyku, yetersiz kişisel hijyen gibi sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır (Starcevic ve ark., 2011).

Uzun süreli ve kontrolsüz bir şekilde oyun oynayan kişiler üzerinde yapılan çalışmada; oyun oynama sonucunda sorumluluklarını yerine getiremedikleri, oyundan çıkamadıkları, gerçek ve sanal dünyaları ayırt etmekte zorlandıkları gözlemlenmiştir. Ergenlerin sosyal ilişkilerinin bozulmasına, akademik başarılarının düşmesine ve gerçeklik algısının kötüleşmesine neden olduğunu dile getirmiştir (Horzum, 2011). Dijital oyunlarda ortaya çıkan psikososyal sorunlar ise şunlardır: düşük yaşam doyumu, kaygı, sosyal geri çekilme, yalnızlık, dikkat sorunları, depresyon gibi sorunları olduğu belirtilmektedir.

2.4.4. Dijital Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler

Dijital oyunların insanlarda oluşturduğu bazı duygular, insanları daha fazla oyun oynamaya ve bağımlı hale getirmeye sevk ediyor. Oyun oynamayı motive eden ve bağımlılığa yol açan faktörler; Başarı, Sosyal ve oyuna kapılma olmak üzere üç başlık altında incelenmektedir (Yee, 2006). Dijital oyun içeriğindeki "başarı" faktörü, sanal oyunda statü, ödül ve ilerleme ile ilgili bir durumdur. Ayrıca oyun içi performansı artırmak ve diğer oyuncularla rekabet etmek için tüm kurallara hâkim olmak gibi mekanikleri bilmek oyun sıklığını artırdığı dile getirilmektedir. Dijital oyunların da "sosyal" bir içeriği vardır. Oyunda uzak şehirlerde olsalar bile birbirleriyle ilişki kurmakla beraber birbirleri ile ekip olarak sohbet ediyor ve bağ kurmaktadır (Wallenius ve Punamaki, 2008).

Dijital oyun bağımlılığını etkileyen bir diğer faktör de oyuna dalmaktır. İnsanlar keşif yoluyla bir sonraki adımın belirsizliğine sahiptir ve bu onları motive

eder. Kullanıcılar oyunun ortamını ve karakterlerini istedikleri gibi oluşturabilir, özelleştirebilir ve kontrol edebilir. Hayatta istedikleri rolü üstlenebilirler ve bu durum bireye gerçek dünyanın streslerinden kaçma fırsatı vererek gerçeklikten kaçma arzusu yaratmakta öncülük etmektedir (Yee, 2006). Dijital oyun bağımlılığı bireylerin kişisel özelliklerini de etkiler, özellikle sosyal ortamlardan dışlanan ve korku ya da eksiklik yaşayan kişiler çevrimiçi oyunlarla arkadaşlık kurarak sosyal karşılaşmadan kaçınırlar. Ayrıca sevdiklerini kaybetmekten korkan kişiler, oyun sırasında sürekli bu kişilerle birlikte olma durumunu yaşarlar. Yenilik arayanlar, toplumdan kötü özelliklere sahip kişiler veya özgüveni düşük, kararsız ve kaygılı kişilik özelliklerine sahip kişiler; gerçek hayatın risklerinden ayrı, anonim, fiziksel olarak güvenli bir alan yarattığı için oyuna bağımlı hale gelmektedirler (Sussman ve ark., 2018).

Araştırmalara bakıldığında, zayıf aile ilişkilerinin ve aile içi çatışmaların insanları daha fazla oyun oynamaya yönlendirdiğini ortaya çıkarmıştır. Yüksek sosyal destek ve güçlü aile bağları, dijital oyun bağımlılığı için koruyucu faktörler olarak kabul edilmektedir. Kötü okul performansı ve olumsuz ebeveyn tutumları risk faktörleri içerisinde olduğu belirtilmiştir (Sussman ve ark., 2018).

Göldağ (2018), Ergen lise öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada, dijital oyun bağımlılığı ile demografik özellikler arasındaki bağlantıyı incelemiştir. Bu sonuçlarla tutarlı olarak, erkeklerin kadınlara göre daha fazla oyun bağımlısı olduğunu ve bilgisayar ve cep telefonu olanların daha yüksek oranda oyun bağımlısı olduğunu göstermiştir. Ebeveyn eğitimi düzeyi yüksek olan ergenlerin, ebeveyn eğitimi düzeyi düşük olan ergenlere göre daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına sahip oldukları bulunmuştur. Gelir düzeylerine bakıldığında aile geliri yüksek olan gençlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

3. YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma Lisanslı ve Sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılıklara ilişkin görüşlerinin belirlenmesini amacıyla nicel araştırma yöntem ve teknikleri kullanılarak yapılandırılmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırma genel tarama yöntemiyle gerçekleştirilmiştir.

Karasar’a göre tarama modelleri, “Geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Araştırmaya konu olan olay, birey, ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır. Onları herhangi bir şekilde değiştirme, etkileme çabası gösterilmez. Bilinmek istenen şey vardır ve oradadır. İlişkisel tarama, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını veya değişim derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırmalardır” (Karasar, 2005: 77-81).

3.2. Araştırma Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evreni, Ağrı’da yaşayan 10-16 yaş arasında olan bireylerden müteşekkildir. Araştırmanın örneklemini ise, maksimum çeşitliliği sağlamak amacıyla 10-16 yaş aralığında bulunan toplamda 420 kişiden müteşekkil olarak seçkisiz örneklem yöntemiyle çalışmaya dahil edilmiştir.

Tablo 3.1. Katılımcı Grubun Demografik Verilerine İlişkin Bulgular

Kontrol Değişkeni		Katılımcı Grup (420)	
		F	%
Cinsiyet	Kız	215	51,2
	Erkek	205	48,8
Yaş	10-12 yaş arası	136	32,4
	13-15 yaş arası	180	42,8
	16 yaş ve üstü	104	24,8
Öğrenci Olma Durumu	Evet	412	98,1
	Hayır	8	1,9
Lisans Varlığı	Evet	203	48,3
	Hayır	217	51,7
Kardeş Sayısı	0-2 kardeş	98	23,3
	3-5 kardeş	247	58,8
	6 kardeş ve üstü	75	17,9
Baba Eğitim Durumu	Okuryazar	19	4,5
	İlkokul Mezunu	106	25,2

