



SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Felsefe ve Din Bilimleri Bilim Dalı

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI VE DİNDARLIK ARASINDAKİ İLİŞKİ:
ANKARA ÜNİVERSİTESİ ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Kader İkiz

Sivas

Temmuz 2024

T.C
SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Felsefe ve Din Bilimleri Bilim Dalı

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI VE DİNDARLIK ARASINDAKİ İLİŞKİ:
ANKARA ÜNİVERSİTESİ ÖRNEĞİ

Yüksek Lisans Tezi

Kader İkiz

Tez Danışmanı:
Doç. Dr. Hatice Acar ÇINAR

Sivas
Temmuz 2024

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü bünyesinde hazırladığım bu Yüksek Lisans tezinin bizzat tarafımdan ve kendi sözcüklerimle yazılmış orijinal bir çalışma olduğunu ve bu tezde;

- 1- Çeşitli yazarların çalışmalarından faydalandığımda bu çalışmaların ilgili bölümlerini doğru ve net biçimde göstererek yazarlara açık biçimde atıfta bulunduğumu;
- 2- Yazdığım metinlerin tamamı ya da sadece bir kısmı, daha önce herhangi bir yerde yayımlanmışsa bunu da açıkça ifade ederek gösterdiğimi;
- 3- Başkalarına ait alıntılanan tüm verileri (tablo, grafik, şekil vb. de dahil olmak üzere) atıflarla belirttiğimi;
- 4- Başka yazarların kendi kelimeleriyle alıntıladığım metinlerini, tırnak içerisinde veya farklı dizerek verdiğim yine başka yazarlara ait olup fakat kendi sözcüklerimle ifade ettiğim hususları da istisnasız olarak kaynak göstererek belirttiğimi,

Beyan ve bu etik ilkeleri ihlal etmiş olmam halinde bütün sonuçlarına katlanacağımı kabul ederim.

.../.../....

Kader İKİZ

ÖN SÖZ

Bu çalışma, Ankara Üniversitesinde öğrenim gören lisans öğrencileri üzerinde dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla yapılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı tutum ölçeği ve dinsel eğilim ölçeği kullanılarak oluşturulan anket formuyla elde edilen veriler SPSS programı ile istatistiki olarak ele alınmıştır. Çalışma Sivas cumhuriyet üniversitesi sosyal bilimler enstitüsüne bağlı Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, Din Psikolojisi Bilim Dalı bünyesinde oluşturulan bir yüksek lisans tezidir.

Çalışma dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde dijital oyun bağımlılığının tanımlanması, nedenselliği ve etkilerine değinilmiştir. Akabinde dindarlık, dindarlık çeşitleri ve dindarlık ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki irdelenmiştir. İkinci bölümde araştırmanın yöntemi, kullanılan ölçekler, verilerin toplanması ve analizine yer verilmiştir. Üçüncü bölümde araştırma kapsamında elde edilen verilere değinilmiştir ve sonuçlar kısmında toplanan veriler değerlendirilmiştir.

Bu çalışmanın oluşturulmasında, yürütülmesinde maddi ve manevi desteğini eksik etmeyen, çalışma motivasyonumu önemseyen, bilgi ve birikimi ile tezime olan katkılarından dolayı danışmanım Doç. Dr. Hatice Acar Çınar'a tezimin yürütülmesinde fikirlerinden yararlandığım Prof. Dr. Asım Yapıcı, Prof Dr. Üzeyir Ok ve Dr. Öğr. Üyesi Sakin ÖZİŞİK, hocalarıma; yazılı iletişimi hızlandırma ve çeşitli bakış açısı katmalarından dolayı meslektaşlarıma, birbirimize destek olduğumuz arkadaşlarıma teşekkür ederim. Ve son...

Kader İKİZ

2024 Sivas

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
KISALTMALAR.....	v
TABLO LİSTESİ	vii
ÖZET.....	ix
ABSTRACT	xi
GİRİŞ.....	1
Araştırmanın Soruları	5
Araştırmanın Hipotezleri	5
Araştırmanın Amacı	5
Araştırmanın Önemi	6
Araştırmanın Sayıltıları	7
Araştırmanın Sınırlılıkları.....	7
BİRİNCİ BÖLÜM.....	9
1.KURAMSAL ÇERÇEVE.....	9
1.1. Oyun ve Dijital Oyun	9
1.1.1. Dijital Oyunların Etkileri	11
1.1.1.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri	11
1.1.1.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri	15
1.2. Bağımlılık ve Dijital Oyun Bağımlılığı	20
1.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığının Tanınması ve Kriterleri.....	22
1.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenselliği	23
1.3. Dindarlık	27
1.3.1. İç Güdümlü Dindarlık	28
1.3.2. Dış Güdümlü Dindarlık	28
1.4. Genç Yetişkinlik Dönemi Dindarlığı.....	29
1.5. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dindarlık	30

İKİNCİ BÖLÜM	35
2.ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	35
2.1. Araştırmanın Modeli.....	35
2.2. Evren ve Örneklem	36
2.3. Veri Toplama Araçları	37
2.3.1. Sosyo-Demografik Bilgi Formu.....	37
2.3.2. Dinsel Eğilim Ölçeği.....	37
2.3.3. Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği.....	38
2.3.4. Ölçeklerin Puan Dağılımına Göre İncelenmesi.....	39
2.4. Verilerin Toplanması ve Analizi.....	40
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	43
3. BULGULAR	43
3.1. Sosyo Demografik Değişkenlerle İlgili Bulgular	43
3.2 Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyo Demografik Değişkenler Arasındaki İlişki	44
3.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Yaş Değişkeni Arasındaki İlişki	44
3.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Cinsiyet Değişkeni Arasındaki İlişki.....	44
3.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Bölüm Değişkeni Arasındaki İlişki .	45
3.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Süresi Değişkeni Arasındaki İlişki .	46
3.3. Dindarlık Biçimleri ile Sosyo Demografik Değişkenler Arasındaki İlişki	47
3.3.1. Dindarlık Biçimleri ile Yaş Arasındaki İlişki	47
3.3.2. Dindarlık Biçimleri ile Cinsiyet değişkeni Arasındaki İlişki.....	48
3.3.3. Dindarlık Biçimleri ile Bölüm değişkeni Arasındaki İlişki	49
3.3.4. Dindarlık Biçimleri ile Süre değişkeni Arasındaki İlişki.....	50
3.4. Dijital Oyun Bağımlılığı -Dindarlık Biçimleri Arasındaki İlişkiye Dair Bulgular.....	51

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	55
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME	55
KAYNAKÇA	65
EKLER.....	75
Ek 1 Anket Formu.....	75
Ek 2. İzinler.....	79
ÖZ GEÇMİŞ.....	89



KISALTMALAR

Akt	: Aktaran
DEHB	: Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu
DOOTÖ	: Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği
DSM	: Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı
Ed.	: Editör
E.E.Müh.	: Elektrik Elektronik Mühendisliği
H	: Hipotez
ICD	: Uluslararası Hastalık Sınıflandırması
MMORPG	: Çok Oyunculu Kişiselleştirilebilen Oyun Türü
n	: Katılımcı Sayısı
p	: Anlamlılık Düzeyi
r	: Korelasyon, Korelasyon katsayısı
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
s.s.	: Standart Sapma
t	: T-Testi
TDK	: Türk Dil Kurumu
Vb	..: ve benzer (ler)i
yay.	: Yayınevi, Yayınları
WHO	: Dünya Sağlık Örgütü
x:	Aritmetik Ortalama



TABLO LİSTESİ

Tablo 1. Ölçüm ve Ölçek Puanlarının İncelenmesi.....	39
Tablo 2. Dijital Oyun Oynama Tutumunun Gruplara Göre Dağılımı	40
Tablo 3. Katılımcıların Genel Özellikleri.....	43
Tablo 4. Yaş ile Dijital Oyun Oynama Tutumu İlişkisine dair veriler	44
Tablo 5. Cinsiyete Göre Dijital Oyun Oynama Tutumuna dair veriler	44
Tablo 6. Bölümlere Göre Dijital Oyun Oynama Tutumuna Dair Veriler	45
Tablo 7. Oyun Süresine Göre Dijital Oyun Oynama Tutumuna Dair Veriler.....	46
Tablo 8. Dindarlık biçimleri ile Yaş İlişkisine Dair Veriler.....	47
Tablo 9. Cinsiyete Göre Dindarlık Biçimleri Verileri.....	48
Tablo 10. Bölümlere Göre Dindarlık İlişkisine Dair Veriler	49
Tablo 11. Oyun Süresine Göre Dindarlık Verileri	50
Tablo 12 Dindarlık ile Dijital Oyun Tutumuna Dair Veriler	51
Tablo 13. Dindarlık Biçimleri ile Dijital Oyun Tutumu Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi.....	52
Tablo 14. Dindarlık Biçimleri ve Dijital Oyun Tutumu Arasındaki İlişkilere dair veriler.....	53



ÖZET

Dijital oyunların yaygınlığının artması ve oyun oynama davranışındaki artışlar, dijital oyun bağımlılığı problemini de beraberinde getirmiştir. Küresel anlamda bir problem halini alan dijital oyun bağımlılığı ile bireyin pek çok alanda yaşamına etki eden dindarlık arasındaki ilişkinin araştırılması bu çalışmanın yapılmasında etkili olmuştur. Bu bağlamda üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık arasındaki ilişki, çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir.

Araştırma, Ankara Üniversitesine bağlı Hukuk, İlahiyat, İletişim, Sağlık, Mühendislik fakültelerinde lisans eğitimlerine devam eden 407 katılımcıyla oluşturulmuştur. Metot olarak, genel tarama modelinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Veriler SPSS 22.0 paket programıyla elde edilip varyans, korelasyon, t-testi, regresyon analizlerinden faydalanılmıştır.

Araştırmadaki bazı bulgulara göre dijital oyun bağımlılığı yüksek olan bireylerin dindarlık biçimlerine bakıldığında (iç güdümlü dindarlık, dış güdümlü dindarlık ve genel dindarlık) düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Hukuk ve sağlık bölümü öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri diğer bölüm öğrencilerinin bağımlılık düzeylerine göre anlamlı derecede daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Dindarlık biçimlerinin diğer fakülte öğrencilerine göre İlahiyat fakültesindeki öğrencilerde anlamlı derecede daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Katılımcıların yaşları ile dindarlık biçimleri arasında pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Dindarlık biçimleri ile dijital oyun bağımlılığının boyutları arasında bilişsel ve duyuşsal boyutta ilişkiler tespit edilmiş davranışsal boyutta ise ilişki bulunamamıştır.

Dindarlık biçimlerine (iç güdümlü dindarlık, dış güdümlü dindarlık, genel dindarlık) dijital oyun bağımlılığı boyutlarından (bilişsel, duyuşsal, davranışsal) sadece duyuşsal boyut pozitif şekilde etki etmiştir. Duyuşsal boyutun etkisiyle oyun oynayan oyuncular, erkeklerden daha çok kadınlardan oluşmaktadır ve davranışsal boyutun etki ettiği oyunculara göre daha az süre oyun oynamaktadır.

Anahtar kelimeler: din psikolojisi, dindarlık, dijital oyun bağımlılığı, oyun bağımlılığı

ABSTRACT

The increase in the prevalence of digital games and the rise in gaming behavior have brought about the problem of digital game addiction. Digital game addiction, which has become a global issue, has prompted the investigation of its relationship with religiosity, which affects many areas of an individual's life. In this context, the relationship between digital game addiction and religiosity among university students has been examined from various perspectives.

The study was conducted with 407 participants who are undergraduate students at Ankara University's faculties of Law, Theology, Communication, Health, and Engineering. The relational survey model, a type of general survey method, was employed in this research. Data were analyzed using the SPSS 22.0 software package, utilizing variance, correlation, t-tests, and regression analyses.

According to some findings of the research, individuals with high levels of digital game addiction also exhibited higher levels of religiosity (intrinsic religiosity, extrinsic religiosity, and general religiosity). It was found that the levels of digital game addiction among students from the Law and Health faculties were significantly lower compared to students from other faculties. The levels of religiosity among Theology faculty students were observed to be significantly higher than those of students from other faculties. A weak positive correlation was identified between the participant's ages and their levels of religiosity. While relationships were found between the dimensions of digital game addiction and the cognitive and emotional aspects of religiosity, no relationship was found in the behavioral dimension.

Among the dimensions of religiosity (intrinsic religiosity, extrinsic religiosity, general religiosity), only the emotional dimension had a positive effect on the dimensions of digital game addiction (cognitive, emotional, behavioral). Players influenced by the emotional dimension are predominantly women and play for shorter durations compared to those influenced by the behavioral dimension.

Keywords: psychology of religion, religiosity, digital game addiction, game addiction



GİRİŞ

Günümüzde dijital platformlar, yaşamın her alanını kolaylaştırarak kullanım açısından vazgeçilmez hale gelmiştir. Alışverişten bankacılık işlemlerine, boş zaman aktivitelerinden, kişisel gelişime kadar hemen her alanda çeşitlilik göstermektedir. Günlük hayattaki pek çok etkinliği dijital platformlarda daha az çaba, daha az zaman ve mesafe harcayarak kolay ve hızlı bir biçimde yapılabilmektedir. Kolay şekilde yapılabilecek etkinliklerden birisi de oyunlardır. Oyunlar geçmişten günümüze kadar insan yaşamının bir parçası olmayı başarmış, küçük yaşlardan itibaren hem çocukların hem de yetişkinlerin dünyasında varlığını korumuştur. Oyunlar eğlenceli ve zevklidir. Oyunlar insanlara günlük rutin işlerin dışına çıkıp hayatın keyfini çıkarmanın, rahatlamamanın bir yolunu sunmaktadır. Oyunun insanın yaşamında bu denli bir yerinin olması nedeniyle araştırmalara konu olmuş ve temelde oyun nedir ve insanın yaşamında ne gibi bir işlevi vardır sorusuna yanıt aranmıştır. (Deniz, Eryılmaz 2019; Öztürk 2019: 719)

Psikoloji ve fizyoloji gibi disiplinler, oyunu hayvanlar ve insanlar üzerinde gözlemleyerek anlaşılır kılmak ve hayatın içindeki yerini tespit etmek istemektedir. Oyunun biyolojik işlevlerine yönelik pek çok bakış açısı geliştirilmiştir. Kimi teorilere göre oyunun kökeni, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi olarak tanımlanabilir. Kimi teorilerde de oyunun kökenini oyun oynama esnasında canlı varlığın doğuştan gelen taklit eğiliminin bir yansıması olarak görülmüştür. Oyun bir gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir. Kimi teoriler ise oyunu, hayattaki ciddi faaliyetlere bir ön hazırlık olarak görmektedir. İnsanın kendisine hâkim olmasını sağlamaktadır. Oyunun kökeni hem egemenlik kurma arzusu hem de yarışma ihtiyacı içinde bir şey yapabilmeye yönelik yatkınlıktır. Oyun zararlı eğilimlerden kurtulmak için masum bir araç olarak görülmektedir. Gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir senaryo ile giderilmesi ve kişisel benlik duygusunun korunmasını sağlamaktadır (Huizinga, Kılıçbay 2006: 17-18).

İnsanlık tarihinden günümüze kadar oyun ve oyunlarda kullanılan araçlar bulunduğu çağın araç gereçleri ve gelişmişlik seviyesine paralel bir kullanıma sahip olmuştur. Zamanla bu araçlar makinelere dönüşmüş ekranlarla hayatımızda yeni bir yer edinmiştir (Huhtamo 2007). Toplumlara, ekranlar aracılığı ile bir araya getiren oyunlar; çeşitli farklılıklara sahip bireyleri aynı paydada toplamıştır. Oyun sektörü ve dijital dünyanın birleşmesi ile oyunlar küresel çapta pazara sunulmuştur. Her geçen

gün de oyunlara olan yatırım ve oyuncular artmaktadır (Öztürk 2019: 720). İnsanın yaşamında bu kadar büyük çapta var olan dijital oyun kavramını kısaca tanımlayacak olursak “monitör, mouse, klavye ya da joystick gibi ekipmanlar ile bilgisayar programlarının sağladığı etkileşim sonucunda oluşan kuralları, görevleri ve amacı olan sistemler” olarak tanımlayabiliriz(Günay 2011: 6).

Bireyler internet ve gerekli ekipmanlara sahipse oyunları istedikleri zaman diliminde, fiziksel ortama ihtiyaç duymadan gerçekleştirebilmektedir. Bu kolaylık bireylere büyük bir konfor sağlamaktadır. (Gürsu, Çeliktaş 2018).Özellikle kent yaşamının sokak oyunları için uygun olmaması nedeniyle bireyler dijital oyun dünyasına çekilmektedir. Dijital oyunlara erişimin kolay olması oyunlara yönelmek için bir tercih sebebi iken kişileri oyuna çeken motivasyonlar kişisel ya da çevresel etkenlerden de kaynaklı olabilmektedir(Özdemir, Sever 2020: 86).

Dijital oyun sektörü yaklaşık elli yıllık bir geçmişe sahip olsa da Dünya çapında yüksek gelir getirici endüstriyel alanlar arasına girmeyi başarmıştır. Gelişen teknoloji ile birlikte dijital oyun özellikleri de gelişmekte (grafiksel, uzun vadeli stratejiler, vb.), dolayısıyla dijital oyun sektörünün var olan satış hacmi de sürekli artış eğilimi göstermektedir (Aslan vd., 2022: 268) Sektör Türkiye’de pandeminin de etkisiyle daha da büyük çapta bir büyümeye gitmiştir. Oyun sektöründe istihdam da her geçen gün çeşitlenmekte sektöre yeni iş alanları ve istihdam olanakları eklenmektedir (Dijital Oyun Çalıştay Raporu Re-Think 2021). Dünya gündeminde 200 milyar dolara ulaşan oyun pazarı dijital oyunların günümüzde ne kadar yaygın olduğu ve konun önemi açısından kritik bir yere sahiptir. Pandemi sürecinde artış olmasının ardından 2022 yılında bir düşüş yaşasa da 2023 yılında tekrar aynı ivmeyi göstermiştir (Berktaş 2023).

Türkiye oyun sektörü raporuna göre 2022 Türkiye nüfus verilerine dayanarak 15-64 yaş arasındaki Türkiye nüfusunun %68,1’lik kısmı oyun sektöründe yer almaktadır. Kadın oyuncular %48’lik bir paya sahipken, erkek oyuncular %52’lik bir paya sahiptir. Yine bu rapora göre yüksek gelir grubu %75’lik bir paya sahipken orta gelir %20 ve düşük gelir de %5’lik bir paya sahiptir (Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2022: 74-82). Türkiye -Spor Federasyonu 2023 yılı tahmini faaliyet programı ve bütçesine göre gelirler 19.450.000,00 TL, giderler 19.450.000,00 TL olarak belirlenmiştir (Türkiye E-Spor Federasyonu 2023 Yılı Tahmini Faaliyet Programı ve

Bütçesi, t.y.). 2023 yılı para ödüllüne göre en iyi e-spor oyunları sıralaması ise şu şekildedir:

- 1 Dota 2
- 2 Counter-strike: Global Offensive
- 3 PUBG Mobile
- 4 Fortnite
- 5 Tom Clancy's Rainbow Six Siege
- 6 Valorant
- 7 Rocket League
- 8 League of Legends
- 9 FIFA
- 10 Call of Duty (2023'de Para Ödülüne Göre En İyi E-Spor Oyunları 2023).

Ulusal ve uluslararası büyük bir yere sahip olan dijital oyunların oyuncularını da aynı oranda artmakta ve bu artış neticesinde bireylere birtakım etkileri olabilmektedir. Bu etkilerin olumsuz özelliklerinden birisi de bağımlılıktır.

Bir davranış kalıbının bağımlılık olarak adlandırılabilmesi için kişinin maddenin verdiği zararları bilmesine rağmen ısrarcı bir şekilde yapılmaya devam etmesi gerekmektedir. Ayrıca bu davranışı gerçekleştirmeden haz ve mutluluk halinin elde edilemeyeceğine dair güçlü bir tutuma sahip olması gerekmektedir. Dijital oyun bağımlılığının göstergeleri; kişinin günlük hayattaki işlevselliğini kaybetmesi, hayatındaki önemli gelişmeleri kaçırmasıdır. Ayrıca oyunun, onun hayatının büyük bir kısmını kaplaması, oyunu olumsuz duygulardan bir kaçış olarak görmesi ve bunun farkında olmasına rağmen kişinin oyun oynamaya devam etmesidir (Köroğlu 2014; Uğurlu vd., 2012)

Bağımlılığın kişinin hayatına yansıyan yönü ile alakalı Steve Juraszek, 1982'de 16 saat aralıksız olarak oynadığı "Defender" adlı oyunla, Time dergisine kapak olmuştur. Başka bir örnek ise "Farmville" oyununu oynarken kendisini rahatsız eden 12 haftalık çocuğunu öldüren Alexandra Tobias, oyun bağımlılığının problemli yönünü göstermesi açısından önem arz etmektedir (Gündüz 2021: 12). Buradan hareketle dijital oyunların hayatımızı ne kadar etkilediği ve yaşamımızda ne kadar önemli bir yerde olduğu görülmektedir. Kişilerin hayatında dini yönelimleri de çok önemli bir yer tutmaktadır ve bireyi ahlaki, manevi, toplumsal her alandan

etkilemektedir. Bireyler dinlerinin oluşturduğu değer sistemleri ile uyumlu olmak isterler. Dindarlık ise bu dinin öngördükleri çerçevesinde kişinin bu değer sistemine göre yaşamının yansımasıdır. Kişi yapıp ettiklerini, düşünce ve tutumlarını dine göre belirlemektedir. Bu nedenle bir şeye karşı geliştirilen olumlu ya da olumsuz tutum dini öğretilerin ve ahlaki gelişimin de paralelinde gelişmektedir. Dini tutum, yeme, içme, giyinme, davranış konuları başta olmak üzere birçok alanı etkilemektedir. Örneğin bazı dinlerde alkol kullanımı, kumar oynamak, zina etmek, domuz eti yemek gibi haram kılınan eylemlere karşı uzak durulması istenmektedir. Dolayısıyla din insanları duygusal bilişsel ve davranışsal olarak etkilemektedir (Çınar 2019: 85). Din bireye hayatı anlamlandırma, bilinçli ve huzurlu bir yaşam sağlama gibi katkılar sağlamaktadır. Kişileri umutsuzluk, kaygı gibi aşağıya çeken duygulara karşı ise korumaktadır(Köse, Ayten 2019: 56).

Peki dindar olan bireylerin dijital oyunlara bakışı nasıldır? Dijital oyun ve dindarlık ilişkisine dair yapılan çalışmalarda görülüyor ki oyunun içindeki senaryo ve efektler gereği manevi bir yapı olması nedeniyle dini bir rütüeli yerine getirme duygusu oluşması (Zembilci 2017). Zarurat-ı Diniyye (Canın, malın, neslin, aklın, dinin korunması) gibi esaslar açısından değerlendirilmesi gibi teorik zemine dayandırılmıştır (Çoban 2013). Maneviyat ve siber zorbalık kavramları başlığında bazı oyunların da incelendiği görülmektedir. Bu oyunların içeriğinde bir takım dini semboller ve bazı dini ritüellere rastlanmaktadır. Oyunlardaki bu noktaların önemli yönü de günlük hayattaki dini tecrübenin bir yansıması şeklinde olması din ile ilgili bir ilişkisinin olabileceğini göstermektedir. Çalışmalar manevi yaklaşımlara odaklanmış olsa da dini tecrübenin de dindarlığın farklı bir yansıması olabileceğine değinmektedir. İster dini ister manevi isterse kültürel olarak ele alınsın “siber maneviyat” kavramı ile değerlendirilebileceğine değinilmiştir (Korkmaz 2019). Bazı çalışmalarda dindarlık ile doğrudan olmasa da maneviyat üzerinden bir ilişki kurulmaya çalışılmış ve bu boşluğu dolduramamış manevi anlamı bulamamış bireylerde sosyal medya bağımlılığının daha fazla olduğu saptanmıştır (Demiroğlu 2021).

Bu araştırmada ise üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının dindarlığa bir etkisi olup olmadığı ve ikisi arasındaki ilişkinin sosyo demografik etkenlerle ilişkisinin tespit edilmesi amaçlanmaktadır.

Araştırmanın Soruları

Bu çalışmanın ana problemi Ankara Üniversitesinde öğrenim gören üniversite öğrencilerinin dindarlık biçimleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında nasıl bir ilişki olduğu ve sosyo demografik değişkenler açısından da incelenmesini amaçlamaktadır. Bu bağlamda oluşturulan genel soru ve özel sorulara yanıtlar aranmıştır

Genel Soru: Dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık biçimleri arasında sosyo demografik (yaş, cinsiyet, bölüm, süre) değişkenler açısından nasıl bir ilişki vardır?

Özel Soru: 1 Dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık biçimleri (iç güdümlü dindarlık, dış güdümlü dindarlık ve genel dindarlık) arasında nasıl bir ilişki vardır?

Özel Soru: 2 Dijital oyun bağımlılığı ile sosyo demografik özellikler (yaş, cinsiyet, bölüm, süre) arasında nasıl bir ilişki vardır?

Özel Soru: 3 Dindarlık biçimleri ile sosyo demografik özellikler (yaş, cinsiyet, bölüm, süre) arasında nasıl bir ilişki vardır?

Araştırmanın Hipotezleri

H1. Dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık biçimleri arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki vardır.

H2. Dijital oyun bağımlılığı , cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşır.

H3. Dijital oyun bağımlılığı, bölüm değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşır.

H4. Dijital oyun bağımlılığı, oyun süresine göre anlamlı şekilde farklılaşır.

H5. Dindarlık biçimleri ile yaş arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır.

H6. Dindarlık biçimleri, cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşır.

H7. Dindarlık biçimleri, bölüm değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşır.

H8. Dindarlık biçimleri, oyun süresine göre anlamlı şekilde farklılaşır.

