



T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü



**EGE ÜNİVERSİTESİ ÖĞRENCİLERİNİN
ÇEVİRİMİÇİ OYUN VE ÇEVİRİMİÇİ KUMAR
BAĞIMLILIĞI DÜZEYLERİNİN
SOSYODEMOGRAFİK DEĞİŞKENLER AÇISINDAN
İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Ahmet ERTAŞ

Madde Bağımlılığı Anabilim Dalı

İzmir
2024

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü

**EGE ÜNİVERSİTESİ ÖĞRENCİLERİNİN
ÇEVİRİMİÇİ OYUN VE ÇEVİRİMİÇİ KUMAR
BAĞIMLILIĞI DÜZEYLERİNİN
SOSYODEMOGRAFİK DEĞİŞKENLER AÇISINDAN
İNCELENMESİ**

Ahmet ERTAŞ

Danışman(lar)
Prof.Dr. Bülent KAYAHAN

Madde Bağımlılığı Anabilim Dalı
Tezli Yüksek Lisans Programı

İzmir
2024

Tez Değerlendirme Kurulu Üyeleri

(Adı Soyadı)

(İmza)

Başkan : Prof.Dr. Bülent KAYAHAN

(Danışman)

Üye : Doç.Dr. Umut KIRLI

Üye : Doç.Dr. Mesut IŞIK

Yüksek Lisans Tezinin kabul edildiği tarih:28.08.2024

Önsöz

Bu çalışmada Ege Üniversitesi Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun ve Çevrimiçi Kumar Bağımlılık Düzeyleri ile Sosyodemografik değişkenler arasındaki ilişkilerin incelenmesi amaçlanmıştır. Tez konusunu belirlerken bağımlılığın sadece maddeyle ilişkilendirilmemesi gerektiği, davranışsal bağımlılıkların da en az maddeyle ilişkili bağımlılıklar kadar hem birey hem aile hem de topluma benzer zararlar verdiği gerçeğini gerek staj yaptığım Manisa Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Hastanesi'nde gerekse Manisa Yeşilay Danışmanlık Merkezi'nde şahit olmam etkili oldu. Bu bağlamda bağımlılık konusunda ilgimin artmasına özverisi ve liyakatiyle katkıda bulunan halen Manisa Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Hastanesi Başhekimi olan Sayın Cengiz CENGİSİZ'e, bağımlılık konusunda hem önleyici hem de rehabilite edici çalışmaları başarıyla yürüten Yeşilay'ımızın Manisa Şube Başkanlığını yürütmüş olan Sayın Salih FULCAN'a ve Manisa YEDAM'da bir dönem beraber çalıştığım iş arkadaşlarıma teşekkür ederim. Tez sürecinde iş hayatımın yoğunluğu nedeniyle yaşadığım sorunlara destek vererek rehberlik eden Danışman Hocam Prof. Dr. Bülent KAYAHAN ve Doç. Dr. Umut KIRLI'ya ve Öğrenci İşlerinde görevli Zübeyde Yılmaz BOZ'a, çalışmama katılım gösteren Ege Üniversitesi öğrencilerine de teşekkürlerimi iletmek istiyorum.

Çalışmanın Çevrimiçi Oyun ve Çevrimiçi Kumar Bağımlılığının alan yazında daha fazla çalışma yapılması gerektiğine dikkat çekmesini, konuyla ilgili önleyici ve rehabilite edici çalışmalar yapılması gerektiği farkındalığını oluşturmaya katkı vermesi temenni ediyorum.

İzmir, 9.08.2024

Ahmet ERTAŞ

Özet

Ege Üniversitesi Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun ve Çevrimiçi Kumar Bağımlılığı Düzeylerinin Sosyodemografik Değişkenler Açısından İncelenmesi

Ege Üniversitesi öğrencilerinin çevrimiçi oyun ve kumar bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi ve bu iki bağımlılık düzeyinin üzerinde etkili olan sosyodemografik değişkenlerin belirlenmesinin amaçlandığı çalışmamızda nicel çalışmalarda kullanılan tarama deseni kullanılmıştır. Ege Üniversitesi'nde eğitim görmekte olan 481 öğrenci ile gerçekleştirilen çalışmada veri toplama aracı olarak üç bölümden oluşan anket formundan yararlanılmıştır. Birinci bölümde katılımcıların demografik özelliklerini belirlemek amaçlı bilgi formu, ikinci bölümde Kaya (2013) tarafından geliştirilen “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve üçüncü bölümde Karaibrahimoğlu ve ark. (2021) birlikte son hali verilen “İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği” yer almaktadır. Veriler, SPSS 21.0 programı ile analiz edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre; Ege Üniversitesi öğrencilerinin çevrimiçi oyun ve kumar bağımlılığının düşük düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanında cinsiyet, kardeş sayısı, anne-baba medeni durum, akademik başarı düzeyi, aile aylık geliri, günlük oyun oynama süresi ve sosyal destek alma durumunun anlamlı bir farklılığa neden olduğu belirlenirken; çevrimiçi kumar bağımlılığında, cinsiyet, aile aylık geliri, günlük oyun oynama süresi, günlük uyku süresi, sigara kullanımı, alkol kullanımı, diğer bağımlılık yapıcı madde kullanımı değişkenlerinin anlamlı bir farklılığa neden olduğu belirlenmiştir. Aksaklık, başarı, ekonomik kazanç alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanı ile online kumar bağımlılığı motivasyon alt boyut puanı arasında pozitif doğrultuda ve anlamlı bağlantı bulunduğu; aksaklık, başarı, ekonomik kazanç alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanı ile online kumar bağımlılığı bağımlılık alt boyut puanı arasında pozitif doğrultuda ve anlamlı bağlantı bulunduğu; aksaklık, başarı, ekonomik kazanç alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanı ile online kumar bağımlılığı olumsuz psikoloji alt boyut puanı arasında pozitif doğrultuda ve anlamlı bağlantı bulunduğu; aksaklık, başarı, ekonomik kazanç alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanı ile online kumar bağımlılığı puanı pozitif doğrultuda ve anlamlı bağlantı bulunduğu belirlenmiştir. Çalışmanın sonucunda demografik faktörlerin söz konusu değişkenler üzerinde anlamlı etkilerinin olduğu belirlenerek önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler; Çevrimiçi Kumar Bağımlılığı, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Ege Üniversitesi.



Abstract

Investigation of Online Gaming and Online Gambling Addiction Levels of Ege University Students in Terms of Sociodemographic Variables

Survey design, one of the quantitative research methods, was used in this study, which aimed to determine the online game and gambling addiction levels of Ege University students and to determine the sociodemographic variables that are effective on these two addiction levels. In the study conducted with 481 students studying at Ege University, a survey form consisting of three parts was used as a data collection tool. In the first part of the survey form, there is an information form to determine the demographic characteristics of the participants, in the second part, the Online Game Addiction Scale developed by Kaya (2013) and in the third part, Karaibrahimoğlu et al. (2021) developed by Internet Gambling Addiction Scale. The data were analyzed using SPSS 21.0 program according to the findings; It has been determined that Ege University students' online gaming and gambling addiction is at a low level. While it was determined that gender, number of siblings, parents' marital status, academic achievement level, family monthly income, daily gaming time and receiving social support caused a significant difference in the online game addiction scale score; in online game addiction; It was determined that variables such as gender, family monthly income, daily gaming time, daily sleep time, cigarette use, alcohol use, and other addictive substance use caused a significant difference. There is a positive and significant relationship between disruption, success, economic gain sub-dimension scores, online gaming addiction scale score and online gambling addiction motivation sub-dimension score; There is a positive and significant relationship between disruption, success, economic gain sub-dimension scores and online gaming addiction scale score and online gambling addiction addition sub-dimension score; There is a positive and significant relationship between disruption, success, economic gain sub-dimension scores, online gaming addiction scale score and online gambling addiction negative psychology sub-dimension score; It was determined that there was a positive and significant relationship between disruption, success, economic gain sub-dimension scores, online gaming addiction scale score and online gambling addiction score. As a result of the study, it was determined that demographic factors had significant effects on the variables in question and suggestions were made.

Keywords; Online Gambling Addiction, Online Gaming Addiction, Ege University.



İçindekiler

Önsöz	I
Özet	III
Abstract	V
İçindekiler	VII
Tablolar Dizini.....	IX
Şekiller Dizini.....	XI
Grafikler Dizini	XII
Kısaltma Listesi	XIII
Giriş	1
1.1. Araştırmanın Problemi.....	5
1.2. Araştırmanın Sorusu.....	7
1.3. Araştırmanın Hipotezleri.....	7
1.4. Araştırmanın Varsayımları	7
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	7
1.6. Araştırmanın Amacı.....	8
Genel Bilgiler	9
1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	9
1.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri	9
1.1.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Yaygınlığı	10
1.1.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Özellikleri	11
1.1.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Nedenleri	12
1.1.5. Dijital Oyun Bağımlılığı Tedavisi	13
1.2. Dijital Kumar Bağımlılığı	14
1.2.1. Tanı Ölçütleri.....	15
1.2.2. Epidemiyoloji	16
1.2.3. Nörofizyolojisi	16
1.2.4. Tedavisi.....	17
Gereç ve Yöntem	19
2.1. Araştırmanın Deseni	19
2.2. Evren ve Örneklem	19
2.3. Veri Toplama Aracı.....	22
2.4. Verilerin Analizi	23

Bulgular	25
3.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarına Ait Betimsel Bulgular	25
3.2. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması.....	26
3.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Online Kumar Bağımlılığı Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular.....	55
Tartışma	57
Sonuç ve Öneriler	64
Kaynaklar.....	71
Ekler	81
Teşekkür.....	87
Özgeçmiş.....	88

Tablolar Dizini

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı	19
Tablo 2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarına Ait Betimsel İstatistikler	25
Tablo 3. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması.....	26
Tablo 4. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması.....	27
Tablo 5. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılması.....	29
Tablo 6. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Anne-Baba Birliktelik Durumuna Göre Karşılaştırılması	30
Tablo 7. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Fakülteye Göre Karşılaştırılması.....	32
Tablo 8. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Akademik Başarı Durumuna Göre Karşılaştırılması.....	37
Tablo 9. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Ailenin Aylık Gelirine Göre Karşılaştırılması.....	38
Tablo 10. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Kendisinin Aylık Gelirine Göre Karşılaştırılması.....	39
Tablo 11. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Günlük Online Oyun Süresine Göre Karşılaştırılması	41
Tablo 12. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Günlük Online Kumar Süresine Göre Karşılaştırılması	42
Tablo 13. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Olumsuz Olarak Değerlendirdiği Olayları Yaşama Durumuna Göre Karşılaştırılması.....	44
Tablo 14. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Yeterli Sosyal Destek Alma Durumuna Göre Karşılaştırılması.....	46
Tablo 15. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Boş Zaman Aktivitesi Olması Durumuna Göre Karşılaştırılması	47
Tablo 16. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Düzenli Egzersiz Yapma Durumuna Göre Karşılaştırılması.....	48

Tablo 17. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Günlük Uyku Süresine Göre Karşılaştırılması	49
Tablo 18. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Sigara Kullanma Durumuna Göre Karşılaştırılması	50
Tablo 19. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Alkol Kullanma Durumuna Göre Karşılaştırılması.....	52
Tablo 20. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Diğer Bağımlılık Yapıcı Maddeleri Kullanma Durumuna Göre Karşılaştırılması.....	53
Tablo 21. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Online Kumar Bağımlılığı Arasındaki İlişki	55



Şekiller Dizini

Şekil 1 Dijital Oyun Bağımlılığında Risk Faktörleri (Dedeler Kenar, 2022)	13
---	----



Grafikler Dizini

Şekil tablosu ögesi bulunamadı.



Kısaltma Listesi

BDT	: Bilişsel Davranışçı Terapi
KOB	: Kumar Oynama Bozukluğu
n	: Örneklem/gruptaki örneklem sayısı
p	: Anlamlılık Düzeyi
r	: Spearman's rho Korelasyon Katsayısı
Z	: Mann Whitney U testinde üretilen Z istatistiği
χ^2	: Kruskal Wallis H Testinde Üretilen Ki-kare İstatistiği

Giriş

Bağımlılık, bireylerin biyopsikososyal olarak zarar görmesine rağmen bazı takıntılı durumları tekrarlamaya ilişkin durdurulamayan bir istek duymaları ve bunu devam etmeleri şeklinde tanımlamıştır. Bu tanımdan hareketle bağımlılığın fiziksel herhangi bir maddeye bağlı olmaksızın davranış tabanlı, oyun, internet, yeme, alışveriş, kumar gibi çeşitleri de kabul edilmektedir. (Uzday, 2009) Beynin ödül yollarını kullanarak dopamin ve serotonin başta olmak üzere bazı nörofizyolojik değişikliklerle karakterize edilen ve kronik bir beyin hastalığı olarak tanımlanan bağımlılık, bu haliyle tansiyon ve şeker hastalığına benzetilmektedir. Şeker ve tansiyon hastalığında olduğu gibi bağımlılıkta da tam bir iyileşme olmamakta ancak kontrol altına alınarak yaşamın normal seyrine dönmesi sağlanılabilmektedir (Ünal, 2018). Maddeyle ilişkili bağımlılıklarda olduğu gibi haz odaklı olan beyin davranışsal olaylara da benzer şekilde bağımlılık geliştirebilmektedir. Bu tür bağımlılıklara oyun, internet, sosyal medya, kumar, pornografi, sex, alışveriş, yeme, spor gibi bazı davranışların takıntılı tekrarı sebep olabilmektedir (Mutlu, 2018). Bağımlılığın birey üzerinde bazı fizyolojik, ruhsal ve toplumsal düzeyde olumsuz birçok etkisinin bulunduğu bilinen bir gerçektir. Bu bağlamda fiziksel olarak; solunum bozuklukları, kızarıklık, terleme, bulantı, nöbetler; psikolojik olarak depresyon, anksiyete, duygudurum değişiklikleri, psikoza varan psikopatolojik durumlar; toplumsal olarak, işsizlik, ailenin dağılması, boşanma, tedavi giderlerinin toplumsal ekonomik yükü, suç ve hukuki sorunların artarak toplumsal düzenin bozulması sıralanabilir (Vayisoğlu, 2019).

