
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Gazi
1926

SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ AKADEMİK BAŞARILARI ÜZERİNE ETKİSİ: KARMA YÖNTEM ARAŞTIRMASI

Pelin Avcı

DOKTORA TEZİ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

KASIM, 2022

TEZ TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren ……. ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Pelin

Soyadı : Avcı

Bölümü : Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı

İmza :

Teslim Tarihi :…./11/2022

TEZİN

Türkçe Adı : Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığının Akademik Başarıları Üzerine Etkisi: Karma Yöntem Araştırması

İngilizce Adı : The Effect of Digital Game Addiction on The Academic Achievements of The Students of The Faculty of Sports Sciences: A Mixed Method Research

ETİK İLKELER UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazarın Adı Soyadı: Pelin Avcı

İmza :

JÜRİ ONAY SAYFASI

Pelin AVCI tarafından hazırlanan "Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığının Akademik Başarıları Üzerine Etkisi: Karma Yöntem Araştırması" adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oybirliği/oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı'nda doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Erdal ZORBA
Rekreasyon Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi ..……...

Üye: Prof. Dr. H. İbrahim CİCİOĞLU
Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi ..……...

Üye: Prof. Dr. Ekrem Levent İLHAN
Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi ...……..

Üye: Doç. Dr. Gökmen KILINÇARSLAN
Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı, Bingöl Üniversitesi ..……...

Üye: Doç. Dr. Akan BAYRAKDAR
Antrenörlük Eğitimi Ana Bilim Dalı, Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi….……

Tez Savunma Tarihi: 07.11.2022

Bu tezin Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı'nda Doktora tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Şaban ÇETİN
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü..……...

Aileme…

TEŞEKKÜR

Doktora sürecinde akademik yönden beni destekleyen, her durumda ve şartlarda pozitif yaklaşımlarıyla yol gösterici olan, anlayışlı, tecrübelerini tüm içtenliğiyle bana yansıtan değerli danışmanım Prof. Dr. Erdal ZORBA hocama;

Doktora sürecinin başından sonuna kadar, her aradığımda fikir alışverişinde bulunduğum, bütün zorluklarda yanımda destek olan, üzerimde çok emeği bulunan ve tüm eğitim-öğretim dönemim boyunca etik, özgünlük, mesleki yeterlilik konusunda gelişimimi sağlayan, her uğradığım haksızlıkta yanımda desteğini hissettiğim değerli hocam, dostum Doç. Dr. Akan BAYRAKDAR'a;

Her aradığımda desteğini gönülden hissettiğim, umutsuzluğuna düştüğümde içtenliğiyle yanımda olan ve bana abilik yapan değerli abim Latif Çağan'a, değerli hocalarım Prof. Dr. Hasan ŞAHAN'a ve Doç. Dr. Gökmen KILINÇARSLAN'a;

Ağladığımda, güldüğümde, mutluluğumda, hüznümde 28 yıl boyunca yanımda olan, yılmadan saatlerce beni dinleyen, sevgisini hiç eksiltmeden bana gösteren canım dostum Pelin EROĞLU'na;

Lisansüstü eğitim hayatım boyunca yanımda hem dostum, hem ailem olan değerli eşim İsmail AVCI'ya ve "baba annem makale yazıyor rahatsız etmeyelim ders çalışması gerekiyor" diye hassasiyet gösteren 4,5 yaşındaki oğlum M. Tuva AVCI'ya sonsuz teşekkürlerimi ve minnetlerimi sunarım.

Pelin AVCI

SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ AKADEMİK BAŞARILARI ÜZERİNE ETKİSİ: KARMA YÖNTEM ARAŞTIRMASI

(Doktora Tezi)

Pelin Avcı
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
KASIM, 2022

ÖZ

Bu araştırmanın amacı; Türkiye'deki Spor Bilimleri Fakültesi üniversite gençliği üzerinden dijital oyunu bağımlılığı profilinin ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesidir. Araştırmanın çalışma grubunu, Türkiye'nin çeşitli üniversitelerinde Spor Bilimleri Fakültesi ile Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu'nda eğitim-öğretimine devam eden 1162 öğrenci oluşturmaktadır. Nicel veri analiziyle tespit edilen dijital oyun bağımlısı öğrencilerinden seçilen 20 kişi ile de nitel görüşmeler yapılmıştır. Çalışmada nitel ve nicel yöntemlerin bir arada kullanıldığı açıklayıcı sıralı/ (sıralı nicel →nitel) karma yöntemler araştırması deseni kullanılmıştır. Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilen, geçerliği ve güvenirliliği yüksek olan, daha sonra ise Hazar ve Hazar (2019) tarafından Türkçe geçerlik-güvenirlik çalışması yapılan "Dijital oyun bağımlılığı ölçeği" ile araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Nicel verilerin analizinde SPSS paket programından yararlanılmıştır. Kullanılan ölçek formunun güvenirliliğini tespit etmek amacıyla Cronbach's Alpha testi, Kolmogorov–Simirnov normallik testi, parametrik veya non-paremetrik testler uygulanmıştır. Sosyo-demografik özelliklerin analizi için frekans ve yüzde analizi yapılmıştır. Yüzdelik karşılaştırmalar için crosstab ve k-kare analizi

uygulanmıştır. Ayrıca gruplar arasındaki karşılaştırmalar independent t testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile yapılmıştır. ANOVA sonucunda farklılık çıkan grupların tespiti için Tukey HSD testi yapılmıştır. Ayrıca değişkenler arasındaki ilişkiyi tespit etmek amacıyla korelayson analizi yapılmıştır. Nitel verilerin analizinde ise içerik analizinden yararlanılmıştır. Transkripsiyonlar MAXQDA20 programına aktarılarak analizi gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın nicel verilerinin sonuçlarına bakıldığında dijital oyun bağımlılığı toplam puanında ve genel not ortalamasında (akademik başarı) dijital oyun oynama aracına sahip olma duruma göre $p<0,05$ düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı toplam puanında ve genel not ortalamasında (akademik başarı) cinsiyete göre $p<0,05$ düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Gelir düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı ve akademik başarının da arttığı görülmüştür. Dijital oyun oynayarak boş zamanlarını geçiren katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeyleri en yüksek, kitap okuyarak boş zamanlarını geçiren katılımcıların ise dijital oyun bağımlılığı puanlarının en düşük olduğu tespit edilmiştir. Oyun oynama süresi arttıkça akademik başarı puanının ciddi bir şekilde azaldığı görülmektedir. Çalışmanın nitel verilerinin sonucuna bakıldığında ise dijital oyun bağımlılığı teması; psikolojik ve duygusal etkiler, akademik gelişime etkiler, fizyolojik etkiler ve sosyal etkiler olmak üzere dört kategoriden ve 48 koddan oluşmuştur. Hem nicel hem de nitel verilerin bulguları değerlendirildiğinde sonuç olarak Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri küresel salgın, arkadaş çevresi, ailevi problemleri veya yaşantılarındaki problemlerinden kaçınmak istemelerinden dolayı TV izlemek, sosyal medyada zaman geçirmek, kitap okumak, dijital oyun oynamak gibi aktivitelerde bulunmuşlardır. Dijital oyun oynamanın keyifli ve eğlenceli olması geçirilen zamanın artmasına neden olmuştur. Bu durum zamanla bağımlılığa dönüşmüştür. Bağımlılık yapan oyun oynama isteği artık bir zorunluluk oluşturmuştur. Bu süreç psikolojik, fizyolojik, sosyal ve akademik olarak bireylerde bir deformasyona sebep olmuştur. Dijital oyun oynama süresinin katılımcılarda artışı akademik başarılarının da düşmesine neden olmuştur.

Anahtar Kelimeler : Akademik Başarı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Karma Yöntem

Sayfa Adedi :xvii + 124

Danışman : Prof. Dr. Erdal ZORBA

THE EFFECT OF DIGITAL GAME ADDICTION ON THE ACADEMIC ACHIEVEMENTS OF THE STUDENTS OF THE FACULTY OF SPORTS SCIENCES: A MIXED METHOD RESEARCH

(Ph. D Thesis)

Pelin Avcı

GAZI UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION SCIENCES

NOVEMBER, 2022

ABSTRACT

The aim of this research was to investigate digital game addiction profile and its impact on Turkish Faculty of Sports Sciences college students in terms of their academic achievements. This study was conducted based on the data obtained from 1162 students studying in the Faculty of Sports Sciences and School of Physical Eduation and Sports at various universities in Turkey. Qualitative interviews were carried out with 20 people among the students who were picked out after being identified to have digital game addiction through quantitative data analysis. Explanatory Sequential/ Sequential Qualitative --> Quantitative" mixed method research design in which the qualitative and quantitative combined methods were applied. The semi-structured interview which was developed by the researcher and the "Digital game addiction scale", which has got high validity and reliability and was developed by Lemmens et al. (2012), and the Turkish validity and reliability study of which was made by Hazar and Hazar (2019) later, were used. Cronbach's Alpha test, Kolmogorov-Smirnov normality test, and parametric or non-parametric tests were administered in order to identify the reliability of the scale form used. Frequency and percentage analyses were conducted for the analysis of the socio-demographic features. Crosstab and chi square analyses were used

for percentage comparisons. In addition to that, Independent t-test and one-way analysis of variance (ANOVA) were administered for the comparisons between groups. The Tukey HSD test was used to identify the groups having differences as a result of the ANOVA. Additionally, a correlation analysis was conducted to identify correlations between the variables. On the other hand, content analysis was used for the analysis of qualitative data. By transferring the transcriptions into the MAXQDA20 program, transcriptions were completed. Significant differences were found statistically as $p<0.05$ in general point average (academic achievement) and in total point of digital game addiction according to the possession of a digital game device when the quantitative data result of the study was examined. Significant differences were found statistically on the level of $p<0.05$ based on the gender in terms of general point average (academic achievement) and total point of digital game addiction. It was observed that as the level of income increases, digital game addiction and academic achievement increase. It was identified that the participants who spend their free time playing digital games have the highest digital game addiction levels and those who spend their free time reading books have the lowest scores of digital game addiction. As the duration of playing games increases, academic achievement scores decrease. Digital game addiction contact consists of 48 codes and four categories, psychological and emotional impacts, impacts on academic development, physiological impact, and social impacts when the qualitative data result of the study was examined. In conclusion, the students of the Faculty of Sport Sciences have joined in activities such as playing digital games, reading books, scrolling on social media, and watching TV in order to avoid global pandemics, group of friends, family-related problems, and their daily problems when the findings of both qualitative and quantitative data were examined. The enjoyment and fun of playing digital games have caused to increase in the time spent. It transformed into addiction over time. Playing games that lead to addiction, become a compulsion anymore. This process caused deformation in individuals in terms of psychology, physiology, social, and academics. The increase in the duration of playing digital games for participants caused a dropdown in academic achievements.

Keywords : Acedemic Success, Digital Game Addiction, Mixed Method

Page Number : xvii + 124

Supervisor : Professor Erdal ZORBA

İÇİNDEKİLER

TEZ TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU i

ETİK İLKELER UYGUNLUK BEYANI ii

JÜRİ ONAY SAYFASI iii

TEŞEKKÜR v

ÖZ vi

ABSTRACT viii

İÇİNDEKİLER x

TABLOLAR LİSTESİ xiiiiii

ŞEKİLLER LİSTESİ xiii

SİMGELER VE KISALTMALAR xvii

BÖLÜM I 1

GİRİŞ 1

1.1. Problem Durumu 1

1.2. Amaç 2

1.3. Önem 3

1.4. Sayıltılar 4

1.5. Sınırlılıklar 5

BÖLÜM II 6

KAVRAMSAL ÇERÇEVE 6

2.1. Oyun **6**

2.2. Oyun ve Kültür **9**

2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı **12**

2.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik Etkileri **16**

2.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Tedavisi **18**

2.5. Elektronik Bilgisayarlar ve Oyunlar **20**

2.6. Dijital Oyunların Kısa Tarihi **22**

2.7. Dijital Oyun Türleri **26**

2.7.1. Aksiyon Oyunları **27**

2.7.2. Simülasyon Oyunları **28**

2.7.3. Strateji Oyunları **28**

2.7.4. Rol Yapma Oyunları **30**

2.7.5. Macera Oyunları **31**

2.7.6. Zeka ve Bulmaca Oyunları **32**

2.7.7. Spor ve Dövüş Oyunları **33**

2.8. Akademik Başarı **33**

2.9. Alan ile İlgili Yapılan Çalışmalar **34**

BÖLÜM III **38**

YÖNTEM **38**

3.1. Araştırmanın Modeli **38**

3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi **40**

3.3. Veri Toplama Araçları **41**

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu **41**

3.3.2. Üniversite için Dijital oyun Bağımlılığı Ölçeği **41**

3.4. Verilerin Analizi **41**

3.4.1. Güvenirlilik Analizi **42**

3.4.2. Nicel Verilerin Analizi **43**

3.4.3. Nitel Verilerin Analizi **44**

BÖLÜM IV **45**

BULGULAR **45**

4.1. Katılımcıların Nicel Araştırma Bulguları **45**

4.2. Katılımcıların Nitel Araştırma Bulguları **58**

BÖLÜM V **67**

TARTIŞMA VE SONUÇ **67**

5.1. Nicel Veri Analiz Sonuçları **67**

5.2. Nitel Veri Analiz Sonuçları **73**

Sonuç **86**

Öneriler **89**

KAYNAKLAR **91**

EKLER **117**

Ek 1: Kişisel Bilgi Formu **118**

Ek 2: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği **119**

Ek 3: Etik Kurul Raporu **120**

Ek-4: Ölçek Kullanım İzni **121**

ÖZGEÇMİŞ **121**

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. *Nicel Veriler için Güvenirlik Analizi (Cronbach Alpha Katsayısı)* 42

Tablo 2. *Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam Puan Sınıflandırmasının Cinsiyetlere Göre Dağılımı* 45

Tablo 3. *Katılımcıların Cinsiyet dağılımları* 46

Tablo 4. *Katılımcıların Yaş Dağılımları* 46

Tablo 5. *Katılımcıların Gelir Dağılımları* 46

Tablo 6. *Katılımcıların Öğrenim Gördükleri Bölümlerin Dağılımları* 47

Tablo 7. *Katılımcıların Boş Vakitlerinde Yaptıkları Aktivitelerin Dağılımları* 47

Tablo 8. *Katılımcıların Oyun Süresi Dağılımları* 48

Tablo 9. *Katılımcıların Oynadıkları Oyun Türünün Dağılımları* 48

Tablo 10. *Katılımcıların Egzersiz Yapma Durumları* 48

Tablo 11. *Katılımcıların Sigara İçme Durumları* 49

Tablo 12. *Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Aracına Sahip Olma Durumu Değişkenine Ait Tanımlayıcı İstatistiksel Verileri* 49

Tablo 13. *Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Alt Faktörlerine Ait Tanımlayıcı İstatistiksel Verileri* 49

Tablo 14. *Dijital Oyun Oynama Aracına Sahip Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlığı, Alt Faktörleri, Dijital Oyun Bağımlılığı Tam Puanı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması* 50

Tablo 15. *Cinsiyete Göre Dijital Oyun Bağımlığı, Alt Faktörler ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması* 51

Tablo 16. *Bölümlere Göre Dijital Oyun Bağımlığı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması* 52

Tablo 17. *Gelir Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlığı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması* 53

Tablo 18. *Boş Zamanda Yapılan İşlerin Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlığı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması* 53

Tablo 19. *Bölümlere Göre Boş Zamanlarda Yapılan Aktivitelerin Dağılımları* 54

Tablo 20. *Oyun Oynama Süresine Göre Dijital Oyun Bağımlığı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması* 55

Tablo 21. *Oyun Türüne Göre Dijital Oyun Bağımlığı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması* 56

Tablo 22. *Katılımcıların Çeşitli Değişkenlere Göre Korelasyon Analizi Sonuçları* 57

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Karma Yöntem Araştırması 39

Şekil 2. Karma Yöntem Yol Haritası 39

Şekil 3. Güvenirlilik Analizi (Cohen's Kappa) 42

Şekil 4. Akademik Gelişime Etkiler kategorisi transkripsiyonları Kod-Alt kod-Bölümler Modeli 58

Şekil 5. Psikolojik ve Duygusal Etkiler kategorisi transkripsiyonları Kod-Alt kod-Bölümler Modeli 59

Şekil 6. Sosyal Etkiler kategorisi transkripsiyonları Kod-Alt kod-Bölümler Modeli 60

Şekil 7. Fizyolojik Etkiler kategorisi transkripsiyonları Kod-Alt kod-Bölümler Modeli 61

Şekil 8. Dijital Oyun Bağımlılığı transkripsiyonlarından elde edilen kelime bulutu 62

Şekil 9. Görüşme yapılan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin bölüm grafiği 62

Şekil 10. Dijital oyun bağımlısı bireyler ile yapılan görüşmenin cinsiyet grafiği 63

Şekil 11. Hiyerarşik kod-alt kod modeli akademik gelişime etkileri kategorisi frekans analizi grafiği 63

Şekil 12. Hiyerarşik kod-alt kod modeli psikolojik ve duygusal etkiler kategorisi frekans grafiği 64

Şekil 13. Hiyerarşik kod-alt kod modeli sosyal etkileri etkiler kategorisi frekans grafiği... 65

Şekil 14. Hiyerarşik kod-alt kod modeli fizyolojik etkiler kategorisi frekans grafiği 65

Şekil 15. Dijital oyun bağımlılığı paradigması teması, kategorileri ve kodlamaları genel analiz görseli 66

SİMGELER VE KISALTMALAR

D&D Dungeons ve Dragons

MEB Millî Eğitim Bakanlığı

MMIRA (Mixed Methods International Research Association)
Karma Yöntemler Uluslararası Araştırma Birliği

OECD Ekonomik İş Birliği ve Kalkınma Örgütü

PINTA (Pravalenz der Internetab hangigkeit) İnternet Bağımlılığı
Yaygınlığı

PISA Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı

RPG (Role Playing Games) Rol Yapma Oyunları

RTS (Real Time Strategy) Gerçek Zamanlı Strateji

TBS (Turn-Based Strategy) Sıra Tabanlı Strateji

TSR (Tactical Studies Rules) Taktik Öğrenme Kuralları

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırma konusu olarak ele alınan problem durumuna, araştırmanın amacına, araştırmanın önemine, varsayımlara, sınırlıklara ilişkin bilgilere ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1.Problem Durumu

Günümüz eğitim sisteminde teknolojinin gelişimi daha fazla bilgiye ulaşımı kolaylaştırmıştır. Hızla gelişen teknoloji, 1980'li yıllarda geliştirilen kişisel bilgisayarlar, 90'lı yıllarda yaygınlaşan internet ve diğer bilişim teknolojileri 'Bilgi Çağı' olarak adlandırılan yeni bir dönemi başlatmıştır. İnsanlık 21. yüzyıla bilgi çağının olanakları ve sorunlarıyla girmiştir (Erden, 2017, s.17). İnternet, çağımızın hızlı gelişim ve değişim gösteren en kritik unsurlarından birisidir. İnternet aynı zamanda, insanoğlunun icat etmiş olduğu en önemli buluşların da başında gelmektedir. İnternet ile bireyler bilgiye daha hızlı ulaşabilmek, dünyanın farklı bölgelerindeki insanlarla iletişime geçebilmek, rutin işlerini internet üzerinden yapabilmek gibi birçok alanda kolaylıklar yaşamışlar, dahası zamandan ve ekonomiden tasarruf etmişlerdir. Bu tür gelişmelerin sonucunda, internet kullanımının günümüzde hızla yaygınlaşmış olduğu bilinmektedir (Can & Tozoğlu, 2019). Öyle ki, Türkiye İstatistik Kurumu verilerine göre 16-74 yaş arası bireylerde internet kullanım oranı %82,6 olarak kayıtlara geçmiştir (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2021). Bilgisayarlar, mobil cihazlar ve internet gibi teknolojik cihazlar günlük hayatımızda çok önemlidir ve bu teknolojileri kullanmak artık bizim için bir lüks değil, bir zorunluluktur. Bu yeniliklere ayak

uydurmak ve bunları hayatımızda kullanmak bilgi toplumu olmanın anahtar faktörüdür (Mısırlı, 2016). Yüzyılımızda bilgi öylesine hızlı artmaktadır ki kendimiz, düşüncelerimiz ve yaptığımız işlerde buna bağlı olarak sürekli değişim göstermektedir. Birbiri ardına ortaya çıkan yenilikler insanları özellikle gençleri zaman zaman şaşkınlığa ve uyum bunalımlarına sürükleyebilmektedir. Ancak, olumsuzluklara kapılmak yerine 21.yy. değişimle gelecek gelişmelere hazırlıklı olmak konusunda çaba sarf edilmeli ve önlemler alınmalıdır (Hoşgörür & Taştan, 2011, s. 8).

Oyun oynamak her zaman birçok insan için eğlenceli bir geçmiş zaman etkinliği olmuştur. Teknolojideki ilerlemeler ile her geçen gün daha yaygın hale gelmektedir. Özellikle, mobil teknolojiler insanlara kesintiye uğramadan sürekli oyun oynama olanağı sağlar. Bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan çalışmalar, bilginin ve iletişimin üst seviyede olduğu enformasyon toplumların medya bağımlılık derecelerinin alt boyutlarından birini oluşturmaktadır. Son zamanlarda çevrimiçi çok oyunculu bilgisayar oyunlarını oynayanların yaygınlaşması, bağımlı profilin giderek arttığını göstermektedir (Young, 2009, s. 20). Bu durum bazı sorunlu oyun davranışları yaratabilir. Son istatistiklere göre, oyuncuların %70'i 18 yaş ve üzerinden oluşmaktadır (Statista, 2019). Yaş grubu göz önüne alındığında, üniversite öğrencilerinin bu yüzdede yer aldığı söylenebilir. Kontrolsüz oyun oynamanın ve onu etkileyen nedenlerin incelenmesi, eğitim için önemli bir araştırma konusudur. Özellikle üniversite öğrencilerinin akademik başarılarını etkilemesi durumu ele alındığında bu yönde eksikliklerin giderilmesi büyük bir önem teşkil etmektedir.

1.2.Amaç

Bu araştırmanın amacı; Türkiye'deki üniversite gençliği üzerinden, dijital oyun bağımlılığı profilinin ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesidir.

Spesifik olarak bu çalışma, farklı üniversitelerde okuyan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirlemektir. Bu bağlamda akademik

başarılarını incelerken psikolojik, fizyolojik ve sosyal yaşamlarında meydana gelen değişimleri de karma yöntem araştırmalarını kullanarak derinlemesine belirlemektir.

Bu açıklamalar doğrultusunda, bu araştırmada spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve akademik başarı düzeyleri belirlenerek bazı değişkenlere göre değişip değişmediği ortaya koyulduktan sonra aşağıdaki hipotezlerin test edilmesi amaçlanmaktadır:

1. Dijital oyun bağımlılığının akademik başarı üzerine etkisi vardır.
2. Dijital oyun oynama süresi arttıkça akademik başarı düşmektedir.
3. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin serbest zamanlarında yaptıkları aktiviteler içerisinde dijital oyun oynayan öğrencilerin akademik başarıları daha düşüktür.

Belirlenen bu amaçlara ulaşmak adına aşağıdaki sorulara yanıtlar aranmaktadır:

1. Dijital oyunlara sizi yönlendiren sebepler nelerdir?
2. Dijital oyun bağımlılığının özel, sosyal ve ailevi yaşantılarınıza etkisi nelerdir?
3. Dijital oyun bağımlılığı fiziksel aktivitelerinizi ve sağlığınızı ne yönde etkilemektedir?
4. Dijital oyun bağımlılığının akademik başarınız üzerindeki olumlu ve olumsuz yönlerini anlatır mısınız?

1.3.Önem

Topluluklar eğitim merkezli olarak sürekli bir değişim süreci içerisindedirler. Bu değişimden en fazla etkilenen yine eğitimin kendisi olmaktadır. Birtakım farklı unsurların da eğitim sürecine dahil olması ile olumlu ve olumsuz bazı durumlar açığa çıkmaktadır (Turan, 2015, s. 27). Bilişim teknolojilerinin önem kazanmasıyla birlikte internet kullanımında da bir artış meydana gelmiştir. Bu artış dijital oyunların da yaygınlaşmasına sebep olmuştur. Genç

bireylerin arasında popüler hale gelmesiyle geniş kitlelere ulaşmıştır (Turan, 2015, s. 27; Yılmaz, 2010). Doksanlı yıllardan günümüze kadar klinik bir tanımlama olarak kullanılan "İnternet bağımlılığı", iletişim teknolojilerinin de gelişimiyle beraber araştırmacıları bu alanda derinlemesine araştırma yapma girişimine itmiştir (Lee, Cheung ve Thadani, 2012; Turan, 2015, s. 28).

Alan yazını incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar dikkat çekicidir. Çocuklarda, lise öğrencilerinde ve yetişkinlerde kullanılan ölçekler bulunmaktadır. Farklı yaş gruplarının bazı demografik özelliklerine göre oyun bağımlılık düzeylerinin incelendiği göze çarpmaktadır. Bu araştırmada ise dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirlediğimiz üniversite öğrencilerinin transkriptlerine göre akademik başarıları da alınmıştır. Bağımlılık düzeyleri çok yüksek olan öğrenciler ile görüşmelerde yapılarak derinlemesine bağımlılığın etkileri incelenmiştir. Karma yöntemler araştırması ile bu çalışmamız daha detaylı bilgi vermesi bakımından önem arz etmektedir.

1.4.Sayıltılar

Bu araştırmanın sayıltıları şunlardır;

1. Araştırmada kullanılan ölçek maddelerinin Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri tarafından samimi ve doğru olarak yanıtlandığı varsayılmaktadır.
2. Veri toplama araçlarının Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirleyebildiği varsayılmaktadır.
3. Ölçekler ve görüşme formunun istekli Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilere uygulandığından dolayı toplanan verilerin geçerli ve güvenilir olduğu varsayılmaktadır.

1.5.Sınırlılıklar

Bu araştırma, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, akademik başarıları ve sosyal hayatlarında olan durumların güncel yaşantılarına etkileri konusunda önemli bir çalışma olmakla birlikte, araştırmanın bazı önemli sınırlılıkları bulunmaktadır.

1. Sonuçlar tamamen öğrencilerin kendi verdikleri cevaplar ve değerlendirmelere dayanmaktadır. Ebeveynler ve öğretmen görüşleri ile desteklenmemektedir. Bir bireyi semptomatik kriterlere göre teşhis etmenin hala çok mümkün olmadığı düşünüldüğünden ve dijital oyun bağımlılığının henüz resmi bir psikiyatrik tanısı bulunmadığından bir tanı aracı araştırmada kullanılmamıştır.
2. Bu çalışmanın evreni Türkiye'deki üniversitelerde yer alan spor bilimleri fakültelerinde öğrenim gören öğrenciler ile sınırlandırılırken, örneklemi ise evren içerisinde yer alan izin alınabilen üniversite ve spor bilimleri fakültelerinin öğrencilerden gönüllü onam formu alınabilen bireyler ile sınırlandırılmıştır. Ayrıca nitel verilerin elde edilmesi ise nicel veriler ışığında ortaya çıkmış dijital oyun bağımlılığı yüksek öğrenciler arasından görüşmeye katılmayı kabul edenler ile sınırlandırılmıştır.

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde araştırmanın amacı doğrultusunda oyun, bağımlılık, dijital oyun bağımlılığı ve akademik başarı kavramları ile ilgili literatür bilgilerine ve yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

2.1. Oyun

Oyun oynamak eski bir davranıştır. Tarih öncesi insanlar bir mağaranın zemininde oyun oynamak için kemikler veya çakıl taşları kullanmışlardır (Chen ve Leung, 2016). Zaman içerisinde insanlık geliştikçe oyun da gelişmiştir ve araştırmacılar tarafından farklı anlamları literatüre girmiştir.

Aktiviteyi tanımlamak için İngilizce ’de iki terim bulunmaktadır: “game ve play”.

Geleneksel olarak İngilizcede play ve game anlamları şu şekildedir:

Sözlük, oyunu (play) “eğlence amaçlı, eğlenmek için bir şey ya da biri gibi davran, oyun oynama, oyun oynama şekli” olarak tanımlamaktadır.

Oyunu (game) da “özellikle kuralları olan oyun biçimi” olarak tanımlamaktadır (Frasca, 2012, s. 5).

Diğer diller yalnızca bir terim kullanmaktadır. Fransızca’ da “jeu”, İspanyolca’ da “juego”, Almanca’ da “spiel”, Portekizce “jogo” kelimelerini birbirinden ayırmanın önemi, Roger

Caillois gibi bazı yazarları, kendi ana dillerinde mevcut olmayan yeni terimleri ortaya koymaya yöneltmiştir. Caillois, “paidea” kelimesini ingilizce “play” ve “ludus” isimlerine eşdeğer olarak önermiştir. Fransız sosyolog “ludus” u iki alt kategoride değerlendirmiştir: bir yanda kurgu ya da rol yapma oyunları, diğer yanda katı ve değiştirilemez kurallarla sınırlandırılan faaliyetlerdir. (Les jeux et les hommes: Le masque et le verige'in yayınlanmasından on üç yıl sonra), Winnicott bu sınıflandırmanın iki kategorisini ele alır ve sırasıyla “play” ve “game” terimlerini oluşturmuştur. Aynı çizgide Wilson tüm edebi oyunları” game”in kalitesiyle birleştirmiştir, çünkü o normalleştirilebilir ve düzenlenebilirdir. Bu nedenle Wilson’a göre “paidea”nın kurallar ve aksiyomlar ile sınırlandırılması, oyun anlatımına “ludus” karakterini verir. Öte yandan hiçbir durumda aşırı katı bir oyun olmayacaktır çünkü literatürde oyun, geleneksel oyun etkinliğinin kurallarının aksine kesin olmayan, değişken ve formüle edilmesi zor kurallara sahip olacaktır: sınırlı, kesin ve formüle edilmesi kolaydır (Wilson, 1981, 1992, s. 81-217). Bu nedenle Kanadalı eleştirmen oyunu “game” kategorisine atfetse de onun tanımının daha tipik bir “play” olduğu görülmektedir. Eğlenceli etkinliğin cazibesinin her zaman aşılmaz ve önceden belirlenmiş yasalarla sınırlı olmadığı doğrudur; ancak oyunun kendisini oluşturması için talimatlara ihtiyacı vardır (Morales Benito, 2012).

Paidea, " Dolaylı bir yararlı amacı veya tanımlanmış amacı olmayan ve bunun tek nedeni oyuncunun deneyimlediği zevke dayanan fiziksel veya zihinsel aktivitenin savurganlığı" dır.

Ludus, " zaferi veya yenilgiyi, kazancı veya kaybı tanımlayan bir kurallar sistemi altında düzenlenen etkinlik " olarak tanımlanan belirli bir paidea türüdür (Frasca, 2012, s. 4).

Oyunun yalnızca eğitim ya da sadece eğlence olduğunu ifade etmek zordur. Literatür incelendiğinde çok net bir tanımın olmadığı görülmektedir. Çocuğun gelişimi için bir temel oluşturduğunu savunanlar olduğu gibi bunun aksini iddia edenler de bulunmaktadır (Johnson, Christie ve Yawkey, 1998, s. 75). Oyun (play) etkinlikleri genellikle çocuklar ile ilişkilendirilirken, oyunların (game) daha çok yetişkin etkinliği olduğu düşünülmektedir.

Bunun sebebi, oyunların güçlü bir bileşene sahip olması ve küçük çocukların bu tarz aktiviteleri gerçekleştirebilmeleri için öncelikle sosyalleşmelerinin gerekliliğidir. Bu dönemden sonra oyunlar yetişkinliğe kadar oynanmaya devam etmektedir. Bununla beraber oyun (hem game hem de play) aktiviteleri yetişkinlik döneminde mevcut kalır (Piaget, 1991).

Jean Duvignaud ise İngilizce terminolojide oyunu (play ve game olarak) açıkça birbirinden ayırmaktadır, ilkini serbest ve kuralsız bir etkinlik olarak görürken, ikincisinin gidişatı kural tarafından inşa edildiğini ifade etmektedir (Mehl, 2010).

Oyuna top sektirmek, zıplamak, doktor taklidi yapmak gibi pek çok örnek verilebilir. Oyunun sınırları oyundan daha dağınıktır. Oyuncu herhangi bir dış uyarıcı olmaksızın başlayabilir, bitirebilir veya farklı bir aktiviteye geçebilir. Öte yandan, oyunlar daha katı bir şekilde tanımlanmıştır. Açık bir kurallar dizisine, tanımlanmış bir uzay ve zamana sahiptirler. Örnek olarak futbol, satranç ve seksek verilebilir (Frasca, 2012, s. 3).

Türk Dil Kurumu tarafından Türkçe sözcükte yayımlanan oyun kelimesi birden fazla farklı anlamda kullanılmaktadır (Türk Dil Kurumu [TDK], 2011). “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeyi sağlayan eğlence: Tenis, tavla, dama, çelik çomak, bale oyundur.” şeklindedir. Günümüzde hala güncelliğini yitirmeyen oyunlardan bazıları iki bin yılı aşkın süredir güncelliğini korumaktadır. Bu oyunlar topaç çevirme, saklambaç, suyun üzerinde taş kaydırmaca, yazı tura ve körebedir.

19. yüzyılın oyun teorileri, “oyun” kelimesinin etimolojik anlamını açıkça ortaya koymaktadır. Buna göre, “oyun” sabit ve sınırlandırılmış bir kültürel form değil, aynı anda hem hareket eden hem de hareket ettirilen tekrarlayan, ritmik bir hareketi ifade etmektedir (Deuber Mankowsky, 2017, s. 213).

Yaşam içgüdülerinin bir tezahürü olarak insanların ve hayvanların oyunu, Orta Çağ Felemenkçesinde yaşayan, eski Batı Germen dilinde de var olan bir anlamdır: titremek, ileri geri hareket etmek, zıplamak (özellikle sevinçle) (Deuber Mankowsky, 2017, s. 217).

1883 gibi erken bir tarihte psikolog ve dilbilimci Moritz Lazarus ufuk açıcı kitabı “Über Diestimule des Spiels” de, “spiele” kelimesinin eski Almanca “spilan” a dayandığını ve bu kelimenin “hafifçe sallanan, amaçsızca yüzen” hareket olduğunu ifade etmiştir. Oyun, insan oyunundan ayrılır ve yaşamın bir tezahürü olarak yorumlanır. Bu anlamda, "diye devam ediyor Lazarus," iki tür arasında hareket halinde olan bir oyun türünden söz ediyoruz: küçük dokumacı gemisinin ileri geri oynaması, çeşmedeki suların oynaması, çeşmedeki dalgaların oynaması ve bir şeyin serbestçe hareket edebilmesi için sahip olması gereken manevra alanı. Lazarus, 1857-1875 yılları arasında Almanya'da yayınlanan oyunla ilgili literatürü değerlendirmiş ve Diyetetik alanında yayınlanan literatürün sayısıyla karşılaştırmıştır. Sonuç: bugüne kadar pek araştırılmamış olan oyun edebiyatı, Lazarus'a göre aşı sorununun yoğun bir şekilde tartışıldığı 1866-1870 dönemi hariç, sağlık literatüründen çok daha üstündü. Oyunun popülerliği, Lazarus'un alıntısından da anlaşılacağı gibi, oyunun canlı ve teknik olanın iç içe geçmesi için kullandığı arabuluculuk işlevinden kaynaklanmıştır (Rheinberger & Hagner, 2018, s. 237).

Burada toplanan farklı metinler, tıpkı orta çağ toplumunda “play” ve “game” arasındaki sürekli iç içe geçme gibi, oyun kavramının zenginliğini açıkça göstermektedir (Mehl, 2010).