Araştırmanın Amacı

Çalışmanın amacı, Ankara Üniversitesinde öğrenim gören üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık biçimleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından tespit edilmesidir. Araştırmanın problemi çerçevesinde

hızlı bir şekilde elde edilen örneklem grubunu evrene genelleyebilmek ve kısa zamanda hızlı verilere ulaşabilmek amacıyla *nicel bir yöntem* kullanılacağı belirlenmiştir. Bu bağlamda araştırmanın bağımsız değişkeni; sosyo demografik özellikler ve dijital oyun bağımlılığıdır bağımlı değişkeni ise dindarlıktır. Araştırmanın amacı doğrultusunda oluşturulan sorular ve hipotezler belirlenmiş kullanılacak istatiki işlemler belirlenmiştir.

Ankara Üniversitesinin seçilmesinde daha çok katılımcıya ulaşmak ve Ankara Üniversitesi evrenini daha iyi yansıtmaları açısından örneklem tabakalı katmanlı örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Fen ve sosyal alandan bölümler belirlenerek rast gele bir şekilde seçilerek oluşturulmuştur. Bu bağlamda belirlenen fakülteler İlahiyat, İletişim, Eğitim, Hukuk, Sağlık ve Mühendislik olarak belirlenmiştir. Dindarlık ve dijital oyun bağımlılıklarının belirlenmesi amacıyla ölçekler belirlenmiş ve çeşitli sosyo demografik değişkenler de araştırmacı tarafından oluşturulmuştur. Dindarlık ölçeği olarak Allport ve Ross tarafından geliştirilen dini yönelim ölçeği kullanılmıştır. Bu ölçeğin kullanılmasında ölçeğin kısa ve anlaşılır olması etkilidir. Dijital oyun bağımlılığının belirlenmesi açısından Demir ve Bozkurt tarafından geliştirilen dijital oyun bağımlılığı tutum ölçeği kullanılmıştır. Bu ölçeğin kullanılmasında güncel bir ölçek olması ve çeşitli alt boyutlara sahip olması etkili olmuştur.

Araştırmanın Önemi

Oyunlar insan yaşamında hep var olmuştur. İnsanlığın gelişimi ve çağın araç gereçleri ile yeni ve gelişmiş versiyonları ile ilgi çekici cazibesini korumuştur. Günümüz dünyasında pek çok aktivite dijital platformlar sayesinde yürütülebilir durumdadır. Dijital oyunlar da onlardan birisidir. Pek çok dijital ekipman ile ulaşılabilir ve kişinin isteğine göre bir oyun seçmek kolaylaşmış durumdadır(Huizinga & Kılıçbay, 2006).

Erken yaşlardan itibaren oyun ve oyuncaklarla tanışma belirli yaş evresinden sonra azalsa da ileri yaşlarda da devam eden örnekleri görülmektedir. Oyuna yönelme gerekçeleri ise çok çeşitli olabilmektedir. Kimisi bir stres atma, kimisi yaşamla başa çıkma kimisi ise boş zaman aktivitesi olarak görebilmektedir. Olumlu olumsuz yönleri ise oyunun insan yaşamındaki etkileri önemli yer eder. Bu konuda yaygınlığın her geçen gün artması da konuya olan önemi göstermektedir(Öztürk, 2019).

Din psikolojisinin konularından birisi de dindarlıktır. Dindarlığı dinin günlük yaşamda bireyin hayatındaki yansımaları olarak görebiliriz. Dindarlığı etkileyen pek çok şey bulunmaktadır bunlar bireysel ya da toplumsal nedenlere bağlı olabileceği gibi bir olay ya da olgu da olabilir. Her bireyin etkilenme düzeyi farklıdır. Bireyin yaşamında dijital oyunların her geçen gün artması ve dindarlık kavramının yansımalarında da pek çok etmen etkilidir(Yapıcı, 2013).

Genel olarak dijital oyun bağımlılığı ile alakalı çalışmalara bakıldığında oyun oynama eğiliminin fazla olduğu iki dönem göze çarpmaktadır. Bunlardan birincisi ergenlik dönemi ikincisi ise üniversite dönemlerine denk gelen genç yetişkinlik dönemidir. Ergenler üzerinde yapılan çalışmaların genç yetişkinlere göre daha yoğun olduğu görülmektedir (Aslan vd., 2022; Ateş, 2021; Ayten & Acat, 2019; Çoban, 2013; Gürsu & Özçelik, 2022). Bu nedenle hem oyunlara olan eğilimin fazla olması hem de alanla ilgili çalışmaların genç yetişkinlik döneminde daha az olması gibi etmenlerden dolayı literatüre bu noktada katkı sunmak amacıyla araştırma genç yetişkinler üzerinde yürütülmüştür.

Araştırmanın Sayıtları

Araştırmada kabul edilen sayıtlar şunlardır:

1. Anketin uygulandığı örneklem, evreni temsil etmektedir.
2. Araştırmada kullanılan ölçekler (Dini Eğilim Ölçeği, DOOTÖ ölçeği) hedeflenen özellikleri ölçebilmektedir.
3. Katılımcılar, anket formunda yer alan sorulara kendi durumlarını yansıtacak şekilde cevaplar vermişlerdir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Bu araştırma, 2021-2022 eğitim öğretim yılında Ankara Üniversitesinde öğrenim gören öğrenciler ile sınırlıdır.
2. Araştırma anket tekniğinin topladığı verilerle sınırlıdır.
3. Bu araştırma, ilgili literatürle sınırlıdır.
4. Bu araştırma dini yönelim ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı tutum ölçeğinin elde ettiği verilerle sınırlıdır.
5. Elde edilen bulgular kullanılan istatistiki tekniklerle sınırlıdır.



BİRİNCİ BÖLÜM

1.KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Oyun ve Dijital Oyun

Oyun, sözlükte “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”(TDK, t.y.) olarak tanımlanmaktadır.Başka bir tanıma göre ise “*Katılımcıların birbirine doğrudan karşıt olduğu, kurallara göre yürütülen fiziksel veya zihinsel bir yarışma, Oyalanma veya eğlence amaçlı yapılan faaliyet*” (Merriam-Webster: America’s Most Trusted Dictionary 2023). şeklinde yer almaktadır. Pek çok çalışmada da oyunun işlevsel tanımı ön plana çıkmaktadır. Huizinga ve Kılıçbay oyunu zevkli eğlenceli aynı zamanda günlük rutinin dışına çıkıp farklı bir şeyin tadını çıkarmanın ve rahatlamamanın bir yolu olarak tanımlamaktadır (Huizinga, Kılıçbay 2006).Kuss ve Griffiths ise yaptığı çalışmada oyunun kültürel analizinden yola çıkarak "sıradan", hayatın dışında, "ciddi olmayan" ama aynı zamanda “oyuncuyu yoğun ve mutlak bir şekilde içine çeken özgür bir etkinlik “ olarak tanımlamaktadır. Bu da bizlere oyunun sadece bir eğlence değil aynı zamanda sosyal etkileşimi sağlayan bir aktivite olduğunu göstermektedir (Kuss, Griffiths, 2012: 279).

Oyunun bireyin hayatına dahil olması çocukluk yaşlarından itibaren başlamaktadır. Oyunların çeşitlenmesi ve ilerleyen yaşlarda da ilgi çekebilecek özelliklerle geliştirilmesi çocukluk döneminde başlayan ilginin devam etmesini sağlamaktadır. İster çocukluk döneminde isterse yetişkinlik döneminde olsun oyunlar; bireyin yaşamında eğlence, eğitim, problem çözme gibi işlevleriyle var olmaya devam etmektedir. Büyüme ve olgunlaşma ile değişen ilgi, ihtiyaçlara göre oyun seçimi değişmekle birlikte yine de yerini korumaktadır. Oyun oynamak erken çocukluk döneminde diğer dönemlere göre daha önemli bir yeri vardır. Oyun; bu dönemde çocuğun fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimde destekleyici bir işleve sahiptir. Çocukluk döneminde oyun oynamak için zorunlu olarak oyuncak gerekli değildir hayali oyunlar da oynanabilir. Ancak sonraki dönemlerdeki oyunlarda oyun, oyuncu, kurallar, fiziksel bir ortam akla gelmektedir. Bu oyunlar fiziksel ortamda, sokaklarda oynadığımız oyunlardır. Çoğunlukla da bir oyuncak bulunur. Dijitalleşme kavramı ile pek çok sektörde değişimin meydana geldiğini görmekteyiz. Oyunlarda bu değişmeden etkilenmiştir. Bazı kavramlarını

dönüştürerek bazılarını ortadan kaldırarak yeni kavramlar ortaya çıkarmıştır. Oyunlar artık bilgisayar ortamına taşınmıştır. Binlerce oyuncağın yeri artık çeşitli dijital oyunlarla dolmuştur. Dijital ekranlar sayesinde bu oyunlar elinin altında her an ulaşılabilir olmuştur(Avcı, Zorba 2023: 21). Oyuncunun dijital oyunları kişiselleştirilebilmesi ve avatarını dilediği gibi özelleştirebilmesi, avatari ile arasında duysal bir bağ oluşturmaktadır. Ödüller oyunlarda sürekliliği sağlamaktadır aynı zamanda ödüllendirilme güdüsünün etkisiyle kişi zamanının çoğunu oyunda harcamaktadır (King, Delfabbro 2014: 305)

Oyunların tanımlanması değişmiş ve farklı oyunlar ilgi odağı haline gelmeye başlamıştır. Önceleri bilgisayar oyunları şeklinde ifade edilirken kullanılan araçların değişmesi ile video oyunları ya da dijital oyunlar şeklinde tanımlamalar yapılmıştır. Oyunlarda kullanılan görüntüleme ekipmanları televizyon, monitör, LCD ekran gibi cihazlardır. Giriş aygıtları da oyuna ve donanıma göre değişmektedir ancak genellikle bir denetleyici, oyun çubuğu, klavye veya tuş takımına sahiptir (Kirriemuir 2002). Bilgisayar oyunları için kullanılan tabir sıklıkla video oyunu şeklinde de kullanılmaktadır. İkisinde de oyunu bir ekranda izlemek mümkündür. Ancak bilgisayar oyunları sadece bilgisayar ekranından oynanabilirken video oyunları; tablet, telefon ve bilgisayarlardan da oynanabilmektedir. Dijital oyunlar, daha çok iki kavramı da kapsayan yapıya sahiptir hem bilgisayar oyunları hem de video oyunları için kullanılabilir. Dijital oyunlar belirli bir amaç etrafında bir araya gelmiş kişilerin oyunun kurallarına göre yarıştığı, rekabet ettiği ve birinin diğerine meydan okuyabildiği ve oradaki kişilerle bir iletişim etkileşim haline girdiği etkinliktir. Bu etkinliğin içeriğinde belli bir hikaye ve sunum vardır (Keskin, Aral 2021).

Oyunların çeşitlenmesi, her yaşa kesime hitap edebilmesi, ihtiyaç ve isteklere cevap verebilmesi dijital oyun sektörünü de geliştirmiştir. Oyunlara çeşitli uygulamalardan ve sitelerden ücretsiz olarak erişilebildiği gibi ücretli şekilde de alınabilmektedir. Bu durum oyun içinde yükselme isteğini artırmaktadır. Kişileri, oyunları satın almaya itmektedir. Yetişkinlerde israfa neden olurken parası olmayan gençleri ise hırsızlık noktasına bile getirebilmektedir. Ebeveynlerinden izinsizce alınan paralar gizlice kullanılan kartlar bunların örneklerindendir (Deniz, Eryılmaz 2019: 55) Oyun sektörü doksanlı yıllardan sonra bir ivme kazanmış ve dijital oyunların tüketimi de aynı hızla artmıştır. Oyun türleri daha da çeşitlenmiş ve pazara farklı kişilerin ilgilerini çezecek herkesin kendine göre seçebileceği

oyunlar artmıştır. Adams ve Rolligs tarafından yapılan oyun türleri: taktik, yap boz, macera, aksiyon, spor, rol yapma ve simülasyon olarak belirlenmiştir (Adams 2014: akt. Irmak, Erdoğan 2015: 2). Farklı kaynaklarda oyun türlerinin çeşitlendiğini ya da birbirinin alt dalı olarak yeni türlerin ortaya çıktığını görmekteyiz. Bunlardan birkaçı şu şekildedir:

- Aksiyon Oyunları: Platform oyunları, nişancı oyunları, yakın dövüş oyunları
- Rol yapma oyunları: Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu
- Simülasyon oyunları: İnşaat ve yönetim simülasyonu, yaşam simülasyonu, araç simülasyonu
- Spor oyunları: Takım sporları, bireysel spor müsabakası, fitness oyunları
- Strateji oyunları: Savaş stratejisi ve bulmaca (Özarslan, Perdahci 2023). Oyunlar oynandıkları türlere göre sınıflandırılabilirken oyuncu sayılarına göre ya da gerçek zamanlı olup olmamasına göre de sınıflandırılabilmektedir. Bireysel olarak oynanan dövüş oyunları hem takım halinde hem bireysel olarak oynanan birinci/üçüncü kişi nişan/atış oyunları, gerçek zamanlı strateji oyunları, yarış ve spor oyunları vb.

1.1.1. Dijital Oyunların Etkileri

1.1.1.1. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Dijital oyunların etkileri genel olarak olumsuz şekilde düşünülse de son yirmi yılı aşkın bir süredir dijital oyunlar, bireyleri incelemek amacıyla bir araç olarak kullanılmıştır. Çalışmalar oyunların niçin faydalı olabileceğine dair fikirler vermiştir. Bunlardan birkaçı şu şekildedir:

Dijital oyunlar, çocuklara hedef belirleme, hedeflerin provasını yapma, geri bildirim sağlama, pekiştirme ve davranış değişikliği kayıtlarını tutma konularında yardımcı olabilir.

- ✓ Araştırmacılar için benlik saygısı, benlik kavramı, hedef belirleme ve bireysel farklılıklar gibi kişisel özellikleri incelemede dijital oyunlar ipuçları verebilir.
- ✓ Dijital oyunlar, katılımcılar için eğlenceli ve uyarıcıdır. Bir kişinin bölünmemiş dikkatini uzun süre diri tutabilir (Griffiths 2005b: 161).

- ✓ Araştırma araçları olarak dijital oyunlar çok çeşitlidir ve birçok demografik sınırın ötesinde bireylerin katılımını sağlar (yaş, cinsiyet, etnik köken, eğitim durumu)
- ✓ Dijital oyunlar, katılımcıların yenilik ve meydan okuma deneyimlerini gerçekleştirmelerine olanak tanır. Katılımcıların gerçek dünyada yapamayacakları sıra dışı faaliyetlerde bulunmalarına ve bunların sonuçlarına uymak zorunda olmadan yok etmelerine ve hatta ölmelerine izin verebilmektedir (Washburn, Gullede 1995).
- ✓ Stres altında soğukkanlı kalabilme kabiliyeti; genç ve erişkinlerdeki acelecilik sorunun kontrolde tutulmasını sağlar. Stresli ve hızlı oyunlar bu konuda daha sakin kalabilme egzersizleri yaptırarak bireyleri hayatlarındaki zor durumlara hazırlar (Tarhan, Nurmedov 2015: 65)
- ✓ Oyuncuları aynı anda bir dizi çeşitli görevle (yeni düşmanları tespit etmek, mevcut düşmanları takip etmek ve diğerlerinin yanı sıra yaralanmaktan kaçınmak) oyunu oynatarak görsel dikkatin sınırlarını zorlar. Sadece 10 günlük eğitimden sonra yeni görevlerde ve eğitimsiz konumlarda tespit edilebilir etkilere yol açmaktadır. Bu nedenle, dijital oyun oynamak oldukça mantıksız görünse de, görsel dikkat işlemlerini kökten değiştirme kapasitesine sahiptir (Green, Bavelier 2003).

Dijital oyunlar, kişilerin sağlık alanında zorlayıcı olarak görülen etkinlikleri yapmalarında kolaylaştırıcı bir etkiye sahiptir. Bunlardan birkaçı şu şekildedir:

- ✓ Fizyoterapi ve Mesleki Terapi Olarak Dijital Oyunlar
- ✓ Ağrı Yönetiminde Dikkat Dağıtıcı Olarak Dijital Oyunlar
- ✓ Dijital Oyunlar ve Bilişsel Rehabilitasyon
- ✓ Öğrenme Engellilerde Dijital Oyunlar ve Sosyal İletişim Becerilerinin Gelişimi
- ✓ Dijital Oyunlar ve Dürtüsellik/Dikkat Eksikliği Bozuklukları
- ✓ Dijital Oyunlar ve Yaşlılar: Terapötik Faydalar
- ✓ Dijital Oyunlar ve Sağlık Hizmetleri

Yukarıda maddelendirilen sağlıkla ilişkili dallarda oyunların olumlu etkileri gözlemlenmiştir. Örneğin fiziksel bir rahatsızlıktan kurtulmaya veya bu rahatsızlıkla başa çıkmaya çalışan biri için egzersizlerin ne kadar sıkıcı olduğu hakkında çok şey yazılmıştır. Dijital oyunların bu alanlarda kullanımı büyük bir terapötik fayda sağlayabilir veya ağrı yönetiminde dikkat dağıtıcı olarak kullanılabilir. Oyuncunun oyuna dadalması, aktif dikkatin çoğunu meşgul edebilir. Zorluk seviyelerindeki yükselme, bireye meydan okuma nedeniyle başarı elde etme imkânı sunabilir. Bu özellikler çoğu kemoterapi uygulamalarında hastaların uyum sağlayabilmeleri için kullanılabilir gibi dikkatin dağıtılmasında hipnoz işlevi de görmektedir. Oyun, çeşitli insan grupları arasında bir rehabilitasyon yardımcısı olarak da kullanılmıştır. Bilgisayarların (video oyunları da dahil olmak üzere) bilişsel iyileştirmeye yardımcı olma potansiyeline sahip olduğu savunulmaktadır. Yardım edilebilecek alanlar arasında algısal bozukluklar, kavramsal düşünme, dikkat, konsantrasyon, hafıza ve dil ile ilgili zorluklar bulunmaktadır. Araştırmalara göre serebral işlev bozukluğu olan ya da dikkat güçlüğü gösteren altmış katılımcı, bir dijital oyunun yoğun kullanımına dayanan 12 saatlik bir eğitim programına katılmıştır. Analizler, özel işlev bozukluklarının doğasına bakmadan tarama ve izleme değişkenlerinde deneysel grubun iyileşmesine katkı sağladığını göstermiştir. Dijital oyun ile alakalı yapılan başka çalışmalara göre oyun, kafa travmalı hastalarda sürekli dikkati geliştirmek amacıyla da kullanılabilir. Rehabilitasyon programlarında ve inme hastalarında oyun, yine bilişsel ve algısal-motor bozukluklara yönelik bir eğitim ve rehabilitasyon yardımcısı olarak da kullanılmıştır. Sonuçları ise başarılı olmuştur (Griffiths 2005b).

Oyunların dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olan hastalarda tedaviye yardımı olup olmadığı konusunda çalışmalar sürmektedir. Dürtüsellik ve dikkat sorunları için ise iyileştirici etkilerinin olduğu görülmüştür. Olumsuz benlik algılarında ve iç kontrol odağında da iyileşme kaydedilmiştir. Bilgisayar destekli eğitimle çocukların akademik yaşamı da olumlu yönde etkilenmektedir. Gardner psikoterapi seansları sırasında oyunların etkilerini gözlemlemiş ve farklı teknikler kullanmasına rağmen en etkili faktörün dijital oyunlar olduğunu iddia etmiştir. Gardner'e göre dijital oyunların terapi sırasındaki etkileri şu şekildedir:

- ✓ Çocukun problem çözme stratejileri repertuarını genişletir.

- ✓ Çocuğun ince ipuçlarını algılama ve hatırlama yeteneğinin yanı sıra davranışların sonuçlarını öngörme ve geçmiş sonuçlara göre hareket etme yeteneğini genişletir.
- ✓ El-göz koordinasyonunu sağlar.
- ✓ Saldırganlık ve kontrolün serbest bırakılması gözlemlenir.
- ✓ Daha spor odaklı bir arenada zaferin sevinçleri ve başarının hayal kırıklıklarıyla mücadele edebilme ve başa çıkma becerisi gelişir.
- ✓ Temel bilgi parçalarının hatırlanmasını içeren bilişsel faaliyetin tatmini sağlanır.
- ✓ İş birliği ruhu içinde kişinin faaliyetlerini bir başkasıyla karşılıklı olarak organize etmesinin keyfi olarak belirlenmiştir (Gardner 1991; akt. M. Griffiths 2005b: 166).

Spence de psikoterapinin oyunları davranış yönetimi ile alakalı kullanılabilecek yollardan biri olarak kabul etmektedir. Spence 'e göre dijital oyunlarının yapabileceği değişiklikler şunlar olabilir:

- ✓ **İlişkilerin geliştirilmesi,** Terapötik bir ilişki geliştirmek için temel sağlamak üzere dijital oyunların kullanılmasını ifade eder. Dijital oyunlar bireylere kabul edilebilir bir "orta yol" sunmuş ve her iki tarafın da "tanışması" için, paylaşılabilecek keyifli bir deneyim elde etmelerini sağlamıştır. İlişkiler yakın ve güvene dayalı hale gelmiştir.
- ✓ **Motivasyon,** Çocukları bir şeyler yapmaya motive etmek için dijital oyunları "pazarlık aracı" olarak kullanmaktır. İzin verilen süre kadar dijital oyun oynama karşılığında birtakım görevleri yerine getirme veya belirli bir süre çalışma faaliyetini içermektedir.
- ✓ **İşbirlikçi davranış,** Bireylerin sosyal becerilerini ve iş birliğini geliştirmek için akranlarıyla bilgisayar paylaşımlarını sağlayarak dijital oyunları kullanmalarındır. Dijital oyunlar sayesinde bireyler iş birliğini teşvik eden arkadaşlıklar geliştirirler.
- ✓ **Agresif davranış,** Dijital oyunlar "durumların acısını çıkarmak" için kullanılır, yani bireyler öfkelendiklerinde dijital oyunlar oynayarak insanlardan ziyade dijital oyunların karakterlerine "zarar" vermektedir.

- ✓ **Özsaygı,** Özsaygıyı artırmak için dijital oyunları bir başarı ölçütü olarak kullanmaktır. Dijital oyunları beceriye dayalı olduğundan ve skorlar sağladığından, bunlar karşılaştırılabilir ve gelecekteki hedefler için bir temel oluşturulabilir. Kişisel yüksek skorları geçmek bireyde özsaygıyı artırmaktadır (Spence 1988; akt. M. Griffiths 2005b: 170).

Sherer, gelişim dönemlerindeki gençlerin ahlaki seviyelerini geliştirmek amacıyla bilgisayarda terapötik simülasyon oyununun ahlaki gelişim üzerine etkilerini bir ahlaki gelişim ölçeği ile belirlemiştir. Ahlaki gelişim düzeyleri, terapötik dijital oyuna maruz kalmadan önce ve sonra, toplam beş ahlaki gelişim endeksi kullanılarak ölçülmüştür. Bunlardan ikisi, Ahlaki Aşama ve Ceza, katılımcılar üzerinde olumlu bir etki ortaya koymuştur. Yaşlılar üzerinde yapılan deneysel çalışmalara göre dijital oyunların konsantrasyon, dikkat, el-göz koordinasyonu, hafıza, karar verme ve hızlı tepki vermeyi kolaylaştırdığı tespit edilmiştir. Doğal yaşlanma sürecini yavaşlatabileceği görülmüştür (Sherer 1994; akt. Griffiths 2005b: 172).

Genel olarak görüyoruz ki dijital oyunların pek çok olumlu etkisi gözlemlenebilir. Sağlık alanında tedavi gören pek çok hastada etkiler gözlemlenmiştir. Olumlu etkinin gözlemlendiği bazı rahatsızlıklara değinecek olursak kemoterapi hastaları, duysal ve davranışsal sorunu olan çocuklar otizm olmak üzere pek çok hastalıklar (yanıklar, felçler, hareket bozukluğu) üzerinde olumlu etkilerine rastlanmıştır. Bu alandaki en büyük sorunlardan biri, sağlığı geliştirme bağlamında dijital oyunlardan rapor edilen olumlu etkilerin, değerlendirilen dijital oyunların neredeyse tamamının halihazırda ticari kaygıyla geliştirilmiş olan oyunlardan ziyade özel olarak tasarlanmış olmasıdır. Bu durum, genel olarak ticari oyunların sağlığı geliştirme faaliyetlerine yardımcı olma konusundaki faydası hakkında soru işaretleri yaratmaktadır(Griffiths 2005b).

1.1.1.2.Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Dijital oyunların olumlu yönleri olmakla birlikte olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Kontrolün dışına çıkan oyun oynama davranışı ve zaman yönetiminin kaybedilmesi ile problematik bir durum olarak karşımıza çıkar(Uzunoğlu 2021: 127). Yapılan çalışmaları karşılaştıracak olursak zararlı yönlerinin faydalı yönlerine nazaran daha fazla olduğunu görmekteyiz. Hatta çalışmaların olumsuz yönlere

odaklanması dijital oyunlara karşı bir ön yargı oluşturmaktadır. Bu ön yargının haklılık payı da her geçen gün artmaktadır.Çünkü oyunların piyasası düşünüldüğünde bu sektörün kâr amacı ile kurulduğu görülmektedir. Oyunlar tasarlanırken eğitici, öğretici yönlerinden ziyade sektöre getirdiği kar önemsenmektedir. Bu da oyunlardaki nitelikleri haz ve eğlence olarak sınırlamaktadır. Dünyada en çok tercih edilen oyunlar incelendiğinde, oyunların içeriğinde göz ardı edilen özellikler şu şekilde sıralanabilir:

- Çocukların gelişim dönemleri göz ardı edilmiştir.
- Çevrimdışı(offline) oyunlar bile süreklilik gösteren bir yapıda tasarlanmıştır.
- Oyunu teşvik etmek amacıyla bir takım ödül ve oyun içi yükselmeler mevcuttur.
- Çoğu oyunda kısmen bile olsa şiddet ana motivasyondur.
- Oyun içi ilerleme için insan ya da hayvan öldürmek zorunlu bir eylemdir.