Oyun, insanın bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimini sağlayan temel bir kavramdır ve insanlık var olduğundan beri tüm kültürlerde mevcuttur. Oynamak çocukluktan yaşlılık dönemine kadar süregelen bir davranıştır. Yıllardır yetişkinler, çocuk işi olan oyunu sadece vakit geçirmenin ve zaman kaybetmenin bir yolu olarak görmüşlerdir. Ancak oyunlar aktif bir öğrenme ortamıdır. Oyunun tanımı konusunda farklı görüşler dile getirilmiştir ve yapılan tanımların ortak noktası bireylerin yaşamındaki en önemli aktivite olduğu fikridir. Oyun oynamak özellikle çocukluk çağında yeme-içme, bakım ve uyku gibi temel ihtiyaçlarından biridir (Kuss ve Griffiths, 2012). Teknolojinin hızla gelişmesi sonucunda oyunlar, oyun malzemeleri ve oyun arkadaşlıkları da değişmiştir. Çocukların ve gençlerin oyun kavramına ilişkin algıları da eskisinden farklıdır. Günümüz oyun görüntüleri; oyun oynamak hayattır, temel ihtiyaçtır, ütopya, gereksiz bir aktivitedir, bağımlılık yapar, eğlendirir, rahatlatır, eğitir, rekabet etmeyi

şeklinde birbirinden farklılık göstermektedir (Gainsbury, 2015). Günümüzde insanlar doğdukları andan itibaren mobil neslin bir parçası olarak büyümektedirler. Günümüzde de gerçek ve farazi oyunlar arasında kalmakta ve her ikisini de oynamaktadır; gençler genellikle ikinci kısımdaki türünü oyun olarak düşünmektedirler (Chóliz, 2016).

Bağımlılık bir maddeye veya uyarıcı olan herhangi bir duruma veya davranışa yönelik olabilmektedir. Bağımlılıklar arasında hem uyuşturucu, alkol, tütün gibi madde kaynaklı bağımlılıklar hem de davranış kaynaklı bağımlılıklar yer almaktadır. Oyun bağımlılığı bunlardan biridir. Davranışsal olarak bağımlılıkları değerlendirilecek olursak bunlar arasında; alışveriş, oyun bağımlılığı, çevrimiçi veya çevrimdışı oyun, internet, pornografi, spor bağımlılıkları yer almaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2016; Aktaş ve Bostancı, 2021).

Tarihsel olarak oyun bağımlılığı kavramının kökeni 1980'li yıllarda video oyunlarının ilk günlerine kadar uzanmaktadır. Teknoloji ilerledikçe ve video oyunları daha erişilebilir hale geldikçe, oyun oynamanın bağımlılık yapıcı doğasına ilişkin endişeler ortaya çıkmaya başlamıştır. 1990'ların sonlarında ve 2000'lerin başlarında çok oyunculu çevrimiçi oyunların yükselişi, aşırı oyun oynamanın potansiyel zararları ve oyun bağımlılığı geliştirme riski en fazla olan bireylerin özelliklerinin incelenmesi ihtiyacı hakkındaki tartışmaları daha da alevlendirmiştir (Almourad ve ark., 2020).

Haziran 2018'de yayımlanan ICD-11'de DSÖ'nün tanı kılavuzuna çevrimiçi ve çevrimdışı alt başlıkları ile oyun oynama bozukluğu teşhisini eklemesi, DSM-5'teki gibi bir öneri değil, kabul edilmiş bir hastalık olmalıdır. ICD-11 Beta versiyonunda, video oyun bozukluğu, *“bireyin oyun oynama üzerindeki kontrolünün bozulmasıyla karakterize edilen ve kumar oynamaya devam etmesine rağmen oyun oynamanın giderek bireyin diğer günlük ilgi alanlarının ve hobilerinin yerini almasıyla karakterize edilen bir davranış modeli”* olarak tanımlanmaktadır. Patolojik kumardan uyarlanan tanı kriterleri, tüm bağımlılıklar arasındaki bu tanıya en çok benzeyendir. Hatta kumar video oyunlarının onlardan farklı olmaktan çok slot makinelerine benzediği ve video oyunlarının slot makinelerine benzediği iddia edilmiştir. Son yıllarda çoğu video oyununda ortaya çıkmaya başlayan “kazanmak için öde” stratejisiyle para yerine puanların kullanıldığı kârsız bir kumar şekline de dönüşmüştür (Yüksel, 2021).

Günümüzde çevrimiçi oyunlara benzer olarak kumarın da oynanma oranının artış gösterdiği düşünülmektedir. Artık kumar siteleri çevrimiçi oyunlardan farksız bir şekilde sosyal hayata sızmıştır. Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun ve çevrimiçi kumar bağımlılığının sosyodemografik değişkenler açısından incelenmesi, gençlerin dijital dünyada karşılaştıkları risklerin ve bu risklerin belirli demografik özelliklerle nasıl ilişkili olduğunun anlaşılması açısından önemlidir (Bekir ve Yıldırım, 2018). Çevrimiçi oyun ve kumar, teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte yaygınlaşmış ve gençler arasında popüler hale gelmiştir. Ancak, bu aktiviteler kontrolsüz bir şekilde yapıldığında bağımlılığa yol açabilmektedir ve bireylerin akademik, sosyal ve kişisel yaşamlarını ve genel olarak tüm toplumun hayatını olumsuz etkiler hale gelebilmektedir. Çevrimiçi kumar bağımlılığı, gençlerin sosyal etkileşim, eğlence ve rekabet arayışları nedeniyle çevrimiçi kumar oyunlarına yönelmeleri vasıtasıyla sıkça görülmektedir (Batmaz ve Çelik, 2021). Ancak, bu oyunlar aşırı oynandığında zaman yönetimi sorunları, akademik başarıda düşüş, sosyal izolasyon ve fiziksel sağlık problemleri gibi olumsuz sonuçlara yol açabilmektedir. Ayrıca kumar bağımlılığı, maddi kayıplar, duygusal stres ve diğer psikolojik sorunlara neden açmaktadır. Üniversite öğrencileri, çoğunlukla aileden uzakta yaşadıkları düşünüldüğünde bireyselleşmelerinin ön planda olduğu ve aile bağlamında sosyal destekten uzak kaldıkları bir dönemde finansal bağımsızlıklarını kazanma arzusu veya stresle başa çıkma yöntemi olarak kumara yönelebilmektedirler (Teng ve ark., 2021).

Bu bağlamda kumar oynamanın nasıl bağımlılığa evrildiği konusunda Blaszczynski ve Nower (2002) tarafından önerilen modele göre sorunlu kumar oynayan kişilerin Davranışsal olarak koşullanmış, Emosyonel olarak hassas ve Antisosyal-dürtüsel olmak üzere üç farklı tipolojiye ayrıldığı ifade edilmiştir.

Davranışsal olarak şartlandırılmış bireyler, kontrol ve güven yanılsamasını içeren bilişsel kalıplar, klasik ve edimsel şartlanma nedeniyle daha sonra alışkanlık haline gelen bir kumar bozukluğu geliştirir ve kumar esas olarak kayıpları telafi etmek için yapılır. Bu bireyler başlangıçta eğlence ve sosyalleşme için başlarlar ve diğer iki gruba göre daha az psikopatolojiye sahiplerdir. Bu kişilerde depresyon görülse de kayıplardan kaynaklanmaktadır. Davranışsal olarak şartlandırılmış kumar bağımlıları olarak da bilinen, tekrar tekrar maruz kalma ve pekiştirme yoluyla kumar bağımlılığı geliştiren kişilerdir. Bu tür bir bağımlılığın kökeni, davranışın çevresel faktörler ve pekiştirme tarafından şekillendirildiğini öne süren davranışçılık ilkelerine

dayanmaktadır (Öztürk, 2023). Kumar bağımlılığı, finansal sorunlar, ilişki sorunları ve psikopatolojik sorunlar dahil olmak üzere bir dizi olumsuz sonuçla ilişkilidir. Kumar bağımlısı bireyler, bağımlılıklarını finanse etmek için borç almak, suç işlemek gibi riskli davranışlarda bulunabilmektedirler (Şenormancı ve ark., 2010).

Duygusal açıdan hassas kişiler sorunlu davranışlar açısından yüksek biyolojik ve psikolojik risk altındadır. Emosyonel olarak hassas kumar bağımlıları, kumar oyunlarına tutkulu bir şekilde bağımlı olan bireyleri ifade eder. Bu bağımlılığın temelinde duygusal zorluklar, stres, kaygı ve depresyon gibi psikolojik faktörler yer alır (Yayman, 2019). Emosyonel olarak hassas kumar bağımlıları, duygusal açıdan zorlanan ve kumar oyunlarına sığınıp rahatlama arayan bireylerde görülmektedir. Bu bağımlılık genellikle çocukluk ya da gençlik dönemlerinde yaşanan travmatik olaylar, aile içi sorunlar veya kişisel zorluklar gibi faktörlerden kaynaklanmaktadır. Duygusal bozuklukların ardındaki biyolojik ve psikolojik eğilimler nedeniyle tedaviye yanıtları birinci gruba göre daha düşüktür (Maniaci ve ark., 2017).

Antisosyal-dürtüsel kumar bağımlıları, bireylerin kumar oynamaya karşı aşırı bir arzu ve kontrolsüz bir şekilde kumar oynamaya devam etmeleri ile karakterizedir. Antisosyal-dürtüsel kumar bağımlılığı, bireylerin toplum içinde uyumsuz davranışlar sergilemesine ve sosyal ilişkilerinde sorunlar yaşamasına neden olur (Marchica ve ark., 2020). Söz konusu grubun kumar eğilimi erken yaşta başlamaktadır ve antisosyal özellikler, dürtüsellik, madde kullanımı ve hukuki sorunlar sıklıkla bir arada görülmektedir. Diğer iki gruba karşılaştırıldığında kumar probleminin şiddeti daha fazla ve tedavisi daha zordur. Kumar bağımlıları, çoğu zaman sosyal dışlanmışlık ve yalnızlık hissi yaşarlar ve bu durum da psikolojik sorunların ortaya çıkmasına yol açar (Williams ve ark., 2012).

Tipolojiden farklı olarak KOB oluşmasında hangi aşamaların gerçekleştiği incelendiğinde KOB seyri sırasında 4 evre gözlendiği belirlenmiştir (Satılmış ve ark., 2024):

- Kazanma evresi; bu aşama genellikle kişinin küçük bir miktarla büyük kar elde etmesiyle başlar. (Abaylı, 2021).
- Kaybetme evresi; Başlangıçtaki büyük kâr olmaz ve kayıplar yaşanır. Kişi kaybetmeye dayanamaz ve daha sık ve fazla parayla devam eder (Pınarcı, 2014).

- Tükenme evresi; Bu aşamada parasal kayıplar, mesleki ve ailevi sorunları artmaya başlar. Para kazanmak için yasa dışı faaliyetler kullanılabilir. (Baydil, 2019).
- Vazgeçme evresi; Bu noktada kişi artık kayıplarını telafi edemeyeceğini anlasa bile oynamaya devam eder. Boşanma, hukuki sorunlar, artan alkol ve uyuşturucu kullanımı bu aşamada sıklıkla görülür (Pınarcı, 2014).

1.1. Araştırmanın Problemi

Oyun oynamak, kişinin kendini rahatlamasını sağlayan dopamin yoluyla beyne iyi hissettiren bir ödül verir ve bir nörotransmitter olan dopamin, kişiyi bağımlılık noktasına kadar götürebilmektedir. (Öz, 2022). Çünkü beyin bundan keyif alır, daha fazlasını ister ve dolayısıyla kişi daha çok oyun oynar, daima bir sonraki oyunun heyecanını yakalamaya çalışır. Bir hastalık ya da rahatsızlık olarak değerlendirilebilecek oyun bağımlılığı, özellikle çocuklar ve gençler genelde toplumu etkilemesi nedeniyle bir halk sağlığı sorunudur (Zhong ve Yao, 2013).

Dijital oyunlar gençler arasında en popüler boş zaman aktivitesidir. Avrupa'nın çeşitli ülkelerindeki bir araştırmaya göre dijital oyunlar, 6-16 yaş arası çocuklar ve gençler arasında en popüler interaktif medyadır. UNICEF'in Dijital Dünyada Çocuklar (2017) raporuna göre internetin yetişkinler ve çocuklarda hemen hemen aynı oranda kullanılmaktadır. Halihazırda dijital oyun oynamak çocukların internette en sık yaptığı aktivitelerden biridir (Kamal ve Work, 2020). Bu aktivitenin bağımlılık düzeyinde yaşanması gençlerin postür bozuklukları, karpal tünel sendromu, göz hastalıkları gibi fiziksel zararlar görmesine neden olduğu gibi bağımlılığın doğası gereği yoksunluk sendromuna bağlı depresyon ve anksiyete gibi psikolojik olumsuzluklara, sosyal ortamdan çekilme ve arkadaşlık ile aile ilişkilerinin bozulması, akademik sorunlar gibi sosyal zararlar görmesine neden olabilmektedir. Bu nedenle akademik araştırmalarda oyun bağımlılığına çözüm programının gençlerde oyun bağımlılığı, oyun isteği, duygusal davranış sorunları ve sosyal ilişkileri üzerindeki etkisini ortaya çıkarılmalıdır ve bu konuda gerekli toplumsal farkındalık oluşmasına katkı sağlanmalıdır (Blinka ve ark., 2016).

Kumar, daha değerli olanı elde etme gayesiyle elde bulunanı riske atmak şeklinde tanımlanır. KOB olanlar genellikle bu riskli ve belirsiz faaliyeti sorumlu bir şekilde gerçekleştirirler ve işlevsel bir bozukluğu olmasa bile bazıları olumsuz sonuçlarına rağmen kumar oynamayı bırakamazlar (Chóliz, 2016). Kumar bozukluğu, işlev

bozukluđuna neden olan kalıcı kumar davranışını tanımlar. Kumar bağımlılıđının oyuncuyu, ailesini ve toplumu olumsuz etkilemesi söz konusudur. Bu olumsuz olgular arasında psikolojik sorunlar, maddi kayıplar, intihar girişimleri, kriminal sorunlar, iş yerindeki sorunlar ve yaşam kalitesinin düşüklüğü yer almaktadır.

