



e-ISSN: 2630-631X

Article Type
Research ArticleSubject Area
Sports SciencesVol: 8 Issue: 64
Year: 2022 OCTOBER
Pp: 1830-1839Arrival
28 July 2022Published
25 October 2022
Article ID 64782Doi Number
<http://dx.doi.org/10.2922/8/smryj.64782>

How to Cite This Article
Şimşek, B., İşlen, T. & Dalay, Y. (2022). "Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Covid 19 Sürecinde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi", International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal, (Issn:2630-631X) 8(64): 1830-1839



Social Mentality And Researcher Thinkers is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Beden Eğitimi Ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Covid 19 Sürecinde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi

Study Of Digital Game Dependency Levels In The Covid 19 Process Of Physical Education And Sports School Students

Berzan ŞİMŞEK¹ , Tayfun İŞLEN² , Yalçın DALAY³

¹ Yozgat Bozok Üniversitesi, Yozgat, Türkiye

² Doktora Öğrencisi Muş Alparslan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor ABD, Muş, Türkiye

³ Doktora Öğrencisi Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor ABD, Aydın, Türkiye

ÖZET

Bu araştırma Batman Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulunda Okuyan Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın evreni 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Batman ilinde Batman Üniversitesinde öğrenim gören öğrencilerden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Batman ilinde öğrenim gören üniversite öğrencilerinden mail yoluyla gönderilen çevrimiçi anket çalışmasına gönüllü olarak katılım sağlayan 262 öğrenci oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak, Öğrencilerin demografik özelliklerine ilişkin bilgiler "kişisel bilgi formu" ile elde edilmiştir. Lemmans, Walkenburger ve Peter tarafından (2009) tarafından geliştirilen Ilgaz (2015) tarafından Türkçeye uyarlanan Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği (EİOBÖ) kullanılmıştır. Verilerin analizinde SPSS 25.0 paket programı kullanılmıştır. Veriler; ikili değişkenler için Mann Whitney U testi, ikiden fazla değişkenler ise Kruskal Wallis H testi ile analiz yapılmıştır. Araştırma sonucunda katılımcıların oyun bağımlılığı ile kişisel özellikler arasında yapılan analiz sonucu yaş, cinsiyet, sınıf, bölüm, günlük oyun oynama saati, arkadaşlık kurma şekli değişkenlerinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu ve katılımcıların oyun bağımlılık düzeyleri düşük olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Oyun Bağımlılığı, Öğrenci

ABSTRACT

This research was conducted to study Digital Game Dependencies of students at Batman University School of physical Education and Sports. The universe of the research consists of students studying at Batman University in the 2021-2022 academic year. The sample of the study is 262 students who voluntarily participate in the online survey study sent by mail from university students who studied in Batman in 2021-2022 academic year. As a data collection tool, information about the demographic characteristics of students was obtained with the "personal information sheet". For adolescents adapted to Turkish by Ilgaz (2015), developed by Lemmans, Walkenburger and Peter (2009), Gaming addiction Scale (EIOBO) was used. The SPSS 25.0 package program was used to analyze the data. The data was analyzed with the Mann Whitney U test for binary variables and more than two variables with the Kruskal Wallis H test. The study found that the participants' analysis of game dependency and personal characteristics showed statistically significant differences in age, gender, class, chapter, day-to-day playtime, how to build friends, and that the participants' levels of game dependency were low.

Keywords: Addiction, Game addiction, Student

GİRİŞ

Oyun oynamak her yaşta insanın temel isteklerinden birisidir. İnsanlığın varlığı kadar eski olduğu varsayılan oyun, tüm kültür ve medeniyetlerde bulunmaktadır (Adanır, 2016). Oyunlar çocukların işidir. Çocukların işi olan oyunlar, uzun bir zaman boyunca yetişkin bireyler tarafından eğlenmek ve zaman kaybı olarak görülmüştür. Bilhassa oyunlar, mükemmel bir öğrenme ortamı sunmaktadır (Aral, 2000; Tuğrul, 2013). Oyun tanımlamaları ile ilgili birçok fikir ortaya atılmıştır. Bu tanımlamaların ortak noktaları, oyunların çocukların yaşamlarındaki en değerli ve önemli bir uğraş olmasıdır (Hacıosmanoğlu, 2007). Oyunlar çocukların temel ihtiyaçları (beslenme, bakım, uyku vb.) gibidir.

Oyun, çocuk ve yetişkin bireylerin arzularını yaparak yapmış olduğu, kuralların ya da kuralların olmadığı, bir hedef doğrultusunda olan veya hedef doğrultusunda olmayan, çocukların bütün gelişim gösterebileceği alanların temelini oluşturan öğrenim süreçlerindedir (Baykoç Dönmez, 1992). Freud çocukların zihinsel sağlıklarını "oynamak ve sevmek" olarak tanımlamaktadır. Çocuklar ile iletişim ve etkileşim kurmak en kolay oyun yolu ile olur (Tarhan ve Nurmedov, 2013). Schiller oyunu, "kişinin üst seviyedeki ideallerini ve hedeflerini gerçekleştirebileceğine imkan sağlayan" olarak tanımlar. Bireyler oyunlara eğilimli biri olarak dünyaya gelmektedir. Oyunlar, bireylerin gelişim göstermeleri için elzemdir ve oyun araç gereçlerin yerlerini farklı araç gereçler dolduramamaktadır. İlgi, öğrenmek ve hayal etmek, tecrübelerini oyunlarda yaşayan çocukların oyunları, yıllar içerisinde değişim göstermiştir. Günümüze bakıldığında sokakta oynanan oyunlar ve oyuncaklar yerlerini elektronik cihazlar ile oynanan çeşitli oyunlara bırakmıştır. Çocukların elektronik cihazlar ile fazla vakit harcaması, çocukların gelişimlerinde sorunlar yaşanmasına sebebiyet verebilmektedir. Günümüz oyuncakları ise çocuklar ve yetişkinlerin toplumdaki görevleri, terbiye seviyelerini ve görgü kanunlarının kabullenilmesine yönelik olmadığı, sürekli tüketme psikolojisi durumunu bireylere ve yetişkinlere aşılmasına yönelik bir değişim gösterildiği görülmektedir. Bu nedenle sistem, çocukları bir kazanç olarak görmektedir (Elkind, 2011). Bir eşya ya da karakter önce ekranlarda filmler, çizgi filmler, reklamlar olarak

gösterilmekte, sonra bu eşyanın ya da karakterin, çocuklar üzerine yönelik araç ve gereçleri satılmakta (oyuncaklar, defterler, kalemler, saatler, kıyafetler, tokalar, ayakkabılar, çantalar vb.) aileler de bu araç ve gereçleri almaktadır.