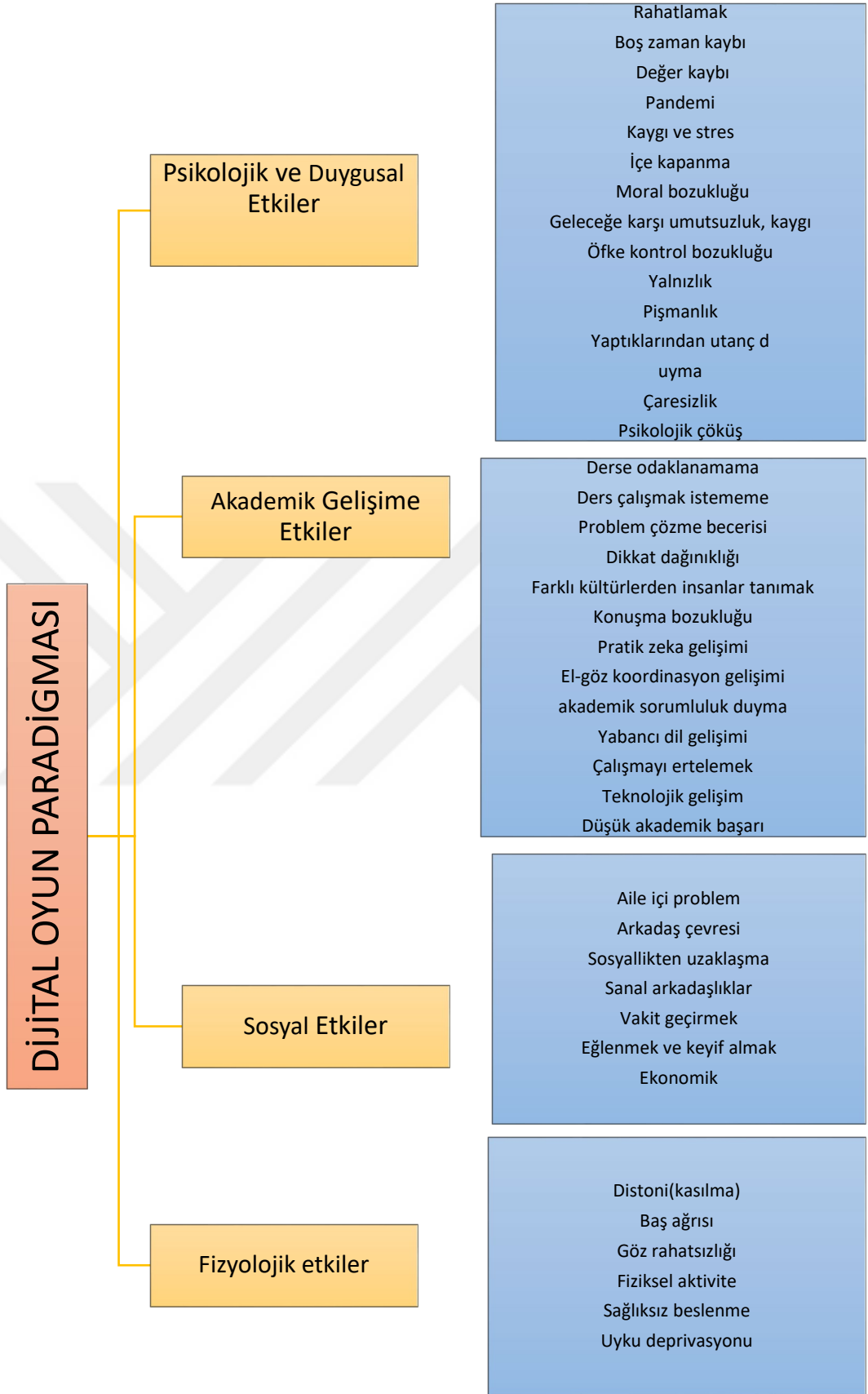
Göz ardı edilen özellikler gençlerin şiddet ve heyecana dayalı ortamlar aramaya itmekte ve şiddeti normalleştirmektedir. Oyun başında geçen süre haz ve eğlenceye yönelik olduğundan giderek daha fazla zaman almaya başlamaktadır. Kişinin boş zaman aktiviteleri, eğitim faaliyetleri, günlük hayattaki sorumlulukları gün geçtikçe azalmaktadır ve bunun yerini dijital oyunlar almaktadır. Kişi artık zaman yönetimini yapamadığı gibi oyunun içindeki zararlı içeriğe de maruz kalmaktadır, oyundaki olayları içselleştirmektedir. Oyun için tek başına zararlı ya da yararlı demek pek doğru olmaz ancak bu etkiler bireyi yavaş yavaş bağımlılığa götürmektedir. Bu noktada olumsuz özelliklerden bahsedebiliriz. Dijital oyunların olumsuz etkileri psikososyal ve davranışsal problemler üzerinde yoğunlaşmıştır. Tespitler şiddet içeren dijital oyunların yalnızlık düşük yaşam doyumu depresyon, saldırganlık , olumlu sosyal davranışlarda azalma, dikkat sorunları, düşmanca duygularda artış şiddete karşı duyarsızlaşma gibi psikososyal problemler ile alakalı olduğunu göstermiştir(Irmak, Erdoğan 2015: 6).

Eğlence amacıyla oynanan oyun bireyi rahatlatabilmektedir ancak, kontrol kaybedildiğinde birtakım riskler ortaya çıkmaktadır. Ergenlerde oyun bağımlılığı okul başarısızlığı, kız arkadaştan/erkek arkadaştan ayrılma, bursu kaybetme, basit hijyen gereksinimlerini aksatma gibi sorunlara yol açabilir. Yetişkinler ise işlerini

kaybedebilmektedir. Bunun yanında aile sorumluluklarını ihmal edip, aile ilişkilerini ve evliliklerini yitirmekte olsalar bile oyunlarına sadık kalmaktadır ve oyun oynamaya devam edebilmektedirler. Çevrimiçi oyun oynayan oyuncuların bazıları kendilerini oyuna kaptırarak okullarını bırakabilmekte, işlerinden çıkabilmekte, arkadaş ve aileleri arasına mesafe koyarak onlardan uzaklaşabilmektedir. Uzun süre ekran başında kalma, kas-iskelet sorunlarına ve öksürük kapasitesinin azalmasına ve sonucunda solunumla ilgili komplikasyonların oluşmasına yol açabilmektedir. Bunun dışında çeşitli fiziksel problemlere; bel, boyun, baş, bilek, el ağrılarına, görme ve işitme ile ilgili sorunlara, aile ve arkadaşlarla sorunlar yaşanmasına, akademik başarının düşmesine ve en önemlisi kişinin bağımlı hale gelmesine yol açabilmektedir. Ekran üzerinden oyun oynayan oyuncular, oyun becerilerini geliştirmek ve oyunda kalma sürelerini artırmak için çeşitli deneme ve çalışmalar yapmaktadır. Aralıksız oyun oynamaya devam edebilmek için bazı gereksinimlerini farklı şekillerde karşılayabilmektedir. Örneğin, oyun kapasitesini artırmaya çalışan bir genç kullandığı teknolojik cihazı naylonla kaplayıp duşa o şekilde girmektedir. Ekran başında oyun oynayıp, çevrimiçi oyundan ayrılmadığı için ebeveynleri tarafından beslenen ergenler de bulunmaktadır. Bazı ergenler ise kaşıkla-çatalla yenilebilecek yemekler yerine, pipetle içilip elle yenilebilen yiyecekleri, fastfood tarzı yemekleri tercih edebilmektedir. Bu durumlar, bireyin sağlıklı yaşam biçimi davranışlarını ihmal ettiğinin kanıtıdır. Sağlıklı yaşam biçimi davranışı sadece özbakım ve beslenme ile ilgili değildir, uyku da sağlıklı yaşam biçimi göstergelerinden biridir. Ergenler daha fazla oyun oynamak için uykusuz kalabilmektedir. Uzun süre uykusuzluk ise DEHB belirtilerine benzer belirtilerle kendini göstermektedir. Oyun nedeniyle uykusuzluk yaşayan ergenlerin bir kısmının da DEHB olduğu düşünülmektedir. Ancak bu ergenlerden bazıları DEHB değil, sadece oyun bağımlısıdır. Ergenler için arkadaş çevresi ve onların arkadaşlarıyla ilişkisi oldukça önemlidir. Güçlü arkadaşlıklar, oyun bağımlılarının psikososyal sorunlarını önlemektedir. Ancak ergenler, oyunları arkadaşlarından öğrenip, onların kendisini kabul etmesi için de oyun oynamaya başlayabilmektedir. Geçmişte ergenler, arkadaşları arasında aile, öğretmen, karşı cins, müzik, spor gibi konularda konuşmalar yaparken, günümüzdeki ergenler sosyal medya, oynadıkları oyunlar, kullandıkları veya sahip oldukları teknolojik aletlerle ilgili konularda konuşmalar yapabilmektedir. Dolayısıyla çocuğun veya ergenin çevresinde oyunla erken tanışan, erken yaşta akıllı telefon, tablet veya bilgisayar vb. alet sahibi olanlar, çocuk veya

ergenin de bu aletlerle, dolayısıyla uygulamalarla ve oyunlarla tanışmasına yol açabilir (Keskin, Aral 2021: 334-335).

Şiddet içerikli oyunlar çocuk ve ergenlerde şiddet eğilimi , anksiyete, yalnızlık, mutsuzluk, hostilite, düşmanlık ve saldırganlık, depresyon, davranış bozukluğu, duyarsızlık, olumsuz ruh sorunları, hareketsizlik ve fiziksel sağlığın bozulması olarak karşımıza çıkmaktadır (Gürsu, Özçelik 2022). Bir araştırmada 28 yaşında bir erkek oyuncu, sol parmağında oluşmuş bir sinir travmasının iki aylık bir süreçte his kaybı olduğu gözlemlenmiştir. Sol elin zayıflığı ile sol hipotenar eminensia tabanında kallus oluşumu saptanmış, parmaklarının birbirinden ayırmada güçlük çekmiştir. Nörobiyolojik açıdan ele alan bazı çalışmalara göre de oyun bağımlılarının uyarıcılara verdiği tepki ile madde bağımlılarının beyinde aynı bölgede tepki oluşturduğu gözlemlenmiştir. Bağımlılık beyinde zamanla kötüleşen ödül, stres, yürütücü işlev sisteminde neoplastik değişiklikleri de içeren aşamalı ve tekrarlayan bir döngü olarak kavramsallaştırılabilir. Bunlar, tıknırcasına/sarhoşluk, yoksunluk/olumsuz etki ve meşguliyet/beklenti (özlem) şeklindedir. İnsan öz düzenleme başarısızlığı, psikiyatri ve beyin görüntülemenin sosyal psikolojisinden elde edilen bilgilerin birleştirilmesinden elde edilen bu üç aşama, bağımlılığın nörobiyolojisinin incelenmesi için bir çerçeve sağlamaktadır(Avcı, Zorba 2023: 13). Dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkileri başlıklarla ve farklı boyutlarıyla aşağıdaki şekilde incelenmiştir.



Kaynak: Avcı, Zorba 2023: 58

1.2.Bağımlılık ve Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık; nikotin, alkol veya diğer uyuşturucuların kullanımına psikolojik veya fiziksel (veya her ikisine) bağımlı olma durumudur. Bu terim sıklıkla madde bağımlılığına eşdeğer bir terim olarak kullanılır ve bazen cinsel bağımlılık, internet ve kumar bağımlılığı gibi davranışsal bozukluklar için de kullanılır. Bağımlılık yaratma potansiyeli yüksek olan kimyasal maddeye ise *bağımlılık yapıcı ilaç* denir (APA Dictionary of Psychology 2023). Kullanılan maddeye bağlı olarak kullanım sıklığı, kullanım süresi, kullanılan madde türüne göre değişiklik gösterse de dopamin hormonunun kullanım sürecine bağlı olarak zarar görmesi sonucu beyin doğru şekilde çalışamamaya başlar ve bağımlılık ortaya çıkar. Bundan dolayı bağımlılığı bir beyin hastalığı olarak ele alabiliriz(*Bağımlılıkla Mücadele Merkezi* 2023). Bağımlılık iki şekilde ele alınır: a) Maddesel bağımlılıklar ve b) Maddesel olmayan bağımlılıklar(davranışsal bağımlılıklar) (Özdemir, Sever 2020). Maddesel bağımlılıklar (alkol, tütün, kenevir, eroin vb.) için kullanılırken,davranışsal bağımlılıklar, madde ile bağlantılı olmayan (oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı, çevrimiçi alışveriş bağımlılığı, çevrimiçi kumar ve bahis bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı) olarak ele alınır. (Mark D. Griffiths 2008).

Davranışsal bağımlılıklar, tanımı itibariyle kimyasal bağımlılıklardan farklı olmasa da gelişim sebepleri ve tedavi süreçleri gibi yönlerden farklılık göstermektedir. Davranışsal bağımlılıklar; günlük yaşamda kişinin iş hayatını, sosyal hayatını ve aile yaşantısını giderek bozmaktadır. Davranışsal bağımlılıkların pek çok çeşidi bulunmaktadır. Bağımlılık ile alakalı en önemli belirti işlevselliğin bozulmasıdır. Ancak madde bağımlılığı gibi doğrudan ölçülebilen ve bir madde ile doğrudan ilişkisi kurulabilen bir bağımlılık olmadığından uzunca yıllar bağımlılık olup olmadığı konusunda tartışmalar sürmüştür. İnternet bağımlılığı ile ilgili yayınlar 1990'ların sonlarında yapılmış ve böyle bir sorunun gerçekten olup olmadığı 2000'li yıllarda oldukça tartışılmıştır. Yakın tarihe kadar da pek çok kaynak dijital oyun bağımlılığını kaynaklarda araştırmaya gerekli olan alan olarak görmekteydi ancak bazı belirtiler bunun bağımlılık açısından önemini ortaya koydu. Çevrimiçi ya da çevrimdışı oyun oynamanın -buna dijital oyunları da dahil- kişinin hayatında öncelikli yer etmesi, oyunun kişinin hayatındaki her şeyden daha değerli olması gibi etkenler algıları değiştirdi. İkinci belirti ise, kişinin dijital oyun oynama davranışı üzerindeki kontrolünü kaybetmesidir. Son belirti ise, fiziksel, zihinsel ve sosyal

olarak olumsuz sonuçların varlığına rağmen kişinin uzak duramamasıdır. Hayatında oyunu merkezine alır ve sürekli olarak onunla meşgul olur. Okula, işe gidememesi, derslerinde, işinde problem yaşaması, aile yaşamını aksatması ve fiziksel sorunların baş göstermesidir (*Bağımlılıkla Mücadele Merkezi* 2023; Ögel, Şimşek 2019: 147).

Maddesel bağımlılıklarla davranışsal bağımlılıkları ayıran bazı etmenler vardır. Maddesel bağımlılıklarda bağımlılığa neden olan madde bellidir ve tedavisinde de bu maddeye yönelik fizyolojik ve destekleyici psikoterapi kullanılmaktadır. Madde kişiden uzaklaştırıldığında bağımlılık yapacak etken ortadan kalktığında tekrarlama durumunu ortadan kaldırmaktadır. Maddesel bağımlılıklarda bağımlılık yapan maddeye ulaşmak zordur ve bir maddiyat gereklidir. Ayrıca maddesel bağımlılar yapılan tetkikle maddeye maruz kalıp kalmadıkları konusunda kolay ayırt edilebilmektedir. Maddeye ulaşmadığında vücudun verdiği tepkiler de gözlemlenebilmektedir. Bu sonuçlar açık şekilde görülmektedir ve tedavi edilmemesi durumunda hastalar kaybedilebilir.

Dijital oyun bağımlılığında ise bağımlılık yapıcı bir maddeyle karşılaşılmaz. Bu nedenle farklı tedavi yöntemleri seçilmektedir. Psikoterapi ve bir takım ilaç tedavileri uygulanmaktadır. Kullanılan tedavilerde kalıcı olarak kullanılan bir tedavi yöntemi henüz bulunmamaktadır. Maddesel bağımlılıklarda olduğu gibi kişiyi ekranlardan uzaklaştırmaya çalışmak çok da kolay değildir. Çünkü bu cihazları günlük hayatta oyun dışında da kullanmak durumundadır. Bu da her an cihazlarda oyuna yönelebileme durumunu kolaylaştırmaktadır. Nüksetme(tekrarlama) riski oluşturmaktadır. Semptomları gizlemek için daha kolay olduğundan onun tespit edilmesi de daha zordur (Duran 2020). Her şeye rağmen dijital oyun bağımlılığı, bazı durumlar göz önüne alınarak tanımlanmaya çalışılmıştır.

Oyun bağımlılığının gözlemlenebilen etkileri şu şekildedir:

- ✓ Kişinin bilincinde sürekli olarak oyun ile ilişki kurması.
- ✓ Oyunu oynamadığı zamanlarda bile oyunu düşünmeden kendini alamaması.
- ✓ Günlük işlerde aksamalar.
- ✓ Eğitim faaliyetlerinde düşüş.
- ✓ Aile ve arkadaş çevresinde problemler oluşmasına karşın oyuna devam etme ve oyundan mahrum kaldığında agresifleşme.

- ✓ Oyundan uzak kaldığında mahrumiyet hissetme olarak gözlemlenebilmektedir(Griffiths 2005a; Mark D. Griffiths 2008).

1.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığının Tanınması ve Kriterleri

Dijital oyun bağımlılığının WHO tarafından tanı koyulması 2023'te ICD'nin 11. Versiyonda gerçekleşmiştir. Ancak tanınmasına kadar gelen tarihi süreçte pek çok kez bir bağımlılık türü olarak kabul edilip edilmeyeceği tartışılmıştır. APA süreç içerisinde kademeli olarak dijital oyun bağımlılığı ile alakalı daha fazla araştırılmasına dair kararlar almıştır. Hem online hem de offline oyun oynama ile alakalı çalışmalara başlamıştır (Öztürk 2019: 728). Bu süreçler dijital oyun bağımlılığının tanımlanmasında önemli bir yere sahiptir. Son aşamada ise WHO tarafından ICD 11 uluslararası hastalıkların sınıflandırılması el kitabının 2.versiyonunda oyun oynama bozukluğu başlığı altında yer almıştır. Tanımlanması ile alakalı başlıklar ve alt başlıkları şu şekildedir.

- Ruhsal, davranışsal veya nörogelişimsel bozukluklar
 - └ Madde kullanımına veya bağımlılık davranışına bağlı bozukluklar
 - └ Davranışsal bağımlılıklara bağlı bozukluklar
 - └ Oyun oynama bozukluğu
 - └ Oyun oynama bozukluğu çoğunlukla çevrimiçi
 - └ Oyun oynama bozukluğu, çoğunlukla çevrimdışı

Ruhsal davranışsal veya nörogelişimsel bozukluklar: Zihinsel, davranışsal ve nörogelişimsel bozukluklar, kişinin hayatına yansıyan pek çok alanda etki etmektedir. Semptomlar genellikle kişisel, ailevi, sosyal ve işlevsel alanlarda sıkıntı veya bozulma ile kendini göstermektedir.

Madde kullanımına veya bağımlılık davranışına bağlı bozukluklar: Madde kullanımına veya bağımlılık davranışına bağlı bozukluklar, ilaçlar dahil psikoaktif maddelerin kullanılmasının sonucu olarak gelişen bozuklukları veya özgül, yineleyici, ödüllendirici ve pekiştirici davranışları içerir.

Davranışsal bağımlılıklara bağlı bozukluklar: Davranışsal bağımlılıklara bağlı bozukluklar, bağımlılık yapan maddelerin kullanımı dışında, tekrarlayıcı ve ödüllendirici davranışların bir sonucu olarak gelişen rahatsızlık ya da kişisel

işlevlerde sorun yaratan, fark edilebilir ve klinik açıdan önemli sendromlardır. Bunlar kumar oynama bozukluğu ve çevrimiçi veya çevrimdışı oyun oynama bozukluklarını içermektedir.

Oyun oynama bozukluğu: Oyun oynama bozukluğu, çevrimiçi (yani, internet üzerinden) veya çevrimdışı olabilen, sürekli veya tekrarlayıcı bir oyun oynama davranışı örüntüsü ("dijital oyun oynama" veya 'video oyunu oynama') ile karakterize edilir. Şunlarla izlenir: 1. Oyun oynama davranışı üzerinde bozulmuş kontrol (örneğin, başlangıç, sıklık, yoğunluk, süre, sonlandırma, bağlam); 2. Oyun oynamaya verilen önceliğin, yaşamın diğer alanları ve gündelik faaliyetlerin önüne geçecek şekilde giderek artması ve 3. Olumsuz sonuçlarına rağmen oyun oynama davranışının devam etmesi veya giderek artması. Oyun oynama davranış örüntüsü, sürekli veya epizodik ve tekrarlayan olabilir. Oyun oynama davranış örüntüsü, ciddi bir stres oluşturur veya kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer önemli faaliyet alanlarında belirgin bozulmalara neden olabilir. Tanı konulabilmesi için oyun oynama davranışı ve diğer ölçütler normalde en az 12 aylık bir süre boyunca bulunmalıdır; yine de belirtiler şiddetliyse ve tüm tanı ölçütleri karşılanıyorsa, tanı için gerekli süre kısalabilmektedir(*Mortalite ve Morbidite İstatistikleri İçin Icd-11*, 2023).

Zararlı oyun oynama: Zararlı çevrimiçi veya çevrimdışı oyun oynama, birey veya bireyin etrafındaki diğer kişiler için zararlı fiziksel veya zihinsel sağlık sonuçları riskini önemli ölçüde artırabilir. Günlük hayata yansıyan problemleri durumları olabilmektedir. Oyun oynama örüntüsü, bireye veya başkalarına zarar verme riskinin arttığına dair farkındalığa rağmen sıklıkla devam eder. Bu kategori, oyun oynama davranışı modeli olarak sağlık uzmanlarının dikkatini ve tavsiyesini gerektirdiğinde ise *Oyun Bozukluğu* için teşhis gereksinimlerini karşılamadığında kullanılabilir.

1.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenselliği

Bağımlılığın nedenselliği ile alakalı çalışmalara göre dijital oyunların altında yatan etmenler çok çeşitli olabilmektedir. Bu nedenle çalışmalarda dijital oyun, farklı şekillerde gruplandırılmıştır. *Biyolojik, psikolojik, sosyal* olarak kategorilendirilebildiği gibi *genetik ve fizyolojik* faktörler olarak da ele alınabilir. Yine bireyi motive eden etmenler göze alındığında *içsel ve dışsal etmenler* olarak da

değerlendirilmiştir. Patolojik bulgulara yönelik nedensel etmenler ise oyun oynama motivasyonları, oyunun yapısal özellikleri belirlenerek gruplandırmalar yapılmıştır.

Psikolojik ve biyolojik etmenler bağımlılık sürecinde etkin olarak görülmektedir. İlk madde kullanımında altında yatan neden genellikle merak ve korku duyularıdır. İlk kullanımın masum olduğu düşünülür. Çünkü bir etkisinin olmayacağı sadece deneyip bırakılacağı fikri vardır; ancak madde beyinde dopamin oluşturmaktadır. Dopaminin insana etkisi ise düşünce, duygu, motivasyon, davranış, koordinasyon, irade gibi işlevsel süreçlerde etkili olmaktadır(*Bağımlılık Nedir | Bağımlılık Ne Demek* 2023).

İçsel- dışsal nedenlere göre kategorilendirilen çalışmalara göre ise İçsel faktörler; düşük öz düzenleme, oyun için isteklilik hali, beyin yapısında bozukluklar, duygu durum ve ödül sistemi ile alakalı düzensizlikler, sosyal fobi gibi psikolojik ve bireyle ilişkili alanları içerir. Dışsal faktörler, daha çok bireyin dışında gerçekleşen ve oluşumunda kaynaklık etmediği, aile sorunları, sosyal alanda gerçekleşen ilişki sorunları ve oyunun yapısında bulunan etkenlerdir (Popow vd., 2019).

Muhtemel genetik ve fizyolojik faktörler: Bağımlı kişilerin bağımlılığa genetik bir yatkınlıklarının olduğuna dair tartışmalarla birlikte bağımlı kişilerde dijital oyun bağımlılığı ile alakalı bazı bulgulara rastlanmıştır. Muhtemel çevresel faktörlere göre oyun bireyleri bir amaç etrafında toplar ve kişilere bu amaç sayesinde bir sosyalleşme imkânı vermektedir. Kişiler bu etkinliklerini uzun vadede bir arkadaşlığa çevirmek istemektedirler. Fakat arkadaş gruplarının oyun oynaması bir risk grubu olarak karşılanmaktadır. Kişi onaylanmak ve arkadaş ortamından dışlanmamak adına oyun oynamayı seçebilmektedir. Yine aile içi huzursuzluk ve kopuk aile ilişkileri de gençleri oyuna iten etmenler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bireysel psikolojik nedenler: Can sıkıntısı, günlük hayatta oyunların dar alanlara sığdırılmaya çalışılması gibi etmenler gençleri oyun oynamaya çeken bireysel faktörler olarak karşımıza çıkmaktadır. Yine olumsuz psikolojik etmenlerden sıkıntı, kaygı, depresyon gibi durumlar karşısında oyunlar bir baş etme aracı olarak görülmektedir. Bu baş etme aslında oyunların keyif ve haz vermesi ile ilgilidir. Fakat zamanla aynı oranda verilen haz bireye yetmemektedir ve her seferinde artarak daha fazla oyun oynamaya devam etmektedir. Bu da zamanla

tolerans geliştirme faaliyeti olarak bağımlılığın bir bulgusu olarak görünmektedir (Öztürk 2019: 730-733).

Deneyssel çalışmaların sistematik şekilde analiz edilmesi sonucunda dijital oyun bağımlılığının nedensel patolojik etmenleri ele alınmıştır. Analiz sonucunda üç grupta toplanmıştır.

- ✓ Kişilik özellikleri
- ✓ Oyun oynama motivasyonları
- ✓ Oyunun yapısal özellikleri

Kişilik özellikleri: Kişilik özellikleri ile ilgili veriler, kaçınma, yalnızlık, sosyofobik olma hali, saldırgan ve düşmanca tutum, azalmış öz kontrol, gibi pek çok psikolojik rahatsızlıkla bir bağlantı olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte internet oyun bağımlılığı ile ilişkili görünen kişilik özelliklerinin bozukluğa özgü olmayabileceği ve bu nedenle daha fazla bilgi edinilene kadar araştırma yapmaya ihtiyaç bulunmaktadır.