Amerikan Psikiyatri Birliđi (APA), kumar bağımlılıđını ilk olarak 1980’de klinik bir hastalık olarak tanımış ve DSM-3’te onu "*patolojik kumar*" terimi altında sınıflandırmıştır (Kalkan ve Bhat, 2020). Bu sınıflandırmanın ardından konuyla ilgili birçok araştırma yapılmış ve DSM-5’te "*patolojik kumar*" yerine "*oyun bozukluđu*", dürtü kontrolü yerine "*maddeyle ilişkili bozukluklar ve bağımlılık bozuklukları*" olarak sınıflandırılmıştır. Aynı zamanda tanı kriterleri de deđiştirilmiş, kumar para kazanmak amacıyla yasa dışı faaliyetlere katılmak olarak ifade edilmiş ve 10 kriterden 5’inin yerine getirilmesi yerine 9’dan 4’ünün karşılanması yeterli olmuştur (López-Torres ve ark., 2021).

Günümüzde geline son noktada kumar bağımlılıđının kişinin hayatını tehdit edebilecek kadar riskli ve ciddi bir durum olduđu belirlenmiştir. Konunun çözümlenebilmesi için ise ulusal ve uluslararası düzeyde araştırma yapılması gerekmektedir. Söz konusu araştırmaların odağı ise kumar bağımlılıđının tedavisi deđil; destek, koruma ve önlemedir (Saritepeci ve ark., 2023).

Çevrimiçi oyun ve kumar bağımlılıđı, yaş grupları arasından özellikle üniversite öğrencilerinin yaşamlarını çeşitli şekillerde olumsuz etkileyebilmektedir. Üniversite öğrencilerinin ailesinden uzaklaşarak çoğunlukla farklı şehirlerde yeni bir hayata başlamasının getirebileceđi özgürlük anlayışı, yeni bir ortama adapte olma aşamasının ve sosyal destekten uzak olmanın oluşturabileceđi stres, aile denetiminin zorlaşmasıyla birlikte olumsuz arkadaş çevresinin oluşturabileceđi riskler deđerlendirildiğinde bağımlılıklar konusunda daha dezavantajlı konumda oldukları deđerlendirilebilir. Bu bağımlılıkların yaygınlığı ve etkileri, sosyodemografik deđerşkenlere göre farklılık gösterebilir. Bu nedenle bağımlılıđa neden olan faktörlerin incelenmesi; üniversiteler, öğrencilere çevrimiçi oyun ve kumar bağımlılıđının riskleri hakkında eğitimler vermeli ve destek programları oluşturmalıdır. Aileler, çocuklarının çevrimiçi aktivitelerini izlemeli ve onlara destek olmalıdır. Ayrıca, hükümet ve sivil toplum kuruluşları, gençlerin sağlıklı dijital alışkanlıklar geliştirmelerine yardımcı olacak politikalar ve programlar geliştirmelidir.

1.2. Araştırmanın Sorusu

Bu araştırmanın sorusu “Ege Üniversitesi öğrencilerinin çevrimiçi oyun ve kumar bağımlılıklarında sosyodemografik değişkenlerin etkisi nedir?” olarak belirlenmiştir.

1.3. Araştırmanın Hipotezleri

Araştırmanın hipotezleri aşağıdaki gibidir.

- 1- Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı düzeyleri sosyodemografik değişkenler açısından farklıdır.
- 2-Çevrimiçi Kumar Bağımlılığı düzeyleri sosyodemografik değişkenler açısından farklıdır.
- 3- Çevrimiçi Oyun ile Çevrimiçi Kumar Bağımlılığı düzeyleri pozitif yönde anlamlıdır.

1.4. Araştırmanın Varsayımları

Bilimsel araştırmaların doğası gereği hemen her çalışmada belirli sayıtlar bulunmaktadır ve bu çalışma için de aşağıdakiler söz konusu olmaktadır:

- Araştırmaya katılan üniversite öğrencileri yöneltilen sorulara yansız ve doğru yanıtlar vermişlerdir.
- Seçilen veri toplama araçları amacına uygun ve doğru çıktılarının sağlanabilmesine elverişlidir.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışmanın sınırlılıkları aşağıdaki gibi belirlenmiştir;

- Çalışmada elde edilen veriler Ege Üniversitesi öğrencileri ile sınırlıdır,
- Ölçeklere verilen yanıtların güvenilirlikleri katılımcıların doğru bir şekilde okuyarak kendilerince doğru yanıtları verdiklerinin varsayılmasıyla sınırlıdır,
- Literatürde üniversite öğrencilerinin oyun ve kumar bağımlılıklarını inceleyen çalışma sayısı sınırlı olduğu için verilerin diğer çalışmalarla kıyaslanması sınırlı kalmıştır.

1.6. Arařtırmanın Amacı

Bu alıřmada Ege niversitesi ğrencilerinin evrimii oyun ve kumar bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi ve bu iki bağımlılık düzeyinin üzerinde etkili olan sosyodemografik deęiřkenlerin belirlenmesi amalanmıřtır.



Genel Bilgiler

Çalışmanın bu bölümünde dijital oyun bağımlılığı ve kumar bağımlılığına ilişkin teorik çerçeveye yer verilmiştir.

1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı

İnternet kullanımının yaygınlaşması ve kullanımına bağlı sorunların ortaya çıkmasıyla birlikte önce bilgisayarların patolojik kullanımı sonrasında internet bağımlılığı açıklanmıştır. Kavramın doğduğu 90'lı yıllardan beri; “*patolojik bilgisayar kullanımı*”, “*internet kullanım bozukluğu*”, “*bilgisayar bağımlılığı*”, “*bilgisayar ve internet bağımlılığı*”, “*bilgisayarda oyun oynama takıntısı*”, “*patolojik internet kullanımı*”, “*problemlili internet kullanımı*”, “*internet bağımlılığı*”, “*oyun bağımlılığı*”, “*oyun bozukluğu*” gibi terimlerle anılmaktadır (Jeong ve ark., 2017). Bu terimlere bakıldığında, bağımlılık olgusunun bilgisayar gibi araçlardan kaynaklandığı ve internet bağımlılığı olarak adlandırıldığı, diğer taraftan da “oyun bağımlılığı” olarak adlandırıldığı görülmektedir (Hazar, 2019). Tıbbi Terimler Sözlüğü'ne göre bağımlılık, psikolojik olarak dayanılmaz ve uyarıcı bir maddeye, uyarıcı aktiviteye veya belirli bir uyarana bağımlılıktır. Tanımlar bağımlılığın sadece maddeyle ilgili olmadığını göstermektedir (Ekinci ve ark., 2017).

Bilgisayar başında fazla süre geçirilmesine neden olan oyun bağımlılığı; ergonomiye dikkat edilmemesi ve yanlış kullanımın boyun kaslarında ağrı ve sertliğe, göz yorgunluğuna ve duruş bozukluğuna neden olabilmektedir. Özetle, oyun oynamaya karşı eğilim; bağımlılık yaratabilen, fiziksel ve zihinsel zarara yol açabilen bir durumdur (Dursun ve Çapan, 2018).

1.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri

Oyun bağımlılığına yönelik araştırmalar artmasına rağmen halen klinik olguların özelliklerini değerlendiren çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Oyun bağımlısı olan bireyler açıkça yoksunluk semptomları göstermektedirler. Uzun süre oyun oynayan oyuncular, oyunu oynayamayınca öfkelenmekte, kaygılanmakta, diğer sosyal aktivitelerden vazgeçmekte ve bağımlılık belirtileri göstermektedirler (Aziz ve ark., 2021). Oyun bağımlılığının diğer göstergeleri; oyun oynamaya öncelik vermek, oyun hakkında yalan söylemek veya oyunu saklamak, diğer aktivitelere ilgi kaybı, sosyal mesafe (aileden veya arkadaşlardan), zaman sınırlarına uymamak, psikolojik olarak

oyunu durdurmamak, oyunu kaçmak için kullanmak, olumsuz sonuçlarına rağmen oynamaya devam etmek şeklinde sıralanabilmektedir (Singh ve Singh, 2019):

1.1.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Yaygınlığı

Oyun bağımlılığının yaygınlığına ilişkin yapılan araştırmalar, bağımlılık prevalansının ülkeden ülkeye farklılık gösterdiğini ortaya koymuştur. Farklılığın sosyokültürel özelliklerden, araştırmada kullanılmış yöntemlerin farklılığından ve ölçme araçlarının farklılığından oluştuğu bildirilmektedir (Meng ve ark., 2022). Küresel düzeydeki çalışmalara bakıldığında görülme sıklığının her ülkede farklı olduğu gözlemlenmiştir. Oyun bağımlılığının yaygınlığı %0,6 ila 15 aralığındadır. Avrupa'da 11.356 gençle gerçekleştirilen bir araştırmaya göre, video oyunları da dahil olmak üzere internet bağımlılığının yaygınlığı %4,2'dir (Güllü ve ark., 2023).

Dünyada oyun bağımlılığı sorununa en çok rastlanılan ülkeler, genellikle teknolojinin yoğun olarak kullanıldığı ve video oyunlarının kültürel ve sosyal hayatının günlük rutinlerinden biri haline geldiği bölgelerde bulunur. Bu bağlamda, Asya, Kuzey Amerika ve Avrupa'nın bazı bölgeleri, oyun bağımlılığının en yüksek olduğu yerler arasında yer almaktadır. Türkiye'de yapılan araştırmalar, genç nüfusun önemli bir bölümünün video oyunları oynadığını ve bunların bir kısmının bağımlılık düzeyinde oyun oynama davranışları sergilediğini göstermektedir (Günüç, 2017). Her ne kadar dünya gençliğinin %29'u çevrimiçi olmasa da; Avrupa'da bu pay %4, Afrika'da ise %60'tır (UNICEF, 2017). Asya, özellikle Güney Kore, Çin ve Japonya, video oyun bağımlılığının oldukça yaygın olduğu ülkeler olarak bilinir. Güney Kore'de, internet kafe kültürü ve e-sporların popülaritesi, oyun bağımlılığının yüksek olmasına katkıda bulunmuştur. Güney Kore hükümetinin, oyun bağımlılığına karşı özellikle gençler arasında oyun oynama sürelerini sınırlamaya yönelik "Cinderella Law" gibi yasaları mevcuttur. Avrupa'da, oyun bağımlılığı özellikle Birleşik Krallık, Almanya ve İskandinav ülkelerinde yaygındır. Almanya'da da benzer şekilde, oyun bağımlılığına yönelik araştırmalar ve tedavi seçenekleri geliştirilmiştir (Müller ve ark., 2014). Kuzey Amerika, özellikle Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada, oyun bağımlılığının yaygın olduğu diğer bölgelerdir. Bu ülkelerde, video oyunları geniş bir yaş ve demografik yelpazede popülerdir. Özellikle çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, sosyal etkileşim ve rekabet unsurları nedeniyle bağımlılık yapıcı olabilir. ABD'de, oyun bağımlılığı resmi olarak bir zihinsel sağlık sorunu olarak tanınmaya başlamış ve tedavi programları geliştirilmiştir (Keya ve ark., 2020).

1.1.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Özellikleri

Son yıllarda oyunların popülaritesinin artmaya devam etmesiyle birlikte dijital oyun bağımlılarının özellikleri de ilgi konusu olmaya başlamıştır. Dijital oyun bağımlılarının temel özelliklerini anlamak, giderek büyüyen bu soruna çözüm bulmak için etkili önleme ve müdahale stratejileri geliştirmek açısından önemlidir. Dr. Young'ın çalışması, çevrimiçi oyunların bağımlılık yaratan doğasını ve oyun bağımlılığı geliştirmeye yatkın bireylerin temel özelliklerini belirlemek için daha fazla araştırmaya duyulan ihtiyacı vurgulamıştır (Young, 2009).

Farklı kişilik özellikleri hem sorunlu internet kullanımıyla hem de internet oyunları ile ilişkilidir. Psikopatolojik belirtiler, çeşitli zihinsel bozukluklar ve kişilik özellikleri de oyun bağımlılığıyla ilişkilendirilmiştir. Bunlar; depresyon, yalnızlık, anksiyete bozukluğu ve sosyal fobidir. Tanı ölçütünde yüksek bağımlılık puanı aynı zamanda saldırganlık, düşük sosyallik ve öz yeterlik ve düşük yaşam memnuniyeti ile de ilişkilidir (Hazar, 2019). Bilgisayar başında uzun saatler geçirmek ile fiziksel aktivitenin azalması, yeme alışkanlıklarının değişmesi ve obezitenin artması arasında da bir bağlantı vardır. (Hafeez ve ark., 2017).

Dijital oyunların dikkat çekme ve tutma konusunda büyük bir yeteneği olduğundan, bazı kişilerin kontrolü kaybetmesine neden olabilmektedir. Bu kişiler kendilerini gerçek dünyadan soyutlayıp oyuna odaklanır hale gelebilmektedir. Öte yandan hiperaktivitesi olan çocuklarda oyun bağımlılığı daha sık görülmektedir (Bhagat ve ark., 2020). Şiddet öğeleri barındıran oyunların gençlerde agresif davranışları arttırdığı düşünülmektedir. Ayrıca bu tarz oyunlar yardım etme, diğerkamlık, empati benzeri olumlu sosyal davranışları da köreltmektedir (Hafeez ve ark., 2017).