Günümüz teknolojisindeki hızlı gelişimler neticesinde günümüz çocukları oyunlar, oyun eşyaları ve oyun partnerleri değişim göstermiştir (Tuğrul ve ark., 2014). Oyun kavramına ilişkin çocukların ve ergen bireylerin düşünce tarzları da eskiye göre farklılaşma göstermiştir. Çocukların oyunlara ilişkin düşünsel imgeleri günümüzde; oyunların yaşam dolu oldukları, temel gereksinim olduğu, farklı bir dünya olduğu, boşa geçen zamanı değerlendiren bir aktivite olduğu, oyun bağımlılığı yapabildiği, eğlendirerek mutlu ettiği, dinlendirme, rahatlatma, eğitime yoluyla çocukları geliştirdi ve mücadeleyi öğrettiği yönündedir (Metin-Aslan ve ark., 2015). Bebek, çocuk ve ergen bireyler elektronik çağın bir bileşeni olarak büyümektedir (Lauricella ve ark., 2014). Günümüz bebekleri ve çocukları, hangi oyunları tercih edecekleri konusunda reel oyunlar ile elektronik oyunların arasında kalarak tercih yapmakta zorladıkları için ikisini de oynamaktadırlar; ergen ve yetişkin bireyler oyunları, genelde elektronik oyun olarak oynamaktadır.

Elektronik oyunlar, bireylerin en çok tercih ettiği, boşa geçen zamanı değerlendirme aktivitesidir (Griffiths, 2010). Bazı Avrupa ülkeleri arasında yapılan bir çalışmada elektronik oyunlar 6 ile 16 yaş aralığındaki çocuk ve ergen bireylerin en çok tercih etmekte oldukları etkileşimi olan medya aracıdır (Fromme, 2003). UNICEF'in 2017 senesinde yayın olarak sunduğu "Dijital Dünyada Çocuklar" raporlarına göre çocukların internet ağını yetişkin bireyler kadar kullandığını tespit etmiştir. İnternet ortamında ise çocukların en çok yapmakta oldukları aktiviteler içerisinde "elektronik oyunlar oynamak" bulunmaktadır. Türkiye'de oyun bağımlılığı üzerine yapılan çalışmalar oldukça azdır. Türkiye nüfusunun %29'unu 0 ile 17 yaş aralığındaki çocuklar oluşturmaktadır. İlk olarak çocuklar, ergenler ve gençler olmak üzere Türkiye'deki birçok kişi elektronik oyunlar ile küçük yaşlarda tanışmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu'nun (TÜİK) 2013 senesinde yapmış olduğu bir çalışmaya göre Türkiye'deki 6 ile 10 yaş aralığındaki bireylerin bilgisayar kullanma başlangıç yaşları 6; 11 ile 15 yaş aralığındaki kişilerin bilgisayar kullanma başlangıç yaşları 10 olduğu tespit edilmiştir. İnternet ağını kullanma yaşı ise ortalama 9 olduğu görülmektedir (TÜİK, 2013). Bilgi iletişim teknolojisinin içerisine doğan ve erken yaşlardan itibaren bilgi iletişim teknolojisini kullanmaya başlayan, bu nedenle teknolojik araç ve gereçlerle elektronik oyunlar oynamakta olan çocuk ve ergen bireyler bağımlılık konusu hakkında bilinçlendirilmeleri önem arz etmektedir. Bağımlılık unsuru teşkil eden bir madde bulunmamasına rağmen davranış olarak oyunların da bağımlılık yapabildiğine, kötü sonuçlar oluşturabileceğine ve oyun bağımlılığının davranış bağımlılıklardan biri olabileceğine ait bilgilerin ve konuların önemlerine yönelik araştırmalara gereksinim vardır. Yapılan bu araştırmada, beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin covid 19 sürecinde dijital oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır.

- ✓ Üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeyleri nasıldır?
- ✓ Yaş
- ✓ Cinsiyet
- ✓ Sınıf
- ✓ Bölüm
- ✓ Günlük oyun oynama süresi
- ✓ Haftalık oyun oynama
- ✓ Arkadaşlık kurma şekli
- ✓ Daha önce twitch yayınları izleme değişkenine göre Oyun bağımlılık düzeyleri arasında istatistiki açıda anlamlılık var mıdır?

YÖNTEM

Yapılan araştırma Batman Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu'nda eğitim görmekte olan öğrenci katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının belirlenmesi amacı ile yapılmaktadır. Çalışmanın yöntem bölümünde araştırma modeli, evreni ve örneklem büyüklüğü, dataların elde edilme süreçleri ve dataların istatistiği ile ilgili bilgiler bulunmaktadır.

Araştırma Modeli

Yapılan çalışma da nicel çalışma yöntemlerinden betimsel nitelikte tarama modeli kapsamında yapılandırılmıştır. Bu model var olan durumları, oldukları şekliyle betimlemeyi amaç edinen bir yaklaşımdır. (Karasar, 2015).

Çalışma Grubu

Bu çalışmanın araştırma grubunu 2021-2022 yılı Batman Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri oluşturmuştur.

Veri Toplama Yöntemi

Çalışmada öğrencilere ölçek formları Google Formlar aracılığıyla gönderilmiş ve katılım sağlamada gönüllü olmak esas alınmıştır. Toplam da 262 kişiye ulaşılmış ve analizler için 262 anket formları değerlendirilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada dataların toplanması için kullanılan anket iki kısımdan oluşmaktadır. ilk kısımda demografik bilgiler, ikinci kısımda Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği oluşturmuştur.

Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Lemmans, Walkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilen Ilgaz (2015) tarafından Türkçeye uyarlanan Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği (EİOBÖ) 21 madde ve 7 alt boyuttan oluşmaktadır. Belirginlik, tolerans geliştirme, ruh hali değişikliği, geri çekilme, nüks etme, çevredekilerle çatışma ve problem yaşama şeklindeki 7 kriterin her biri için 3 madde geliştirmişlerdir. Ölçek “Asla (1), Nadiren (2), Bazen (3), Sıklıkla (4) ve Çok Sık (5)” olarak 5’ li likert tipinde derecelendirilmiştir. Yapılan geçerlilik ve güvenilirlik çalışmalarının sonucunda 21 maddelik ölçeğin ve kısaltılmış 7 maddelik sürümünün yüksek seviyede geçerliliğe ve güvenilirliğe sahip olduğu görülmüştür. Ölçekten alınan en düşük puan 9, en yüksek puan 45’dir. Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı ölçeği Cronbach alfa değeri 0,890 olduğu tespit edilmiştir.

Veri Analizi

Dataların analizi için SPSS 25.0 paket programı kullanılmıştır. İstatistiki bakımdan, frekans analizi, güvenilirlik katsayısı hesaplamaları analiz edilmiştir. Analizlerin yapıldığı aşamada %95 güven aralığına göre analizler yapılmıştır. Datalar; ikili değişkenler için Mann Whitney U testi, ikiden fazla değişkenler ise Kruskal Wallis H testi ile analiz edilmiştir.

BULGULAR

Tablo 1. Demografik Değişkenler

Değişkenler	f	%
Yaş	17-20 yaş	21,8
	22-24 yaş	48,9
	25-28 yaş	18,7
	29 yaş ve üzeri	10,7
Cinsiyet	Kadın	30,5
	Erkek	69,5
Sınıf	1. sınıf	31,3
	2. sınıf	24,0
	3. sınıf	10,3
	4. sınıf	17,9
	Mezun	16,4
Bölüm	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	22,5
	Antrenörlük Eğitimi	32,1
	Spor Yöneticiliği	30,5
	Spor Yöneticiliği iö	14,9
Günlük Oyun Oynama Süresi	0-2 saat	79,4
	3-5 saat	15,6
	6 saat ve üzeri	5,0
Arkadaşlık kurma şekli	Sosyal çevre	60,7
	Dijital ortam	3,8
	Her ikiside	35,5
Toplam	262	100

Tablo 1’e göre öğrencilerin büyük kısmının 22-24 yaş katılımcılardan (%48,9) oluşmaktadır. Kendi kategorilerinde en çok değere sahip olan değişkenler; erkek katılımcılar (%69,5); 2. Sınıf öğrencileri (%24,0); spor yöneticiliği öğrencileri (%30,5); günlük 0-2 saat oyun oynayanlar (%79,4); haftalık 1-2 gün oyun oynayanlar (%64,9); sosyal çevre aracılığıyla arkadaşlık kuranlar (%60,7) katılımcılardan oluşmaktadır.

Tablo 2. Güvenirlik Analizi Sonuçları

Ölçek	Cronbach Alpha Katsayısı
Belirginlik	,868
Dayanıklılık	,837
Durum Değişirme	,847
Geri Çekilme	,744

Nüksetme	,844
Çatışma	,786
Sorunlar	,714
Oyun Bağımlılığı	,949

Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği iç tutarlılığının belirlenmesi amacıyla gerçekleştirilen güvenilirlik analizinde belirginlik alt boyutu Cronbach's Alpha değerinin 0,868; Dayanıklılık alt boyutunda 0,837; Durum Değiştirme alt boyutunda Cronbach's Alpha değerinin 0,847;Geri Çekilme alt boyutunda ,744; Nüksetme alt boyutunda ,844; Çatışma alt boyutunda ,786; Sorunlar alt boyutunda ise ,714 olduğu görülmektedir. Bu sonuçlar SSBÇB ölçeğinin güvenilir olduğu göstermektedir.

Tablo 3. Ölçeklere İlişkin Tanımlayıcı Değerler

Değişkenler	Min	Max	\bar{x}	Ss
Belirginlik	3,00	15,00	5,6756	2,81309
Dayanıklılık	3,00	15,00	6,1832	2,88423
Durum Değiştirme	3,00	15,00	7,4389	3,24038
Geri Çekilme	3,00	15,00	5,6145	2,67675
Nüksetme	3,00	15,00	5,1908	2,74208
Çatışma	3,00	15,00	4,9695	2,41781
Sorunlar	3,00	15,00	5,5687	2,62486
Oyun Bağımlılığı	21,00	102,00	40,6412	16,07672

Katılımcıların Oyun Bağımlılığı değerlendirildiğinde düşük düzeyde olduğu görülürken ($\bar{x}=40,64$) tüm alt boyutların ise puan ortalamalarının düşük düzeyde olduğu görülmektedir.

Tablo 4. Normallik Testi Sonuçları

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	p	Statistic	df	p
Oyun Bağımlılığı	,111	262	,000	,927	262	,000

Veri setine, uygulanan normallik testi sonucu Kolmogorov-Smirnov testine göre anlamlı farklılık düzeyi 0,05'den küçük olduğundan dataaların normal dağılım sergilemediği görülmekte (Tablo 4) ve analizler için parametrik olmayan testler uygulanmıştır.

Tablo 5. Oyun Bağımlılığının Yaş Değişkenine Göre Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

Ölçek	Boyutları	Yaş	N	Sıra Ortalaması	Ki-kare Değeri	df	p
Belirginlik		⁽¹⁾ 17-20 yaş	57	129,75	2,024	3	,567
		⁽²⁾ 22-24 yaş	128	133,34			
		⁽³⁾ 25-28 yaş	49	138,52			
		⁽⁴⁾ 29 yaş ve üzeri	28	114,36			
Dayanıklılık		⁽¹⁾ 17-20 yaş	57	132,70	3,590	3	,309
		⁽²⁾ 22-24 yaş	128	127,68			
		⁽³⁾ 25-28 yaş	49	147,78			
		⁽⁴⁾ 29 yaş ve üzeri	28	118,02			
Durum Değiştirme		⁽¹⁾ 17-20 yaş	57	140,56	6,517	3	,089
		⁽²⁾ 22-24 yaş	128	130,36			
		⁽³⁾ 25-28 yaş	49	141,68			
		⁽⁴⁾ 29 yaş ve üzeri	28	100,46			
Geri Çekilme		⁽¹⁾ 17-20 yaş	57	125,32	7,007	3	,072
		⁽²⁾ 22-24 yaş	128	131,75			
		⁽³⁾ 25-28 yaş	49	151,67			
		⁽⁴⁾ 29 yaş ve üzeri	28	107,63			
Nüksetme		⁽¹⁾ 17-20 yaş	57	135,63	6,930	3	,074
		⁽²⁾ 22-24 yaş	128	133,75			
		⁽³⁾ 25-28 yaş	49	139,74			
		⁽⁴⁾ 29 yaş ve üzeri	28	98,39			
Çatışma		⁽¹⁾ 17-20 yaş	57	126,15	6,138	3	,105
		⁽²⁾ 22-24 yaş	128	138,16			
		⁽³⁾ 25-28 yaş	49	136,77			
		⁽⁴⁾ 29 yaş ve üzeri	28	102,71			
Sorunlar		⁽¹⁾ 17-20 yaş	57	131,38	4,537	3	,209
		⁽²⁾ 22-24 yaş	128	133,75			
		⁽³⁾ 25-28 yaş	49	140,98			
		⁽⁴⁾ 29 yaş ve üzeri	28	104,88			
Oyun Bağımlılığı		⁽¹⁾ 17-20 yaş	57	132,39	6,112	3	,106
		⁽²⁾ 22-24 yaş	128	132,96			
		⁽³⁾ 25-28 yaş	49	144,29			
		⁽⁴⁾ 29 yaş ve üzeri	28	100,61			