2.2. Oyun ve Kültür

Türk kültür tarihinin yazılı en eski kaynaklarına bakıldığında oyun kelimesinin geçmesi dikkat çekicidir. Bu yazılı eserler: Kutadgu Bilig, Divanu Lügati’t-Türk, Oğuz Kaan Destanı, Manas Destanı, Volga Bulgar Kitabeleri, Evliya Çelebi Seyahatnamesi ve Dede Korkut Kitabı’dır (Özdemir, 2006, s. 193).

Oyun, toplumun kültürel rollerini, değerlerini, kurallarını keşfetmek, öğrenmek ve uyarlamak için biyolojik bir fenomendir. Oyunun karmaşık fenomenini ve evrimini anlamak, tarihsel bağlantıların incelenmesini zorunlu kılmaktadır (Frost, 2012).

Kültürel bir olgu olan oyunun kökeni antik dönemlere kadar dayanmaktadır. Oyun oynamak çocukların çok yönlü gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Ebeveynler çocuklarını eğlendirmek, ilgisini çekmek, öğretmek ve zekâ gelişimlerini desteklemek amacıyla evdeki nesnelerle ya da hareket, seslerle bir oyun oluştururlar. Bebekler büyüme dönemi boyunca aileleri ile etkileşim kurarak becerilerini geliştirirler. Bu yeteneklerin açığa çıkarılması, kullanılması ve gelişimi için oyun işlevsel bir olgudur. Çocukların dünyayı keşfetmesi, olayların üstesinden gelebilmesi için bireysel ve toplumsal olarak yaşam içerisine entegre olması bir gerekliliktir. Bebeklikten ergenlik dönemine kadar oyun üzerinde gerçekleştirilen iletişim ve aktiviteler ebeveyn-çocuk bağının güçlü olmasına katkı sağlayacaktır (Madej, 2016, s. 7).

İnsana özgü bir etkinlik olmayan oyun, kültürden çok daha eski bir kavramdır. İnsan öncesi dönemlerde zevk almak, eğlenmek, rekabet etmek, yarışmalar yapmak, güzel vakit geçirmek, belirli değerleri temsil etmek amacıyla gerçekleştirilen kültür-ötesi bir eylemdir (Huizinga, 2013, s. 16). Oyun, başıboş bir etkinlik olmadığı gibi yalnızca insana ait spesifik bir kavram da değildir. Johan Huizinga, oyunu tüm kültürlerin başlangıç noktası olarak görme eğiliminde olmuştur. Bu durum oyunu her zaman, her yerde görmesine ve eğlenceli aktiviteye özgü hemen hemen her şeyi silmesine neden olmuştur.

Toplumda zamanla yaşanan değişimler tüm insanların yaşamlarını etkilemektedir. Başlangıçta bu değişimlerin oyun kültürünü etkilediklerinin farkında değiliz. Bunun nedeni, değişikliklerin çoğunun oyun kültürünü doğrudan değil dolaylı olarak etkilemesidir.

Oyun kültürünü etkileyen değişikliklere bazı örnekler şunlardır:

- İnsanların geçimlerini nasıl sağladıkları
- Kentleşme
- Nüfusu oluşturan insanların orta yaşlı ve yaşlı oranları
- Kadınların artan hakları
- Kadınların ev dışında değişen çalışma şartları
- Değişen meslekler
- Değişen toplumsal sınıf ve sosyal tabakalaşma
- Cinsel tercihlerde değişim

- Uyum ve ortak anlayışı sağlayacak net bir ortak ideoloji, dini hareket ve doktrin olmaması
- Değişen kurumlar (cami, kilise, devlet, iktidar vs.) (Kalliala, 2005, s. 10).

17. yüzyıldan günümüze kadar olan dönem genellikle "modern" olarak tanımlanmaktadır. Evrensel değerler, süreklilik ve kaydedilen ilerleme duygusuyla karakterize edilmiştir. Çocuklar genellikle "postmodern" olarak tanımlanan, çocukluklarını etkileyen farklı etkilerle büyümektedir. Bazı bilim adamları eski geleneklerden kurtulmanın zenginlik getirdiğine ve olanaklar sunduğuna inanmaktadır. Uyum sağlamanın ya da tüm yaşamımız boyunca aynı kalmanın gerekli olmadığını ifade etmişlerdir. Bunun yerine farklı kimlikler deneyebilir ve değişebiliriz. Bireysel bir kimlik duygusuna sahip olmak, bugün batı dünyasında yaşamın merkezinde yer almaktadır. Herkesin kendi biyografisini, kimliğini, sosyal ağlarını, tercihlerini ve inançlarını kontrol etme, sahneleme, oynama ve yönlendirme özgürlüğüne ihtiyacı vardır (Kalliala, 2005, s. 11).

Geçmişte, ebeveynler, çocuklarını ortak değerleri benimseyecekleri idealiyle yetiştirmişlerdir ve çocuklar üzerinde otoritelerini sorgulamamışlardır. Ebeveynler, kültürel değerlerini çocuklarına aktarma ve onlara sınırlar koyma konusunda kendilerini rahat hissetmişlerdir. Ebeveynler ayrıca çocukları için "oynamak ve oynamamak" arasında kesin bir sınır koymuşlardır. Çocuklar yemek masasında iyi davranmak zorundaydılar ama aynı zamanda özellikle sokakta oynamak için büyük bir özgürlüğe sahip olmuşlardır.

Günümüzde ebeveynler çocuklarına karşı daha az emin ve daha hoşgörülüdür. Kültürel değerler yerine sosyal becerileri ve bireysel yetkinlikleri vurgulamaktadırlar. Aynı zamanda giderek artan bir şekilde çocuk yetiştirme sorumluluğunu kendilerinden uzaklaştırma eğilimindelerdir. Böylece profesyonellerin ve uzmanların rolü her zamankinden daha merkezi bir duruma gelmiştir (Beck & Gernsheim, 1994, s. 12).

Prensip olarak bakıldığında izin vermek konusunda esnek olan ebeveynler oyun konusunda da izin verme eğilimindedir. Çocuklara eskisinden daha fazla özgür bir ortam vermek

istemelerine rağmen çevresel tehditler ve tehlikelerle dolu bir toplumun varlığı, çocukları için yeni sınırlar konulması gerekliliğini mecbur kılar.

Örneğin; günümüzde ebeveynler, çocuklarına daha önce kendi çocuklarının bir parçası olan özgürlükleri tanımak konusunda aşağıdaki nedenlerden dolayı kendilerini suçlu ve çaresiz hissetmektedirler:

- Trafikten kaynaklı kısıtlamalar
- Hava ve çevre kirliliği
- Çocukların yaş aralığına göre grup ortamında ayrılmaları

Çocukların güvenli bir şekilde oyun oynayabilecekleri alan sağlama ihtiyacı ki bu da çocukların çitle çevrildiği ve dünyadan soyutlandığı anlamına gelmektedir (Kalliala, 2005, s. 12).

2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılığı ifade etmek için "İnternet bağımlılığı, sorunlu internet kullanımı, zorunlu internet kullanımı ve siber bağımlılık" gibi çeşitli terimler kullanılmaktadır (Byun vd., 2009; Ceyhan, 2008; Van Rooij, Schoenmakers, Eijnden ve Van de Mheen, 2010).

Dijital oyunlar, öncelikle masaüstü bilgisayarlar, tabletler, akıllı telefonlar, oyun konsolları ve Playstation gibi elektronik cihazlarla oynamaktadırlar. Kirriemuir (2002) "video oyunları", "bilgisayar oyunlarını", "konsol oyunları" ve "dijital oyunlar" terimlerinin birbirlerinin yerine kullanılabileceğini ifade etmiştir (Kirriemuir, 2002, s. 2).

Biyopsikososyal bir problem olan bağımlılık, bazı maddelerin insanların psikolojik durumlarını geçici ya da kalıcı olarak değiştirmesiyle ortaya çıkmıştır (Beyazyürek & Şatır, 2000).

Dijital oyunlar günlük hayatımızın bir parçası haline gelmiştir. İnsanlar oyunları güç kazanmak, başkalarıyla rekabet etmek veya iş birliği yapmak, gerçek hayattaki problemlerinden uzaklaşmak için kullanırlar (Yee, 2006). Günümüzde dijital oyunlardan

zevk alan milyonlarca insan bulunmaktadır. Günümüzde insanlar oyunlara o kadar dağılmıştır ki, önemli işlerini, ilişkilerini, eğitim ve kariyer fırsatlarını kaybetme riskiyle karşı karşıya kalmaktadırlar. Dijital oyun oynayan oyuncuların bilişsel yetenekleri üzerindeki olumsuz sonuçlar, deneysel laboratuvar çalışmaları sayesinde ortaya çıkmaktadır. Aşırı derecede oyun oynayan oyuncular, bazı bilişsel görevleri yerine getirirken birçok içsel (örneğin zayıf duygusal durum) veya dışsal (örneğin görevlerinde başarısızlık yaşamaları) sorunlar yaşamaktadırlar (Allison, Von Wahlde, Shockley, ve Gabbard, 2006; Tejeiro Salguero & Moran, 2002). Ancak oyun oynamanın olumlu etkileri, oyuncular oyun süresini kısalttıktan sonra olumsuz olanlardan daha uzun sürebilir. Olumsuz etkiler, Griffiths'in iddia ettiği gibi, geçici olma eğilimindedir ve oyun sıklığının azalmasıyla kendiliğinden çözülebilir. Oyuncu oyun süresini azalttığında, aşırı oynamanın olumsuz sonuçlarının endeksi de düşebilir. Bazı araştırmalarda bu düşüncenin aksine, bazı algısal deneyim türlerinin uzun süreli sinirsel değişikliklere yol açtığını göstermiştir (bu da deneyimden 2 veya daha fazla yıl sonra saptanabilir) (Green & Bavelier, 2003; Karni & Sagi, 1993; Sun, Ma, Bao, Chen ve Zhang, 2008).

Birçok insan için bağımlılık kavramı uyuşturucu almayı içerir (Rachlin, 1990; Walker, 1989). Bağımlılık, hangi koşulda olunursa olunsun bir davranışı veya bir maddenin kullanımını kontrolsüzce devam ettirme eylemidir. Kişinin kendisini engelleyemeden bağımlılık duyduğu maddeye yoğun bir arzu duymasıdır ve devamlı kullandığı dozu arttırmaya yönelik zorunluluk (tolerans) hissetmesidir. Bireyler kullandıkları maddelerin etkilerine karşı psikolojik ve fizyolojik ihtiyaç hissederler (yoksunluk). Bu nedenle, çoğu resmi tanımın uyuşturucu alımına odaklanması belki de şaşırtıcı değildir. Bu tür tanımlara rağmen, bağımlılığı sadece bir ilacın kullanılmasına bağlamayan, bir dizi farklı davranışı potansiyel olarak bağımlılık yapıcı gören araştırmacılar mevcuttur. Bağımlılık yalnızca genel olarak algılanan alkol, eroin, uyuşturucu denilen kimyasal maddeleri içermez. Psikoaktif bir ilacın yutulmasını içermeyen kumar, sex, alışveriş, aşırı yeme, egzersiz, aşk, iş, dijital oyun oynama gibi davranışsal bağımlılıklarda da söz konusudur ve bağımlılığın

ana hatlarını oluşturan bilişsel olarak meşguliyet, duygudurum değişimi, tolerans, yorgunluk, kişilerarası çatışma, relaps gibi belirtileri içermektedir. Davranışsal bağımlılıklar, madde bağımlılığını oluşturan klinik ölçütler doğrultusunda ortaya konulmuştur (Egger & Rauterberg, 1996; Griffiths, 1996, s. 34; Orford, 2001, s. 16; Rigter vd., 2013; Shaffer vd., 2004; Şahin, 2007).

Griffiths'e göre bağımlılığın altı temel bileşenini (belirginlik, ruh hali değişikliği, tolerans, geri çekilme, çatışma ve nüksetme) içeren davranışlar dijital oyun oynayan bireylerde de gözlemlenebiliyorsa bağımlılık kriterlerini karşılayabileceğini savunmaktadır (Griffiths, 2005). Dijital oyunların eğitimsel, sosyal ve terapötik faydaları olmasına rağmen fazla alındığında bağımlılığa, haftanın 7 günü oynanmasının kumar bağımlılığına yol açabileceğini savunmuştur (Griffiths, 2008, s. 86). Son olarak video oyunu bağımlılığının olumsuz etkilerinin nispeten küçük olduğu ve oyun sıklığının azalmasıyla kendiliğinden çözüldüğü veya küçük bir oyuncu grubunu etkilediği sonucuna varmıştır (Griffiths, 2008, s. 97).

Genetik faktörlerin dijital oyun bağımlılığını etkilediğine dair hiçbir kanıt bulunmamaktadır. Griffiths'e göre, interneti aşırı kullanan bireylerin vaka çalışmaları da internet bağımlılığının var olup olmadığına dair daha iyi kanıtlar sağlayabilir, çünkü toplanan veriler anketlerden elde edilen verilerden çok daha ayrıntılıdır. Vaka çalışmaları, aşırı oyun oynamayı bağımlılık haline getiren bireylerin davranışlarını inceler ve aşırı oyun oynamanın mutlaka kişinin bağımlı olduğu anlamına gelmediğini gösterebilir. Çevrimiçi oyun bağımlılığının, aşırı oyunun, oyuncuların hayatlarının diğer alanlarını, oynamaya harcanan zamandan ziyade ne ölçüde olumsuz etkilediği ile karakterize edilmesi gerektiği bazı bilim adamları tarafından tartışılmaktadır. Oyuncu günde 14 saat oynasa bile, oyuncunun hayatında çok az (veya hiç) olumsuz sonuç varsa, bir aktivitenin bağımlılık olarak tanımlanamayacağı da önerilmektedir (Griffiths, 2010; Weinstein, 2010).

Literatürde oyuna duyulan özlem, oyunlar ile aşırı zaman harcamak ile ilişkilendirilmiştir ve oyun oynama isteğine karşı çıkamamak, problemli video oyunu oynamanın bir bileşenidir (Griffiths, 2000). Favori aktivitelerin tekrarlanması, bilgisayar bağımlılığı üzerinde orta düzeyde bir etkiye sahip olsa da akış deneyimi, algısal çarpıtma ve eğlenceye içeren duygusal durum, oyunculardaki bağımlılık üzerinde güçlü bir etki olduğunu göstermektedir (Chou & Ting, 2003). Bilgisayar oyunu oyuncularının tepkileri, psikolojik ihtiyaçlarını ve günlük yaşamdaki motivasyonlarını niteliksel olarak yansıtmaktadır (Wan & Chiou, 2006). Aynı zamanda gerçek benlik ve sanal benlik etkileşimine, ihtiyaçları ve kendi yansımaları için telafi edici veya kapsamlı tatminleri de yansımaktadır. Dijital oyun oynama süresinin aşırı artması, yetersiz görsel-uzamsal beceriyle sonuçlanabilmektedir (Sun vd., 2008).

Alan yazın incelendiğinde dijital oyun bağımlılığıyla ilgili farklı görüşler göze çarpmaktadır. Örneğin, Wood, "aşırı dijital oyun oynayan oyuncuların tipik olarak ciddi sağlık sorunları yaşamadığını" iddia etmektedir (Wood, 2007). Bazı çalışmalar incelendiğinde ise çok aşırı video oyunu oynama, ışığa duyarlı epilepsi, işitsel halüsinasyonlar, enürezis, enkopriz, bilek ağrısı, boyun ağrısı, dirsek ağrısı, tenosinovit, el-kol titreşim sendromu, tekrarlayan zorlanma yaralanmaları ve obezite dahil olmak üzere çok çeşitli olumsuz sağlık sonuçlarıyla tutarlı bir şekilde ilişkilendirilmiştir (Griffiths, 2008, s. 102). Oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan bir araştırmada 28 yaşında bir erkek oyuncu da periferik nöropati (sol elin medial iki parmağında iki aydır bir his kaybı olduğu saptanmıştır. Sol elin zayıflığı ile sol hipotenar eminensia tabanında kallus oluşumu tespit edilmiştir. Oyuncu, parmaklarının birbirinden ayırmada güçlük çekmiştir. Bir ay boyunca günlük 4-6 defa oyun oynamıştır) tespit edilmiştir (Friedland & John, 1984).

Bazı araştırmacılar oyun bağımlılığını nörobiyolojik olarak incelemişlerdir. Oyun bağımlılarının, oyun uyaranlarına yanıt veren beyin bölgelerinin, madde bağımlısı hastaların beyin bölgelerine benzer olacağı belirlenmiştir (Myrick vd., 2004). Bağımlılık, zamanla kötüleşen ve beynin ödül, stres ve yürütücü işlev sistemlerinde neoplastik değişiklikleri

içeren üç aşamalı tekrarlayan bir döngü olarak kavramsallaştırılabilir: tıkınırcasına/sarhoşluk, yoksunluk/olumsuz etki ve meşguliyet/beklenti (özlem) (Koob & Moal, 1997; Koob & Volkow, 2016). İnsan öz düzenleme başarısızlığı, psikiyatri ve beyin görüntülemenin sosyal psikolojisinden elde edilen bilgilerin birleştirilmesinden elde edilen bu üç aşama, bağımlılığın nörobiyolojisinin incelenmesi için buluşsal bir çerçeve sağlamaktadır (Goldstein & Volkow, 2002).

Bağımlılığın nörobiyolojisinin anlaşılması, hayvan modelleri ve daha yakın zamanda, bağımlılığı olan bireylerde beyin görüntüleme çalışmaları yoluyla ilerlemiştir. Hiçbir hayvan bağımlılığı modeli insan durumunu tam olarak taklit etmese de psikopatolojik durumla ilişkili spesifik belirti veya semptomların araştırılmasına izin verir. Model deneyden bağımlılığa geçerken insanlarda gözlemlenen fenomenoloji yeterince taklit ediyorsa, yapı veya tahmin geçerliliğine sahip olması daha olasıdır (Geyer & Markou, 1995).

Wood, dijital oyun oynamak için geçirilen zamanın olumsuz bir etkisinin olup olmadığını değerlendirmenin genellikle "nesnel ölçümden ziyade bireysel değer yargısı" meselesi olduğunu iddia etmektedir. Griffiths (2008), subjektif olmayan birçok nesnel ölçüm yapılabileceğini savunmuştur; çalışmak yerine video oyunları oynamak, uyumak yerine video oyunları oynamak, kişinin eşi veya ailesiyle etkileşime girmek yerine video oyunu oynamak gibi örnekler sunmuştur (Griffiths, 2008, s. 103; Wood, 2007).

Bağımlılık alanında çalışan herkes, bağımlı olmanın ne olduğu konusunda hemfikir olana kadar, video oyunu oynamak gibi davranışsal aşırılıkların gerçek bir bağlılık olarak sınıflandırılıp sınıflandırılamayacağı konusunda asla kesin bir bilgi ortaya çıkaramayacaktır (Griffiths, 2008, s. 94).

2.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik Etkileri

Son zamanlarda internet bağımlılığının bir ruh sağlığı sorunu olduğu öne sürülmektedir. Internet bağımlılığı, özellikle ergenler arasında günlük yaşamı, akademik performansı, aile

ilişkilerini ve duygusal gelişimi bozabilir. “İnternet bağımlılığı” kavramının yeni bir klinik bozukluk olarak tanıtıldığı 1996 yılından bu yana özellikle Çin, Kore ve Tayvan’da internet bağımlılığı fiziksel ve psikolojik sonuçları açısından incelenmiştir. Bununla birlikte, birçok çalışma demografik faktörler, psikopatolojik koşullar, psikososyal ve aile ortamı bilişsel işlevler açısından nedenlerini keşfetmeye çalışsa da internet bağımlılığına yol açan nedenler veya ağırlaştırıcı faktörler tam olarak bilinmemektedir. Stresle ilgili değişkenler, diğer bağımlılıklarla da ilişkili oldukları için ergenler arasında internet bağımlılığı ile ilişkilendirilmiştir. Klinisyenlerin, ergen internet bağımlılığı hastaları arasında stres ve aile memnuniyetsizliği gibi diğer sorunların olası komorbiditelerinin farkında olmaları gerekir (Hyun vd., 2015; Lam, Peng, Mai ve Jing, 2009).

1999 yılında Young ve meslektaşları, internetin davranışsal bağımlılıkla sonuçlanabilecek bir dizi farklı aktiviteye olanak tanıdığını belirtmişlerdir (Young, Pistner, O'mara ve Buchanan, 1999). O zamandan beri çoğu çalışma, tüm patolojik internet aktivitelerinin tutarlı bir psikopatolojik fenomen olarak ölçüleceği varsayımına dayanarak, önerilen siber bozuklukları kozmolojik bir varlık olarak tasarlamıştır (Rehbein & Mössle, 2012).

Son araştırmalar, internet bağımlılığının en iyi kesitsel olarak oyun oynama yoluyla tahmin edilebileceğini göstermiştir. Ayrıca, daha açıklayıcı bir şekilde, yakın tarihli Alman PINTA çalışması (Pravalenz der Internetab Hangigkeit), internet bağımlılığı olan bireyler tarafından en sık izlenen iki aktivitenin sosyal ağ oluşturma ve çevrimiçi oyun oynama olduğunu göstermiştir (Rumpf, Meyer, Kreuzer ve John, 2011, s. 12). İnternet bağımlılığı için oyun oynama ve sosyal ağların özel bir öneme sahip olduğunu gösteren bu sonuçlar, Young ve meslektaşları (1999) tarafından öne sürülen tüm faaliyetlerin internet bağımlılığı kavramına önemli ölçüde katkıda bulunup bulunmadığı sorusunu gündeme getirmektedir (Rehbein & Mössle, 2013; Young vd., 1999).

2.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Tedavisi

Dijital oyun bağımlılığının tedavi yöntemlerinin bulunması için öncelikle bağımlılığın altında yatan nedenlerin ayrıntılarıyla bilinmesi önemlidir. Yurt dışında yapılan araştırmalar incelendiğinde çarpıcı bulgular dikkat çekicidir. Örneğin, Amerika'da 155 milyon kişi dijital oyun oynamaktadır. Amerikalı oyun tüketicileri oyun içeriği, donanımı ve aksesuarları için 22 milyar dolar üzerinde harcama yapmışlardır (Entertainment Software Association [ESA], 2015). Dünya çapında dijital oyun kullanımı giderek artmaktadır. Sonuç olarak, Dijital oyun bozukluğu önemli bir sosyal sorun ve önemli bir araştırma konusu haline gelmiştir. Dünya Sağlık Örgütü (WHO), uluslararası hastalık sınıflandırmasının 11. revizyonu için oyun bozukluğu adlı yeni bir kategori önermiştir (Aarseth vd., 2017). Oyun bağımlılığını önceden tahmin etme, teşhis etme ve yönetme yeteneği bağımlılığın önlenmesi için kritik öneme sahiptir. Bunu yapmak için oyun bağımlılığı ile ilişkili risk faktörlerinin daha iyi anlaşılması gereklidir.

Öncelikle oyun bağımlılığı ile ilişkili psikolojik faktörlerin anlaşılması gerekir. Oyun bağımlılığı davranışsal bir bağımlılık olarak kabul edilebilir ve depresyon, sosyal kaygı, yorgunluk, yalnızlık, olumsuz benlik saygısı ve dürtüsellik gibi bir dizi psikolojik ve sağlık sorunuyla ilişkili olduğu bulunmuştur. Oyun bağımlılığı çeşitli psikiyatrik durumlarla birlikte ortaya çıkar ve bir dizi olumsuz sonuca yol açabilir. Örneğin, oyun bağımlılığı düşük akademik başarı gibi sosyal sorunlara neden olabilir. Ek olarak madde kullanım bozukluğu gibi diğer bağımlılıklarla birçok benzerlik paylaşmaktadır (Choi vd., 2014; Kardefelt-Winther, 2015; Männikkö, Billieux ve Kääriäinen, 2015; Park, Han, Kim, Cheong ve Lee, 2016; Petry & O'brien, 2013).

Bu alandaki araştırmalar hem nicel hem de nitel olarak artmıştır. Tahmin etmek ve oyun bağımlılığını yönetmek için, araştırmacılar aşırı oyunun nedenlerini ve olumsuz sonuçlarını, risk faktörlerini belirlemeye çalışmışlardır. Ancak bazı araştırmalar sadece psikolojik faktörler veya oyun özellikleri üzerine odaklanmıştır: internet kullanım düzeyi, oyun

oynamak için harcanan para ve oyun cihazının türü gibi. Oyun bağımlılığını anlamak için kapsamlı bir yaklaşıma ihtiyaç vardır (Hyun, 2015; Rho vd., 2018).

Dünyada küresel salgının olması, tekinsiz sosyal çevrenin varlığı, betonlaşmanın şehir hayatının en önemli unsuru olması, yeşil alanların azlığı, teknolojik cihazların varlığıyla hareketsiz yaşam tarzının benimsenmesi gibi nedenlerle akıllı telefon ve bilgisayar programları ile erişilebilen ücretsiz oyunlar hayatımızda önemli yer tutmuştur. Bu durumun devamlılığı bağımlılık oluşturmuştur ve öğrencilerin verimsiz, derslerinden soğumuş ve akademik sorumluluk duygusunun azalmış olduğu görülmektedir. Yapılan araştırmalara bakıldığında oyun bağımlıları kendilerini yalnız hissetmektedirler ve gerçek dünyadan kopuk yaşamaktadırlar. Oyun bağımlıları, oyun oynayarak gerçek dünyada arzu ettikleri şeyleri deneyimleyebileceklerine inanmışlardır. Birlikte oyun oynayacakları arkadaşlarının olması, oyunları kazandıklarında övgüler almak ve rakipleri arasında kazanan olmaktan haz almak durumu örnek olarak gösterilebilir (Lee, Ko ve Lee, 2019; Poels, Hoogen, Ijsselsteijn ve de Kort, 2012; Zhou & Leung, 2012).

Oyun bağımlısı olan bireylerin yaşantıları incelenerek hipomani, mani, dürtü kontrol bozukluğu ve depresyon gibi alt sebepler ortaya çıkarılarak farmokoterapi ve psikoterapi yöntemleriyle bu bağımlılığa neden olan rahatsızlıklar geçirilmesi hedeflenmektedir (Bostwick & Bucci, 2008). Farmokoterapi yöntemlerinin dışında uygulanabilen bilişsel-davranışsal yöntemler de bulunmaktadır. Araştırmacılar internet veya oyun bağımlılığını olumsuz bilişsel durumların, başarısızlık duygularının ve güvensizliğin giderilmesi için çalışılan davranış örüntüsü olarak ifade etmektedirler. Bu davranış örüntüsü, yaşantımızdaki olumsuz durumlar ile başa çıkmada doğru bir yöntem değildir. Bu bağlamda davranışın tolere edilmesi için bilişsel-davranışsal tedavi yöntemi kullanmak doğru bir yaklaşımdır. Bağımlılar da kullanılabilecek bilişsel davranışçı tedavi protokolü Davis tarafından önerilmektedir (Davis, 2001; Young, 1999, s. 25).

Oyun bağımlılığına yardımcı olacak teknikler şunlardır:

- Bireyin internet ve bilgisayarla zaman geçirdiği sürelerin tespit edilmesi
- Bilgisayarın bulunduğu ortamdan alınıp diğer bireylerin de bulunduğu ortama nakledilmesi
- Diğer bireylerin internete bağlandığında katılım sağlanması
- İnternete bağlandığı ve oyun oynadığı zamanları not etmek
- Spor aktivitelerinde yer almak
- Bilgisayara, internete, oyun oynamaya ara vermek
- Ebeveynler tarafından sıcaklık, ilgi ve sevgi gösterilmesi
- Destekleyici aile modelinin benimsenmesi
- Müzik, dans, edebiyat, tiyatro, sinema gibi etkinliklere yönlenme
- Hayvan beslemeye teşvik etmek
- Doğa ile iç içe etkinliklerde bulunmak
- Evde bitki yetiştirmeye yönlenmek
- Okuma alışkanlığı kazanmak (Davis, 2001; Gladding, 2021).

2.5. Elektronik Bilgisayarlar ve Oyunlar

1930' ların ve 1940' ların Almanya, İngiltere ve Amerika Birleşik Devletleri'ndeki mühendisleri, çeşitli matematiksel hesaplamalar ve problem çözme işlevleri gerçekleştirebilen elektromekanik ve elektronik hesaplama cihazlarını bağımsız olarak geliştirdiler. Amerikan yapımı Elektronik Sayısal Entegratör ve Bilgisayar (ENIAC) ve İngiliz Colossus bilgisayarları gibi ilk makineler, ikinci yüzyıl ortası bu devler birkaç ton ağırlığındaydı, tüm odaları işgal etti ve açık-kapalı ikili bilgisayar mantığı durumlarını belirtmek için fiziksel anahtarlar veya vakum tüpleri kullanıldı. Bunun gibi bilgisayarlar neredeyse yalnızca üniversitelerde veya devlet tesislerinde bulunan özel araştırma laboratuvarlarında bulundu. Onlara erişim son derece kısıtlıydı. İkinci dünya savaşından sonraki yıllarda, teknolojiler daha hızlı, daha küçük ve en önemlisi daha uygun fiyatlı hale geldi. Küçük transistörler, büyük vakum tüplerinin yerini alarak yeni bir buzdolabı boyutunda mini bilgisayarlar sınıfı yarattı.

Boyut ve maliyet farklılıklarına ek olarak, mini bilgisayarlara erişim, 1960'larda ve 1970'lerde üniversitelerde bilgisayar korsanı kültürünün oluşmasına ve yaygınlaşmasına

izin vererek, önemli ölçüde daha az kısıtlayıcı olmuştur. Bilgisayar oyunları, yapay zekâ teorilerini resmettikleri ve diğer alanlara uygulanan radikal yenilikler için bir odak sağladıklarından dolayı bu bağlamda önemlidir. Oyunlar özellikle mikrobilgisayarlarla ilişkilendirilmiş olsa da araştırma ve eğitim bağlamları dışındaki çok az insan bunlara aşinadır. Ancak bu ticarileştirilmemiş bağlamda geliştirilen oyunlar, birçok video Arcade ve ev bilgisayarı oyunu tasarımcısının çizdiği bir bilgi tabanı oluşturmaya yardımcı olmuştur (Williams, 2017, s. 10). İlk ticari olarak başarılı elektronik oyunlar (EG) 1970'lerde eğlence için geliştirildi ve oyun salonlarında oynandı ve kısa sürede evlere girdiler (Salonius-Pasternak & Gelfond, 2005).

Erken tasarlanan dijital oyunlarının ilk örneği, ilk bilgisayarların icat edildiği İngiltere'dir. 1951 yılında Ferranti tarafından yaratılan Manchester Mark 1, halka açık olarak ticarileştirilen ilk bilgisayardır. Bilgisayar bilimlerinde araştırmacılar tarafından oluşturulan çeşitli programları desteklemektedir (Copeland, 2000).

Dietrich Prinz, bir insana karşı oynayabilecek bir satranç oyunu programlanmıştır (en azından mattan önceki son hamleler için). Tam bir satranç oyunu oynayabilen ilk oyun 1958' de IBM 704 bilgisayarı için piyasaya sürülmüştür. Benzer bir şekilde, Christopher Stratchey 1951' de pilot ACE bilgisayarı için bir dama oyunu geliştirmiştir. Ne yazık ki bu oyun pilot ACE' nin onu düzgün bir şekilde çalıştırılabilmesi için çok fazla bellek gerektiriyordu. Stratchey daha sonra Manchester Mark 1 için programını yeniden yarattı. Bu bilgisayar oyunlarının tümü, bilgisayar bilimlerinde, özellikle yapay zekâ alanında araştırma yapmak için bilim adamları tarafından yaratılmıştır (Jackson, 2000, s. 74).

Birleşik Krallık tarihteki ilk video oyunu olarak kabul edilen OXO' nun ortaya çıktığı yerdir (Donovan, 2010). Noughts ve Crosses olarak da bilinen bu oyun, Cambridge Üniversitesi'nin EDSAC bilgisayarı için Alexander Douglas tarafından yaratılmış bir tic-tac-toe oyunudur. Bu oyunun özelliği, giriş ve çıkış cihazlarında yatmaktadır. Yukarıda bahsedilen örneklerden farklı olarak, bu oyun bir CRT ekranında bir tic-tac-toe ızgarası

görüntüler. Bu ekran orijinal olarak EDSAC için bir bellek monitörü olarak yapılmıştır. Ancak Douglas, programıyla bilgisayarın belleğini manipüle ederek, bilgisayar üzerinde bir tic-tac-toe ızgarası göstermeyi başarmıştır. Ayrıca bilgisayara takılı çevirmeli telefon kadranınıı ilkel bir "oyun kumandası" olarak kullandı. Izgaradaki her hücre 1'den 9'a kadar numaralandırılmıştır. Bir hücre seçmek ve bir sıfır veya çarpı koymak için, insan oyuncunun telefonda karşılık gelen numarayı çevirmesi yeterlidir. Bu oyun, bilgisayar bilimlerinde "insan- bilgisayar ara yüzü" üzerine bir araştırma tezini göstermek için tasarlanmıştır (Cohen, 2009). Bu oyunun yanı sıra, üç boyutlu bir tic-tac-toe gibi görünen oyun olan Qubic gibi başka programlarda oluşturulmuştur. Bill Daly tarafından bilgisayar bilimlerindeki yüksek lisans tezini desteklemek için programlanmıştır (Ma, Oikonomou ve Jain, 2011).

2.6. Dijital Oyunların Kısa Tarihi

Dijital oyunlar yoktan var olmamıştır. Kültürel olarak evrilen oyun zamanla kademeli teknolojik ilerlemeler yoluyla meyvelerini vermiştir (Huhtamo, 2005, s. 4). Dijital oyunların ilk geliştiricilerinin dehasından genellikle bahsedilmese de günümüzde geldiği nokta gözler önündedir.

Bilgisayar oyunlarının ilk ve en yaygın görünümlerinden biri yapay zekâ ile ilgili araştırmalarda meydana gelmiştir. Satranç programları, erken dönem bilgisayar bilimcilerin gözdesiydi. Makinelerle Wolfgang von Kempelen'in satranç oyunu "Türk" otomaton en azından on sekizinci yüzyıla kadar uzanan bir geçmişe sahiptir. Bilgisayarın bir insan oyuncuya karşı kazanması için bilgisayarın birkaç hamleyi önceden planlayarak strateji oluşturması, değişen tahtadaki konumunu sürekli olarak yeniden değerlendirmesi ve rakibinin hamlelerine dinamik olarak uyum sağlaması gerekiyordu. Ancak satranç yapay zekayı test etmek için en ideal oyun olmayabilir. İlk bilgisayarlar için kuralları modellemek zordu ve sınırlı hamle gerektiriyordu. Ayrıca daha az seçenek içeren daha basit oyunlar, istenen "akıllı" davranışı azaltıyor gibi görünen varyantlar çeşitli tavizler gerektiriyordu.

Bununla birlikte satrancın yapay zekâ için bir test olarak kullanılması, bilgisayar bilimcilerinin oyun oynamak için teknolojik olarak en karmaşık ekipmanı kullanma konusunda erken bir tedirginlik olduğunu ortaya çıkarmıştır. Pek çoğu oyun tabanlı bilgisayar uygulamalarının kesinlikle araştırma ve gösterim amaçlı olduğunu şiddetle ilan etmiştir. Ciddi işler ciddi bir oyun gerektiriyordu. Bu nedenle eğlenceden ziyade sofistike ve zekâ ile ilişkilendirildiği için satrancın ideal olduğunu düşündüler. Bu işi meşrulaştırmaya yardımcı olan kültürel bir algı olmuştur (Arjoranta, 2015, s. 12; Williams, 2017, s. 12).

İlk gerçekten özerk satranç oynayan makinelerden biri, akıllı elektromekanik cihazların yaratılmasında uzmanlaşmış, yirminci yüzyılın başlarında İspanyol bir mucit olan Leonardo Torres y Quevedo tarafımdan yapılmıştır. Torres, 1890'lardaki deneylerine dayanarak 1912' de El Ajedrecista'yı (Satranç Oyuncusu) inşa etti. Cihaz tam bir satranç oyunu oynayamazdı ancak bilgisayar tarafından kontrol edilen bir şah ve bir kaleyi, bir insan oyuncu tarafından kontrol edilen tek bir şaha karşı kullanan daha yönetilebilir varyasyon yeteneğine sahiptir (Williams, 2017, s. 13).

On dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında bir dizi makine ortaya çıkmıştır. Birçok yönden fabrikalardaki ve ofislerdeki üretim makinelerinin antiteziydiler. Yeni makineler mesai saatleri dışında gönüllü olarak kullanılmıştır. Hayal edilebilecek tüm halka açık yerlere yerleştirildiler: sokak köşeleri, barlar, gazete bayileri, büyük mağazalar, otel lobileri, tren istasyonlarındaki bekleme odaları, eğlence parkları ve sahil beldeleri. Özellikle 1880'lerden itibaren birçok farklı türde makineler geliştirildi: otomatlar, kumar makineleri, ticaret uyarıcıları, fal makineleri, güç test cihazları, görüntüleme ve dinleme makineleri, otomatik teraziler ve oyun makineleri. Bu cihazlar temel çalışma prensiplerini atıfta bulunarak "slot makineleri", "jeton makineleri" veya "jetonla çalışan makineler" genel terimleriyle bilinir hale gelmiştir. Etkileşim modu ne olursa olsun, kullanıcı oturuma bir slota jeton atarak başlar. Makine karşılığında şunları verir: şeker, kişinin ağırlığı, kartpostal, servetini gösteren bir makbuz, görsel veya müzikal bir performans, eğlenceli bir şaka, psikolojik veya sosyal

olarak teşvik edici bir deneyim, eğitim fırsatı, becerilerinizi geliştirme, keskin bir atış seansının keyfini çıkarma veya son olarak ilk yatırımınızı madeni bir para yağmuruna dönüştürme fırsatı (Seltzer, 2014, s. 10).

Oyun makineleri ile etkileşime girmenin nasıl bir şey olduğuna dair kültürel bir varsayım oluşturulmuştur: bir bozuk para koy ve bir-iki dakika eğlenin. Langırt makinesi aynı zamanda oyun makinelerinin önemli bir öncüsü olmuştur. Pinball makineleri, ilk video oyunlarından daha benzer türde bir etkileşim oluşturmuştur çünkü hala daha çok kullanılmaktadırlar (Huhtamo, 2005, s. 6).

Arcade (modern jetonlu ya da kartlı) oyun makineleri ortaya çıktığında yetişkinlerin eğlencesi olmuştur. Dijital bilgisayarlarda yaratılan ilk oyunlar, eğlence amaçlı değil, ciddi amaçlara hizmet ediyordu. Nim oyunu oynayabilen bir dijital bilgisayar olan Ferranti NIM ROD 1951'de hayata geçirildi, ancak oyun ilk olarak 1941' de dijital platformlar için tasarlanmıştır (Donovan, 2010; Huhtamo, 2005, s. 10). Nim basit bir jeton toplamı oyunuydu ancak oyun mantığı ikili sayılara dayanıyordu, bu da onu bilgisayar için mükemmel bir şekilde uygun hale getiriyordu.

Grafik elektronik oyunun erken örneği, 1947' den kalma bir füze simülatörü için plan olan ve ne yazık ki asla gerçekleştirilemeyen katot ışınlı tüp eğlence cihazıydı (Wolf, 2012, s. 2).

Willy Higginbotham, 1950'lerde Brookhaven Ulusal Laboratuvarlarında çalışan ünlü bir fizikçidir. 1958 de enstrümantasyon tasarımının başı olarak, bir osiloskop, bir analog bilgisayar ve bazı basit butonlar kullanarak küçük bir interaktif oyun yaratarak yıllık ziyaretçi gününe koymaya karar vermiştir. Bu sayede iki kişilik tenis, bilinen en eski elektronik oyundur (DeMaria, 2018, s. 36).

Video oyun tarihinin en bilinen adımlarından biri, 1962' de bilgisayar için oluşturulan Uzay Savaşı'nın yaratılmasıdır (Malliet & de Meyer, 2005, s. 28). Bilgisayar oyunlarında uzun süredir devam eden bir bilim kurgu trendi başlatmıştır ve iki oyuncunun birbirine karşı oynamasını sağlayan çok oyunculu oynanışa sahiptir. Ayrıca Spacewar'ın herhangi bir dijital

öncesi oyuna dayanmadığı, sadece bir bilgisayarda oynanabileceği de dikkate değerdir (Aarseth, 2012). Spacewar'ın ağ bağlantılı bir versiyonu 1969' da oluşturulmuştur (Arjoranta, 2015, s. 15). Spacewar ve Adventure'ın kurumsal bağlamları bilgisayar bilimlerindeki keşif çalışmaları ile bilgisayar oyunlarının erken tarihi arasında önemli ve bazen yeterince takdir edilmeyen bir ilişki olduğunu öne sürmüşlerdir. Her iki oyun da ilk günlerinde zaman paylaşımlı ve daha sonra ağ bağlantılı hesaplamayı tanımlamada önemli bir rol oynayan kurumlardan doğmuştur. Bunun gibi oyunlar, programcıların ve donanım korsanlarının teknik ustalığının bir örneği olmuştur (Lowood, 2009).

En eski dijital oyunlar 1960'larda ve 1970'lerde laboratuvarlarda ve araştırma merkezlerinde ortaya çıktı. Nolan Bushnell'in Computer Space ve Pong'un iç içe geçmiş hikayeleri, bu "üniversite oyunlarından" erişilebilir eğlence ve eğitici oyunlara geçişin yanı sıra atari, bilgisayar ve video oyunları arasındaki karmaşık tarihsel ilişkiyi göstermektedir (Lowood, 2009).

Pong oynaması kolay bir oyundu, genellikle bir patronun bir elinde içkiyle oynayabileceği barlara ve restoranlara yerleştirilen bir atari oyunu için kesin bir rekabet avantajıydı. Sadeliği, tarihine ciddi bir ilgi gösterilmesini engellememiştir. Ticari video oyununun bu ilk başarı öyküsü, "basit tut, daha azı daha çoktur" anlatısına indirgeme yoluyla eleştirel düşünceyi saptırdı. Bu argümana göre, Pong çok az açıklama gerektiren bir şekilde başarılı oldu; Öğrenmesi kolay ve oynaması eğlenceliydi, tavernalara ve oyun salonlarına uygun, karmaşık olmayan bir eğlence sunuyordu (Lin, Chuang, Cheng ve Lin, 2015).

Oyunda yer alan bariz şiddet içeriğinden dolayı yaygın medya paniğine neden olan ilk video oyunu olan "Ölüm Yarışı" 1976'da ortaya çıkmıştır (Kocurek, 2012).

1977 de en iyi bilinen ve başarılı metinsel macera oyunu olan "Zork" ortaya çıkmıştır. Daha sonra mikro bilgisayarlarına taşınmış ve ticari olarak piyasaya sürülmüştür. Bazı oyunlar çocuklar tarafından oynanabilir erken, Zork gibi oyunlar hem pahalı donanımlara erişim hem de metin anlama ve üretme becerisi gerektiriyordu (Montfort, 2005, s. 96).

İlk dijital oyunlar, ana çerçevelere erişimi olan profesyoneller tarafından ve daha sonra üniversiteye ait bilgisayarları kullanan üniversite öğrencileri tarafından oluşturulmuştur.

1978’ de Atari, kendisine ilham veren oyundan adını alan Adventure adlı gelecekteki grafik macera oyunlarının öncüsünü yayınlamıştır. Orijinalinden çok farklı olarak daha önceki Metin tabanlı Adventure’ ın bir uyarlaması olarak ortaya çıkmıştır.

1980’ de arcade oyunu Pac-Man Namco tarafından ortaya çıkarılmıştır. Japonya'da başarılı olan oyun Birleşik Devletlerde de başarılı olarak popüler kültürde kültürel bir simge halini almıştır ((Montfort & Bogost, 2009, s. 17).

1990 yılında oyunlar iki boyutludan üç boyutluya geçiş yapmıştır. Video oyun endüstrisi büyük bir gelişme adım atmıştır.

1990’ lardan sonra en büyük değişiklik, devasa çok oyunculu oyunların yaratılması ve yüksek çevrimiçi iletişim yöntemlerinin benimsenmesi olmuştur (Arjoranta, 2015, s. 20).

21. yüzyılda oyun oynama şekli çevrimdışından çevrimiçine ve masaüstü kişisel bilgisayarlardan (PC) mobil cihazlara geçmiştir (Chen & Leung, 2016).

2.7. Dijital Oyun Türleri

Dijital oyun türlerini kesin olarak ayırmak ve net bir bilgi vermek mümkün değildir çünkü bazı dijital oyun yazarları farklı gruplandırmalar yapmıştır (Kaptelinin & Cole, 2002, s. 303). Yaygın olarak kullanılan türleri ise aksiyon, macera, rol yapma, strateji, simülasyon, zekâ oyunlarıdır. Ancak, farklı oyun türlerinin ortaya çıkması melez türlerin oluşmasına neden olmuştur çünkü bazı oyunlar birkaç temanın birleşiminden oluşmuştur. Bazı dijital oyun yazarları farklı gruplandırmalar yapmıştır (Mitchell & Savill-Smith, 2004, s. 2; Rabin, 2010, s. 3).

2.7.1. Aksiyon Oyunları

Aksiyon türü iki ana alt türden oluşmaktadır: birinci şahıs nişan oyunları ve üçüncü şahıs oyunlarıdır. Birinci şahıs oyunları, sanki ekran oyuncunun kendi görüşüymüş gibi oynansa da üçüncü şahıs oyuncunun tamamen görebildiği avatarlarla oynanmaktadır. King ve Kryzwinksa (2002) tarafından önerilen kategorilere göre bu ayrım, oyuncuların oyun ortamıyla algısal etkileşimini ifade ettiği için "mod" türü çizgisinde yapılır. Bu alt türler, bir kez daha anlatımın edebi tanımlarına dayanan sinematik perspektiften terminoloji düzeltilmesiyle sınırlandırılır.

Aksiyon oyunları, diğer performatif oyun türlerinden belirgin bir şekilde farklıdır. Genellikle yoğun bir şekilde performatiftir çünkü aksiyon oyunları oyuncunun ergonomik geçiş yapmak için genellikle aşırı önemsiz olmayan eylemlerde bulunmasını gerektirir. Birçok aksiyon oyununda, oyuncu aslında doğru girdileri seçerek istenen bir eylemi gerçekleştirilmelidir. Diğer video oyun türlerinde ise oyuncu yalnızca istenen eylemi seçecek ve bilgisayar bu eylemin performansını belirleyecektir. Örneğin, aksiyon oyununda "The Lord Of The Rings Return Of The King" bir düşmana saldırmak için karakterin avatarını, seçilen düşmanın menzilin içinde hareket ettirilmesi ve ardından bir düğme kombinasyonuna dayalı olarak saldırı seçmesi gerekir. Saldırının etkinliği karşı karşıya kalınan türe göre değişecektir. Düşman ne kadar güçlü olursa, onlara karşı en yararlı kombinasyonu gerçekleştirmek o kadar zor olur (Apperley, 2006; Brookey & Booth, 2006).

Aksiyon oyunları tipik olarak fiziksel zorluklara, hıza ve reflekse dayalıdır. Aksiyon tarzı filmlerin oyuna uyarlanmış halidir. En çok bilinen türleri ise nişancı ve dövüş oyunlarıdır (Kaleci, Kıran ve Dinçer, 2012).

2.7.2. Simülasyon Oyunları

Simülasyon türü, spor, uçma ve araba sürmeyi simüle eden video oyunlarını içerir. Kasabaların, şehirlerin ve küçük toplulukların dinamiklerini simüle eden oyunlardır. Bolter ve Grusin'e göre çoğu simülasyon oyunu, içerikleri ya nispeten yaygın etkinliklerden yeniden tasarlandığından ya da bu etkinliklerin sinema ve televizyon gibi medyada tasvir edilmesinden dolayı iyileştirme kavramı içinde yer almaktadır. Bununla birlikte, ludologlar için simülasyon kavramı çok daha yüksek risklere sahiptir (Bolter & Grusin, 1999, s. 101). Bilim adamlarının vurguladıkları şey, video oyunlarının kendilerinin bilgisayar simülasyonu teknolojisinin yeniden kullanılmasına veya iyileştirilmesine bir örnek olduğudur. Bununla birlikte bu durum video oyunlarının simülasyonlar olarak veya hatta simülasyonlar bağlamında anlaşılmasını zorunlu kılmaz. Ancak sinemayı bir bütün olarak öncelikle anlatı olarak kavramak ya da bu durumda video oyunlarını simülasyonlar olarak kavramak, alana istenmeyen bir kavramsal homojenlik yerleştirir (Apperley, 2006).

Frasca'nın (2003) tüm oyunların bir şekilde simülasyon olduğu argümanını takiben, simülasyon oyunlarının geleneksel türü hakkında özel olan şey, onların gerçek bir dünya etkinliğini açıkça iyileştirmeleridir.

Simülasyon oyunları oyuncuyu, birinci şahıs gözünden üç boyutlu bir perspektifte uçak, askeri araç, denizaltı ve helikopter gibi araçların kontrolünde oyuna dahil eder (Kaleci vd., 2012).

2.7.3. Strateji Oyunları

Strateji oyunlarının incelenmesi, oyunların sinemayı iyileştirdiği iddiasına bir alternatif sunması açısından çok önemlidir. King ve Krzywinska (2002), tüm video oyunlarının strateji oyunları arasında en az sistematik ilişkiye sahip olduğunu belirtmişlerdir.

Strateji türü genellikle ikiye ayrılmaktadır:

- Gerçek Zamanlı Strateji (RTS)
- Sıra Tabanlı Strateji (TBS)

Hem RTS hem de TBS benzer bir estetiğe sahiptir, daha fotogerçekçi bir tasvir eğilimi ile gerçekleşen eylemlere genel bir bakıştır.

Bolter ve Grusin' in (1999), iyileştirme mantığını kullanmak, aynı zamanda bu tür ile diğerleri arasındaki önemli bir estetik farkı vurgulamaktadır çünkü bir hipermedyadır. Oyunu oynamak için erişilmesi ve bağlamsallaştırılması gereken önemli miktarda bilgi nedeniyle kasıtlı olarak bilgi aktarma yöntemi olarak arayüzüne daha fazla dikkat çekmektedir.

Strateji türünün bütünlüğü, türden olmasa da yine de stratejik olarak oynanabilen birçok oyun tarafından karmaşıktır. Myers (2003), stratejik oyunun uzman oyunuyla ilişkili olduğunu savunmuştur. Uzman oyuncular, mümkün olan en iyi sonuçları elde etmek için oyun dünyasındaki belirli değerler arasındaki ilişkileri bağlamsallaştırır. Başlangıç seviyesindeki oyuncu, tepki düzeyinde oyunla ilgilenir. Uzman oyuncu ise (bu katılım düzeyine ek olarak) bu sistem içindeki değişkenleri organize eder ve değerlendirir.

"Buffy The Vampire Slayer" gibi bir aksiyon oyununun başlangıç oyuncusu, kendilerine sunulan seçeneklerle ilgili bilinçli seçimler yapamadan çeşitli zorluklardan geçecektir. Oyun ilerledikçe başlangıçtaki oyuncu düşmanların farklı özelliklere sahip olduğunu keşfedecektir. Oyundaki güvenlik açığı noktaları, çeşitli silahlar, saldırı stilleri ve çevresel faktörler düşmanı daha etkili bir şekilde dağıtmak için kullanılabilir. Her bilgi parçası, gelecekteki oyunlara dair ipucu verir. Sonuçta oyuncunun kontrol ettiği tüm değişkenler bağlamsallaştırılacak, sonuç olarak belirli bir duruma en iyi yanıtı seçebilecek bilgilere sahip olacaklardır. Örneğin, yeni başlayan bir oyuncu zombilerle karşılaştığında, kendilerine sunulan çeşitli silahlar arasında küreklerin en yararlı olacağını bilmeyebilirken, uzman oyuncu rakiplerinin zayıflıklarından yararlanmak için sık sık silahlar arasında geçiş yapacaktır. Uzman oyuncunun stratejik oyunu, mevcut çeşitli seçenekleri bilmenin ve oyun

bağlamında bunları doğru bir şekilde değerlendirebilmenin birleşiminden gelir. Oyuncu değişkenlerin değerleri hakkında daha fazla şey öğrendiği için bu süreç devam eder. Strateji türü, devam eden bağlamsallaştırma oyununu vurgulayan oyunlardan yapılır (Apperley, 2006).

Strateji oyunları mantıksal düşünme ve planlamaya dayalıdır. Bu tür oyunlarda karar verebilme, taktiksel organizasyon, komut yetkisi oyuncudadır (Kaleci vd., 2012).

2.7.4. Rol Yapma Oyunları

Bir rol yapma oyunu (RPG) veya daha özel olarak bir masaüstü fantezi rol yapma oyunu, tarihsel temeli, orduları temsil etmek için jetonlar veya minyatür figürler kullanılarak yürütülen tarihi veya varsayımsal savaşlarda ve minyatür savaş oyunlarında bulunur. Savaş oyunları, en azından 1800'lerin başından beri var olmuştur. 1960'larda ve 1970'lerde savaş oyuncuları, tüm orduları manipüle etmek yerine, tabiri caizse kafalarının içine girmek için savaşta belirli kahramanların rolünü üstlenmekle giderek daha fazla ilgilenmeye başlamışlardır (Mackay, 2017, s. 13). 1974'te Gary Gygax'ın şirketi TSR (Tactical Studies Rules), genellikle ilk çağdaş fantezi RPG olarak kabul edilen "Dungeons & Dragons"un (D&D) ilk baskısını yayınlamıştır. D&D bir orta çağ fantezi dünyasında kurulan, oyuncuların savaşçı, elf, sihirbaz, diğer fantezi karakterlerinin rollerini üstlenmesine ve diğer karakterlerle etkileşime girmesine izin vermiştir. O zamandan beri, D&D, yakın zamanda piyasaya sürülen üçüncü baskıyla birlikte yeni nesil oyuncuları sosyalleştirerek gelişmiştir. Son otuz yıl boyunca, diğer birçok şirket, batıdan ucuz maceraya, korkudan steam-punk'a, siberpunk'tan süper kahramana kadar şaşırtıcı bir dizi fantezi dünyasında geçen birçok farklı oyun geliştirmiştir.

D&D gibi temel bir RPG, birkaç kişinin (iki veya daha fazla) bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. RPG bir ayar ve sistemden oluşur. Bir kişi hikâyeden sorumlu olarak belirlenir ve genellikle söz konusu RPG'ye bağlı olarak belirli bir unvan verilir (örn, hikâye anlatıcısı,

zindan ustası veya hakem). Bu kişi, oyuncuların eylemleri dışında oyunun tüm yönlerinden (ayar ve sistem) sorumludur. Oyuncular, oyun tarafından belirli kurallar ve türler içinde karakter adı verilen kurgusal kişilikler yaratırlar, daha sonra toplu olarak uzun süreli hikâye anlatımına katılırlar. Ortaya çıkan herhangi bir zorluk veya engel, ya bir kalıbı yuvarlayarak bir karakter sayfasındaki bir sayıya (karakterin güçlü ve zayıf yanlarını ayrıntılandıran) atıfta bulunarak ya da ikisinin bir kombinasyonu ile sisteme göre çözülür. İyi ya da kötü sonuç belli olduktan sonra hikâye devam eder. Bu şekilde asla gerçekten "kazananlar" veya "sonlar" olmaz. Bunun yerine, oyuncular iyi bir hikâye deneyimlemekle ilgilenirler. Aynı zamanda karakterlerinin güçlü yönlerini geliştirmek ve zayıf yönlerini azaltmak, böylece daha büyük, daha epik hikayeler yaşamalarına izin vermekle ilgilenirler (Williams, Hendricks ve Winkler, 2014).

Rol yapma oyunları oyuncuların oyun karakterlerine örtünerek bir hikâye yaratmalarına dayanır. Oyun karakterlerinin oluşumu diyaloglar ve stratejik savaş üzerine kurgulanmıştır. Geleneksel macera oyunlarından farklı olarak çeşitli alternatifler doğrultusunda olay örgüsü değişebilmektedir (Kaleci vd., 2012).

2.7.5. Macera Oyunları

Birçok video oyununun bir hikâyeye ihtiyacı yoktur, ancak macera oyunlarında hikâye insanların oynamasının ana nedeni, ana noktasıdır. Macera oyunu tasarımcısı, hikâyenin geçtiği bir dünyaya hayat vermek zorundadır. Yer, karakter, olay örgüsü, diyalog ve bulmaca yaratmadaki yetenekleri başka hiçbir türde olmadığı kadar test edilecektir. Macera oyunu gerçekten de savaşta uçmak, ateş etmek ya da birliklere komuta etmekle sınırlı olmadığı için herhangi bir etkileşim biçimine bağlı olmadığından, bu türün yaratıcılığı en büyük potansiyele sahiptir. Macera oyunları piyasadaki diğer oyunlardan oldukça farklıdır. Macera oyunu bir yarışma veya simülasyon değildir. Bir macera oyunu strateji ve taktiklerle yönetilecek süreç veya bir rakibe yenilecek süreç sunmaz, bunun yerine macera oyunu

karakter hakkında etkileşimli bir hikayedir. Bu karakter oyuncunun anahtarıdır ancak oyuncunun temsilcisinden daha fazlasıdır. O başlı başına bir kurmaca kişidir, baş kahramandır, hikâyenin ana elemanıdır (Adams, 2014, s. 4).

Macera oyunları, oyuncu tarafından oynanan bir ana karakter hakkında etkileşimli hikayelerdir. Macera filmleri ya da macera romanlarıyla doğrudan bağlantılı değildir. Hikâye anlatımı ve keşif, oyunun temel unsurlarıdır. Bulmaca çözme ve kavramsal zorluklar oyunun çoğunluğunu oluşturur. Savaş ekonomik yönetim ve eylem zorlukları azalır veya yoktur (Adams, 2014, s. 5; Kaleci vd., 2012).

Bu tanım, macera oyunlarında hiçbir çatışma olmadığı anlamına gelmez (pek çok macera oyununda yoktur) sadece bu mücadele birincil bir etkinlik değildir. Macera oyunlarının nadiren bir iç ekonomisi vardır ve oyundaki tüm ilişkiler sayısal değil semboliktir. Bir ekonomik sistemi manipüle etmek veya optimize etmek, macera oyunu deneyiminin hiçbir parçasını oluşturmaz; bu durum onları rol yapma oyunlarından ayırır (Adams, 2014, s. 6).

2.7.6. Zekâ ve Bulmaca Oyunları

Zekâ oyunları, öğrencilerin zekâ potansiyellerinin farkına varmaları, geliştirmeleri, günlük yaşantılarında karşılarına çıkan sorunlarına çözüm yolu bulmaları, özgün stratejiler ortaya çıkarmaları, doğru karar almaları, sistematik düşünme kapasitelerini artırmaları, bireysel ya da grup olarak çalışma becerilerini geliştirmeleri olarak tanımlanmaktadır (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2013).

Bilgi teknolojisinin, bilgisayarların ilerlemesi ve gelişmesiyle oyun üreticilerinin çeşitli türlerde oyunlar yaratması daha kolay olmuştur. Blok oluşturma, topu renklerine göre eşleştirme, bulmacalar çözme, matematiksel hesaplamalar yapma, labirentler geçme gibi oyunlar zekâ oyunları türüne aittir.

Oyuncuların becerilerine meydan okuyan zekâ oyunları olan bulmacalar, popülaritesini hiçbir zaman kaybetmemiştir. Bulmaca, çözmek için beyni zorlayan bir oyun türüdür. Oyuncular, bulmacanın tüm parçalarını gerçek konumlarında nasıl kullanacaklarını keşfederken, yaratıcı bir şekilde düşünme becerilerini de geliştirirler. Oyun oldukça basit görünmesine rağmen parçaları uygun yerlerine yerleştirmek bir engelin aşılmasıdır. Oyuncu, yapbozun tüm parçalarını doğru yerleştirmek için beyninin tüm kapasitesini kullanmalıdır (Rahim, Dijaya, Multazam, GS ve Sudrajat, 2019).

2.7.7. Spor ve Dövüş Oyunları

Spor oyunları, gerçek sportif müsabaka ve performansların bireysel ya da takım olarak simüle edilmesine dayanmaktadır. Voleybol, basketbol, futbol, atletizm, hokey, okçuluk ve tenis gibi spor branşlarının sanal platformda oynanmasıdır. Güncel yaşantılarında başarı sağlayamayan bireylerin sanal ortamda doğru hamle ve başarılı bir hareketi yapmaların olanak sağlamaktadır. “FİFA”, “PES”, ve “Tiger Woods Golf” bu oyun türüne örnektir.

Dövüş oyunları, çeşitli savunma sanatları veya kılıç, ok, balta kullanımına dayalı, oyuncuların birbirlerine meydan okumalarına dayalı bir oyun türüdür. Oyuna başlangıç karakter seçimiyle yapılmaktadır. Her oyun karakterinin kendine özgü yetenek ve güçleri bulunmaktadır. “Street Fighter” ve “Mortal Combat” bu oyun türüne örnektir (Yönet, 2018).

2.8. Akademik Başarı

Akademik başarı, kişinin, özellikle okul, kolej ve üniversitedeki öğretim ortamlarındaki faaliyetlerinin odak noktası olan belirli hedeflere ne ölçüde ulaştığını gösteren performans sonuçlarını temsil etmektedir. Matematik, okur yazarlık, bilim, tarih gibi entelektüel alanlarda bilgi ve anlayış edinilmesini içerir. Bu nedenle akademik başarı, farklı öğrenme alanlarını içeren çok yönlü bir yapı olarak düşünülmelidir. Başarı çok geniş kapsamlıdır ve

çok çeşitli eğitim çıktılarını kapsar. Akademik başarının tanımı onu ölçmek için kullanılan göstergelere bağlıdır. Akademik başarıyı gösteren birçok kriter arasında eğitim sisteminde edinilen prosedürel ve bildirimsel bilgi, notlar veya bir eğitim başarı testindeki performans gibi daha müfredata dayalı kriterler, eğitim dereceleri gibi akademik başarının kümülatif göstergeleri gibi çok genel göstergeler, sertifikalar bulunur. Tüm kriterlerin ortak yanı entelektüel çabaları temsil etmeleri ve dolayısıyla gelişmiş toplumlarda kişinin entelektüel kapasitesini aşağı yukarı yansıtmaları, akademik başarının her insanın hayatında önemli bir rol oynamasıdır. Genellikle not ortalamasıyla ölçülen akademik başarı, bir öğrencinin eğitimine devam etme fırsatına sahip olup olmayacağını belirlemektedir. Bu nedenle akademik başarı, kişinin yükseköğretime katılıp katılamayacağını tanımlar ve kişinin aldığı eğitim derecelerine göre eğitim sonrası mesleki kariyerine etkiler. Birey için uygunluğunun yanı sıra akademik başarı bir ulusun zenginliği ve refahı için son derecede önemlidir. Bir toplumun akademik başarı düzeyi ile olumlu sosyoekonomik gelişimi arasındaki güçlü ilişki, (OECD) Ekonomik İş Birliği ve Kalkınma Örgütü tarafından yönetilen ve (PISA) Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı gibi akademik başarı üzerine uluslararası çalışmalar yürütmenin nedenidir. Bu çalışmaların sonuçları bir ülkenin akademik başarısının farklı göstergeleri hakkında bilgi sağlar. Bu tür bilgiler ülkenin eğitim sisteminin güçlü-zayıf yönlerini analiz etmek ve eğitim politikası kararlarına rehberlik etmek için kullanılır (Steinmayr, Meiṅer, Weideinger ve Wirthwein, 2014, s. 14).

2.9. Alan ile İlgili Yapılan Çalışmalar

Ferguson (2015), yaptığı çalışmada dijital oyunların çocuk ve ergenler üzerindeki etkilerini incelemiştir ve dijital oyunların düşük ekonomik performansa neden olduğu bulgusuna ulaşmıştır.

Roe ve Muijs (1998), yaptığı çalışmalarında Belçika'nın 51 Flaman ilköğretim okulunda eğitim gören 4. Sınıf öğrencilerinin dijital oyunu yoğun kullanmasından kaynaklı etkileri

gözlemlenmiştir ve akademik başarılarının, akademik sorumluluklarının düştüğü bulgusuna ulaşılmıştır.

Toraman (2013), "İnternet Kullanımı ve Sosyal Ağ Kullanım Düzeylerinin Ortaöğretim Öğrencilerinin Akademik Başarılarıyla İlişkisinin İncelenmesi" adlı çalışmasında ortaöğretim öğrenci grubunda yer alan katılımcıların cinsiyete dayalı internet bağımlılığı seviyelerinin farklılaştığını, bağımlılıktaki artışın akademik başarıyı düşürdüğü bulgusuna ulaşmıştır.

Anderson ve Dill (2000), yaptığı çalışmalarında üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama süreleri ile akademik başarıları arasında negatif yönlü bir ilişkinin olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Green ve Bavelier (2003), yaptığı çalışmalarında yaşları 18 ve 23 arasında değişen katılımcılara 6 ay boyunca aksiyon türünde oyunlar oynatmışlardır. Katılımcıların görsel dikkat becerilerinin geliştiği bulgusuna ulaşılmıştır.

Madden, Brueckman ve Littlejohn (1997), yaptığı çalışmalarında dijital oyun oynamak için daha fazla zaman harcayan erkeklerin, nadiren oynayan akranlarına göre akademik başarılarının daha düşük olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Chiu, Lee ve Huang (2004), yaptığı çalışmalarında Tayvan'daki çocuk ve gençlerde dijital oyun bağımlılığı yüksek olanlar ile akademik başarı arasında negatif yönlü bir ilişki bulgusuna ulaşılmıştır.

Anand (2007), yaptığı çalışmasında üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve akademik performansları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Akademik performans testi ve akademik başarı puanlarının kullanıldığı bu çalışmada, dijital oyun oynamak için geçirilen süre ile ilişkisi değerlendirilmiştir ve negatif yönlü bir korelasyon bulgusuna ulaşılmıştır.

Schmitt ve Livingston (2015), yaptıkları çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık puanlarının yükselmesi, akademik başarı puanlarının düşmesine neden olmuştur bulgusuna ulaşılmıştır.

Brunborg, Mentzoni ve Froyland (2014), yaptıkları çalışmada 12 ve 19 yaş arasında çocuk ve gençlerden elde edilen veriler doğrultusunda, dijital oyun bağımlılık puanı yüksek olanların daha fazla düzeyde depresyon, daha çok davranış sorunu ve daha düşük akademik başarıya sahip olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Burgess, Stermer ve Burgess (2012), 671 üniversite öğrencisinin katılımlarıyla yaptıkları çalışmada dijital oyun oynayanların derslere sıklıkla devamsızlıkları nedeniyle akademik başarı puanlarının düşük olduğu ve ödev yapmaktan kaçınmak amacıyla oyun oynama olasılıklarını artırdıkları bulgusuna ulaşılmıştır.

Kubey, Lavin ve Barrows (2001), yaptıkları çalışmada büyük bir devlet üniversitesinde öğrenim gören 572 öğrencinin eğlence amacıyla internet kullanımının artmasıyla (gece geç saatlere kadar uyumama, oyun oynama, yorgunluk ve derse gitmeme gibi nedenlerle) akademik performanslarının düştüğü bulgusuna ulaşılmıştır.

Kıldıran (2019), yaptığı çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akademik başarı arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişkinin olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Dağ, Yayan ve Yayan (2021), 123 ebeveyn ve çocuklarla yaptıkları çalışmada, çocukların akademik başarıları ile uyku süreleri arasında pozitif ilişki olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Dijital oyun bağımlılığının artmasıyla uyku sürelerinin azalmasının bağlantılı olduğu, bu durumunda akademik başarıları etkilediği görülmektedir.

Delebe (2020), yaptığı çalışmada ortaokul öğrencilerinin fiziksel parametlerin durumunu ve akademik başarıları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Sonuç olarak çocuklarda dijital oyun bağımlılığının akademik başarıyı düşürdüğü bulgusuna ulaşılmıştır.

Bülbül, Tunç ve Aydil (2018), yaptıkları çalışmada 446 üniversite öğrencisinin dijital oyun oynama süreleri arttıkça akademik ortalamalarının düştüğü bulgusuna ulaşılmıştır.

Kovacevic ve arkadaşları (2013), yaptığı çalışmada bilgisayar oyunlarının geleneksel öğretim yöntemlerine göre öğrenmeyi daha etkin gerçekleştirdikleri bulgusuna ulaşılmıştır.

Torun, Akçay ve Çoklar (2015), yaptıkları çalışmada 444 ortaokul öğrencisinin bilgisayar oynamalarıyla sosyal yaşam ve akademik davranışlar üzerinde yüksek düzeyde bir etkisinin olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır.

Borzekowski ve Robinson (2005), çalışmalarında tek bir akademik yıl boyunca Kuzey Kaliforniya'daki altı devlet okulundan çeşitli ilkokul öğrencileri ve ailelerinden veriler toplanmıştır. Bir ev bilgisayarına sahip olmanın ve kullanmanın akademik başarıyı artırdığı bulgusuna ulaşılmıştır.

BÖLÜM III

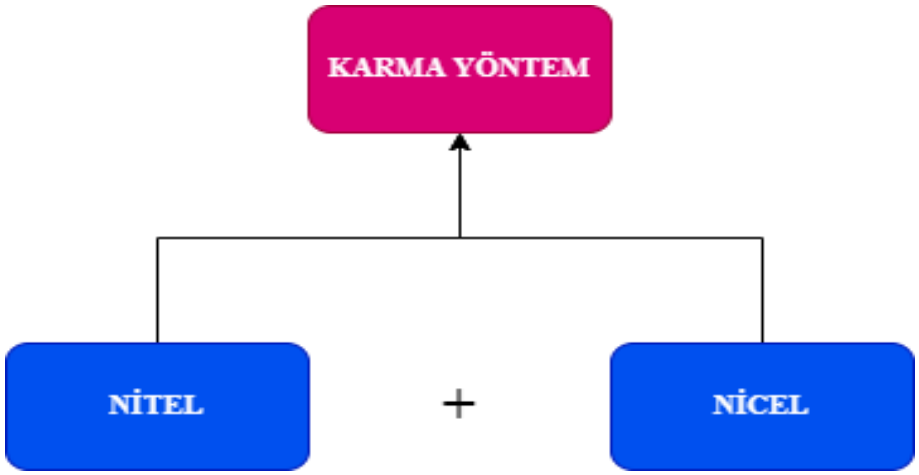
YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırma grubu, evren, örneklem veri toplama araçları ve verilerin analizine yer verilmiştir.

