

## Tercih Edilen Oyun Türlerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerindeki Etkisi: Macera, Spor, Savaş ve Bulmaca Oyunlarının İncelenmesi

Tuğba MUTLU BOZKURT<sup>1</sup> Emrullah YILMAZ<sup>2</sup>

1 Bitlis Eren Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, ORCID; 0000-0001-8663-2188

2 Bitlis Eren Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, ORCID; 0000-0001-7481-5075

### Makale Bilgisi

### ÖZET

Gönderim Tarihi:

17.11.2024

Kabul Tarihi:

24.12.2024

Yayın Tarihi:

29.12.2024

Bu çalışmada, üniversite öğrencilerinin tercih ettikleri oyun türlerinin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin; macera, spor, savaş ve bulmaca oyunları bakımından incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırma grubu; Bitlis ilinde bulunan Bitlis Eren Üniversitesinde çeşitli fakültelerde öğrenim gören 261'i kadın (% 59,9) ve 175'i erkek (%40,1) olmak üzere 436 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak, "Kişisel Bilgi Formu" ve "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulardan hareketle üniversite öğrencilerinin demografik değişkenleri; cinsiyet, fakülte türü, bağımlılık yapıcı alışkanlığın olma durumu, öğrencinin okul başarısı, bağımlılık yapıcı alışkanlıklar, günlük dijital oyun oynama süresi, dijital oyun oynamak için kullanılan araç, günlük dijital oyun oynama süresi ve tercih edilen dijital oyun türü analiz edilmiştir. Yapılan analiz doğrultusunda; cinsiyet, fakülte türü değişkeni, bağımlılık yapıcı herhangi bir alışkanlığı olma durumu, öğrencinin okul başarısı, bağımlılık yapıcı alışkanlıklar, evde internet bulunma durumu, günlük dijital oyun oynama süresi, dijital oyun oynamak için kullanılan araç, günlük dijital oyun oynama süresi ve tercih edilen dijital oyun türü ile yapılan analiz sonucunda anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Ayrıca tercih edilen oyun türleri ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları arasında yapılan analiz sonucunda; negatif yönlü ve düşük düzeyli anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır. Sonuç olarak; tercih edilen oyun türlerinin, dijital oyun bağımlılığı üzerinde negatif etkiler yarattığını, ifade edilebilir. Bu durum, daha çok bulmaca ve zeka oyunları gibi oyunların bağımlılık düzeylerinin daha düşük risk taşıdığını, ancak savaş ve strateji oyunlarının yüksek bağımlılık potansiyeline işaret etmekte ve tercih edilen oyun türlerinin bağımlılık seviyelerine etkisinin olduğu sonucuna varılmıştır..

**Anahtar Kelimeler:** Üniversite öğrencileri, Dijital oyun, Dijital oyun bağımlılığı ve Tercih edilen dijital oyun türleri.

## The Effect of Preferred Game Types on Digital Game Addiction: Analysing Adventure, Sports, War and Puzzle Games

### ABSTRACT

Sending date:

17.11.2024

Acceptance Date:

24.12.2024

Release Date:

29.12.2024

This study was conducted to examine the effect of the game types preferred by university students on digital game addiction in terms of adventure, sports, war and puzzle games. The research group consists of 436 students, 261 female (%59.9) and 175 male (%40.1), studying in various faculties at Bitlis Eren University in Bitlis province. Relational survey model, one of the quantitative research methods, was used in the study. 'Personal Information Form' and "Digital Game Addiction Scale" were used as data collection tools. Based on the findings obtained from the research, demographic variables of university students; gender, faculty type, having any addictive habits, student's school success, addictive habits, daily digital game playing time, tool used to play digital games, daily digital game playing time and preferred

digital game type were analysed. In line with the analysis, a significant difference was found as a result of the analysis with gender, faculty type variable, having any addictive habit, student's school achievement, addictive habits, internet availability at home, daily digital game playing time, the tool used to play digital games, daily digital game playing time and preferred digital game type. In addition, as a result of the analysis between the preferred game types and digital game addiction scale and its sub-dimensions; a negative and low-level significant relationship was found. As a result, it can be stated that preferred game genres have negative effects on digital game addiction. This situation indicates that games such as puzzle and intelligence games have a lower risk of addiction levels, but war and strategy games have a high addiction potential and it is concluded that the preferred game types have an effect on addiction levels.

**Keywords:** University students, Gaming, Digital gaming, Digital game addiction and Preferred digital game genres.

## **GİRİŞ**

Teknolojinin hızla gelişmesi, dijital oyunların gençler ve özellikle üniversite öğrencileri için yalnızca bir eğlence kaynağı değil, aynı zamanda bir sosyal etkileşim aracı haline gelmesine neden olmaktadır (Alborzi & Torabi, 2024). Üniversite öğrencileri, yoğun akademik programların ve sınav stresinin getirdiği baskıyı hafifletmek amacıyla dijital oyunlara yönelmektedir. Bu eğilim, dijital oyunların gençler arasında yaygın bir kültürel fenomen haline gelmesine katkı sağlamaktadır. Ancak dijital oyunların eğlence aracı olmanın ötesine geçerek bazı bireylerde bağımlılığa yol açması, toplumsal bir sorun olarak dikkat çekmektedir (Kuss & Griffiths, 2012).

Dijital oyunlar, farklı türleriyle geniş bir kullanıcı kitlesine hitap ederek, bireylerin oyun oynama alışkanlıklarını şekillendiren önemli unsurlar sunmaktadır. Strateji, aksiyon, macera, rol yapma ve çevrimiçi çok oyunculu gibi oyun türleri, bireylerin tercihlerini ve alışkanlıklarını belirlemede kritik bir rol oynamaktadır (Bağcı & Özer, 2021). Bu türler, sundukları dinamiklerle oyuncuların çeşitli becerilerini geliştirirken, bazı oyun türlerinin bağımlılık yapıcı potansiyelinin diğer türlere göre daha yüksek olduğu gözlemlenmektedir. Özellikle çevrimiçi çok oyunculu rol yapma oyunları ve aksiyon oyunları, bireylerin uzun süre ekran başında kalmalarına neden olarak bağımlılık riskini artırabilmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı, bireyin oyun oynama süresini kontrol edememesi ve bunun akademik, sosyal veya mesleki yaşam üzerinde olumsuz sonuçlar doğurması ile tanımlanabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı özellikle üniversite öğrencileri gibi genç bireyler için ciddi sonuçlar doğurabildiği düşünülmektedir. Araştırmalar, aşırı oyun oynamanın zaman yönetimi sorunlarına yol açarak akademik başarıda düşüşe neden olduğunu göstermektedir (Lemmens vd., 2009). Üniversite öğrencilerinin eğlence amaçlı başladıkları bu faaliyetlerin, zamanla bağımlılığa dönüşerek akademik başarı ve sosyal ilişkiler üzerinde olumsuz etkiler yarattığı gözlemlenmiştir. Bu durum, dijital oyun bağımlılığının genç bireylerin gelişimi üzerindeki uzun vadeli etkilerini anlamak için daha fazla araştırma yapılması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Dijital oyunların sunduğu çeşitlilik, oyuncuların tercihlerine göre bağımlılık riskini artırabileceği düşünülmektedir. Aksiyon oyunları ve çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, bireylerin bu oyunlara daha fazla zaman ayırmasına ve sosyal etkileşim unsurlarıyla sanal dünyaya bağlanmalarına neden olabilir. Anderson ve Dill (2000), aksiyon oyunlarının özellikle genç bireyler arasında bağımlılık potansiyelinin yüksek olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda, oyun türlerinin bağımlılık üzerindeki etkilerini anlamak, dijital oyun bağımlılığı ile mücadelede önemli ipuçları sunmaktadır.