Oyun oynama motivasyonları: Bir oyuncuyu internet oyun bağımlılığı riski altına sokan oyun motivasyonları nitel ve nicel çalışmalardan yararlanılarak tespit edilmiştir . Pek çok farklı oyun grubu ve örneklem grubundan edinilen sonuçlara göre oyun oynama motivasyonları çok fazla problematik durumdan kaynaklı olabilmektedir. Bbaşa çıkma aracı olarak kullanıldığı da görülmüştür. Sonuç olarak işlevsiz başa çıkma, sosyalleşme ve kişisel tatmin ile ilgili motivasyonların ön plana çıktığını görmekteyiz.

Oyunun Yapısal Özellikleri: Oyunun bazı yapısal özelliklerinin, oyun oynamayı özellikle aşırı oynayan kişiler için cazip hale getirdiği düşünülmektedir. Oyunun yapısal özellikleri ve bağımlılık arasında ilişki olabileceği düşünülmektedir. Daha spesifik olarak, internet oyunları ve atari oyunlarının çevrimdışı video oyunlarından daha bağımlılık yapıcı olduğu bulunmuştur. Ancak bu üç farklı oyun türü (atari oyunları, video oyunları, çevrimiçi oyunlar) araştırmacılar tarafından özellikle internet oyunları ile ilgili olarak yetersiz bir şekilde tanımlanmıştır. Ayrıca, yapısal özelliklerin oyuncuların ruh halini etkilediği bulunmuştur. Yani negatif pekiştirme hayal kırıklığına yol açarken pozitif pekiştirme oyunda kalıcılıkla sonuçlanmış ve varsayımsal olarak pozitif pekiştirmeyi bağımlılıkla ilişkilendirmeye izin vermiştir. Buna ek olarak, bağımlıların özel olarak tasarlanan oyunlarda nadir

bulunan oyun içi öğelerden ve oyunun ara sahnelerini izlemekten daha fazla keyif aldığı gözlenmiştir.

Son olarak, bağımlı oyuncuların avaturlarıyla özellikle gurur duydukları, yani sanal karakterleri gibi olmak istedikleri ve avaturlarını kendilerine kıyasla daha üstün gördükleri ortaya çıkmıştır. Özetle, internet oyunlarının bazı yapısal özellikleri oyuncuları bu oyunlara bağımlılık geliştirme riski altına sokuyor gibi görünmektedir. En önemlisi, çeşitli yollarla oynamayı pekiştirecek şekilde inşa edilen internet oyunlarının, çevrimdışı oyunlar gibi bu yapıları içermeyenlere kıyasla daha yüksek bir bağımlılık potansiyeline sahip olduğu görülmektedir (Hussain, Griffiths 2009; Kuss, Griffiths 2012). Kişiler serbest zamanlarda yaptığı etkinliklerden keyif almıyorsa dijital oyunlara yönelmeleri daha yüksek düzeyde olabilmektedir (Satılmış vd., 2023) Yalnız bireylerin sosyalleşebilmek amacıyla oynadığı dijital oyunlar, bireyleri daha da yalnızlaştırmıştır, oyun oynama ile mutluluk davranışı arasında negatif ilişkiler tespit edilmiştir (Kılıç 2021).Dijital oyun oynamanın nedenlerinin pek çok yönden ele alındığını görmekteyiz. Peki oyun dışında pek çok seçenek varken bireylerin oyunları tercih etmelerinin nedenleri neler olabilir?labilir? konuyla ilgili olarak şunlardan bahsedilebilir:

- ✓ Başarma ve tamamlama hissini tatmin etmesi
- ✓ Oyunların yapısı gereği merak ve keşfetme duyularına hitap etmesi
- ✓ Sıkıntı, kaygı ve depresyonla baş etmede kolaylık sağlaması
- ✓ Sosyalleşme; günlük sohbet ve yardımlaşma
- ✓ Keşif; diğer oyuncuların bilmediği şeyleri bilmek
- ✓ Rol yapma; arka planda hikayesi olan bir kişilik yaratma
- ✓ Rekabet; başkalarına meydan okuma onlarla rekabet etme(Yee 2006).
- ✓ Bireyde haz ve keyif duygusuna hitap etme bundan keyif alma hali
- ✓ Oyun çeşitlerinin fazla olması herkesin kendine göre seçim yapabilmesi
- ✓ Ulaşımı kolay olan bir eğlence aracı olması.
- ✓ Zaman algısını değiştirmesi akışı hızlandırması.
- ✓ Eğitimde etkili bir araç olarak kullanılması(Arıca 2019).
- ✓ Oyun karakterlerini kendi istediği gibi tasarlayabilme ve bu sayede avaturla ilişki (Frasca 2001).

Davranışsal ya da maddesel bağımlılıkların sonuçları benzediği gibi nedenleri de benzetmektedir(Ercan vd., 2023; Kasatura 1998).

1.3. Dindarlık

Dini yönelim, bireyin dinini yaşamında nasıl gösterdiği ya da anlamlandırdığıyla ilgili bir kavramdır. Dinin yaşamında önemli bir yeri olduğunu savunan ve dayanaklarını dini argümanlardan alan bireyler, dindar olarak adlandırılmaktadır. Ancak her bireyin bu argümanları yorumlaması, yaşamına yansıtması, hissetmesi birbirinden farklıdır (Erdoğan 2015: 74). Bu nedenle de çok çeşitli dindarlık tanımları ve ölçekleri geliştirilmiştir. Bu ölçümlerin özelliklerine göre de çeşitli dindarlık tipolojileri geliştirilmiştir (Yapıcı 2002: 78-80).

Genel olarak dindarlık dini inanç ve yaşantıların bireyde oluşturduğu birikimi tutum ve davranışları ile çevresine aktarmasıdır. Dindarlık birey ile gelişen dinamik bir yapıya sahiptir. Kişinin inandığı dine bağlanma derecesini göstermektedir (Kızılgeçit 2017a: 17). Allporta göre geliştirilen dindarlık tipleri iki şekildedir. 'dışsal (extinsic)' ve 'içsel (intinsic)' olarak iki karşıt kategoride ele almıştır (G. Allport 2014)

❖ Bunlara göre üç önerme sunulmaktadır:

1. Öz-İçtenlik-Merkezilik: Din bireyin kişiliğinde merkezi bir yere sahipse onun benliği üzerinde gözle görülür bir etkiye sahip olması gerekmektedir.
2. Dindarlığın Gündelik Sonuçları: Din, değer pozisyonu olarak merkezi bir yerde ise, o zaman kişinin dini düşüncelerine, tecrübelerine ve davranışlarına nüfuz ederek yaşamın birçok alanının dini inançtan etkilenmesi beklenir.
3. Dini Tecrübe ve Davranışlar: Eğer din kişilikte merkezi bir değer ise o zaman bütün yoğunluğu ve çeşitliliği ile kişilik üzerinde kendine ifade alanı bulması beklenir (Apaydın 2018: 43).

Allport, dindarlığı iç güdümlü ve dış güdümlü dindarlık olarak sınıflandırmıştır. Bu dindarlık tipolojisi, pek çok araştırmada kullanılmıştır. İç güdümlü dindarlığa sahip bireyler, dini en üst bilişsel seviyede tutar ve dine kendini tam anlamıyla adar. Tanrı'yı yardımsever müsamahakâr ve ihtiyaç duyulduğunda kendilerinin yanında olduğunu bilirler. Bu eğilimler hem kendi kontrolleri hem de Tanrı kontrolü duyuları açısından yüksek benlik değeri ile birlikte gözlenmektedir. Dış güdümlü ise bir tehlike durumunda dini kişisel menfaatleri için bir araç olarak

kullanır. Kendine fayda sağlayan ve dini bir karşılığı olmayan amaçlara yönelmektedir. Dış güdümlü dindarlığa sahip kişilerde ise Tanrı algısı daha katı bir yapıdadır. Kendilerinin daha sık tehdit edildiklerini hissederler. Daha düşük benlik değerlerine sahip oldukları düşünülmektedir. (Mehmedoğlu 2004: 40-41)

1.3.1. İç Güdümlü Dindarlık

Dini yaşantının temelinde, içtenlik ve Tanrıya karşı hissettikleri samimi duygular yer alır. Amaç Tanrıya inanmak ve onun yasalarına uymaktır. Yaşamın motivasyonu inanmaktır. Diğer ihtiyaçlar ne kadar güçlü olursa olsun ikinci dereceden istekler olarak kalmalıdır (Apaydın 2016: 129). İç güdümlü dindarlık, dış güdümlü dindarlığın tam tersidir. İç güdümlü dindarlıkta birey anlam arayışını dinde bulmuş dini ilke ve pratiklerini içselleştirmiştir. Dini bir çıkar olmaksızın dinini yaşar (Allport 2014: 13) Bir inancı benimseyen birey, onu içselleştirmeye ve tam olarak takip etmeye çalışır. Din yalnızca onundur. İbadet mekanına gelmesinin amacı tanrıya şükretmek, onun yüceliğini kabul etmek ve ondan rehberlik istemektir (Allport, Ross 1967: 434) İç güdümlü dindarlık tipine sahip bireyler, insanlar tarafından nasıl görendüğünü önemsemez dini pratiklerin hayatındaki işlevine bakmazlar. Tam olarak dini yaşamaya çalışır. Çevresi tarafından nasıl algılandığı onlar için önemli değildir. Dini pratiklerin arzu ve ihtiyaçlarını kısıtlamaları onlar için bir problem değil, aksine dine yönelişlerinin neticesinde derunni hislerini daha iyi yaşadıklarını gösterir (Kızılgeçit 2020). Sağlığına iyi geldiği için oruç tutan birini düşünelim. Eğer bu ibadetin amacı; sağlığa iyi gelmesi için yapılıyorsa dış güdümlü dindar, hiçbir çıkar gözetmeden yapılıyorsa iç güdümlü dindar olarak örneklendirebiliriz(Karaca 2011: 96).

1.3.2. Dış Güdümlü Dindarlık

Dış güdümlü dindarlık,bireyin dini kendi dışsal çıkarları için bir menfaat aracı olarak kullanması temeline dayanmaktadır (Allport 2014).Dışsal değerler her zaman araçsal ve faydacıdır. Dini, güvenlik ve teselli, sosyallik ve dikkat dağıtma, statü ve kendini haklı çıkarma gibi çeşitli şekillerde fayda sağlamak amacıyla kullanırlar.. Teolojik açıdan dış güdümlü dindarlar; Tanrı'ya döner, ben merkeziliğinden uzaklaşmaz. İbadethaneden ya da Tanrı'dan elde edebilecekleri her şeyi isterler. İbadethanedeki amaçları hizmet etmekten ziyade onu yönetmek ya da sömürmektir (Allport, Ross 1967: 434). Din, toplum içerisinde bir makam ve mevki

için kullanılan araçtır. Aynı zamanda kendi çıkarları için de kullanırlar. Örneğin din, toplumda makam ve mevki sahibi olmak için bir saygınlık aracı olarak gösterilirken dert ve sıkıntı durumunda bir teselli aracı olarak kullanılmaktadır. Bu nedenle inançlarına sıkı bir şekilde sarılarak katı ve hoşgörüsüz tavırlar ve taraftarlık sergileyebilirler (Kızılgeçit 2017b). Yani başları sıkıştığında dine yönelirler ve bu yöneliş bir fayda sağlıyorsa anlamlıdır. Örneğin bir yardım davranışı dinin özünde olduğundan dolayı değil, bu yardım davranışı onlara bir menfaat olarak geri dönecekse yapılmaktadır (Apaydın 2018: 43). Camiye gitme davranışını ele alalım. Amaç camide çevre edinmekse kişi ibadeti bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu da dış güdümlü dindar olduğunu göstermektedir (Karaca 2011: 96).

1.4. Genç Yetişkinlik Dönemi Dindarlığı

Genç yetişkinlik döneminin başlarında dindarlığın ergenlik dönemi bunalımlarının, çatışmalarının dindiği daha dengelenmiş bir yapıya geçtiği görülmektedir. Ergenlik dönemi gibi bu dönemde de çatışmalar vardır; ancak gencin ergenlik dönemine göre duygularında ve davranışlarında daha kararlı bir yapı görülmektedir (Ergin, Yıldız 2015; Karacoşkun vd., 2013: 97). Fiziksel olarak ise gelişme ve olgunlaşma (Tokur 2020: 110) ile birlikte rasyonel düşüncede, gelişme yeteneğinde de bir artış gözlenmektedir. Genç; bu dönemde dini şüphelerine tatmin edici cevaplar bulursa dine dayalı bir hayat yaşamayı seçebilir. Kendisini tatmin eden cevaplar bulamazsa ailesinin kabulleriyle benimsediği dinini reddedebilir. Bazı bireylerde çocukluklarındaki dini inançları ile edindikleri bilgileri bağdaşmaz ise dini tamamen reddedebilir veya bazı noktalarını kabul ederek inançlarını sürdürür. Büyük bir çoğunluk ise hayatlarında bir dine ihtiyaç duyar ve daha önceki edindikleri bilgileri ya tamamen kabul eder ya da çok az bir değişiklik ile kabul eder (Hökelekli 1998: 282). Bu dönemin başlarında ibadetlerde azalmalar gözlemlenirken dönemin sonlarında artış olmaktadır. Bunun sebebi yetişkinlik dönemde sorumlulukların artmasıyla birlikte evlenme ve çocuk sahibi olma gibi etkenlerin bir ebeveyn olduğunu anlama ve ona göre hareket etme bilincinden dolayı çocuklara iyi örnek olma arzusudur (Peker 2013: 175). Batı ülkelerinde yapılan araştırma 18-30 yaşları arasındaki dini gelişimde ve ritüellerde bir düşüş olduğunu gösterirken, 30 yaşından sonra ise bir artış olduğunu göstermektedir. Bu durumun nedeni olarak kişinin sonraki hayatında evlenmesi, bir sorumluluk sahibi olması ve çocuklarına karşı da örnek olma arzusu içinde olması gösterilebilir. Dini yaşayışın derinleşmesi sadece

bunlardan kaynaklı değildir. Bireyin yaşamı boyunca edindikleri tecrübe ve kendisi ile iletişimi artmakta ve gelişmektedir. Bu da hem çevre hem de bireysel yaşantısında bir yüzleşme ve farkındalık oluşturmaktadır. Kişi iç muhasebesini yapma eğilimindedir. Kendi ile yeni bir anlam kazandırır (Hökelekli 1998: 281-283).

Allport 'un dinsel yaşayış biçimleri ile ilgili çalışmasından elde edilen verilere göre yirmili yaşlar, henüz anne babadan ayrışma gerçekleşmediği için bu yaşların başları ve ortaları dindarlığın az olduğu yaşlardır. Alport'a göre dindarlık kişilik ile çok alakalıdır. Olgun kişiliğiniz dindarlığınızın da olgun olmasında etkilidir. Olgun kişilik için ise dini duyguya ihtiyaç duyulmaktadır. Bireylerde farklılaşmalar olmakla birlikte çoğu Tanrıya inanmakta ya da geleneksel inanç sistemini seçmektedir. Bu da göstermektedir ki gençlerin ergenlik dönemi bunalımlarını aştıktan sonra toplumun dini değerlerinden tamamen kopmamaktadır. Yani dini değerleri bazı kimseler devam ettirmekte bazıları ise farklı inanış şekillerine meyiletmektedir. Dini doyuma tam olarak ulaşamamaktadır. Gençler bu dönemde dini yaşayışa karşı biraz zayıf kalmaktadır (Kayıklık 2003: 127).

Özetle genç yetişkinler bu dönemde ergenlik dönemindeki çatışmalarını gidermişlerdir. Yaşamındaki sorumluluklar, aile yaşantısı, ebeveyn özellikleri gibi etmenler de dindar olmaya daha eğilimli olmalarında önemli etkenlerdir. Genç yetişkinler bir inanç sistemine bağlanmaya daha meyillidirler.

1.5. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dindarlık

Dinler ahlaki davranışları teşvik ederken bireylerin ve toplumun ruh ve beden sağlığını korumayı amaçlar. Sağlıklı bir sosyal yapının oluşmasını desteklemektedir. Dinler ve oluşturdukları dünya görüşleri çerçevesinde yeme içme alışkanlıkları, sosyal ilişkiler, bağımlılıklar gibi davranışları düzenleyerek sağlam ve sağlıklı bir bireylerin yetişmesine katkı sağlar (Ayten 2018: 74). Biyolojik olarak yenilebilen bazı yiyecekler mekruh ve haram kavramlarıyla kabul edilmektedir. Bu durum dinlerin kişinin sağlık durumlarıyla ilgilendiğini göstermektedir. örneğin Yahudilik, bazı mezhepleriyle Hristiyanlık, İslamiyet, Budizm ve Hinduizm gibi dinler beslenme planlarında özel düzenleme yapmaktadır. Dinler sağlık açısından etkili olduğu kadar zararlı alışkanlıklar olarak kabul edilen bağımlılıklar karşısında da olumsuz bir tavıradırlar. Her din için aynı kuralların geçerli olduğunu söyleyemeyiz. Dinlerin alkol ve uyuşturucu ile alakalı tavırları farklılık arz

etmektedir. Yahudiler ve Adventist Hristiyanlar alkole karşı olumsuz bir tutum sergilemektedir, onları caiz gören toplumlara göre daha az alkol kullanmaktadır (Yapıcı 2013: 63-64). Dinin bir yaşayış biçimi olarak dindarlık; kişiyi dinin olumlu kıldığı şeyleri yerine getirmeye yönlendirir, bireyin davranışlarını ahlaka göre düzenlemesi bakımından motive eder. Dindarlık kişinin yaratıcısına bağlılığını ifade eden, insanlara içsel olarak değişik düzeylerde etki sahasına sahip olan gelişimsel bir kavramdır (Tokur 2017). Dindar bireyler de dini öğretilerine göre tavırlar sergilemektedir. Din burada temel kaynak görevi görürken dindarlık da bunun yansıması olarak görülmektedir.

Din; mensuplarının hayatlarına, davranışlarına ve içinde bulundukları sosyal çevrelerine etki etmektedir. Din insanların kendilerine zarar verici unsurlardan uzak durulmasını istemektedir. Bu zarar verici durumlardan birisi de bağımlılıktır (Gürsu,Çelikleş 2018). Din ve maneviyatın bireyin hayatına olan yansımalarının ,olumlu sağlık göstergeleri şeklinde olduğunu görmekteyiz (Connors vd., 2006). Bağımlılığın tedavisinde etkili olduğu kadar bağımlılıklara başlamayı engellemede de koruyucu/önleyici bir işlevinin olduğu belirtilmektedir. Başka bir ifadeyle madde kullanımı ve diğer riskli davranışların önlenmesinde inancın önemli bir etkisi olduğu söylenebilir.

Bağımlılık ve maneviyat ilişkisini konu alan çeşitli makalelerin incelendiği araştırmada; maneviyatın bağımlılık ilişkisindeki rolünün aydınlatmak amaçlanmıştır. Bu konuyla alakalı bazı verilere yer verilmiştir. (Jarusiewicz 2000).

Bağımlılıktan kurtulmanın temelini Transpersonal Benlik (kalp ve ruh bütünlüğü, varlık, yüksek güç, otantik güç vb.) yardımıyla iyileşmenin yapısının asla zarar görmeyecek olan yüce yaratıcı ile aciz olanla teması bağımlılığın iyileşmesini etkilemektedir (Verrier 2021).

Son yıllarda yapılan çalışmalara göre de bağımlılık ile mücadele konusunda maneviyatın önemi ortaya çıkmış ve bu konuda bir ihtiyaç olduğuna ulaşılmıştır (Altuntaş vd., 2019). Mesela din bireylerin şahsi olarak yaptığı davranışlara bir çerçeve belirlerken bunun topluma yansıyan yönleriyle de ilgilenir. Örneğin bağımlı bir kişinin kendine yansıyan yönü yalnızlaşma, ilişkilerin zayıflaması, kontrolün kaybı kendini maddeden alıkoymada zorlanmalar gibi pek çok etkisi olabilmektedir. Topluma yansıyan yönünde ise maddeyi elde edebilmek için başvurulacak yöntemlerin

sonucunda hırsızlık, borç alıp ödememe, maddeye ulaşamayınca yaşanan öfke patlamaları, para kazanmak için yapılan yasal olmayan işler, gasp cinayet gibi sonuçlar ise toplumsal yönleridir. Bu problematik durumua bakıldığında önlemek için de bir takım yöntemlere başvurulmaktadır. Bunun dini zemini ise helal kazanç bilinci, iyi arkadaş seçimi, tövbeye teşvik, israf bilinci duaya teşvik gibi başa çıkma yöntemlerine başvurulmaktadır (Erdinçli 2018)

Dinin temel gayesi olarak belirtilen canın, malın, akıl, ırzın ve inancın korunması, inananlar tarafından bu unsurlara gelecek olan her türlü tehdide karşı dikkatli davranmalarına yol açar. Bağımlılıklar insanın hem ruhsal hem bedensel sağlığını, düşünme yapısını, anlayış ve kavrayışını bozmaktadır. Ayrıca insanlara maddi olarak da zarar vermektedir ve insanları gayri meşru yollara saptırıp ırz unsurunu korunması noktasında sorun çıkarmaktadır. Dolayısıyla din, bu beş ilkeyi korumaya çalışırken bağımlılıkların önlenmesi ve tedavi edilmesi noktasında bağımlılık için yardımcı bir unsur olarak görülebilir(Gürsu, Selçuk 2021: 1138-1139).

Bağımlılıkla mücadelede din ve maneviyat önemli bir rol oynamaktadır. ihtiyaçların karşılanmaması, bireyi çeşitli bağımlılıklara itebilmektedir. Bu noktada dini düzenlemeler bireyin değer ve kişisel ihtiyaçlar açısından kendini bir noktada konumlandırmasını sağlamaktadır. Dinde bulunduğu cevaplar onun manevi gücünü destekleyecektir. Din bireylerin sorumluluk almasını sağlar. Din ve maneviyat hastaların akıl sağlığı için yararlı olduğu ve iyi oluşlarını desteklediği, daha yüksek yaşam kalitesi ve daha düşük depresyon gibi durumları olumlu yönde etkilediğini göstermektedir (Ceylan 2021: 120)

Din, çeşitli ahlak, inanç ve ibadet kurallarından oluşmaktadır. Bu kurallarla birlikte din, inançlıların hayatlarına, davranışlarına ve içinde bulunduğu yakın ve uzak çevresine etki etmektedir. Din bireyin kendisine ve diğerlerine zarar verici durum ve uygulamalardan uzak durmasını istemek suretiyle bağımlılık ve diğer anti sosyal davranışlara karşı koruyucu bir işlev göstermektedir.

Dini hizmetlere daha sık katılan ve özel duayla meşgul olanlarda alkol veya madde kullanım düzeyi düşmektedir (Staub 2011 akt (Ceylan 2021: 110). Din veya maneviyatın, bağımlılığın tedavisinde etkili olduğu kadar bağımlılıklara başlamayı engellemede de koruyucu/önleyici bir işlevinin olduğu belirtilmektedir (Gorsuch

1995). Maneviyatın bağımlılık üzerindeki etkisini inceleyen araştırmacılar bireyin kendinden daha ilahi bir güçle irtibata girdiğini ve bu ilahi güç ile irtibatın madde bağımlılığını bırakmaktaki önceki başarısızlıkları yok saydığını ve yeni ve daha güçlü bir başa çıkma aracı olarak gördüğünü göstermektedir. Başka bir ifadeyle madde kullanımı ve diğer riskli davranışların önlenmesinde inancın önemli bir etkisi vardır. Afro amerikalı kadınlar üzerinde yapılan çalışmaya göre maneviyatı daha yüksek olan kişilerin bağımlılıkla olan mücadelesinde olumlu ruh sağlığı sonuçları elde etmişler. Benlik kavramlarının daha yüksek olduğunu ve daha iyi bir başa çıkma süreci yönettiklerini tespit etmişlerdir (Brome vd., 2000: 479).

Din bireyin yaşamına pek çok alanda düzenlemeler getirmektedir. Dinin etkileri bireysel ve toplumsal olarak gözlemlenebilir. Bu etkilerden birisi de sağlık alanındadır. Bağımlılık da bireyin yaşamında hem sağlık hem de pek çok alanda olumsuz şekilde etki etmektedir. Bağımlılıklardan, Dijital oyun bağımlılığı son yıllarda artan bir sorun haline gelmiştir. Maddesel bağımlılığın gözlemlenebilen sonuçları dijital oyun bağımlılığı hastalarında da görülmektedir. Bu noktada din bireyin yaşamına bağımlılığı azaltma ya da bağımlılığı önleyici uygulamaları ile etki edebilir.

Dini kurallar ve dini uygulamalar ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkileri ele aldığımızda şu şekilde mantıksal çıkarımlarda bulunabiliriz. Dijital oyun oynarken boşa zaman harcanması israf ile ilişkilendirildiğinde önleyici bir unsur işlevi görebilir. Bağımlılık aslında bir aşırılıktır. Dinin bu konudaki bakış açısı ise tutum ve davranışlarda aşırı olunmaması gerektiği yönündedir. Din erdemli olabilecek davranışlara aşırılıktan uzak bir yol ile ulaşılabileceğine yer vermektedir. Biri ruh ve beden sağlığına zararlı olabilecek uygulamalardan uzak durulmasının istenmesi de yine bir diğer önleyici işlev olabilir. Bağımlı bireylerin gözlemlenebilen sonuçlarından biri de sosyal yaşamdan uzaklaşmak ve izole bir yaşam sürmektir. Bu noktada din tarafından, dünyadan elini çekmiş bir birey ve münzevi yaşam da istenmeyen bir durumdur. Bu noktadan baktığımızda bağımlılık oluşturmayacak şekilde kontrollü ve bilinçli oynanan oyunların aslında faydalarının da olabileceğini söyleyebiliriz.

Bağımlılığı din açısından manevi bir terapi yöntemi olarak gören uygulamalar ise bireyin Tanrı ile bir iletişime geçmesi ve ondan aldığı manevi güç ile bağımlılığı bırakabileceğine olan inancıdır. Yine tövbe ibadeti de bir arınma hissi uyandırıp

kişinin pişmanlıklardan geri dönüp Tarnrıya yönelişı ile yeniden bir irtibat kurması sayesinde yeni bir başa çıkma yöntemi geliştirebilir.