*P<0.05

Tablo 5'e bakıldığında Dijital oyun bağımlılığı ile yaş değişkeni arasında yapılan analiz sonucuna göre ölçek toplam ve tüm alt boyutlara bakıldığında istatistik bakımından farklılık bulunamamıştır (p>0,05).

Tablo 6. Oyun Bağımlılığının Cinsiyet Değişkenine Göre Mann Whitney U Testi Sonuçları

Ölçek ve Alt Boyutları	Cinsiyet	N	Sıra Ort.	Sıralama Toplamı	U Değeri	z	p
Belirginlik	Kadın	80	112,65	9012,00	5772,000	-2,713	,007*
	Erkek	182	139,79	25441,00			
Dayanıklılık	Kadın	80	116,78	9342,00	6102,000	-2,116	,034*
	Erkek	182	137,97	25111,00			
Durum Değiştirme	Kadın	80	109,44	8755,00	5515,000	-3,147	,002*
	Erkek	182	141,20	25698,00			
Geri Çekilme	Kadın	80	111,69	8935,00	5695,000	-2,884	,004*
	Erkek	182	140,21	25518,00			
Nüksetme	Kadın	80	125,58	10046,00	6806,000	-,887	,375
	Erkek	182	134,10	24407,00			
Çatışma	Kadın	80	123,10	9848,00	6608,000	-1,251	,211
	Erkek	182	135,19	24605,00			
Sorunlar	Kadın	80	107,39	8591,00	5351,000	-3,493	,000*
	Erkek	182	142,10	25862,00			
Oyun Bağımlılığı	Kadın	80	110,15	8812,00	5572,000	-3,025	,002*
	Erkek	182	140,88	25641,00			

Tablo 6'a bakıldığında Oyun Bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında yapılan analiz sonucuna göre nüksetme ve çatışma puanları dışında tüm değişkenlerde istatistik açısından anlamlı farklı bulunmuştur ($p < 0,05$). Belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, geri çekilme, sorunlar alt boyutları ve ölçek toplamalarında erkek katılımcıların puan ortalamalarının kadın öğrencilerden daha yüksek seviyede olduğu görülmektedir. Bu sonuca göre de oyun bağımlılık seviyeleri kadın öğrencilerden daha yüksek düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

Tablo 7. Oyun Bağımlılığının Sınıf Değişkenine Göre Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

Ölçek Boyutları	Sınıf	N	Sıra Ortalaması	Ki-kare Değeri	df	p	Fark
Belirginlik	⁽¹⁾ 1. sınıf	82	115,66	5,968	4	,202	-
	⁽²⁾ 2. sınıf	63	143,68				
	⁽³⁾ 3. sınıf	27	134,13				
	⁽⁴⁾ 4. sınıf	47	133,94				
	⁽⁵⁾ Mezun	43	139,55				
Dayanıklılık	⁽¹⁾ 1. sınıf	82	109,40	12,896	4	,012*	2,5>1
	⁽²⁾ 2. sınıf	63	144,75				
	⁽³⁾ 3. sınıf	27	146,93				
	⁽⁴⁾ 4. sınıf	47	127,21				
	⁽⁵⁾ Mezun	43	149,22				
Durum Değiştirme	⁽¹⁾ 1. sınıf	82	121,95	2,039	4	,729	-
	⁽²⁾ 2. sınıf	63	137,17				
	⁽³⁾ 3. sınıf	27	138,54				
	⁽⁴⁾ 4. sınıf	47	135,05				
	⁽⁵⁾ Mezun	43	133,09				
Geri Çekilme	⁽¹⁾ 1. sınıf	82	116,82	5,336	4	,255	-
	⁽²⁾ 2. sınıf	63	133,56				
	⁽³⁾ 3. sınıf	27	142,13				
	⁽⁴⁾ 4. sınıf	47	143,65				
	⁽⁵⁾ Mezun	43	136,51				
Nüksetme	⁽¹⁾ 1. sınıf	82	117,89	6,722	4	,151	-
	⁽²⁾ 2. sınıf	63	130,31				
	⁽³⁾ 3. sınıf	27	128,22				
	⁽⁴⁾ 4. sınıf	47	142,84				
	⁽⁵⁾ Mezun	43	148,86				
Çatışma	⁽¹⁾ 1. sınıf	82	107,32	14,709	4	,005*	4,5>1
	⁽²⁾ 2. sınıf	63	136,40				
	⁽³⁾ 3. sınıf	27	137,50				
	⁽⁴⁾ 4. sınıf	47	145,97				
	⁽⁵⁾ Mezun	43	150,86				
Sorunlar	⁽¹⁾ 1. sınıf	82	107,30	14,465	4	,006*	5>1
	⁽²⁾ 2. sınıf	63	133,60				
	⁽³⁾ 3. sınıf	27	151,96				
	⁽⁴⁾ 4. sınıf	47	142,77				
	⁽⁵⁾ Mezun	43	149,42				
Oyun Bağımlılığı	⁽¹⁾ 1. sınıf	82	111,13	8,832	4	,065	-
	⁽²⁾ 2. sınıf	63	137,87				
	⁽³⁾ 3. sınıf	27	141,43				
	⁽⁴⁾ 4. sınıf	47	140,86				
	⁽⁵⁾ Mezun	43	144,53				