Bu bilgiler doğrultusunda; bu çalışmanın amacı, üniversite öğrencilerinin tercih ettikleri dijital oyun türlerinin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkilerini incelemektir. Çalışmada, öğrencilerin oyun tercihleri ve bu tercihlerin bağımlılık düzeyleri üzerindeki etkisi araştırarak, dijital oyun bağımlılığının sonuçları değerlendirilmektedir. Elde edilecek bulgular, dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık oluşturulmasına ve öğrencilerin bağımlılık risklerine karşı daha bilinçli adımlar atmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## **YÖNTEM**

### **Araştırmanın Modeli**

Üniversite öğrencilerinin tercih ettikleri dijital oyun türünün dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada, nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Karasar'a (2007) göre ilişkisel tarama modeli "iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modeli" olarak tanımlanmaktadır.

### **Çalışma Grubu**

Çalışma grubu, Bitlis ilinde bulunan Bitlis Eren Üniversitesinde çeşitli fakültelerde öğrenim gören 261'i kadın (% 59,9) ve 175'i erkek (%40,1) olmak üzere 436 öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcıların demografik değişkenlerine ilişkin bilgiler Tablo 3'te verilmiştir.

### **Veri Toplama Araçları**

Araştırma için kullanılan veri toplama formu, iki bölümden meydana gelmektedir. İlk bölüm, araştırmacı tarafından hazırlanan Kişisel Bilgi Formu'dur. İkinci bölüm ise geçerliliği ve güvenilirliği test edilmiş olan "Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı Ölçeği" ni içermektedir. Ölçeklerin güvenilirlik katsayıları Tablo 2'de verilmiştir.

### **Kişisel Bilgi Formu**

Bitlis ilinde bulunan Bitlis Eren Üniversitesinde çeşitli fakültelerde öğrenim gören 261'i kadın (% 59,9) ve 175'i erkek (%40,1) olmak üzere 436 öğrencinin cinsiyet, fakülte türü, bağımlılık yapıcı herhangi bir alışkanlığı olma durumu, öğrencinin okul başarısı, bağımlılık yapıcı alışkanlıklar, günlük dijital oyun oynama durumu, dijital oyun oynamak için kullanılan

araç ve en çok oynanan dijital oyun türü değişkenleri demografik özelliklerini belirlemek için araştırmacı tarafından hazırlanmıştır.

### **“Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı Ölçeği”**

Çalışmada, Hazar ve Hazar (2019) tarafından geliştirilen ve 21 sorudan oluşan, 3 alt boyutlu “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçeğin bu çalışma için hesaplanan Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayıları şu şekildedir: aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutu için  $\alpha=0.88$ , çatışma, yoksunluk ve arayış alt boyutu için  $\alpha=0.83$ , duygu değişimi ve dalma alt boyutu için  $\alpha=0.84$ . Toplam ölçek için ise Cronbach Alpha iç tutarlılık değeri  $\alpha=0.95$  olarak bulunmuştur. Ölçek, 5 dereceli Likert tipi bir yapıya sahiptir: “Hiç Katılmıyorum (1)”, “Katılmıyorum (2)”, “Kararsızım (3)”, “Katılıyorum (4)”, “Tamamen Katılıyorum (5)”. Ölçekten alınabilecek minimum puan 21, maksimum puan ise 105’tir (Hazar & Hazar. 2019).

**Tablo:1** Chronbach Alpha Değerleri

<b>Ölçekler</b>	<b>Chronbach's Alpha (<math>\alpha</math>)</b>	<b>Madde sayısı</b>
<b>Aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutu</b>	<i>,88</i>	<i>11</i>
<b>Yoksunluk ve arayış alt boyutu</b>	<i>,84</i>	<i>6</i>
<b>Duygu değişimi ve dalma alt boyutu</b>	<i>,83</i>	<i>4</i>
<b>Ölçek toplam</b>	<i>,99</i>	<i>21</i>

Alanyazında Özdamar tarafından belirlenen güvenilirlik değerlendirmelerine göre,  $\alpha$  (Cronbach Alpha) değerleri şu şekilde sınıflandırılmıştır:  $0.00 < \alpha < 0.40$  "güvenilir değil,"  $0.41 < \alpha < 0.60$  "düşük güvenilirlik,"  $0.61 < \alpha < 0.80$  "orta düzeyde güvenilir," ve  $0.81 < \alpha < 1.00$  "yüksek düzeyde güvenilir" olarak kabul edilir (Özdamar, 1999). Tablo 1 incelendiğinde chronbach's alpha ( $\alpha$ ) değerlerinin güvenilirlik için yüksek düzeyde yeterli olduğu görülmektedir.

### **Verilerin Analizi**

Araştırma analizlerine başlamadan önce, araştırmacı tarafından normallik, homojenlik, doğrusallık ve durağanlık gibi varsayımların uygunluğu değerlendirilmiş ve hangi istatistiksel analizlerin tercih edildiği konusunda istatistiksel bilgiler sunulmuştur. Verilerin analizinde kullanılacak testleri seçmek için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri incelenmiştir. Tablo 2'de yer alan çarpıklık ve basıklık değerleri, Tabachnick & Fidell (2013) tarafından belirlenen sınırlar olan -1 ile +1 aralığında olduğundan, veri setinin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiş ve bu nedenle parametrik testler kullanılmıştır. Öncelikle demografik özelliklerin belirlenmesi amacıyla betimsel istatistikler uygulanmıştır. Araştırma grubunu oluşturan öğrencilerin demografik özelliklerini belirlemek için frekans (f), yüzde (%), ortalama ( $\bar{X}$ ), ve standart sapma (ss) gibi betimsel istatistik yöntemleri kullanılmıştır.