	Ortaokul Mezunu	118	28,1
	Lise Mezunu	127	30,2
	Ön lisans Mezunu	33	7,9
	Lisans ve Üstü Mezunu	17	4,1
Anne Eğitim Durumu	Okuryazar	101	24,0
	İlkokul Mezunu	176	41,9
	Ortaokul Mezunu	77	18,3
	Lise Mezunu	43	10,2
	Ön lisans Mezunu	12	2,9
	Lisans ve Üstü Mezunu	11	2,7
Oyun Oynarken Kullanılan Teknolojik Alet	Bilgisayar	59	14,0
	Tablet	90	21,4
	Cep Telefonu	197	46,9
	Hiçbiri	63	15,0
	Diğer	11	2,7
Günlük Oyun İçin Harcanan Süre	0-1 Saat	234	55,7
	2-3 Saat	107	25,5
	4 saat ve Üstü	79	18,8

Araştırmaya katılan bireylerin “cinsiyet değişkenine göre dağılımı” incelendiğinde, kız katılımcılar grubun %51.2’sini oluştururken, erkek katılımcılar %48.8’ini oluşturduğu görülmektedir. Katılımcıların yaş değişkenine göre dağılımı incelendiğinde; 10-12 yaş arası olan katılımcılar grubun %32.4’ünü, 13-15 yaş arası olan katılımcılar grubun %42.8’ini ve 16 ve üstü yaşa sahip olan katılımcılar ise grubun %24.8’ini oluşturduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan bireylerin öğrenci olma durumu değişkenine göre dağılımı incelendiğinde, öğrenci olan katılımcılar grubun %98.1’ini oluştururken, öğrenci olmayan katılımcılar %1.9’unu oluşturduğu görülmektedir. Katılımcıların sporcu lisansı olma durumu değişkenine göre dağılımı incelendiğinde; sporcu lisansı bulunan katılımcılar grubun %48.3’ünü, sporcu lisansı olmayan katılımcılar grubun %51.7’sini oluşturduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan bireylerin kardeş sayısı değişkenine göre dağılımı incelendiğinde, 0-2 arası kardeşi olan katılımcılar grubun %23.3’ünü, 3-5 arası kardeşi olan katılımcılar grubun %58.8’ini ve 6 ve üstü kardeşi olan katılımcılar %17.9’unu oluşturduğu görülmektedir. Katılımcıların baba eğitim düzeyi değişkenine göre dağılımı incelendiğinde; babası sadece okuryazar olan katılımcılar grubun %4.5’ini, babası ilkokul mezunu olan katılımcılar grubun %25.2’sini, babası ortaokul mezunu olan katılımcılar grubun %28.1’ini, babası lise mezunu olan

katılımcılar grubun %30.2'sini, babası ön lisans mezunu olan katılımcılar grubun %7.9'unu ve babası lisans ve üstü mezunu olan katılımcılar ise grubun %4.1'ini oluşturduğu görülmektedir.

Katılımcıların anne eğitim düzeyi değişkenine göre dağılımı incelendiğinde; annesi sadece okuryazar olan katılımcılar grubun %24.0'ünü, annesi ilkokul mezunu olan katılımcılar grubun %41.9'unu, annesi ortaokul mezunu olan katılımcılar grubun %18.3'ünü, annesi lise mezunu olan katılımcılar grubun %10.2'sini, annesi önlisans mezunu olan katılımcılar grubun %2.9'unu ve annesi lisans ve üstü mezunu olan katılımcılar ise grubun %2.7'sini oluşturduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan bireylerin oyun oynarken kullandıkları teknolojik alet değişkenine göre dağılımı incelendiğinde, oyun oynarken bilgisayar kullanan katılımcılar grubun %14.0'ünü, oyun oynarken tablet kullanan katılımcılar grubun %21.4'ünü, oyun oynarken cep telefonu kullanan katılımcılar grubun %46.9'unu, oyun oynarken bilgisayar, tablet ve cep telefonu kullanmayan katılımcılar grubun %15.0'ini ve oyun oynarken bilgisayar, tablet ve cep telefonu dışında başka teknolojik alet kullanan katılımcılar grubun %2.7'sini oluşturduğu görülmektedir. Katılımcıların günlük dijital oyun oynamak için harcanan süre değişkenine göre dağılımı incelendiğinde; günlük 0-1 saat dijital oyun oynayan katılımcılar grubun %55.7'sini, günlük 2-3 saat dijital oyun oynayan katılımcılar grubun %25.5'ini ve günlük 4 saat ve üstü dijital oyun oynayan katılımcılar grubun %18.8'ini oluşturduğu görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu kullanılmıştır.

3.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Lisanslı sporcular ile sđanter bireylerin oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek adına kullanılmıştır. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Hazar (2016) tarafından geliştirilmiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, “*Aşırı Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma*” (7 Madde), “*Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer*” (7 Madde), “*Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi*” (6 Madde) ve “*Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma*” (4 Madde) olmak üzere 4 alt boyuttan ve

toplam 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçek 5'li Likert tipi ölçektir (Kesinlikle katılmıyorum Katılmıyorum- Kararsızım- Katılıyorum- Kesinlikle katılıyorum).

3.3.2. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel bilgi formu, araştırmacının oluşturmuş olduğu, katılımcı gruptaki kişilerin bireysel özellikleri ve yaşantılarına dair bilgilerin değerlendirilmesini sağlayan 9 soruluk anket formunu ifade etmektedir.

3.4. Veri Analizi

Elde edilen verilerin analizi SPSS 24.0 paket programıyla yapılmıştır. Bu kapsamda, araştırmaya katılan bireylerin demografik bilgilerinin (cinsiyet, yaş, öğrenci olma durumu, sporcu lisansının bulunma durumu, kardeş sayısı, anne ve baba eğitim düzeyi, günlük ortalama oynanan dijital oyun saati) tespiti için frekans ve yüzde hesaplamaları yapılmıştır.

Örnekleme oluşturan bireylerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin görüşlerinin cinsiyet ve lisanslı sporcu olma durumu değişkenleri açısından farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için, standart sapma (SS), aritmetik ortalama (X) ve bağımsız örneklem için t-Testi uygulanmıştır.

Örnekleme oluşturan bireylerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin görüşlerinin yaş, kardeş sayısı, anne ve baba eğitim düzeyi, günlük ortalama oynanan dijital oyun saati değişkenleri açısından farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için, standart sapma (SS), aritmetik ortalama (X) ve bağımsız örneklem için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır.

4. BULGULAR

4.1. Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre dağılımının, yapılan t testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 4.1.'de gösterilmektedir.