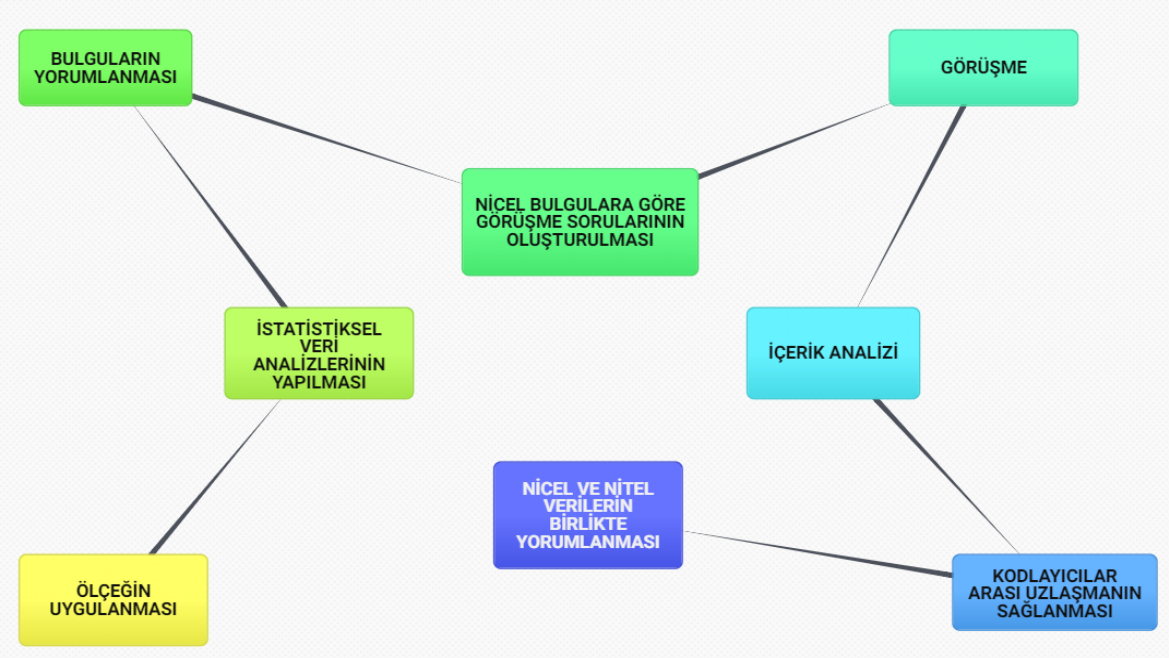
3.1. Araştırmanın Modeli

Günümüzde uluslararası alan yazında kabul edilen karma yöntemler araştırması, Karma Yöntemler Uluslararası Araştırma Birliği (Mixed Methods International Research Association [MMIRA], www.mmira.org) tarafından desteklenmektedir (Toraman, 2021). Araştırmada nitel ve nicel yöntemlerin bir arada kullanıldığı "karma yöntemler araştırması" tercih edilmiştir. Pragmatik temeller üzerine kurulu olan bu araştırma, temelinde nicel ve nitel yaklaşımların birbirlerine üstünlük kurma çabasını gereksiz kılmaktadır. Araştırma probleminin en iyi düzeyde test edilebilmesinde bu iki yöntemin birleştirilmesi, tamamlayıcı ve kapsamlı bir paradigmanın sunulmasını sağlamaktadır (Mazlum & Mazlum, 2017). Karma yöntem araştırmalarının tercih edilmesinde en temel sebep, farklı yöntemler kullanılarak toplanan verilerin birbirlerinin eksiklerini tamamlaması ve ortaya çıkan sonuçların inandırıcılığının daha güçlü olmasıdır (Yıldırım & Şimşek, 2015, s. 3). Ayrıca Karma yöntemler araştırması, incelenen konu üzerinde nitel ve nicel hatların birlikte anlamlı entegrasyonunu sağlayan melez bir tasarım ortaya çıkarmaktadır (Sagadin, 2004; Toraman & Clark, 2019, s. 10). Bu çalışmada açıklayıcı sıralı/ (sıralı nicel →nitel) karma yöntemler araştırması deseni kullanılmıştır. Öncelikle nicel araştırma yöntemi kullanılarak veriler

toplanmış ve analiz edilmiştir. Ardından bağımlılık düzeyleri yüksek olan bireyler belirlenmiştir ve daha derinden konunun araştırılmak istenmesi nedeniyle araştırmaya katılım sağlamaya gönüllü öğrenciler ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Nitel verilerin analiz edilmesi ve sonuçlandırılması işleminin ardından iki veri türünden elde edilen sonuçlar ışığında yorumlamalar yapılmıştır (Creswell & Plano Clark, 2018).



Şekil 1. Karma Yöntem Araştırması



Şekil 2. Karma Yöntem Yol Haritası

3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Bu çalışmanın evrenini Türkiye'de bulanan ve bünyesinde Spor Bilimleri Fakültesi ve Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu bulunan üniversiteler oluştururken, örneklemini ise Gazi Üniversitesi, Bingöl Üniversitesi, Kırıkkale Üniversitesi ve Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Gümüşhane Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültelerinde öğrenim gören 1162 öğrenci oluşturmuştur. Soyutluğu ifade eden evren, sonuçların genellenmek istendiği elemanlar bütünü olarak tanımlanmaktadır. Evrenin geneline ulaşmak araştırmacılar tarafından zorlayıcı olduğu gibi çoğu durumda mümkün değildir (Karasar, 2010, s. 109). Bu nedenle çalışmalarda, ulaşılabilen araştırma evreni kavramının kullanılması daha uygun bulunmaktadır. Örnekleme, üzerinde araştırma yapılan çalışma evreninden, onu temsil ettiği düşünülen bir bölümünün çıkarımlarda bulunmak amacıyla belirlenen yöntemler neticesinde seçilmesi işlemidir (Böke, 2009, s. 106).

Nitel verilerin elde edilmesi için örneklem nicel veriler ışığında ortaya çıkmış dijital oyun bağımlılığı yüksek öğrenciler arasından görüşmeye katılmayı kabul edenlerden oluşmuştur. Nicel veri analizi sonucunda toplamda dijital oyun bağımlılık puanları yüksek olan 20 Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri ile görüşmeler (ortalama süre 25-30 dk.) gönüllülük esasına dayalı olarak seçilerek gerçekleştirilmiştir. Görüşme yapılan bireyler Türkiye'nin çeşitli illerinde ikamet etmektedirler.

Deneklerin araştırmaya katılımları Üniversitelerden ve Gazi Üniversitesi Etik Komisyon kurulundan 80287700-302.08.01-42726 sayılı ve 03.03.2021 tarihli etik komisyon raporu alınarak onaylanmıştır.

3.3.Veri Toplama Araçları

3.3.1.Kişisel Bilgi Formu

Araştırma verilerinin toplanmasında çalışma amacı kapsamında gerekli bağımsız bazı değişkenlerin elde edilebilmesi için kişisel bilgi formu kullanılacaktır (ek-1).

3.3.2. Üniversite İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Bu çalışmada Lemmens vd. (2009) tarafından geliştirilen, geçerliği ve güvenirliliği yüksek olan, daha sonra ise Hazar ve Hazar (2019) tarafından Türkçe geçerlik ve güvenirlik çalışması yapılan "Dijital oyun bağımlılığı ölçeği" kullanılmıştır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5'li likert tipi öz bildirim yönteminden faydalanılmıştır. Kesinlikle katılmıyorum 1 puan, katılmıyorum 2 puan, kararsızım 3 puan, katılıyorum 4 puan, tamamen katılıyorum 5 puan olarak belirlenmiştir (ek-2). Ölçekten alınabilecek en düşük puan "21" en yüksek puan ise "105" tir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde puan bazında, belirlenmiş ölçek puan derecelendirmesi bulunmaktadır. "1-21 puan= normal grup, 22-42 puan=az riskli grup, 43-63 puan=riskli grup, 64-84 puan= bağımlı grup ve 85-105 puan=yüksek düzeyde bağımlı grup" olarak değerlendirilmiştir. Araştırmaya katılım sağlayan bireylerin toplam puanlarına bakılarak bağımlılık düzeylerine göre derecelendirilmeleri yapılmıştır. Akademik başarı düzeyleri ile ilgili veriler ise öğrencilerin fakültede öğrenci işleri sisteminde kayıtlı olan ortalamaları üzerinden elde edilmiştir.

3.4.Verilerin Analizi

Verilerin analizinde planlanan araştırma modeli ve desenine uygun olduğu düşünülen, nicel ve nitel verilerin bütünleştirilmesinde kullanılan kavramlardan (Creswell & Clark, 2014) ''birleştirme'' kullanılmıştır. Birleştirme, aynı konu üzerinde elde edilmiş sayılarla ifade edilen nicel verilerin, betimlemelerle ifade edilen nitel verilerle bir araya getirilmesi

anlamına gelir (Merriam & Tisdell, 2015, s. 9; Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 5). Araştırma kapsamında toplanılan veriler bu amaçla analiz edilirken, nicel ve nitel olarak kategorize edilmiştir. Raporlaştırma aşamasında bütünleştirilmiştir.

3.4.1. Güvenirlilik Analizleri

Tablo 1

Nicel Veriler için Güvenirlik Analizi (Cronbach Alpha Katsayısı)

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,949	,952	21

Yapılan güvenirlilik analizine göre çalışmamızda kullandığımız ölçeğin cronbach'sa alpha katsayısı %94 olarak tespit edilmiştir.

Nitel veriler için Kappa katsayısı aşağıdaki şekilde verilmiştir.

		Coder 1		
		1	**0**	
Coder 2	**1**	a = 860	b = 9	869
	0	c = 3	0	3
		863	9	872

P(observed) = Po = a / (a + b + c) = 0.99

P(chance) = Pc = 1 / Number of codes = 1 / 54 = 0.02

Kappa = (Po - Pc) / (1 - Pc) = 0.99

If there is an unequal number of codes per segment or if only one code is to be evaluated:

P(chance) = Pc = Number of codes / (Number of codes + 1)^2 = 0.02

Kappa = (Po - Pc) / (1 - Pc) = 0.99

Şekil 3. Güvenirlilik Analizi (Cohen's Kappa)

Kappa katsayısı Pr(a) ve Pr€ olarak iki farklı şekilde hesaplanmaktadır. Pr(a) iki alan uzmanı için tespit edilen uyumların toplam orantısıdır. Pr€ ise bu uyumun şansa bağlı olarak ortaya çıktığını göstermektedir (Cohen, 1960). Cohen's kappa katsayısı bu iki olasılık üzerinden hesaplanmaktadır.

Kappa değeri (-)1 ile (+)1 arasında değer almaktadır. Yorumlanması aşağıda belirtilmektedir:

- κ= +1 iki alan uzmanının bulduğu sonuçlar tümüyle birbiriyle uyum içerisindedir.
- κ= 0 iki alan uzmanının arasındaki uyum yalnızca şans faktörüne bağlıdır.
- κ= -1 iki alan uzmanı tümüyle birbirlerinin tersi yönünde değerlendirme yapmaktadır.

Çalışma için Kappa değerine (κ= 0.99) göre alan uzmanlarının değerlendirme sonuçları yüksek düzeyde birbirleriyle uyumludur.

3.4.2. Nicel Verilerin Analizi

Nicel verilerin analizinde SPSS paket programından yararlanılmıştır. Bu program aracılığıyla öncelikle, kayıp veriler tespit edilmiştir ve değerlendirme dışı tutulmuştur. Kullanılan ölçek formunun güvenirliliğini tespit etmek amacıyla Cronbach's Alpha testi yapılmıştır. Sonrasında Kolmogorov–Simirnov normallik testi kullanılarak verilerin normal dağılım gösterip göstermedikleri belirlenmiştir ve buna göre parametrik veya non-paremetrik testler uygulanmıştır. Araştırmamızda sosyo-demografik özelliklerin analizi için frekans ve yüzde analizi yapılmıştır. Yüzdelik karşılaştırmalar için crosstab ve k-kare analizi uygulanmıştır. Ayrıca gruplar arasındaki karşılaştırmalar independent t testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile yapılmıştır. ANOVA sonucunda farklılık çıkan grupların tespiti için Tukey HSD testi yapılmıştır. Ayrıca değişkenler arasındaki ilişkiyi tespit etmek amacıyla korelayson analizi yapılmıştır.

3.4.3. Nitel Verilerin Analizi

Nitel verilerin analizinde ise içerik analizinden yararlanılmıştır. İçerik analizinin tercih edilmesindeki sebep söz konusu yöntemin toplanan verilerle hedefler arasındaki ilişkiyi açıklamada kavramsal bağlantıların kurulmasını sağlamaktır (Büyüköztürk ve ark., 2017). Toplanan verilerin transkripsiyonları MAXQDA20 programına aktarılmıştır ve kodlama öncesinde ayrıntılı şekilde defalarca gözden geçirilmiştir. Program yardımıyla öncelikle otomatik kodlama yapılarak bir ön bilgi elde edilmiştir. Tüm görüşmelerin genelinde kullanılan bir kelime bulutu görseli oluşturulmuştur. Ardından titizlikle içerik analizi gerçekleştirilmiştir ve kodlamalar yapılmıştır. Alan uzmanları tarafından da kodlamalar yapılarak eş zamanlı olarak tartışılmıştır. Kodlama işlemi aşaması boyunca kodlar sürekli kontrol edilmiştir ve kodlama tamamlandıktan sonra kategori, temalar oluşturulmuştur. Kodlamalar kategorize edilirken MAXQDA programının yaratıcı kodlama özelliğinden faydalanılmıştır. Kodlayıcılar arası uzlaşma için Cohen's Kappa değeri hesaplanmıştır. Hiyerarşik kod alt kod analizi yapılmıştır ve analizler görselleştirilerek çalışmaya aktarılmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde, veri toplama araçları ile elde edilerek analizleri yapılan verilere ilişkin bulgular ile bulgular doğrultusunda yapılan yorumlar yer almaktadır.

4.1. Katılımcıların Nicel Araştırma Bulguları

Tablo 2

Dijital oyun bağımlılığı toplam puan sınıflandırmasının cinsiyetlere göre dağılımı

Cinsiyet	Normal grup		Az riskli grup		Riskli grup		Bağımlı grup		Toplam	
	n	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**
Erkek	86	7,4	382	32,9	181	15,6	28	2,4	677	58,3
Kadın	126	10,8	248	21,3	89	7,7	22	1,9	485	41,7
Toplam	212	18,2	630	54,2	270	23,2	50	4,3	1162	100,0

Tabloya göre; dijital oyun bağımlılığı incelendiğinde erkek katılımcıların %7,4'ü normal grup, %32,9'u az riskli grup, %15,6'sı riskli grup ve %2,4'ü bağımlı grupta yer almaktadır. Kadın katılımcıların %10,8'i normal grup, %21,3'ü az riskli grup, %7,7'si riskli grup ve %1,9'u bağımlı grupta yer almaktadır. Erkek ve kadın katılımcıların dijital oyun bağımlılığı karşılaştırıldığında aralarında $p<0,05$ düzeyinde anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu tabloda görülmektedir.

Tablo 3

Katılımcıların Cinsiyet dağılımları

Cinsiyet	f	%
Erkek	677	58,3
Kadın	485	41,7
Toplam	1162	100,0

Araştırmamıza katılan katılımcıların 677 kişisi (%58,3) erkek ve 485 kişisi (%41,7) kadındır. Katılımcılar arasındaki bu farklılık Spor Bilimleri Fakülteleri ile Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokullarına alımlarda erkek kontenjanının daha fazla olmasından kaynaklandığı bilinmektedir.

Tablo 4

Katılımcıların Yaş Dağılımları

Yaş	f	%
18 yaş	52	4,5
19 yaş	116	10,0
20 yaş	205	17,6
21 yaş	261	22,5
22 yaş	202	17,4
23 yaş	164	14,1
24 yaş	109	9,4
25 yaş	53	4,6
Toplam	1162	100,0

Tabloya göre araştırmaya katılan katılımcıların %4,5'i (52 kişi) 18 yaşında, %10'u (116 kişi) 19 yaşında, %17,6'sı (205 kişi) 20 yaşında, %22,5'i (261 kişi) 21 yaşında, %17,4'ü (202 kişi) 22 yaşında, %14,1'i (164 kişi) 23 yaşında, %9,4'ü (109 kişi) 24 yaşında ve %4,6'sı (53 kişi) 25 yaşında olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 5

Katılımcıların Gelir Dağılımları

Gelir Durumu	f	%
0-4000 TL arası	361	31,1
4001-6000 TL arası	487	41,9
6001-8000 TL arası	195	16,8
8001 TL ve üzeri	119	10,2
Toplam	1162	100,0

Katılımcıların gelir durumları incelendiğinde, 361 kişinin (%31,1) 0-4000 TL arasında, 487 kişinin (%41,9) 4001-6000 TL arasında, 195 kişinin (%16,8) 6001-8000 TL arasında ve 119 kişinin (%10,2) 8001 TL ve üzerinde gelir durumuna sahip olduğu tabloda görülmektedir.

Tablo 6

Katılımcıların Öğrenim Gördükleri Bölümlerin Dağılımları

Bölüm	**f**	**%**
Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	314	27,0
Antrenörlük	296	25,5
Spor Yöneticiliği	290	25,0
Rekreasyon	262	22,5
Toplam	1162	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerden 314 kişinin (%27) Beden eğitimi ve spor öğretmenliği, 296 kişinin (%25,5) Antrenörlük Eğitimi, 290 kişinin (%25) Spor yöneticiliği ve 262 kişinin (%22,5) Rekreasyon bölümünde eğitim öğretim görmekte olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 7

Katılımcıların Boş Vakitlerinde Yaptıkları Aktivitelerin Dağılımları

Boş vakit	**f**	**%**
TV izleyerek	48	4,1
Dijital oyun oynayarak	123	10,6
Kitap okuyarak	210	18,1
Sosyal medyada takılarak	329	28,3
Diğer	452	38,9
Toplam	1162	100,0

Katılımcıların boş vakitlerinde yaptıkları aktiviteler incelendiğinde, 48 kişi (%4,1) TV izlediğini, 123 kişi (%10,6) dijital oyun oynadığını, 210 kişi (%18,1) kitap okuduğunu, 329 kişi (%28,3) sosyal medyada takıldığını ve 452 kişi (%38,9) diğer aktiviteler ile ilgilendiğini belirtmişlerdir.

Tablo 8

Katılımcıların Oyun Süresi Dağılımları

Oyun Süresi	**f**	**%**
Hiç oynamıyorum	392	33,7
1 saatten az	411	35,4
1-3 saat arası	254	21,9
3-5 saat arası	65	5,6
5-7 saat arası	25	2,2
7 saatten fazla	15	1,3
Toplam	1162	100,0

Tabloda oyun süreleri incelendiğinde, 392 kişi (%33,7) hiç oyun oynamadığını, 411 kişi (%35,4) 1 saatten az oyun oynadığını, 254 kişi %21,9) 1-3 saat arası oyun oynadığını, 65 kişi (%5,6) 3-5 saat arası oyun oynadığını, 25 kişi (%2,2) 5-7 saat arası oyun oynadığını ve 15 kişi (%1,3) 7 saatten fazla oyun oynadığını belirtmiştir.

Tablo 1

Katılımcıların Oynadıkları Oyun Türünün Dağılımları

Oyun Türü	**f**	**%**
Macera oyunları	51	4,4
Spor ve yarış oyunları	191	16,4
Savaş ve strateji oyunları	420	36,1
Bulmaca ve zeka oyunları	195	16,8
Diğer	305	26,2
Toplam	1162	100,0

Katılımcıların oynadıkları oyun türleri incelendiğinde, 51 kişi %(%4,4) macera oyunları, 191 kişi (%16,4) spor ve yarış oyunları, 420 kişi (%36,1) savaş ve strateji oyunları, 195 kişi (%18,8) bulmaca ve zeka oyunları ve 305 kişi (%26,2) diğer oyunları oynadığı tespit edilmiştir.

Tablo 10

Katılımcıların Egzersiz Yapma Durumları

Egzersiz Durumu	**f**	**%**
Evet	1010	86,9
Hayır	152	13,1
Toplam	1162	100,0

Araştırmamızdaki katılımcılardan 1010 kişinin (%86,9) egzersiz yaptığı ve 152 kişinin (%13,1) egzersiz yapmadığı tabloda görülmektedir.

Tablo 11

Katılımcıların Sigara İçme Durumları

Sigara İçme Durumu	f	%
Evet	711	61,2
Hayır	451	38,8
Toplam	1162	100,0

Katılımcılardan 715 kişi (%61,2) sigara içtiğini ve 451 kişi (%38,8) sigara içmediğini belirtmiştir.

Tablo 12

Katılımcıların Dijital Oyun Oynama Aracına Sahip Olma Durumu Değişkenine Ait Tanımlayıcı İstatistiksel Verileri

Dijital Oyun Oynama Aracına Sahip misiniz?	Cinsiyet				Toplam	
	Erkek		Kadın			
	n	%	n	%	n	%
Evet	367	31,6	172	14,8	539	46,4
Hayır	310	26,7	313	26,9	623	53,6
Toplam	677	58,3	485	41,7	1162	100,0

$x^2=39,927$ $p<0,05$

Tabloya katılımcıların dijital oyun oynama aracına sahip olma durumları incelendiğinde, erkek katılımcılardan 367 kişinin (%31,6) sahip olduğu ve 310 kişinin (%26,7) sahip olmadığı tespit edilmiştir. Kadın katılımcılardan 172 kişinin (%14,8) dijital oyun oynama aracına sahip olduğu ve 313 kişinin (%26,9) sahip olmadığı belirlenmiştir.

Tablo 13

Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Alt Faktörlerine Ait Tanımlayıcı İstatistiksel Verileri

DOB Alt Faktörleri	N	Minimum	Maximum	A.O.	S.S.
Aşırı odaklanma ve erteleme	1162	11,00	44,00	19,32	7,44
Çatışma yoksunluk ve arayış	1162	6,00	24,00	9,98	4,30
Duygu değişimi ve dalma	1162	4,00	16,00	6,50	3,14

Dijital oyun bağımlılığı alt faktörlerinin tanımlayıcı istatistikleri incelendiğinde aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutu (*minimum 11, maksimum 44, AO 19.32, SS 7.44*), çatışma yoksunluk ve arayış alt boyutu (*minimum 6, maksimum 24, AO 9.98, SS 4.30*) ve duygu değişimi ve dalma alt boyutu *(minimum 4, maksimum 16, AO 6.50, SS 3.14*) olarak tespit edilmiştir.

Tablo 14

Dijital Oyun Oynama Aracına Sahip Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlığı, Alt Faktörleri, Dijital Oyun Bağımlılığı Tam Puanı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması

Değişkenler	Dijital Oyun Oynama Aracına Sahip misiniz?	N	A.O.	S.S.	t	p
Aşırı odaklanma ve erteleme	Evet	539	23,00	7,43	**17,654***	0,00
	Hayır	623	16,13	5,81		
Çatışma yoksunluk ve arayış	Evet	539	11,82	4,70	**14,779***	0,00
	Hayır	623	8,38	3,16		
Duygu değişimi ve dalma	Evet	539	7,76	3,56	**13,696***	0,00
	Hayır	623	5,40	2,22		
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	Evet	539	42,59	14,52	**17,212***	0,00
	Hayır	623	29,93	10,44		
Genel Not Ortalaması (Akademik Başarı)	Evet	539	76,08	8,86	**-3,969***	0,00
	Hayır	623	78,13	8,70		

A.O. = Aritmetik Ortalama, S.S.= Standart Sapma, *p<,05

Dijital oyun oynama aracına sahip olma durumuna göre toplam puan, alt faktörler ve genel not ortalaması incelendiğinde aşırı odaklanma ve erteleme, çatışma yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma alt boyutlarında p<0,05 düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı toplam puanında ve genel not ortalamasında (akademik başarı) dijital oyun oynama aracına sahip olma duruma göre p<0,05 düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Alt faktörler incelendiğinde dijital oyun oynama aracına sahip olmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılığına daha uzak olduğu ve sahip olanların dijital oyun bağımlılığına yakın olduğu tabloda aritmetik ortalama değerlerinde görülmektedir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı toplam puanına bakıldığında dijital oyun aracına sahip katılımcıların ortalama puanlarının

oldukça yüksek olduğu görülmektedir. Akademik başarıya bakıldığında dijital oyun aracına sahip bireylerin genel not ortalamalarının düşük olduğu ve olmayanların ortalamasının yüksek olduğu tabloda göze çarpan başka bir sonuçtur.

Tablo 2

Cinsiyete Göre Dijital Oyun Bağımlığı, Alt Faktörler ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması

Değişkenler	Cinsiyet	N	A.O.	S.S.	t	p
Aşırı odaklanma ve erteleme	Erkek	677	20,24	7,18	**5,067***	0,00
	Kadın	485	18,02	7,61		
Çatışma yoksunluk ve arayış	Erkek	677	10,48	4,23	**4,764***	0,00
	Kadın	485	9,27	4,31		
Duygu değişimi ve dalma	Erkek	677	6,83	3,15	**4,269***	0,00
	Kadın	485	6,03	3,08		
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	Erkek	677	37,56	13,60	**5,126***	0,00
	Kadın	485	33,34	14,19		
Genel Not Ortalaması (Akademik Başarı)	Erkek	677	76,40	8,75	**-3,573***	0,00
	Kadın	485	78,27	8,83		

*A.O. = Aritmetik Ortalama, S.S.= Standart Sapma, *=p<0,05*

Cinsiyete göre toplam puan, alt faktörler ve genel not ortalaması incelendiğinde aşırı odaklanma ve erteleme, çatışma yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma alt boyutlarında $p<0,05$ düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı toplam puanında ve genel not ortalamasında (akademik başarı) cinsiyete göre $p<0,05$ düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Alt faktörler incelendiğinde kadın katılımcıların dijital oyun bağımlılığı toplam puanı ve alt faktör puanları erkek katılımcılara göre daha düşüktür. Ayrıca kadın katılımcıların akademik başarı puanı daha yüksektir. Sonuç olarak erkek katılımcıların kadın katılımcılara oranla dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek ve akademik başarı puanlarının daha düşük olduğu sonucu tabloda görülmektedir.

Tablo 16

Bölümlere Göre Dijital Oyun Bağımlığı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması

Değişkenler	Bölümler	N	A.O.	S.S.	F	p	Tukey HSD
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	314	35,44	13,81	1,563	0,197	---
	Antrenörlük	296	34,56	12,03			
	Spor Yöneticiliği	290	36,65	14,70			
	Rekreasyon	262	36,70	15,39			
	Toplam	1162	35,80	14,00			
Genel Not Ortalaması (Akademik Başarı)	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	314	77,90[a]	9,01	**10,874***	0,00	a-c* b-d* c-d*
	Antrenörlük	296	76,32[b]	8,41			
	Spor Yöneticiliği	290	75,38[c]	8,70			
	Rekreasyon	262	**79,29[d]**	8,72			
	Toplam	1162	77,18	8,83			

*A.O. = Aritmetik Ortalama, S.S.= Standart Sapma, *=p<0,05*

Bölümlere göre dijital oyun bağımlılığı ve genel not ortalaması incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı toplam puanında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Fakat genel not ortalaması (akademik başarı) arasında p<0,05 düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Akademik başarı puanında bulunan farklılık a-c*, b-d* ve c-d* gruplarından kaynaklanmaktadır. Akademik başarı puanı en yüksekten düşüğe sırasıyla rekreasyon bölümü (79,29), Beden eğitimi ve spor öğretmenliği (77,90), antrenörlük (76,32) ve Spor yöneticiliği (75,38) olduğu tabloda görülmektedir. Sonuç olarak rekreasyon bölümlerinin müfredatının diğer bölümlere kıyasla daha eğlenceli olduğu düşünülmektedir. Beden eğitimi ve Spor öğretmenliği, Antrenörlük eğitimi ve Spor yöneticiliği bölümlerinin kısmen daha farklı alanların birleşiminde oluştuğu söylenebilir. Spor yöneticiliği bölümünün akademik başarı puanının düşük olmasının sebebi olarak çok farklı fakültelerden derslerinin olduğu söylenebilir.

Tablo 3

Gelir Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlığı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması

Değişkenler	Gelir Durumu	N	A.O.	S.S.	F	p	Tukey HSD
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	0-4000 TL arası	361	33,95[a]	12,66	**3,360***	0,018	a-c*
	4001-6000 TL arası	487	36,27[b]	13,59			
	6001-8000 TL arası	195	37,32[c]	15,50			
	8001 TL ve üzeri	119	37,00[d]	16,33			
	Toplam	1162	35,80	14,00			
Genel Not Ortalaması (Akademik Başarı)	0-4000 TL arası	361	76,56	8,09	2,076	0,102	---
	4001-6000 TL arası	487	77,12	9,25			
	6001-8000 TL arası	195	77,46	9,31			
	8001 TL ve üzeri	119	78,85	8,25			
	Toplam	1162	77,18	8,83			

*A.O. = Aritmetik Ortalama, S.S.= Standart Sapma, *=p<0,05*

Gelir durumuna göre dijital oyun bağımlılığı toplam puanı ve akademik başarı incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı toplam puanında p<0,05 düzeyinde anlamlı farklılık bulunmuştur. Bu farklılık a-c* gruplarından kaynaklanmaktadır. Gelir durumu arttıkça dijital oyun bağımlılığının arttığı tabloda görülmektedir. Gelir durumuna göre akademik başarı puanı arasında ise istatistiki olarak anlamlı bir farklılığa rastlanmamıştır. Sonuç olarak gelir durumu arttıkça akademik başarının da arttığı görülmektedir.

Tablo 18

Boş Zamanda Yapılan İşlerin Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlığı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması

Değişkenler	Boş Zamanlarda yapılan aktiviteler	N	A.O.	S.S.	F	p	Tukey HSD
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	TV izleyerek[a]	48	35,85	12,34	**46,723***	0.00	a-b*
	Dijital oyun oynayarak[b]	123	49,38	16,52			b-c*
	Kitap okuyarak[c]	210	30,70	10,97			b-d*
	Sosyal medyada takılarak[d]	329	37,35	14,17			b-e*
	Diğer[e]	452	33,34	11,95			c-d*
	Toplam	1162	35,80	14,00			d-e*
Genel Not Ortalaması (Akademik Başarı)	TV izleyerek[a]	48	77,85	9,79	**16.575***	0.00	a-b*
	Dijital oyun oynayarak[b]	123	73,01	9,05			b-c*
	Kitap okuyarak[c]	210	80,74	8,01			b-d*
	Sosyal medyada takılarak[d]	329	76,94	8,29			b-e*
	Diğer[e]	452	76,77	8,82			c-d*
	Toplam	1162	77,18	8,83			c-e*

*A.O. = Aritmetik Ortalama, S.S.= Standart Sapma, *=p<0,05*

Boş zamanlarda yapılan aktiviteler ile dijital oyun bağımlılığı ve akademik başarı arasında p<0,05 düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığında oluşan farklılıklar a-b*, b-c*, b-d*, b-e*, c-d* ve d-e* gruplarından kaynaklanmaktadır. Akademik başarıda oluşan farklılıklar ise a-b*, b-c*, b-d*, b-e*, c-d* ve c-e* gruplarından kaynaklanmaktadır. Dijital oyun oynayarak boş zamanlarını geçiren katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeyleri en yüksek, kitap okuyarak boş zamanlarını geçiren katılımcıların ise dijital oyun bağımlılığı puanlarının en düşük olduğu tespit edilmiştir. Kitap okuyan katılımcıların akademik başarı puanının en yüksek, dijital oyun oynayanların ise akademik başarı puanı en düşük olduğu tabloda görülmektedir.

Tablo 19

Bölümlere Göre Boş Zamanlarda Yapılan Aktivitelerin Dağılımları

Boş Zamanlarda Yapılan Aktiviteler	**Bölüm**								**Toplam**	
	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği		**Antrenörlük**		**Spor Yöneticiliği**		**Rekreasyon**			
	n	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**	**n**	**%**
TV izleyerek	16	1,4	11	0,9	11	0,9	10	0,9	48	4,1
Dijital oyun oynayarak	37	3,2	23	2,0	36	3,1	27	2,3	123	10,6
Kitap okuyarak	61	5,2	57	4,9	45	3,9	47	4,0	210	18,1
Sosyal medyada takılarak	98	8,4	72	6,2	82	7,1	77	6,6	329	28,3
Diğer	102	8,8	133	11,4	116	10,0	101	8,7	452	38,9
Toplam	314	27,0	296	25,5	290	25,0	262	22,5	1162	100,0

x^2=15,041 p>0,05

Tabloda bölümlere göre boş zamanlarda yapılan aktiviteler incelendiğinde, beden eğitimi ve spor öğretmenliğindeki katılımcıların %1,4'ü TV izleyerek, %3,2'si dijital oyun oynayarak, %5,2'si kitap okuyarak, %8,4'ü sosyal medyada takılarak ve %8,8'i diğer şeklinde cevap vermiştir. Antrenörlük eğitimi katılımcılarının ise %0,9'u TV izleyerek, %2'si dijital oyun oynayarak, %4,9'u kitap okuyarak, %6,2'si sosyal medyada takılarak ve %11,4'ü diğer şeklinde cevap verdiği tespit edilmiştir. Spor yöneticiliği bölümü öğrencilerinin %0,9'u TV izleyerek, %3,1'i dijital oyun oynayarak, %3,9'u kitap okuyarak, %7,1'i sosyal medyada takılarak ve %10'u diğer olarak cevap verdikleri tabloda görülmektedir. Rekreasyon bölümü

öğrencilerinin ise %0,9'u TV izleyerek, %2'3'ü dijital oyun oynayarak, %4'ı kitap okuyarak, %6,6'sı sosyal medyada takılarak ve %8,7'i diğer şeklinde cevap verdiği tespit edilmiştir. Yapılan k-kare analizine göre bölümlere göre boş zamanlarda yapılan aktiviteler arasında p<0,05 düzeyinde anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir.

Tablo 20

Oyun Oynama Süresine Göre Dijital Oyun Bağımlığı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması

Değişkenler	**Oyun oynama süresi**	**N**	**A.O.**	**S.S.**	**F**	**p**	**Tukey HSD**
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	Hiç oynamıyorum[a]	392	28,24	10,63	**96,753***	0.00	a-b*a-c* a-d*a-e* a-f*b-c* b-d*b-e* b-f*c-d* c-e*c-f*
	1 saatten az[b]	411	34,44	11,09			
	1-3 saat arası[c]	254	42,58	12,72			
	3-5 saat arası[d]	65	50,12	15,69			
	5-7 saat arası[e]	25	57,64	14,17			
	7 saatten fazla[f]	15	57,53	17,49			
	Toplam	1162	35,80	14,00			
Genel Not Ortalaması (Akademik Başarı)	Hiç oynamıyorum[a]	392	78,92	8,80	**15,620***	0.00	a-b*a-d* a-e* a-f* b-d*b-e* b-f*c-d* c-e*c-f* d-e*
	1 saatten az[b]	411	77,16	8,31			
	1-3 saat arası[c]	254	77,03	8,30			
	3-5 saat arası[d]	65	73,15	10,06			
	5-7 saat arası[e]	25	67,32	7,08			
	7 saatten fazla[f]	15	68,78	8,57			
	Toplam	1162	77,18	8,83			

*A.O. = Aritmetik Ortalama, S.S.= Standart Sapma, *=p<0,05*

Dijital oyun oynama süresine göre dijital oyun bağımlılığı toplam puanında p<0,05 düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Bu farklılık a-b*, a-c*, a-d*, a-e*, a-f*, b-c*, b-d*, b-e*, b-f*, c-d*, c-e* ve c-f* gruplarından kaynaklanmaktadır. Oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığının arttığı tabloda görülmektedir. 5-7 saat arası ve 7 saatten fazla oyun oynayan katılımcıların ciddi şekilde dijital oyun bağımlısı olduğu söylenebilir. Dijital oyun oynama süresine göre akademik başarı puanı arasında p<0,05 düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Bu farklılık a-b*, a-d*, a-e*, a-f*, b-d*, b-e*, b-f*, c-d*, c-e*, c-f* ve d-e* gruplarından kaynaklanmaktadır. Oyun oynama süresi arttıkça akademik başarı puanının ciddi bir şekilde azaldığı tabloda

görülmektedir. Paralel olarak 5-7 saat arası ve 7 saatten fazla oyun oynayan katılımcıların akademik başarı notu ortalamalarının 70'in altında olduğu görülmektedir.