Teknik cihazlara maruz kalma sıklığı ve süresi uzadıkça göz, sırt, boyun, kas ve eklem sorunları, uykusuzluk, yorgunluk ve obezite gibi sağlık sorunları baş göstermektedir. Ayrıca dijital oyunlar çocuklarda ve gençlerde nöbetlere sebebiyet verebilmektedir. Işığa duyarlı epilepsinin en bilinen şekli video oyunu kaynaklı nöbetlerdir. Erkeklerde daha sık görülür ve vakaların %87'sinde 7 ile 19 yaşları arasında başlamaktadır. Bu hastalığa sahip çocuk ve gençlerin uykusuzluk, açlık ve yorgunluk nedeniyle dijital oyun oynamaması gerektiği kaydedilmiştir (Gökçen, 2023). Kas-iskelet sistemi sorunları solunum kaslarının zayıflamasına neden olur ve bu da öksürme yeteneğinin azalmasına neden olur. Genç internet bağımlılarının öksürme yeteneğinin araştırıldığı bir çalışmada, genç internet bağımlılarının öksürme yeteneğinin bilgisayar

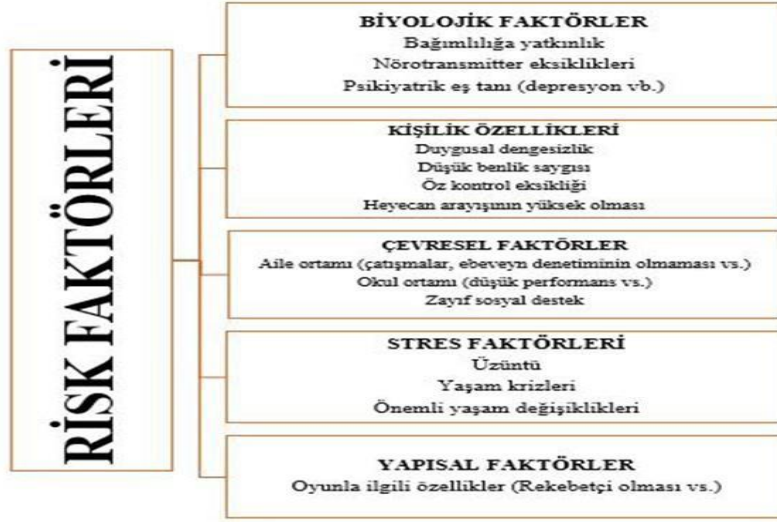
karşısındaiken zayıfladığı ve bunun da solunum komplikasyonlarına neden olabileceği ortaya çıkarılmıştır. Çevrimiçi oyunlar birden çok kişinin aynı anda etkileşime geçebildiği alanlar olabilmektedir. Oyuncuların oyun sırasında kullandıkları anlık sohbetler denetlenmediği için çocuk ve genç oyuncuları birçok açıdan riske atabilmektedir (Kavlak ve ark., 2022). Çocuk ve gençlerin sanal dünyadaki oyunlardan (öl, başar, kaybet, kazan vb.) sınırsız tatmini, onların gerçeklikten uzaklaşarak sosyal ilişkilerinin bozulmasına neden olmaktadır. Çocuklar ve genç oyuncular oyunda daha uzun süre kalırlar, bu da oyundan kaynaklanan risklere yakalanma şanslarını artırmaktadır. Gençler oyun oynamak için sağlıklı yaşam tarzlarının çoğunu ihmal ediyor hale gelebilmektedirler (Orak ve ark., 2021). Gençler daha uzun oyunlar oynamak için uyku sürelerini feda edip uyanık kalırlar. Uykusuzlukla birlikte DEHB benzeri belirtiler ortaya çıkmaktadır. Yaşları 13 ile 16 arasında değişen 4.054 çocuk üzerinde yapılan bir literatür taraması, kaliteli arkadaşlıklara sahip olanlarda olmayanlara göre oyun bağımlılığı ile daha kötü psikososyal sağlık arasında daha zayıf bir ilişki olduğunu bulgulamıştır (King ve ark., 2010). Kaliteli arkadaşlıklar oyun bağımlılığında psikososyal sorunların önüne geçebilmektedir. Bu bulgular, güçlü arkadaşlıkların bireyin hayatındaki önemine işaret etmektedir. Adölesanlarda yaşlılarla olan ilişkileri önemli rol oynasa da bu ilişkiler oyun bağımlılığını azaltmada etkili olmayabilmektedir. Oyunlara bu kadar maruz kalma aynı zamanda oyun bağımlılığının bulaşıcı doğasını da açıklamaktadır. Böylece gençler ya etraflarındakiler olmakta ya da oynadıkları oyunlarla onları değiştirmektedirler (Balakrishnan ve Griffiths, 2018).

1.1.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Nedenleri

Literatür incelendiğinde oyun bağımlılığının nedenlerine ilişkin pek çok çalışmanın olduğu görülmektedir. Bu çalışmalarda sıklıkla ortaya çıkan argümanlar; bedensel hareketsizlik, zamanı verimsiz kullanma, akranları arasında sosyal kabul, farazi dünyada var olmayı deneme ve stresli ortamları ortadan kaldırma ihtiyacı olarak tanımlanabilmektedir (Altun ve Atasoy, 2018).

Oyundaki yoğun sosyal etkileşim, sürekli başarı ve oyuncunun kendisini gerçekten oyun dünyasının içinde hissetmesi anlamına gelen oyuna dalma duygusunun yaşanması da bağımlılığın değişkenlerindendir. Oyun bağımlılığı durumunda faktörlerden biri akış hissidir; bu, oyuncunun tamamen oyuna kapıldığı ve oynarken geçirdiği zamanın veya çevresinde olup bitenlerin farkında olmadığı anlamına gelir

(Soyöz-semerci ve Balcı, 2020). Oyuncuların motivasyonunu arttıran unsurları “başarı”, “sosyalleşme” ve “oyuna dalma” olarak sınıflandıran Yee (2006); başarı unsurunu terfi, gelişim ve rekabet, sosyalleşme unsurunu, kişilerarası ilişkiler ile gruba aidiyet hissinin oluşması, oyuna dalma unsurlarını keşfetme, rol oynama, uyarılma, öğretme ve kaçış olarak ifade edilmiştir (Yiğit ve Günüş, 2020). Aşağıda Şekil 1’de ise oyun oynama bağımlılığına ilişkin risk faktörleri şematize edilmiştir.



Şekil 1 Dijital Oyun Bağımlılığında Risk Faktörleri (Dedeler Kenar, 2022)

1.1.5. Dijital Oyun Bağımlılığı Tedavisi

Oyun bağımlılığından mustarip kişilerin psikoeğitim ve yoksunluk belirtilerini azaltma yöntemlerinden yararlandığı görülmüştür. Klinikte teknolojiye dayalı bağımlılıkların tedavisinde, çözüm odaklı ve bilişsel-davranışçı terapi, psikoeğitim ile kişilerarası ya da eklettik yaklaşım gibi farklı terapötik yaklaşımlar kullanılmaktadır. Bunların yanında tedavi sürecinde adolesan merkezli aile danışmanlığı yoluyla adolesanın problemleri davranışını bağımlılık haline gelmeden tespit edip çocuğun ve ailenin hayatına müdahale etmek de mümkündür (Ertemel ve Aydın, 2018). Bu amaçla ebeveynlerin çocuklarını dikkatle takip etmeleri ve gerekiyorsa sağlık kurumları ve uzmanlara danışmaları gerekmektedir. Ülkemizde konuyla ilgili bilinçlendirme çalışmaları kapsamında Yeşilay Derneği’nin de önleyici çalışmalarının bulunduğu bilinmektedir. Güney Kore’de bu bağımlılıktan mustarip çocukların yaklaşık olarak %24’ü sağlık kuruluşlarına kabul edilmiştir; Japonya’da oyun bağımlılığından mustarip olanlar ise rehabilitasyon merkezlerinde sağaltımı yapılmaktadır. Ülkemizde

ise bağımlı kişilerin tanı ve tedavileri sağlık kurumlarının psikiyatri bölümlerinde ve Yeşilay Danışmanlık Merkezlerinde yapılmaktadır (Karapetsas ve ark., 2014).

1.2. Dijital Kumar Bağımlılığı

2009 yılında Ulusal Kontrol Kurulu, denetim raporunda kumar türlerini Şans, Bahis ve Talih (kumarhane) oyunları olarak üç ana gruba ayırmıştır:

Şans oyunu, sonucun şansa bağlı olduğu ve insanların beceri ve çabalarının sonucu etkilemediği bir oyundur. Piyangolar, kazı kazan piyangoları ve dijital piyangolar bu gruba örnek olarak verilebilir. Bahis oyunları, sonuçların tahmin edilmesi esasına göre oynanan oyunlardır. Talih oyunu, kısmen veya tamamen şansa dayalı olan ve internetteki sanal oyun makinelerinde veya krupiyeye karşı chip, jeton ve parayla oynanan bir oyundur. Başka bir konu, yasal ve yasa dışı kumar arasında ayırım yapmayı içermektedir (Karapınar ve Fidan, 2019). Bu bağlamda Yasal kumar; devlet tarafından kontrol edilen ve devlet tarafından düzenlenip denetlenen türevidir. Bunlara; Milli Piyango, Sayısal Loto, At Yarışı, Spor Toto örnek verilebilir ve Devletin ilgili kurumları tarafından örgütlenmiş olup kurumsal olarak organize edilir ve işletilirler. Yasadışı kumar; bu tür kumarın en önemli ayağı sanal (İnternet) ortamda elektronik kumar oynamaktır. Spor Toto Teşkilatı'nın lisans verdiği ve yasal konumda olduğu bilinen İddia, Nesine, Bilyoner, Misli, Tuttur gibi sitelerin dışında oynatılan tüm bahis ve kumar türleri yasadışı olarak faaliyet göstermektedir. (Vayisoğlu, 2019).

Son birkaç on yılda teknolojiadaki hızlı ilerlemelerle birlikte dünya, eğlence, iletişim ve eğitim de dahil olmak üzere yaşamın çeşitli alanlarında önemli bir değişime tanık olmuştur. Popülaritesinin ve endişesinin arttığı alanlardan biri de Dijital Kumar Bağımlılığı” olarak da bilinen online kumar bağımlılığıdır (Faraji ve Dağ, 2022).

Kumar, daha kıymetli olanı kazanma beklentisiyle başka bir şeyi feda ettiğiniz bir faaliyet olarak tanımlanmaktadır. Kumar oynayan kişiler çoğu zaman bu riskli ve belirsiz aktiviteyi sorumlu bir şekilde gerçekleştirirler ve işlevsel olarak engelli olmasalar bile bazıları olumsuz sonuçlarına rağmen kumar oynamayı bırakamazlar. Kumar oynama bozukluğu (KOB), işlev bozukluğuna neden olan kalıcı kumar davranışını tanımlamaktadır (King ve ark., 2015). Amerikan Psikiyatri Birliği KOB'u ilk defa 1980’de “*kliniik bir hastalık*” olarak tanımış ve DSM-3'te “*patolojik kumar*” ifadesi altında dürtü kontrol bozukluğu olarak tasnif etmiştir. Bu sınıflandırmadan bu yana konuya ilişkin oldukça fazla araştırma yapılmış ve DSM-5'te “*patolojik kumar*” yerine “*oyun bozukluğu*”, “*dürtü kontrol bozuklukları*” yerine “*maddeye bağlı ve*

bağımlılık bozuklukları” terimi kullanılmıştır. Ancak tanı kriterleri değiştirilerek “*para bulmak için yasa dışı faaliyet*” tanı kriteri kaldırılarak, on kriterden 5 yerine 4’ünün yeterli olduğu tespit edilmiştir (Gainsbury, 2015).

Dijital kumar bağımlılığı, çevrimiçi kumarhaneler ve spor bahis siteleri gibi dijital kumar platformlarının kompulsif ve aşırı kullanımını ifade etmektedir. Bu olgu, internetin ve mobil cihazların yaygınlaşmasıyla ivme kazanmış, bireylerin kumar faaliyetlerine her zaman ve her yerden erişmesi kolaylaşmıştır (Griffiths, 2007). Teknolojideki bu değişim, dijital kumar bağımlılığıyla ilişkili potansiyel riskler ve zararlarla ilgili endişeleri artırdı ve bu konuyu ele almayı amaçlayan araştırma ve müdahalelerin sayısının artmasına yol açmıştır (Karapınar ve Fidan, 2019).

Dijital kumar bağımlılığının etkisi derin olabilmektedir; bireyleri, aileleri, toplulukları ve bir bütün olarak toplumu etkileyebilmektedir. Toplum, sağlık harcamaları, kolluk kuvvetleri ve sosyal refah programları da dahil olmak üzere bağımlılığın sosyal ve ekonomik maliyetlerini karşılama yükünü üstlenmektedirler (Kavlak ve ark., 2022). Eleştirmenler, bağımlılığın olası zararlarını, bağımlılık yapıcı doğasını ve toplumsal maliyetlerini vurgulayarak düzenleme, eğitim ve destek hizmetlerinin artırılması çağrısında bulunmaktadır (Sözbilir, 2019).

1.2.1. Tanı Ölçütleri

DSM-5-TR’de kumar bağımlılığı tanısı için;

“A. On iki aylık bir süre içinde, aşağıdakilerden en az dördü (ya da daha çoğu) ile kendini gösteren, klinik açıdan belirgin bir sıkıntıya ya da işlevsellikte düşmeye yol açan, sürekli ve yineleyici, sorunlu kumar oynama davranışı”:

- 1) *“İstediği coşkuyu sağlayabilmek için giderek daha çok parayla kumar oynamaya gereksinir.”*
- 2) *“Kumar oynamayı bırakma ya da durdurma girişimleri sırasında huzursuz ya da kolay kızan biri olur.”*
- 3) *“Kumar oynamayı denetim altına almak, bırakmak ya da durdurmak için yineleyen, sonuç vermeyen çabaları olmuştur.”*
- 4) *“Kumar oynama üzerine düşünüp durur.”*
- 5) *“Sıklıkla, sıkıntı duyarken kumar oynar.”*
- 6) *“Parayla kumar oynayıp yitirdikten sonra çoğu kez, eşitlenmek için bir başka gün geri gelir.”*
- 7) *“Ne denli kumar oynadığını gizlemek için yalan söyler.”*
- 8) *“Kumar oynaması yüzünden önemli bir ilişkisini, işini, eğitim ya da iş olanağını tehlikeye atmış ya da yitirmiştir.”*
- 9) *“Kumar oynadığı için düştüğü umutsuz parasal durumlardan kurtulmak için başkalarının parasal kaynak sağlamasına bel bağlar.”*

B. “Kumar oynama davranışı bir mani dönemi ile daha iyi açıklanamaz.”¹

Erken remisyonda: Belirti ölçütlerin tamamı karşılanmışsa, KOB’a ilişkin ölçütlerden hiçbiri 3 aydan az olmayacak, ancak 1 yıldan daha kısa sürede de karşılanmamıştır.

Sürekli remisyonda: Belirti ölçütlerin tamamı karşılanmışsa en az 1 yıl veya fazlası bir sürede hiçbir KOB kriteri karşılanmamıştır.