Veriler, SPSS 22 istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Daha sonra, grup sayısı iki olan karşılaştırmalar için "Bağımsız Örneklem için T-Testi" kullanılmıştır. Grup sayısı ikiden fazla olduğunda ise "Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)" kullanılmıştır. Farklılığın kaynağını belirlemek amacıyla ise "Tukey HSD" çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır. Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı Ölçeği ve alt boyutları ile ikili değişkenler arasındaki ilişkinin belirlenmesi için "Pearson Korelasyon" testi uygulanmış, aralarındaki ilişkinin yönü ve düzeyini belirlemek için Regresyon analizi kullanılmıştır.

**Tablo 2.** Ölçeklere ilişkin betimsel analiz

Ölçek ve alt boyutları	n	Min.	Max.	$\bar{X}$	Ss	Medyan	Skewness	Kurtosis
<i>Aşırı odaklanma ve erteleme</i>	436	1,00	5,00	2,08	,90	2,00	,851	,380
<i>Yoksunluk ve arayış</i>	436	1,00	5,00	1,98	,95	1,91	1,01	,705
<i>Duygu değişimi ve dalma</i>	436	1,00	5,00	2,30	1,12	2,00	,507	-,674
<b>Ölçek toplam</b>	436	1,00	5,00	2,09	,89	2,00	,827	,510

Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı Ölçeğinden elde edilen ortalamalar incelendiğinde, ortalama değerinin ( $\bar{X}=2,09\pm,89$ ) olduğu görülmektedir.

## **BULGULAR**

Üniversite öğrencilerinin tercih ettikleri dijital oyun türünün dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla, belirli değişkenler aracılığıyla gerçekleştirilen araştırmanın bulguları, tablolar şeklinde sunulmaktadır.

Tablo 3 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin %59,9'unun kadın, %40,1'inin erkek olduğu görülmektedir. Fakülte dağılımına göre, %35,1'i Spor Bilimleri, %32,6'sı Sağlık Bilimleri ve %32,3'ü İktisadi ve İdari Bilimler (İİBF) ile İslami İlimler fakültelerinde öğrenim görmektedir. Annelerin %48,9'u ilköğretim mezunu olup, %14,4'ü okuma yazma bilmemekte, %10,1'i ise lisans veya lisansüstü eğitim almıştır. Babaların eğitim düzeyi annelere kıyasla daha yüksektir; %42,2'si lise, %36,2'si ilköğretim mezunu ve %18,8'i lisans veya lisansüstü eğitim almıştır.

Tablo:3 Katılımcıların demografik değişkenlere ilişkin frekans tablosu

Değişken		f	%
<b>Cinsiyet</b>	Kadın	261	59,9
	Erkek	175	40,1
<b>Fakülte türü</b>	İİBF ve İslami İlimler Fak.	141	32,3
	Sağlık Bilimleri Fak.	142	32,6
	Spor Bilimleri	153	35,1
<b>Bağımlılık yapıcı herhangi bir alışkanlığı olma durumu</b>	Evet	57	13,1
	Hayır	379	86,9
<b>Öğrencinin okul başarısı</b>	Düşük	141	32,3
	Orta	169	38,8
	İyi	126	28,9
<b>Bağımlılık yapıcı alışkanlıklar</b>	Yok	202	46,3
	Dijital oyun	68	15,6
	Cep telefonu	108	24,8
	Sosyal medya	58	13,3
<b>Günlük Dijital oyun oynama süresi</b>	Yarım saat	150	34,4
	1 saat	90	20,6
	2 saat	101	23,2
	3 saat ve fazlası	95	21,8
<b>Dijital oyun oynamak için kullanılan araç</b>	Telefon-tablet	302	69,3
	Bilgisayar	73	16,7
	Oyun konsolu	61	14,0
<b>En çok oynanan dijital oyun türü</b>	Macera oyunları	97	22,2
	Spor ve yarış oyunları	92	21,1
	Savaş ve strateji oyunları	116	26,6
	Bulmaca ve zekâ oyunları	131	30,0
<b>Toplam</b>		<b>436</b>	<b>100,0</b>

Katılımcıların %13,1'i bağımlılık yapıcı alışkanlıklara sahipken, %86,9'u böyle bir alışkanlığı olmadığını belirtmiştir. Öğrencilerin %38,8'i okul başarılarını "orta", %32,3'ü "düşük" ve %28,9'u "iyi" olarak değerlendirmiştir. Ayrıca %46,3'ü herhangi bir bağımlılığı olmadığını söylerken, %15,6'sı dijital oyun, %24,8'i cep telefonu ve %13,3'ü sosyal medya bağımlılığı olduğunu ifade etmiştir. Katılımcıların %86,0'ünün evinde internet bulunmakta, %14,0'unda ise bulunmamaktadır. Dijital oyun oynama süresi açısından, %34,4'ü yarım saat, %20,6'sı 1 saat, %23,2'si 2 saat ve %21,8'i 3 saat ve üzeri oynamaktadır. Oyun oynarken en çok kullanılan araçlar %69,3 oranında telefon veya tablet, %16,7 bilgisayar ve %14,0 oyun konsoludur. En çok tercih edilen oyun türleri ise %30,0 ile bulmaca ve zekâ oyunları, ardından %26,6 ile savaş ve strateji, %22,2 ile macera ve %21,1 ile spor/yarış oyunlarıdır.