İKİNCİ BÖLÜM

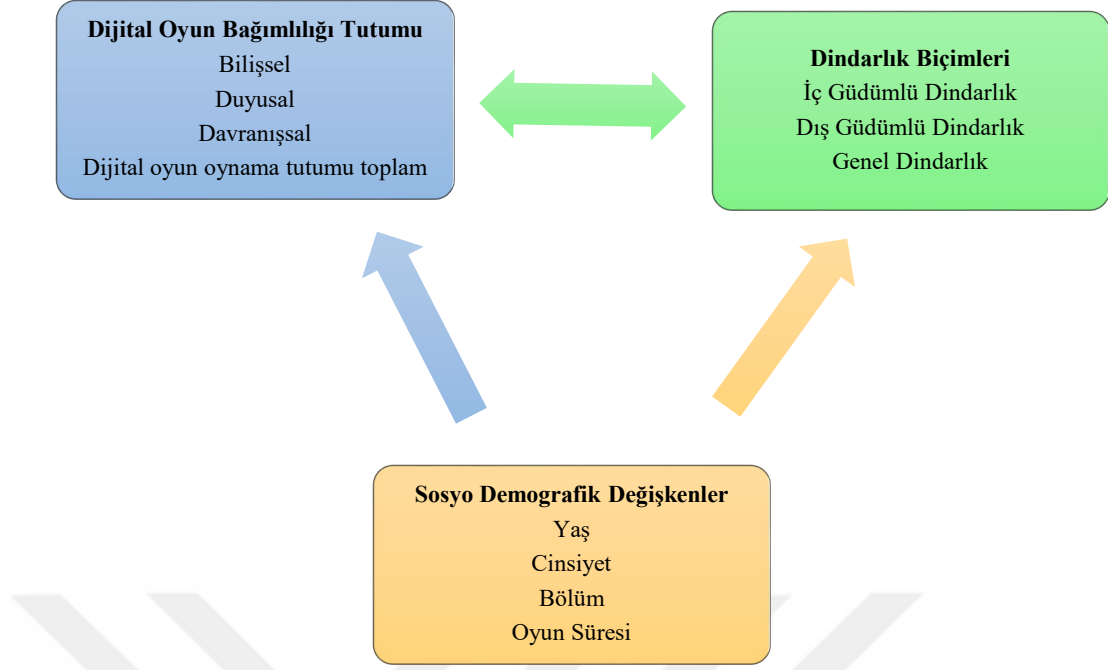
2.ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu bölümde araştırma modeli, evren ve örnekleme, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve analizi hakkında bilgi verilmiştir.

2.1. Araştırmanın Modeli

Nicel araştırmalar, olaylara ve olgulara kişisel yanlılık katmadan olanı olduğu gibi inceleyen ve çeşitli istatistiki verilere dayanılarak nedensellik ilişkisi gütmeyen değişkenler arasındaki ilişkiyi açıklamaktır (Tutar, Erdem 2020: 60).Araştırmanın problemi çerçevesinde hızlı bir şekilde elde edilen örneklem grubunu evrene genelledebilmek ve kısa zamanda hızlı verilere ulaşabilmek amacıyla *nicel bir yöntem* kullanılmıştır. Araştırmada değişkenler arasında değişimlerin varlığı, derecesi inceleneceğinden genel tarama modellerinden *ilişkisel tarama* kullanılmıştır. Bu metodun seçilmesinin nedeni, daha fazla değişkenin ilişkisinin incelenmesidir (Karasar 2009: 81). Araştırmada iki adet ölçek kullanılmış ve bir de sosyo-demografik bilgi formu eklenmiştir. Yapılan uygulamada kullanılan ölçekler *dinsel eğilim ölçeği* ve *dijital oyun oynama tutum ölçeği*dir.

Bir araştırmanın bağımsız değişkeni o araştırmada etkisi merak edilen unsurdur. Bağımsız değişken ise bağımlı değişkenin sonucudur (Horozcu 2015: 33). Bu bağlamda araştırmanın bağımsız değişkeni; sosyo demografik özellikler ve dijital oyun bağımlılığı bağımlı değişken ise dindarlıktır.



Şekil 1 Araştırma Modeli

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Ankara Üniversitesi Öğrencileri örneklemini *İlahiyat, İletişim, Eğitim, Hukuk, Sağlık, Mühendislik* fakülteleri oluşturmaktadır. Araştırmacı tarafından uygulanan anket formu 2022 yılı nisan ve mayıs ayları içerisinde toplanmıştır. Uygulamada Ankara Üniversitesi bünyesindeki altı farklı fakülte seçilmiştir. Anket formları yüz yüze gerçekleştirilmiştir. Uygulamada 600 katılımcıya uygulanan anketler araştırmacı tarafından incelenmiş cevap verilmeyen, raslantısal olarak doldurulan formlar atılarak 407 anket formuna ulaşılmıştır.

Örneklem tabakalı katmanlı/zümre örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Tabakalı katmanlı/zümre örnekleme evrenin homojen bir yapıda benzerini katmanını elde etmektir(Tutar, Erdem 2020: 247). Buradan hareketle üniversite öğrencilerinin fakültelere göre farklılık gösterebileceği düşünülmüş fen ve sosyal bilimler şeklinde ayrılarak 3 fakülte sosyal bilimlerden, 3 fakülte de fen bilimlerinden seçilmiş; evreni temsil etmesi açısından daha homojen bir örneklem seçilmesi amaçlanmıştır.

2.3. Veri Toplama Araçları

2.3.1. Sosyo-Demografik Bilgi Formu

Kullanılan sosyo demografik bilgi formunda katılımcılara dair yaş, cinsiyet, bölüm, oyun süresi soruları bulunmaktadır. Demografik değişkenlerden sonra dijital oyun bağımlılığı hakkında bilgi elde etmek için oyun süresi sorulmuştur.

2.3.2. Dinsel Eğilim Ölçeği

Dinsel eğilimin ölçülmesinde Gordon W. Allport ve Ross tarafından geliştirilen (Religious Orientation Scale) 20 maddeden oluşmaktadır. Orijinalinde Hristiyanlar için kullanılan iç güdümlü ve dış güdümlü dinsel eğilim biçimleri için belirleyici sayılan bu çalışma aslında İngilizcedir ve yaşam alanı olarak da farklı bir kültüre sahip bireyler için geliştirilmiştir. Bu nedenler göz önünde bulundurulduğunda Türkiye’de yaşamakta olan bireyler ve kültür yapıları göze alınarak uyarlama yapılmıştır. Orijinal metin uzmanlarca Türkçeye çevrilmiştir, gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Sonraki aşamada psikolojik bakış açısına göre ölçülen özelliklerin Türk toplum yapısında nasıl ifade edildiği belirlenmiştir. Örnek olarak orijinal ölçekteki 20 madde uyarlanan ölçekte ise 10 madde şeklindedir. Maddelerden 4.5.7.ve 10. maddeler dışı dış güdümlü dindarlığı; diğer maddeler ise iç güdümlü dindarlık biçimi ile ilişkilidir. İç güdümlü dindarlar, dinin özüne yönelen içtenlikle yaşayan bireyler iken dış güdümlü dindarlar ise dini kendilerine bir çıkar amacıyla kullanmaktadırlar(Allport, Ross 1967; Kayıkılık 2000).

Dinsel eğilim biçimleri ölçeğinde yapı geçerliği, faktör analizi kullanılarak incelenmiştir. Dinsel eğilim ölçeğinin deneme formu 82 kişiye uygulanmış ve toplanan veriler üzerinde bir faktör analizi tekniği olan temel bileşenler analizi yapılmıştır. Uygulama sonucunda ölçeğin tek faktörü olduğu görülmüş, ancak birinci faktör yük değeri düşük olan sekiz maddenin (1,3,5,8,11,15,27,20) ölçekten çıkarılmasına ve analizin tekrar edilmesine karar verilmiştir. Yapılan ikinci faktör analizi uygulaması sonuçları incelendiğinde, tek faktörün açıkladığı varyansın %23’ten %30’a yükseldiği, iki madde (12, 18) dışında tüm maddelerin faktör yük değerinin yüksek olduğu görülmüştür.

Allport ve Ross'un Dinsel Eğilim Ölçeği 20 maddeden oluşan iki faktörlü bir ölçek iken, yapılan uyarlama çalışmaları sonunda ölçeğin Türk kültürüne uyarlanmış şekli 10 maddeli, tek faktörlü bir ölçek haline gelmiştir.

Dinsel Eğilim ölçeğinde yer alan maddelerin katılımcıları ne derece ayırt ettiği, yapılan madde analizi ile elde edilen madde toplam korelasyon katsayıları kullanılarak yorumlanmıştır. Madde analizine bağlı olarak da ölçeğin güvenilirliğinin bir ölçüsü olarak alfa güvenilirlik katsayısı (iç tutarlık) bulunmuştur. Madde-toplam korelasyonların 26 ile 59 arasında değiştiği ve alfa katsayısının .78 olduğu görülmüştür. Bu değerler ölçekte yer alan maddelerin güvenilir olduğunun, yani katılımcıları dinsel eğilimleri bakımından ayırt ettiğinin ve ölçeğin güvenilir olduğunun göstergesi olarak kabul edilmiştir.

Ölçeğin her maddesi, 1 ile 5 arasında bir puan alabildiğinden, ölçekten en az 10 ve en fazla 50 puan alınabilmektedir. Allport ve Ross ölçeğin maddelerini iç güdümlü dindarlık ve dış güdümlü dindarlık ölçekleri olarak iki alt ölçeğe ayırmışlarsa da yine aynı yazarlar bütün maddelerin tek bir ölçek olarak kullanılabileceğini belirtmişlerdir (s. 247)

2.3.3. Dijital Oyun Oynama Tutum Ölçeği

Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): (Demir, Bozkurt 2019) tarafından geliştirilen ölçekte Açımlayıcı Faktör Analizi (AFA) sonucunda 18 maddeden oluşan üç alt boyutlu bir yapıya ulaşılmıştır. Ölçeğin alt boyutları: Bilişsel (ilk 5 madde), Duyuşsal (5 madde) ve Davranışsal (son 8 madde) maddelerden oluşmaktadır. Açımlayıcı Faktör Analizi sonrasında Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) yapılmıştır. DFA'ya göre elde edilen ölçek ile yapının uyum indekslerinin kabul edilebilir aralıkta olduğuna yönelik kanıt bulunmuştur ve ölçeğin madde ve güvenilirlik analizleri incelenmiştir. Sonuç olarak Bilişsel alanın varyans oranı 42,68 ve Cronbach Alpha, .90'dır. Duyusal alanın varyans oranı 16,83 ve Cronbach Alpha, .81'dir. Davranışsal alanın varyans oranı 5.59 ve Cronbach Alpha, .91'dir. Ölçeğe göre açıklanan toplam varyans oranı %65.11 ve Cronbach Alpa değeri, .82'dir.

Katılımcıların ölçekten alabilecekleri en düşük puan ve katları alınmış sonrasında derecelendirme yapılmıştır. Bu bağlamda, katılımcılardan elde edilen puanlar “1-18 çok düşük; 19-37 düşük; 38- 54 orta; 55- 72 yüksek; 73- 90 çok yüksek” dijital oyun oynama tutumuna sahip olduklarını göstermektedir.

Sosyal psikoloji literatüründe tutum kavramını oluşturan üç alan vardır. Bunlardan birincisi *bilişsel alan*, yani bizim tutum objesine karşı yüklediğimiz inanışlarımız, düşüncülerimiz zihinsel haritalarımızdır. *İkinci ise* duyuşsal alandır:

tutum objesine karşı oluşturduğumuz duygularımızdır. Objenin bizde duygusal olarak nasıl bir etki bıraktığıdır. Üçüncü alan ise *psikomotor alandır*. Tutum nesnesinin bizi ne derecede harekete geçirdiğidir(Aronson vd., 2005: 200). Öyle ki tutumlar kişilerin davranışlarına yansır. Ölçeğimiz bu açıdan bakıldığında dijital oyun bağımlılığını üç alt boyutta incelemiştir. Dijital oyun bağımlılığı tutum ölçeğinde de bu alanlar test edilerek kişiyi ne derecede etkisi altına aldığı ve davranışlarına yansıyan boyutları görülmektedir.

2.3.4. Ölçeklerin Puan Dağılımına Göre İncelenmesi

Tablo1. Ölçüm ve Ölçek Puanlarının İncelenmesi

Ölçüm	X±s.s.
Bilişsel	15.91±3.50
Duyusal	14.87±3.41
Davranışsal	19.82±6.59
Dijital Oyun Oynama Tutumu	50.6±9.16
İç GÜdümlü Dindarlık	16.36±4.68
Dış GÜdümlü Dindarlık	10.32±2.98
Genel Dindarlık	26.69±6.58

Çalışmada ölçeklerin yapısına göre ifadelerden aldığı puanlar hesaplanınca ölçek toplam puanları belirlenmiştir. Tablo 1’de bu puanların ortalaması verilmiştir. Dijital oyun oynama tutumu ölçeğinin genel güvenilirlik düzeyinin 0.84 olduğu görülmüştür. Alt boyutlar incelendiğinde; bilişsel düzeylerinin 15.91±3.50, Duyusal düzeylerinin 14.87±3.41 ve Davranışsal düzeylerinin 19.82±6.59 olduğu görülmüştür. Genel Dijital oyun oynama tutum düzeyinin ise 50.6±9.16 olduğu belirlenmiştir.

Dindarlık ölçeğinin genel güvenilirlik düzeyinin 0,89 olduğu görülmüştür. İç GÜdümlü Dindarlık düzeyinin 16.36±4.68 ve Dış GÜdümlü Dindarlık düzeyinin ise 10.32±2.98 seviyesinde olduğu tespit edilmiştir. Grubun genel dindarlık düzeyi incelendiğinde 26.69±6.58 puan ile grubun dindarlık düzeyinin orta seviyelerde olduğu görülmüştür. Ayrıca genel olarak iç güdümlü dindarlık düzeyleri daha yüksek iken, dış güdümlü dindarlık düzeylerinin daha düşük olduğu belirlenmiştir.

Tablo 2. Dijital Oyun Oynama Tutumunun Gruplara Göre Dağılımı

Dijital oyun oynama tutumu	n	%
Çok düşük	5	1.2%
Düşük	16	3.9%
Orta	260	63.9%
Yüksek	122	30.0%
Çok yüksek	4	1.0%

Çalışmada Dijital oyun oynama tutumu puanlarına göre grubun %1.2'nin çok düşük, %3.9'nun düşük, % 63.9'nun orta, %30'nun yüksek ve %1'nin ise çok yüksek düzeyde Dijital oyun oynama tutumuna sahip olduğu görülmüştür. Buna göre katılımcıların yarısından fazlası orta düzeyde dijital oyunla meşgul olmaktadır.

2.4. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmanın teorik kısmı ile alakalı Google akademik, YÖK tez, İSAM ve Cumhuriyet Üniversitesi kütüphane kataloğunda, Milli Kütüphane ve Millet Kütüphanesi kataloglarında şu sözcüklerle aramalar yapılmıştır: Bağımlılık, dijital oyun bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı taratılmış sonrasında bu kavramlara ek olarak dindarlık, maneviyat ve bağımlılık, dinsel eğilim biçimleri ve dindarlık şeklinde aratılmış, son 10 yıla göre olan çalışmalar bulunmuştur. Çalışmalarda öncelikli olarak din konu alanına göre sınırlandırılmış ve incelenmiştir. Yabancı kaynaklar için dijital game addiction olarak tarama yapılmış ve elde edilen çalışmaların kaynakçaları da taranmıştır. Buradan erişilen kaynaklar da incelenmiştir.

Araştırmacı tarafından uygulanan anket formu 2022 yılı nisan ve mayıs ayları içerisinde toplanmıştır. Uygulamada Ankara Üniversitesi bünyesindeki altı farklı fakülte seçilmiştir. Anket formları yüz yüze gerçekleştirilmiştir. Bazı fakültelerde fakülte sekreterliklerinden ve akademisyenlerden yardımlar alınmıştır. Formlar dağıtılmadan önce katılımcılara araştırma hakkında bilgi verilmiş ve bilgilerinin araştırma dışında kullanılmayacağı bildirilmiştir. Gönüllü katılımcılara sonrasında teşekkür edilmiştir. Yaklaşık 600 katılımcıya uygulanan anketler araştırmacı tarafından incelenmiş cevap verilmeyen, raslantısal olarak doldurulan formlar atılarak 407 anket formuna ulaşılmıştır.

Verilerin analizi konusunda; Tanımlayıcı istatistikler frekans, yüzde, ortalama, standart sapma ve ortalama değerleri ile sunulmuştur. Ölçeklerin değerlendirilmesinde güvenilirlik analizi uygulanmıştır. Güvenilirlik ve geçerlilik çalışmasında elde edilen boyut ve alt boyutların dağılımlarının belirlenmesinde Kolmogrov-Smirnov testi kullanılmıştır. Çalışmada Dijital oyun oynama, Dindarlık ölçeği ve alt boyutlarının dağılımlarının normal dağılıma uygun olduğu görülmüştür (KS $p>0,05$). Dağılımlarda ayrıca eğiklik ve basıklık değerlerinin -1,5 ve 1,5 arasında olması, sapan değerlerin olmaması, örneklem sayısının 407 olması dağılımın normal dağılıma uygun olduğunun göstergesidir. Bu bağlamda çalışmada kullanılan analizlerde normal dağılım testleri kullanılmıştır.

Çalışmaya katılan bireylerin cinsiyet, bölüm ve oyun sürelerinin farklılığını incelenmesi için t-testi ve varyans analizi yapılmıştır. Yaş ve boyutlar arasındaki ilişkilerin değerlendirilmesinde korelasyon analizi yapılmıştır. Ölçeklerin kendi arasındaki ilişkilerin değerlendirilmesinde korelasyon analizi ve regresyon analizi kullanılmıştır. Çalışmada 0,05'ten küçük p değerleri istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir. Analizler SPSS 22.0 paket programı ile yapılmıştır.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BULGULAR

3.1. Sosyo Demografik Değişkenlerle İlgili Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde katılımcıların sosyo-demografik özelliklerine dair edinilen veriler yer almaktadır. Konuyla ilgili tespitler şu şekildedir:

Tablo 3. Katılımcıların Genel Özellikleri

		n	%
Cinsiyet	Kız	278	68.3%
	Erkek	129	31.7%
Bölüm	İlahiyat	73	17.9%
	İletişim	28	6.9%
	Eğitim	79	19.4%
	Hukuk	77	18.9%
	Elektrik	50	12.3%
	Sağlık	100	24.6%
Oyun süresi (dakika)	30 ve altı	85	20.9%
	30-60	241	59.2%
	61-90	32	7.9%
	91-120	22	5.4%
	120 üzeri	27	6.6%

Tablo 3'te görüldüğü üzere katılımcıların %68.3'nün kız ve %31.7'nin erkek olduğu görülmüştür. Çalışmada katılımcıların ortalama yaşlarının 21.56 ± 2.42 olduğu gözlenmiştir. *Katılımcıların yarısından fazlası, kızlardan oluşmaktadır.*

Katılımcıların bölümlerinin %17.9 ile ilahiyat, % 6.9 ile iletişim, % 19.4 ile eğitim, % 18.9 ile hukuk, % 12.3 ile elektrik mühendisliği ve % 24.6 ile sağlık alanında olduğu görülmüştür. Oyun süreleri incelendiğinde katılımcılar ağırlıklı olarak %59.2 ile 30-60 dakika arasında ve %20.9 ile 30 dakikadan az oyun oynadığı gözlenmiştir.

3.2 Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyo Demografik Değişkenler Arasındaki İlişki

3.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Yaş Değişkeni Arasındaki İlişki

Tablo 4. Yaş ile Dijital Oyun Oynama Tutumu İlişkisine dair veriler

Yaş	Bilişsel	Duyusal	Davranışsal	Dijital Oyun Oynama Tutumu
r	-0.04	0.04	-.120*	-0.09
p	0.45	0.44	0.02	0.08

**Korelasyon testi yapılmıştır. *0,05 düzeyinde anlamlı farklılık

Tablo 4'te görüldüğü üzere katılımcıların yaşları ile bilişsel ve duyusal boyutlar arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır ($r=-0.04$, $p=0.45$ $p=0.44$). Söz konusu değişken ile davranışsal boyut arasında ise, düşük düzeyde negatif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir ($r=-0.12$, $p=0.02$). Buna göre ileri yaşta olan bireylerin davranışsal düzeylerinin daha düşük olacağı ifade edilebilir. Katılımcıların yaşları ile dijital oyun oynama tutum boyutu düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki yoktur ($r=-0.09$, $p=0.08$).

3.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Cinsiyet Değişkeni Arasındaki İlişki

Tablo 5. Cinsiyete Göre Dijital Oyun Oynama Tutumuna dair veriler

Boyutlar	Cinsiyet	n	$\bar{X} \pm s.s.$	p
Bilişsel	Kız	278	15.85 $\pm$ 3.61	0.65
	Erkek	129	16.02 $\pm$ 3.24	
Duyusal	Kız	278	15.28 $\pm$ 3.5	0.01*
	Erkek	129	14.01 $\pm$ 3.04	
Davranışsal	Kız	278	19.18 $\pm$ 6.65	0.01*
	Erkek	129	21.21 $\pm$ 6.26	
Dijital Oyun Oynama Tutumu	Kız	278	50.31 $\pm$ 9.73	0.34
	Erkek	129	51.24 $\pm$ 7.77	

**Bağımsız örneklem t testi, 0.05 düzeyinde anlamlı farklılık

Tablo 5’te görüldüğü üzere katılımcıların bilişsel düzeylerinin cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir ($p=0.65$). Buna karşın duyusal ve davranışsal, düzeyleri cinsiyete göre farklılıklar göstermiştir. Buna göre erkeklerin duyusal düzeyleri, kızlara göre anlamlı düzeyde daha düşüktür ($p=0.01$). Ancak onların davranışsal düzeyleri kızlara göre daha yüksektir ($p=0.01$).

Diğer taraftan dijital Oyun Oynama Tutum düzeylerinin cinsiyete göre farklı olmadığı görülmüştür ($p=0.34$).

3.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Bölüm Değişkeni Arasındaki İlişki

Tablo 6. Bölümlere Göre Dijital Oyun Oynama Tutumuna Dair Veriler

Boyut	Bölüm	n	X±s.s.	p	Fark
Bilişsel	İlahiyat (1)	73	16.62±3.00	0.28	-
	İletişim (2)	28	15.89±3.44		
	Eğitim (3)	79	15.91±3.9		
	Hukuk (4)	77	15.95±4.21		
	Elektrik (5)	50	15.04±2.65		
	Sağlık (6)	100	15.79±3.24		
Duyusal	İlahiyat (1)	73	15.88±2.6	0.01*	1.2.3>5
	İletişim (2)	28	15.29±3.25		
	Eğitim (3)	79	15.09±3.88		
	Hukuk (4)	77	14.53±4.07		
	Elektrik (5)	50	13.14±2.38		
	Sağlık (6)	100	14.99±3.17		
Davranışsal	İlahiyat (1)	73	20.45±6.69	0.01*	1.2.5>3.4.6
	İletişim (2)	28	22.11±6.07		
	Eğitim (3)	79	19.23±7.03		
	Hukuk (4)	77	18.08±6.25		
	Elektrik (5)	50	22.56±4.91		
	Sağlık (6)	100	19.17±6.77		
Dijital Oyun Oynama Tutumu	İlahiyat (1)	73	52.95±7.7	0.04*	4.6<1.2.3.5
	İletişim (2)	28	53.29±8.34		
	Eğitim (3)	79	50.23±11		
	Hukuk (4)	77	48.56±10.57		
	Elektrik (5)	50	50.74±6.5		
	Sağlık (6)	100	49.95±8.35		

**Varyans Analizi testi, 0,05 düzeyinde anlamlı farklılık

Bilişsel düzeylerin bölümlere göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Farklı mesleklerde olan bireylerin bilişsel düzeylerinin farklı olmadığı görülmüştür ($p=0.28$).

Duyusal, davranışsal ve dijital oyun oynama tutumlarının bölümlerle arasındaki ilişkilerde farklılıklar görülmüştür. Duyusal düzeylerinin İlahiyat, İletişim, Eğitim bölümlerindeki bireylerin duyusal düzeylerinin elektrik bölümünde olan bireylere göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p=0.01$). Davranışsal düzeylerinin ise İlahiyat, İletişim, Elektrik bölümündekilerin davranışsal düzeylerinin eğitim, hukuk ve sağlık bölümündeki bireylere göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir gözlenmiştir ($p=0.01$). Dijital oyun oynama tutum düzeylerinin de Hukuk ve sağlık bölümündeki bireylerde dijital oyun oynama tutum düzeylerinin diğer bölümlere göre anlamlı düzeyde daha düşük olduğu görülmüştür ($p=0,04$).

3.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Süresi Değişkeni Arasındaki İlişki

Tablo 7. Oyun Süresine Göre Dijital Oyun Oynama Tutumuna Dair Veriler

Boyut	Oyun Süresi	n	$\bar{X} \pm s.s.$	p	Fark
Bilişsel	30 dakikadan az (1)	85	15.59 $\pm$ 4.96	0.29	-
	30-60 (2)	241	16.15 $\pm$ 2.98		
	61-90 (3)	32	15.19 $\pm$ 3.28		
	91-120 (4)	22	15.55 $\pm$ 3.00		
	120üzeri (5)	27	15.89 $\pm$ 2.71		
Duyusal	30 dakikadan az (1)	85	15.18 $\pm$ 4.91	0.01*	1.2>3.4.5
	30-60 (2)	241	15.31 $\pm$ 2.91		
	61-90 (3)	32	13.81 $\pm$ 2.24		
	91-120 (4)	22	13.05 $\pm$ 2.26		
	120üzeri (5)	27	12.81 $\pm$ 2.13		
Davranışsal	30 dakikadan az (1)	85	15.95 $\pm$ 7.45	0.01*	1.2<3.4.5
	30-60 (2)	241	19.36 $\pm$ 5.41		
	61-90 (3)	32	23.88 $\pm$ 4.68		
	91-120 (4)	22	23.68 $\pm$ 4.17		
	120üzeri (5)	27	28.22 $\pm$ 5.56		
Dijital Oyun Oynama Tutumu	30 dakikadan az (1)	85	46.72 $\pm$ 13.51	0.01*	1.2<3.4.5
	30-60 (2)	241	48.81 $\pm$ 7.23		
	61-90 (3)	32	52.88 $\pm$ 6.78		
	91-120 (4)	22	52.27 $\pm$ 7.29		
	120üzeri (5)	27	56.93 $\pm$ 6.26		

**Varyans Analizi testi, 0.05 düzeyinde anlamlı farklılık

Bilişsel düzeylerin oyun süresine göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Farklı sürelerde oyun oynayan bireylerin bilişsel düzeylerinin farklı olmadığı görülmüştür ($p=0.29$).