Tablo 4.1. Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	$\bar{x}$	ss	t	P
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Kız	215	13.53	5.34	4.780	0.000*
	Erkek	205	16.25	6.30		
	Toplam	420				
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	Kız	215	15.31	5.74	3.883	0.000*
	Erkek	205	17.71	6.90		
	Toplam	420				
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	Kız	215	11.27	4.73	4.253	0.000*
	Erkek	205	13.43	5.67		
	Toplam	420				
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	Kız	215	7.98	3.11	4.433	0.000*
	Erkek	205	9.38	3.32		
	Toplam	420				
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Kız	215	48.07	17.29	4.700	0.000*
	Erkek	205	56.76	20.35		
	Toplam	420				

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutunda kız olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}$ =13.53) ile erkek olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}$ =16.25) arasında anlamlı bir farklılık vardır [t =4.780, p <0.05]. Bu bulgu, araştırmaya katılan spor yapan ve yapmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarında dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Erkek olan katılımcıların dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri kız katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer” boyutunda kız olan katılımcıların test puan ortalaması

($\bar{x}=15.31$) ile erkek olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=17.71$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=3.883$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan spor yapan ve yapmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarında oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyleri ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Erkek olan katılımcıların oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyleri kız katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutunda kız olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=11.27$) ile erkek olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=13.43$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=4.253$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan spor yapan ve yapmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarında bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyleri ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Erkek olan katılımcıların bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyleri kız katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda kız olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=7.98$) ile erkek olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=9.38$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=4.433$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan spor yapan ve yapmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarında yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Erkek olan katılımcıların yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri kız katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde kız olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=48.07$) ile erkek olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=56.76$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=4.700$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan spor yapan ve yapmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları düzeyleri ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Erkek olan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri kız katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

4.2. Spor Lisansı Bulunma Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin spor lisansı bulunma durumuna göre dağılımının, yapılan t testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 4.2’de gösterilmektedir.

Tablo 4.2. Spor Lisansı Bulunma Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	$\bar{x}$	ss	t	P
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Evet	203	14.78	5.73	0.237	0.000*
	Hayır	217	14.92	6.23		
	Toplam	420				
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	Evet	203	16.42	6.44	0.184	0.000*
	Hayır	217	16.53	6.45		
	Toplam	420				
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	Evet	203	12.14	5.17	0.685	0.000*
	Hayır	217	12.49	5.46		
	Toplam	420				
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	Evet	203	8.69	3.17	0.196	0.000*
	Hayır	217	8.83	3.40		
	Toplam	420				
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	203	52.03	18.84	0.289	0.000*
	Hayır	217	52.58	19.80		
	Toplam	420				

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutunda sporcu lisansı olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}$ =14.78) ile sporcu lisansı olmayan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}$ =14.92) arasında anlamlı bir farklılık vardır [t=0.237, p<0.05]. Bu bulgu, araştırmaya katılan bireylerin dijital oyun bağımlılıklarında dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri ile spor lisansı olma durumları arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Spor lisansı olmayan katılımcıların dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri spor yapan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer” boyutunda sporcu lisansı olan katılımcıların test puan

ortalaması ($\bar{x}=16.42$) ile sporcu lisansı olmayan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=16.53$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=0.184$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan bireylerin dijital oyun bağımlılıklarında oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyleri ile spor lisansı olma durumları arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Spor lisansı olmayan katılımcıların oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyleri spor lisansı olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutunda sporcu lisansı olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=12.14$) ile sporcu lisansı olmayan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=12.93$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=0.685$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan bireylerin dijital oyun bağımlılıklarında bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyleri ile spor lisansı olma durumları arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Spor lisansı olmayan katılımcıların bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyleri spor lisansı olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda sporcu lisansı olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=8.69$) ile sporcu lisansı olmayan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=8.83$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=0.196$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan bireylerin dijital oyun bağımlılıklarında yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri ile spor lisansı olma durumları arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Spor lisansı olmayan katılımcıların yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri spor lisansı olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde sporcu lisansı olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=52.03$) ile sporcu lisansı olmayan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=52.58$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=0.289$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan bireylerin katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları düzeyleri ile spor lisansı olma durumları arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Spor lisansı olmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri spor lisansı olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

4.3. Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yaş değişkenine göre dağılımının, yapılan Anova testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 4.3'te gösterilmektedir.

Tablo 4.3. Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	$\bar{x}$	F	P	Anlamlı fark
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	A) 10-12 yaş arası	136	15.77	3.343	0.036*	A-B
	B) 13-15 yaş arası	180	14.04			
	C) 16 yaş ve üstü	104	15.06			
	Toplam	420	14.85			
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	A) 10-12 yaş arası	136	17.26	1.866	0.156	
	B) 13-15 yaş arası	180	15.85			
	C) 16 yaş ve üstü	104	16.55			
	Toplam	420	16.48			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	A) 10-12 yaş arası	136	13.26	4.954	0.007*	A-B
	B) 13-15 yaş arası	180	11.43			
	C) 16 yaş ve üstü	104	12.63			
	Toplam	420	12.32			
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	A) 10-12 yaş arası	136	9.09	3.683	0.026*	A-B
	B) 13-15 yaş arası	180	8.16			
	C) 16 yaş ve üstü	104	8.95			
	Toplam	420	8.66			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	A) 10-12 yaş arası	136	55.38	3.804	0.023*	A-B
	B) 13-15 yaş arası	180	49.48			
	C) 16 yaş ve üstü	104	53.19			
	Toplam	420	52.31			

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutunda yaş bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F= 3.343$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; 10-12 yaş arası ($\bar{x}=15.77$) katılımcılar ile 13-15 yaş arası ($\bar{x}= 14.04$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna 10-12 yaş arasında olan katılımcıların dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri, 13-15 yaş arası olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer” boyutunda katılımcıların puanlarının yaşlarına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutunda yaş bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F= 4.954$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; 10-12 yaş arası ($\bar{x}=13.26$) katılımcılar ile 13-15 yaş arası ($\bar{x}= 11.43$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna 10-12 yaş arasında olan katılımcıların bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyleri, 13-15 yaş arası olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda yaş bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=3.683$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; 10-12 yaş arası ($\bar{x}=9.09$) katılımcılar ile 13-15 yaş arası ($\bar{x}= 8.16$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna 10-12 yaş arasında olan katılımcıların yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri, 13-15 yaş arası olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde yaş bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=3.804$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; 10-12 yaş arası ($\bar{x}=55.38$) katılımcılar ile 13-15 yaş arası ($\bar{x}= 49.48$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna 10-12 yaş arasında olan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, 13-15 yaş arası olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

4.4. Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kardeş sayısı değişkenine göre dağılımının, yapılan Anova testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 4.4.'te gösterilmektedir.