**Tablo:4** Cinsiyete değişkenine ilişkin t-test analizi

Ölçek ve alt boyutları	Cinsiyet	n	$\bar{x}$	Ss	t	p
Aşırı odaklanma ve erteleme	Kadın	261	1,87	,77	-6,002	0,00*
	Erkek	175	2,39	1,00		
Yoksunluk ve arayış	Kadın	261	1,78	,83	-5,588	0,00*
	Erkek	175	2,28	1,04		
Duygu değişimi ve dalma	Kadın	261	1,99	1,01	-7,271	0,00*
	Erkek	175	2,75	1,13		
Ölçek toplam	Kadın	261	1,87	,77	-6,690	0,00*
	Erkek	175	2,43	,95		

Tablo 4 incelendiğinde, cinsiyet değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve tüm alt boyutları arasında yapılan T-test analiz sonuçlarına göre istatistik olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ( $p < 0.05$ ). Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ortalama puanlarının kadın öğrencilerden yüksek olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo:5** Fakülte türü değişkenine ilişkin ANOVA analizi

Ölçek ve alt boyutları	Fakülte türü	n	$\bar{X}$	s	f	p	Tukey
Aşırı odaklanma ve erteleme	İİBF ve İslami İlimler Fak.	141	2,15	,85	7,658	,001	1,2>3
	Sağlık Bilimleri Fak.	142	2,25	,94			
	Spor Bilimleri	153	1,86	,87			
Yoksunluk ve arayış	İİBF ve İslami İlimler Fak.	141	2,18	,90	6,249	,002	1>3
	Sağlık Bilimleri Fak.	142	1,98	,98			
	Spor Bilimleri	153	1,79	,94			
Duygu değişimi ve dalma	İİBF ve İslami İlimler Fak.	141	2,44	1,07	9,480	,000	1,2>3
	Sağlık Bilimleri Fak.	142	2,49	1,15			
	Spor Bilimleri	153	1,99	1,08			
Ölçek toplam	İİBF ve İslami İlimler Fak.	141	2,22	,84	8,050	,000	1,2>3
	Sağlık Bilimleri Fak.	142	2,22	,91			
	Spor Bilimleri	153	1,86	,87			

Tablo 5 incelendiğinde, fakülte türü değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasında yapılan ANOVA analiz sonuçlarına göre istatistik olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir ( $p < 0.05$ ). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY analizine göre; dijital oyun bağımlılığı ölçek toplam puanı ve tüm alt boyutlarında Sağlık bilimleri Fak. öğrencilerinin puan ortalaması, diğer grupların ortalama puanlarından yüksek olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo: 6** Bağımlılık yapıcı herhangi bir alışkanlığı olma durumu değişkenine ilişkin t-test analizi

Ölçek ve alt boyutları	Bağımlılık yapıcı durum	n	$\bar{x}$	Ss	t	p
Aşırı odaklanma ve erteleme	Evet	57	2,40	1,07	2,839	,005*
	Hayır	379	2,03	,87		
Yoksunluk ve arayış	Evet	57	2,20	1,19	1,886	,060
	Hayır	379	1,95	,91		
Duygu değişimi ve dalma	Evet	57	2,57	1,26	1,968	,050*
	Hayır	379	2,26	1,09		
Ölçek toplam	Evet	57	2,37	1,04	2,563	,011*
	Hayır	379	2,05	,86		

Tablo 6 incelendiğinde, bağımlılık yapıcı herhangi bir alışkanlığın varlığı değişkeni ile aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutu arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ( $p < 0.05$ ). Dijital oyun bağımlılığı toplam puanı, aşırı odaklanma ve erteleme, duygu değişimi ve dalma alt boyutlarında anlamlı farklılık tespit edilmişken; yoksunluk ve arayış alt boyutu arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir ( $p > 0.05$ ). Bu bulgu, bağımlılığın bireylerin dikkatini artırarak ertelemeye yol açabileceğini, bireylerin duygusal hallerini ve dikkatlerini etkileyebileceğini ve bireylerin ruh halleri ve davranışları üzerinde dikkate değer bir etki yarattığını göstermektedir.

**Tablo: 7** Öğrencinin okul başarısına ilişkin ANOVA analizi

Ölçek ve alt boyutları	Okul başarısı	n	$\bar{X}$	s	f	p	Tukey
Aşırı odaklanma ve erteleme	Düşük	141	2,20	,89	2,326	,099	
	Orta	169	1,98	,81			
	İyi	126	2,08	1,02			
Yoksunluk ve arayış	Düşük	141	2,05	,92	,481	,618	
	Orta	169	1,95	,91			
	İyi	126	1,95	1,04			
Duygu değişimi ve dalma	Düşük	141	2,55	1,12	5,408	,005*	1>2,3
	Orta	169	2,19	1,06			
	İyi	126	2,16	1,16			
Ölçek toplam	Düşük	141	2,22	,86	2,318	,100	
	Orta	169	2,01	,82			
	İyi	126	2,06	,99			

Tablo 7 incelendiğinde, öğrencilerin akademik başarı düzeyi değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları arasındaki istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir ( $p < 0.05$ ). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY analizine göre; dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin "duygu değişimi ve dalma" alt boyutunda, okul başarı düzeyi düşük olan öğrencilerin ortalama puanlarının, okul başarı düzeyi orta ve iyi olan öğrencilerin ortalama puanlarından yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ancak dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanı ve diğer alt boyutlarda anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ( $p < 0.05$ ).

**Tablo: 8** Bağımlılık yapıcı alışkanlıklara ilişkin ANOVA analizi

Ölçek ve alt boyutları	Bağımlılık yapıcı alışkanlık	n	$\bar{X}$	s	f	p	Tukey
Aşırı odaklanma ve erteleme	Yok	202	1,81	,79	17,764	,000*	2>1,3 3>1 4>1
	Dijital oyun	68	2,64	,92			
	Cep telefonu	108	2,11	,93			
	Sosyal medya	58	2,31	,87			
Yoksunluk ve arayış	Yok	63	1,76	,84	10,897	,000*	2>1,3 4>1
	Dijital oyun	213	2,44	1,00			
	Cep telefonu	116	1,97	,98			
	Sosyal medya	44	2,24	,98			
Duygu değişimi ve dalma	Yok	63	2,07	1,01	9,346	,000*	2>1,3
	Dijital oyun	213	2,86	1,14			
	Cep telefonu	116	2,30	1,16			
	Sosyal medya	44	2,44	1,14			
Ölçek toplam	Yok	63	1,84	,78	15,983	,000*	2>1,3 3>1 4>1
	Dijital oyun	213	2,62	,88			
	Cep telefonu	116	2,11	,92			
	Sosyal medya	44	2,32	,88			



Tablo 8 incelendiğinde, bağımlılık yapıcı alışkanlıklar değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları arasındaki istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY analizine göre; dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplamı ile tüm alt boyutlarda dijital oyun alışkanlığının puan ortalamasının, diğer bağımlılık yapıcı alışkanlıkların ortalama puanlarından yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ).