Duyusal, davranışsal ve dijital oyun oynama tutum düzeylerinin oyun süresine göre farklılıklar gösterdiği tespit edilmiştir. Günlük 1 saat ve altında oyun oynayan bireylerin duysal düzeylerinin elektrik bölümünde olan bireylere göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmüştür ($p=0.01$). Davranışsal düzeylerinin oyun süresine göre, günlük 1 saat ve altında oyun oynayan bireylerin 1 saat ve üzeri sürede oyun oynayan bireylere göre anlamlı düzeyde daha düşük olduğu görülmüştür ($p=0.01$). Dijital oyun oynama tutum düzeylerinin oyun süresine göre, günlük 1 saat ve altında oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama tutum düzeylerinin 1 saat ve üzeri sürede oyun oynayan bireylere göre anlamlı düzeyde daha düşük olduğu görülmüştür ($p=0.01$).

3.3. Dindarlık Biçimleri ile Sosyo Demografik Değişkenler Arasındaki İlişki

3.3.1. Dindarlık Biçimleri ile Yaş Arasındaki İlişki

Tablo 8. Dindarlık biçimleri ile Yaş İlişkisine Dair Veriler

Yaş	İç Gündümlü Dindarlık	Dış Gündümlü Dindarlık	Genel Dindarlık
r	0.185*	0.136*	0.193*
p	0.01	0.01	0.01

**Korelasyon testi yapılmıştır. *0.05 düzeyinde anlamlı farklılık

Tablo 8'e göre katılımcıların yaşları ile dindarlık biçimleri boyutları arasında pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür. Katılımcıların yaşları ile iç gündümlü dindarlık biçimleri arasında ($r=0.185$, $p=0.01$) Pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Yine katılımcıların yaşları ile genel dindarlık arasında pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı bir ilişki mevcuttur ($r=0.193$, $p=0.01$).

3.3.2. Dindarlık Biçimleri ile Cinsiyet değişkeni Arasındaki İlişki

Tablo 9. Cinsiyete Göre Dindarlık Biçimleri Verileri

Boyutlar	Cinsiyet	n	X±s.s.	p
İç Güdümlü	Kız	278	16.59±4.42	0.18
Dindarlık	Erkek	129	15.88±5.2	
Dış Güdümlü	Kız	278	10.45±2.81	0.24
Dindarlık	Erkek	129	10.05±3.31	
Genel Dindarlık	Kız	278	27.04±6.16	0.14
	Erkek	129	25.93±7.39	

**Bağımsız örneklem t testi, 0.05 düzeyinde anlamlı farklılık

Tablo 9'a göre içe dönük dindarlık düzeylerinin cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Kız ve erkek bireylerin içe dönük dindarlık düzeylerin farklılık göstermemiştir (p=0.18).

Dışa dönük dindarlık düzeylerinin cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Kız ve erkek bireylerin dışa dönük dindarlık düzeylerinin farklılık göstermediği görülmüştür (p=0.24).

Genel dindarlık düzeylerinin cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Kız ve erkek bireylerin genel dindarlık düzeyleri farklılık göstermemiştir(p=0.14).

3.3.3. Dindarlık Biçimleri ile Bölüm değişkeni Arasındaki İlişki

Tablo 10. Bölümlere Göre Dindarlık İlişkisine Dair Veriler

Boyut	Bölüm	n	X±s.s.	p	Fark
İç Güdümlü Dindarlık	İlahiyat (1)	73	20.08±3.07	0.01*	1>2.3.4.5.6
	İletişim (2)	28	13.82±4.94		
	Eğitim (3)	79	16.84±3.61		
	Hukuk (4)	77	14.47±5.05		
	Elektrik (5)	50	14.46±5.44		
	Sağlık (6)	100	16.39±3.89		
Dış Güdümlü Dindarlık	İlahiyat (1)	73	12.15±3.17	0.01*	1>2.3.4.5.6
	İletişim (2)	28	9.43±3.3		
	Eğitim (3)	79	10.11±2.27		
	Hukuk (4)	77	9.53±3.19		
	Elektrik (5)	50	9.2±3.23		
	Sağlık (6)	100	10.58±2.3		
Genel Dindarlık	İlahiyat (1)	73	32.23±5.64	0.01*	1>2.3.4.5.6
	İletişim (2)	28	23.25±6.26		
	Eğitim (3)	79	26.95±4.69		
	Hukuk (4)	77	24±6.93		
	Elektrik (5)	50	23.66±7.54		
	Sağlık (6)	100	26.97±5.02		

**Varyans Analizi testi, 0.05 düzeyinde anlamlı farklılık

Tablo 10'a göre içe dönük dindarlık düzeylerinin İlahiyat bölümündeki bireylerde anlamlı şekilde daha yüksek olduğu görülmüştür(p=0.01).

Dışa dönük dindarlık düzeylerinin İlahiyat bölümündeki bireylerde anlamlı şekilde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir(p=0.01).

Genel dindarlık düzeylerinin İlahiyat bölümündeki bireylerde anlamlı şekilde daha yüksek olduğu gözlenmiştir (p=0.01).

3.3.4. Dindarlık Biçimleri ile Süre değişkeni Arasındaki İlişki

Tablo 11. Oyun Süresine Göre Dindarlık Verileri

Boyut	Oyun Süresi	n	X $\pm$ s.s.	p
İç Güdümlü Dindarlık	30 dakikadan az (1)	85	16.82 $\pm$ 5.45	0.21
	30-60 (2)	241	16.45 $\pm$ 4.38	
	61-90 (3)	32	16.56 $\pm$ 3.54	
	91-120 (4)	22	15.68 $\pm$ 4.44	
	120üzeri (5)	27	14.44 $\pm$ 5.78	
Dış Güdümlü Dindarlık	30 dakikadan az (1)	85	10.49 $\pm$ 3.68	0.41
	30-60 (2)	241	10.38 $\pm$ 2.77	
	61-90 (3)	32	10.63 $\pm$ 1.83	
	91-120 (4)	22	9.77 $\pm$ 2.35	
	120üzeri (5)	27	9.41 $\pm$ 3.85	
Genel Dindarlık	30 dakikadan az (1)	85	27.32 $\pm$ 7.77	0.14
	30-60 (2)	241	26.83 $\pm$ 6.18	
	61-90 (3)	32	27.19 $\pm$ 4.81	
	91-120 (4)	22	25.45 $\pm$ 5.85	
	120üzeri (5)	27	23.85 $\pm$ 7.94	

**Varyans Analizi testi,

Tablo 11'e göre içe dönük dindarlık düzeylerinin oyun süresine göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Farklı sürelerde oyun oynayan bireylerin içe dönük dindarlık düzeylerinin farklılık göstermediği gözlenmiştir (p=0.21).

Dışa dönük dindarlık düzeylerinin oyun süresine göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Farklı sürelerde oyun oynayan bireylerin dışa dönük dindarlık düzeyleri farklılık göstermemiştir (p=0.41).

Genel dindarlık düzeylerinin oyun süresine göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Farklı sürelerde oyun oynayan bireylerin genel dindarlık düzeyleri farklılık göstermemiştir (p=0.14).

3.4. Dijital Oyun Bağımlılığı -Dindarlık Biçimleri Arasındaki İlişkiye Dair Bulgular

Tablo 12. Dindarlık ile Dijital Oyun Tutumuna Dair Veriler

Boyutlar	Dijital oyun tutumu	n	X±s.s.	p
İç GÜdümlü Dindarlık	Çok düşük - Düşük	21	16.56±4.47	0.06
	Orta	260	15.88±4.88	
	Yüksek- Çok Yüksek	126	17.3±4.12	
Dış GÜdümlü Dindarlık	Çok düşük - Düşük	21	10.5±2.9	0.23
	Orta	260	10.18±3.01	
	Yüksek- Çok Yüksek	126	10.73±2.92	
Genel Dindarlık	Çok düşük - Düşük	21	27.06±5.12	0.11
	Orta	260	26.05±6.83	
	Yüksek- Çok Yüksek	126	28.03±6.08	

****Varyans Analizi testi.**

Tablo 12'e göre içe dönük dindarlık düzeylerinin Dijital oyun tutumu gruplarına göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Dijital oyun düzeylerinin düşük orta ve yüksek olmasının bireylerin içe dönük dindarlık düzeylerinde farklılığa yol açmamıştır. (p=0.06).

Dışa dönük dindarlık düzeylerinin Dijital oyun tutumu gruplarına göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Dijital oyun düzeylerinin düşük orta ve yüksek olmasının bireylerin dışa dönük dindarlık düzeylerinde farklılığa yol açmamıştır(p=0.23).

Genel dindarlık düzeylerinin Dijital oyun tutumu gruplarına göre anlamlı şekilde farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Dijital oyun düzeylerinin düşük orta ve yüksek olmasının bireylerin dindarlık düzeylerinde farklılığa yol açmamıştır. (p=0.11).

Tablo 13. Dindarlık Biçimleri ile Dijital Oyun Tutumu Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi

Boyut	b	İç GÜdümlü Dindarlık	Dış GÜdümlü Dindarlık	Genel Dindarlık
Bilişsel	r	0.11*	0.11*	0.11*
	p	0.02	0.02	0.02
Duyusal	r	0.20*	0.18*	0.22*
	p	0.01	0.01	0.01
Davranışsal	r	-0.02	-0.05	-0.04
	p	0.65	0.35	0.46
Dijital Oyun Oynama Tutumu	r	0.10*	0.10*	0.10*
	p	0.04	0.04	0.04

**Korelasyon testi yapılmıştır, *0.05 düzeyinde anlamlı farklılık

Tablo 13'ye göre dijital oyun tutumu bilişsel düzeyleri ile içe dönük, dışa dönük ve genel dindarlık düzeyleri arasında pozitif yönde ve zayıf düzeyde bir ilişki olduğu görülmüştür(p=0.02). Dijital oyun tutumu bilişsel düzeyleri yüksek olan bireylerin içe dönük, dışa dönük ve genel dindarlık düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir

Dijital oyun tutumu duyusal düzeyleri ile içe dönük, dışa dönük ve genel dindarlık düzeyleri arasında pozitif yönde ve zayıf düzeyde bir ilişki olduğu görülmüştür(p=0.02). Dijital oyun tutumu duyusal düzeyleri yüksek olan bireylerin içe dönük, dışa dönük ve genel dindarlık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Dijital oyun tutumu davranışsal düzeyleri ile içe dönük, dışa dönük ve genel dindarlık düzeyleri arasında anlamlı düzeyde ilişkiye rastlanmamıştır (p>0.05)

Dijital oyun tutumu düzeyleri ile içe dönük, dışa dönük ve genel dindarlık düzeyleri arasında pozitif yönde ve zayıf düzeyde bir ilişki olduğu görülmüştür (p=0.04). Dijital oyun tutumu düzeyleri yüksek olan bireylerin içe dönük, dışa dönük ve genel dindarlık düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 14. Dindarlık Biçimleri ve Dijital Oyun Tutumu Arasındaki İlişkilere dair veriler

Bağımlı Değişken	Bağımsız Değişkenler				F Model	R ²
	Duyusal	Bilişsel	Davranışsal	Dijital Oyun Oynama Tutumu		
	(β)	(β)	(β)	(β)		
İç Gündümlü Dindarlık	0.21 p=0.01	- -	- -	- -	17.51 (p=0.01)	0.04
Dış Gündümlü Dindarlık	0.19 p=0.01	- -	- -	- -	14.52 (p=0.01)	0.04
Genel Dindarlık	0.23 p=0.01	- -	- -	- -	22.08 (p=0.01)	0.05

**Çoklu doğrusal Regresyon analizi.

Tabl 14 'e göre dindarlık alt boyutları ile dijital oyun oynama tutumu düzeyleri regresyon analizine tabi tutulmuştur. Analizlerde dindarlık alt boyutları bağımlı, dijital oyun oynama tutumu düzeyleri ve alt boyutları ise bağımsız değişkenler olarak alınmıştır. Modellerde en iyi modeller model anlamlılığı, açıklama düzeyi ve katsayı anlamlılığı parametrelerine dikkat edilerek uyarlanmıştır. Bu varsayımların sağlandığı modeller üstteki tabloda verilmiştir.

İçe dönük dindarlık düzeylerinin sadece duyusal olduğu ($\beta=0.21$) görülmüştür. İçe dönük dindarlık düzeylerine duyusal düzeylerinin pozitif şekilde etki ettiği görülmüştür. Modelin genel açıklama düzeyinin %4 seviyesinde ve çok düşük olduğu ifade edilebilir.

Dışa dönük dindarlık düzeylerinin sadece duyusal($\beta=0.19$) olduğu görülmüştür. Dışa dönük dindarlık düzeylerine duyusal düzeylerinin pozitif şekilde etki ettiği görülmüştür. Modelin genel açıklama düzeyinin %4 seviyesinde ve çok düşük olduğu ifade edilebilir.

Genel dindarlık düzeylerinin sadece duyusal ($\beta=0.23$) olduğu görülmüştür. Genel dindarlık düzeylerine duyusal düzeylerinin pozitif şekilde etki ettiği görülmüştür. Modelin genel açıklama düzeyinin %5 seviyesinde ve çok düşük olduğu ifade edilebilir.

Sonuçlara göre modelde yeterince açıklama gücü olmadığı (R^2), modellerde tek bir bağımsız değişkenin olması (duyusal boyut) nedeni ile dindarlık düzeylerine dijital oyun tutumlarının etkisinin olmadığı ifade edilebilir.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışmanın amacı, Ankara Üniversitesinde öğrenim gören üniversite öğrencilerinin (İlahiyat, İletişim, Mühendislik, Hukuk, Eğitim, Sağlık) dindarlık biçimleri ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin çeşitli sosyo demografik değişkenler açısından ilişkisinin incelenmesiydi. Araştırmada genel tarama modellerinden ilişkisel tarama kullanılmış olup dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık biçimleri arasındaki ilişki, çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir. Bu araştırmada ulaşılan bulgular ve değerlendirmeleri ise aşağıdaki gibidir:

Araştırmanın birinci sorusu: *Dijital oyun bağımlılığı (bilişsel, duyuşsal, davranışsal boyutları) ile dindarlık biçimleri (iç güdümlü dindarlık, dış güdümlü dindarlık ve genel dindarlık) arasındaki ilişki nasıldır?*

Dindarlık biçimleri ile dijital oyun bağımlılığı (bilişsel, duyuşsal, davranışsal ve toplam) arasındaki ilişki incelenmiş olup şu sonuçlara ulaşılmıştır: Dindarlık biçimlerinin tüm boyutları ile dijital oyun bağımlılığının *bilişsel, duyuşsal, toplam* boyutları arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. *Davranışsal* boyutta ise bir ilişki bulunamamıştır. Sonuçlardan hareketle dijital oyun bağımlılığı yüksek bireylerin dindarlıklarının da yüksek olabileceği düşünülebilir. Bununla birlikte çoklu regresyon analizi verilerine dindarlık biçimleri bağımlı değişken olarak tutulmuş ve dijital oyun bağımlılığı boyutlarından *duyuşsal* boyutun iç güdümlü dindarlık, dış güdümlü dindarlık ve genel dindarlık biçimlerini etkilediğine ulaşılmıştır. Sadece duyuşsal boyutun etki etmesinden dolayı genel açıklama düzeyi çok düşüktür. Ancak dindarların oyun oynama motivasyonunun belirlenmesi açısından duyuşsal boyutun etki ettiğini söyleyebiliriz. Ölçek maddelerimize göre duyuşsal olarak oyun oynayanların nedenleri duygusal olarak bir keyif alma durumu olabilmektedir. Bu duyuların oyun oynamaya karşı hissedilen sevgi, heyecan, oyun hakkında konuşma gibi durumları yansıttığını söyleyebiliriz. Dindarlığın ölçüldüğü pek çok ölçekte duyuşsal özelliklerin etkisine yer verilmiştir. Yani duyuşsal alan dindarlığın göstergelerinden birisidir. Bu nedenle dindar olan bireylerin duyuşsal etmenlerden etkilenmesi şaşırtıcı değildir. Tanrı'nın varlığının hissedilmesi, ibadetlerde ve temel değerlerin altındaki duygular dindarların duyuşsal alandaki yansımalarından örnekler olarak değerlendirilebilir.

Literatürde dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık arasındaki pozitif yönlü çalışmalarada şunlar görülmektedir: Lise öğrencilerinde dindarlık ile sanal bağımlılık arasındaki ilişki anlamlı derecede yüksektir(Çoban 2013: 135). Dindarlık arttıkça sosyal medya bağımlılığının da arttığını gösteren bulgular görülmüştür. Bu durumun nedeni dindar olan bireylerin paylaşımlarının dini içerikli olabileceği ile ilişkilendirilmiştir (Parlar 2022). Yine benzer şekilde dindarların sanal ortamlarda kendilerini daha iyi ifade ettiklerine ve sosyal medyayı haberdar etme, dini içerikli paylaşım yapma gibi nedenlerle kullandıklarına değinilmiştir (Çınar 2019). Bu doğrultuda dindarlar, sosyal medyayı dini maksatlarla tercih ediyor sonucuna ulaşılabilir. Ancak bunun daha da netleşmesi açısından yeni çalışmalara ihtiyaç bulunmaktadır.

Dindarlık ve bağımlılık ile alakalı negatif yönlü çalışmalarda alkol kullanımı, sigara, uyuşturucu, hap kullanımı gibi bağımlılıklarda dindarlığın azaltıcı yönde etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır(Tokur 2017: 104). Bireylerin internet bağımlılık düzeyleri arttıkça dini algılarında azalmalar görülmektedir. Dindarlık ile problemli internet kullanımı arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmada negatif yönde bulgulara rastlanmıştır (Korkmaz 2019: 51). Ergenler üzerinde yapılan çalışmada da dindarlık ve dijital oyun bağımlılığı ilişkisinin tüm alt boyutlarında aynı şekilde negatif yönde ilişki söz konusudur (Özçelik 2022). Afro-Amerikan kadınlar üzerinde yapılan araştırmaya göre maneviyat ile madde bağımlılığı arasında negatif yönlü bir ilişki vardır. Bu çalışmada maneviyatın bir terapi yöntemi olarak görüldüğüne ulaşılmıştır. Maneviyatı başa çıkma aracı olarak kullanmalarının altında yatan düşünce bireysel çabalarının bağımlılıklarını bırakabilme noktasında yeterli olmayacağını düşünceleridir. Çünkü bağımlılıklarını bırakabilmek için yaptıkları denemelerde çok kez başarısız olmuşlardır. Tanrı ile olan iletişimlerinin bağımlılığı bırakma noktasında önemli katkı sağladığı ve Tanrı'nın yardımı ile bağımlılıklarını bırakabileceklerine inanmalarıdır (Brome vd., 2000). Problemli internet kullanımını önlemeye yönelik olarak da ahlaki olgunluk ile internet kullanımı arasında negatif yönlü ilişkiler tespit edilmiştir(Çiftçi, Ekşi 2017).

Araştırmada yer verilen çalışmalara göre dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisine dair sonuçlar gösteriyor ki ilişkinin yönü ile alakalı kesin bir şey söylemek güçtür. Pozitif yönde ilişkili olan çalışmalar olduğu gibi negatif yönde ilişkili olan ve ilişkinin tespit edilemediği çalışmalar da mevcuttur. Bu araştırmada

ise ise pozitif yönde bir ilişki görülmüştür ancak alt boyutlardan davranışsal boyutta bir ilişki tespit edilememiştir. Buna göre” *Dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık biçimleri arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki vardır.*” yönündeki hipotez reddedilmiştir. Bunun muhtemel nedeni, kullanılan ölçekler olabileceği gibi seçilen örneklem de olabilir.

Araştırmanın ikinci sorusu: Dijital oyun bağımlılığı ile sosyo demografik özellikler (yaş, cinsiyet, bölüm, süre) arasındaki ilişki nasıldır?

Yaş değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı boyutlarından yalnızca *davranışsal* boyutta düşük düzeyde negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. İleri yaşlardaki kişilerin davranışsal düzeylerinin daha düşük olacağı söylenebilir. Bu da gelişim dönemlerine göre bireylerin fiziksel aktivitelerinin düştüğü bilgisi ile örtüşmektedir. 19-26 yaş arasında fiziksel gelişimin en yüksek performans göstermesine karşın genç yetişkinlik döneminin sonlarına doğru düşüş oluşur (Santrock, Yüksel 2011: 441). Yaşın ilerlemesi ile fiziksel gelişimde gerilemeler gözlemlenir. Göz ve kulaklarda bazı duyu kayıpları oluşmaya başlar (Sezer vd., 2020: 53). Bu durum, dijital oyunlarda oyun oynama davranışında bir azalma olma ihtimalini artırmakta ve araştırmanın bulgusu ile örtüşmektedir. Ancak *dijital oyun bağımlılığı (toplam)* ile *yaş* değişkeni arasında bir ilişki yoktur. Örneklemün üniversite öğrencileri olması ve genç yetişkinlik dönemi içerisinde yer alması dolayısıyla yalnızca bir gelişim dönemini yansıtmaktadır. Üniversite öğrencilerinin koronavirüs salgını sürecindeki dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesini konu alan çalışmaya göre; yaş değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki tespit edilememiştir. Bu durum ise tüm yaş gruplarının aynı riski taşıması ile ilişkilendirilmiş ve korona virüs salgını nedeni ile dijital oyunların yaygınlaşmasında bir genişleme olabileceğine yer verilmiştir. Araştırma Mardin Artuklu Üniversitesi öğrencileri üzerinde yürütülmüştür (Öztekin vd., 2021). Üniversite öğrencilerinin internet, bilgisayar ve telefon bağımlılıklarının fiziksel aktivitelere katılımlarını etkileme düzeylerinin incelenmesini araştıran çalışmada da yaş ile oyun bağımlılığı ilişkisinin pozitif yönde olduğuna ulaşılmıştır. Ergenler üzerinde yapılan dindarlık ve dijital oyun bağımlılığı ilişkilerinde de negatif yönlü bulgular görmektediriz (Kılıç 2021; Özçelik 2022: 65). *Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı toplamında ilişki olmasa da davranışsal boyutta negatif yönde ilişkiye rastlanmıştır.* Bu durumun farklılaşmamasında pandemiyle birlikte artan internet kullanımı ile pek çok işlemin online gerçekleşmesi etkili olabilir. İnternete

yönelimin artması oyun oynama oranını da artırması beklenir. Bu nedenle oyun oynayan yaş aralığında bir genişleme görülebilir bu durum farklılaşmanın olmamasında etkili olabilir.

Dijital oyun bağımlılığı (toplam) ile cinsiyet arasındaki ilişkide anlamlı bir farklılaşmaya rastlanmamıştır. Bununla birlikte dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarında cinsiyete göre farklılaşmalar görülmüştür. Erkeklerin *davranışsal* düzeylerinin kadınlara göre daha yüksek, kadınların ise *duyusal* düzeylerinin erkeklere göre daha yüksek olduğu görülmüştür.

Literatüre bakıldığında ise dijital oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasındaki ilişkiye dair sonuçlarda çeşitlilikler söz konusudur. Buna göre iki değişken arasında kadınlarda bağımlılığın daha fazla olduğunu gösteren araştırma olduğu gibi (Özçelik 2022) erkeklerin dijital oyun bağımlılığın kadınlara göre daha fazla olduğu çalışmalar da mevcuttur (Çavuş vd., 2016: 280; Gündüz 2021). Aksaray Üniversitesi öğrencilerinde gözlemlenmiş olan Çavuş'a ait çalışmada yalnızca bilgisayarla oyun oynayanlar katılmıştır. Kadınların da telefonda oyun oynayabilecekleri ihtimali dikkate alınmamıştır. Bu nedenle çalışmamızdan farklı sonuçlar elde edilmiş olabilir.

Bu çalışmamızda dijital oyun bağımlılığının toplam boyutunda bir farklılaşmanın olmamasında kadın ve erkeklerin aynı yaş grubu, benzer sosyal çevre ve kültürde yaşamaları benzer beğenilere sahip olmaları gibi etkenler söz konusu olabilir. Bu çalışmada cinsiyet ile dijital oyun bağımlılığı arasında doğrudan bir farklılaşma görülme de dijital oyun bağımlılığının davranışsal boyutunda erkeklerin; duyusal boyutta ise kadınların daha fazla olduğu görülmüştür. Buna göre kadınlar ve erkekler bazı toplumsal roller gereği farklı davranış kalıpları geliştirebilir ve aile ve toplumun onaylaması ile bu davranışlarını pekiştirebilirler. Kadınların ailelerine karşı sorumluluk sahibi olması istendiğinden dolayı anaç özelliklerinin olumlu karşılanıp ödüllendirilmesi olabilir. Örneğin kadınların sevgilerini belli edecek davranışları, ailelerine karşı merhamet sahibi olmaları, ferdakar davranılmasını beklemleri kadınlardaki duygularını açığa çıkarma konusunda bir etki yapabilir. Aynı şekilde erkeklerin de küçük yaşlardan itibaren bir tehlike karşısında koruyan, evin tamirat vb gibi işlerde biraz olsun anlamasına özen gösterilen yapıda yetiştirilmeye çalışılması da erkeklerin psikomotor becerilerde daha rahat davranma ve fizyolojik olarak da daha güçlü olması özelliğinden dolayı

psikomotor davranışın kadınlara göre daha fazla olmasını açıklayan yapıdaki nedenlerden olabilir. Buna göre: *Dijital oyun bağımlılığı, cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşır yönündeki hipotez kısmen doğrulanmıştır*. Pandemi nedeni ile artan oyun oynama aktivitesinde erkekler kadar kadınların da oyunları tercih etmesi cinsiyet değişkeninin farklılaşmamasında bir etmen olabilir.