Tablo 4.4. Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	$\bar{x}$	F	P	Anlamlı fark
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	A) 0-2 Kardeş	98	15.52	2.020	0.134	
	B) 3-5 Kardeş	247	14.93			
	C) 6 Kardeş ve üstü	75	13.71			
	Toplam	420	14.85			
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	A) 0-2 Kardeş	98	16.60	2.177	0.115	
	B) 3-5 Kardeş	247	16.85			
	C) 6 Kardeş ve üstü	75	15.09			
	Toplam	420	16.48			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	A) 0-2 Kardeş	98	12.71	1.154	0.317	
	B) 3-5 Kardeş	247	12.41			
	C) 6 Kardeş ve üstü	75	11.52			
	Toplam	420	12.32			
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	A) 0-2 Kardeş	98	8.49	3.201	0.042*	B-C
	B) 3-5 Kardeş	247	8.96			
	C) 6 Kardeş ve üstü	75	7.89			
	Toplam	420	8.66			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	A) 0-2 Kardeş	98	53.33	2.068	0.128	
	B) 3-5 Kardeş	247	53.15			
	C) 6 Kardeş ve üstü	75	48.21			
	Toplam	420	52.31			

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutunda kardeş sayısı bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer” boyutunda katılımcıların puanlarının kardeş sayılarına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0.05$) belirlenmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutunda kardeş sayısı bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda kardeş sayısı bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir.

($F=3.201$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; kardeş sayısı 3-5 olan ($\bar{x}=8.96$) katılımcılar ile kardeş sayısı 6 ve üstü olan ($\bar{x}=7.89$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna kardeş sayısı 3-5 arası olan katılımcıların yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma düzeyleri, kardeş sayısı 6 ve üstü olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde kardeş sayısı bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

4.5. Anne Eğitim Düzey Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin anne eğitim düzeyi değişkenine göre dağılımının, yapılan Anova testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 4.5.'te gösterilmektedir.

Tablo 4.5. Anne Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	$\bar{x}$	F	P	Anlamlı fark
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	A) Okuryazar	101	15.11	1.969	0.082	
	B) İlkokul Mezunu	176	14.71			
	C) Ortaokul Mezunu	77	14.62			
	D) Lise Mezunu	43	15.77			
	E) Ön lisans Mezunu	12	10.58			
	F) Lisans ve Üstü Mezunu	11	17.55			
	Toplam	420	14.85			
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer	A) Okuryazar	101	16.23	3.601	0.003*	E-F
	B) İlkokul Mezunu	176	16.23			
	C) Ortaokul Mezunu	77	16.01			
	D) Lise Mezunu	43	18.33			
	E) Ön lisans Mezunu	12	13.08			
	F) Lisans ve Üstü Mezunu	11	22.55			
	Toplam	420	16.48			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	A) Okuryazar	101	12.33	0.734	0.598	
	B) İlkokul Mezunu	176	12.19			
	C) Ortaokul Mezunu	77	12.42			
	D) Lise Mezunu	43	12.81			
	E) Ön lisans Mezunu	12	10.17			
	F) Lisans ve Üstü Mezunu	11	14.09			
	Toplam	420	12.32			
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansımaları ve Oyuna Dalma	A) Okuryazar	101	8.35	0.943	0.453	
	B) İlkokul Mezunu	176	8.68			
	C) Ortaokul Mezunu	77	8.92			
	D) Lise Mezunu	43	9.05			
	E) Ön lisans Mezunu	12	7.25			

	F) Lisans ve Üstü Mezunu	11	9.36		
	Toplam	420	8.66		
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	A) Okuryazar	101	52.01		
	B) İlkokul Mezunu	176	51.81		
	C) Ortaokul Mezunu	77	51.97		
	D) Lise Mezunu	43	55.95	1.914	0.091
	E) Önlisans Mezunu	12	41.08		
	F) Lisans ve Üstü Mezunu	11	63.55		
	Toplam	420	52.31		

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutunda anne eğitim düzeyi bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer” boyutunda anne eğitim düzeyi bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=3.601$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; anne eğitim düzeyi ön lisans olan ($\bar{x}=13.08$) katılımcılar ile anne eğitim düzeyi lisans ve üstü olan ($\bar{x}=22.55$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna anne eğitim düzeyi lisans ve üstü olan katılımcıların oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyleri, anne eğitim düzeyi ön lisans olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutunda anne eğitim düzeyi bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda anne eğitim düzeyi bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=3.201$, $p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde anne eğitim düzeyi bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

4.6. Baba Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin baba eğitim düzeyi değişkenine göre dağılımının, yapılan Anova testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 4.6’da gösterilmektedir.

Tablo 4.6. Baba Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	$\bar{x}$	F	P	Anlamlı fark
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	A) Okuryazar	19	14.32	0.396	0.852	
	B) İlkokul Mezunu	106	14.85			
	C) Ortaokul Mezunu	118	14.50			
	D) Lise Mezunu	127	14.89			
	E) Ön lisans Mezunu	33	16.03			
	F) Lisans ve Üstü Mezunu	17	15.41			
	Toplam	420	14.85			
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer	A) Okuryazar	19	15.05	1.383	0.229	
	B) İlkokul Mezunu	106	16.74			
	C) Ortaokul Mezunu	118	16.10			
	D) Lise Mezunu	127	16.45			
	E) Ön lisans Mezunu	33	16.09			
	F) Lisans ve Üstü Mezunu	17	20.06			
	Toplam	420	16.48			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	A) Okuryazar	19	12.79	0.517	0.764	
	B) İlkokul Mezunu	106	12.42			
	C) Ortaokul Mezunu	118	12.06			
	D) Lise Mezunu	127	12.06			
	E) Ön lisans Mezunu	33	13.55			
	F) Lisans ve Üstü Mezunu	17	12.65			
	Toplam	420	12.32			
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	A) Okuryazar	19	8.21	0.461	0.805	
	B) İlkokul Mezunu	106	8.88			
	C) Ortaokul Mezunu	118	8.71			
	D) Lise Mezunu	127	8.54			
	E) Ön lisans Mezunu	33	8.91			
	F) Lisans ve Üstü Mezunu	17	7.82			
	Toplam	420	8.66			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	A) Okuryazar	19	50.37	0.330	0.895	
	B) İlkokul Mezunu	106	52.88			
	C) Ortaokul Mezunu	118	51.37			
	D) Lise Mezunu	127	51.93			
	E) Ön lisans Mezunu	33	54.58			
	F) Lisans ve Üstü Mezunu	17	55.94			
	Toplam	420	52.31			

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutunda baba eğitim düzeyi bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer” boyutunda baba eğitim düzeyi bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($F=3.601$, $p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutunda baba eğitim düzeyi bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda baba eğitim düzeyi bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=3.201$, $p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde baba eğitim düzeyi bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

4.7. Oyun Oynarken Kullanılan Teknolojik Araç Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin oyun oynarken kullanılan teknolojik araç değişkenine göre dağılımının, yapılan Anova testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 4.7’de gösterilmektedir.