**Tablo: 9** *Günlük dijital oyun oynama süresine ilişkin ANOVA analizi*

Ölçek ve alt boyutları	Günlük dijital oyun oynama süresi	n	$\bar{X}$	s	f	p	Tukey
Aşırı odaklanma ve erteleme	Yarım saat	150	1,65	,69	36,762	,000*	2>1
	2 saat	90	1,95	,66			3>1
	3 saat	101	2,21	,80			4>1,2,3
	3 saat ve fazlası	95	2,74	1,08			
Yoksunluk ve arayış	Yarım saat	150	1,56	,72	23,290	,000*	2>1
	2 saat	90	1,90	,73			3>1
	3 saat	101	2,20	,87			4>1
	3 saat ve fazlası	95	2,48	1,21			
Duygu değişimi ve dalma	Yarım saat	150	1,82	,89	21,751	,000*	2>1
	2 saat	90	2,20	,92			3>1
	3 saat	101	2,56	1,08			4>1
	3 saat ve fazlası	95	2,86	1,31			
Ölçek toplam	Yarım saat	150	1,66	,67	34,423	,000*	2>1
	2 saat	90	1,99	,64			4>1,2,3
	3 saat	101	2,27	,80			
	3 saat ve fazlası	95	2,69	1,08			

Tablo 9 incelendiğinde, günlük dijital oyun oynama süresine değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları arasındaki istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY analizine göre; dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplamı ile tüm alt boyutlarda 3 saat ve üzeri oyun oynayanların ortalama puanlarının, diğer saat aralıklarının ortalama puanlarından yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ).

**Tablo: 10** *Dijital oyun oynamak için kullanılan araç değişkenine ilişkin ANOVA analizi*

Ölçek ve alt boyutları	Dijital oyun oynamak için kullanılan araç	n	$\bar{X}$	s	f	p	Tukey
Aşırı odaklanma ve erteleme	Telefon-tablet	302	1,92	,85	21,690	,000*	3>1,2
	Bilgisayar	64	2,17	,89			
	Oyun konsolu	70	2,68	,92			
Yoksunluk ve arayış	Telefon-tablet	302	1,83	,89	15,550	,000*	2>1
	Bilgisayar	64	2,18	,91			3>1
	Oyun konsolu	70	2,47	1,04			
Duygu değişimi ve dalma	Telefon-tablet	302	2,10	1,07	17,216	,000*	2>1
	Bilgisayar	64	2,64	1,07			3>1
	Oyun konsolu	70	2,85	1,11			
Ölçek toplam	Telefon-tablet	302	1,93	,84	21,704	,000*	2>1
	Bilgisayar	64	2,26	,85			3>1,2
	Oyun konsolu	70	2,65	,89			

Tablo 10 incelendiğinde, Dijital oyun oynamak için kullanılan araç değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları arasındaki istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY analizine göre; dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplamı ile tüm alt boyutlarda oyun konsolu ile oyun oynayanların ortalama puanlarının, diğer oyun araçlarından aldıkları ortalama puanlarından yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ).

**Tablo: 11** Tercih edilen dijital oyun türü değişkenine ilişkin ANOVA analizi

Ölçek ve alt boyutları	En çok oynanan dijital oyun türü	n	$\bar{X}$	s	f	p	Tukey
Aşırı odaklanma ve erteleme	Macera oyunları	97	2,20	1,06	13,985	,000*	1,2,3>4
	Spor ve yarış oyunları	92	2,16	,81			
	Savaş ve strateji oyunları	116	2,37	,96			
	Bulmaca ve zekâ oyunları	131	1,69	,62			
Yoksunluk ve arayış	Macera oyunları	97	2,06	1,08	8,437	,000*	1,2,3>4
	Spor ve yarış oyunları	92	2,11	,90			
	Savaş ve strateji oyunları	116	2,19	1,03			
	Bulmaca ve zekâ oyunları	131	1,65	,69			
Duygu değişimi ve dalma	Macera oyunları	97	2,43	1,27	16,574	,000*	1,2,3>4
	Spor ve yarış oyunları	92	2,54	1,03			
	Savaş ve strateji oyunları	116	2,61	1,14			
	Bulmaca ve zekâ oyunları	131	1,75	,82			
Ölçek toplam	Macera oyunları	97	2,20	1,05	14,904	,000*	1,2,3>4
	Spor ve yarış oyunları	92	2,22	,80			
	Savaş ve strateji oyunları	116	2,36	,93			
	Bulmaca ve zekâ oyunları	131	1,69	,60			

Tablo 11 incelendiğinde, Tercih edilen dijital oyun türü değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları arasındaki istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY analizine göre; dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplamı ile tüm alt boyutlarda savaş ve strateji oyunları oynayanların ortalama puanlarının, diğer diğer oyun türlerinden aldıkları ortalama puanlarından yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ).

## TARTIŞMA

Araştırma grubu, Bitlis ilinde bulunan üniversite bölümlerinde; İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi (İİBF), İslami İlimler, Sağlık Bilimleri ve Spor Bilimleri fakültelerinde öğrenim gören 436 öğrenciden oluşmaktadır.

Cinsiyet değişkeni analiz sonuçlarına göre anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiş ve erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ortalama puanlarının kadın öğrencilerden yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bilgiler doğrultusunda, dijital oyun bağımlılığı üzerinde cinsiyet değişkeninin önemli bir etken olduğunu ve erkeklerin bağımlılık belirtilerini kadınlara oranla daha fazla sergilediğini ortaya koymaktadır. Yapılan literatür incelemesi sonucunda, erkeklerin, oyunları stresle başa çıkma veya kendini ifade etme aracı olarak kullandığı anlaşılmaktadır (Fuster vd., 2023a). Bu eğilim, genç yaşlarda daha belirgindir ve oyunların duygusal düzenleme amacıyla kullanılmasıyla ilişkilidir (Li vd., 2023). Dolayısıyla, bağımlılık

tedavisi ve önleme stratejilerinde cinsiyete özgü yaklaşımların önem taşıdığı vurgulanmaktadır. Öte yandan, bazı araştırmalar (Lee vd., 2023) cinsiyetin bağımlılık üzerinde belirleyici bir etken olmadığını, bağımlılık düzeylerinin oyun türü, oynama süresi ve stres gibi çevresel faktörlerle daha fazla ilişkili olduğunu belirtmektedir. Bu bulgular, cinsiyetin bağımlılık geliştirme sürecindeki rolünün her çalışmada aynı sonucu vermediğine işaret etmektedir.