Tablo 21

Oyun Türüne Göre Dijital Oyun Bağımlığı ve Genel Not Ortalamasının Karşılaştırılması

Değişkenler	**Boş Zamanlarda yapılan aktiviteler**	**N**	**A.O.**	**S.S.**	**F**	**p**	**Tukey HSD**
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam Puan	Macera oyunları	51	41,49	17,43	**40,985***	0.00	a-d* a-e* b-c* b-d* b-e* c-d* c-e*
	Spor ve yarış oyunları	191	35,89	12,43			
	Savaş ve strateji oyunları	420	41,23	13,45			
	Bulmaca ve zekâ oyunları	195	32,21	12,94			
	Diğer	305	29,61	12,36			
	Toplam	1162	35,80	14,00			
Genel Not Ortalaması (Akademik Başarı)	Macera oyunları	51	74,83	8,50	**4.880***	0.01	a-e* c-e*
	Spor ve yarış oyunları	191	77,35	8,61			
	Savaş ve strateji oyunları	420	76,06	8,95			
	Bulmaca ve zekâ oyunları	195	77,83	7,72			
	Diğer	305	78,59	9,28			
	Toplam	1162	77,18	8,83			

*A.O. = Aritmetik Ortalama, S.S.= Standart Sapma, *=p<0,05*

Oyun türüne göre dijital oyun bağımlılığı toplam puanı arasın p<0,05 düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Bu farklılık a-d*, a-e*, b-c*, b-d*, b-e*, c-d* ve c-e*gruplarından kaynaklanmaktadır. Macera oyunları, savaş ve strateji oyunları oynayan katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları olumsuz olarak daha yüksek çıkmıştır. Spor ve yarış oyunları, bulmaca ve zekâ oyunları ve diğer oyunları oynayan katılımcıların ise dijital oyun bağımlılıkları daha düşük seviyede olduğu tabloda görülmektedir. Oyun türüne göre akademik başarı puanı arasında p<0,05 düzeyinde istatistiki olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Bu farklılık a-e* ve c-e* gruplarından kaynaklanmaktadır. Macera oyunları oynayan katılımcıların akademik başarı puanı düşük olarak tabloda görülmektedir. Spor ve yarış oyunları, bulmaca ve zekâ oyunları ve diğer oyunları oynayan katılımcıların ise akademik başarı puanlarının yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 22

Katılımcıların Çeşitli Değişkenlere Göre Korelasyon Analizi Sonuçları

Değişkenler		Dijital oyun Aracına Sahip Olma	Bölüm	Gelir Düzeyi	Boş vakitlerde yapılan Aktiviteler	Dijital oyun oynama süresi	Dijital oyun türü	Egzersiz durumu	Sigara durumu	Dijital oyun bağımlılığı puanı
Bölüm	p	,000								
	r	,997								
Gelir Düzeyi	p	-,040	-,015							
	r	,177	,614							
Boş vakitlerde yapılan aktiviteler	p	,183*	,034	-,065*						
	r	,000	,250	,026						
Dijital oyun oynama süresi	p	-,636*	,036	,064*	-,232*					
	r	,000	,219	,030	,000					
Dijital Oyun Türü	p	,363*	-,036	,032	,128*	-,374*				
	r	,000	,220	,271	,000	,000				
Egzersiz Durumu	p	-,049	-,010	-,015	-,050	,138*	,002			
	r	,098	,731	,617	,090	,000	,939			
Sigara Durumu	p	-,155*	,005	,073*	,043	,140**	-,056	,031		
	r	,000	,874	,012	,141	,000	,058	,284		
Dijital oyun bağımlılığı puanı	p	-,451*	,046	,082*	-,179*	,540*	-,267*	,184*	,139*	
	r	,000	,118	,005	,000	,000	,000	,000	,000	
Akademik Başarı	p	,116*	,032	,070*	,000	-,224*	,100*	-,046	-,149*	-,162*
	r	,000	,283	,017	,998	,000	,001	,118	,000	,000

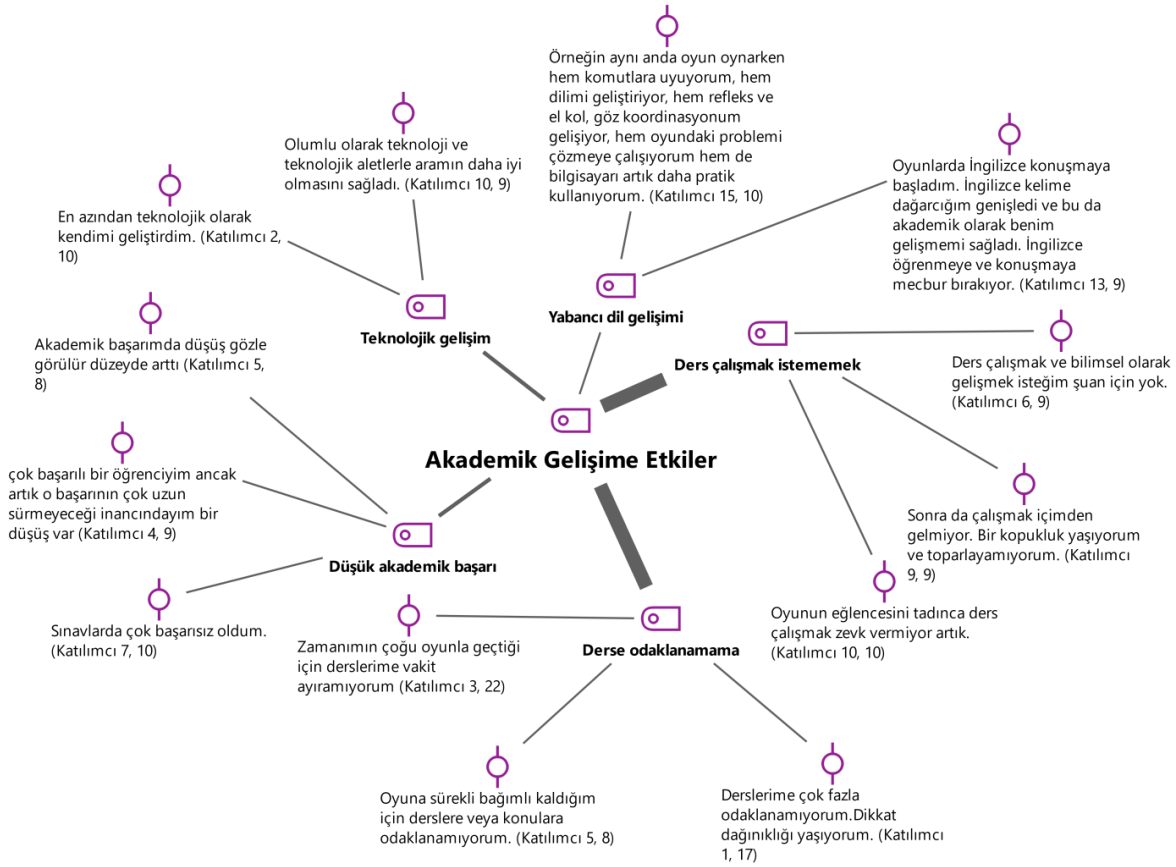
**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

Dijital oyun aracına sahip olma ile akademik başarı puanı arasında p<0,05 düzeyinde, dijital oyun bağımlılığı arasında p<0,05 düzeyinde negatif yönlü, dijital oyun türü arasında p<0,05 düzeyinde, dijital oyun oynama süresi arasında p<0,05 düzeyinde negatif yönlü, boş vakitte yapılan aktiviteler arasında p<0,05 düzeyinde anlamlı ilişki bulunmuştur. Gelir düzeyi ile boş vakitlerde yapılan aktiviteler arasında, dijital oyun oynama süresinde, sigara içme durumunda, dijital oyun bağımlılığı puanı ve akademik başarı arasında p<0,05 düzeyinde anlamlı ilişki bulunmuştur. Boş zamanlarda yapılan aktiviteler ile dijital oyun oynama süresi, dijital oyun türü, dijital oyun bağımlılığı puanı arasında p<0,05 düzeyinde anlamlı farklılık bulunmuştur. Dijital oyun oynama süresi ile dijital oyun türü, egzersiz durumu, sigara içme durumu, dijital oyun bağımlılığı ve akademik başarı puanı arasında p<0,05 düzeyinde anlamlı ilişki bulunmuştur. Dijital oyun türü ile dijital oyun bağımlılığı ve akademik başarı

puanı arasında p<0,05 düzeyinde istatistiki olarak anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Egzersiz yapma durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında p<0,05 düzeyinde anlamlı ilişki belirlenmiştir. Sigara içme durumu ile dijital oyun bağımlılığı ve akademik başarı puanında p<0,05 düzeyinde anlamlı ilişki bulunmuştur.

Dijital oyun bağımlılığı ve akademik başarı puanı arasında p<0,05 düzeyinde negatif yönlü anlamlı ilişki tespit edilmiştir.

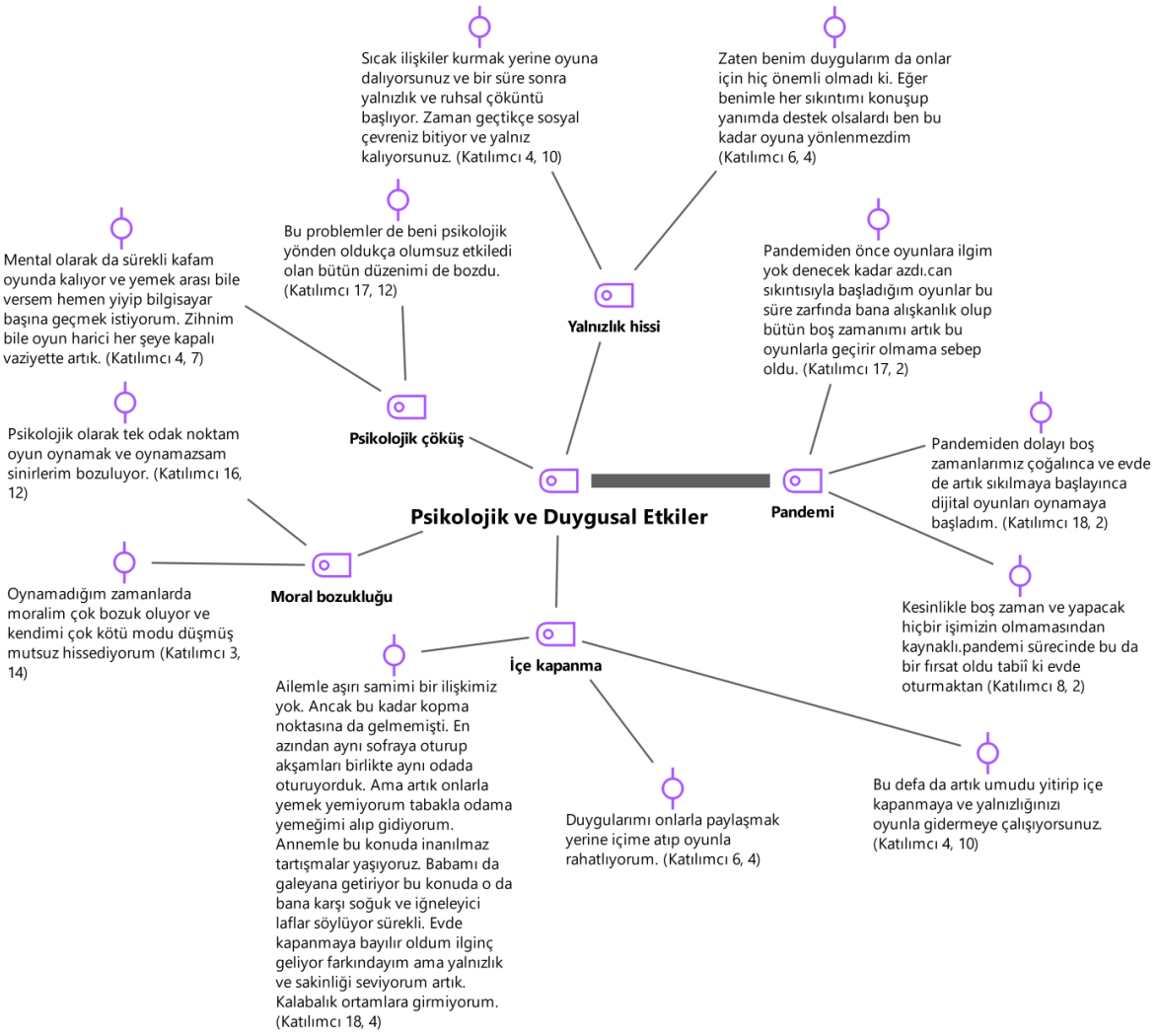
4.2. Nitel Araştırma Bulguları



Şekil 4. Akademik Gelişime Etkiler kategorisi transkripsiyonları Kod-Alt kod-Bölümler Modeli

Akademik gelişime etkiler kategorisine bakıldığında en sık tekrarlanan kodlarda yapılan görüşmelerin deşifrelerinden bazıları yer almaktadır. Örneğin ders çalışmak istememek ve

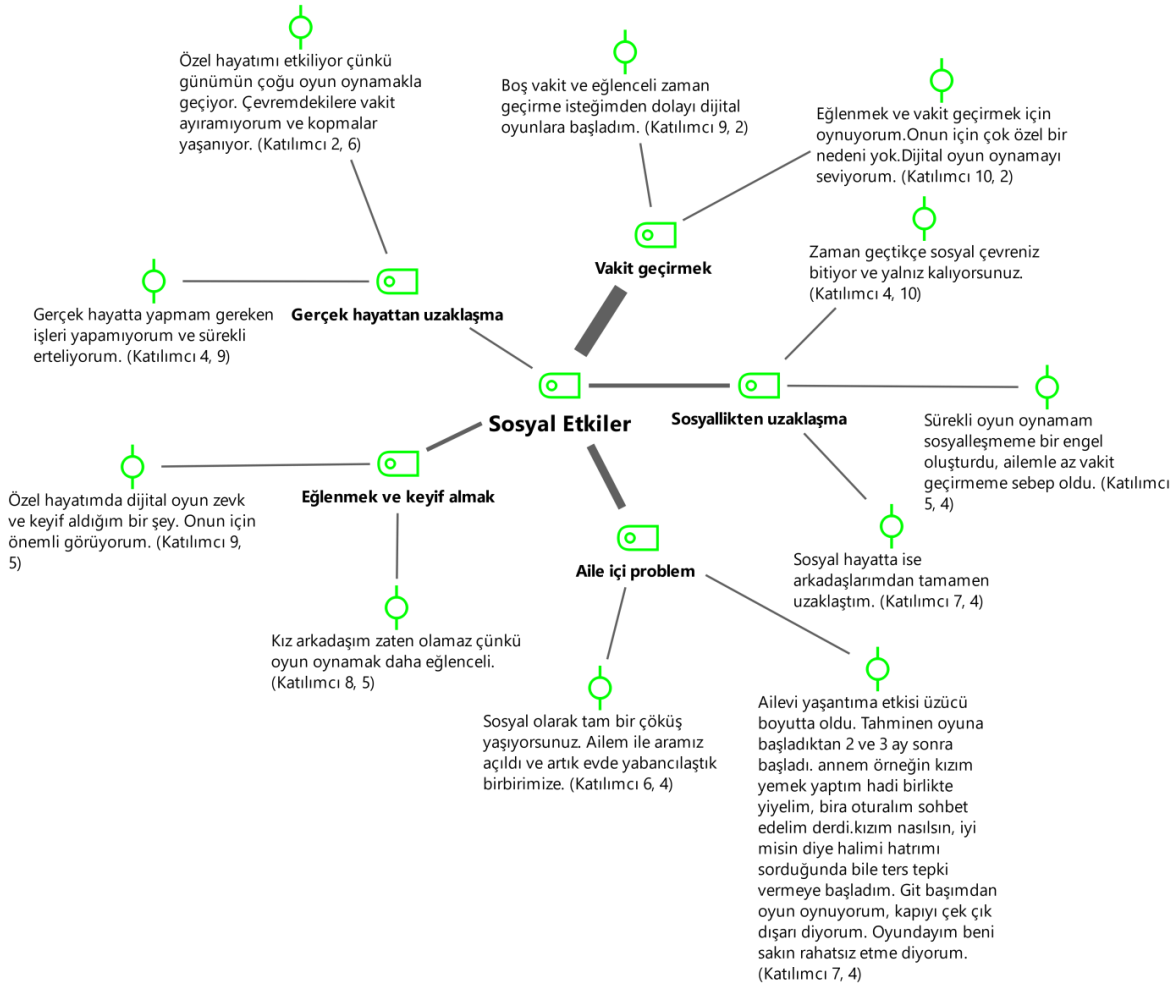
derse odaklanamama kodları sık tekrarlandığından dolayı kalın çizgilerle gösterilmiştir. Katılımcıların görüşmelerde verdikleri cevaplar ve katılımcının görüşme deşifrelerinde kodlanan satır sırası gösterilmiştir.



Şekil 5. Psikolojik ve Duygusal Etkiler kategorisi transkripsiyonları Kod-Alt kod-Bölümler Modeli

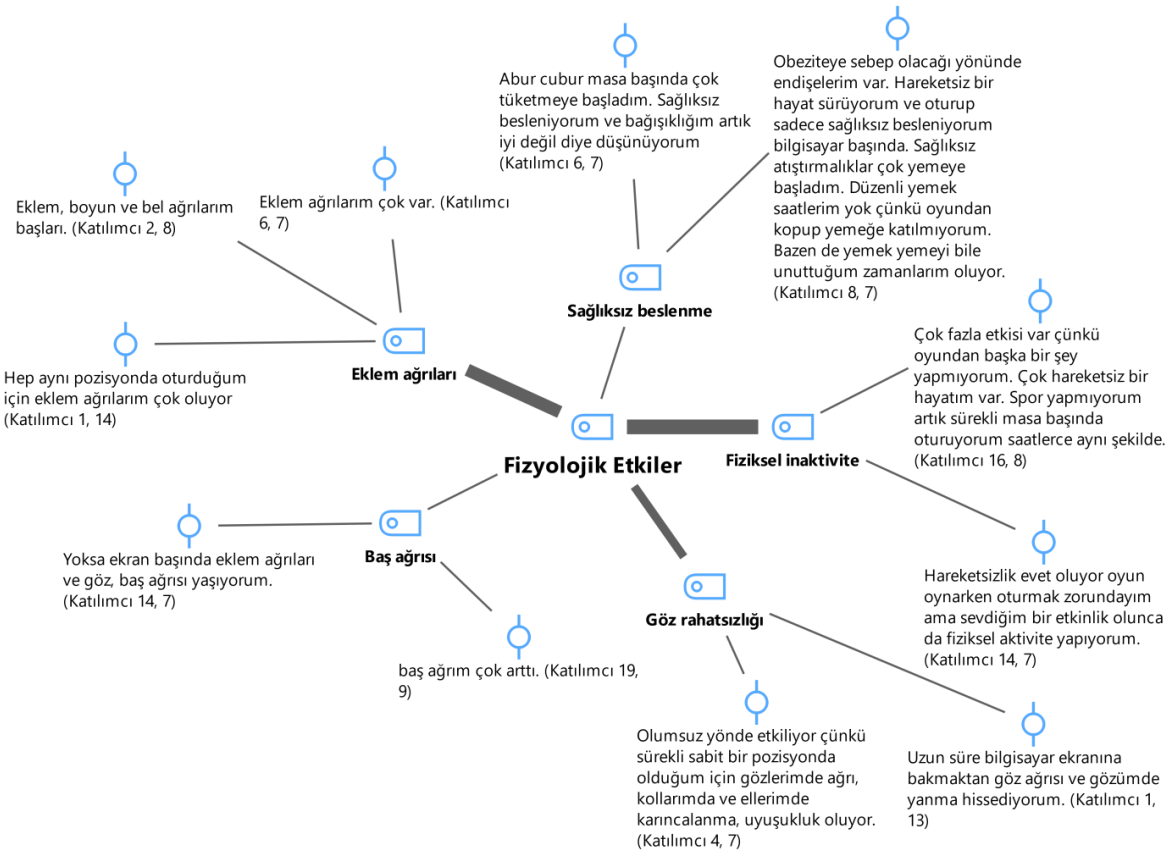
Psikolojik ve duygusal etkiler kategorisine bakıldığında en sık tekrarlanan kodlarda yapılan görüşmelerin deşifrelerinden bazıları yer almaktadır. Örneğin pandemi kodu sık tekrarlandığından dolayı kalın çizgi ile gösterilmiştir. En sık kodlanan içe kapanma, moral bozukluğu, psikolojik çöküş, yalnızlık hissi kodlarının ortaya çıktığı deşifreler yer almıştır.

Katılımcıların görüşmelerde verdikleri cevaplar ve katılımcının görüşme deşifrelerinde kodlanan satır sırası gösterilmiştir.



Şekil 6. Sosyal Etkiler kategorisi transkripsiyonları Kod-Alt kod-Bölümler Modeli

Sosyal etkiler kategorisine bakıldığında en sık tekrarlanan kodlarda yapılan görüşmelerin deşifrelerinden bazıları yer almaktadır. Örneğin vakit geçirmek ve aile içi problem kodu sık tekrarlandığından dolayı kalın çizgi ile gösterilmiştir. En sık kodlanan vakit geçirmek, aile içi problem, sosyallikten uzaklaşma, eğlenmek ve keyif almak, gerçek hayattan uzaklaşma kodlarının ortaya çıktığı deşifreler yer almıştır. Katılımcıların görüşmelerde verdikleri cevaplar ve katılımcının görüşme deşifrelerinde kodlanan satır sırası gösterilmiştir.



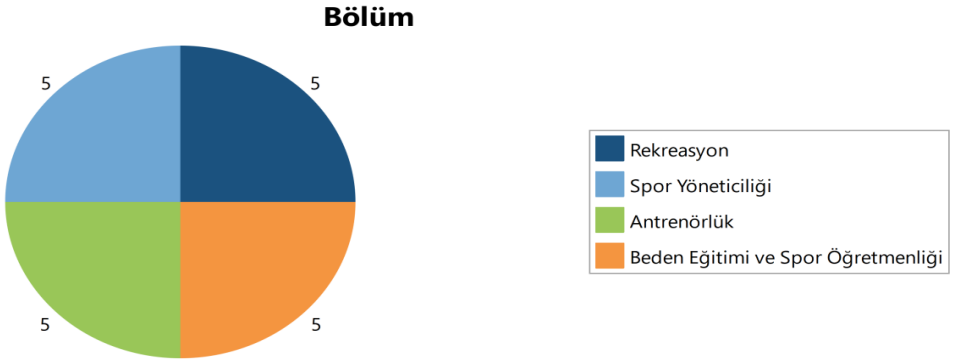
Şekil 7. Fizyolojik Etkiler kategorisi transkripsiyonları Kod-Alt kod-Bölümler Modeli

Fizyolojik etkiler kategorisine bakıldığında en sık tekrarlanan kodlarda yapılan görüşmelerin deşifrelerinden bazıları yer almaktadır. Örneğin fiziksel inaktivite, eklem ağrıları ve göz rahatsızlığı kodları sık tekrarlandığından dolayı kalın çizgi ile gösterilmiştir. En sık kodlanan fiziksel inaktivite, eklem ağrıları, göz rahatsızlığı, baş ağrısı ve sağlıksız beslenme kodlarının ortaya çıktığı deşifreler yer almıştır. Katılımcıların görüşmelerde verdikleri cevaplar ve katılımcının görüşme deşifrelerinde kodlanan satır sırası gösterilmiştir.



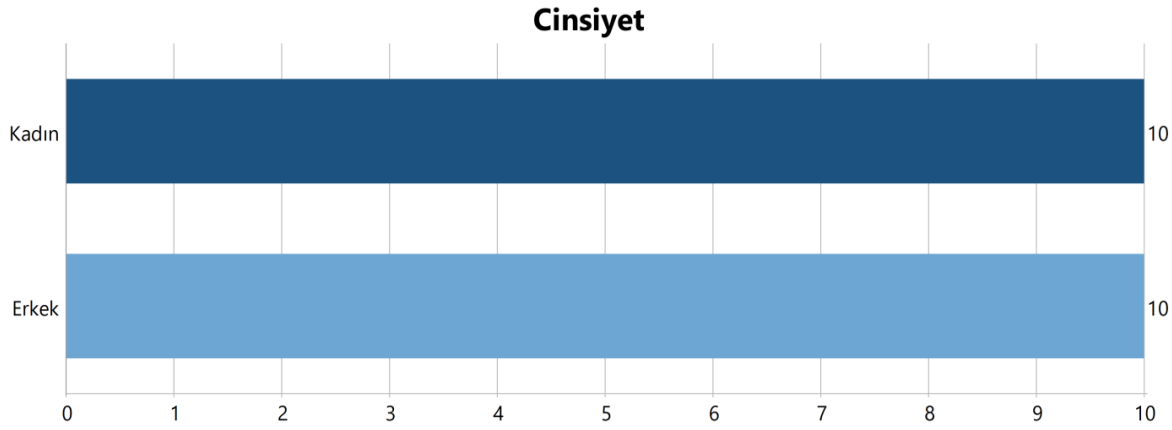
Şekil 8. Dijital Oyun Bağımlılığı görüşme transkripsiyonlarından elde edilen kelime bulutu

Görüşme yapılan bireylerin görüşleri doğrultusunda en çok yer alan ifadeleri kelime bulutunda yer almaktadır. Bazı ifadelerin görselde daha büyük olması demek görüşme yapılan bireylerin daha fazla bu konularda görüş belirtmeleri anlamına gelmektedir. Görselde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili sürekli masa başında oturmalarının ekrem ağrılarına, fiziksel inaktiviteye, göz rahatsızlığına vs neden olduğu konusunda sıklıkla görüş belirtilmiştir.



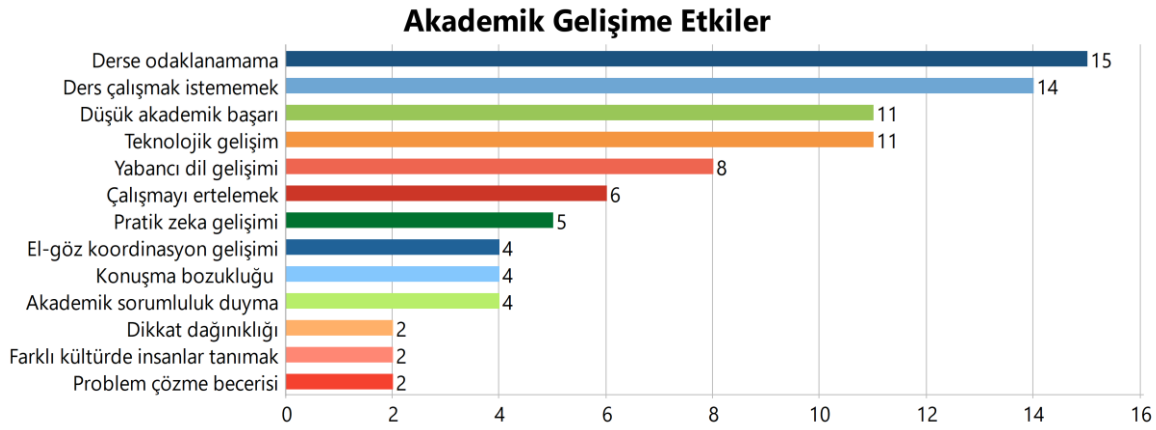
Şekil 9. Görüşme yapılan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin bölüm dağılımları grafiği

Dijital oyun bağımlısı olan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri ile yapılan görüşmelerde rekreasyon bölümünde beş, spor yöneticiliği bölümünde beş, antrenörlük bölümünde beş ve beden eğitimi ve spor öğretmenliği bölümünde beş öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır.



Şekil 10. Dijital oyun bağımlısı bireyler ile yapılan görüşmenin cinsiyet dağılımı grafiği

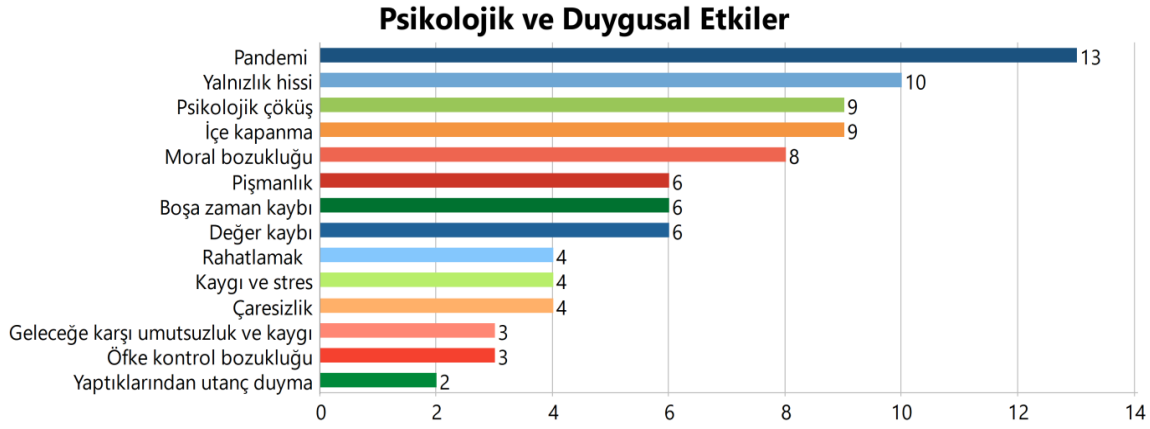
Cinsiyet dağılımı grafiğine bakıldığında dijital oyun bağımlısı olan 10 erkek ve 10 kadın katılımcı ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir.



Şekil 11. Hiyerarşik kod-alt kod modeli akademik gelişime etkileri kategorisi frekans analizi grafiği

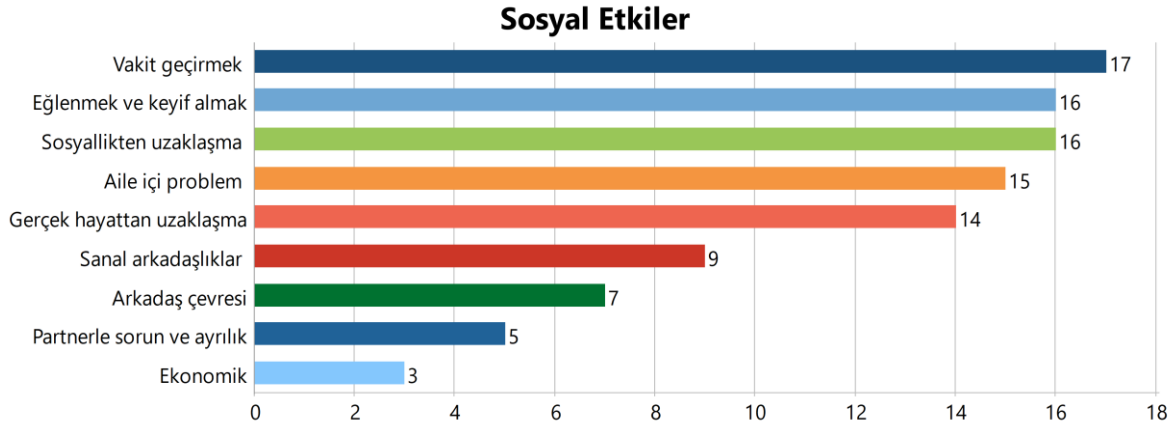
Akademik gelişime etkiler kategorisinin grafiği incelendiğinde kodlar ve katılımcıların yöneltilen sorulara cevap olarak ne kadar sıklıkla kodları ifade ettikleri frekans değerleri yer almaktadır. Derse odaklanamama, ders çalışmak istememek, düşük akademik başarı,

teknolojik gelişim, yabancı dil gelişimi, çalışmayı ertelemek, pratik zeka gelişimi, el-göz koordinasyon gelişimi, konuşma bozukluğu, akademik sorumluluk duyma, dikkat dağınıklığı, farklı kültürde insanlar tanımak ve problem çözme becerisi kodları gösterilmiştir.



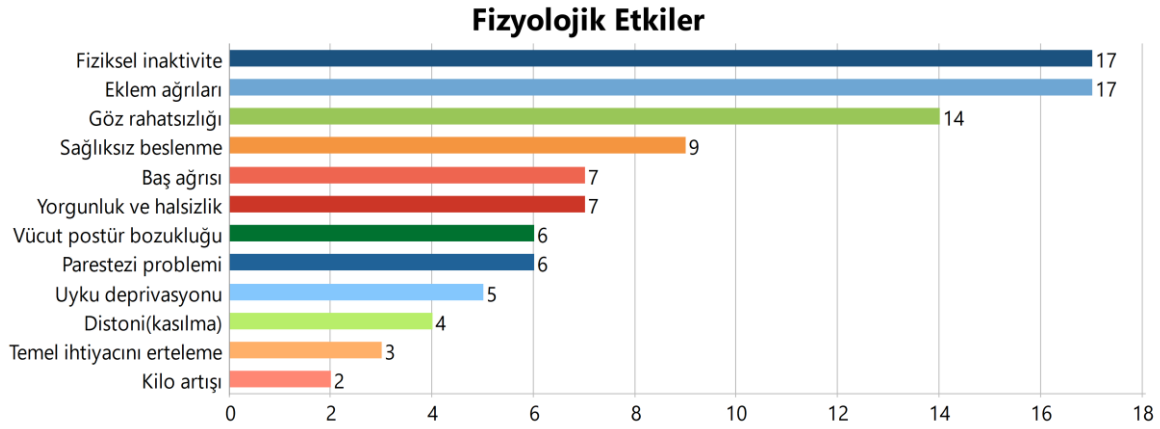
Şekil 12. Hiyerarşik kod-alt kod modeli psikolojik ve duygusal etkiler kategorisi frekans grafiği

Psikolojik ve duygusal etkiler kategorisinin grafiği incelendiğinde kodlar ve katılımcıların yöneltilen sorulara cevap olarak ne kadar sıklıkla kodları ifade ettikleri frekans değerleri yer almaktadır. Pandemi, yalnızlık hissi, psikolojik çöküş, içe kapanma, moral bozukluğu, pişmanlık, boşa zaman kaybı, değer kaybı, rahatlamak, kaygı ve stres, çaresizlik, geleceğe karşı umutsuzluk, öfke kontrol bozukluğu, yaptıklarından utanç duyma kodları gösterilmiştir.