Tablo 4.7. Oyun Oynarken Kullanılan Teknolojik Araç Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	$\bar{x}$	F	P	Anlamlı fark
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	A) Bilgisayar	59	15.59	3.669	0.006*	B-E C-E D-E
	B) Tablet	90	14.74			
	C) Cep Telefonu	197	14.64			
	D) Hiçbiri	63	13.92			
	E) Diğer	11	21.00			
	Toplam	420	14.85			
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	A) Bilgisayar	59	17.75	2.391	0.051	
	B) Tablet	90	16.69			
	C) Cep Telefonu	197	16.13			
	D) Hiçbiri	63	15.37			
	E) Diğer	11	20.64			
	Toplam	420	16.48			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	A) Bilgisayar	59	12.88	3.867	0.004*	B-E C-E D-E
	B) Tablet	90	12.26			
	C) Cep Telefonu	197	12.18			
	D) Hiçbiri	63	11.35			
	E) Diğer	11	17.91			

	Toplam	420	12.32			
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	A) Bilgisayar	59	8.68			
	B) Tablet	90	8.62			
	C) Cep Telefonu	197	8.65			
	D) Hiçbiri	63	8.27	1.741	0.140	
	E) Diğer	11	11.09			
	Toplam	420	8.66			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	A) Bilgisayar	59	54.90			
	B) Tablet	90	52.31			
	C) Cep Telefonu	197	51.60			
	D) Hiçbiri	63	48.90	3.368	0.010*	C-E
	E) Diğer	11	70.64			D-E
	Toplam	420	52.31			

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutunda oyun oynarken kullanılan teknolojik araç bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=3.669$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; oyun oynarken kullandığı teknolojik araç bilgisayar, tablet ve cep telefonu dışında başka olan ($\bar{x}=21.00$) katılımcılar ile oyun oynarken kullandığı teknolojik araç tablet olan ($\bar{x}=14.74$), oyun oynarken kullandığı teknolojik araç cep telefonu olan ($\bar{x}=14.64$) ve oyun oynarken kullandığı teknolojik araç kullanmayan ($\bar{x}=13.92$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna oyun oynarken kullandığı teknolojik araç bilgisayar, tablet ve cep telefonu dışında başka olan katılımcıların dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri, oyun oynarken tablet, cep telefonu ve teknolojik araç kullanmayan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer” boyutunda oyun oynarken kullanılan teknolojik araç bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutunda oyun oynarken kullanılan teknolojik araç bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=3.867$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; oyun oynarken kullandığı teknolojik araç, bilgisayar, tablet ve cep telefonu dışında başka olan ($\bar{x}=17.91$) katılımcılar ile oyun oynarken

kullandığı teknolojik araç tablet olan ($\bar{x}=12.26$), oyun oynarken kullandığı teknolojik araç cep telefonu olan ($\bar{x}=12.18$) ve oyun oynarken kullandığı teknolojik araç kullanmayan ($\bar{x}=11.35$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna oyun oynarken kullandığı teknolojik araç bilgisayar, tablet ve cep telefonu dışında başka olan katılımcıların bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyleri, oyun oynarken tablet, cep telefonu ve teknolojik araç kullanmayan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda oyun oynarken kullanılan teknolojik araç bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde oyun oynarken kullanılan teknolojik araç bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=3.368$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; oyun oynarken kullandığı teknolojik araç, bilgisayar, tablet ve cep telefonu dışında başka olan ($\bar{x}=17.91$) katılımcılar ile oyun oynarken kullandığı teknolojik araç cep telefonu olan ($\bar{x}=12.18$) ve oyun oynarken kullandığı teknolojik araç kullanmayan ($\bar{x}=11.35$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna oyun oynarken kullandığı teknolojik araç bilgisayar, tablet ve cep telefonu dışında başka olan katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeyleri, oyun oynarken cep telefonu ve teknolojik araç kullanmayan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

4.8. Günlük Oynanan Oyun Miktarı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin günlük oynanan oyun miktarı değişkenine göre dağılımının, yapılan Anova testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 4.8’de gösterilmektedir.

Tablo 4.8. Günlük Oynanan Oyun Miktarı (Saat Olarak) Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	$\bar{x}$	F	P	Anlamlı fark
Dijital Oyun Oynamaya	A) 0-1	234	13.03	3.343	0.000*	A-B

Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	B) 2-3	107	15.36			B-C
	C) 4 ve üstü	79	19.59			
	Toplam	420	14.85			
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	A) 0-1	234	14.53			A-B
	B) 2-3	107	16.81	1.866	0.000*	B-C
	C) 4 ve üstü	79	21.78			
	Toplam	420	16.48			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	A) 0-1	234	10.89			A-B
	B) 2-3	107	12.85	4.954	0.000*	B-C
	C) 4 ve üstü	79	15.85			
	Toplam	420	12.32			
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	A) 0-1	234	7.76			A-B
	B) 2-3	107	8.84	3.683	0.000*	B-C
	C) 4 ve üstü	79	11.08			
	Toplam	420	8.66			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	A) 0-1	234	46.38			A-B
	B) 2-3	107	53.86	3.804	0.000*	B-C
	C) 4 ve üstü	79	68.30			
	Toplam	420	52.31			