Fakülte türü değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasında yapılan analiz sonuçlarına göre istatistik olarak anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ölçek toplam puanı ve tüm alt boyutlarında Sağlık bilimleri Fak. öğrencilerinin puan ortalaması, diğer grupların ortalama puanlarından yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda; İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi (İİBF), İslami İlimler Fakültesi ve Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerine göre daha yüksek bağımlılık puanları aldığını göstermektedir. Bu durum, bu grupların aşırı odaklanma, erteleme ve yoksunluk gibi bağımlılık belirtilerini daha fazla yaşadığına işaret etmektedir (Griffiths vd., 2016). Özellikle İİBF ve İslami İlimler Fakültesi öğrencileri, dijital oyunlara erişemediklerinde artan stres ve kaygı yaşamaktadır (Yalçın, 2020). Aşırı odaklanma ve erteleme davranışları, akademik başarı üzerinde olumsuz etkiler yaratabildiği düşünülmektedir. Yoksunluk hissinin özellikle belirgin olduğu bu öğrenciler, dijital oyunlara ulaşamadıklarında daha yoğun bir sıkıntı hissetmektedir (Fuster vd., 2023b). Ayrıca, duygu değişimi ve dalma alt boyutlarında, İİBF ve İslami İlimler Fakültesi öğrencileri, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerine göre daha yüksek puanlar alarak oyun sırasında daha yoğun duygusal deneyimler yaşadıklarını göstermektedir (Özdiñç & Baş, 2021). Bu sonuçlar, dijital oyunların yalnızca eğlence değil, aynı zamanda duygusal deneyimlerin yoğunlaştığı bir platform olduğunu ortaya koymaktadır (Kuss & Griffiths, 2012).

Bağımlılık yapıcı alışkanlığın olma durumu değişkeni sonuçlarına göre; bağımlılık yapıcı alışkanlıkların dijital oyun bağımlılığının alt boyutları üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bulgular, bağımlılık yapıcı alışkanlıkların "aşırı odaklanma ve erteleme" ile "duygu değişimi ve dalma" alt boyutlarında anlamlı bir etki yarattığını göstermektedir. Bağımlılığın, bireylerin dikkatlerini belirli alanlara yoğunlaştırarak görev erteleme, motivasyon düşüklüğü ve duygusal dengesizlik eğilimlerini artırabileceği belirtilmektedir (Bilgin & Durak, 2022; Eren vd., 2024; Li vd., 2022). Buna karşın, yoksunluk ve arayış hissi üzerinde belirgin bir etkisinin olmadığı görülmüştür. Bu durum, bağımlılığın yoksunluk hislerini bireyler arasında farklı derecelerde etkilediğine işaret etmektedir (Koob & Volkow, 2016).

Öğrencinin okul başarısına ilişkin değişkeni sonuçlarına göre; "duygu değişimi ve dalma" alt boyutunda, düşük akademik başarı gösteren öğrencilerin daha yüksek puan aldığını ortaya koymuştur. Bu durum, düşük başarı düzeyine sahip bireylerin oyun oynarken duygusal dalma yaşama eğilimlerinin daha fazla olduğunu göstermektedir. Gentile (2009),

oyun bağımlılığının bireylerin psikolojik ve akademik gelişimini olumsuz etkileyebileceğini ifade ederken, bu bulgularla örtüşmektedir. Diğer alt boyutlarda ise anlamlı bir farklılık bulunmaması, dijital oyun bağımlılığının bu alanlardaki etkisinin sınırlı olduğunu düşündürmektedir. Ancak, bazı araştırmalar dijital oyunların belirli koşullarda olumlu etkiler yaratabileceğini öne sürmektedir. Granic vd., (2014), dijital oyunların sosyal etkileşimi artırma ve problem çözme becerilerini geliştirme potansiyeline sahip olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunların etkilerinin yalnızca olumsuz değil, aynı zamanda olumlu yönleri de olabileceği anlaşılmaktadır. Sonuç olarak, düşük akademik başarı düzeyine sahip öğrencilerin duygusal dalma eğilimleri önemli bir bulgudur. Gelecek araştırmaların, dijital oyun bağımlılığı ile akademik başarı arasındaki ilişkiyi daha kapsamlı bir şekilde incelemesi önem taşımaktadır. Przybylski ve Weinstein (2019a), dijital ekran süresi sınırlarının çocukların psikolojik iyi oluşları üzerinde etkili olabileceğini göstermektedir; bu da, dijital oyunların dikkatli bir şekilde yönetilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

Bağımlılık yapıcı alışkanlıklar değişkeni sonuçlarına göre; Bu çalışmada, bağımlılık yapıcı alışkanlıklar ile akademik başarı arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutunda, dijital oyun oynama alışkanlığına sahip bireylerin en yüksek bağımlılık puanlarını aldığı bulunmuştur. Bu durum, dijital oyun bağımlılığının aşırı odaklanma ve erteleme davranışını artırdığını göstermektedir (Özdemir & Yıldız, 2020). Yoksunluk ve arayış alt boyutunda da dijital oyun bağımlılığı olan bireyler en yüksek puanları almıştır. Bu bulgu, oyun oynanmadığında yoksunluk hissini daha yoğun olduğunu ortaya koymaktadır. Yılmaz & Çetin (2021), dijital oyun bağımlılığının yoksunluk hissini artırabileceğini belirtmektedir. Sosyal medya ve cep telefonu bağımlılığı olan bireylerin de yüksek puanlar alması, bu alışkanlıkların benzer yoksunluk hisleri yarattığını düşündürmektedir. Duygu değişimi ve dalma alt boyutunda, dijital oyun bağımlılığı olan bireyler yine en yüksek bağımlılık puanlarını göstermiştir. Akyol vd., (2022), dijital oyunların bireylerin psikolojik iyi oluşu üzerindeki olumsuz etkilerini incelemiştir. Bununla birlikte, bazı araştırmalar dijital oyunların sosyal becerileri geliştirme ve problem çözme yeteneklerini artırma potansiyeline sahip olduğunu öne sürmektedir. Korkut ve Aydın (2021), dijital oyunların bilişsel ve sosyal gelişimi destekleyebileceğini ifade etmektedir.

Evde internet bulunma durumu değişkeni sonuçlarına göre; evde internet bulunma durumunun dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi, aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma alt boyutları açısından incelenmiştir. Sonuçlar, internet erişimi olan bireylerin ortalama puanlarının, evde interneti bulunmayan bireylerden belirgin şekilde daha düşük olduğunu göstermiştir; ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir. Bu, internetin bağımlılık üzerindeki etkisinin sınırlı olduğunu ortaya koymaktadır. Aşırı odaklanma, erteleme, yoksunluk ve duygu değişimi alt boyutlarında internet erişiminin

bağımlılık düzeylerini etkilemediği sonucuna varılmıştır. Hazar vd., (2022b), dijital oyun bağımlılığının internet erişimi ile doğrudan ilişkilendirilmediğini belirtmektedir. Doğan & Korkmaz (2021) ise evde internet bulunma durumunun genel bağımlılık davranışları üzerindeki etkisinin sınırlı olduğunu vurgulamaktadır. Bu bulgular, dijital oyun bağımlılığının bireylerin psikolojik ve sosyal etkileşimleriyle ilişkili olduğunu göstermektedir. Öte yandan, bazı araştırmalar evde internet bulunma durumunun dijital oyun bağımlılığı üzerinde önemli etkileri olduğunu öne sürmektedir. Alper ve Yıldız (2023), evde internet erişimi olan bireylerin dijital oyun bağımlılığı riskinin daha yüksek olduğunu ifade etmektedir. Çetin vd., (2022), dijital oyun bağımlılığı ile internet kullanımının artış gösterdiğini vurgulamaktadır. Bu bulgular, internet erişiminin artmasının dijital oyun bağımlılığı üzerinde olumsuz etkiler yarattığını ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, evde internet bulunma durumunun dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkileri konusunda farklı bakış açıları bulunmaktadır.