*P<0.05

Tablo 7'e bakıldığında Oyun Bağımlılığı ile sınıf değişkeni arasında yapılan analiz sonucuna göre dayanıklılık, çatışma ve sorunlar alt boyutlarında istatistiksel açıdan anlamsal farklılık tespit edilmiştir ($p < 0,05$). Gruplar arası farklılaşmanın tespiti amacıyla yapılan analiz sonucu dayanıklılık alt boyutunda 2. Sınıf ve mezun öğrencilerin puanları 1. Sınıf öğrencilerinden yüksek olduğu; çatışma alt boyutunda 4. Sınıf ve mezun öğrencilerin puanları 1. Sınıf öğrencilerinden yüksek olduğu; sorunlar alt boyutunda mezun öğrencilerin puanları 1. Sınıf öğrencilerinden yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 8. Oyun Bağımlılığının Bölüm Değişkenine Göre Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

Ölçek Boyutları	Bölüm	N	Sıra Ortalaması	Ki-kare Değeri	df	p
Belirginlik	(1) Öğretmenlik	59	133,52	1,974	3	,578
	(2) Antrenörlük	84	130,79			
	(3) Yöneticilik	80	137,61			
	(4) Rekreasyon	39	117,45			
Dayanıklılık	(1) Öğretmenlik	59	147,35	4,543	3	,208
	(2) Antrenörlük	84	125,95			
	(3) Yöneticilik	80	132,55			
	(4) Rekreasyon	39	117,32			
Durum Değiştirme	(1) Öğretmenlik	59	129,38	2,464	3	,482
	(2) Antrenörlük	84	130,89			
	(3) Yöneticilik	80	140,39			
	(4) Rekreasyon	39	117,78			
Geri Çekilme	(1) Öğretmenlik	59	144,22	3,379	3	,337
	(2) Antrenörlük	84	133,18			
	(3) Yöneticilik	80	121,22			
	(4) Rekreasyon	39	129,73			
Nüksetme	(1) Öğretmenlik	59	150,03	5,518	3	,138
	(2) Antrenörlük	84	122,33			
	(3) Yöneticilik	80	129,63			
	(4) Rekreasyon	39	127,04			
Çatışma	(1) Öğretmenlik	59	152,23	7,095	3	,069
	(2) Antrenörlük	84	124,75			
	(3) Yöneticilik	80	121,91			
	(4) Rekreasyon	39	134,35			
Sorunlar	(1) Öğretmenlik	59	148,01	4,072	3	,254
	(2) Antrenörlük	84	128,09			
	(3) Yöneticilik	80	123,40			
	(4) Rekreasyon	39	130,49			
Oyun Bağımlılığı	(1) Öğretmenlik	59	144,45	2,494	3	,476
	(2) Antrenörlük	84	127,93			
	(3) Yöneticilik	80	130,11			
	(4) Rekreasyon	39	122,46			

* $P < 0,05$

Tablo 8'e bakıldığında Oyun Bağımlılığı ile bölüm değişkeni arasında yapılan analiz sonucuna göre ölçek toplam ve tüm alt boyutlarda istatistiksel açıdan anlamsal bir farklılaşma bulunmamıştır ($p > 0,05$). Sonuca göre ise katılım sağlayanların okudukları bölümleri fark etmeksizin oyun bağımlılık düzeyleri aynı seviyede olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

Tablo 9. Oyun Bağımlılığının Günlük Oyun Oynama Saati Değişkenine Göre Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

Ölçek Boyutları	Günlük Oyun Saati	N	Sıra Ortalaması	Ki-kare Değeri	df	p	Fark
Belirginlik	(1) 0-2 saat	208	113,56	57,263	2	,000*	2,3>1
	(2) 3-5 saat	41	194,72				
	(3) 6-8 saat	12	215,67				
Dayanıklılık	(1) 0-2 saat	208	116,52	40,504	2	,000*	2,3>1
	(2) 3-5 saat	41	180,61				
	(3) 6-8 saat	12	212,42				
Durum Değiştirme	(1) 0-2 saat	208	114,55	50,249	2	,000*	2,3>1
	(2) 3-5 saat	41	190,28				
	(3) 6-8 saat	12	213,63				
Geri Çekilme	(1) 0-2 saat	208	119,17	26,637	2	,000*	2>1
	(2) 3-5 saat	41	178,44				
	(3) 6-8 saat	12	174,00				
Nüksetme	(1) 0-2 saat	208	120,20	24,912	2	,000*	2,3>1
	(2) 3-5 saat	41	166,99				
	(3) 6-8 saat	12	195,29				
Çatışma	(1) 0-2 saat	208	119,21	27,847	2	,000*	2,3>1
	(2) 3-5 saat	41	174,99				
	(3) 6-8 saat	12	185,08				
Sorunlar	(1) 0-2 saat	208	118,26	31,336	2	,000*	2,3>1
	(2) 3-5 saat	41	176,12				
	(3) 6-8 saat	12	197,67				

Oyun Bağımlılığı	(1) 0-2 saat	208	113,76	54,381	2	,000*	2,3>1
	(2) 3-5 saat	41	193,43				
	(3) 6-8 saat	12	216,58				

*P<0.05

Tablo 9'a göre Oyun Bağımlılığı ile Günlük Oyun Oynama Saati değişkeni arasında yapılan analiz sonucuna göre ölçek toplam ve tüm alt boyutlarında istatistiksel bakımdan anlamlı bir fark bulunmuştur(p<0,05). Gruplar arası farklılığın tespiti amacıyla yapılan analiz sonucu belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, nüksetme, çatışma, sorunlar ve ölçek toplam puanında 3-5 saat ve 6-8 saat günlük oyun oynayan katılımcıların puanlarının günlük olarak 0-2 saat oyun oynayan katılımcılardan yüksek olduğu; geri çekilme alt boyutunda ise 3-5 saat günlük oyun oynayan katılımcıların puanlarının günlük olarak 0-2 saat oyun oynayan katılımcılardan yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 10. Oyun Bağımlılığının Arkadaşlık Kurma Şekli Değişkenine Göre Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