Dijital oyun bağımlılığı boyutları ile bölüm değişkeni arasındaki ilişkiye göre bilişsel boyutta bir farklılaşma görülmezken duysal boyutta bölümlerde farklılaşmalar tespit edilmiştir. Duysal düzeyin İlahiyat, İletişim, Eğitim bölümlerindeki bireylerin duysal düzeylerinin Elektrik bölümüne göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Davranışsal boyutun ise İlahiyat, İletişim Elektrik bölümü öğrencilerinin davranışsal düzeyinin diğer fakülte öğrencilerine göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığının(toplam) Hukuk ve Sağlık bölümlerindeki bireylerin diğer bölümlere göre anlamlı düzeyde daha düşük olduğu görülmüştür.

Literatüre bakıldığında ise, bölüm değişkeni ile *Bilişsel* alanda farklılaşma görülmemiştir; ancak yapılan çalışmalarda akademik başarı ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif yönlü bir ilişki vardır (Karakuş 2016; Vural 2022: 81). Bu araştırmada ise bir farklılığın oluşmamasının muhtemel nedeni katılımcıların hepsinin bir üniversite öğrencisi olması ve akademik başarılarının yüksek öğretime devam etmeyen bireylere göre daha iyi olmasıdır. *Duysal* düzeyde ise *İlahiyat, İletişim Eğitim* bölümlerinin *Elektrik* bölümü öğrencilerine göre duysal kalmaları oyun oynama davranışlarının altındaki etmenin duysal olduğuna dair yorumları güçlendirmektedir. Duysal boyutun katılımcıların genel cevaplarına göre nedenleri incelenmiş ve bir tema oluşturulmuştur. Buna göre kişisel rahatlatma ve tatmin teması bizlere kişilerin daha çok stres azaltımı, huzur, tutku, mantık, hayal gücü, zekâ, rahatlatma temalarını vermektedir (Sağlam, Topsümer 2019: 495).

Hukuk ve sağlık alanındaki bireylerin dijital oyun bağımlılığının (toplam) daha düşük çıkmasının nedeni ise bu bölümlerin akademik yükümlülüğünün fazla olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Okul dışında materyallerinin kaynak çalışmalarının fazla olması, staj programları, klinik uygulamaları gibi etmenlerden dolayı dijital oyun oynamak için gerekli zaman ayıramayacaklarından olduğu düşünülmektedir. Sağlık alanındaki öğrencilerin bağımlılık ile alakalı diğer bölümlere göre daha fazla farkındalığı olması da beklenebilir. Hukuk alanı

öğrencileri ise daha çok yazılı kaynaklardan çalışmaktadır. Dijital oyunların kendilerine bir katkı yapmayacağını düşündüklerinden zaman harcamak istemeyebilirler.

Elektrik bölümündeki öğrenciler kendi alanları gereği birtakım oyun ekipmanları ile tanışmaktadırlar. Çalışmaların sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığının evde bilgisayar olmasına göre oyun oynama davranışını artırıcı bir etkiye sahip olduğu görülmüştür. Evde bilgisayarı olan bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeyi olmayanlara göre daha fazladır (Çelik 2021: 60; Çoban 2013: 149; Delibaş 2019: 79-80; Orak vd., 2021). Elektrik bölümü öğrencileri eğitimleri neticesinde dijital oyunların yazılım ve programlarına ilgi duyarak bu alanla ilgili eğitim almaktadır. Eğitimleri sonucunda bu alanı kendilerine meslek edinmektedirler. Bu nedenle Elektrik Elektronik Mühendisliği öğrencilerinin davranışsal olarak farklılaşmalarının altında yatan nedenlerden birinin bu olabileceği düşünülmektedir(Sağlam, Topsümer 2019: 502). Davranışsal boyutta oyun oynayan bireylerin etkilendiği bazı şeyler oyunların içindeki ödül, kupa gibi güçlendiricileri edinmek istedikleri, oyun hakkında arkadaşlarıyla konuştukları ve yeni oyunlarla ilgilendikleri gibi davranışlar sergilediği görülmüştür. Yine oyun içinde seviyede yükselme, verilen talimatları yerine getirme ve her fırsatta oyun oynama gibi davranışların dijital oyun oynamaya yönlendiren motivasyonlar olduğu görülmüştür (Demir, Bozkurt 2019: 9). Dijital oyun bağımlılığının alt boyutları ve bölüm değişkenleri incelendiğinde: *Dijital oyun bağımlılığı, bölüm değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşır* yönündeki hipotez doğrulanmıştır.

Dijital oyun bağımlılığının oyun süresine göre bilişsel alanda bir farklılaşma görülmezken duyuşsal ve davranışsal alanda farklılıklar görülmektedir. Günlük 1 saat ve altında oyun oynayan bireylerin duyuşsal düzeylerinin Elektrik bölümünde olan bireylere göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin oyun süresine göre günlük 1 saat ve altında oyun oynayan bireylerin 1 saat ve üzeri sürede oyun oynayan bireylere göre anlamlı düzeyde daha düşük olduğu görülmüştür. Sonucun literatürdeki çalışmalarda da desteklendiğini görülmüştür.(Ercan vd., 2023; Orak vd., 2021; Şeran 2022: 56). Oyun süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığının da artması doğaldır çünkü bağımlılığın tolerans kriteri günlük hayatı aksatarak oyuna fazla zaman ayırma gibi etmenler bağımlılığın göstergelerindendir. Bu nedenle beklenen sonuç da araştırmanın bulguları ile

örtüşmüştür. *Dijital oyun bağımlılığı, oyun süresine göre anlamlı şekilde farklılaşır* yönündeki hipotez doğrulanmıştır.

Araştırmanın üçüncü sorusu : *Dindarlık biçimleri ile sosyo demografik değişkenler (yaş, cinsiyet, bölüm, süre) arasındaki ilişki nasıldır?*

Yaş ile dindarlık biçimleri arasındaki çalışmalar çeşitlilik arz etmektedir. Aşağıda çalışmaların yönleri ve ilişkili olabilecek çalışmalara yer verilmiştir:

Yaş ile dindarlık arasındaki çalışmalarda genel kanaat yaş ile dindarlığın pozitif yönde ilişkili olduğu yönündedir (Tokur 2020: 32). Genç yetişkinlik dönemindeki bireylerde de aynı durumu görmekteyiz. Genç yetişkinlerin yaşları ilerledikçe dindarlık biçimleri düzeyi de artmaktadır. Literatürde öğrencilerin motivasyonel dindarlık düzeyinin araştırıldığı bir çalışmada yaş faktörüne göre motivasyonel dindarlık düzeylerinin yüksek olduğuna ulaşılmıştır (Güner 2021: 2051). Yirmili yaşların başlarında dindarlık düzeyleri daha az olurken yirmili yaşların sonlarına doğru dindarlık düzeyleri artmaktadır. Bunun en önemli etmenlerinden birisi gençlerin ergenlik döneminde dini oryantasyona daha fazla ihtiyaç duymasıdır. Bu dönem bittikten sonra otuzlu yaşlara doğru bireyde durulma gözlemlenir. Bireyler bu dönemde ebeveynlerinin çoğunlukla doğru kararlar verdiğini düşünür, onların kabullerini daha çok benimserler. Bu da araştırmamızın sonuçları ile paralellik göstermektedir (Allport 2014: 56). Ancak farklı sonuç gösteren araştırmaya da ulaşılmıştır (Uysal 2015: 52). Uysal tarafından yapılan çalışmada 20 yaş altının 20 yaş üzerindekiyle göre daha dindar olduğu bulunmuştur. Bizim çalışmamız açısında ise “*Dindarlık biçimleri ile yaş arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır.*” şeklindeki hipotez doğrulanmıştır. Bireyin yaşamında daha olgun bir kişilik yapısına geçmesi, dinin sosyal hayatta daha fazla yer alması, örnek kişi olmak istemesi gibi etmenler genç yetişkinlerin yaş ile dindarlık ilişkisinde yaşın artması ile dindarlığın artması noktasındaki muhtemel nedenlerden olabilir.

Cinsiyet ve dindarlık biçimleri arasındaki ilişki incelendiğinde bir farklılaşmanın görülmediğine ulaşılmıştır. Yapılan çalışmalara baktığımızda bulgularda farklılaşmalar olsa da genellikle kadınların daha dindar olduğu yönünde bulgulara ağırlıkla yer verilmiştir. Farklılaşmanın olmadığına dair bulgular ise daha çoğunluktadır. Buna bağlı olarak yapılan çalışmada farklılaşmanın ise %20’ yi nadiren geçtiği bulunmuştur (Allport 2014: 55-56). Literatürde dindarlık ile cinsiyet

arasındaki ilişkide farklılaşmanın olmadığını gösteren çalışmalar, (Hülür, Kalender 2003; Korkmaz, Mehmedoğlu 2018); kadınların daha dindar olduğunu gösteren çalışmalar (Kayıklık 2005; Kendler vd., 2003; Yapıcı 2013) ya da erkeklerin daha dindar olduğunu gösteren çalışmalara da rastlanmaktadır (Kula 2005; Mehmedoğlu 2004).

Bu doğrultuda: “*Dindarlık biçimleri, cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşır.*” yönündeki hipotez reddedilmiştir. Bilindiği üzere Dini gelişim çocukluktan itibaren bir çok faktöre göre şekillenmektedir. Aile, çevre, bireysel farkındalık gibi etmenler başta olmak üzere yaşanılan şehir, eğitim de bunda etkilidir. Bulgular neticesinde katılımcılardan kadın ve erkeklerin benzer şekilde dindarlık biçimine sahip olduğu söylenebilir. Bunun nedeninin; aynı şehirde ve üniversitedeki katılımcıların aynı sosyal çevre ve kültürde olmaları, yakın yaş aralıklarına sahip olmaları gibi unsurlar benzer dindarlıklara sahip oldukları düşüncesini güçlendirmektedir.

Bölüm ile dindarlık biçimleri arasındaki ilişkiyi incelediğimizde şu sonuçlara ulaşılmıştır: Dindarlık biçimlerinin tüm boyutlarında ilahiyat fakültesi öğrencilerinin anlamlı şekilde daha yüksek olduğuna ulaşılmıştır. Literatüre baktığımızda bölümlerde ilahiyat fakültesi lehine farklılaşmalar görülmüştür(Erdoğan 2015; Kerimov 2016; Şahin 1999). İlahiyat fakültelerinin dindarlık biçimlerinin diğer fakülte öğrencilerine göre farklılaşması hem aldıkları eğitim gereği dindarlığın gerekliliklerinin tutum ve davranışlarına yansımaları açısından hem de ilahiyat bölümünü seçen bireylerin zaten dini yaşantılarının da buna yatkın olmalarından kaynaklanabileceği düşünülmektedir. İlahiyat fakültesi öğrencilerinin bu alanla ilgili olarak alan eğitimleri ve dindarlık çeşitleri açısından daha fazla bilgiye sahip olmaları beklenir. Aldıkları eğitim gereği farkındalığını artıran öğrencilerin dindarlıklarının gelişimi açısından bir ön bilgileri mevcuttur ve bunu geliştirmeleri diğer fakülte öğrencilerine nazaran daha hızlı olabilir. Yine mesleki anlamda çevreleri daha çok fakülte öğrencileri ile etkinliklere katılma, mesleki anlamda uygulamalar gibi etmenler dış güdümlü dindarlıklarının da iç güdümlü dindarlıklarının da diğer fakülte öğrencilerine göre farklılaşma ihtimallerini artırmaktadır. Bu etmenler göze alındığında “*Dindarlık biçimleri, bölüm değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşır.*” yönündeki hipotez doğrulanmıştır.

Dindarlık biçimleri ile oyun süresi açısından incelenen çalışmalardaki negatif yönlü araştırmalara göre internette daha fazla vakit geçiren öğrenciler daha fazla internet bağımlılığına ve daha az olumlu din algısına sahiptir (Kerimov 2016: 81). Yapılan analizlere göre dindarlık, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değerleri, negatif yönde anlamlı olarak etkilemektedir. Elde edilen bulgulara göre dindarlık, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değerler boyutunu anlamlı şekilde yordamaktadır. Dindarlık bağımlılık açısından önemli olan tolerans geliştirmeyi etkilemektedir(Özçelik 2022: 66-67). Bu araştırmada oyun süresi değişkeni belirli aralıklarla verilmiş ve tolerans gelişimine dair bir değişken bulunmamaktadır. Bu nedenle tolerans gelişimi dışında oyun süresi ile anlamlı şekilde bir farklılık görülmemiştir. Ayrıca din algısı ile dindarlık biçimlerinin de aynı özellikleri yansıtmadığı bilinmektedir. Dolayısı ile bu araştırmada dindarlık biçimleri ile oyun süresi arasında bir ilişki bulunamamıştır. “*Dindarlık biçimleri, oyun süresine göre anlamlı şekilde farklılaşır.*” yönündeki hipotez reddedilmiştir. Bu durum dindar bireylerin oyun süresini dinin aşırılıklardan uzak bir noktada davranış sergilenmesini arzu etmesiyle ilişkili olabileceği düşünülebilir.

Araştırmada ulaşılan bulgular ve sonuçlar neticesinde şunları söyleyebiliriz:

- Dindarlık biçimleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında davranışsal boyut hariç pozitif yönde zayıf düzeyde ilişki bulunmuştur. Bilişsel ve duysal boyutlarda pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.
- Dindarlık biçimlerinin tüm boyutları dijital oyun bağımlılığının duysal boyutundan etkilenebileceğine ulaşılmıştır.
- Duyusal olarak oyun oynayanların davranışsal olarak oyun oynayanlara göre daha az süre oyun oynayabileceğine ulaşılmıştır.
- Oyun süresine dijital oyun bağımlılığı pozitif şekilde etki ettiğinden duysal oyun oynayanlar davranışsal oyun oynayanlardan daha az süre oyun oynamaktadır. Bu nedenle daha az oyun bağımlısıdır. Davranışsal oyun oynayanların oyuna zaman harcama süreleri daha fazladır.
- Dindarlar duysal olarak oyun oynama eğilimindedir. Duyusal olarak oyun oynayanlar ise oyuna daha az zaman ayırma eğilimindedirler.

- Duyusal olarak oyun oynayanların çoğunlukla kadınlar olabileceğini söyleyebiliriz. Davranışsal oyun oynayanlar ise daha çok erkeklerden oluşmaktadır.

Öneriler

1. Veriler, pandemi sürecinde elde edildiğinden pandemi sonrası süreçte de tekrarlanabilir.
2. Farklı gruplar üzerinde çalışılabilir.
3. Anket sorularına motivasyonların belirlenebilmesi açısından oynanılan oyun türü eklenebilir.
4. Mülakat ve gözlem yöntemleriyle daha detaylı bilgiler elde edilebilir.
5. Öğrencilere orta öğretim kademesinde dijital okuryazarlık eğitimi ve medya dersleri verilirse gençler üniversite döneminde bağımlılık konusunda farkındalık kazanır ve dijital oyunların faydalı yönlerinden kazanımlar elde edebilir.
6. Dijital oyun bağımlılığı hakkında üniversitelerde afiş, çalıştay ve konferanslarla bilgilendirmeler yapılabilir, bu alanda yapılan çalışmalar ve sonuçları paylaşılabilir.
7. Din kültürü ve ahlak bilgisi dersi içeriğine bağımlılık ve din adında konu eklenmesi ve davranışsal bağımlılıklara da yer verilmesi gençlerin erken dönemde farkındalık kazanmasında etkili olabilir.

KAYNAKÇA

- Allport, Gordon (2014). *Birey ve Dini* (B. Sambur, Çev.). Elis Yayınları.
- Allport, G. W., & Ross, J. M. (1967). Personal Religious Orientation and Prejudice. *Journal of Personality and Social Psychology*, 5(4), 432-443.
- Altuntaş Murat, Öztürk Elif ve Arikin Selim (2019). Madde Bağımlılığı Tedavisinde Manevi Desteğin Ekip Çalışması İle Yürütülmesi. *The Journal of Social Science*, 3(5), Article 5. <https://doi.org/10.30520/tjsosci.509793>
- Apaydın, Halil (2016). *Din Psikolojisi Terimleri Sözlüğü* (1. bs). Bilimkent Yayınları.
- Apaydın, Halil (2018). *KSÜ İlahiyat Fakültesi ve Almanya Göttingen Üniversitesi Georg August İlahiyat Fakültesi Öğrencilerinde Dindarlık*. Bilimkent Yayınları.
- Arıcak, O. T. (2019). Davranışsal Bağımlılıklar. İçinde M. Öztürk (Ed.), *Bağımlılık Tanı, Tedavi, Önleme*. Yeşilay Yayınları.
- Aronson, E., Wilson, T. D., and Akert, R. M. (2005). *Social Psychology* (5. bs). Pearson Education International.
- Aslan Harun, Başcılar Mehmet ve Karataş Kasım(2022). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Beceriler Arasındaki İlişki. *Bağımlılık Dergisi*, 23(3), 266-274.
- Ateş, Sedat (2021). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Yordayıcıları Olarak Öznel İyi Oluşu Artırma Stratejileri ve Gelecek Beklentileri* [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi.
- Avcı Pelin ve Zorba Erdal (2023). *Dijital Oyun Bağımlılığı Hayatımızı Nasıl Etkiliyor?* (A. Bayrakdar, Ed.). Özgür Yayınları. <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub158>
- Ayten, Ali (2018). *Din ve Sağlık* (1. bsk). Marmara Akademi Yayınları.
- Ayten Ayten ve Acat Betül (2019). “Ergenlerde İnternet Bağımlılığı, Değerler ve Dindarlık Düzeylerinin Hayat Memnuniyetini Yordama Gücü Lise Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma.” *Bağımlılık Dergisi*, 6(3), 847-870. <https://doi.org/10.15805/addicta.2019.6.3.0091>

- Berktaş, Hande (2023). *Küresel Oyun Pazarı 200 Milyar Dolara Dayandı*. BloombergHT.<https://www.bloomberght.com/kuresel-oyun-pazari-200-milyar-dolara-dayandi-2334436>
- Brome D.R., Owens, M.D., Allen, K., and Vevaina, T. (2000). An Examination of Spirituality among African American Women in Recovery from Substance Abuse. *Journal of Black Psychology*, 26(4), 470-486. <https://doi.org/10.1177/0095798400026004008>
- Ceylan, İsa (2021). From Addiction to Attachment: Religious and Spiritual Approaches to Addiction. *Türk Manevi Danışmanlık ve Rehberlik Dergisi*, 3, 107-134.
- Connors Nicola. A., Whiteside-Mansell, L., and Sherman, A. C. (2006). Dimensions of Religious Involvement and Mental Health Outcomes Among Alcohol- and Drug-Dependent Women. *Alcoholism Treatment Quarterly*, 24(1-2), 89-108. https://doi.org/10.1300/J020v24n01_06
- Çavuş Selahattin, Ayhan Bünyamin ve Tuncer Mehmet (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43.
- Çelik, Melis (2021). *Üniversite Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığının Yalnızlık ve Umutsuzluk ile İlişkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Haliç Üniversitesi, İstanbul.
- Çınar Acar, Hatice (2019). Ev Hanımlarında Sosyal Medya Bağımlılığı ve Dini Tutum Arasındaki İlişki: Sivas Örneği. İçinde E. S. Yücel & H. M. Kiriş (Ed.), *Gök Medrese İlahiyat Araştırmaları 3* (ss. 85-106). Pikatron Medya Ltd. Şti.
- Çiftçi Muhammed ve Ekşi Halil (2017). Lise Öğrencilerinin Problemlı İnternet Kullanım Durumlarının Dinî İnanç ve Ahlakı Olgunluk Düzeylerine Göre Yordanması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 4(2), Article 2.
- Çoban, Ramazan (2013). *Lise Öğrencilerinde Dindarlık ve Sanal Bağımlılık Arasındaki İlişki Üzerine Bir Araştırma (Burdur Gölhisar Örneği)*, Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi. Isparta.

- Delibaş, Halil (2019). *Üniversite Öğrencilerinde Teknoloji İle İlgili Bağımlılıklar ve İlişkili Faktörler*, Uzmanlık Tezi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Düzce Üniversitesi. Düzce.
- Demir Gönül Tekkurşun ve Bozkurt Tuğba Mutlu (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.
- Demiroğlu, Birsan. (2021). *Yetişkinlerin Sosyal Medya ve Meneviyat Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi.
- Deniz Engin M., ve Eryılmaz Ali (2019). *Tüm Yönleriyle Bağımlılık* (1. bs). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Ercan Feride, Erdoğan Senanur, Erlen Cansu, İnce Dilanur, Demirci Esmâ ve Alan Nursel (2023). Genç Yetişkinlerde Fonksiyonel Olmayan Tutumlar ve Dijital Bağımlılık Düzeyi İlişkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 24(3), 361-370. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1202814>
- Erdinçli, Ahmet (2018). *Manevi Değerler Boyutuyla Bağımlılıkla Mücadele Rehberi*. Safa.
- Erdoğan, Emine (2015). “Tanrı Algısı, Dini Yönelim Biçimleri ve Öznel Dindarlığın Psikolojik Dayanıklılıkla İlişkisi: Üniversite Örnekleme.” *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12(29), Article 29.
- Ergin Hatice ve Yıldız Armağan S., (Ed.). (2015). *Gelişim psikolojisi* (6.basım). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Frasca, G. (2001). Rethinking agency and immersion: Video games as a means of consciousness-raising. *Digital Creativity*, 12(3), 167-174. <https://doi.org/10.1076/digc.12.3.167.3225>
- Gorsuch, R. L. (1995). Religious Aspects of Substance Abuse and Recovery. *Journal of Social Issues*, 51(2), 65-83. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1995.tb01324.x>
- 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. (2005a). 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. (2005b). The Therapeutic Value of Video Games. *Handbook of Computer Game Studies*, 161-171.
- Günay, Günay (2011). Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunların İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.
- Gündüz, Recep (2021). Üniversite Öğrencilerinin İnternet, Bilgisayar ve Telefon Bağımlılıklarının Fiziksel Aktivitelere Katılımlarını Etkileme Düzeylerinin İncelenmesi (Ağrı Örneği), Yüksek Lisans Tezi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi.
- Güner, Berrin (2021). "Üniversite Öğrencilerinin Motivasyonel Dindarlık Düzeylerinin Yaş ve Cinsiyet Değişkenlerine Göre İncelenmesi." *Gaziantep University Journal of Social Sciences*. 20(4)2042-2054
- Gürsu, Orhan (2018). Bağımlılık ve Din (1. bs). Ensar Neşriyat.
- Gürsu Orhan ve Özçelik, Murat Faruk (2022). Ergenlik Döneminde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dindarlık İlişkisi. Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi (ÇÜİFD), 22(1).
- Gürsu Orhan ve Selçuk Burak Salih (2021). Türkiye’de Yapılan Dindarlık-Bağımlılık Çalışmalarının Yöntemsel Analizi. *Turkish Academic*, 6(3).
- Gürsu Orhan ve Selçuk Burak Salih (2021). Türkiye’de Yapılan Dindarlık-Bağımlılık Çalışmalarının Yöntemsel Analizi. *Turkish Academic*, 6(3).
- Horozcu, Ümit (2015). *Din Psikolojisi*. Ankara: Rağbet Yayınları.
- Hökelekli, Hayati (1998). *Din Psikolojisi* (9. bs). Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı.
- Huizinga, J.,and Kılıçbay, M. A. (2006). *Homo Ludens* (2. bs). Ayrıntı.
- Hussain Zafer ve Griffiths Mark D. (2009). Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563-571. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>

- Hülür Himmet ve Kalender Ahmet. (2003). *Sosyo-Politik Tutumlar ve Din: Konya Araştırması* (1. basım). Çizgi Kitabevi.
- Irmak Aylin Yalçın ve Erdoğan Semra (2015). Digital Game Addiction Among Adolescents and Younger Adults: A Current Overview. *Turkish Journal of Psychiatry*. <https://doi.org/10.5080/u13407>
- Jarusiewicz, B. (2000). Spirituality and Addiction: Relationship to Recovery and Relapse. *Alcoholism Treatment Quarterly*, 18(4), 99-109. https://doi.org/10.1300/J020v18n04_08
- Karaca, Faruk (2011). *Din Psikolojisi*, Ankara: Kişisel Yayınlar
- Karacoşkun Doğan, Horozcu Ümit, Yılmaz Sema, Yüksel ve Ayşe Şule (2013). *Din Psikolojisi El Kitabı* (M. D. Karacoşkun, Ed.; 2. baskı). Grafiker Yayınları.
- Karakuş, Ziya (2016). İnternet Bağımlılık Düzeyinin Teog Ders Puanları ve Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Çığ Üniversitesi. Mersin
- Karasar, Niyazi (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler* (19.basım). Nobel.
- Kasatura, I. (1998). Gençlik ve bağımlılık (1. basım). Evrim.
- Kayıklık, Hasan (2000). Dini Yaşayış Biçimleri: Psikolojik Temelleri Açısından Bir Değerlendirme, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Kayıklık, Hasan (2003). “Allport’a Göre Dini Yaşayışa Gelişimsel Bir Açılım” *Dini Araştırmalar*. 5(15), 121-138.
- Kendler, K. S., Liu, X.-Q., Gardner, C. O., McCullough, M. E., Larson, D., and Prescott, C. A. (2003). “Dimensions of religiosity and their relationship to lifetime psychiatric and substance use disorders.” *The American Journal of Psychiatry*, 160(3), 496-503. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.160.3.496>
- Kerimov, Eldar (2016). *Üniversite Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı Düzeyleri İle Din Algıları Üzerine Bir Araştırma*, Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi. Samsun.