Günlük dijital oyun oynama süresi değişkeni sonuçlarına göre; günlük oyun oynama süresi arttıkça bağımlılık belirtilerinin güçlendiğini göstermektedir. Özellikle aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma gibi alt boyutlarda bağımlılık puanlarının artması, uzun süreli oyun oynayan bireylerde daha belirgin hale gelmiştir. Bu bulgular, dijital oyun oynama süresinin artmasının, bağımlılıkla ilgili çeşitli davranışsal göstergeleri tetikleyebileceğini ortaya koymaktadır (Erdoğan & Yıldırım, 2023; Özdemir & Aydın, 2022; Sezer & Demir, 2021). Araştırmalar, dijital oyun oynama süresinin artmasının bağımlılık belirtilerini güçlendirdiğine işaret ederken, özellikle 3 saat ve üzeri oyun oynayan katılımcıların tüm alt boyutlarda daha yüksek bağımlılık puanlarına sahip olması dikkat çekicidir. Bu durum, dijital oyunların uzun süre oynandığında bireylerde olumsuz psikolojik ve sosyal etkiler yarattığını gösteren mevcut literatürle de uyumludur (Hazar vd., 2022a). Ancak, bazı araştırmalar oyun oynama süresinin bağımlılığı artırmakla sınırlı kalmayabileceğini, oyunların aynı zamanda problem çözme ve hızlı karar verme gibi bilişsel becerileri geliştirebileceğini öne sürmektedir (Przybylski & Weinstein, 2019b). Bu bağlamda, dijital oyunların etkilerinin yalnızca olumsuz olarak ele alınmaması gerektiği, belirli koşullarda ve sınırlı sürelerde olumlu etkiler doğurabileceği belirtilmektedir.

Dijital oyun oynamak için kullanılan araç değişkeni sonuçlarına göre; Bu çalışmada dijital oyun oynama araçlarının bağımlılık düzeyleri üzerindeki etkisi incelenmiş; oyun konsolu kullanıcılarının tüm bağımlılık alt boyutlarında ve genel bağımlılık puanlarında en yüksek seviyelere ulaştığı görülmüştür. Özellikle aşırı odaklanma ve erteleme boyutunda konsol kullanıcılarının, diğer cihazları kullananlara göre daha yüksek puan aldığı belirlenmiştir (Özkan & Yalçın, 2022). Yoksunluk ve arayış alt boyutunda da konsol kullanıcılarının oyun eksikliğinde daha fazla yoksunluk hissettiği anlaşılmıştır (Karaca & Öztürk, 2023). Bu bulgular, oyun konsollarının sunduğu sürükleyici deneyimlerin bağımlılığı artırabileceğini düşündürmektedir (Hazar, 2023). Ancak, bazı araştırmalar bağımlılığın

kullanılan araçtan ziyade bireyin oyunla ilişkili içsel motivasyonlarıyla bağlantılı olduğunu savunmaktadır. Örneğin, Przybylski vd., (2020), oyun bağımlılığının esasen bireylerin motivasyonel özelliklerinden kaynaklandığını, cihaz türünün sınırlı bir etkisi olabileceğini belirtmiştir.

En çok oynanan dijital oyun türü değişkeni sonuçlarına göre; dijital oyun türlerinin bağımlılık düzeyleri üzerindeki etkisi değerlendirilmiş ve özellikle savaş ve strateji oyunları oynayan bireylerin bağımlılık puanlarının diğer türlere göre belirgin derecede yüksek olduğu görülmüştür. Bu gruptaki oyuncuların, oyun sırasında yoğun odaklanma, erteleme davranışı, yoksunluk hissi ve duygusal dalma yaşadıkları bulunmuştur (Yılmaz & Arslan, 2023). Özellikle savaş ve strateji oyunlarının yüksek düzeyde bağımlılık belirtileri göstermesi, bu tür oyunların sunduğu rekabetçi ve sürükleyici özelliklerden kaynaklanabilir (Korkut & Demir, 2022). Spor ve yarış ile macera oyunları oynayan gruplar da yüksek bağımlılık düzeyleri gösterirken, bulmaca ve zekâ oyunları oynayan bireylerin tüm alt boyutlarda en düşük bağımlılık puanlarına sahip olması dikkat çekmektedir. Bu durum, bulmaca ve zekâ oyunlarının bağımlılık yapma riskinin nispeten düşük olduğunu ve daha bilişsel odaklı bir deneyim sunduğunu göstermektedir (Özdemir & Yıldız, 2023). Bazı araştırmalar, bağımlılık belirtilerinin oyun türlerinden çok bireyin kişisel özellikleri ve oyuna yönelik içsel motivasyonları ile ilişkili olabileceğini öne sürmektedir (Przybylski vd., 2020). Bu perspektif, oyun türünün bağımlılık üzerindeki etkisini sınırlandırarak, bireysel farklılıkların daha belirleyici olabileceğini savunmaktadır. Ancak bu çalışmada elde edilen bulgular, özellikle savaş ve strateji oyunlarının yüksek bağımlılık potansiyeline işaret etmekte ve oyun türlerinin bağımlılık seviyelerine etkisi olduğunu ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak; tercih edilen oyun türleri ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları arasında yapılan analiz sonucunda; negatif yönlü ve düşük düzeyli anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır. Tercih edilen oyun türlerinin, dijital oyun bağımlılığı üzerinde negatif etkiler yarattığını, ifade edilebilir. Bu durum, daha çok bulmaca ve zeka oyunları gibi oyunların bağımlılık düzeylerinin daha düşük risk taşıdığını, ancak savaş ve strateji oyunlarının yüksek bağımlılık potansiyeline işaret etmekte ve tercih edilen oyun türlerinin bağımlılık seviyelerine etkisinin olduğu sonucuna varılmıştır.