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutunda günlük oynanan oyun saati bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=3.343$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; günlük 2-3 saat oyun oynayan ($\bar{x}=15.36$) katılımcılar ile günlük 0-1 saat oyun oynayan ($\bar{x}=13.03$) ve günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan ($\bar{x}=19.59$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan katılımcıların dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri, günlük 0-1 ve 2-3 saat oyun oynayan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer” boyutunda günlük oynanan oyun saati bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=1.866$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; günlük 2-3 saat oyun oynayan ($\bar{x}=16.81$) katılımcılar ile günlük 0-1 saat oyun oynayan ($\bar{x}=14.53$) ve günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan ($\bar{x}=21.78$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan katılımcıların oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyleri, günlük 0-1 ve 2-3 saat oyun oynayan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutunda günlük oynanan oyun saati bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=4.954$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; günlük 2-3 saat oyun oynayan ($\bar{x}=53.86$) katılımcılar ile günlük 0-1 saat oyun oynayan ($\bar{x}=46.38$) ve günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan ($\bar{x}=68.30$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan katılımcıların Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi düzeyleri, günlük 0-1 ve 2-3 saat oyun oynayan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda günlük oynanan oyun saati bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($F=3.683$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; günlük 2-3 saat oyun oynayan ($\bar{x}=8.84$) katılımcılar ile günlük 0-1 saat oyun oynayan ($\bar{x}=7.76$) ve günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan ($\bar{x}=11.08$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan katılımcıların yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri, günlük 0-1 ve 2-3 saat oyun oynayan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde günlük oynanan oyun saati bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=3.804$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; günlük 2-3 saat oyun oynayan ($\bar{x}=21.00$) katılımcılar ile günlük 0-1 saat oyun oynayan ($\bar{x}=14.74$) ve günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan ($\bar{x}=13.92$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeyleri, günlük 0-1 ve 2-3 saat oyun oynayan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada Ağrı İlindeki spor lisansı bulunan ve bulunmayan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Genel tarama modeliyle gerçekleştirilen bu araştırmanın evrenini Ağrı İlinde bulunan 10-16 yaş arası bireyler; araştırmanın örneklemini ise bu evrenden seçkisiz örneklem yöntemiyle belirlenen 420 birey oluşturmaktadır.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile cinsiyet bağımsız değişkeni arasında erkek katılımcılar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, kız katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sporcu lisansı bulunma değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sporcu lisansı bulunma bağımsız değişkeni arasında sporcu lisansı bulunmayan katılımcılar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Sporcu lisansı bulunmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, sporcu lisansı bulunan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yaş değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile yaş bağımsız değişkeni arasında 10-12 yaş arası katılımcılar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. 10-12 yaş arası katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, 13-15 yaş arası katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kardeş sayısı değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile kardeş sayısı bağımsız değişkeni arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin anne eğitim düzeyi değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile anne eğitim düzeyi bağımsız değişkeni arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin baba eğitim düzeyi değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile baba eğitim düzeyi bağımsız değişkeni arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin oyun oynarken kullanılan teknolojik araç değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile oyun oynarken kullanılan teknolojik araç bağımsız değişkeni arasında oyun oynarken kullandığı teknolojik araç bilgisayar, tablet ve cep telefonu dışında başka olan katılımcılar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Oyun oynarken kullandığı teknolojik araç bilgisayar, tablet ve cep telefonu dışında başka olan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, oyun oynarken cep telefonu kullanan ve teknolojik araç kullanmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin günlük oynanan oyun miktarı değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile günlük oynanan oyun miktarı bağımsız değişkeni arasında günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan katılımcılar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Günlük 4 saat ve üstü oyun oynayan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, günlük 0-1 ve 2-3 saat oyun oynayan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

KAYNAKÇA

Altunay, D., 2004. Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Anderson CA., Shibuya A, Ihori N, E.L. Swing, B.J., Bushman, A., Sakamota, H.R., Rothstein and M., Saleem 2010. Violent Video Game Effects On Aggression, Empathy, And Prosocial Behavior İn Eastern And Western Countries: A Meta-Analytic Review. Psychol Bull 136, 151-173.

Aral N, Doğan-Keskin A. 2018. Ebeveyn Bakış Açısıyla 0-6 Yaş Döneminde Teknolojik Alet Kullanımının İncelenmesi. Addicta: The Turkish Journal On Addiction, 5, 317–348.

Arslan, A., Çetinkaya, A., Karaman, M. and Kırık, A. 2015. Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi, 8(8), 34-58.

Avcı K. and Avşar Z. 2016. Dijital Sağlık Oyunları. Trt Akademi, 1(2), 472-486.

Baranowski T, Buday R, Thompson Dı, Baranowski J (2008). Playing For Real: Video Games And Stories For Health-Related Behavior Change.American Journal Of Preventive Medicine, 34(1): 74-82.

Baysak, E., Kaya, F. D., Dalgı, İ. and Candansayar, S. 2016. Online Game Addiction in a Sample from Turkey: Development and Validation of the Turkish Version of Game Addiction Scale. Klinik Psikofarmakoloji Bulteni - Bulletin of Clinical Psychopharmacology 26(1), 21-31.

Bozkurt A, Kumtepe E.G. 2014. Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi Ve Eğitim: Gamification. Akademik Bilişim Bildirileri, Mersin Üniversitesi, Mersin.

Brown, J. A. S. 2014. Let's Play: Understanding The Role And Significance Of Digital Gaming İn Old Age. University Of Kentucky.

Brown, S. L., and Vaughan, C. C. 2009. Play: How It Shapes The Brain, Opens The İmagination, And İnvigorates The Soul. New York, Ny, Penguin.

Caillois, R., 2001. Man, Play and Games. United States of Amerika: Library of Congress Catologing.

Ceylaner S. Yelken Y. T. 2017. Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 6(1) : 346 – 364.

Çakmen, F. O., 2004. İlkokul Üç, Dört ve Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Bağımlılık Eğilimleri ve Anne-Babalarının Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Çankaya G., Ergin H. 2015. Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi, 283–297.

Demirbaş Y. K. 2015. Dijital oyunlara "oyun türü" yaklaşımlarının sorunları : "platform oyunları" türü örneği. Selçuk İletişim, 9(1), 363-387.

Demirbozan, N., 2019. Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Anne Baba Tutumu ve Benlik Saygısı İle İlişkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Dikmen Ş. E. 2019. 1980-2017 yılları arasında dijital oyun endüstrisinin gelişimi ve oluşturulan yapay yaşam döngüleri. Selçuk İletişim, 12(1), 294 -311.

Drummond, A., and Sauer, J. D. 2014. Video-Games Do Not Negatively Impact Adolescent Academic Performance in Science, Mathematics or Reading. Plos One 9,87943.

Dursun A., Çapan E. A. 2018. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. İnönü üniversitesi eğitim fakültesi dergisi, 9(2), 128- 140.

Ekinci, N. E., Demirel, M., Demirel, D. H., and Utku, I. 2015. Lise Öğrencilerinin Yalnızlık Algılarının Rekreatif Etkinliklere Katılımları Ve Bireysel Değişkenlere Göre İncelenmesi. Sportif Bakış: Spor Ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 2(2), 71-78.