Ölçek Boyutları	Arkadaşlık Kurma	N	Sıra Ortalaması	Ki-kare Değeri	df	p	Fark
Belirginlik	(1) Sosyal çevre	159	116,14	17,171	2	,000*	3>1
	(2) Dijital ortam	10	156,35				
	(3) Her ikisinde	93	155,09				
Dayanıklılık	(1) Sosyal çevre	159	118,19	12,849	2	,002*	3>1
	(2) Dijital ortam	10	151,10				
	(3) Her ikisinde	93	152,15				
Durum Değişirme	(1) Sosyal çevre	159	117,59	13,832	2	,001*	3>1
	(2) Dijital ortam	10	156,15				
	(3) Her ikisinde	93	152,62				
Geri Çekilme	(1) Sosyal çevre	159	123,65	4,986	2	,083	-
	(2) Dijital ortam	10	157,65				
	(3) Her ikisinde	93	142,11				
Nüksetme	(1) Sosyal çevre	159	123,57	7,368	2	,025*	2>1
	(2) Dijital ortam	10	177,30				
	(3) Her ikisinde	93	140,13				
Çatışma	(1) Sosyal çevre	159	123,60	7,673	2	,022*	3>1
	(2) Dijital ortam	10	180,00				
	(3) Her ikisinde	93	139,80				
Sorunlar	(1) Sosyal çevre	159	122,49	6,797	2	,033*	3>1
	(2) Dijital ortam	10	165,50				
	(3) Her ikisinde	93	143,25				
Oyun Bağımlılığı	(1) Sosyal çevre	159	118,43	12,735	2	,002*	3>1
	(2) Dijital ortam	10	170,65				
	(3) Her ikisinde	93	149,63				

*P<0.05

Tablo 10'e baktığımızda oyun bağımlılığı ile arkadaşlık kurma şekli değişkeni arasında yapılan analiz sonucuna göre geri çekilme alt boyutu dışında ölçek toplam ve tüm alt boyutlarda istatistiksel olarak anlamsal bir farklılaşma tespit edilmiştir (p<0,05). Gruplar arası farklılığın tespiti amacıyla yapılan analiz sonucu belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, çatışma, sorunlar ve ölçek toplam puanlarında hem sosyal çevre hem de dijital ortam (Her ikisinde) aracılığıyla arkadaşlık kuranların puanlarının sosyal çevre ile arkadaşlık kuran katılımcılardan yüksek olduğu; nüksetme alt boyutunda ise dijital ortam ile arkadaşlık kuran katılımcıların sosyal çevre ile arkadaşlık kuran katılımcılardan yüksek olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Gerçekleştirilen bu çalışmaya katılan katılımcıların demografik değişkenleri sonuçlarına göre katılımcıların çoğunluğunu yaş değişkenine göre 22-24 yaş katılımcılar oluşturduğu görülmektedir. Kendi kategorilerinde en çok değere sahip olan değişkenler; cinsiyet değişkenine göre erkek katılımcılar, sınıf değişkenine göre 2. Sınıf öğrencileri, bölüm değişkenine göre spor yöneticiliği öğrencileri, günlük oyun oynama değişkenine göre günlük 0-2 saat oyun oynayanlar, arkadaşlık kurma değişkenine göre sosyal çevre aracılığıyla arkadaşlık kuran katılımcılardan oluşmaktadır. Çalışmaya katılan beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrenci gruplarının yaş değişkeni incelendiğinde Dijital oyun bağımlılığı ile yaş değişkeni arasında yapılan analizler sonucuna göre ölçek toplam ve tüm alt boyutlarda istatistiki açıdan anlamsal bir farklılık bulunamamıştır.

Öztekin, Kavan, Dündar ve Meriç (2021) tarafından yapılan çalışmada üniversite öğrencilerinin korona virüs salgını sürecindeki dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi sonucunda üniversitede öğrenim gören öğrencilerin olduğu yaş aralığı değişkeni açısından elektronik oyunlar bağımlılık seviyeleri arasında istatistiki açıdan bir farklılık yoktur. Literatürdeki bu çalışmalar araştırmamızın bulgularıyla benzerlik göstermektedir.

Bülbül, Tunç ve Aydil (2018) tarafından yapılan çalışmada üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi incelenmesi sonucunda elektronik ortamlarda, oyunlar ile tanışma yaşları bakımından kümeler arasında istatistiksel olarak anlamlılık olduğu görülmektedir. Alan yazında yapılan bu çalışmalarda araştırmamızın bulgularını desteklememektedir. Bunun nedeni çalışmada farklı bir yöntem kullanıldığı düşünülmektedir.

Çalışmaya katılan beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrenci katılımcıların cinsiyet değişkenine bakıldığında, oyun bağımlılığı ölçeği ile cinsiyet değişkeni arasında yapılan analiz sonuçlarına bakıldığında nüksütme ve çatışma puanları dışında belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, geri çekilme, sorunlar, oyun bağımlılığı alt boyutlarına göre istatistik bakımından anlamsal bir fark bulunmuştur. Dijital oyunları erkek bireylerin daha fazla ilgi göstermesi, merak etmesi, dijital oyunları daha fazla oynaması ve katılım gösterdiği söylenebilir.

Bülbül, Tunç ve Aydil (2018) tarafından yapılan çalışmada üniversitede öğrenim gören katılımcılarda oyun bağımlılığı kişisel nitelikler ve başarı ile ilişkisi incelenmesi sonucunda cinsiyet ile dijital oyun bağımlılığı ilişkisi arasında anlamsal fark olduğu görülmektedir. Göldağ (2018) tarafından yapılan çalışmada lise öğrencilerinin elektronik oyunlar bağımlılığı seviyelerinin demografik özelliklerine göre analizi sonucunda kadın ve erkek öğrencilerin elektronik oyunlar bağımlılığı seviyeleri arasında istatistiki bakımdan farklılık olduğu saptanmıştır. Literatürdeki bu çalışmalar araştırmamızın bulgularıyla benzerlik göstermektedir.

Çalışmaya katılan beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin sınıf değişkeni incelendiğinde oyun bağımlılığı ölçeği ile sınıf değişkeni arasında yapılan analiz sonuçlarına göre dayanıklılık, çatışma ve sorunlar alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamsal farklılaşmanın olduğu tespit edilmiştir. Katılımcıların sınıf seviyeleri arttıkça dijital oyun bağımlılıklarında artış olduğu bunun nedeni ise öğrencilerin pandemi nedeniyle yaşanan sosyal hayat kısıtlamaları olduğu söylenebilir.