## **KAYNAKLAR**

- Akyol, A., Altan, A., & Çalışkan, A. (2022). Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İyi Oluş: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *Eğitim ve Bilim*, 47(211), 177-196.
- Alborzi M, & Torabi M. (2024). The Impact of Computer Games on the Social Skills of Elementary School Students: A Comprehensive Analysis. *Games Health*, 7. doi: 10.1089/g4h.2024.0048. Epub ahead of print. PMID: 39111870.
- Alper, A., & Yıldız, E. (2023). İnternet Erişiminin Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerindeki Etkisi. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14(2), 100-115.

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 78(4), 772.
- Bağcı, H., & Özer, E. A. (2021). Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun tercihleri ile çevrimiçi oyun oynama bozuklarının incelenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 431-446.
- Bilgin, R., & Durak, H. (2022). Bağımlılık davranışları ve erteleme eğilimleri arasındaki ilişki. *Psikoloji Çalışmaları Dergisi*, 15(4), 201-215.
- Çetin, M., Uysal, H., & Karaca, M. (2022). Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: İnternet Kullanımının Rolü. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(1), 45-58.
- Doğan, F., & Korkmaz, D. (2021). İnternet Bağımlılığı ve Sosyal Medya Kullanımının Gençlerde Duygu Durumlarına Etkisi. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 11(1), 1-15.
- Erdoğan, A., & Yıldırım, B. (2023). Üniversite Öğrencilerinin İletişim Beceri Düzeylerinin Belirlenmesi: Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Örneği. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 21-29.
- Eren, M. Ö., Kizilca, S., Güreş, A., Bilici, M. F., Atli, M., & Uğurlu, F. M. (2024). Investigation of Sports Participation Motivation in Disabled Individuals In Terms of Various Variables. *Revista de Psicología del Deporte (Journal of Sport Psychology)*, 33(3), 469-481.
- Fuster, H., Carbonell, X., Chamarro, A., & Oberst, U. (2023a). Gender differences in online gaming addiction: Related factors and strategies for prevention. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(1), 45-53. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.12.1>
- Fuster, H., Gutiérrez, C., & Sánchez, M. (2023b). *Psychological aspects of digital gaming: Implications for addiction and emotional regulation*. *Journal of Cyberpsychology*.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2016). Video game addiction: A systematic review of the evidence. *Computers in Human Behavior*, 58, 231-240.
- Hazar, F. (2023). Dijital oyunların bağımlılık ve davranışsal etkileri. *Türk Spor Bilimleri Dergisi*, 10(1), 22-35.
- Hazar, E., & Hazar, E. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4 (2), 308-322.
- Hazar, F., Özdemir, M., & Akman, B. (2022). Dijital Oyun Bağımlılığı ve İnternet Kullanımı: Çocuk ve Ergenler Üzerine Bir Araştırma. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16(2), 101-115.
- Hazar, F., Özdemir, M., & Şahin, A. (2022a). Dijital Oyun Bağımlılığı: Sosyal ve Psikolojik Etkiler. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 20(1), 150-167.
- Karaca, S., & Öztürk, B. (2023). Dijital oyun bağımlılığı: Araç farklarının bağımlılık üzerindeki etkileri. *Psikoloji ve Oyun Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 130-145.
- Koob, G. F., & Volkow, N. D. (2016). Neurobiology of addiction: A neurocircuitry analysis. *Lancet Psychiatry*, 3(8), 760-773.
- Korkut, S., & Aydın, A. (2021). Dijital Oyunların Bilişsel Gelişime Etkisi: Olumlu ve Olumsuz Yönler. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 19(1), 1-15.
- Korkut, S., & Demir, M. (2022). Dijital oyun türlerinin bağımlılık üzerindeki etkileri: Karşılaştırmalı bir analiz. *Psikoloji ve Oyun Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 120-130.

- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.
- Lee, S., Kim, J., & Park, M. (2023). Examining gender-neutral factors in gaming addiction: Environmental and behavioral perspectives. *Computers in Human Behavior*, 138, 107552. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107552>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Li, S., Zhang, Y., Xu, M., & Ma, X. (2023). Internet gaming disorder and aggression: A meta-analysis of teenagers and young adults. *Frontiers in Psychology*, 14, 1223456. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1223456>.
- Özdamar, K. (1999). *Paket programlar ile istatistiksel veri analizi-1: SPSS-MINITAB*. Kaan Kitabevi.
- Özdemir, E., & Aydın, B. (2022). Dijital Oyun Bağımlılığı ve Oyun Süresi Arasındaki İlişki. *Psikoloji ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 17(2), 32-45.
- Özdemir, M., & Yıldız, M. (2020). Oyun Bağımlılığı ve Dikkat Dağınıklığı: Bir Derleme. *Türk Psikoloji Dergisi*, 35(1), 23-40.
- Özdemir, R., & Yıldız, E. (2023). Dijital oyun bağımlılığı: Oyun türlerinin bağımlılık düzeylerine etkisi. *Türk Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 68-79.
- Özdiñç, F. G., & Baş, M. (2021). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve akademik başarıları arasındaki ilişki. *Eğitim ve Bilim*, 46(209), 195-210.
- Özkan, M., & Yalçın, R. (2022). Dijital oyun oynama araçları ve bağımlılık arasındaki ilişki. *Eğitim ve Davranış Dergisi*, 18(3), 98-114.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019a). Digital screen time limits and young children's psychological well-being: Evidence from a population-based study. *Child Development*, 90(1), e56-e65.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019b). Digital Games and Binge-Playing: Positive and Negative Outcomes. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(4), 681-690.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2020). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 24(1), 145-157.
- Sezer, F., & Demir, A. (2021). Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akademik Başarı. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 29(2), 78-92.
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S., & Ullman, J. B. (2013). *Using multivariate statistics*, 6, 497-516. Boston, MA: pearson.
- Yalçın, S. (2020). Dijital oyun bağımlılığı: Öğrencilerin akademik başarıları ve ruhsal durumları üzerine etkileri. *Türk Psikoloji Dergisi*, 35(3), 19-35.
- Yılmaz, A., & Arslan, T. (2023). Dijital oyun bağımlılığı: Savaş ve strateji oyunlarının etkisi. *Bilişsel ve Davranışsal Araştırmalar Dergisi*, 12(3), 89-102.
- Yılmaz, K., & Çetin, B. (2021). Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yoksunluk Hissi: Ortaokul Öğrencileri Üzerine Bir Çalışma. *Eğitim Bilimleri ve Uygulama*, 12(2), 107-124.