Erboy, E. and Akar, R. 2010. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. Ege Eğitim Fakültesi Dergisi, 11(1), 39-58.

Fromme J. 2003. Computer games as a part of children's culture. The international journal of computer game research, 3(1), 1-23.

Gander, J. M. and Gardiner, H. W. 1993. Çocuk ve Ergen Gelişimi. Çev, Ali Dönmez Ve Diğerleri. Ankara, İmge Kitabevi.

Gentile, D. A., and Gentile, J. R. 2008. Video Games As Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis. *J Youth Adolesc*, 37, 127-141.

Gökçearslan, Ş. and Durakoğlu, A. 2014. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2014), 419-435.

Göldağ, B. 2018. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.

Griffiths M.D. and Davies, M.N.O. (2005). Videogame addiction: Does it exist? *handbook of computer game studies*. j. goldstein, j. raessens (Eds). Boston: MIT Press.

Günay, G., 2011. Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi. Çanakkale On sekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale.

Hagbın, M., Shaterian, F., Hosseinzadeh, D., and Griffiths, M.D. 2013. A Brief Report On The Relationship Between Self-Control, Video Game Addiction And Academic Achievement In Normal And Adhd Students. *Journal Of Behavioral Addictions*, 2(4), 239-243.

Hazar, E. Ve Hazar, Z. 2019. Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Uyarlama Çalışması), *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 4(2), 308-322.

Hazar, Z., 2016. Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi. Ankara.

Horzum M.B. 2011. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Eğitim ve Bilim*.

Irmak A. Y., Erdoğan S. 2016. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk psikiyatri dergisi*, 27(2), 128-137.

İnal, Y. ve Çağıltay, K. 2005. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. *Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, Ankara, (71-74).

Karabulut B., 2019. Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Klinik Psikoloji Yüksek Lisans Programı, Gaziantep.

Karasar, N. 2005. Bilimsel Araştırma Yöntemi. Ankara, Nobel Yayın.

Keskin B., 2019. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Psikolojik Sağlamlık ve Bilinçli Farkındalık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek lisans Tezi, Bursa.

Koçak, H. and Köse, Z. 2014. Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Kütahya Özel Sayısı, 21-32.

Kuss DJ. ve Griffiths MD. 2012. Online Gaming Addiction In Children And Adolescents: A Review Of Empirical Research. Journal Of Behavioral Addictions, 1(1), 3-22.

Kuşay Y., Akbayır Z. 2015, Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk: “öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma”. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (23),135-154.

Lemos, I., Abreu, C., and Sougey, E. 2014. Internet and video game addictions: A cognitive behavioral approach. Archives of Clinical Psychiatry, 41(3), 82-88.

Musluoğlu M., 2016. 15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri İle İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkisinin İncelenmesi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Oggins, J., Ve Sammis, J. 2012. Notions Of Video Game Addiction And Their Relation To Self-Reported Addiction Among Players Of World Of Warcraft. Int J Ment Health Addiction(10), 210–230.

Öncel, M. and Tekin, A. 2015. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi 2(4): 7-1.

Özdemir, N. 2006. Türk Çocuk Oyunları, Akçağ Yayınları, Ankara. Cilt, 2, 435.

Razon, N. 1985. Okulöncesi Eğitimde Oyunun, Oyunda Yetişkinin İşlevi, Ya-Pa Okulöncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri, İstanbul

Say F. S., 2016. Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tasarlanan Bilgisayar Oyununu Öğrencilerin Fene Yönelik Özyeterliliklerine, Motivasyonlarına ve Saldırganlıklarına Etkisi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, Denizli.

Sherry, J. L. 2001. The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. Human Communication Research, 27(3), 409-431.

Sormaz, F., 2010. Çocukluk İmgesi Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz, Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.

Starcevic, V., Berle, D., and G. P. 2011. Problem Video Game Use and Dimensions of Psychopathology. Int J Ment Health Addict, 9(3), 248-256.

Sucu İ. 2012. Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön değiştirmesi: Smeet oyunu örneği. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 3, 56-88.

Sun, Y., Zhao, Y., Jia, Q., and Zheng, D. 2015. Understanding the antecedents of mobile game addiction: The roles of perceived visibility, perceived enjoyment and flow. In Proceedings of the 19th Pacific-Asia Conference on Information Systems. Singapore. 1-12.

Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., and Weigle, P. 2018. Internet and Video Game Addictions. Diagnosis, Epidemiology, and Neurobiology . Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America, 27(2), 307–326.

Şakiroğlu, M. ve Poyraz Aksyol, C. 2018. Kapat! Çocukları sanal dünyada(n) koruma kılavuzu. İstanbul: Hayy Kitap.

Terlemez C., 2019. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Türk Dil Kurumu TDK. 2019. Güncel Türkçe Sözlük. Erişim Adresi: [Http://Sozluk.Gov.Tr/].

Türk Dil Kurumu TDK. 2019. Türk Dil Kurumu Sözlükleri. 10 22, 2019 Tarihinde Türk Dil Kurumu: <https://sozluk.gov.tr/?kelime=Et%C4%B0moloj%C4%B0> Adresinden Alındı

Vatandaş S. 2020. Sokaktan ekrana: oyunun mekânsal ve işlevsel değişimi. *Intermedia International E-Journal*, 7(12): 19- 32

Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B. and Ayas, T. 2014. Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1), 1-9.

Wallenius, M., and Punamäki, R.L. 2008. Digital Game Violence And Direct Aggression in Adolescence: A Longitudinal Study of The Roles of Sex, Age, and Parent–Child Communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 286–294.

Wan, C.S., and Wen-Bin Chiou, W.B. 2013. Ergenler internet oyunlarına neden bağımlılar: tayvan da bir mülakat çalışması (Çev. Fatma K.). *Toplum Bilimleri Dergisi*, 7(14), 411-418.

Yalçın S., Bertiz Y. 2019. Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34.

Yarnal, C. M., Son, J. S., Kerstetter, D. L., and Baker, B. L. 2007. Promoting Older Women's Health And Well-Being Through Social Leisure Environments: What We Have Learned From The Red Hat Society. *Journal Of Women & Aging*, 19(3-4), 89-104.

Yee, N. 2006. The Labor Of Fun: How Video Games Blur The Boundaries Of Work And Play. *Games And Culture*, 1, 68-71.

Yee, N. 2007. Motivations For Play İn Online Games. *Cyberpsychol Behav*, 9(6), 772-775.

Yengin, D. 2012. Dijital oyunlarda şiddet. İstanbul; Beta Yayın Evi.