Şekil 13. Hiyerarşik kod-alt kod modeli sosyal etkileri etkiler kategorisi frekans grafiği

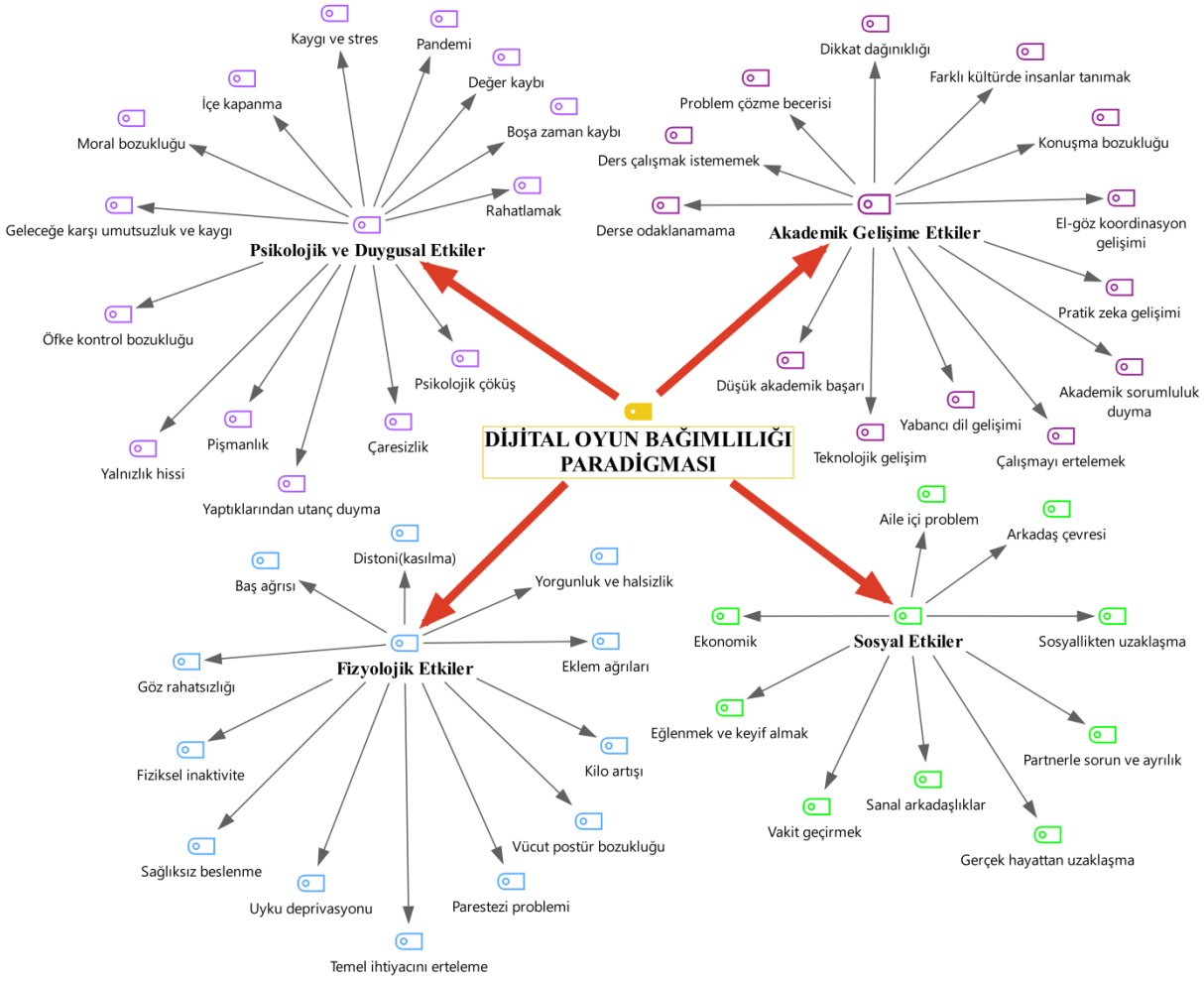
Sosyal etkiler kategorisinin grafiği incelendiğinde kodlar ve katılımcıların yöneltilen sorulara cevap olarak ne kadar sıklıkla kodları ifade ettikleri frekans değerleri yer almaktadır. Vakit geçirmek, eğlenmek ve keyif almak, sosyallikten uzaklaşma, aile içi problem, gerçek hayattan uzaklaşma, sanal arkadaşlıklar, arkadaş çevresi, partnerle sorun ve ayrılık, ekonomik kodları gösterilmiştir.



Şekil 14. Hiyerarşik kod-alt kod modeli fizyolojik etkiler kategorisi frekans grafiği

Fizyolojik etkiler kategorisinin grafiği incelendiğinde kodlar ve katılımcıların yöneltilen sorulara cevap olarak ne kadar sıklıkla kodları ifade ettikleri frekans değerleri yer almaktadır. Fiziksel inaktivite, Ekrem ağrıları, göz rahatsızlığı, sağlıksız beslenme, baş

ağrısı, yorgunluk ve halsizlik, vücut postür bozukluğu, parestezi problemi, uyku deprivasyonu, distoni, temel ihtiyacını erteleme, kilo artışı kodları gösterilmiştir.



Şekil 15. Dijital oyun bağımlılığı paradigması teması, kategorileri ve kodlamaları genel analiz görseli

Dijital oyun bağımlılığı teması; psikolojik ve duygusal etkiler, akademik gelişime etkiler, fizyolojik etkiler ve sosyal etkiler olmak üzere dört kategoriden ve 48 koddan oluşmuştur.

BÖLÜM V

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu bölümde, araştırmanın amaçları doğrultusunda elde edilen bulguların literatür taramalarından elde edilen bilgilerle birlikte yorumlanmasına ve sonuçlarına yer verilmiştir.

5.1. Nicel Veri Analiz Sonuçları

Araştırmanın nicel veri analiz bulguları değerlendirildiğinde; dijital oyun bağımlılığı toplam puan sınıflandırmasının cinsiyetlere göre dağılımında erkeklerin kadın katılımcılardan daha fazla oyun oynadıkları görülmektedir. Bunun sebebi araştırıldığında çarpıcı sonuçlara ulaşılmıştır. Geleneksel olarak erkekler arasında popüler olan oyun oynama, kadınlar için de bilişsel, sosyal ve fiziksel özellikleri geliştirme açısından faydalıdır. Yine de cinsiyete dayalı olumsuz beklentiler veya oyun sürecinde yaşadıkları deneyimler nedeniyle oyun oynamaya daha az girişimde bulunurlar. Dijital oyunlar, aşırı saldırgan olmak gibi basmakalıp erkek özellikleri ile ilişkilendirilirler ve kadınlar çevrimiçi oynadıklarında tacizle başa çıkmak için mücadele etme stratejilerine ihtiyaç duyuyor olarak görülmektedir. Ayrıca oyunlardaki rekabetçi yapılar, oyunda başarılı olma ve bu başarı duygusunu kazanabilen erkekler için daha çekici olabilir. Sosyokültürel olarak değerlendirildiğinde ise erkek saldırganlığı sosyal olarak daha kabul edilebilir olduğundan dolayı bazı oyun tasarımcıları şiddet ve macera içerikli oyunları hedef kitleyi erkekler olarak düşünüp tasarlamaktadırlar. Literatür incelendiğinde çalışmamızla benzer bulgular bulunmaktadır (Barua & Barua, 2012; Bryce & Rutter, 2003; Chang, Hsieh ve Lin, 2018; Erboy & Vural, 2010; Gomez-Galan, Lázaro-

Pérez ve Martínez-López, 2021; Gökçearslan & Durakoğlu, 2014; Hamlen, 2010; Hazar, Demir, Namlı ve Türkeli, 2017; Horzum, 2011; Ko, Yen, J.Chen, Chen ve Yen, 2005; Kurtbeyoğlu, 2018; Lopez, Williams, Griffiths ve Kuss 2019; Salguero & Moran, 2002; Wack & Tantleff, 2009; Wartberg, Kriston ve Thomasius, 2020).

Katılımcıların cinsiyet dağılımlarına bakıldığında Spor Bilimleri Fakültesinde erkek öğrencilerin katılımlarının daha fazla olduğu görülmektedir. Bu durum her yıl Spor Bilimleri Fakültesine ayrılan kontenjanlarda erkek kontenjan sayısının kızlardan daha fazla olmasından kaynaklanmaktadır. Katılımcıların oyun süre dağılımlarına bakıldığında günlük üç saat üzerinde dijital oyun oynayan öğrenci sayılarının fazla olmadığı gözlemlenmektedir. Spor fakültesi öğrencilerinin aktif yaşamlarından kaynaklı ve sosyal bireyler olmalarının etkisiyle ilgili olabileceği varsayılabilir. Öğrencilerin hangi türden oyunlar oynadıklarına bakılacak olursa savaş ve strateji oyunlarını tercih etmeleri tesadüf değildir. Çünkü diğer araştırmalar incelendiğinde erkek oyuncuların genellikle savaş ve strateji oyunlarını oynadıkları bulguları karşımıza çıkmaktadır (Aktaş & Bostancı, 2021; Kara, 2022). Öğrenciler Spor Bilimleri Fakültesinde eğitim aldıklarından dolayı çoğunluğunun egzersiz yaptıkları görülmektedir. Araştırmada en ilginç olan detaylardan birisi de katılımcıların sigara kullanma durumlarının yüksek düzeyde (%61,2) olmasıdır. Genellikle sağlık ilişkili meslek gruplarında sağlığa zararlı maddelerin kullanımı beklenilen bir durum değildir. Ancak spor ve tıp alanında sigara kullanma alışkanlığının belirli seviyelerde olduğu çalışmalar mevcuttur (Keskinler, Güraksın, İnandı ve Tufan, 1999; Kılınçarslan, Bayrakdar ve Avcı, 2022; Metintaş vd., 1998; Özkurt, Bostancı, Altın, Özşahin ve Akdağ, 2000; Yılmaz, Döşyılmaz, Karademir ve Şirin, 2009). Sigara içme nedenleri hakkında literatürde yer alan bulgular incelendiğinde ve çalışmanın hedef kitlesi değerlendirildiğinde; gençleri sigara içmeye özendiren reklamların varlığı, toplumda ya da ailede rol-model alınan bireylerin sigara kullanması, başa çıkılamayan problemler karşısında kaygı, öfke, gerilim duygularının artması, depresif durumların varlığı ve stres gibi etkenlerde bu durumu hafifletmek, ortadan kaldırmaya yönelik girişimlerdir yorumu yapılabilir. Bu bağlamda

destekleyici çalışmalar araştırmamızı güçlendirmektedir (Boyacı, Çorapçıoğlu, Ilgazlı, Başyiğit ve Yıldız, 2003; Durmuş & Pirinççi, 2009; İnci vd., 2003; Moore, Mead ve Pearson, 1990; Tuğlu, Güzelant, Erdoğan, Şenveli ve Abay, 2000).

Katılımcıların dijital oyun oynama aracına sahip olma durumlarına dair veriler incelendiğinde yine erkek katılımcıların kadın katılımcılardan daha fazla bu cihazlara sahip oldukları gözlemlenmektedir. Bu durumda dijital oyun aracına sahip olan bireylerin daha fazla oyun oynama eğilimlerinin olabileceği ve bu araştırmada erkek katılımcıların dijital oyun oynama durumunun daha yüksek düzeyde çıkması bulgusunu da destekler nitelikte olması bakımından değerlidir. Literatür incelendiğinde bulgumuza paralel çalışmalar mevcuttur (Eyimaya, Uğur, Sezer ve Tezel, 2020; Gökçearslan & Durakoğlu, 2014; Gülbetekin, Tuncel ve Güven, 2021; Irles & Gomis, 2016; Kneer, Rieger, Ivory ve Ferguson, 2014; Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut, 2016; Yiğit & Günüç, 2020).

Dijital oyun oynama aracına sahip olma durumuna göre dijital oyun bağımlığı, alt faktörleri, dijital oyun bağımlılığı tam puanı ve genel not ortalamasının karşılaştırılması bulguları incelendiğinde nitel veri analizi sonuçlarıyla paralel bir araştırma sonucu gözlemlenmektedir.

Alt faktörler incelendiğinde aritmetik ortalama puanları baz alındığında, dijital oyun oynama aracına sahip olmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılığına yatkın olma durumunun daha düşük düzeyde gerçekleştiği görülmektedir. Dijital oyun aracına kolaylıkla ulaşabilen katılımcılar oyun oynama eylemiyle daha fazla zaman harcamaktadır. Vaktinin çoğunu buna harcayan katılımcıların ise akademik başarılarında düşük bir performans göstermeleri beklenilen bir sonuçtur. Ayrıca dijital oyun aracına sahip olan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin genel akademik ortalamalarının düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Literatür incelendiğinde bulgumuza paralel çalışmalar mevcuttur (Delebe, 2020, s. 67; Eyimaya vd., 2020; Gökçearslan & Durakoğlu, 2014; Gülbetekin vd., 2021; Irles & Gomis, 2016; Kneer vd., 2014; Toran vd., 2016; Yiğit & Günüç, 2020).

Cinsiyete göre dijital oyun bağımlığı, alt faktörler ve genel not ortalaması karşılaştırıldığında erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre oyun oynama davranışına daha fazla odaklandığı, rutin işlerini daha fazla erteledikleri görülmektedir. Ortalama ekran süresinin yüksek olması, duygusal yönden olumsuz etkilenme, riskli davranışlarda artış yaşanması erkek kullanıcılarda daha baskın görülmüştür. Bu durum giderek daha fazla oyun oynama isteğine ve çevreden uzaklaşılmasına nedendir. Erkek öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme, çatışma, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma düzeylerinin kadın öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmektedir. Literatür incelendiğinde çalışmamıza paralel bulgular bulunmaktadır (Arıkan & Öztürk, 2020; Brkljacic, Sučić, Tkalić, Wertag ve Lučić, 2019; Cengiz, Peker ve Demiralp, 2020; Demirel, Cicioğlu ve Demir, 2019; Karataş, 2021).

Bölümlere göre dijital oyun bağımlılığı incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı toplam puanında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Literatür incelediğinde çalışmamıza benzer araştırmalar bulunmaktadır (Bozkurt, Dursun ve Arı, 2019; Tutar, Kırtepe ve Nacar, 2020). Bölümlere göre dijital oyun bağımlığı ve genel not ortalaması karşılaştırıldığında akademik başarı puanlarının yüksekten düşüğe doğru Rekreasyon, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği, Antrenörlük ve Spor Yöneticiliği olduğu görülmektedir. Rekreasyon bölümlerinin müfredatının diğer bölümlere oranla daha eğlenceli olduğu düşünülmektedir. Spor Yöneticiliği bölümünün ise farklı alanlardan müfredat programının olmasından dolayı daha fazla zorlanıldığı düşünülmektedir. Bu nedenlerin akademik başarı puanlarını etkilediği öngörüsünde bulunulabilir. Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği bölümünde hem alan derslerinin hem de eğitim bilimleri derslerinin olması yoğun bir tempoda çalışılmasına neden olmaktadır. Antrenörlük bölüm müfredatına bakıldığında ise biraz daha ayrıntılı uzmanlık dersleri olduğu görülmektedir.

Gelir durumuna göre dijital oyun bağımlığı ve genel not ortalaması karşılaştırıldığında, gelir durumunun artmasıyla dijital oyun bağımlılığının da arttığı görülmektedir. Dijital oyun

ekipmanlarının çeşitliliği ve maliyetli olması nedeniyle maddi imkanları olan katılımcılar bu araçlara kolaylıkla sahip olabilmektedirler. Bu durum dijital oyunları daha cezbedici kılmaktadır. Gelir durumundaki artış imkanlara ulaşımı kolaylaştırdığından dolayı akademik başarıyı da etkileyerek yükseltmektedir. Çalışmamızla benzer sonuçlar içeren araştırmalar bulunmaktadır (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016; Horzum, 2011; Orak, Üzüm ve Yılmaz, 2021).

Boş zamanda yapılan işlerin durumuna göre dijital oyun bağımlığı ve genel not ortalaması karşılaştırıldığında, boş vakitlerinde dijital oyun oynayan katılımcıların bağımlılık düzeyleri yüksek çıkarken, kitap okuyanların dijital oyun bağımlılık düzeyleri düşük görülmektedir. Boş zamanlarında kitap okuyan katılımcıların akademik başarı puanlarının da dijital oyun oynayanlardan daha fazla olduğu gözlemlenmektedir. Dijital oyun oynayan bireylerin günlerini planlı ve programlı olarak düzenleyemedikleri, zaman yönetimi konusunda problem yaşadıkları öngörülmektedir denilebilir.

Oyun oynama ihtiyacı yalnızca çocuklara özgü bir durum değildir. Aksine genç ve yetişkinlerinde aşırı ilgi gösterdikleri gözlemlenmektedir. Yetişkin bireylerin de boş zaman etkinliği olarak oyun oynamaktan hoşlanması bilinmesine rağmen bilim adamları daha çok çocuklar üzerinde incelemelerde bulunmuşlardır. Dolayısıyla genç yetişkinlerin niçin, neden, nasıl ve ne amaçla oyun oynadıkları hakkında çok fazla detaylı bilgilere sahip olunmamaktadır (Van Leeuwen & Westwood, 2008).

Dijital oyun oynama sürecinin artması bağımlılığa neden olmaktadır ve mevcut çalışmamızı destekleyen araştırmalar literatürde yer almaktadır (Cudo, Szewczyk, Błachnio, Przepiórka ve Jarząbek-Cudo, 2019; Gentile vd., 2011; Haagsma, Pieterse ve Peters, 2012; Koçoğlu, 2019; Miezaha, Batchelora, Megreyab, Richardc ve Moustafac, 2020; Wang vd., 2014). Yaygın çevrimiçi veya çevrimdışı etkinlikler arasında okul derslerini tamamlama, oyun oynama, sohbet etme, e-posta okuma ve yazma gibi faaliyetler yer alır. Aşırı kullanıldığında okul performansının düşmesi, sosyal izolasyon ve psikososyal gelişim görevlerini yerine

getirememek gibi etkiler açığa çıkmaktadır. Bilgisayar başında geçirilen zamanın artması, gençlerin okul sorumlulukları gibi diğer önemli etkinliklere daha az vakit ayırmasına sebep olmaktadır. Literatürde çalışmamıza paralel araştırmalar bulunmaktadır (Anand, 2007; DeBell, 2003; Hunley, Krise, Rich ve Schell, 2005; Kraut vd., 1998; Mythily, Qiu ve Winslow, 2008; Suhail & Bargees, 2006).

Oyun oynama süresine göre dijital oyun bağımlığı ve genel not ortalaması karşılaştırıldığında katılımcıların oyun oynamaya ayırdıkları vakit arttıkça akademik başarılarının da düştüğü görülmektedir. Günlük 5-7 saat ve 7 saat üzerinde oyun oynayan katılımcıların akademik başarı puanlarının 70'in altında olduğu gözlemlenmektedir. Alternatif olarak sosyal yaşantıya ilave edilen etkinlikler, ergenlerin çevrimiçi oyunlarda dikkatini dağıtabileceğini ve böylece yüksek düzeyde bağımlılık riskini azaltabileceğini ima eder. Kişinin oyun oynama süresi azaldığında bağımlılık seviyesi de düşmektedir. Çalışmamızı destekleyen araştırmalar mevcuttur (Koçoğlu, 2019; Xu, Turel ve Yuan, 2012).

Literatür incelendiğinde oyun türlerine bakıldığında tercihen savaş-strateji gibi şiddet içerikli oyunların daha fazla tercih edilmesi dikkat çekicidir. Bu durumdan çıkan sonuca bakıldığında ise anti-sosyal saldırganlık gibi davranışların sergilenmesi gözlemlenmektedir. Patolojik olarak bu oyunların oynanma oranı arttıkça öğrencilerin not ortalamalarında düşüş olduğu görülmektedir. Ayrıca daha fazla davranış bozukluğuna ve depresyona dair bulgular dikkat çekmektedir. Çalışmamıza paralel doğrultuda araştırmalar bulunmaktadır (Baer, Bogusz ve Green, 2011; Bayraktar & Gül, 2006; Brunborg, Mentzoni ve Frøyland, 2014; Feng, Yan ve Guo, 2003; Gentile vd., 2011).

Oyun türüne göre dijital oyun bağımlığı ve genel not ortalaması karşılaştırıldığında macera, savaş ve strateji oyunları oynayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları daha yüksek düzeyde çıkmıştır. Akademik başarı puanları ise daha düşük çıkmıştır. Spor ve yarış oyunları, bulmaca, zekâ oyunları ve diğer oyunları oynayan katılımcıların ise hem oyun bağımlılık düzeyleri daha düşük hem de akademik başarıları daha yüksek çıkmıştır. Macera

ile savaş ve strateji oyunlarının katılımcılar için daha eğlenceli ve sürekliliği yüksek bir etkisinin olduğu bulgulardan yorumlanabilmektedir. Bilişsel düzeyde gelişimi sağlayabilecek oyunların varlığı da akademik başarı düzeyini olumlu olarak etkilemektedir.

Araştırmanın korelasyon analizi incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ile akademik başarı puanı arasında negatif düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları arttıkça buna bağlı olarak akademik çalışmalara ayırdıkları vakitlerinde azalma olduğu için de akademik başarıları düşmüştür.

Nicel veri analizinden ortaya çıkan bulgulardan yola çıkılarak çalışmanın eksik yönlerini kapsayacak şekilde nitel veriler ile desteklenmesine ihtiyaç duyulmuştur. Çalışma kapsamında daha spesifik görüşme sorularından faydalanılarak daha derinlemesine inceleme gerçekleştirilmiştir.

5.2. Nitel Veri Analiz Sonuçları

Dijital oyunlar dünya genelinde giderek yaygınlaşan bir etkinliktir. İlgili ruh sağlığı disiplinlerindeki klinisyenler, psikoloji bölümünde çalışan araştırmacılar için bu konu ilgi çekicidir. Uzun süreli video oyunu oynamanın bireyler üzerinde psikolojik bir bozukluğa sebebiyet verip vermediği aktif bir şekilde hala tartışılmaktadır. Kavramsal olarak internet bağımlılığı, çevrimiçi ve çevrimdışı olarak bilgisayar kullanımını içeren ve en az üç alt türden oluşan bir kompulsif-dürtüsel spektrum bozukluğudur: Aşırı oyun oynama, cinsel meşguliyetler ve e-posta/metin mesajlaşmadır. Bu alt türlerin tümünün bireylere farklı şekilde yansıması vardır: Zaman içerisinde algı kaybının veya temel dürtünün ihmal edilmesiyle ilgili aşırı kullanma isteği olacaktır. Bilgisayardan uzak durmak öfke duygusunu açığa çıkaracaktır ve kişi bu eylemi gerçekleştiremediğinde stresli olacaktır. Daha üst düzey bilgisayar ekipmanları ile kullanım saatlerini artırmaya yarayan yazılımları kullanma isteği artacaktır. Son olarak da olumsuz etki, tartışma, yalan ve kötü çalışma sonuçları, yorgunluk ile toplumdan ayrışma gibi etkileri içerecektir. Literatür incelendiğinde mevcut çalışmamıza

paralel olarak nitel veri analizi bulgularında belirtilen uzun süreli dijital oyun oynama durumunun katılımcılara etkisinin olumsuz yansımaları ile benzerlik gösterdiği görülmektedir (Block, 2007; Hollander & Stein, 2007, s. 27; Kuss & Griffiths, 2012; Lemmens vd., 2009; Sim, Gentile, Bricolo, Serpelloni ve Gulamoydeen, 2012; Vadivu & Chupradit, 2020; Zorba, Cengiz ve Karacabey, 2011).

Toplumsal olaylar incelendiğinde, aşırı internet kullanımından (dijital oyunları da kapsayan) kaynaklı olarak medyada yer alan haberler ve yapılan araştırmalara bakıldığında ciddiye alınmaya değer spesifik örnekler bulunmaktadır. Güney Kore'de internet kafede çok vakit geçirenlerin çeşitli sorunlar yaşadıkları ve 10 bireyin kalp rahatsızlığı sebebiyle vefat ettiği, hatta oyunla ilgili bir cinayet vakasının bile olduğu bilgisi dikkat çekmektedir. Güney Kore hükümeti artan internet ve oyun bağımlılığına karşı tedbirler almak durumunda kalmıştır. Yaşları 6 ile 19 arası değişen çocuk ve gençlerin bu bağımlılıktan kurtulmak için psikonevroz tedavisi gördüğü, ilaçlar kullandığı, ileri boyutta da hastanede tedavi için yatırılmak zorunda kaldıkları görülmektedir. Güney Kore hükümeti genç nüfusunu bağımlılıktan kurtarmak amacıyla binlerce danışmana eğitim vermiştir. Daha sonra Çinli gençlerde bağımlılık oranındaki artış dijital oyunların kullanımının kontrol edilmesine neden olmuştur. Günlük 3 saatten fazla oyun oynamak yasalarca sınırlandırılmıştır (Vadivu & Chupradit, 2020).

Literatür incelendiğinde uluslararası platformda dijital oyunlar ile uzun süreli vakit geçiren çok sayıda bireyin bir akıl sağlığı veya tıbbi hizmet sağlayıcılarından psikolojik olarak yardım almaları dikkat çekmektedir (Baer vd., 2011). İnternet ve oyun bağımlılığının tedavisi zordur ve çok büyük riskler taşımaktadır (Vadivu & Chupradit, 2020).

Psikiyatri yazınında dijital oyun bağımlılığı "oyun oynama sürecini yönetememe", "diğer sosyal aktivitelere karşı ilgisizlik", "olumsuz durumlar yaşanmasına rağmen oyun oynama eylemini sürdürmek" ve "oyun oynama eylemini çeşitli sebeplerden dolayı devam ettirememe durumunda psikolojik yoksunluk hissetmek" gibi psikolojik belirtiler ile görülen

dürtü kontrol bozukluğu olarak değerlendirilmiştir (Irmak & Erdoğan, 2016). Dijital oyunlara uzun süre maruz kalan çocuk ve yetişkinlerin bilişsel, psikolojik, fizyolojik olarak olumsuz yönde etkilenmeleri ile ilgili problemler yaşamaları dünya genelinde prevalans oranlarına bakıldığında olası bağımlılık algoritmaları hakkında bilgi vermektedir.

Video oyunlarına bağımlı olan bireylerin daha fazla davranış sorunları yaşadığı ve aile yapısındaki ortamın sevgiden, saygıdan yoksun olduğu görülmektedir. Oyun bağımlılığının algılanan zararlarına bakıldığında, zaman ve diğer önemli sosyal faaliyetlere olan ilginin azalması, düşük akademik performans, fiziksel zararlar ve duygusal sıkıntı, oyun oynamayan akranlarla olan arkadaşlık ilişkilerinin bozulması, aileler ile riskli çatışmalar ve finansal problemler dikkat çekmektedir (Feng vd., 2003).

Oyun bağımlılığı ile ilgili psikolojik etkilere bakıldığında; düşük benlik saygısına sahip olmak, farklı deneyimler için güçlü bir arzu duymak, vakit öldürmek ve gerçek hayatta elde edemediği başarıyı kazanmak için çaba sarf etmek gibi durumlar dikkat çekicidir. Bireylerin dijital oyunları takıntı haline dönüştürmelerinin altında günlük yaşantılarımızdaki problemler, olumsuzluk yaratan yaşantılardan uzaklaşmak ve oyunlardan yüksek skorlar elde etmek isteği yatmaktadır (Feng vd., 2003; King, Haagsma, Delfabbro, Gradisar ve Griffiths, 2013; Wong & Lam, 2016; Zorba, 2012).

Video oyunlarının görsel dikkat kapasitelerini geliştirebileceğini ileri süren araştırmalar bulunmaktadır (Green & Bavelier, 2003).

Tıp doktorları 20 yılı aşkın süredir dijital oyun oynama konusunda endişelerini belirtmişlerdir. 1980'li yılların başında romatologlar, oyun oynayan bireylerin defalarca aynı düğmeye basmaları ve joystickleri itmeleri nedeniyle cilt, eklem ve kas sorunları yaşanıldığını ifade etmişlerdir (Weinstein, 2010).

Bazı dijital oyun türlerinin heyecan verici, eğlenceli olması alternatif dünyaları bireye sunmasından dolayı yaşamın olumsuz etkilerinden kaçış için uygundur. Ayrıca günlük yaşantıdaki fantezi eğilimi, yeni kimlikleri denemek, gerçek yaşamda mümkün olmayan

deneyimleri yaşamak, sorunlardan kaçmak için ideal tercihtir (Kiraly, Griffiths ve Demetrovics, 2015; Klinger, Henning ve Janssen, 2009; Yee, 2006;).

Literatürde ulaşılan çalışmalardan çıkan bulgular bu araştırmanın bulguları ile paralellik göstermektedir. Araştırmanın nitel veri analiz bulguları değerlendirildiğinde; yukarıda bahsedilen bulgular, bu araştırmanın psikolojik-duygusal etkiler, sosyal etkiler, fizyolojik etkiler ve akademik gelişime etkiler kategorilerini destekleyici niteliktedir.

Psikolojik ve duygusal etkiler kategorisinde Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin verdikleri bilgiler doğrultusunda birçok bulguya ulaşılmıştır. Tüm dünyayı küresel olarak etkisi altına alan pandemi süreci her kesimden bireyin yaşamını zorlaştırmıştır. Çocukların sosyalleşmesi kısıtlanmıştır, yetişkinlerin çalışma hayatlarında işten çıkarılmalarının, ücretsiz izinlerin verilmesinin boyutu maddi-manevi olarak yıpratıcı olmuştur. Yaşlı bireylerin daha yüksek sağlık problemlerinin olması ve hayata karşı direnişlerinin kırılması bu süreçte de can kayıplarının yaşanması toplumca üzülmemize sebebiyet vermiştir. Bütün bu olayların yanında eğitim sistemimizin de sürdürülebilirliği ne yazık ki sağlanamamıştır. Her yaştan birey eğitim hayatında mağduriyet yaşamıştır. Bu durumda üniversite öğrencileri de eğitim-öğretim hayatlarından, sosyal yaşantılarından, özel hayatlarından, ailevi ilişkilerinden ve akademik başarılarında verim alamadıklarından dolayı olumsuz etkilenmişlerdir. Pandeminin uzun süre devam etmesi öğrencilerin farklı alanlarda aktif olmasının önünü açmıştır yorumu yapılabilir.

Nitel veri analizinde katılımcılar tamamen dijital oyun bağımlısı öğrencilerden seçilmesinden dolayı bu oyun bağımlılıklarının onlar üzerindeki etkileri ortaya çıkarılmıştır. Dijital oyun oynama bağımlılıkları nedeniyle eğitim ve yaşantılarında boşa zaman kaybı olmuştur. Eğitim-öğretim sürelerinde vaktinde tamamlayamama, özel yaşantılarında kayıpların olması gibi durumlar meydana gelmiştir. Bireyler bilgisayar başında saatlerini harcadıklarından dolayı ailevi ve özel yaşantıları etkilendiğinden artık değersiz olduklarını düşünmektedirler. Bu duyguyla birlikte yalnızlık hissine kapılmaktadırlar. Oyun bağımlılığı

geleceklerine umutsuz bakma ve kaygılanma duygularını yaşamalarına neden olmaktadır. Aldığı eğitim ve öğretimin sonucunda mesleki olarak işsiz kalacaklarını düşünmeleri de bu duygunun ortaya çıkmasında etkendir. Bu düşünceler ve yaşanılan değer kaybı içe kapanarak aileden, çevreden uzaklaşılmasına neden olmuştur. Bağımlılığın devam ediyor olması öğrenciler üzerinde kaygı ve stres duygusunun yaşanmasına ardından da çaresizlik yaşamalarına sebep olmaktadır. Oyun oynamadıklarında ve bilgisayardan uzak olduklarında morallerinin bozulduğunu, öfkelerini kontrol edemediklerini ifade etmektedirler. Oyunu sürdürülebilirlik imkânı bulduklarında ise bir rahatlama durumu açığa çıkmaktadır. Ailevi ilişkilerini koparan öğrenciler, akademik hayatlarında olan gerilemeleri de ağır şekilde deneyimleyerek, özel hayatlarındaki ilişkilerinde bitmesiyle bu durumdan dolayı pişmanlık yaşamaktadırlar. Bütün bunlar yaptıklarından utanç duyarak psikolojik bir çöküntü sürecine girmelerine neden olmuştur. Katılımcıların verdikleri yanıtlar değerlendirildiğinde bağımlılıklarının farkında oldukları açıkça gözlenmektedir. Esasen durumun ehemmiyeti kendileri tarafından da gözlemlenmektedir ancak bir kaçış olarak bahanelere de sığındıkları görülmektedir. Örneğin ailenin ilgisini yetersiz bulan öğrenciler tepki olarak daha fazla oyun oynama girişiminde bulunmaktadırlar. Oyun oynama süresi uzun olan bireylerin çevresiyle çatışması da onlara göre özel yaşantıya müdahale ve anlayışsızlık olarak değerlendirilmektedir. Oyun oynama davranışının kendi iradelerinde bir eylem olduğunu ve müdahalenin doğru olmadığını düşünmektedirler.

Genel olarak görüşme yapılan üniversite öğrencilerinin bu süreçteki ifadeleri değerlendirildiğinde; pandemi sürecinin onların psikolojik, duygusal, akademik, sosyal ve sağlık durumlarına oldukça etki ettiği görülmektedir. Burada psikolojik ve duygusal etkiler altında bir kod olarak yer almasının nedeni özgürlüklerini kısıtlaması ve birçok duygusal ve psikolojik etkisinin hayatlarına yansımasından dolayıdır. Dijital oyun oynamanın zamanın boşa harcanması olduğunu bilmelerine rağmen bunu engellemek için bir girişimle bulunamıyor olmaları dikkat çekicidir. Dijital oyun bağımlısı olduktan sonra aile, okul arkadaşları, duygusal ilişkilerinde kendilerinin artık değersiz olduklarını gözlemliyorlar.

Çevrelerindeki ilişkilerinde büyük bir değer kaybı durumu söz konusudur. Eğitim sistemine ve ülke gelişmişlik düzeyine karşı kuşku söz konusudur. Emek vermek ve çaba göstermek yerine nasıl olsa geleceğimiz belirsiz, üniversite mezunları boşta geziyor ve işsizlik var ifadelerine yer vermektedirler. Mesleğim olsa bile çalışma imkânım bulunmayacak gibi düşünceler ile başarısızlık baştan kabul edilmektedir. Biten umutlar ve gelecek kaygısı etkin roldedir. Oyun bağımlılığı sürecinde çevre ile etkileşim eksikliği ve gelen tepkilerden dolayı duygusal olarak dışarı kendini ifade edemeyen bireyler içine kapanmayı, duygusal olarak dış dünyaya karşı bir set çektiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca aktif yaşantılarına rahatlıkla dönemedikleri için ya da içine girdikleri bağımlılık girdabından kurtulamadıklarından dolayı kaygı ve stres durumu yaşamaktadırlar. Oyun oynayan bağımlı bireyler ya oyun oynayamadıklarında ya da oyun içerisinde kaybediyor olma durumlarında veya oyun bağımlılığından dolayı aktif yaşantıları negatif yönlü etkilendiğinde moral bozukluğu yaşamaktadırlar. Gerçek yaşam problemlerine çözüm üretemediklerinde pişmanlık hissine kapılırlar. Yalnızlaşan birey gerçek hayat ve sanal hayat arasındaki ayrımı artık yapamaz hale geldiğinde psikolojik çöküş başlamıştır. Ayrıca oyundan kaynaklı bağımlılık boyutuna ulaştıklarında ya da aile, çevre gibi etkenlerden dolayı yalnızlık hissederek ya da olumsuz durumlardan kaçınmak amacıyla oyun oynayarak rahatlama eğilimindedirler. Dijital oyun bağımlılığında bağımlılık seviyesine göre bireylerin çevredeki insanlara karşı davranışları değişkenlik göstermektedir. Dengesiz ve sert bir davranış sergiledikten sonra kendilerini sorguladıklarında bu tavırlarından utanç duyuyorlar ve bu bireylerden bazıları özeleştiri yaparak daha dikkatli davranma eğiliminde olmaktadırlar. Oyunları ilk olarak merak, can sıkıntısı, keyif alma vs. gibi etkenlerle oynamaya başlayan bireyler giderek bağımlı olduklarında ve artık dönülemez bir yola girdiklerinde hayatlarını tekrar toparlamak aşamasında çaresizlik yaşamaktadırlar. Çok farklı duygu durum bozukluğu yaşayan katılımcılar öfkelendiklerini de belirtmişlerdir. Öfkeyi etkileyen birçok neden bulunmaktadır; aile ortamı, genetik faktörler, bazı rahatsızlıklar gibi. Görüşme yapılan bireylerde öfke ise dijital oyunlar bireye haz verirken aynı evin içerisinde bulunan diğer aile

bireylerinin bu durumdan rahatsızlık duyması sonucu aile içi çatışma yaşanmasından kaynaklıdır. Oyun oynayan bireyler haz duydukları ve eğlendikleri bu etkinlikten uzaklaşmak istemez. Bu nedenle de kendilerine yöneltilen tepkilerde öfkelerini kontrol edememektedirler.