- Keskin Ayten Doğan ve Aral Neriman (2021). “Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Gözden Geçirme.” *Bağımlılık Dergisi*, 22(3), 327-339.
<https://doi.org/10.51982/bagimli.880679>
- Kılıç, G. (2021). Dijital Oyun Bağımlılığı ile Yalnızlık, Saldırganlık, Mutluluk ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Üsküdar Üniversitesi.
- Kızılgeçit, Muhammed (2017a). *Din Psikolojisinin 100’ü* (Ertem Bas. Yay Dağ. San. Tic. Ltd. Şti.). Otto Yayınları.
- Kızılgeçit, Muhammed (2017b). *Din psikolojisinin 200’ü* (B. Akot, Ed.). OTTO.
- Kızılgeçit, Muhammed (2020). *Din Psikolojisinin 300’ü* (1. Baskı: Mart 2020). Mak Grup Medya.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). The Cognitive Psychology of Internet Gaming Disorder. *Clinical Psychology Review*, 34(4), 298-308.
<https://doi.org/10.1016/j.cpr.2014.03.006>
- Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies: Relevance and Opportunities. *D-Lib Magazine*, 8(2).
<https://doi.org/10.1045/february2002-kirriemuir>
- Korkmaz, Sezai (2019). *Siber Zorbalık ve Mağduriyet, Problemlı İnternet Kullanımı ve Dindarlık İlişkisi*, Doktora Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Marmara Üniversitesi.
- Korkmaz Sezai ve Mehmedoğlu Ali Ulvi (2018). Dindarlık, Siber Zorbalık ve Problemlı İnternet Kullanımı İlişkisine Dair Nicel Bir Araştırma. *Dini Araştırmalar*, 21(53 (15-06-2018)), 35-54.
<https://doi.org/10.15745/da.433507>
- Köroğlu, Ertuğrul (2014). *Dsm-5 Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Elkitabı* (5. bs). HYB Yayıncılık.
- Köse Ali ve Ayten Ali (2019). *Din Psikolojisi* (9. bs). Timaş Yayınları.
- Kula, Naci. (2005). *Bedensel engellilik ve dini başa çıkma* (1. bs). Değerler Eğitimi Merkezi Yayınları.

- 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>
- Mark D. Griffiths. (2008). Diagnosis and Management of Video Game Addiction. 12(3), 42.
- Mehmedoğlu, Ali Ulvi (2004). *Kişilik ve Din* (1. bs). Ankara: Dem Yayınları.
- Orak Muzaffer Emir, Üzüm Hanifi ve Yılmaz Esra (2021). “Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi.” *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 279-293.
- Ögel Kültiğin ve Şimşek Melike (Ed.). (2019). *Yüz bir soruda bağımlılık* (3. bs). Türkiye Yeşilay Cemiyeti.
- Özarslan Zeynep ve Perdahci Berru (2023). “Oyuncu Deneyimleri Üzerinden Oyun Bağımlılığı ve Motivasyonunu Tartışmak.” *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25(1), 28-60. <https://doi.org/10.16953/deusosbil.1189999>
- Özçelik, Murat Faruk (2022). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dindarlık İlişkisi Gaziantep Örneği* [Yüksek Lisans Tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
- Özdemir Seyhan ve Sever Melih (2020). Dijital Oyun Sektörünün Gelişimi ve Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Değerlendirme. İçinde H. H. Aygül & E. Eke (Ed.), *Dijital Bağımlılık Ve E-Hastalıklar* (1. bs). Nobel.
- Peker, Hüseyin (2013). *Din Psikolojisi* (9. baskı). Çamlıca Yayınları.
- Öztekin Abdulhakim, Kavan Nihat, Dündar Metin ve Meriç İdris (2021). Üniversite Öğrencilerinin Koronavirüs Salgını Sürecindeki Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Academic Social Studies*, 5(18), 109-119. <https://doi.org/10.31455/asya.990464>
- Öztürk, Mücahit (Ed.). (2019). *Bağımlılık*. Yeşilay Yayınları.
- Parlar, Sena (2022). *Üniversite Öğrencilerinde Sosyal Medya Bağımlılığı ve Dindarlık İlişkisi Üzerine Bir İnceleme (Batman İli Örneği)*, Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi. Bolu.
- Peker, Hüseyin (2013). *Din Psikolojisi* (9. baskı). Çamlıca Yayınları.

- Popow, C., Ohmann, S., Von Gontard, A., and Paulus, F. (2019). Computerspielabhängigkeit Bei Kindern Und Jugendlichen – Ein Überblick. *Monatsschrift Kinderheilkunde*, 167(2), 124-130. <https://doi.org/10.1007/s00112-018-0617-9>
- Sağlam Murat ve Topsümer Füsün (2019). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 32, 485-504.
- Santrock, J. W., and Yüksel Birsan . (2011). *Yaşam Boyu Gelişim* (13. bs). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Satılmış Sinan Erdem, Öntürk Yavuz, Özsoy Damla ve Yaraş Abdurrahman (2023). Üniversite Öğrencilerinin Serbest Zaman Doyumu ve Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1), Article 1. <https://doi.org/10.33459/cbubesbd.1145244>
- Sezer Fahri, Osmanoglu Devrim Erginsoy ve Aktaş Elihe Feyza (2020). *Yaşam Boyu Gelişim Psikolojisi* (1. baskı: Ankara-Haziran, 2020). Vize Basın Yayın.
- Şahin, Adem (1999). *İlahiyat Tıp ve Mühendislik Fakültelerinde Okuyan Öğrencilerde Dini Hayatın Boyutları Üzerine Karşılaştırmalı Bir Araştırma*. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Şeran, Esra (2022). *Meslek Lisesi Öğrencilerinin Sosyal Medya ve Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Akademik Başarı Düzeylerinin İncelenmesi*. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Tarhan Nevzat ve Nurmedov Serdar (2015). *Bağımlılık* (4. bs). Timaş Yayınları.
- Tokur, Behlül (2017). *Stres ve din* (1. bsk). Ankara: Çamlıca Yayınları.
- Tokur, Behlül (2020). *Klasik ve Güncel Konularıyla Din Psikolojisi* (1. baskı: Aralık 2020 Ankara). Sonçağ Kültür.
- Tutar Hasan ve Erdem, A.T. (2020). *Örnekleriyle Bilimsel Araştırma Yöntemleri ve - Spss Uygulamaları-* (1. bs). Ankara: Seçkin Yayınları.

- Uğurlu Tuğçe Toker, Şengül Ceyhan Balcı ve Şengül Cem (2012). Bağımlılık Psikofarmakolojisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.5455/cap.20120403>
- Uysal, Veysel (2015). Genç Yetişkinlerde Affetme Eğilimleri ve Dinî Yönelim/Dindarlık. *Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 48(48), Article 48. <https://doi.org/10.15370/muifd.27953>
- Uzunoglu, Adeviye (2021). *Dijital Oyun ve Bağımlılık*. 11: 116-131
- Verrier, Monique (2021). A Psychospiritual Exploration of the Transpersonal Self as the Ground of Healing. *Religions*, 12(9), Article 9. <https://doi.org/10.3390/rel12090725>
- Vural, Müge (2022). *Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri, Davranış Problemleri ve Genel Akademik Başarıları Arasındaki İlişkiler*, Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi. Elazığ
- Washburn, D. A., & Gulledge, J. P. (1995). Game-Like Tasks for Comparative Research: Leveling the Playing Field. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, 27(2), 235-238. <https://doi.org/10.3758/BF03204738>
- Yapıcı, Asım (2002). Dinî Yaşayışın Farklı Görüntüleri ve Dogmatik Dindarlık. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi (ÇÜİFD)*, 2(2), Article (2):2.
- Yapıcı, Asım. (2013). *Ruh Sağlığı ve Din: Psiko-Sosyal Uyum ve Dindarlık* (2. bs). Karahan Yayınları.
- Yee, Nick (2006). *Motivations for Play in Online Games*. 9(6), 772-775.
- Zembilci, S. (2017). *Alternatif Maneviyat Arayışları: Siber Maneviyat Örneği*.

İnternet Kaynakları

- 2023'de Para Ödülüne Göre En İyi E-Spor Oyunları. (2023). <https://escharts.com/tr/top-games>
- APA Dictionary of Psychology*. (2023). <https://dictionary.apa.org/>

Bağımlılık Nedir | Bağımlılık Ne Demek. (2023). <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>

Bağımlılıkla Mücadele Merkezi. (2023). <https://www.yesilay.org.tr/tr/default>

Dijital Oyun Çalıştay Raporu Re-Think (ss. 1-21). (2021). [Sonuç Raporu].
https://bilisimvadisi.com.tr/wp-content/uploads/2022/05/Dijital_Oyun_Calistay_Raporu-Re-Think.pdf

Duran, Y. (2020). *Oyun Bağımlılığı Nelere Yol Açıyor?*
<https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/oyun-bagimliliği-nelere-yol-aciyor>

Huhtamo, E. (2007). Slots of Fun, Slots of Trouble. *Artnodes*, 0(7).
<https://doi.org/10.7238/a.v0i7.761>

Merriam-Webster: America's Most Trusted Dictionary. (2023).
<https://www.merriam-webster.com/>

Mortalite ve Morbidite İstatistikleri İçin Icd-11. (2023).
<https://icd.who.int/browse11/l-m/tr#/http://id.who.int/icd/entity/338347362>

TDK. (t.y.). Geliş tarihi 26 Eylül 2023, gönderen <https://sozluk.gov.tr/?kelime=oyun>

Tokur, B. (2017). *Stres ve din* (1. bsk). Çamlıca Yayınları.

Türkiye E-Spor Federasyonu 2023 Yılı Tahmini Faaliyet Programı ve Bütçesi. (t.y.).
<https://shgm.gsb.gov.tr>

Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2022. (t.y.). Gaming in TURKEY | MENA | EU. Geliş tarihi 13 Haziran 2023, gönderen
<https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2022.pdf>

EKLER

Ek 1 Anket Formu

Yaş:

Cinsiyetiniz: kız () erkek ()

Bölüm:

Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi: 30-60dak() 61-90dak() 91-120dak() 120dak ve üzeri()





Aşağıdaki ifadelere yönelik kanaatlerinizi ile belirtiniz

		Kesinlikle Kabulmıyorum	Kabulmıyorum	Kabulyorum	Tamamen kabuluyorum
1	Dinimim gereklerini hayatımın her alanında uygulamaya çalışırım				
2	Allah'ın varlığını her zaman güçlü bir şekilde hissederim				
3	Hayata ilişkin bütün düşüncelerimi dinsel inanışlarımla belirler				
4	Ahlaki bir hayat yaşadığım sürece neye inandığım o kadar önemli değildir				
5	Dinimin gereklerini yerine getirmeme rağmen, dinsel düşüncelerimin günlük işlerimi etkilemesine izin vermem				
6	Herhangi bir engel olmadığı sürece ibadetlerin aksatılmaması gerektiğini düşünüyorum				
7	İnanan bir insan olmama rağmen hayatımda dinden daha önemli şeylerin olduğunu düşünürüm				
8	Özellikle dinin benim için önemli olmasının nedeni, hayatın anlamına ilişkin pek çok soruya cevap vermesidir				
9	Kişilerin diniyle ilgili çeşitli yayınları takip etmesi çok önemlidir				
10	Toplumsal ve ekonomik statümü koruyabilmek için yer yer dinsel uygulamalarımıdan taviz vermem gerektiğini düşünüyorum				

Günlük dijital oyun oynama süresi: 30-60dak () 61-90dak () 91-120 dak () 120 dak ve üzeri ()

	Hiç Kat ılm ıyo ru m	K at ıl m ıy or u m	K ar ar sı zı m	K at ılı y or u m	Ta m a m en Ka tılı yo ru m
1. Dijital oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.	1	2	3	4	5
2. <i>Dijital oyunun faydaları konusunda şüphelerim var.*</i>	1	2	3	4	5
3. <i>Dijital oyunların zaman kaybı olduğu kanısındayım.*</i>	1	2	3	4	5
4. Dijital oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirdiğini düşünürüm.	1	2	3	4	5
5. <i>Dijital oyun oynamak insanı asosyalleştirir.*</i>	1	2	3	4	5
6. <i>Dijital oyun oynayarak harcanan zamana üzülürüm.*</i>	1	2	3	4	5
7. <i>Dijital oyun oynamayı sevmem.*</i>	1	2	3	4	5
8. Kafa dağıtmanın en iyi yolu dijital oyun oynamaktır.	1	2	3	4	5
9. Dijital oyunlarda bir üst bölüme geçmek beni heyecanlandırır.	1	2	3	4	5
10. <i>Dijital oyunlar hakkında konuşmak beni sıkır.*</i>	1	2	3	4	5

11. Dijital oyun oynarken güçlendirici, ödül, kupa kazanmak için çabalarım.	1	2	3	4	5
12. Arkadaşlarımla dijital oyunlar hakkında konuşurum.	1	2	3	4	5
13. Arkadaşlarıma dijital oyunlardaki silah, güçlendirici, kupaların yerini anlatırım.	1	2	3	4	5
14. Yeni çıkan dijital oyunları bilgisayar/telefonuma indiririm.	1	2	3	4	5
15. Bulduğum her fırsatta dijital oyun oynarım.	1	2	3	4	5
16. Dijital oyunlarda seviyeleri geçene kadar oynamaya devam ederim.	1	2	3	4	5
17. Verilen görev/talimatları yerine getirmeye çalışırım.	1	2	3	4	5
18. <i>Dijital oyunlarla ilgili arkadaşlarıma anlatacağım birşeyim yok.*</i>	1	2	3	4	5

Ek 2. İzinler

Evrak Tarih ve Sayısı: 27.10.2021-91562



T.C.
SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Hukuk Müşavirliği

Sayı : E-60263016-050.06.04-91562
Konu : Etik Kurul Kararı

27.10.2021

Sayın Kader İKİZ

Üniversitemiz Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Sosyal ve Beşeri Bilimler Kuruluna yapmış olduğumuz 08.10.2021 tarih ve 2021-10-24 nolu başvurumuz incelenmiş ve 4 nolu karar ile; "*Üniversite Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Psikolojik İyi Oluş ve Dindarlık(Ankara Üniversitesi Örneği)*" isimli araştırmanın etik olarak uygunluğuna karar verilmiş, karar Rektör oluruna sunulmuş ve Rektör oluru alınmıştır.

Bilgilerinize rica ederim.

Prof.Dr. Hilmi ATASEVEN
Rektör Yardımcısı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : BSMK7BD0Z5 Pin Kodu : 81752

Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/cumhuriyet-universitesi-ebys>

Adres : Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Hukuk Müşavirliği Sivas
Telefon: 0 346 219 1010 Faks: 0 346 219 1138
e-Posta: hukuk@cumhuriyet.edu.tr Web: www.cumhuriyet.edu.tr
Kep Adresi: cumhuriyetuniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Gamze ÇİFTÇİ
Unvanı: Stresli İşi





T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı

ACELE

Sayı : E-14267719-302.14.01-462171

Konu : Kader İKİZ hk.

SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

İlgi : 14/02/2022 tarih ve E.99711239-300-131140 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri tezli yüksek lisans programında öğrenim gören Kader İKİZ'in "Dijital Oyun Bağımlılığı Psikolojik İyi Oluş ve Dindarlık (Ankara Üniversitesi Örneği)" isimli tez çalışmasını Üniversitemiz öğrencilerine uygulama isteği hakkında ilgili Fakülte Dekanlıklarından alınan yazı örnekleri ilişikte sunulmuştur.

Bilgilerinize saygı ile arz ederim.

Prof. Dr. Ayşen APAYDIN
Rektör a.
Rektör Yardımcısı

Ek : Ek Listesi (6 Adet)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Doğrulama Kodu: F0AE8CD6-8FB1-4D4E-BACD-46680E2C287E Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/ankara-universitesi-ebys>
Tandoğan Yerleşkesi Döğöl Caddesi 06100 Tandoğan / ANKARA Bilgi için: Duygu UYGUR
Telefon No: 0312 214 13 50 Belge Geçer No: 0312 223 43 67 Bilgisayar İşletmeni
e-posta: anogrisi@ankara.edu.tr Twitter: [@AnkaraUniKep](https://twitter.com/AnkaraUniKep) Adresi: Telefon No: (312) 214 13 50-
ankunvrek@ankuni.hso1.kep.tr 6163
KEP Adresi: ankunvrek@ankuni.hso1.kep.tr

EK LİSTESİ

- 1 - 21/03/2022 tarihli E-96068758-302.14.01-452571 sayılı yazı. (1 Sayfa)
- 2 - 15/03/2022 tarihli E-46732005-302.14.01-448993 sayılı yazı. (1 Sayfa)
- 3 - 14/03/2022 tarihli E-79150020-300-443457 sayılı yazı. (1 Sayfa)
- 4 - 11/03/2022 tarihli E-32698431-044-444861 sayılı yazı. (1 Sayfa)
- 5 - 10/03/2022 tarihli E-98441590-302.14.01-443594 sayılı yazı. (1 Sayfa)
- 6 - 07/03/2022 tarihli E-47648801-302.08.01-438825 sayılı yazı. (1 Sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Doğrulama Kodu: F0AE8CD6-8FB1-4D4E-BACD-46680E2C287E Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/ankara-universitesi-ebys>
Tandoğan Yerleşkesi Döğöl Caddesi 06100 Tandoğan / ANKARA
Telefon No: 0312 214 13 50 Belge Geçer No: 0312 223 43 67
e-posta: auogrisli@ankara.edu.tr Twitter: [@AnkaraUnikKep](https://twitter.com/AnkaraUnikKep) Adresi:
ankumvrek@ankuni.hes01.kep.tr
KEP Adresi: ankumvrek@ankuni.hes01.kep.tr

Bilgi için:Duygu UYGUR
Bilgisayar İşletmeni
Telefon No:(312) 214 13 50-
6163





T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
İlahiyat Fakültesi Dekanlığı



Sayı : E-47648801-302.08.01-438825
Konu : Kader İKİZ'in Uygulama Yapma
İsteği Hk.

ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi : 04.03.2022 tarihli ve E-14267719-302.14.01-392085 sayılı yazınız.

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü bünyesinde bulunan Felsefe ve Din bilimleri tezli yüksek lisans programına kayıtlı Kader İKİZ'in "Dijital Oyun Bağımlılığı Psikolojik İyi Oluş ve Dindarlık(Ankara Üniversitesi Örneği)" konulu tez çalışması kapsamında araştırma yapma talebi Fakültemizce uygun bulunmuştur.

Bilgilerinize saygı ile arz ederim.

Prof. Dr. Şamil DAĞCI
Dekan

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Doğrulama Kodu: D4D844EF-7EDF-4A94-A989-35D06C4A8646 Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/ankara-universitesi-ebys>

Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi 06500 Beşevler/ANKARA
Tel No:0312 212 68 00/1324-1329 Belge Geçer No:0312 213 0003
Kep Adresi: ankunvrek@ankuni.hsg01.kep.tr
e-posta: ilahiyyat@ankara.edu.tr - internet adresi:
www.divinity.ankara.edu.tr

Bilgi için: Nihal ÖZDEMİR
Bilgisayar İşletmeni
Telefon No: (312) 212 68 00-
1328





T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
İletişim Fakültesi Dekanlığı



Sayı : E-79150020-300-443457
Konu : Kader İKİZ'in Uygulama İzni hk.

ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi : 04.03.2022 tarihli ve E-14267719-302.14.01-392085 sayılı yazınız.

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri tezli yüksek lisans programında öğrenim gören Kader İKİZ'in "Dijital Oyun Bağımlılığı Psikolojik İyi Oluş ve Dindarlık (Ankara Üniversitesi Örneği)" isimli tez çalışmasının Fakültemizde uygulanması Dekanlığımızca uygun görülmüştür.

Bilgilerinize saygı ile arz ederim.

Prof. Dr. Abdulrezak ALTUN
Dekan

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Doğrulama Kodu: B6061A46-0A05-4B4A-ABC8-D1D6E71666BA Adres: <https://www.turkiye.gov.tr/ankara-universitesi-ebys>
Cebeci Yerleşkesi Cemal Gürsel Caddesi 06590 Cebeci/ANKARA Bilgi için: Neslihan NİZAM
/ANKARA Bilgisayar İşletmeni
Tel No: 0312 319 77 14 / 218 Belge Geçer No: 0312 362 27 17 Kap Telefon No: (312) 319 77 14-5218
Adresi: ankunvrek@ankuni.hso1.kep.tr
e-posta: - internet adresi: -





T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Mühendislik Fakültesi Dekanlığı
Fakülte Sekreterliği



ACELE

Sayı : E-96068758-302.14.01-452571

Konu : Kader İKİZ hk.

ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi : Ankara Üniversitesi Rektörlüğü (Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)'nın 04.03.2022 tarihli ve E-14267719-302.14.01-392085 sayılı yazısı.

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri tezli yüksek lisans programında öğrenim gören Kader İKİZ'in "Dijital Oyun Bağımlılığı Psikolojik İyi Oluş ve Dindarlık (Ankara Üniversitesi Örneği)" isimli tez çalışması kapsamında araştırma yapabilmesi hakkındaki ilgede kayıtlı yazınıza istinaden Fakültemiz Bölümlerine görüş sorulmuş olup, anket çalışmasını uygun bulan Bölümlerimiz aşağıdaki tabloda sunulmuştur.

Bilgilerinize saygılarımla arz ederim.

BÖLÜM	GÖRÜŞ	AÇIKLAMA
Elektrik-Elektronik Mühendisliği	Kabul edilmiştir.	Pandemi koşullarına, KVKK ve etik ilkelere uyulması gerekmektedir.
Fizik Mühendisliği	Kabul edilmiştir.	
Gıda Mühendisliği	Kabul edilmiştir.	Online olarak yapılması uygundur.
Jeofizik Mühendisliği	Kabul edilmiştir.	
Jeoloji Mühendisliği	Kabul edilmiştir.	

Prof. Dr. Mehmet Emin CANDANSAYAR
Dekan

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Doğrulama Kodu: 6B441E44-B4E3-4B73-AC04-CFA118F11935 Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/ankara-universitesi-ebys>

Ankara Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi Dekanlığı 50. Yıl Yerleşkesi Bahçelievler Mh. 35. Cadde 1-G Blok 1. Kat 06830 Gölbaşı/ Ankara/ Türkiye Bilgi için: Kadir ÖLMEZ
Telefon No: 0312 203 33 00 Belge Geçer No: 0312 212 74 64 Tekniker
<http://www.eng.ankara.edu.tr> dean@eng.ankara.edu.tr Kep Adresi: Telefon No: (312) 203 34 92
ankunvrek@ankuni.hsgt.kep.tr





T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Hukuk Fakültesi Dekanlığı



Sayı : E-98441590-302.14.01-443594
Konu : Kader İKİZ'in Anket Çalışması hk.

ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi : 04.03.2022 tarihli ve E-14267719-302.14.01-392085 sayılı yazınız.

İlgi yazı çerçevesinde, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri tezli yüksek lisans programında öğrenim gören Kader İKİZ'in yürüttüğü "Dijital Oyun Bağımlılığı Psikolojik İyi Oluş ve Dindarlık (Ankara Üniversitesi Örneği) isimli tez çalışmasının Fakültemiz öğrencilerine uygulanması talebi, çalışma/anket yapılacak kişilerin rızasına bağlı olarak uygun bulunmuştur.

Bilgilerinize saygılarımla arz ederim.

Prof. Dr. Cenker GÖKER
Dekan V.

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Doğrulama Kodu: 277942AF-CE0F-4F6B-B07F-9ACBA8A7B0E5 Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/ankara-universitesi-ebys>
Cemal Gürsel Cad. No: 58 06590 Kurtuluş-Çankaya/ANKARA /ANKARA
Telefon No: 0312 595 50 10-19- Belge Geçer No: 0312 363 56 96-Kep Adresi: Bilgi için: Hatice UYANIK
Bilgisayar İşletmeni
e-posta: hukuk@ankara.edu.tr Telefon No: (312) 595 50 15





T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Eğitim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı



Sayı : E-32698431-044-444861

Konu : Kader İKİZ'in Uygulama İzni Hk.

ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi : 04.03.2022 tarihli ve E-14267719-302.14.01-392085 sayılı yazınız.

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri tezli yüksek lisans programında öğrenim gören Kader İKİZ'in "Dijital Oyun Bağımlılığı Psikolojik İyi Oluş ve Dindarlık (Ankara Üniversitesi Örneği)" isimli tez çalışmasını Fakültemiz lisans programı öğrencilerine uygulama yapma isteği, gönüllülük esasına dayalı olarak yapılması koşuluyla Dekanlığımızca uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini saygılarımla arz ederim.

Prof. Dr. Selahiddin ÖĞÜLMÜŞ
Dekan

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Doğrulama Kodu: 06BBB79A-42C8-4963-A852-7E1D24359289 Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/ankara-universitesi-ebys>

Ankara Üniversitesi Cebeci Yerleşkesi Cebeci-Çankaya/Ankara / ANKARA

Telefon No: 0312 363 33 50 Belge Geçer No: 0312 363 61 45 Kep Adresi:

ankunvrek@ankuni.hso1.kep.tr

e-posta: - internet adresi: -

Bilgi için: Ramazan YASAN

Şef Vekili

Telefon No: (312) 363 33 50-

1006





T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sağlık Bilimleri Fakültesi Dekanlığı
Fakülte Sekreterliği



Sayı : E-46732005-302.14.01-448993

Konu : Kader İKİZ hk.

ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığına)

İlgi : Ankara Üniversitesi Rektörlüğü (Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)'nın 04.03.2022 tarihli ve E-14267719-302.14.01-392085 sayılı yazısı.

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri tezli yüksek lisans programında öğrenim gören Kader İKİZ'in "Dijital Oyun Bağımlılığı Psikolojik İyi Oluş ve Dindarlık (Ankara Üniversitesi Örneği)" isimli tez çalışmasını Fakültemizde öğrenim gören öğrencilere uygulama isteği hakkında Fakültemiz Bölümlerinden alınan yazılar ekte sunulmuş olup, veri toplanmasının araştırmacı tarafından yapılması ve öğrencilerimizin gönüllülükleri dikkate alınarak çalışmanın yapılması Dekanlığımızca uygun görülmüştür.

Bilgilerinize saygılarımla arz ederim.

Prof. Dr Emine ÖZMETE
Dekan

Ek:

- 1 - Beslenme ve Diyetetik Bölümünden alınan yazı. (1 Sayfa)
- 2 - Çocuk Gelişimi Bölümünden alınan yazı. (1 Sayfa)
- 3 - Ortez ve Protez Bölümünden alınan yazı. (1 Sayfa)
- 4 - Sosyal Hizmet Bölümünden alınan yazı. (1 Sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Doğrulama Kodu: 6F87ABE1-2E2E-47C5-A3DD-F3D0314B556F Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/ankara-universitesi-ebys>
Keçiören Tepebaşı Mahallesi Fatih Caddesi. No:197/7/1
Telefon No: 0312 3812350 Belge Geçer No: 0312 3812355
e-posta: saglik@health.ankara.edu.tr Kep Adresi: ankunvrek@ankuni.hs01.kep.tr

Bilgi için: Alim ŞAHİN
Bilgisayar İşletmeni





ÖZ GEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı: Kader İKİZ

Uyruğu: Türkiye Cumhuriyeti