Şiddet seviyeleri ise şu şekilde sıralanabilmektedir:

- “Hafif: Bu ölçütlerden en az 4 ve en fazla 5’i karşılanmışsa”
- “Orta: Bu ölçütlerden en fazla 7’si karşılanmışsa,”
- “Şiddetli: Bu ölçütlerden 8 veya 9’u karşılanmışsa.”²

1.2.2. Epidemiyoloji

Genel popülasyonda dijital KOB’un yıllık yaygınlığı %0,2-0,3 olmasına rağmen, yaşam boyu yaygınlığı %0,4 ila 1’dir. Sorunlu kumar oynamanın ve patolojik kumar oynamanın yaygınlığı ise dünya çapında %1 ila 13,8 arasında değişmektedir. Kumar daha erişilebilir hale geldikçe, daha önce yalnızca yetişkin erkekler için düşünülen sorunlu kumar, kadınlar ve gençler arasında da daha yaygın hale gelmiştir. Yaygınlık çalışmaları, erişimin kısıtlanmaması durumunda sorunlu kumarın daha yaygın hale geleceğini ve toplumun tüm kesimlerini tehdit ettiğini vurgulamaktadır (Dağlı ve Yüyen, 2022). Derevensky’nin (2007) Amerika’da yaptığı araştırma, gençlerin %60-80’inin para için oynadığını ve %10-15’inin KOB geliştirme riskiyle karşı karşıya olduğunu göstermiştir.

1.2.3. Nörofizyolojisi

Sağlıklı kontrollerle karşılaştırıldığında, KOB hastalarının beyin omurilik sıvısında dopamin düzeylerinin daha düşük olduğu ancak daha yüksek düzeyde dopamin metabolitleri tespit edilmiştir. (Karakuş ve ark., 2021).

Serotonerjik sistemin zayıflamasının dürtüsel davranış eğilimini arttırdığı bilinmektedir. Bu durum serotonerjik fonksiyon bozukluğunu düşündürmektedir.

Başka bir monoamin olan noradrenalinin, KOB ile ilişkili yenilik arayışı ve uyarılmada rol oynadığı düşünülmektedir (Clark ve ark., 2019).

¹ Geniş, B., & Aksu, H. (2020). İntihar girişimi ile acil servise başvuran kumar bağımlılığı olgusu. *Bağımlılık Dergisi*, 21(1), 94.

² Ünlü, C. Ş., & Noyan, C. O. Kumar Oynama Bozukluğu. *Current Addiction Research*, 8(1), 24.

KOB'ta beyin omurilik sıvısı çalışmaları glutamat sistemindeki bozuklukları göstermiş olup dürtüsel ve kompulsif süreçlerde rol oynayan glutamatın KOB tedavisini etkileyebileceği öne sürülmüştür. Serotonin, noradrenalin ve dopamin işlev bozukluklarına ek olarak opioid sistemi de nörobiyolojik patogeneizde rol oynamıştır ve opioid reseptör antagonistlerinin terapötik etkinliği bu hipotezi desteklemiştir (Giustiniani ve ark., 2024).

Nörogörüntüleme çalışmalarının bir meta-analizi, kumar, bilişsel kontrol ve risk telafisi görevleri sırasında frontal loblarda ve striatumda aktivitenin azaldığını göstermiştir. Nörobiyolojik ve genetik yatkınlıklara ek olarak, tıbbi geçmiş, kişilik faktörleri ve dürtüsellik, antisosyal davranışlar, mevcut duygudurum bozuklukları, anksiyete bozuklukları ve madde bağımlılığı bozuklukları sayılabilir. (Conversano ve ark., 2012).

Psikolojik yatkınlığı olan bir insanda; acıdan kaçma, görkemli fantezileri tatmin etme veya yeni bir kimlik yaratma fırsatı sağlayan, ruh halini değiştiren herhangi bir davranış bağımlılık yapar. Literatürde yer alan araştırmalar bilişsel çarpıtmaların veya mantıksız inançların patolojik kumar oynamanın gelişiminde etki edebileceği teorisini desteklemektedir. Kumarda başarısızlığın nesnel istatistiksel olasılığına karşın, KOB olanlar kumar sonuçlarını kontrol etme veya etkileme yeteneklerini hatalı beyan etme eğilimindedirler (Romanczuk-Seiferth ve ark., 2014).

1.2.4. Tedavisi

KOB olan kişinin sağaltımı için bireysel tedavi programında, bireyin durumu tüm bileşenleriyle değerlendirilerek sürece aktif katılımının sağlanması, sosyal ortamında yapılacak olumlu değişiklikler önem arz etmektedir (Kızılkaya ve Yılmaz, 2024). Kullanılan yöntemlere bakıldığında BDT, grup terapileri, motivasyonel ve eklektik terapi ekollerinin kullanıldığı gözlemlenmiştir (Buran, 2021). Psikiyatrik rahatsızlıkları olan, şiddet uygulayan ve ciddi maddi sorunları olan bireylerin KOB açısından da iyice değerlendirilmesi gerekmektedir (Yip ve Potenza, 2014). Şu anda dijital KOB için farmakolojik çalışmalar devam etmektedir ve bazı ilaçların plasebodan daha iyi olduğu gösterilmiştir. Özellikle opioid antagonistleri olan naltrekson ve nalmafen hakkında daha fazla kanıt vardır. Araştırmalar, 50-150 mg/gün dozunda kullanılan naltreksonun kumarla ilgili dürtü, düşünce ve davranışları azalttığını, bu etkinin naltreksonun kesilmesinden 6 ay sonra da devam ettiğini göstermiştir. Dijital KOB alt tiplerine göre tedavi seçiminde; duygudurum

dengeleyicilerin/antipsikotiklerin dürtüsel alt tip için, antidepresanların obsesif-kompulsif alt tip için ve opioid antagonistlerinin bağımlı alt tip için daha etkili olduğu bulunmuştur (Pettorruso ve ark., 2020). BDT kumar sorunları olan insanlara yardım etmek için en sık kullanılan tedavi olduğu rapor edilmiştir. KOB için BDT'de dikkat edilmesinin daha sağlıklı olacağı bilişsel çarpıtmalar “*kumarın abartılması*”, “*seçici hafıza*”, “*batıl inançlar*” ve “*olumsuz bilişler*” şeklinde sıralanabilir. Ayrıca finansal kaynaklara erişimin sınırlandırılması gibi davranışsal müdahaleler insanların kumarı bırakıp normal hayatlarına etmelerine yardımcı olabilmektedir. Bu müdahaleler hastanın değişim konusundaki kararsızlığını gidermeyi ve onları bu yönde adımlar atmaya teşvik etmeyi amaçlamaktadır. (Shaffer ve LaPlante, 2005).

Grup terapisi de KOB tedavisinin grup içi deneyimlerin aktarılmasıyla birlikte öğrenme davranışının gerçekleşmesi ve başaran kişilerin deneyimlerinin kişiye motivasyon sağlaması yönüyle önemli katkılar sağlayabilmektedir (Vayisoğlu, 2019).

Gereç ve Yöntem

2.1. Araştırmanın Deseni

Nicel çalışma yöntemleri arasında bulunan tarama deseninin tercih edildiği bu çalışmada; çevrimiçi oyun ve kumar alışkanlıklarına ilişkin mevcut tablo açığa çıkarılmıştır.

2.2. Evren ve Örneklem

Bu çalışmanın evrenini ülkemizde eğitim gören tüm üniversite öğrencileri oluştururken; örneklemi Ege Üniversitesi'nde eğitim görmekte olan 481 üniversite öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmaya katılım sağlayan üniversite öğrencilerinin demografik özellikleri aşağıdaki tabloda sıralanmıştır.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı

Demografik Değişken	Gruplar	n	%
Cinsiyet	Kadın	332	69,0
	Erkek	149	31,0
Yaş grupları (22,02±2,76)	19-20 yaş	156	32,4
	21-22 yaş	181	37,6
	23-24 yaş	79	16,4
	25-26 yaş	27	5,6
	27 yaş ve üstü	38	7,9
Kardeş sayısı	Tek çocuk	61	12,7
	1 kardeşi var	236	49,1
	2 kardeşi var	110	22,9
	3 ve daha fazla	74	15,4
Anne-baba birliktelik durumu	Birlikte	411	85,4
	Boşanmış	56	11,6
	Vefat	14	2,9

Öğrenim gördüğü fakülte	Edebiyat fakültesi	70	14,6
	Mühendislik fakültesi	58	12,1
	Sağlık bilimleri fakültesi	41	8,5
	Fen fakültesi	71	14,8
	Tıp fakültesi	46	9,6
	Ziraat fakültesi	40	8,3
	İİBF	40	8,3
	Eğitim fakültesi	30	6,2
	İletişim fakültesi	29	6,0
	Spor bilimleri fakültesi	22	4,6
	Eczacılık fakültesi	18	3,7
	Güzel sanatlar fakültesi	16	3,3
Akademik başarı durumu	Düşük	46	9,6
	Orta	303	63,0
	Yüksek	132	27,4
Ailenin aylık geliri	0- 20.000 TL	88	18,3
	20.001- 40.000 TL	201	41,8
	40.000 TL üstü	192	39,9
Kendisinin aylık geliri	0- 5.000 TL	232	48,2
	5.001- 10.000 TL	167	34,7
	10.000 TL üstü	82	17,0
Günlük online oyun süresi	Online oyun oynamıyor	286	59,5
	1-3 saat	141	29,3
	3-6 saat	38	7,9
	6 saatten fazla	16	3,3

	Online kumar oynamıyor	445	92,5
Günlük online kumar süresi	1-3 saat	25	5,2
	3 saatten fazla	11	2,3
Olumsuz olarak değerlendirdiği olayları yaşama durumu	Evet	240	49,9
	Hayır	241	50,1
Yeterli sosyal destek alma durumu	Evet	395	82,1
	Hayır	86	17,9
Boş zaman aktivitesi	Evet	316	65,7
	Hayır	165	34,3
Düzenli egzersiz	Evet	144	29,9
	Hayır	337	70,1
Günlük uyku süresi	6 saatten az	97	20,2
	6-8 saat	333	69,2
	8 saatten fazla	51	10,6
Sigara kullanımı	Evet	178	37,0
	Hayır	303	63,0
Alkol kullanımı	Evet	290	60,3
	Hayır	191	39,7
Diğer bağımlı madde kullanımı	Evet	18	3,7
	Hayır	463	96,3

Araştırmaya katılan Ege Üniversitesi öğrencisi 481 katılımcının %69'u kadın, %31'i erkektir. Katılımcıların yaş ortalaması $22,02 \pm 2,76$ olarak bulunmuş olup %32,4'ü 19-20 yaş grubunda, %37,6'sı 21-22 yaş, %16,4'ü 23-24 yaş, %5,6'sı 25-26 yaş, %7,9'u 27-28 yaş grubundadır. Katılımcıların %12,7'sinin kardeşi yok, %49,1'inin 1 kardeşi, %22,9'unun 2 kardeşi, %15,4'ünün 3 'ten çok kardeşi vardır. Katılımcıların %85,4'ünün anne-babası birlikte, %11,6'sının boşanmış, %2,9'unun anne veya babası vefat etmiştir. Katılımcıların %14,6'sı edebiyat fakültesinde, %12,1'i mühendislik, %8,5'i sağlık bilimleri, %14,8'i fen, %9,6'sı tıp, %8,3'ü ziraat, %8,3'ü iktisadi ve idari bilimler, %6,2'si eğitim, %6'sı iletişim, %4,6'sı spor bilimleri, %3,7'si eczacılık, %3,3'ü güzel sanatlar fakültelerinde öğrenim görmektedir. Katılımcıların %9,6'sının akademik başarısı düşük düzeyde, %63'ünün orta, %27,4'ünün akademik başarısı yüksek düzeydedir. Katılımcıların %18,3'ünün ailesinin aylık geliri 20.000 TL ve altı, %41,8'inin 20.000-40.000 TL arası, %39,9'unun ailesinin aylık geliri 40.000 TL üstüdür. Katılımcıların %48,2'sinin aylık geliri 5.000 TL ve altı, %34,7'sinin 5.000-10.000 TL arası, %17'sinin aylık geliri 10.000 TL üstüdür. Katılımcıların %59,5'i online oyun oynamıyor, %29,3'ü günlük 1-3 saat, %7,9'u günlük 3-6 saat, %3,3'ü günlük 6 saatten fazla online oyun oynamaktadır. Katılımcıların %92,5'i online kumar oynamamakta, %5,2'si günlük 1-3 saat, %2,3'ü günlük 3 saatten fazla online kumar oynamaktadır. Katılımcıların %49,9'u olumsuz olarak değerlendirdiği olay yaşamış, %82,1'i yeterli sosyal destek aldığını düşünmekte, %65,7'sinin herhangi bir boş zaman aktivitesinde bulunmakta, %29,9'u düzenli olarak egzersiz yapmaktadır. Katılımcıların %20,2'sinin günlük uyku süresi 6 saatten az, %69,2'sinin 6-8 saat, %10,6'sının günlük uyku süresi 8 saatten fazladır. Katılımcıların %37'si sigara, %60,3'ü alkol, %3,7'si sigara ve alkol dışında bağımlılık yapıcı madde kullanmaktadır.

2.3. Veri Toplama Aracı

Araştırmada veriler üç ayrı kısmın yer aldığı anket formundan yararlanılmıştır. Formunun ilk kısmında kişilerin cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, anne-baba birliktelik durumu, öğrenim gördüğü fakülte, akademik başarı durumu, ailenin aylık geliri, kendisinin aylık geliri, günlük online oyun oynama süresi, günlük online kumar oynama süresi, olumsuz yaşam olayları, yeterli sosyal destek alma durumu, boş zaman

aktivitesi, düzenli egzersiz yapma durumu, günlük uyku süresi, sigara ve alkol kullanma durumu, bağımlılık yapıcı madde kullanımına ait verilerden elde edilen sosyodemografik bilgi formu yer almaktadır.

Anketin sonraki bölümünde Kaya (2013) tarafından geliştirilen “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği” yer almaktadır. Ölçekte beşli likert tipinde (1: Tamamen katılmıyorum, 5: Tamamen katılıyorum) 20 soru ve 3 alt boyut (aksaklık, başarı, ekonomik kazanç) bulunmaktadır. Ölçek ve boyutlarda ortaya çıkan yüksek puan çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyinin de yüksek olduğunu belirtmektedir. Çalışmamızda ölçek Cronbach Alpha katsayısı 0,95 iken alt boyutlarının ise 0,92 / 0,94 / 0,86 olarak belirlenmiştir.