Sosyal etkiler kategorisinde Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin verdikleri bilgiler doğrultusunda birçok bulguya ulaşılmıştır. Oyun oynamaya başlamadan önce sosyal yaşantılarından, arkadaş ilişkilerinden ve aile ile diyaloglarından bahsetmişlerdir. Ancak oyun bağımlılığı ile sosyal yaşantılarının bittiği ve yalnızlaştıklarını ifade etmişlerdir. Oyun oynamanın da bir sosyallik olduğunu iddia eden katılımcılar bulunmaktadır. Gerekçelerine bakıldığında ise bu oyunları oynayan birçok kendisi gibi bireylerin bulunması ve iletişim sağlamalarıdır. Arkadaş ortamında dijital oyun oynayanların varlığı oynamayanların da bu durumdan etkilenmesine neden olmaktadır. Katılımcılardan edinilen bilgilere bakıldığında arkadaş ortamlarında oyun oynayanların farklı bir dilde konuşmalarının, yorumlarda bulunmalarının, heyecanlı anlatımlarının dikkat çekiciliği görülmektedir. Bu durumda oyun oynamayan bireylerin oyun oynamak için ilgilerinin arttığı gözlemlenmektedir. Pandeminin en büyük etkilerinden olan evde yalnız ne yapacağını bilememe durumu katılımcıların aslında can sıkıntısını gidermek, keyif almak ve eğlenmek amacıyla bu oyunlara yönlendiğini göstermektedir. Üniversite öğrencilerinin zorlandıkları bir başka konu da ekonomik imkanlarının kısıtlı olmasıdır. Sosyal yaşantılarında gidebilecekleri etkinliklerin ücretli olması, ailenin maddi olanaklarının kısıtlı olması sebebiyle oyun oynama etkinliğinin ücretsiz olması katılımcıların dijital oyunları ekonomik olarak betimlemelerini sağlamıştır. Dijital oyunların dünyasına girildiğinde ister çevrimiçi isterse çevrimdışı olsun her yaştan bireyin oyun oynadığı görülmektedir. Aynı oyunda birleşen katılımcıların zamanla arkadaşlık kurdukları ve hem dijitalde hem de sosyal yaşantılarında görüştükleri ifade edilmiştir. Aynı ilgi alanına sahip olmaları sanal arkadaşlıklarını pekiştirmiştir. Öyle ki sosyal yaşantısından kopan bireyler orada kurdukları dostluk ve muhabbetlerden büyük keyif aldıklarını ifade etmişlerdir. Bunun yanı sıra sanal arkadaşlıklardan şikâyetçi olan

katılımcılarda bulunmaktadır. Sanal ilişkilerde bulunan bazı katılımcılar gerçek dostlarını özlediklerini ve samimi ilişkilerden koptukları için mutsuz olduklarını ifade etmişlerdir. Ancak oyun oynamaktan kopamadıkları için sosyal yaşantıları ne yazık ki dijital platform olmuştur. Evde odasına kapanan katılımcıların üzerinde yoğunlukla durdukları bir durum da ailevi problemlerin varlığıdır. Sürekli oyun başında olan öğrencilerin ortak olarak yaşadıkları ailevi çatışmalar ilişkilerin koptuğunu göstermektedir. Ailelerin çocuklarıyla iletişimlerinde sert bir ifade ve aşağılayıcı üslupları gerilime sebep olmaktadır. Katılımcılar bu durumlarda sevilmediklerini ve değer görmediklerini ifade etmişlerdir. Bazı katılımcıların da sağlıklı gitmeyen ailevi problemlerden kaçınmak maksadıyla dijital oyuna yönlendikleri yönünde ifadeleri yer almaktadır. Özel yaşantılarıyla ilgili ortaya çıkan bulgularda ise oyun bağımlılıkları nedeniyle kız ya da erkek arkadaşlarıyla yaşadıkları çatışmalar dikkat çekicidir. Bazı katılımcılar oyun oynamanın daha ciddi bir aktivite olduğunu düşündüğünden ilişkisinin bitmesinden pek şikayetçi olmamaktadır. Çünkü kişinin tercihlerine saygı duyulmuyorsa ilişki yeterince önemli değildir düşüncesini savunmuştur. Bazı katılımcılar için ilişki farklı bir boyuta taşınmıştır ki partneri de kendisiyle birlikte oyun oynamaya ikna olmuştur. Başka bir katılımcı ise uzun süreli bir ilişkisinden bu nedenle yollarının ayrılmış olmasının pişmanlığı içerisindedir. Durum ne olursa olsun nedenleri aslında hep aynıdır. Bireyler ilgi görmedikleri ortam ve ilişkiler içerisinde bulunmaktan hoşlanmamaktadırlar. Aileler üniversite okuyan çocuklarının mesleki hayatlarında başarı sağlamalarını umut ederler. Çocukları emek sarf etmediğinde hayal kırıklıkları yaşamaktadırlar. Çünkü yalnız çocukları değil kendileri de iyi bir eğitim alsınlar ve geleceklerini şekillendirsinler maksadıyla maddi ve manevi destek olmaya çalışmaktadırlar. Olaylar karşısında verilen tepkiler her aile için farklı olabilmektedir. Katılımcıların ifadeleri derinden incelendiğinde oyun bağımlılıklarının durumu bu dereceye getirdiğinin farkında olmaları da önemlidir. Bazı katılımcılar daha önce ailesiyle çok iyi zaman geçirdiklerini, sağlıklı iletişimleri olduğunu ancak oyun oynama bağımlılığının bu ilişkileri yıprattığını ifade etmişlerdir. Bu durumun kabul edilmesi ve pişmanlık duyulması

da tekrar her şeyin telafi edilmesi için önemli bir adımdır denilebilir. Görüşmelerde ortaya çıkan bazı detaylardan birisi de öğrencilerin yardım çığlıklarıdır. Oyun bağımlısı olduklarının farkındalar ama sağlıklı yaşantılarına nasıl devam edeceklerini ve hayatlarını tekrar nasıl düzene sokacaklarını bilememektedirler. Bu bağlamda alanında uzman kişilerden bir dönüt alınması ve iyileştirici tedavilerde bulunulması önem arz etmektedir. Ailelerin çocuklarıyla iletişimini kesmeden yönlendirici olmaları, onların problemlerini dinlemeleri ve çözüm yolları geliştirmeleri gerekmektedir.

Genel olarak görüşme yapılan üniversite öğrencilerinin bu süreçteki ifadeleri değerlendirildiğinde; oyun oynayan bireyler aktif yaşantılarındaki sosyal ilişkileri ile aralarına mesafe koymak zorunda kalmaktadırlar. Bireyler başlangıçta arkadaş ortamında görerek, işiterek ya da sohbet arasında konuşmalardan dolayı oyun oynamaya başlamışlardır. Alışkanlıkların kazanılmasında arkadaş çevresi önem arz etmektedir. Aktif hayattan bireylerin soyutlanması ve sorumluluklarını yerine getirememe döngüsüne girmeleri aynı ev içerisinde ikamet eden aile üyeleri ile çatışmaya yol açmaktadır. Ebeveynleri çalışan veya umursamaz olan bireyler, genellikle denetleyici bir mekanizmanın eksikliğinden dolayı dijital oyuna yönlenmektedirler. Dijital oyun oynayan bireylerin sosyalleşmesi için ekonomik olarak maddi olanaklarının olması gerekmektedir. Ancak bunu karşılayamayan bireyler oyunu ekonomik, keyif verici bir eğlence olarak görmektedirler. Günlük yaşantısında yapacak bir etkinlik bulamayan bireyler can sıkıntısını geçirmek için vakit geçirmek amacıyla oyun oynarlar. Aktif yaşantılarında bunalan, strese giren bireyler için kısaca bir rahatlama yöntemidir. Kendilerini rahatlatmak amacıyla oyun oynamak isterler. Sanal dünyaya dalan bireyler güncel hayatlarına yeterince vakit ayıramadıklarından dolayı aktif yaşantılarından koparlar. Ayrıca oyun bağımlısı bireyler gerçek yaşamlarında birliktelik kurdukları partnerlerine zaman ayıramaz duruma geldiklerinde ilişkileri kopma noktasına gelir ve biter. Bireyler oyun oynama eyleminin içerisine girdiklerinde aynı şekilde oyun oynayan başka bireylerle iletişim içerisine girerler. Bu durumda yeni bir grubun üyesi haline gelerek gerçek hayattaki dostlukları sanal dünyada yaşamaya başlarlar.

Fizyolojik etkiler kategorisinde Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin verdikleri bilgiler doğrultusunda birçok bulguya ulaşılmıştır. Hareketsiz ve durağan bir yaşam stilinin benimsenmesi fiziksel inaktivite durumunun baskın olmasına neden olmaktadır. Günlük fizyolojik ihtiyaçların karşılanması haricinde aktif fiziksel faaliyetlerinin olmaması katılımcıların sağlıklarını olumsuz etkilemektedir. Bilgisayar ekranına uzun süre maruz kalan bireyler göz ağrısı, göz kuruluğu, kızarıklığı, gözlerin yaşarması ve kronik baş ağrılarından bahsetmişlerdir. Ayrıca ellerinde, parmaklarında ve bacaklarında yer yer kasılmaların olması, vücutlarının bazı bölgelerinde ağrıların oluşması son derece ciddi rahatsızlıkların belirtileri olabilir yorumu yapılabilir. Oyun oynama esnasında katılımcıların günlük öğünlere uymaması, paket gıda tüketiminin artış göstermesi sağlıksız beslenme alışkanlıklarına dönmüştür. Bu durumun devamlılığı kilo alımını hızlandırmaktadır. Başka bir katılımcı ise yemek yemeyi bile ertelediğini ifade etmiştir. Temel ihtiyaçlarını erteleyen bireylerin sorunları incelendiğinde fizyolojik ve biyolojik olarak yorgunluk hissetmeleri olağandır. Vücutlarında duruş bozuklukları, vücut postürlerinde sıkıntılar söz konusudur. Uykusuzluğun artmasıyla beraber katılımcılar vücutlarında titremelerin olduğunu anlatmışlardır.

Genel olarak görüşme yapılan üniversite öğrencilerinin bu süreçteki ifadeleri değerlendirildiğinde; yetersiz aktiviteden dolayı ve hareketsizliğin artmasından dolayı kas kaybı ve vücudun kuvvetinin azalması gibi fiziksel rahatsızlıklar başlamaktadır (Zorba ve Ziyagil, 1998). Psikolojik ve metabolik hastalıklara da neden olmaktadır. Fiziksel egzersiz yoluyla kas dokusu kaybının önüne geçme gerekliliği doğmuştur. Pandemi döneminde hareketsizliğin; romatizmal hastalıklar, diyabet, hipertansiyon, kolesterol yüksekliği, atardamar tıkanıkları ve kalp hastalığı gibi rahatsızlıklarının iyice ilerlemesi ve hayati tehdit oluşturmasına sebebiyet verdiği uzmanlar tarafından ifade edilmiştir. Bu nedenle oyun oynamak fizyolojik aktivitelerin önüne geçmemelidir. Bilgisayar ve teknolojik araçların mönitörlerinden kaynaklı görme bozukluğu sendromu bilgisayar başında 3 saatten fazla zaman geçirildiğinde yaşanılmaktadır. Genel belirtileri yorgunluk, boyun ağrısı, sırt ağrısı,

çift görme ya da aralıklı görme bozukluğu olarak kendini göstermektedir. Göz kuruması ve aşırı odaklanmadan kaynaklanan yorgunluğa sebep olmaktadır. Araştırmalara göre bilgisayarla çalışanların gözlerini daha az kırptığını, bu nedenle de göz kurumasına ve yorgunluğa yol açtığı belirtilmektedir. Aşırı ya da az kontrast ve parlaklık, yansıma gibi faktörler gözü daha fazla zorlamaktadır. Uykusuzluk, sürekli bilgisayar, tablet veya telefon ekranına sabit olarak bakma ve daha birçok sebepten dolayı oyun oynayan bireylerde baş ağrısı görülmektedir. Başın belirli bir bölümünde gerçekleşen zonklama, sıkışma ve rahatsızlık durumuyla ortaya çıkmaktadır. Oyun oynayan bireyler sürekli mouse tutarken ya da oyun oynarken sürekli aynı hareketleri tekrar ederler. Bu durumda parmaklarda, el ve kollarda kasılma gerçekleşebilir. Kaslar istemsiz olarak kasılmaktadır ve beyin tarafından vücuda gönderilen sinyalin yanlış gönderilmesi durumudur. Yorgun ve stres durumu da kasılmayı etkilemektedir. Oyun oynayan bireylerde hareketsizlik ve aynı pozisyonda durmaktan dolayı veya psikolojik sorunlardan dolayı vücudun çeşitli bölgelerinde ağrılar oluşmaktadır. Kilo artışının sebeplerinden gösterilen hormonal rahatsızlıklar, hipotiroidi, menopoz, insilün ve kortizol fazlalığının yanısıra fiziksel aktivite eksikliği ve sürekli paket gıda tüketimi de bireylerin kilolu olmasının sebepleridir. Oyun bağımlısı bireyler sürekli masa başında hareketsiz bir yaşam biçimini benimsediklerinden dolayı vücut ağırlıklarında bir artış görülmektedir. Oyun oynayan bireyler dengeli beslenme konusunda problem yaşamaktadırlar. Paket gıdaların ve şekerli, gazlı içeceklerin tüketimindeki artış sağlıksız bir beslenme alışkanlığı edinmelerine neden olmaktadır. Oyun oynayan bireyler rutin tuvalet, yemek gibi fizyolojik ihtiyaçlarını dahi oyunu bırakmamak için ertelemektedirler. Oyun oynayan bireyler gece çok geç saatlerde uyuduklarından dolayı ya da oyunla ilgili gece uyanıp sabahladıklarından dolayı uykusuzluk yaşarlar. Bu durum giderek kronik hale gelir ve uyku deprivasyonu durumu oluşur. Genellikle el, ayak parmaklarında, kollarda görülen uyuşma, batma, karıncalanma hissidir. Kronik ya da geçici olabilmektedir. Vücudumuzdaki sinirlere uzun süre baskı yapılması sonucunda oluşmaktadır. Oyun oynayan bireylerde sürekli aynı pozisyonda kalma ve hareketsizliklerden dolayı Parestezi problemi

görülmektedir. Oyun oynayan ve sürekli masa başında çalışan bireylerde aynı pozisyonda oturuştan dolayı vücut postür bozukluğu oluşmaktadır. Genellikle sırt bölgesinde eğri bir görüntü vardır ve boyun aşağıda veya daha öndedir. Oyun oynayan bireyler fiziksel aktiviteden uzaklaştıklarından dolayı ve yeterli, düzenli beslenemediklerinden dolayı, uyku deprivasyonu yaşarlar. Bu durum da yorgunluk ve halsizliğe neden olmaktadır.

Akademik gelişime etkiler kategorisinde Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin verdikleri bilgiler doğrultusunda birçok bulguya ulaşılmıştır. Oyun oynayan öğrencilerin akademik olarak kendilerine ve ailelerine karşı sorumluluk duydukları görülmektedir. Katılımcıların bazıları bu sorumlulukları yerine getirirken bazıları oyunu daha fazla önemsediğinden dolayı akademik sorumluluklarını yerine getirememektedirler. Oyun oynamak zevk verdiği için de ders çalışma isteklerinin olmadığını ve akademik bir gelişim sağlamanın gereksiz olduğunu düşünmektedirler. Zamanlarının çoğunu oyun oynayarak geçirdiklerinden dolayı derse odaklanma problemleri ve dikkat dağınıklığı yaşamaktadırlar. Bunun nedenlerini de sürekli zihinsel olarak oyun oynamakla ilgili düşüncelerin baskın olmasına bağlamaktadırlar. Akademik başarılarının düşmesi ve sonraki süreçlerde umursamaz tavırlarının açığa çıktığını ifade etmişlerdir. Uzun süre oyuna harcanan vakitlerden dolayı akademik çalışmaların sürekli ertelendiği gözlemlenmektedir. İlginç bir bulguda konuşma bozukluğunun bireylerde başlamasıdır. Sosyal aktivitelerden uzaklaşan bireyler yıllarca oyun oynama davranışında bulunduklarında konuşma yetilerinde bir gerileme fark etmişlerdir. Bazı katılımcılar ise farklı dil ve ırklarda oyuncularla tanıştıklarından memnuniyet duymaktadırlar. Oyun oynamanın faydalarına bakıldığında ise katılımcıların reflekslerinin geliştiğine, el, göz koordinasyonlarının geliştiğini gözlemledikleri görülmektedir. Oyun oynarken aniden verilmesi gereken kararlardan bahseden katılımcılar pratik düşünme ve problem çözme becerilerinin geliştiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca teknolojik olarak bilgilerinin artması ve yabancı dillerinde gelişimin olduğu dikkat çekici olumlu etkiler içerisindedir.

Genel olarak görüşme yapılan üniversite öğrencilerinin bu süreçteki ifadeleri değerlendirildiğinde; Eğitim yaşantısında kendi olumlu ve eksik yönlerinin farkında olmasından dolayı birey, kendisini başarıya götürecek negatiflikleri gidermeye çalışmıştır. Akademik olarak sorumluluk bilincinden ve onu etkileyen durumlardan bahsetmiştir. Birey sürekli olarak oyun oynama davranışını tekrarlamasından dolayı ders çalışmak istemez ya da ders çalışma durumunu sürekli erteler. Sürekli günlük önemli işlerinde dahi odak noktası oyundur. Aklı sürekli başka işlerde (oyunda) olan birey dikkat dağınıklığı yaşamaktadır. Oyun bağımlısı birey akademik çalışmalarını sağlıklı yürütemediğinden dolayı başarısı düşer. Ayrıca hem oyunun hızı ve akışına göre gözleriyle takip ederken hem de ellerini kullanarak gerekli reaksiyonlarını geliştirirler. Dünya genelinde oyun oynayan bireyler tek bir platformda toplanarak birbirleriyle etkileşim kurarlar. Bu durumda farklı kültürlerin tanınmasına olanak sağlamaktadır. Sürekli oyun oynayan bireylerde günlük iletişim sorunları yaşanabilmektedir. Bu durum kekemelik, "şey" ya da "ııı" gibi kelime ve harfleri sıklıkla tekrarlayarak iletişim kurulmasından tespit edilebilir. Kitap okuma ve kişisel gelişim konusunda yeterli zamanı bulamayabilirler. Bu durum iletişim ve sosyalliğin düşmesine dolayısıyla dil gelişimine etki eder. Bireylerin oyun oynarken daha hızlı ve çok yönlü düşünme becerilerinde gelişme görülmektedir. Oyunla ilgili oyun oynarken çözülen problemlere bağlı olarak bireyler aktif yaşantılarında da daha fazla problemleri kolaylıkla çözebilme becerilerini geliştirmektedirler.

Farklı ülkelerden oyuncuların bulunması ve oyunların global düzeyde ingilizce olmasından dolayı yabancı dil gelişimine katkı sağlanmaktadır. Bu çıkarımlar doğrultusunda görülmektedir ki Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri dijital oyun bağımlılığı düzeylerini bütün ayrıntılarıyla ifade etmişlerdir. Bağımlılık boyutlarına bakıldığında etkilerinin kapsamlılığı dikkat çekmektedir.

Nitel veri analizleri sonucuna bakıldığında çalışmamızda katılımcıların başlangıçta kaçınma davranışında bulundukları dikkat çekicidir. Hayatlarında oluşan sorunlardan kaçınmak,

keyif almak, vakit geçirmek amaçlı dijital dünyaya yönlendikleri görülmektedir. Ancak oyun oynama sürelerinde artışın olması ve bağımlılık aşamasına geçmelerinden dolayı huzur bulmak, keyif almak, stresten kaçıp huzur bulmak için yönlendikleri aktivite strese, sıkıntıya, depresyona ve huzursuzluğa dönmüştür.

Dijital oyun oynayan katılımcıların, daha yüksek internet bağımlılığına sahip oldukları ancak daha düşük depresyon seviyelerinin olduğu belirtilmektedir. Genç yetişkinlerde oyun oynama, algılanan stres ve başa çıkma tarzları arasındaki ilişkinin incelenmesi sonucunda; oyun oynayan bireylerin akranlarına göre daha az algılanan stres seviyelerinin olduğu gözlemlenmiştir. Üniversite öğrencileri stresli durumlarla karşılaştıklarında etkili başa çıkma davranışları gösterebilecekleri belirli bilişsel kaynaklar sağlayarak güçlü bir uyum sağlama işlevinde bulunmaktadırlar. Literatür incelendiğinde dijital oyun oynayan bireylerin stres, depresyon düzeylerini düşürdüğü sonucu çalışmamızı destekler nitelikte değildir (Brkljacic vd., 2019; Magnuson & Barnett, 2013). Dye ve arkadaşlarına göre ise (2009), sosyal yaşantılarda zamana karşı yarışan insanların hızlı karar vermeleri ve oluşan problem durumunu hemen çözmeleri gerekmektedir. Bu araştırmada aksiyon oyunları oynamanın karar alma hızına katkı sağladığı görülmektedir. McKinley ve arkadaşlarının (2011) deneysel araştırmalarına göre de oyun oynayan bireylerin konsantrasyon, dikkat ve el becerisinin oyun oynamayanlara göre daha gelişmiş olduğu sonucu ortaya çıkarılmıştır. Oyun oynayanların profesyonel iş yapma yeteneklerinin daha iyi olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışmanın nitel veri analizi bulgularıyla paralel bir araştırmadır.

Sonuç

Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin demografik bilgilerinden faydalanılarak dijital oyun bağımlılıkları ve akademik başarı düzeylerini belirlemek amacıyla aşağıdaki hipotezler test edilmiştir:

1. Dijital oyun bağımlılığının akademik başarı üzerine etkisi vardır.

2. Dijital oyun oynama süresi arttıkça akademik başarı düşmektedir.
3. Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin boş zamanlarında yaptıkları aktiviteler içerisinde dijital oyun oynayan öğrencilerin akademik başarıları daha düşüktür.

Hipotez 1: Araştırmamızın hem nicel hem de nitel bulguları değerlendirildiğinde katılımcılar; pandeminin etkisi, arkadaş ortamı, ailevi problemleri, merak ve zevk almak gibi birçok sebepten dolayı dijital oyun oynama girişiminde bulunmuşlardır. Dijital dünyaya giren katılımcılar psikolojik, fizyolojik ve duygusal olarak olumlu ya da olumsuz etkilenmişlerdir. Bu etkilerin içerisinde eğitim-öğretim hayatlarındaki gelişimler de bulunmaktadır. Dijital oyun oynama davranışının bağımlılığa dönüşmesiyle birlikte öğrenim hayatlarını erteleme, isteksizlik, göz ardı etme gibi davranışlar ortaya çıkmıştır. Bilişsel olarak odaklandıkları dijital oyunlar olduğundan dolayı katılımcılar akademik gelişimlerini geri plana itmişlerdir. Akademik gelişimleri için daha az vakit ayırdıkları için başarı puanlarında düşüş meydana gelmiştir. Çalışmamızın bulguları hipotezimizi destekler niteliktedir.

Hipotez 2: Araştırmamızın hem nicel hem de nitel bulguları değerlendirildiğinde katılımcılar; günlük olarak oyun oynama sürelerinin artmasına bağlı olarak akademik başarılarının düştüğünü belirtmektedirler. Oyun oynayan Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri dijital oyun oynarken rutin işlerinden bile koptuklarını belirtmişlerdir. Sosyal aktivitelerini kısıtladıklarından dolayı oyun oynamaya daha fazla vakit harcamışlardır. Bu durum aileleri ile ve çevreleri ile çatışma yaşamalarına neden olmuş ve bağımlılık düzeylerinde daha fazla artış gerçekleşmiştir. Pandeminin de etkisiyle akademik olarak vurdumduymaz bir tavır sergilemişlerdir. Akademik başarı puanlarında düşme, derste başarısız olma ve hatta eğitim süresini uzatma gibi olumsuz etkilere maruz kalmışlardır. Nicel bulgulara bakıldığında oyun oynama süresinin artmasına bağlı olarak günlük 5 saat ve üzerinde oyun oynayan katılımcıların akademik başarılarının düştüğü gözlemlenmektedir.

Oyun oynama süresinin düşmesi de akademik başarı puanının yükselmesine neden olmuştur. Bu durum dijital oyun bağımlılığı riskinin de azalmasına sebeptir. Çalışmamızın bulguları hipotezimizi destekler niteliktedir.

Hipotez 3: Araştırmamızın hem nicel hem de nitel bulguları değerlendirildiğinde katılımcılar; boş zamanlarında kişisel gelişimlerine katkı sağlayacak aktivitelerde bulunduklarında akademik başarı puanlarının arttığı sonucu gözlemlenmektedir. Çalışmamızda kitap okuyan katılımcıların başarı puanlarının yüksek olduğu görülürken dijital oyunlar ile vakit geçirenlerin akademik başarılarının düştüğü görülmektedir. Oyun bağımlısı olan katılımcıların sosyal aktivitelere zaman ayıramadıkları bulgularda yer almaktadır. Bütün sosyal yaşantılarını dijital dünyada geçirdiklerini belirtmişlerdir. Çalışmamızın bulguları hipotezimizi destekler niteliktedir.

Sonuç olarak hem nicel hem de nitel verilerin bulguları değerlendirildiğinde Spor Bilimleri Fakültesi öğrencileri küresel salgın, arkadaş çevresi, ailevi problemleri, merak, ilgi duymaları veya yaşantılarındaki problemlerinden kaçınmak istemelerinden dolayı televizyon izlemek, sosyal medyada zaman geçirmek, kitap okumak, dijital oyun oynamak gibi aktivitelerde bulunmuşlardır. Dijital oyun oynamanın başlangıçta keyifli ve eğlenceli olması geçirilen zamanın artmasına neden olmuştur. Bu durum zamanla takıntılı bir şekilde devam ederek bağımlılığa dönüşmüştür. Bağımlılık yapan oyun oynama isteği artık bir zorunluluk oluşturmuştur. Bu süreç psikolojik, fizyolojik, sosyal ve akademik olarak bireylerde bir deformasyona sebep olmuştur. Dijital oyun oynama süresinin katılımcılarda artışı akademik başarılarının da düşmesine neden olmuştur. Bu negatif etkiler çevre ile iletişim sıkıntılarını ortaya çıkarmıştır. Sanal dostluklar ve sadece dijital oyun oynayan bir grupla arkadaşlık kurma durumu gerçekleşmiştir. Bu süreçte fizyolojik olarak uyku deprivasyonu, baş, göz, eklem ağrıları, distoni, parestezi, yorgunluk gibi sağlık problemleri ortaya çıkmıştır. Akademik olarak değişimler gözlemlendiğinde ise dijital oyun aracına sahip olan, maddi gelirleri yüksek olan ve sosyal etkileşimi daha düşük seviyede olan

katılımcıların bağımlılıklarının yüksek düzeyde olduğu gözlemlenmiştir. Nitel bulgular ile desteklenince daha derinlemesine bir inceleme fırsatı kazanılmıştır. Akademik olarak olumsuz durumlar yaşanırken olumlu gelişmelere de yer verilmiştir. Örneğin farklı kültürden oyun oynayan bireylerle etkileşim sağlanmıştır, yabancı dil gelişimine katkı sağlamıştır ve teknolojik olarak, refleks, koordinasyon, pratik düşünme ve problem çözme gibi beceriler geliştirilmiştir. Aile etkileşiminin önemi katılımcıların cevaplarıyla çalışmamızda açıkça belirtilmiştir. Bütün bu sonuçlar değerlendirildiğinde dijital oyun bağımlılığının ciddi bir tanı olduğu ve tedavi için girişimlerde bulunulmasının elzem olduğu tespit edilmiştir. Bireylerin becerilerini geliştiren olumlu yönleri üzerinde çalışmalar gerçekleştirilmeli, negatif etkileri en düşük seviyeye indirilmelidir. Akademik olarak daha yetkin, yaratıcı, yenilikçi ve güçlü psikolojiye sahip meslek gruplarında gençler yetiştirmek için devlet politikaları düzenlenmelidir.

Öneriler

1. Bu araştırmada, Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının nedenleri bilişsel, duyuşsal ve fizyolojik boyutlarıyla birlikte ele alınmıştır. Bağımlılıkta daha fazla varyasyonun açıklanması için daha geniş kitlelere daha spesifik faktörler eklenebilir. Örneğin; bireysel farklılıklar, demografik ve sosyo-ekonomik faktörler, çevresel unsurlar (aile, arkadaş, okul ilişkileri) gibi...
2. Dijital oyun bağımlılığını azaltmaya ve tamamen ortadan kaldırmaya yönelik çeşitli önlem/zarar azaltma stratejilerine ihtiyaç olduğu bir gerçektir. Bunlar, devlet ve hükümet politikalarını, ebeveyn-çocuk ilişkileri yönetimini içermelidir. Bu doğrultuda yapılacak bilimsel çalışmalar sosyolojik açıdan değerlidir.
3. Araştırmanın üniversitede eğitim gören Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinden edinilen bilgiler neticesinde sistematik bir perspektifte sunulmasının yanı sıra farklı yaş gruplarında da incelemeler yapılması daha kapsamlı şekilde ele alınmasına katkı

sağlayacaktır. Ayrıca örneklem genişletildiğinde diğer fakültelerde eğitim gören öğrencilerin de oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi çok daha kapsayıcı bir çalışmayı ve önleyici faaliyetler, tedaviler belirlemeyi sağlayacaktır.

4. Dijital oyun bağımlılığının davranışsal, fiziksel, psikolojik ve akademik düzeyde etkilerinin gerçek boyutunu belirlemek için çeşitli girişimlerde bulunulması elzemdir. Ebeveynler, gençler ve akademisyenler bu durumla başa çıkılabilmesi için bilgilendirilmelidir.

KAYNAKLAR

Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. *In Proceedings of the international conference on the foundations of digital games* (pp. 129-133). doi:10.1145/2282338.2282365.

Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., ... & Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267-270. https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088

Adams, E. (2014). *Fundamentals of adventure game design*. United Kingdom: Peachpit.

Aktaş, B., & Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138. https://doi.org/10.51982/bagimli.827756

Allison, S. E., Von Wahlde, L., Shockley, T., & Gabbard, G. O. (2006). The development of the self in the era of the internet and role-playing fantasy games. *American Journal of Psychiatry*, 163(3), 381-385. https://doi.org/10.1176/appi.ajp.163.3.381

Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyber Psychology & Behavior*, 10(4), 552-559. https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9991

Anderson, C.A. and Dill, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772

Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23. https://doi.org/10.1177/1046878105282

Arıkan, G. & Öztürk, A. (2020). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi (Güneydoğu Anadolu Örneği). *Spor Eğitim Dergisi*, 4 (3), 157-168. https://doi.org/10.33689/spormetre.647313

Arjoranta, J. (2015). *Real-time hermeneutics: meaning-making in ludonarrative digital games* (No. 250). University of Jyväskylä.

Baer, S., Bogusz, E., & Green, D. A. (2011). Stuck on screens: Patterns of computer and gaming station use in youth seen in a psychiatric clinic. *Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 20(2), 86. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3085682/

Barua, A., & Barua, A. (2012). Gendering the digital body: women and computers. *AI & Society*, 27(4), 465-477. https://link.springer.com/article/10.1007/s00146-012-03719

Bayraktar, F., & Gün, Z. (2006). Incidence and correlates of Internet usage among adolescents in North Cyprus. *Cyber Psychology & Behavior*, 10(2), 191-197. https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9969

Beck, U., & Beck-Gernsheim, E. (1994). *Riskante Freiheiten: Individualisierung in modernen Gesellschaften*. Suhrkamp.

Beyazyürek, M., & Şatır, T. T. (2000). Madde kullanım bozuklukları. *Psikiyatri Dünyası Dergisi*, 4(2), 50-56.

Block, J. J. (2007). *Pathological computer use in the USA*, in 2007 international symposium on the counselling and treatment of youth internet addiction. Seoul, Korea, National Youth Commission (Vol. 433).

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: MIT.

Borzekowski, D.L. and Robinson, T.N. (2005). The remote, the mouse, and the no. 2 pencil: The household media environment and academic achievement among third grade students. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 159(7), 607-613. doi:10.1001/archpedi.159.7.607

Bostwick, J. M., & Bucci, J. A. (2008, February). Internet sex addiction treated with naltrexone. *In Mayo Clinic Proceedings* (Vol. 83, No. 2, pp. 226-230). Elsevier. https://doi.org/10.4065/83.2.226

Boyacı, H., Çorapçıoğlu, A., Ilgazlı, A., Başyiğit, İ., & Yıldız, F. (2003). Kocaeli Üniversitesi öğrencilerinin sigara içme alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Solunum Hastalıkları*, 14(3), 169-75.

Bozkurt, T. M., Dursun, M., & Arı, Ç. (2019). Examination of attitudes of students of sports sciences towards digital game play: Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun oynamaya yönelik tutumların incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 16(4), 1217-1227.

Böke, K. (2009). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Kaan Böke (ed.) "Örnekleme" İstanbul: Alfa.

Brkljačić, T., Sučić, I., Tkalić, R. G., Wertag, A., & Lučić, L. (2019). Games we play: Wellbeing of players of live and digital games. *In Multifaceted Approach to Digital Addiction and Its Treatment* (pp. 118-137). IGI Global. doi: 10.4018/978-1-5225-8449-0.ch006

Brookey, R. A., & Booth, P. (2006). Restricted play: Synergy and the limits of interactivity in The Lord of the Rings: The Return of the King video game. *Games and Culture*, 1(3), 214-230. https://doi.org/10.1177/1555412006290441

Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27-32. https://doi.org/10.1556/jba.3.2014.002

Bryce, J. O., & Rutter, J. (2003). Gender dynamics and the social and spatial organization of computer gaming. *Leisure studies*, 22(1), https://doi.org/10.1080/02614360306571

Burgess, S. R., Stermer, S. P., & Burgess, M. C. (2012). Video game playing and academic performance in college students. *College Student Journal*, 46(2), 376-388. link.gale.com/apps/doc/A297135955/AONE?u=anon~9f0631d5&sid=googleScholar&xid=63e68c8d sayfasından erişilmiştir.

Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111. https://doi.org/10.25287/ohuiibf.423745

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.

Byun, S., Ruffini, C., Mills, J. E., Douglas, A. C., Niang, M., Stepchenkova, S., ... & Blanton, M. (2009). Internet addiction: Metasynthesis of 1996–2006 quantitative research. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2). https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0102

Can, H.C. ve Tozoğlu, E. (2019). Üniversite öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin spor ve farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Spor Eğitim Dergisi*, 3 (3), 102-118.

Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Djital oyun bağımlılığının yordayıcısı olarak mutluluk. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 7(1), 21-34.

Ceyhan, A. A. (2008). Predictors of problematic internet use on Turkish university students. *Cyber Psychology & Behavior*, 11(3), 363. https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0112

Chang, S. M., Hsieh, G. M., & Lin, S. S. (2018). The mediation effects of gaming motives between game involvement and problematic Internet use: Escapism, advancement and socializing. *Computers & Education*, 122, 43-53. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.007

Chen, C., & Leung, L. (2016). Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and Informatics*, 33(4), 1155-1166. https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.11.005

Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581. https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571

Choi, S. W., Kim, H., Kim, G. Y., Jeon, Y., Park, S., Lee, J. Y., ... & Kim, D. J. (2014). Similarities and differences among Internet gaming disorder, gambling disorder and alcohol use disorder: A focus on impulsivity and compulsivity. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(4), 246-253. https://doi.org/10.1556/jba.3.2014.4.6

Chou, T. J., & Ting, C. C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 663-675. doi:10.1089/109493103322725469

Cohen, J. (1960). A coefficient of agreement for nominal scales. *Educational and Psychological Measurement*, 20(1), 37-46. Doi:10.1177/001316446002000104

Cohen, D. (2009). OXO aka noughts and crosses-the first video game. Classic Video Games.

Copeland, J. (2000). A brief history of computing. (Research Report No. 01.3). http://www.alanturing.net/turing_archive/pages/Reference%20Articles/BriefHistofComp.html (June) sayfasından erişilmiştir.

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). ABD: Sage.

Cudo, A., Szewczyk, M., Błachnio, A., Przepiórka, A., & Jarząbek-Cudo, A. (2020). The role of depression and self-esteem in Facebook intrusion and gaming disorder among young adult gamers. *Psychiatric Quarterly*, 91(1), 65-76. https://doi.org/10.1007/s11126-019-09685-6

Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi,* (43).

Dağ Y., Yayan Y., Yayan E. H. COVİD- 19 Sürecinde Çocukların Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Uyku ve Akademik Başarılarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi.* 2021; 22(4): 447-454. https://doi.org/10.51982/bagimli.930996

Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187-195. doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8

DeMaria, R. (2018). *High score! Expanded: The ıllustrated history of electronic games* (3rd Edition). CRC.