Tekindal ve Çalışkan'ın (2016) tarafından yapılan çalışmada üniversite okuyan 1. sınıf öğrencileri ile yapılan araştırmada savaş ve strateji oyunları oynayan öğrencilerin; macera, zeka ve mantık oyunları oynayan öğrencilere göre daha çok çevrimiçi oyun bağımlısı oldukları sonucuna varılmıştır. Literatür taraması sonucunda elde edilen bulgular bu çalışmayı desteklemektedir.

Arslan, Bardakçı (2020) tarafından yapılan çalışmada üniversite öğrencilerinin elektronik oyunlar bağımlılığı seviyelerinin iletişim becerileri üzerindeki etkisinin incelenmesi sonucunda öğrencilerin öğrenim görmüş oldukları sınıf düzeyine göre istatistik bakımından farklılaşma olduğu görülmektedir. Arslan (2019b) tarafından yapılan çalışmada Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu'nda öğrenim gören öğrenci katılımcıların iletişim becerileri ve öz-yeterlik algılarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi sonucunda sınıf düzeyi ile iletişim becerisi arasında anlamsal farklı görülmediği tespit edilmiştir. Öztekin, Kavan, Dünder ve Meriç (2021) tarafından yapılan çalışmada üniversitede öğrenim gören öğrencilerin korona virüs salgın sürecindeki elektronik oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi sonucunda salgın sürecinde sınıf düzeyi değişkeninin elektronik oyunlar bağımlılığı seviyelerinin etkisi üzerinde istatistiki açıdan anlamlı farklılaşma görülmektedir. Bunun nedeni çalışmada farklı bir yöntem kullanıldığı düşünülmektedir.

Çalışmaya katılım sağlayan Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu'nda öğrenim gören öğrenci katılımcıların bölüm değişkeni incelendiğinde oyun bağımlılığı ölçeği ile bölüm değişkeni arasında yapılan analizler sonucuna göre ölçek toplam ve tüm alt boyutlarda istatistik açıdan bir fark bulunmamıştır. Bulgular neticesinde katılımcıların okudukları bölümleri fark etmeksizin oyun bağımlılık düzeyleri aynı seviyede olduğu sonucuna ulaşıldığı söylenebilir.

Orak, Üzüm ve Yılmaz (2021) tarafından yapılan çalışmada eğitim-öğretim gördükleri bölümler ile elektronik oyun bağımlılığı puanları incelenmesi sonucunda eğitim-öğretim gördükleri bölümler ile elektronik oyun bağımlılığı puanları arasında anlamsal farklılaşma tespit edilmiştir. Bilge ve diğ. (2018) yaptığı araştırmada Spor Bilimleri Fakültesi'nde eğitim gören öğrencilerin başka fakültelerde eğitim-öğretim gören öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı puanlarının anlamsal seviyede daha fazla olduğu görülmektedir. Başka bir çalışmada ise Bekar (2018) tarafından yapılan çalışmada Spor bilimleri Fakültesi öğrencilerinin katılımı olmamış olsa bile; Teknoloji Fakültesi katılımcılarının dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin Eğitim, İletişim, İktisadi ve idari Bilimler Fakültesi ile Fizik Tedavi ve Rehabilitasyon Yüksekokulu öğrenci katılımcılara nazaran daha yüksek seviyede görüldüğü sonucuna varılmıştır. Bunun nedeni çalışmalarda farklı bir örneklem kullanıldığı düşünülmektedir. Literatür taraması sonuçlarında elde edilen bulgular bu araştırma ile benzerlik göstermemektedir.

Bu araştırmada beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin Günlük Oyun Oynama Saati değişkeni incelendiğinde Oyun Bağımlılığı ile Günlük Oyun Oynama Saati değişkeni arasında yapılan analiz sonucuna göre tüm alt boyutlarında istatistiksel bakımdan anlamlı farklılık görülmektedir. Belirginlik, dayanıklılık, durum

değiştirme, nüksetme, çatışma ve sorunlar alt boyutlarında 3 ile 5 saat ve 6 ile 8 saat günlük oyun oynayan katılımcıların günlük olarak 0-2 saat oyun oynayan katılımcılardan yüksek olduğu; geri çekilme alt boyutunda ise 3-5 saat günlük oyun oynayan katılımcıların günlük olarak 0-2 saat oyun oynayan katılımcılardan yüksek olduğu görülmektedir. Günlük yaşamın büyük bir bölümünün dijital ortamda vakit geçirdiklerinden dolayı olduğu düşünülmektedir.

Kaya (2021) tarafından yapılan çalışmada adolesan bireylerde elektronik oyun bağımlılığının bazı sosyodemografik değişkenlere göre incelenmesi, dijital oyunlar bağımlılığı gün içerisinde kaç saat elektronik oyunlar oynandığı değişkenine göre farklılık durumunu incelemek için yapılan Anova testi sonucunda tüm boyutlar için anlamsal farklılaşmaya rastlanmıştır. Alan yazında elde edilen sonuçlar bu çalışma ile örtüşmektedir.

Karataş (2021) tarafından yapılan çalışmada pandemi sürecinde spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesinde çalışmaya katılım sağlayan katılımcıların çatışma, yoksunluk ve arayış ile duygu değişimi ve dalma seviyelerinin haftalık antrenman yaptıkları süreler göre istatistiki açıdan anlamsal farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Literatür taraması sonucunda elde edilen bulgular bu çalışmayı desteklememektedir.

Çalışmaya katılım sağlayan beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin arkadaşlık kurma şekli değişkeni incelendiğinde oyun bağımlılığı ile arkadaşlık kurma şekli değişkeni arasında yapılan analiz sonucuna göre geri çekilme alt boyutu dışında tüm alt boyutlarında istatistik açıdan farklılık olduğu tespit edilmiştir. Belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, çatışma ve sorunlar alt boyutlarında anlamlı farklılaşma görülmektedir. Hem sosyal çevre hem de dijital ortam (Her ikiside) aracılığıyla arkadaşlık kuranların dijital ortam ile arkadaşlık kuran katılımcılardan yüksek olduğu; nüksetme alt boyutunda ise dijital ortam ile arkadaşlık kuran katılımcıların sosyal çevre ile arkadaşlık kuran katılımcılardan yüksek olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Pandemi sürecinden dolayı daha fazla ev ortamında, bilgisayar, telefon, tablet gibi elektronik aletlerle vakit geçirdiklerinden dolayı dijital ortamda daha fazla arkadaşlık kurdukları ve zaman geçirdikleri söylenebilir.