Son bölümde yer alan Karaibrahimoğlu ve ark. (2021) tarafından geliştirilen “İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği” bulunmaktadır. Ölçek beşli likert olarak (1: Hiçbir zaman, 5: Her zaman) 20 soru ve 3 alt boyut (motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji) bulunmaktadır. Ölçek ve boyutlarda yüksek puan ise internette kumar bağımlılığının yüksek düzeyde olduğunu ifade etmektedir. Bu çalışmada ölçek Cronbach Alpha katsayısı 0,97 iken alt boyutlarının ise 0,95 / 0,93 / 0,84 olarak belirlenmiştir.

2.4. Verilerin Analizi

Verilerin analizinde, “SPSS (Statistical Package Program for Social Science) 21.0” programı kullanılmıştır. Ölçeklerin tamamının ve alt boyutlarının puanlarının normallik değerlendirilmesinde “Kolmogorov-Smirnov” ve “Shapiro-Wilk” testlerinden yararlanılmıştır. Bahse konu bu testler normallik sınamasında kullanılan testlerden olup her değişken için p değerlerinin testlerden hangisi olduğu fark etmeksizin birinde 0,05’ten düşük çıkmışsa ($p < 0,05$) normal dağılım olmadığı kabul edilir. Örneklemin 50’den az ise “Shapiro-Wilk”, 50’den fazla ise “Kolmogorov-Smirnov” kullanılabilir (Büyüköztürk, 2011). Ölçeklerin tamamının ve alt boyut puanlarının normal dağılmadığı belirlendiğinden puanların iki gruptan oluşan (örneğin kadın-erkek) değişkenler baz alınarak karşılaştırılmasında “Mann Whitney U testi”; ikiden çok gruptan oluşan demografik değişkenler baz alınarak karşılaştırılmasında “Kruskal Wallis H” testi kullanılmıştır. “Kruskal Wallis H testi” sonucunda fark anlamlıysa farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla “Mann Whitney U” ikili karşılaştırma testinden yararlanılmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı,

yaş ve internet kumar bağımlılığı puanlarının karşılıklı ilişkisinde de “*Spearman’s rho korelasyon testi*” kullanılmıştır. Güven aralığı ise %95 ($p<0,05$) kabul edilmiştir.



Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde gerçekleştirilen saha araştırmasında ulaşılan verilerin analiz sonuçlarına değinilmiştir.

3.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarına Ait Betimsel Bulgular

Tablo 2’de çevrimiçi oyun bağımlılığı ve internet kumar bağımlılığı tamamı ile alt boyut puanlarına ilişkin betimsel istatistikler yer almaktadır.

Tablo 2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarına Ait Betimsel İstatistikler

Değişken	N	Min.	Maks.	$\bar{X}$	SS	K-S	S-W
Aksaklık	481	1	5	1,98	0,96	0,153(0,000)	0,890(0,000)
Başarı	481	1	5	2,76	1,18	0,120(0,000)	0,925(0,000)
Ekonomik Kazanç	481	1	5	1,58	0,86	0,302(0,000)	0,724(0,000)
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	481	1	5	1,27	0,63	0,093(0,000)	0,948(0,000)
Motivasyon	481	1	5	1,28	0,67	0,346(0,000)	0,492(0,000)
Bağımlılık	481	1	5	1,22	0,66	0,467(0,000)	0,386(0,000)
Olumsuz Psikoloji	481	1	5	1,32	0,72	0,423(0,000)	0,515(0,000)
İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI	481	1	5	1,27	0,64	0,333(0,000)	0,497(0,000)

K-S: Kolmogorov-Smirnov; S-W: Shapiro-Wilk

Tablo 2’ye göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanı $1,27 \pm 0,63$ ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanı $1,27 \pm 0,64$ olarak belirlenmiş, ölçeklerden alınabilecek minimum (1) ve maksimum (5) puanlar göz önüne alındığında katılımcı Ege Üniversitesi öğrencilerinin çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğu belirlenmiştir. Alt boyutlara bakıldığında en yüksek çevrimiçi oyun bağımlılığının başarı ($2,76 \pm 1,18$), en yüksek internet kumar bağımlılığının olumsuz psikoloji ($1,32 \pm 0,72$) olduğu tespit edilmiştir.

3.2. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması

Tablo 3’te çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının cinsiyet bağlamında karşılaştırılmasına dair sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 3. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Cinsiyet	n	$\bar{X}$	SS	Z	p
Aksaklık	Kadın	332	1,76	0,86	-7,64	0,000
	Erkek	149	2,46	0,99		
Başarı	Kadın	332	2,56	1,18	-5,56	0,000
	Erkek	149	3,21	1,07		
Ekonomik Kazanç	Kadın	332	1,37	0,68	-8,08	0,000
	Erkek	149	2,07	1,02		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	Kadın	332	1,99	0,82	-7,65	0,000
	Erkek	149	2,67	0,91		
Motivasyon	Kadın	332	1,13	0,39	-7,78	0,000
	Erkek	149	1,63	0,98		
Bağımlılık	Kadın	332	1,09	0,38	-6,96	0,000
	Erkek	149	1,51	0,98		
Olumsuz Psikoloji	Kadın	332	1,20	0,54	-5,88	0,000
	Erkek	149	1,59	0,97		
İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI	Kadın	332	1,13	0,36	-7,08	0,038
	Erkek	149	1,59	0,93		

Tablo 3'e göre aksaklık ($Z=-7,64$; $p<0,05$), başarı ($Z=-5,56$; $p<0,05$), ekonomik kazanç ($Z=-8,08$; $p<0,05$) puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ($Z=-7,65$; $p<0,05$) ölçek puanının cinsiyet baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu gözlemlenmiştir. Erkek katılımcılara ait çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, kadın katılımcılara ait puanlara göre anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 3'e göre motivasyon ($Z=-7,78$; $p<0,05$), bağımlılık ($Z=-6,96$; $p<0,05$), olumsuz psikoloji ($Z=-5,88$; $p<0,05$) puanları ve internet kumar bağımlılığı ($Z=-7,08$; $p<0,05$) ölçek puanının cinsiyet baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu gözlemlenmiştir. Erkek katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, kadınların puanlarına göre anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 4'te çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının yaş grupları baz alınarak karşılaştırılmasına dair sonuçlar yer almaktadır.

Tablo 4. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Yaş	n	$\bar{X}$	SS	X^2	p	Anlamlı Fark
Aksaklık	A-19-20 yaş	156	1,91	0,89			
	B-21-22 yaş	181	2,06	1,00			
	C-23-24 yaş	79	1,95	0,97	1,88	0,758	
	D-25-26 yaş	27	2,05	1,08			
	E-27 yaş ve üstü	38	1,85	0,86			
Başarı	A-19-20 yaş	156	2,74	1,15			
	B-21-22 yaş	181	2,90	1,21			
	C-23-24 yaş	79	2,54	1,17	7,69	0,104	
	D-25-26 yaş	27	2,85	1,28			
	E-27 yaş ve üstü	38	2,56	1,09			
Ekonomik Kazanç	A-19-20 yaş	156	1,56	0,81			
	B-21-22 yaş	181	1,64	0,92			
	C-23-24 yaş	79	1,58	0,90	8,16	0,086	
	D-25-26 yaş	27	1,75	0,93			
	E-27 yaş ve üstü	38	1,30	0,62			

ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	A-19-20 yaş	156	2,16	0,86	5,41	0,248
	B-21-22 yaş	181	2,30	0,94		
	C-23-24 yaş	79	2,10	0,93		
	D-25-26 yaş	27	2,30	1,02		
	E-27 yaş ve üstü	38	2,02	0,76		
Motivasyon	A-19-20 yaş	156	1,28	0,62		
	B-21-22 yaş	181	1,30	0,68		
	C-23-24 yaş	79	1,30	0,70	2,46	0,652
	D-25-26 yaş	27	1,40	1,07		
	E-27 yaş ve üstü	38	1,13	0,35		
Bağımlılık	A-19-20 yaş	156	1,21	0,62		
	B-21-22 yaş	181	1,26	0,70		
	C-23-24 yaş	79	1,16	0,57	3,05	0,549
	D-25-26 yaş	27	1,38	1,08		
	E-27 yaş ve üstü	38	1,06	0,21		
Olumsuz Psikoloji	A-19-20 yaş	156	1,34	0,71		
	B-21-22 yaş	181	1,37	0,76		
	C-23-24 yaş	79	1,29	0,70	8,59	0,072
	D-25-26 yaş	27	1,34	1,00		
	E-27 yaş ve üstü	38	1,06	0,21		
İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI	A-19-20 yaş	156	1,27	0,60		
	B-21-22 yaş	181	1,31	0,64		
	C-23-24 yaş	79	1,26	0,62		
	D-25-26 yaş	27	1,38	1,05	6,69	0,153
	E-27 yaş ve üstü	38	1,09	0,27		

X²: Kruskal-Wallis H testi ki-kare istatistiği

Tablo 4'e göre çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının yaş grupları baz alındığında anlamlı farklılık olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 5'te çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının kardeş sayısı baz alınarak karşılaştırılmasına ilişkin sonuçlar yer almaktadır.

Tablo 5. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Kardeş Sayısı	n	$\bar{X}$	SS	X^2	p	Anlamlı Fark
Aksaklık	A-Tek çocuk	61	1,83	0,96			
	B-1 kardeşi var	236	2,05	1,00			
	C-2 kardeşi var	110	1,99	0,89	4,49	0,213	
	D-3 ve üstü	74	1,84	0,89			
Başarı	A-Tek çocuk	61	2,68	1,11			B,C>D
	B-1 kardeşi var	236	2,83	1,18			
	C-2 kardeşi var	110	2,90	1,16	10,57	0,014	
	D-3 ve üstü	74	2,36	1,21			
Ekonomik Kazanc	A-Tek çocuk	61	1,46	0,86			
	B-1 kardeşi var	236	1,59	0,90			
	C-2 kardeşi var	110	1,67	0,86	4,57	0,206	
	D-3 ve üstü	74	1,52	0,73			
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	A-Tek çocuk	61	2,09	0,88			
	B-1 kardeşi var	236	2,26	0,93			
	C-2 kardeşi var	110	2,27	0,87	6,97	0,072	
	D-3 ve üstü	74	1,98	0,89			
Motivasyon	A-Tek çocuk	61	1,39	0,83			
	B-1 kardeşi var	236	1,26	0,61			
	C-2 kardeşi var	110	1,31	0,68	6,15	0,105	
	D-3 ve üstü	74	1,23	0,71			
Bağımlılık	A-Tek çocuk	61	1,35	0,92			
	B-1 kardeşi var	236	1,19	0,58			
	C-2 kardeşi var	110	1,21	0,60	0,42	0,936	
	D-3 ve üstü	74	1,23	0,70			
Olumsuz Psikoloji	A-Tek çocuk	61	1,34	0,82			
	B-1 kardeşi var	236	1,31	0,67	1,46	0,691	
	C-2 kardeşi var	110	1,29	0,66			

	D-3 ve üstü	74	1,36	0,89	
İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI	A-Tek çocuk	61	1,36	0,84	
	B-1 kardeşi var	236	1,25	0,56	
	C-2 kardeşi var	110	1,28	0,59	4,26 0,235
	D-3 ve üstü	74	1,26	0,72	

X²: Kruskal-Wallis H testi ki-kare istatistiği

Tablo 5'e göre aksaklık, ekonomik kazanç puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanı kardeş sayısı baz alındığında anlamlı olarak farklı olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Başarı ($X^2=10,57$; $p<0,05$) puanlarının kardeş sayısı baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu belirlenmiştir. 1 ve 2 kardeşi olanların başarı alt boyut puanları, 3 ve üstü kardeş sahibi katılımcılara bakıldığında anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 5'e göre internet kumar bağımlılığı puanlarının kardeş sayısına göre anlamlı olarak farklı olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 6'da çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının anne-baba birliktelik durumu baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 6. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Anne-Baba Birliktelik Durumuna Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Anne-Baba Birliktelik	n	$\bar{X}$	SS	X ²	p	Anlamlı Fark
Aksaklık	A-Birlikte	411	1,98	0,96			
	B-Boşanmış	56	2,07	0,97	1,26	0,534	
	C-Vefat	14	1,71	0,60			
Başarı	A-Birlikte	411	2,73	1,20			B>A,C
	B-Boşanmış	56	3,10	1,05	6,22	0,044	
	C-Vefat	14	2,34	1,08			
Ekonomik Kazanç	A-Birlikte	411	1,55	0,83			
	B-Boşanmış	56	1,76	1,04	3,15	0,207	
	C-Vefat	14	1,80	0,90			

ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	A-Birlikte	411	2,18	0,91		
	B-Boşanmış	56	2,40	0,90	3,16	0,206
	C-Vefat	14	1,97	0,74		
Motivasyon	A-Birlikte	411	1,28	0,69		
	B-Boşanmış	56	1,33	0,62	1,66	0,435
	C-Vefat	14	1,14	0,25		
Bağımlılık	A-Birlikte	411	1,22	0,67		
	B-Boşanmış	56	1,23	0,59	0,29	0,866
	C-Vefat	14	1,15	0,34		
Olumsuz Psikoloji	A-Birlikte	411	1,33	0,75		
	B-Boşanmış	56	1,29	0,61	0,25	0,884
	C-Vefat	14	1,17	0,30		
İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI	A-Birlikte	411	1,28	0,65		
	B-Boşanmış	56	1,29	0,56	0,55	0,758
	C-Vefat	14	1,15	0,27		

X²: Kruskal-Wallis H testi ki-kare istatistiği

Tablo 6'ya göre aksaklık, ekonomik kazanç puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanının anne-baba birliktelik durumu baz alındığında anlamlı olarak farklı olmadığı($p>0,05$) belirlenmiştir.

Başarı ($X^2=6,22$; $p<0,05$) puanlarının anne-baba birliktelik durumu baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu belirlenmiştir. Ebeveyni boşanmış katılımcıların başarı alt boyut puanları, anne-babası birlikte veya anne-babasından herhangi biri vefat etmiş olanların puanlarına göre anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 6'ya göre internet kumar bağımlılığı puanlarının anne-baba birliktelik durumuna göre anlamlı olarak farklı olmadığı($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 7'de çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının fakülte baz alınarak karşılaştırılmasına dair sonuçlar yer almaktadır.