DeBell, M. (2003). *Computer and Internet use by children and adolescents in 2001*. National Center for Education Statistics, US Department of Education, Institute of Education Sciences.

Delebe, A. (2020). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile bazı fiziksel parametreler ve akademik başarı durumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). https://tez.yok.gov.tr sayfasından erişilmiştir.

Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ., & Demir, G. T. (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128-137.

Deuber-Mankowsky, A. (2017). »Variationen des spiels: Seeing red von zu Friedrich mit Deleuze, Guattari und Benjamin«, in Denkweisen des spiels: Medienphilosophische Annäherungen, hg. v. *Astrid Deuber Mankowsky und Reinhold Görling, Cultural Inquiry*, 10 (Wien: Turia + Kant, 2017), S. 213–37 https://doi.org/10.37050/ci-10_12

Durmuş, A. B., & Pirinçci, E. (2009). Üniversite öğrencilerinin sigara içme durumu ve öfke ile ilişkisi. *Journal of Turgut Ozal Medical Center*, 16(2), 83-88.

Egger, O., & Rauterberg, M. (1996). *Internet behavior and addiction* [monograph on the Internet]. Work and Organizational Psychology Unit (IFAP), Swiss Federal Institute of Technology, Zurich: Switzerland. https://pure.tue.nl/ws/files/4392817/587150.pdf adresinden ulaşılmıştır.

Erboy, E., & Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.

Erden, M. (2005). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Arkadaş.

Eyimaya, A. Ö., Uğur, S., Sezer, T. A., & Tezel, A. (2020). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının uyku ve diğer bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 2, 83-90. Doi: 10.4274/jtsm.galenos.2020.30502

Feng Y, Yan X & Guo X, (2003) Behavior problem and family environment of children with video game dependence. *Chinese Mental Health Journal* 17:367-368. https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/wpr-583050 adresinden ulaşılmıştır.

Ferguson, C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial

behavior, and academic performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646-666. https://doi.org/10.1177/1745691615592234

Frasca, G. (2012). *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative*. 1999. Da<http://www. Ludology. Org/articles/ludology. htm

Frasca, G. (2003). *Simulation versus narrative: Introduction to Ludology in Wolf, JP and Perron (eds.) The video game theory reader*. New York: Routledge.

Friedland, R. P., & St John, J. N. (1984). Video-game palsy: distal ulnar neuropathy in a video-game enthusiast. *The New England Journal of Medicine*, 311(1), 58-59. doi: 10.1056/nejm198407053110121

Frost, J. L. (2012). The changing culture of play. *International Journal of Play*, 1(2), 117-130. https://doi.org/10.1080/21594937.2012.698461

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329. https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353

Geyer, M. A., & Markou, A. (1995). Animal models of psychiatric disorders: the fourth generation of progress, *Psychopharmacology*. 787-798.

Gladding, S. T. (2021). *The creative arts in counseling*. Sixth Edition. United States of America: American Counseling Association.

Goldstein, R. Z., & Volkow, N. D. (2002). Drug addiction and its underlying neurobiological basis: neuroimaging evidence for the involvement of the frontal cortex. *American Journal of Psychiatry*, 159(10), 1642-1652. doi.org/10.1176/appi.ajp.159.10.1642

Gómez-Galán, J., Lázaro-Pérez, C., & Martínez-López, J. Á. (2021). Exploratory study on video game addiction of college students in a pandemic scenario. *Journal of New Approaches in Educational Research*. https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.750

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

Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537. https://doi.org/10.1038/nature01647

Griffiths, M. D. (1996*). Internet addiction: an issue for clinical psychology*. In Clinical Psychology Forum (Vol. 97, pp. 32-36). Nottingham Trent University, https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/25089

Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer" addiction" exist? Some case study evidence. *CyberPsychology and Behavior*, 3(2), 211-218. https://doi.org/10.1089/109493100316067

Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197. https://doi.org/10.1080/14659890500114359

Griffiths, M. D. (2008). Video game addiction: Fact or fiction? In T. Willoughby & E. Wood (Eds.), *Children's learning in a digital world* (pp. 85–103). USA: Blackwell.

Griffiths, M. D. (2008). Videogame addiction: Further thoughts and observations. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 182-185. https://doi.org/10.1007/s11469-007-9128-y

Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125. https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x

Gülbetekin, E., Güven, E., & Tuncel, O. (2021). Adolesanların dijital oyun bağımlılığı ile fiziksel aktivite tutum ve davranışlarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 148-160. https://doi.org/10.51982/bagimli.866578

Haagsma, M. C., Pieterse, M. E., & Peters, O. (2012). The prevalence of problematic video gamers in the Netherlands. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 162-168. https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0248

Hamlen, K. R. (2010). Re-examining gender differences in video game play: Time spent and feelings of success. *Journal of Educational Computing Research*, 43(3), 293-308. https://doi.org/10.2190/EC.43.3.b

Hazar, z., & Hazar, e. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, *4*(2), 308-322.

Hazar, Z., Demir, G. T., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağimliliği ve fiziksel aktivite düzeyleri arasindaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.

Hollander, E., & Stein, D. J. (Eds.). (2007). *Clinical manual of impulse-control disorders.* American Psychiatric Pub.https://www.tdk.gov.tr/icerik/duyurular/kelime-oyunu-adli-programin-turkce-sozluk-armagani/ sayfasından erişim sağlanmıştır.

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68

Hoşgörür, V. & Taştan, N. (2011). *Eğitim bilimine giriş.* 6.Baskı. Ankara: Pegem.

Huhtamo, E. (2005). *Slots of fun, slots of trouble. The handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: MIT.

Huizinga, J. (2013). *Homo ludens* (4. b.). (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Hunley, S. A., Krise, J., Rich, T., & Schell, C. (2005). Adolescent computer use and academic achievement. *Adolescence*, 40(158).

Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713.

Irles, D. L., & Gomis, R. M. (2016). Impulsiveness and video game addiction. Salud y drogas, *Health and Addiction*, 16(1), 33-40.

Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16.

Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*. 27(2):128-37.

İnci, R., Ağargün, M. Y., Özer, Ö. A., Sağlam, M., Güleç, M., & Kara, H. (2003). *Bir grup üniversite öğrencisinde sigara içimi ve mizaç durumları*. 39. Ulusal Psikiyatri Kongresi Bildiri Kitabı, 14(19), 610-612.

Jackson, M. (2000). *Christopher Strachey: A personal recollection. Higher-Order and symbolic computation*. Netherlands: Kluwer.

Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. (1998). *Play and childhood development.* 2nd edition, Longman.

Kaleci, D., Kıran, H., & Dinçer, S. (2012). *Açık kaynak kodlu 3D oyun motorları*. Akademik Bilişim 2012 Konferansı Bildirileri, Uşak Üniversitesi, Uşak. https://ab.org.tr/ab12/bildiri/139.pdf sayfasından erişilmiştir.

Kalliala, M. (2005). *Play culture in a changing world*. New York: McGraw-Hill Education (UK).

Kaptelinin, V., & Cole, M. (2002, March). *Individual and collective activities in educational computer game playing.* In Cscl (Vol. 2, pp. 303-316). Mahwah, NJ: LEA.

Kara, N. (2022). Dijital oyun tasarımı bölümü öğrencilerinin öğrenme stilleri ve oyun dinamikleri tercihlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 12(1), 27-39.

Karasar, N. (2010). *Bilimsel araştırma yöntemi* (21. b.). Ankara: Nobel.

Karataş, B. (2021). Pandemi sürecinde Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 23 (2), 195-207.

Kardefelt-Winther, D. (2015). A critical account of DSM-5 criteria for internet gaming disorder. *Addiction Research & Theory*, 23(2), 93-98.

Karni, A., & Sagi, D. (1993). The time course of learning a visual skill. *Nature*, 365(6443), 250-252.

Keskinler, D., Güraksın, A., İnandı, T., & Tufan, Y. (1999). Atatürk Üniversitesi öğrencilerinde sigara içme prevelansı ve etkili faktörler. *Atatürk Üniversitesi Tıp Dergisi (YA The Eurasian Journal of Medicine*), 31(3), 112-116.

Kıldıran, Y. (2019). *Lise öğrencilerinin zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). https://tez.yok.gov.tr sayfasından erişilmiştir.

Kılınçarslan, G., Bayrakdar, A., & Avcı, P. (2022). Beden Eğitimi ve Tıp Alanındaki Öğrencilerin Sağlıklı Beslenme Tutumlarının İncelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(1), 44-56.

King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M., & Griffiths, M. D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review*, 33(3), 331-342. https://doi.org/10.1016/j.cpr.2013.01.002

King, G., & Krzywinska, T. (Eds.). (2002). *Screenplay: cinema/videogames/interfaces.* Wallflower.

Király, O., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2015). Internet gaming disorder and the DSM-5: Conceptualization, debates, and controversies. *Current Addiction Reports,* 2(3), 254-262. https://doi.org/10.1007/s40429-015-0066-7

Kirriemuir, J. (2002). *Video gaming, education and digital learning technologies.* D-lib Magazine, 8(2). http://mirror.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html sayfasından ulaşılmıştır.

Klinger, E., Henning, V. R., & Janssen, J. M. (2009). Fantasy-proneness dimensionalized: Dissociative component is related to psychopathology, daydreaming as such is not. *Journal of Research in Personality*, 43(3), 506-510. https://doi.org/10.1016/j.jrp.2008.12.017

Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D., & Ferguson, C. (2014). Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(5), 585-599. https://doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y

Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal Of Nervous And Mental Disease*, 193(4), 273-277. doi: 10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57

Kocurek, C. A. (2012). *The agony and the exidy: a history of video game violence and the legacy of Death Race*. Game Studies, 12(1). https://blogs.bgsu.edu/sayfasından erişilmiştir.

Koçoğlu, D. (2019). Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyine göre tüketici karar verme tarzlarının değerlendirilmesi. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(2), 1815-1830. https://doi.org/10.33206/mjss.463117

Koob, G. F., & Moal, M. L. (1997). Drug abuse: hedonic homeostatic dysregulation. Science, 278(5335), 52-58. doi: 10.1126/science.278.5335.52

Koob, G. F., & Volkow, N. D. (2016). Neurobiology of addiction: a neurocircuitry analysis. *Lancet Psychiatry*, 3 (8): 760–73. https://doi.org/10.1016/S2215-0366(16)00104-8

Kovačević, I., Minović, M., Milovanović, M., De Pablos, P. O., & Starčević, D. (2013). Motivational aspects of different learning contexts: "My mom won't let me play this game…". *Computers in Human Behavior*, 29(2), 354-363. https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.023

Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being. American psychologist, 53(9), 1017.

Kubey, R. W., Lavin, M. J., & Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366-382. https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2001.tb02885.x

Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi.* Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.

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. https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5

Lam, L. T., Peng, Z. W., Mai, J. C., & Jing, J. (2009). Factors associated with Internet addiction among adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 551-555.

Lee, J. Y., Ko, D. W., & Lee, H. (2019). Loneliness, regulatory focus, inter-personal competence, and online game addiction: A moderated mediation model. *Internet Research*, 29(2), 381-394. https://doi.org/10.1108/IntR-01-2018-0020

Lee, Z. W., Cheung, C. M., & Thadani, D. R. (2012, January). *An investigation into the problematic use of Facebook*. In 2012 45th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 1768-1776). IEEE. doi: 10.1109/HICSS.2012.106

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. https://doi.org/10.1080/15213260802669458

Lin, C. Y., Chuang, L. W., Cheng, L. C., & Lin, K. J. (2015, February). *An interactive finger-gaming robot with real-time emotion feedback.* In 2015 6th International Conference on Automation, Robotics and Applications (ICARA) (pp. 513-518). IEEE. ://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7081201 sayfasından ulaşılmıştır.

Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 454.

Lowood, H. (2009). Videogames in computer space: The complex history of pong. *IEEE Annals of the History of Computing*, 31(3), 5-19. DOI: 10.1109/MAHC.2009.53

Ma, M., Oikonomou, A., & Jain, L. C. (2011). Innovations in serious games for future learning. *In Serious Games and Edutainment Applications* (pp. 3-7). Springer, London. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9_1

Mackay, D. (2017). *The fantasy role-playing game: A new performing art*. London: McFarland.

Madden, D., Brueckman, J., & Littlejohn, K. V. (1997). A contrast of amount and type of activity in elementary school years between academically successful and unsuccessful youth. *Educational Resources Information Center.*

Madej, K. (2016). *Physical play and children's digital games*. USA: Springer International.

Magnuson, C. D., & Barnett, L. A. (2013). The playful advantage: How playfulness enhances coping with stress. *Leisure Sciences,* 35(2), 129-144. https://doi.org/10.1080/01490400.2013.761905

Malliet, S., & De Meyer, G. (2005). *The history of the video game*. Raessens, J. and Goldstein, J. (ED.), Handbook of Computer Game Studies.

Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281-288. DOI: 10.1556/2006.4.2015.040

Mazlum, m. m., & Atalay Mazlum, m. (2017). Sosyal bilimlerde araştırma yönteminin belirlenmesi. *Route Educational and Social Science Journal*, 4(4), 1-21.

McKinley, R. A., McIntire, L. K., & Funke, M. A. (2011). Operator selection for unmanned aerial systems: comparing video game players and pilots. *Aviation, Space and Environmental Medicine,* 82(6), 635-642. https://doi.org/10.3357/ASEM.2958.2011

Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2015). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Fourth edition, USA: Jossey.

Metintaş, S., Sariboyaci, M. A., Nuhoğlu, S., Metintaş, M., Kalyoncu, C., Etiz, S., ... & Aktaş, C. (1998). Smoking patterns of university students in Eskişehir, Turkey. *Public Health,* 112(4), 261-264. https://doi.org/10.1016/S0033-3506(98)00243-1

Mısırlı, Z. (2016). Integrating technology into teaching and learning using variety of models. *Ihlara Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 1 (2), 37-48.

Miezaha, D., Batchelora, J., Megreyab, A. M., Richardc, Y., & Moustafac, A. A. (2020). Video computer game addiction among university students in ghana: Prevalence, correlates and effects of some demographic factors. *Psychiatry and Clinical Psychopharmacology,* 30(1), 17-23. https://doi.org/10.5455/PCP.20200320092210

Millî Eğitim Bakanlığı, (2013). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zekâ oyunları dersi öğretim programı. Ankara: MEB.*

Mitchell, A., & Savill-Smith, C. (2004). *The use of computer and video games for learning. A review of the literature.* London: Learning and Skills Development Agency.

Montfort, N. (2005). *Twisty Little Passages: an approach to interactive fiction.* London: MİT.

Montfort, N., & Bogost, I. (2009). *Racing the beam: The atari video computer system*. London: MİT.

Moore, R. D., Mead, L., & Pearson, T. A. (1990). Youthful precursors of alcohol abuse in physicians. *The American Journal of Medicine,* 88(4), 332-336. https://doi.org/10.1016/0002-9343(90)90485-V

Morales Benito, L. (2012). Las reglas del juego: teoría y práctica del juego en literatura. Les Ateliers du SAL, (1-2), 271-281.

Myers, D. (2003). *The nature of computer games: Play as semiosis* (Digital Formations;, V. 16, pp. 44-177). US: Peter Lang.

Myrick, H., Anton, R. F., Li, X., Henderson, S., Drobes, D., Voronin, K., & George, M. S. (2004). Differential brain activity in alcoholics and social drinkers to alcohol cues: relationship to craving. *Neuropsychopharmacology,* 29(2), 393-402. https://doi.org/10.1038/sj.npp.1300295

Mythily, S., Qiu, S., & Winslow, M. (2008). Prevalence and correlates of excessive Internet use among youth in Singapore. Annals Academy of Medicine Singapore, 37(1), 9.

Orak, M. E., Üzüm, H. & Yılmaz, E. (2021). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi,* 6 (2), 279-293. DOI: 10.25307/jssr.961293

Orford, J. (2001). *Excessive appetites: A psychological view of addictions.* John Wiley & Sons Ltd.

Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçağ.

Özkurt, S., Bostancı, M., Altın, R., Özşahin, A., & Akdağ, B. (2000). Tıp fakültesi çalışanlarında sigara içme prevalansı, nikotin bağımlılığı ve solunum fonksiyon testleri. *Tüberküloz ve Toraks Dergisi,* 48(2), 140-147.

Park, J.H.; Han, D.H.; Kim, B.-N.; Cheong, J.H.; Lee, Y.-S. (2016). Correlations among social anxiety, self-esteem, impulsivity, and game genre in patients with problematic online game playing. *Psychiatry Investig*., 13, 297–304. doi: 10.4306/pi.2016.13.3.297

Petry, N. M., & O'Brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5 [Editorial]. *Addiction,* 108(7), 1186–1187. https://doi.org/10.1111/add.12162

Piaget, J. (2019). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación. *Fondo De Cultura Económica.*

Poels, K., Hoogen, W. V. D., Ijsselsteijn, W., & de Kort, Y. (2012). Pleasure to play, arousal to stay: the effect of player emotions on digital game preferences and playing time. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(1), 1-6. https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0040

Rabin, S. (2010). *Introduction to game development, course technology.* Boston: US Academia.

Rachlin, H. (1990). Why do people gamble and keep gambling despite heavy losses? *Psychological Science*, 1(5), 294-297. https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.1990.tb00220.x

Rahim, R., Dijaya, R., Multazam, M. T., GS, A. D., & Sudrajat, D. (2019, December). *Puzzle game solving with breadth first search algorithm.* In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1402, No. 6, p. 066040). IOP.

Rehbein, F., & Mößle, T. (2012). Risikofaktoren für Computerspielabhängigkeit: Wer ist gefährdet? Sucht, *Open Access in den Hogrefe Psyjoutnels*, 58(6), 391-400. https://doi.org/10.1024/0939-5911.a000216

Rehbein, F., & Mößle, T. (2013). Video game and Internet addiction: is there a need for differentiation?. Sucht, *Open Access in den Hogrefe Psyjoutnels,* 59(3), 129-142.

Rheinberger, H. J., & Hagner, M. (Eds.). (2018*). Experimentalisierung des lebens: Experimentalsysteme in den biologischen wissenschaften* 1850/1950. Walter de Gruyter GmbH & Co KG.

Rho, M. J., Lee, H., Lee, T. H., Cho, H., Jung, D., Kim, D. J., & Choi, I. Y. (2018). Risk factors for internet gaming disorder: Psychological factors and internet gaming characteristics. *International Journal of Environmental Research And Public Health*, 15(1), 40. https://doi.org/10.3390/ijerph15010040

Rigter, H., Henderson, C. E., Pelc, I., Tossmann, P., Phan, O., Hendriks, V., ... & Rowe, C. L. (2013). Multidimensional family therapy lowers the rate of cannabis dependence in adolescents: A randomised controlled trial in Western European outpatient settings. *Drug and Alcohol Dependence*, 130(1-3), 85-93. https://doi.org/10.1016/j.drugalcdep.2012.10.013

Roe, K., & Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. *European Journal of Communication*, 13(2), 181-200. https://doi.org/10.1177/0267323198013002002

Rumpf, H. J., Meyer, C., Kreuzer, A., John, U., & Merkeerk, G. J. (2011). *Prävalenz der internetabhängigkeit* (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit, Greifswald und Lübeck.

Salonius-Pasternak, D., & Gelfond, H. (2005). The next level of research on electronic play: Potential benefits and contextual influences for children and adolescents. *Human Technology*, 1(1), 5-22. https://doi.org/10.17011/ht/urn.2005123

Sagadin, J. (2004). Tipi in vlogaštudijprimerov v pedagoškemraziskovanju. *Sodobnapedagogika*, 55, Issue 4, pp. 88–99.

Salguero, R. A., & Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. Addiction, 97(12), 1601-1606. https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x

Seltzer, M. (2014). *Bodies and machines* (Routledge Revivals). Routledge.

Shaffer, H. J., LaPlante, D. A., LaBrie, R. A., Kidman, R. C., Donato, A. N., & Stanton, M. V. (2004). Toward a syndrome model of addiction: Multiple expressions, common etiology. *Harvard Review of Psychiatry*, 12(6), 367-374. doi: 10.1080/10673220490905705

Schmitt, Z. L., & Livingston, M. G. (2015). Video game addiction and college performance among males: Results from a 1 year longitudinal study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(1), 25-29. https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0403

Sim, T., Gentile, D. A., Bricolo, F., Serpelloni, G., & Gulamoydeen, F. (2012). A conceptual review of research on the pathological use of computers, video games, and the Internet. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(5), 748-769.

Statista, (2019*).* Number of Netflix streaming subscribers world wide from 3rd quarter 2011 to 4th quarter 2018 (in millions), *International Journal of Mental Health and Addiction,* 417-481.

Steinmayr, R., Meiṅer, A., Weideinger, A. F., & Wirthwein, L. (2014). *Academic achievement* (pp. 9780199756810-0108). Oxford University.

Suhail, K., & Bargees, Z. (2006). Effects of excessive Internet use on undergraduate students in Pakistan. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 297-307. https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.297

Sun, D. L., Ma, N., Bao, M., Chen, X. C., & Zhang, D. R. (2008). Computer games: a double-edged sword. *CyberPsychology & Behavior*, 11(5), 545-548. https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0145

Şahin, M. (2007). *Madde bağımlılığı konusunda Türkiye'de yapılmış olan lisansüstü tezler üzerine bir değerlendirme.* (Yüksek lisans tezi). https://tez.yok.gov.tr sayfasından erişilmiştir.

Tejeiro Salguero, R. A., & Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction,* 97(12), 1601-1606. https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x

Toraman, M. (2013). *İnternet Bağımlılığı ve Sosyal Ağ Kullanım Düzeylerinin Ortaöğretim Öğrencilerinin Akademik Başarıları ile İlişkisinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ.

Toraman, S., & Clark, V. L. P. (2019). *Reflections about intersecting mixed methods research with social network analysis.* First edition. In Mixed Methods Social Network Analysis (pp. 175-188). Routledge.

Toraman, S. (2021). Karma yöntemler araştırması: Kısa tarihi, tanımı, bakış açıları ve temel kavramlar. *Nitel Sosyal Bilimler*, 3(1), 1-29. https://doi.org/10.47105/nsb.847688

Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi,* 24(5), 2263-2278.

Torun, F., Akçay, A., & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin İncelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1), 1-11.

Tuğlu, C., Güzelant, A., Erdoğan, S., Şenveli, B., & Abay, E. (2000). Hekimlerde sigara içme alışkanlığı ve ruhsal örüntü. *Bağımlılık Dergisi*, 1(1), 32-37.

Tutar, Ö. F., Kırtepe, A., & Nacar, E. (2020). Examining the level of sports science faculty students' knowledge of computer game dependency. *Turkish Studies-Social Sciences*, 15(6), 3197-3206.

Turan, R. T. (2015). *Başkent Üniversitesi öğrencilerinde internet bağımlılığı sıklığı ve ilişkili faktörler.* (Yüksek lisans tezi). https://tez.yok.gov.tr sayfasından erişilmiştir. 27.

Türk Dil Kurumu (2011). Türkçe sözlük. Ankara: TDK.

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437

Vadivu, S. V., & Chupradit, S. (2020). Psychosocial and occupational impact assessment due to internet addiction: a critical review. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11(7), 152-155.

Van Leeuwen, L., & Westwood, D. (2008). Adult play, psychology and design. *Digital Creativity*, 19(3), 153-161. https://doi.org/10.1080/14626260802312665

Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van de Eijnden, R. J., & Van de Mheen, D. (2010). Compulsive internet use: the role of online gaming and other internet applications. *Journal of Adolescent Health*, 47(1), 51-57. https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2009.12.021

Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241-244. https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0151

Walker, M. B. (1989). Some problems with the concept of "gambling addiction": Should theories of addiction be generalized to include excessive gambling. *Journal of Gambling Behavior*, 5(3), 179-200. https://doi.org/10.1007/BF01024386

Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & behavior*, 9(6), 762-766. https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.762

Wang, C. W., Chan, C. L., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong, P. W., & Ho, R. T. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *The Scientific World Journal*, 2014. https://doi.org/10.1155/2014/874648

Wartberg, L., Kriston, L., & Thomasius, R. (2020). Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects. *Computers in Human Behavior*, 103, 31-36. https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.014

Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug And Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276. https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879

Williams, A. (2017). *History of digital games: developments in art, design and interaction.* Routledge, UK: Acedemia.

Williams, J. P., Hendricks, S. Q., & Winkler, W. K. (Eds.). (2014). *Gaming as culture: Essays on reality, identity and experience in fantasy games*. McFarland.

Wilson, R. R. (1981). *Three prolusions: toward a game model in literary theory*. Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée.

Wilson, R. R. (1992). *Game and narrative theory*, Boston, Northeastern University, 1990, 317 p. Études littéraires, 25(1-2), 219-224.

Wolf, M. J. (2012). *Before the crash: Early video game history*. Wayne State University.

Wong, I. L. K., & Lam, M. P. S. (2016). Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 6(1), 1-16. https://doi.org/10.1186/s40405-016-0016-x

Wood, R. T., Griffiths, M. D., & Parke, J. (2007). Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample. *Cyberpsychology & behavior*, 10(3), 354-361. https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9944

Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of İnformation Systems*, 21(3), 321-340. https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775. https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (5. baskı) Ankara: Seçkin.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (9. Baskı). Ankara: Seçkin.

Yılmaz, G., Döşyılmaz, E., Karademir, T., & Şirin, Y. (2009). Niğde üniversitesi beden eğitimi ve spor yüksek okulu öğrencilerinin sigara ve alkol alışkanlıklarının incelenmesi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* 6(2).

Yılmaz, D. (2010). *Çocuk ruh sağlığı ve hastalıkları anabilim dalına başvuran çocuk ve ergenlerde bilgisayar oyunu ve internet kullanımı ile utangaçlık ve sosyal fobi ilişkisinin incelenmesi*, (Yüksek lisans tezi). https://tez.yok.gov.tr sayfasından erişilmiştir.

Yiğit, E., & Günüç, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,* 17(1), 144-174. https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498

Young, K., Pistner, M., O'mara, J., & Buchanan, J. (1999). Cyber disorders: The mental health concern for the new millennium. *Cyberpsychology & Behavior,* 2(5), 475-479. https://doi.org/10.1089/cpb.1999.2.475

Young, K. (1999). *The evaluation and treatment of internet addiction*. Innovations in clinical practice: A source book.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addictionand treatment ıssues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372. https://doi.org/10.1080/01926180902942191

Yönet, E. (2018). *Lise öğrencilerinin sportif serbest zaman ilgilenim, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeylerinin araştırılması.* (Doktora tezi). https://tez.yok.gov.tr sayfasından erişilmiştir.

Zhou, S. X., & Leung, L. (2012). Gratification, loneliness, leisure boredom, and self-esteem as predictors of SNS-game addiction and usage pattern among Chinese college students. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning* (IJCBPL), 2(4), 34-48. doi: 10.4018/ijcbpl.2012100103

Zorba, E., Cengiz, T., & Karacabey, K. (2011). Exercise training improves body composition, blood lipid profile and serum insulin levels in obese children. *Journal of Sports Medicine and Physical Fitness*, 51(4), 664.

Zorba, E., & Ziyagil, MA (1998). Sigara içmeyen üniversitenin bazı ve antropometrik planlama karşılaştırılması. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3 (3), 11-20.

Zorba, E. (2011). Identifying the computer competency levels of recreation department undergraduates. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 10(4), 211-220.

Zorba, E. (2012). The perception of sport for all in the world and in Turkey. *The Online Journal of Recreation and Sport*, 1(4), 21.

EKLER

Ek 1: Kişisel Bilgi Formu

1. Cinsiyetiniz: Kadın ( ) Erkek ( )
2. Yaşınız : ……..
3. Bilgisayar, akıllı telefon veya tabletten en az birinde sürekli oynadığınız bir oyun var mıdır? Evet ( ) Hayır ( )
4. Öğrenim gördüğünüz üniversite neresidir? ……..
5. Öğrenim gördüğünüz bölüm hangisidir? Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği ( ) Antrenörlük ( ) Spor Yöneticiliği ( ) Rekreasyon ( )
6. Genel not ortalaması (Akademik başarı): ……
7.Aileniz gelir düzeyi nedir? 0-4000 ( ) 4001-6000 ( ) 6001-8000 ( ) 8001 ve üzeri ( )
8. Boş vakitlerinizde en çok ne yapmaktan hoşlanırsınız? TV izlemek ( ) Dijital oyun oynamak ( ) Kitap okumak ( ) Sosyal medyada takılmak ( ) Diğer ( )
9. Günde ortalama kaç saat oyun oynarsınız? 1 saatten az ( ) 1-3 saat ( ) 3-5 saat ( ) 5-7 saat ( ) 7 saat ve üzeri ( ) Hiç oynamam ( )
10. Oynadığınız oyun türleri nelerdir? Macera ( ) Spor ve Yarış ( ) Strateji ve Savaş ( ) Bulmaca ve Zeka ( ) Diğer ( )
11. Haftada kaç gün egzersiz yaparsınız? ……
12. Sigara kullanıyor musunuz? Evet ( ) Hayır ( ) Bıraktım ( )

Ek 2: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	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 acıktığımın 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 hissederim	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
5	İstediğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
6	Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
7	Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçar.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
8	Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
9	Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
10	Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
11	Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakınırım	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
12	Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
13	Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
14	Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
15	Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
16	Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim içim çok önemlidir)	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
17	Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
18	Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
19	Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
20	Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
21	Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Ek-3: Etik Kurul Raporu

Ek-4: Ölçek Kullanım İzni

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, Adı	AVCI, Pelin
Uyruğu	T.C.
E-posta	

Eğitim Derecesi	**Okul/Program**	**Mezuniyet Yılı**
Doktora	Gazi Üniversitesi/ Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	2022
Yüksek Lisans	Selçuk Üniversitesi/ Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	2018
Üniversite	Kırıkkale Üniversitesi/Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	2013

Yabancı Dil Eğitimi: İngilizce ve Almanca

<u>Yurt Dışında ve Yurt İçinde Alınan Belgeler:</u>

2006 Zertifikat **Deutsch Frankfurt/Main** 8.10.2007. TELC The European Language Certifitaces. Volkshochschule/ Lübbecker Land. 61X0814D90701008091-12032.

2021 MAXQDA Nitel Veri Analizi Eğitimi. Cincinati University by Dr. Sinem TORAMAN **(ABD)**

2015 Certificate of Achienement at American Cultural School **English** B2 Certificate Code: 218922. European Language; Reading, Listening, Writing, Spoken İnteraction, Spoken Production. 25.05.2015.

Yayınlar

Yazılan ulusal/uluslararası kitaplar:

1. **SPORDA IRKÇILIK** Gazi Kitabevi, ISBN: 978-625-8494-90-70. Kasım 2021 Ankara. Editörler: Gamze Yıldırım Araz ve Gülsüm Yılmaz

Yazarlar: Dr. Gökmen Kılınçarslan, Pelin Avcı, Dr. Akan Bayrakdar

Yazılan kitap bölümleri:

1. **SPORDA BİLİM-2 Bölüm 11:** Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencileri ile Diğer Fakülte Öğrencilerinin Çoklu Zekâ Alanları ve Problem Çözme Becerilerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi.
   Yazarlar: Pelin Avcı ve Dr. Alpaslan Görücü.
   Editörler: Dr. Öğr. Üyesi İhsan Kuyulu ve Öğr. Gör. Dr. Nurkan Yılmaz. Serüven Yayınevi ISBN: 978-625-7721-30-1.

Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında (proceedings) basılan bildiriler:

1. Avcı, P., & Görücü, A. (2019). Beden Eğitimi ve Diğer Fakülte Öğrencilerinin Çoklu Zekâ ve Problem Çözme Becerilerinin İncelenmesi. 17th International Sport Sciences Congress 13-16 November 2019 Antalya.
2. Avcı, P., Karakullukçu, A. & İlhan, E.L. (2019). İşitme Engelli Engelli ve Sedanter Akranlarinin Sosyal Zekalarının Incelenmesi. 5th InternatuonalEurasianCongress on Natural Nutrition, Healty Life &Sport. 2-6 October 2019 Ankara.
3. Hazar, M., Avcı, P. & Tuzcuoğulları T. (2020). Gaziantep Geleneksel Aşık Oyunlarından Geçmeli (Gülle) Oyunu. 18th International Sport Sciences Congress 7-9 November 2020 Antalya (Online).
4. Avcı, P., Tuzcuoğulları, T. & Hazar, M. (2020). Gaziantep Yöresi Geleneksel Oyunlarından Darabil (Parabil, Darabilla) Oyunu. 18th International Sport Sciences Congress 7-9 November 2020 Antalya (Online).
5. Avcı, P., Bayrakdar, A. (2021). Hey, Hemsball'ü Duydunuz mu? Yeniliğe Yolculuk: Nitel Bir Çalışma. 19th International Sport Sciences Congress 11-14 November 2021 Antalya
6. Avcı, P., Bayrakdar, A. ve Kılınçarslan, G. (2022). The Reflections of Squid Game on Children's Games and Audience. Twitter Emotion Analysis and Qualitative Research Example. 3. Uluslararası Rekreasyon ve Spor Yönetimi Kongresi, Mayıs 2022 Antalya

Ulusal hakemli dergilerde yayımlanan makaleler:

1. Karakullukçu, A., Öçalan, M., & Avcı, P. (2019). Identification of Decision-Making Skills of the High School Students Participating in School Sports Activities. *Turkish Journal of Sport and Exercise, 21*(1), 110-116.

2. Avcı, P., & Can, H. C. Koruma Altında Yetişmiş Bireylerin Görüşleri Doğrultusunda Sporun Yaşam Becerilerine Etkisi. *Herkes için Spor ve Rekreasyon Dergisi*, *2*(1), 10-17.

3. Avcı, P., Karakullukçu, A. & İlhan, E.L. (2020). İşitme Engeli- Spor ve Sosyal Zekâ İlişkisi. Herkes İçin Spor ve Rekreasyon Dergisi.

4. Park, İ., Avcı, P. & Bayrakdar, A. (2020). Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Kapsamında Fiziksel Etkinlik Kartı Geliştirilmesi. Herkes İçin Spor ve Rekreasyon Dergisi.

5. Başaran, M., Bilir, E., Arslan, Ö., Çetin, M., Avcı, P., Bilici, B., Doruk, O., Arslan, B.& Gökçearslan, Ş. (2020). Eğitim Bilimleri Alanı Doktora Tezlerinde Araştırma Eğilimleri: Tematik ve Yöntemsel Bir İnceleme. MJER "Mediterranean Journal of Educational Research-122639.

6. Aykut, T., Avcı, P., Kılınçarslan, G., & Bayrakdar, A. Lise Öğrencilerinin Beslenme Egzersiz Davranışlarının Belirlenmesi. Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 23(4), 33-45.

7. Avcı, P., Kılınçarslan, G., & Bayrakdar, A. (2022). "Hey, Hemsball'ü Duydunuz Mu?" Yeniliğe Yolculuk: Nitel Bir Çalışma. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, *5*(2), 320-333.

8. Avcı, P., Bayrakdar, A., Kılınçarslan, G., Bayraktar, I., & Zorba, E. (2022). The Effect Of Vıdeo Gamıng On Nutrıtıonal Behavıors: A Systematıc Study. *European Journal Of Physical Education And Sport Science*, *8*(4).

9. Kılınçarslan, G., Bayrakdar, A., & Avcı, P. (2022). Beden Eğitimi ve Tıp Alanındaki Öğrencilerin Sağlıklı Beslenme Tutumlarının İncelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, *8*(1), 44-56.

10. Bayrakdar, A., Alin Lairon, Bayrakdar, I. ve Avcı, P. (2022). The Effects Of Esports On Sleep: A Systematic Literature Review. Ovidius University Annals, Series Physical Education and Sport / Scıence, Movement And Health. Vol. Xxıı, Issue 2, 2022, Romania



GAZİLİ OLMAKAYRICALIKTIR…