Yılmaz E., Çağıltay K. (2004). Elektronik Oyunlar ve Türkiye. T.B.D. 21. Ulusal Bilişim Kurultayı. Ankara.

Yiğit, E., 2017. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.

EKLER

EK 1. Ölçek kullanım izni

(Konu yok)



zekihan hazar

Tümünü yanıtla | v

Gelen Kutusu

Gizliliğinizin korunmasına yardımcı olmak için bu iletilerde bazı içerikler engellendi. Engellenen özellikleri yeniden etkinleştirmek için, [buraya tıklayın](#).

Bu gönderenden gelen içeriği her zaman göstermek için, [buraya tıklayın](#).



ÖLÇEĞK.docx
19 KB



ÖLÇEK.pdf
241 KB

2 ekin (260 KB) Tümünü indir

SAYIN ARAŞTIRMACI ÖLÇEĞİ ÇALIŞMANIZDA KULLANABİLİRSİNİZ. İYİ ÇALIŞMALAR VE BAŞARILAR DİLİYORUM.



Virüs bulunmuyor

Cihangir Aslan

Hayırlı günler Kıymetli Zekihan Hocam!

Rahatsız ediyorum kusura bakmayın. Ben Cihangir ASLAN. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı tezli yüksek lisans programı öğrencisiyim. **Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği** çalışmanıza ulaştım. Öncelikle bu çalışmanız için sizi tebrik ederim. Ağrı ilinde uygulamak istediğim yüksek lisans tezi çalışmamda kullanmak için sizden izin istemekle beraber bu çalışmaya ait ölçeğinizi talep ediyorum. Saygılarımı ve hürmetlerimi sunar iyi çalışmalar dilerim.

EK 2. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Maddeler	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır	1	2	3	4	5
2. Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam	1	2	3	4	5
3. Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim	1	2	3	4	5
4. Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim	1	2	3	4	5
5. Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim	1	2	3	4	5
6. İstediğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim	1	2	3	4	5
7. Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim	1	2	3	4	5
8. Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçır.	1	2	3	4	5
9. Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.	1	2	3	4	5
10. Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları <u>gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur</u>	1	2	3	4	5
11. Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı <u>istediğim zamanlar olur</u>	1	2	3	4	5
12. Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım kalmaz	1	2	3	4	5
13. Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) <u>var mı diye etrafa bakınırım</u>	1	2	3	4	5
14. Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	1	2	3	4	5
15. Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	1	2	3	4	5
16. Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından <u>uzak kalmayı istemem</u>	1	2	3	4	5
17. Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) <u>zamanım kalmaz</u>	1	2	3	4	5
18. Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)	1	2	3	4	5
19. Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur	1	2	3	4	5
20. Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur	1	2	3	4	5
21. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir	1	2	3	4	5
22. Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	1	2	3	4	5
23. Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalan söylediyim olur	1	2	3	4	5
24. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir	1	2	3	4	5

EK 3. Etik kurul izni

Evrak Tarih ve Sayısı: 01.03.2021-E.4475



T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Hukuk Müşavirliği



Sayı : E-95531838-050.99-4475
Konu : Etik Kurul Kararı

Sayın Dr. Öğr. Üyesi Serkan ZENGİN

İlgi : Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Müdürlüğünün 16.02.2021 tarih ve E.3409 sayılı yazısı

Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Müdürlüğünün ilgi yazısına istinaden Dr. Öğr. Üyesi Serkan ZENGİN'in danışmanlığını yürüttüğü yüksek lisans öğrencisi Cihangir ASLAN'ın "**Lisanslı Sporcular ile Sedanter Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Açısından Karşılaştırılması Ağrı İli Örneği**" başlıklı bilimsel araştırması Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulunca incelenmiş olup, 25.02.2021 tarih ve 61 sayılı karar ile söz konusu araştırmaya izin verilmiştir. Kurul kararının bir sureti yazımız ekindedir.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Güray OKYAR
Etik Kurulu Başkanı

Ek:1 adet Etik Kurul Kararı

AGRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ BİLİMSSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

Tarih: 25.02.2021

Sayı: 61

KONU: Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Müdürlüğünün 16.02.2021 tarih ve E.3409 sayılı yazısı

KISACA ÖZET:

Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Müdürlüğünün ilgi yazısına istinaden Dr. Öğr. Üyesi Serkan ZENGİN'in danışmanlığını yürüttüğü yüksek lisans öğrencisi Cihangir ASLAN'ın "Lisanslı Sporcular ile Sedanter Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Açısından Karşılaştırılması Ağrı İli Örneği" isimli bilimsel araştırması için kurulumuzdan izin istenmiş olup, araştırma dosyası belirtilen yazı ekinde kurulumuza gönderilmiştir.

KONU İLE İLGİLİ KİŞİLER:

Dr. Öğr. Üyesi Serkan ZENGİN, Cihangir ASLAN

KONU İLE İLGİLİ YARARLANILAN VERİLER / KAYNAKLAR / DOKÜMANLAR

1. Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Müdürlüğünün 16.02.2021 tarih ve E.3409 sayılı yazısı
2. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesinin Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Yönergesi
3. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Etik İlkeleri
4. İnsan Hakları Evrensel Bildirgesi,
5. Helsinki Bildirgesi,
6. Dünya Hekimler Birliğinin ilke Bildirgeleri,
7. Amerikan Kimya Demeği (ACS) ilkeleri
8. Amerikan Psikologlar Derneği'nin (APA) Deontoloji ilkeleri,
9. TÜBİTAK Araştırma - Yayın Etiği,
10. T.C. Anayasası, Yasalar ve ilgili mevzuat

Yapılan etik kurul toplantısı sonuçları;

1. Dr. Öğr. Üyesi Serkan ZENGİN'in danışmanlığını yürüttüğü yüksek lisans öğrencisi Cihangir ASLAN'ın araştırmacılığını yaptığı araştırma dosyası kurul üyelerine gönderilmiştir. Söz konusu dosya kurul üyeleri tarafından incelenerek, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu 25.02.2021 tarihi saat 13:30'da araştırma ile ilgili başvuruyu görüşmek üzere Prof. Dr. Güray OKYAR başkanlığında toplanmıştır.
2. Dr. Öğr. Üyesi Serkan ZENGİN'in danışmanlığını yürüttüğü yüksek lisans öğrencisi Cihangir ASLAN'ın araştırmacılığını yaptığı araştırma dosyası Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Yönergesi madde 3, 9, 10, 11, 12 ve 13'e göre incelenmiş olup, yapılacak araştırmaya izin verilmesine mevcut oy birliğiyle karar verilmiştir.