Tablo 7.Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Fakülteye Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Fakülte	n	$\bar{X}$	SS	X^2	p	Anlamlı Fark
Aksaklık	A-Edebiyat fakültesi	70	1,94	0,87	24,66	0,010	F>A,C,D,E, H,I,L B,G,J>C,L
	B-Mühendislik fakültesi	58	2,19	0,91			
	C-Sağlık bilimleri fakültesi	41	1,68	0,69			
	D-Fen fakültesi	71	1,99	1,00			
	E-Tıp fakültesi	46	1,89	1,02			
	F-Ziraat fakültesi	40	2,45	1,05			
	G-İİBF	40	2,09	1,01			
	H-Eğitim fakültesi	30	1,81	0,99			
	I-İletişim fakültesi	29	1,79	0,87			
	J-Spor bilimleri fakültesi	22	2,11	1,10			
	K-Eczacılık fakültesi	18	1,85	1,05			
	L-Güzel sanatlar fakültesi	16	1,51	0,59			
Başarı	A-Edebiyat fakültesi	70	3,03	1,13	24,58	0,010	A,B>C,L
	B-Mühendislik fakültesi	58	3,22	0,97			
	C-Sağlık bilimleri fakültesi	41	2,24	1,06			
	D-Fen fakültesi	71	2,67	1,19			
	E-Tıp fakültesi	46	2,71	1,23			
	F-Ziraat fakültesi	40	2,92	1,18			
	G-İİBF	40	2,64	1,21			
	H-Eğitim fakültesi	30	2,59	1,31			
	I-İletişim fakültesi	29	2,75	1,17			

Ekonomik Kazanç	J-Spor bilimleri					
	fakültesi	22	2,59	1,37		
	K-Eczacılık fakültesi	18	2,63	1,28		
	L-Güzel sanatlar					
	fakültesi	16	2,34	1,00		
	A-Edebiyat fakültesi	70	1,40	0,75		F,G,I,J>A,C
	B-Mühendislik					
	fakültesi	58	1,63	0,85		
	C-Sağlık bilimleri					
	fakültesi	41	1,34	0,58		
	D-Fen fakültesi	71	1,57	0,89		
	E-Tıp fakültesi	46	1,30	0,58		
	F-Ziraat fakültesi	40	1,97	1,00	26,68	0,005
	G-İİBF	40	1,90	1,05		
	H-Eğitim fakültesi	30	1,52	0,89		
	I-İletişim fakültesi	29	1,77	0,95		
	J-Spor bilimleri					
	fakültesi	22	1,81	1,13		
	K-Eczacılık fakültesi	18	1,56	0,76		
	L-Güzel sanatlar					
	fakültesi	16	1,50	0,64		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	A-Edebiyat fakültesi	70	2,25	0,79		A,B,F>C
	B-Mühendislik					
	fakültesi	58	2,47	0,79		
	C-Sağlık bilimleri					
	fakültesi	41	1,83	0,72		
	D-Fen fakültesi	71	2,17	0,93		
	E-Tıp fakültesi	46	2,09	0,92		
	F-Ziraat fakültesi	40	2,54	1,02		
	G-İİBF	40	2,27	1,00	23,02	0,018
	H-Eğitim fakültesi	30	2,05	0,99		
	I-İletişim fakültesi	29	2,15	0,86		

Motivasyon	J-Spor bilimleri				
	fakültesi	22	2,23	1,11	
	K-Eczacılık fakültesi	18	2,09	0,99	
	L-Güzel sanatlar				
	fakültesi	16	1,82	0,66	
	A-Edebiyat fakültesi	70	1,12	0,31	
	B-Mühendislik				
	fakültesi	58	1,40	0,85	
	C-Sağlık bilimleri				
	fakültesi	41	1,05	0,14	
	D-Fen fakültesi	71	1,30	0,67	
	E-Tıp fakültesi	46	1,18	0,44	
	F-Ziraat fakültesi	40	1,42	0,81	
	G-İİBF	40	1,39	0,78	17,44 0,095
	H-Eğitim fakültesi	30	1,32	0,73	
	I-İletişim fakültesi	29	1,27	0,61	
	J-Spor bilimleri				
	fakültesi	22	1,65	1,08	
	K-Eczacılık fakültesi	18	1,18	0,25	
Bağımlılık	L-Güzel sanatlar				
	fakültesi	16	1,44	1,07	
	A-Edebiyat fakültesi	70	1,05	0,19	B,F,G,J>A
	B-Mühendislik				
	fakültesi	58	1,30	0,73	
	C-Sağlık bilimleri				
	fakültesi	41	1,01	0,05	
	D-Fen fakültesi	71	1,24	0,65	
	E-Tıp fakültesi	46	1,14	0,47	
	F-Ziraat fakültesi	40	1,39	0,81	
	G-İİBF	40	1,31	0,79	26,86 0,005
	H-Eğitim fakültesi	30	1,21	0,73	
	I-İletişim fakültesi	29	1,32	0,83	

	J-Spor bilimleri				
	fakültesi	22	1,56	1,05	
	K-Eczacılık fakültesi	18	1,00	0,00	
	L-Güzel sanatlar				
	fakültesi	16	1,38	1,03	
	A-Edebiyat fakültesi	70	1,21	0,53	
	B-Mühendislik				
	fakültesi	58	1,45	0,86	
	C-Sağlık bilimleri				
	fakültesi	41	1,14	0,43	
	D-Fen fakültesi	71	1,32	0,71	
	E-Tıp fakültesi	46	1,24	0,58	
Olumsuz	F-Ziraat fakültesi	40	1,45	0,84	16,80 0,114
Psikoloji	G-İİBF	40	1,38	0,85	
	H-Eğitim fakültesi	30	1,23	0,57	
	I-İletişim fakültesi	29	1,32	0,67	
	J-Spor bilimleri				
	fakültesi	22	1,74	1,09	
	K-Eczacılık fakültesi	18	1,13	0,57	
	L-Güzel sanatlar				
	fakültesi	16	1,34	1,01	
	A-Edebiyat fakültesi	70	1,12	0,26	
	B-Mühendislik				
	fakültesi	58	1,38	0,76	13,21 0,280
	C-Sağlık bilimleri				
İNTERNET	fakültesi	41	1,06	0,14	
KUMAR	D-Fen fakültesi	71	1,28	0,62	
BAĞIMLILIĞI	E-Tıp fakültesi	46	1,18	0,45	
	F-Ziraat fakültesi	40	1,42	0,76	
	G-İİBF	40	1,36	0,76	
	H-Eğitim fakültesi	30	1,27	0,67	
	I-İletişim fakültesi	29	1,30	0,66	

J-Spor bilimleri			
fakültesi	22	1,64	1,03
K-Eczacılık fakültesi	18	1,12	0,16
L-Güzel sanatlar			
fakültesi	16	1,40	1,02

X^2 : “Kruskal-Wallis H testi” ki-kare istatistiği

Tablo 7’ye göre aksaklık ($X^2=24,66$; $p<0,05$), başarı ($X^2=24,58$; $p<0,05$), ekonomik kazanç ($X^2=26,68$; $p<0,05$) puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanının fakülte baz alındığında anlamlı olarak farklı olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir:

- Ziraat fakültesinde öğrenim gören katılımcıların aksaklık puanı, edebiyat, sağlık bilimleri, fen, tıp, eğitim, iletişim ve güzel sanatlar fakülteleri öğrencilerin puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir. Mühendislik, İİBF, spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilerin aksaklık puanları, sağlık bilimleri ve güzel sanatlar fakültelerindeki öğrencilerin puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.
- Edebiyat ve mühendislik fakültelerindeki öğrencilerin başarı puanları, sağlık bilimleri ve güzel fakültelerindeki öğrencilerin puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.
- Tıp, İİBF, iletişim ve spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilerin ekonomik kazanç puanları, edebiyat ve sağlık bilimleri fakültelerindeki öğrencilerin puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.
- Edebiyat, mühendislik ve ziraat fakültelerindeki öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, sağlık bilimleri fakültesindeki öğrencilerin puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.
- Tablo 7’ye göre motivasyon, olumsuz psikoloji alt boyut puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanının fakülte baz alındığında anlamlı olarak farklı olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.
- Bağımlılık alt boyut puanlarının fakülteye göre anlamlı olarak farklı olduğu ($X^2=26,86$; $p<0,05$) belirlenmiştir. Mühendislik, ziraat, İİBF ve spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilerin bağımlılık alt boyut puanları, edebiyat fakültesindeki öğrencilerin puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 8’de çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının akademik başarı durumu baz alınarak karşılaştırılmasına dair sonuçlar yer almaktadır.

Tablo 8. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Akademik Başarı Durumuna Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Akademik Başarı	n	$\bar{X}$	SS	X^2	p	Anlamlı Fark
Aksaklık	A-Düşük	46	2,12	0,94	4,92	0,086	
	B-Orta	303	2,01	0,95			
	C-Yüksek	132	1,86	0,96			
Başarı	A-Düşük	46	2,97	1,21	2,38	0,303	
	B-Orta	303	2,73	1,16			
	C-Yüksek	132	2,75	1,23			
Ekonomik Kazanç	A-Düşük	46	1,63	0,77	2,54	0,281	
	B-Orta	303	1,60	0,90			
	C-Yüksek	132	1,52	0,82			
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	A-Düşük	46	2,35	0,87	2,32	0,313	
	B-Orta	303	2,21	0,91			
	C-Yüksek	132	2,13	0,92			
Motivasyon	A-Düşük	46	1,45	0,80	5,29	0,071	
	B-Orta	303	1,27	0,65			
	C-Yüksek	132	1,26	0,66			
Bağımlılık	A-Düşük	46	1,33	0,74	6,46	0,039	A>B,C
	B-Orta	303	1,22	0,66			
	C-Yüksek	132	1,19	0,62			
Olumsuz Psikoloji	A-Düşük	46	1,40	0,81	3,07	0,216	
	B-Orta	303	1,33	0,73			
	C-Yüksek	132	1,25	0,66			
	A-Düşük	46	1,40	0,74	4,94	0,085	

İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI	B-Orta	303	1,27	0,63
	C-Yüksek	132	1,24	0,60

X²: Kruskal-Wallis H testi ki-kare istatistiği

Tablo 8'e göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının akademik başarı durumu baz alındığında anlamlı fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 8'e göre motivasyon, olumsuz psikoloji puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanının akademik başarı durumu baz alındığında anlamlı fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Bağımlılık ($X^2=6,46$; $p<0,05$) puanlarının akademik başarı durumu baz alındığında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir. Akademik başarısı düşük düzeyde olan katılımcıların bağımlılık alt boyut puanları, akademik başarısı orta ve yüksek derecede olanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 9'da çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının ailenin aylık geliri baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 9. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Ailenin Aylık Gelirine Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Ailenin Aylık Geliri	n	$\bar{X}$	SS	X ²	p	Anlamlı Fark
Aksaklık	A-0 - 20.000 TL	88	1,81	0,87			
	B-20.001 - 40.000 TL	201	1,97	1,00	5,33	0,069	
	C-40.000 TL üstü	192	2,06	0,94			
Başarı	A-0 - 20.000 TL	88	2,47	1,19			C>A
	B-20.001 - 40.000 TL	201	2,74	1,20	8,70	0,013	
	C-40.000 TL üstü	192	2,91	1,14			
Ekonomik Kazanç	A-0 - 20.000 TL	88	1,49	0,80			
	B-20.001 - 40.000 TL	201	1,59	0,86	1,32	0,516	
	C-40.000 TL üstü	192	1,62	0,90			
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	A-0 - 20.000 TL	88	2,00	0,87			C>A
	B-20.001 - 40.000 TL	201	2,19	0,93	7,10	0,029	
	C-40.000 TL üstü	192	2,30	0,89			

	A-0 - 20.000 TL	88	1,33	0,88			
Motivasyon	B-20.001 - 40.000 TL	201	1,30	0,69	2,34	0,310	
	C-40.000 TL üstü	192	1,25	0,53			
	A-0 - 20.000 TL	88	1,31	0,92			
Bağımlılık	B-20.001 - 40.000 TL	201	1,22	0,65	0,08	0,960	
	C-40.000 TL üstü	192	1,18	0,50			
	A-0 - 20.000 TL	88	1,36	0,88			
Uyumsuz	B-20.001 - 40.000 TL	201	1,36	0,75	1,09	0,580	
Psikoloji	C-40.000 TL üstü	192	1,26	0,60			
İNTERNET	A-0 - 20.000 TL	88	1,33	0,87			
KUMAR	B-20.001 - 40.000 TL	201	1,29	0,63	2,15	0,341	
BAĞIMLILIĞI							
ĞI	C-40.000 TL üstü	192	1,23	0,49			

X²: “Kruskal-Wallis H testi” “ki-kare istatistiği”

Tablo 9’a göre aksaklık ve ekonomik kazanç puanlarının aile aylık geliri baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Başarı ($X^2=8,70$; $p<0,05$) alt boyut ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek ($X^2=7,10$; $p<0,05$) puanlarının ailenin aylık geliri baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu belirlenmiştir. Ailesinin aylık geliri 40.000 TL’nin üstü katılımcıların başarı alt boyut ve çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, 20.000 TL ve altı katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 9’a göre internet kumar bağımlılığı puanlarının ailenin aylık geliri baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 10’da çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının kendisinin aylık gelirin baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 10. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Kendisinin Aylık Gelirine Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Kendisinin Aylık Geliri	n	$\bar{X}$	SS	X ²	p	Anlamlı Fark
	A-0 - 5.000 TL	232	1,97	0,98			
Aksaklık	B-5.001 - 10.000 TL	167	1,98	0,89	0,34	0,845	
	C-10.000 TL üstü	82	2,02	1,02			