Karataş (2021) tarafından yapılan çalışmada pandemi sürecinde Spor Bilimleri Fakültesi öğrenci katılımcıların elektronik oyunlara bağımlılıklarının incelenmesinde çalışmaya katılım gösteren katılımcıların aşırı odaklanma ve erteleme ile duygu değişimi ve dalma seviyelerinin eğitim gördükleri bölümlere göre istatistiki açıdan anlamsal düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir. Fakat çatışma, yoksunluk ve arayış seviyelerinin eğitim-öğretim görülen bölümlere göre istatistiki bakımdan anlamsal düzeyde farklılık gösterdiği sonucuna varılmıştır. Literatür taraması sonucunda elde edilen bulgular bu çalışma ile örtüşmektedir.

Sonuca bakıldığında Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu katılımcıların pandemi sürecinde dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli demografik değişkenlerine göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin genel olarak yüksek olduğu görülmektedir. Bunun nedeni ise katılımcıların dijital ortamda daha fazla zaman geçirdikleri ve dijital oyunlara bağlı kaldıkları düşünülmektedir.

Öneriler

- ✓ Üniversitelerde öğrencilere dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkileri ile ilgili öğrencilere eğitimler verilmelidir.
- ✓ Dijital oyun bağımlılığıyla ilgili seminerler düzenlenmeli ve bilgiler verilmelidir.
- ✓ Oyun bağımlısı olan öğrenciler için psikolojik destekler verilmeli ve olumsuz etkilerin önüne geçilmelidir.

KAYNAKÇA

1. Adanır, A., Özatalay, E., Doğru, H. (2016). Oyuna Adanmış Yaşam: Bir Olgu Sunumu Üzerinden İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna Kısa Bir Bakış. Türkiye Aile Hekimliği Dergisi, 20(2): 85-90.
2. Aral, N. (2000). Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi. Çağdaş Eğitim, 25(265), 15-17.
3. Arslan, A. (2019b). "Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu Öğrencilerinin İletişim Becerileri ve Öz Yeterlik Algılarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi" Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 38(1), 146-173. DOI: 10.7822/omuefd.491548
4. Bardakçı, S. & Arslan, A. (2021). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının Sosyal Kaygı Düzeyleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. Milli Eğitim Dergisi, 50 (230), 899-922. DOI: 10.37669/milliegitim.710703
5. Baykoç, Dönmez N. (1992). Oyun Kitabı. Esin Yayınevi: İstanbul.

6. Bekar, T. (2018). Üniversite öğrencilerinde teknoloji ile ilgili bağımlılıklar ve ilişkili faktörler. Yayımlanmamış Uzmanlık tezi, T.C. Pamukkale Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Denizli.
7. Bilge, A., Beğli, Y., Yılmaz, D., Manap, G. ve Korkmaz, Y. (2018). “Üniversite Öğrencilerinde Patolojik İnternet ve Oyun Kullanımının İncelenmesi” Ege Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Dergisi, 34(3),14-23.
8. Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, F. (2018). “Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı İle İlişkisi”. Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 11(3), 97-111.
9. Elkind, D. (2011). Oyunun Gücü (Çev.: Onur, B.), İmge Kitabevi, Ankara. s.:15-95.
10. Fromme, J. (2003). Computergames as a part of children’s culture. Game Studies, 3(1), <http://www.gamestudies.org/0301/frommeadresinden> Erişim tarihi: 07.02.2022
11. Göldağ, B. (2018). “Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi”. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(1), 1287-1315.
12. Griffiths, Md. (2010). Aloma: Revista De Psicologia [Computer Game Playing And Social Skills: A Pilot Study]. Ciències Del’educació I De L’esport, 27, 301-310.
13. Hacıosmanoğlu, M. (2007). Oyun Terapisi (1. Baskı). Kurtiş Matbaa, İstanbul.
14. Ilgaz, H. (2015). Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Türkçeye Uyarlama Çalışması. İlköğretim Online, 14(3). DOI: 10.17051/io.2015.75608
15. Karasar, N. 2015. Araştırmalarda Rapor Hazırlama (19. Basım). Nobel Yayınları, ISBN: 978-605-542615-6, İstanbul, 152 s.
16. Karataş, B. (2021). “Pandemi Sürecinde Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi”. Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 23(2), 195-207. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunibesyo/issue/63280/946943>
17. Kaya, A. (2021). “Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Bazı Sosyodemografik Değişkenlere Göre İncelenmesi”. Yeni Medya Elektronik Dergisi, 6(1), 1-12. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ejnm/issue/67647/952181>
18. Lauricella Ar, Cingel Dp, Blackwell C, Wartella E, Conway A. (2014). The Mobile Generation: Youth And Adolescent Ownership And Use Of New Media. Communication Research Reports, 31(4), 357–364.
19. Metin Aslan Ö, Sümer Me, Taşkın Mh, Emil B (2015). Sokaktan bilgisayara metaforlarla oyun yolculuğu: Lise öğrencilerin oyun kavramı ile ilişkin metaforları. Electronic Turkish Studies, 10(11): 1165-1182.
20. Orak, M. E., Üzüm, H. ve Yılmaz, E. (2021). “Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi”. Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 6(2),279-293. DOI: 10.25307/jssr.961293
21. Öztekin, A., Kavan, N., Dündar, M. ve Meriç, İ. (2021). “Üniversite Öğrencilerinin Koronavirüs Salgını Sürecindeki Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi”. Asya Studies, 5(18), 109-119. DOI: 10.31455/asya.990464
22. Tarhan N, Nurmedov S. (2013). Bağımlılık. İstanbul: Timaş Yayınları.
23. Tekindal, M. & Çalışkan, B. (2016). Üniversite 1. Sınıf Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Oynama ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi: Hacettepe Üniversitesi İİBF Örneği. Ufku Ötesi Bilim Dergisi, 16(1), 1-26 Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/uobild/issue/42561/513019>
24. Tuğrul B. (2013). Okul Öncesi Öğretmenliği, Çocukta Oyun Gelişimi (Edit. N. Aral) (1. Basım). Ankara: Alan Bilgisi Yayınları.
25. TÜİK (2013). 06-15 yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya. Erişim Adresi: [<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866>]. Erişim Tarihi: 24/04/2019.