	A-0 - 5.000 TL	232	2,73	1,18		
Başarı	B-5.001 - 10.000 TL	167	2,83	1,17	0,92	0,630
	C-10.000 TL üstü	82	2,68	1,21		
Ekonomik	A-0 - 5.000 TL	232	1,54	0,84		
Kazanç	B-5.001 - 10.000 TL	167	1,59	0,84	1,44	0,486
	C-10.000 TL üstü	82	1,70	0,95		
ÇEVİRİMİÇİ	A-0 - 5.000 TL	232	2,18	0,91		
OYUN	B-5.001 - 10.000 TL	167	2,23	0,86	0,51	0,775
BAĞIMLILIĞI	C-10.000 TL üstü	82	2,21	0,99		
	A-0 - 5.000 TL	232	1,23	0,60		B,C>A
Motivasyon	B-5.001 - 10.000 TL	167	1,35	0,77	7,05	0,029
	C-10.000 TL üstü	82	1,32	0,63		
	A-0 - 5.000 TL	232	1,19	0,62		
Bağımlılık	B-5.001 - 10.000 TL	167	1,26	0,73	2,23	0,328
	C-10.000 TL üstü	82	1,23	0,60		
Olumsuz	A-0 - 5.000 TL	232	1,33	0,71		
Psikoloji	B-5.001 - 10.000 TL	167	1,33	0,79	0,09	0,954
	C-10.000 TL üstü	82	1,26	0,60		
İNTERNET	A-0 - 5.000 TL	232	1,24	0,59		
KUMAR	B-5.001 - 10.000 TL	167	1,32	0,71	0,89	0,641
BAĞIMLILIĞI	C-10.000 TL üstü	82	1,28	0,59		

X²: “Kruskal-Wallis H testi” ki-kare istatistiği

Tablo 10’a göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının kendisinin aylık geliri baz alındığında anlamlı olarak farklı olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 10’a göre bağımlılık, olumsuz psikoloji ile internet kumar bağımlılığı ölçek puanının kendisinin aylık gelirine göre anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Motivasyon ($X^2=7,05$; $p<0,05$) alt boyut puanının kendisinin aylık geliri baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu belirlenmiştir. Kendi aylık geliri 5.000 TL üstü olan katılımcıların motivasyon alt boyut puanı, ailesinin aylık geliri 5.000 TL ve altı olan katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir

Tablo 11’de çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının günlük online oyun süresi baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 11. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Günlük Online Oyun Süresine Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Günlük Online Oyun Süresi	n	$\bar{X}$	SS	X^2	p	Anlamlı Fark
Aksaklık	A-Online oyun oynamıyor	286	1,65	0,82			B,C>A
	B-1-3 saat	141	2,25	0,83	113,9	0,000	D>A,B,C
	C-3-6 saat	38	2,70	0,93	5		
	D-6 saatten fazla	16	3,72	0,81			
Başarı	A-Online oyun oynamıyor	286	2,36	1,18			B,C>A
	B-1-3 saat	141	3,16	0,88	99,45	0,000	D>A,B,C
	C-3-6 saat	38	3,60	0,83			
	D-6 saatten fazla	16	4,41	0,49			
Ekonomik Kazanç	A-Online oyun oynamıyor	286	1,37	0,70			B,C>A
	B-1-3 saat	141	1,74	0,84	73,36	0,000	D>A,B,C
	C-3-6 saat	38	1,96	1,06			
	D-6 saatten fazla	16	3,13	1,06			
ÇEVİRİMİ Çİ OYUN BAĞIMLI LIĞI	A-Online oyun oynamıyor	286	1,87	0,82			B,C>A
	B-1-3 saat	141	2,50	0,69	120,46	0,000	D>A,B,C
	C-3-6 saat	38	2,90	0,78			
	D-6 saatten fazla	16	3,87	0,61			
Motivasyon	A-Online oyun oynamıyor	286	1,17	0,50			B,C>A
	B-1-3 saat	141	1,40	0,75	18,07	0,000	
	C-3-6 saat	38	1,52	0,89			
	D-6 saatten fazla	16	1,69	1,31			
Bağımlılık	A-Online oyun oynamıyor	286	1,12	0,48			B,C>A
	B-1-3 saat	141	1,33	0,79	19,30	0,000	
	C-3-6 saat	38	1,47	0,93			
	D-6 saatten fazla	16	1,44	1,00			
	A-Online oyun oynamıyor	286	1,23	0,61	13,47	0,004	B,C>A

Olumsuz Psikoloji	B-1-3 saat	141	1,42	0,84	16,61	0,001
	C-3-6 saat	38	1,58	0,92		
	D-6 saatten fazla	16	1,30	0,73		
İNTERNE	A-Online oyun oynamıyor	286	1,17	0,48	B,C>A	
T KUMAR	B-1-3 saat	141	1,39	0,74	16,61	0,001
BAĞIMLI	C-3-6 saat	38	1,52	0,87		
LİĞİ	D-6 saatten fazla	16	1,52	0,99		

X²: Kruskal-Wallis H testi ki-kare istatistiği

Tablo 11'e göre aksaklık ($X^2=113,95$; $p<0,05$), başarı ($X^2=99,45$; $p<0,05$), ekonomik kazanç ($X^2=73,36$; $p<0,05$) puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek ($X^2=120,46$; $p<0,05$) puanının günlük online oyun süresi baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu belirlenmiştir. Günlük 1-6 saat oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, online oyun oynamayan katılımcıların puanlarına göre anlamlı derecede daha yüksektir. Günde 6 saatten çok oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, günlük 1-3 saat, 3-6 oynayan ve online oyun oynamayanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 11'e göre motivasyon ($X^2=18,07$; $p<0,05$), bağımlılık ($X^2=19,30$; $p<0,05$), olumsuz psikoloji ($X^2=13,47$; $p<0,05$) puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek ($X^2=16,61$; $p<0,05$) puanının günlük online oyun süresi baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu belirlenmiştir. Günlük 1-6 saat çevrimiçi oyun oynayan katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, online oyun oynamayanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 12'de çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının günlük online kumar süresi baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 12. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Günlük Online Kumar Süresine Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt							Anlamlı
Boyut	Online Kumar Süresi	n	$\bar{X}$	SS	X ²	p	Fark
	A-Online kumar						B,C>A
Aksaklık	oynamıyor	445	1,91	0,90	17,35	0,000	
	B-1-3 saat	25	2,65	1,20			
	C-3-6 saat	11	3,06	1,30			

	A-Online kumar					B,C>A
Başarı	oynamıyor	445	2,71	1,16		
	B-1-3 saat	25	3,20	1,35	10,11	0,006
	C-3-6 saat	11	3,67	1,29		
	A-Online kumar					B,C>A
Ekonomik Kazanç	oynamıyor	445	1,52	0,80		
	B-1-3 saat	25	2,18	1,18	19,81	0,000
	C-3-6 saat	11	2,68	1,23		
	A-Online kumar					B,C>A
ÇEVİRİMİÇİ	oynamıyor	445	2,14	0,86		
OYUN	B-1-3 saat	25	2,77	1,17	15,96	0,000
BAĞIMLILIĞI	C-3-6 saat	11	3,22	1,21		
	A-Online kumar					B,C>A
Motivasyon	oynamıyor	445	1,17	0,46	116,5	
	B-1-3 saat	25	2,54	0,99	6	0,000
	C-3-6 saat	11	3,26	1,05		
	A-Online kumar					B,C>A
Bağımlılık	oynamıyor	445	1,11	0,45	165,9	
	B-1-3 saat	25	2,39	1,08	0	0,000
	C-3-6 saat	11	3,06	1,09		
	A-Online kumar					B,C>A
Olumsuz Psikoloji	oynamıyor	445	1,23	0,60		
	B-1-3 saat	25	2,26	1,11	75,59	0,000
	C-3-6 saat	11	2,64	1,19		
	A-Online kumar					B,C>A
İNTERNET	oynamıyor	445	1,17	0,44		
KUMAR	B-1-3 saat	25	2,43	1,00	99,20	0,000
BAĞIMLILIĞI	C-3-6 saat	11	3,06	0,94		

X²: “Kruskal-Wallis H testi” ki-kare istatistiği

Tablo 12’ye göre aksaklık (X²=17,35; p<0,05), başarı (X²=10,11; p<0,05), ekonomik kazanç (X²=19,81; p<0,05) puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek (X²=15,96; p<0,05) puanının günlük online kumar süresi baz alındığında anlamlı olarak farklı

olduğu belirlenmiştir. Günlük 1-6 saat online kumar oynayan katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, online kumar oynamayanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 12'ye göre motivasyon ($X^2=116,56$; $p<0,05$), bağımlılık ($X^2=165,90$; $p<0,05$), olumsuz psikoloji ($X^2=75,59$; $p<0,05$) puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek ($X^2=99,20$; $p<0,05$) puanının günlük online kumar süresi baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu belirlenmiştir. Günlük 1-6 saat online kumar oynayan katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, online kumar oynamayanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 13'te çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının olumsuz olarak değerlendirdiği olayları yaşama durumun baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 13. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Olumsuz Olarak Değerlendirdiği Olayları Yaşama Durumuna Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Olumsuz		n	$\bar{X}$	SS	Z	p
	Olay						
Aksaklık	Evet		240	2,00	0,97	-0,48	0,632
	Hayır		241	1,95	0,94		
Başarı	Evet		240	2,81	1,19	-0,95	0,340
	Hayır		241	2,70	1,18		
Ekonomik Kazanç	Evet		240	1,58	0,87	-0,08	0,935
	Hayır		241	1,59	0,86		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	Evet		240	2,23	0,91	-0,64	0,524
	Hayır		241	2,17	0,90		

	Evet	240	1,31	0,70		
Motivasyon					-1,30	0,195
		241	1,26	0,65		
	Hayır					
	Evet	240	1,26	0,73		
Bağımlılık					-1,15	0,249
		241	1,18	0,58		
	Hayır					
	Evet	240	1,38	0,82		
Olumsuz Psikoloji					-1,15	0,250
		241	1,26	0,60		
	Hayır					
	Evet	240	1,31	0,69		
İNTERNET KUMAR					-1,16	0,246
BAĞIMLILIĞI		241	1,24	0,57		
	Hayır					

Tablo 13'e göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının olumsuz olarak değerlendirdiği olayları yaşama durumu baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 13'e göre internet kumar bağımlılığı puanlarının olumsuz olarak değerlendirdiği olayları yaşama durumuna göre anlamlı olarak farklı olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 14’te çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının yeterli sosyal destek alma durumu baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 14. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Yeterli Sosyal Destek Alma Durumuna Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Yeterli Sosyal Destek	n	$\bar{X}$	SS	Z	p
Aksaklık	Evet	395	1,95	0,93	-1,31	0,189
	Hayır	86	2,13	1,06		
Başarı	Evet	395	2,74	1,18	-0,59	0,557
	Hayır	86	2,85	1,22		
Ekonomik Kazanç	Evet	395	1,55	0,83	-1,72	0,086
	Hayır	86	1,74	0,98		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	Evet	395	2,17	0,89	-1,18	0,239
	Hayır	86	2,33	0,98		
Motivasyon	Evet	395	1,27	0,65	-1,13	0,257
	Hayır	86	1,37	0,78		
Bağımlılık	Evet	395	1,20	0,62	-2,09	0,036
	Hayır	86	1,31	0,79		
Olumsuz Psikoloji	Evet	395	1,29	0,69	-1,37	0,171
	Hayır	86	1,46	0,86		
İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI	Evet	395	1,25	0,61	-1,49	0,135
	Hayır	86	1,37	0,73		

Tablo 14'e göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının yeterli sosyal destek alma durumu baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 14'e göre motivasyon, olumsuz psikoloji puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanının yeterli sosyal destek alma durumu baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Bağımlılık alt boyut puanının yeterli sosyal destek alma durumuna göre anlamlı olarak farklı olduğu ($Z=-2,09$; $p<0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 15'te çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının boş zaman aktivitesi olması durumu baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 15. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Boş Zaman Aktivitesi Olması Durumuna Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Boş Zaman Aktivitesi	n	$\bar{X}$	SS	Z	p
Aksaklık	Evet	316	1,94	0,94	-1,24	0,215
	Hayır	165	2,05	0,98		
Başarı	Evet	316	2,75	1,19	-0,07	0,945
	Hayır	165	2,77	1,18		
Ekonomik Kazanç	Evet	316	1,55	0,84	-1,05	0,295
	Hayır	165	1,65	0,91		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	Evet	316	2,17	0,89	-0,76	0,448
	Hayır	165	2,25	0,94		
Motivasyon	Evet	316	1,27	0,66	-0,93	0,353
	Hayır	165	1,32	0,70		
Bağımlılık	Evet	316	1,19	0,61	-1,76	0,078
	Hayır	165	1,28	0,73		
Olumsuz Psikoloji	Evet	316	1,28	0,69	-1,37	0,171
	Hayır	165	1,38	0,77		
İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI	Evet	316	1,25	0,61	-0,60	0,551
	Hayır	165	1,32	0,68		

Tablo 15'e göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının boş zaman aktivitesi olması baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 15'e göre internet kumar bağımlılığı puanlarının boş zaman aktivitesi olması baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 16'da çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının düzenli egzersiz yapma durumu baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 16. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Düzenli Egzersiz Yapma Durumuna Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Düzenli					
	Egzersiz	n	$\bar{X}$	SS	Z	p
Aksaklık	Evet	144	2,02	0,97	-0,70	0,486
	Hayır	337	1,96	0,95		
Başarı	Evet	144	2,74	1,23	-0,18	0,856
	Hayır	337	2,76	1,17		
Ekonomik Kazanç	Evet	144	1,69	0,95	-1,24	0,215
	Hayır	337	1,54	0,82		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	Evet	144	2,23	0,95	-0,53	0,596
	Hayır	337	2,19	0,89		
Motivasyon	Evet	144	1,43	0,92	-1,57	0,116
	Hayır	337	1,22	0,52		
Bağımlılık	Evet	144	1,36	0,90	-1,47	0,141
	Hayır	337	1,16	0,50		
Olumsuz Psikoloji	Evet	144	1,48	0,95	-1,86	0,063
	Hayır	337	1,25	0,58		
İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI	Evet	144	1,42	0,87	-1,75	0,080
	Hayır	337	1,21	0,48		

Tablo 16'ya göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının düzenli egzersiz durumuna göre anlamlı olarak farklı olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 16'ya göre internet kumar bağımlılığı puanlarının düzenli egzersiz durumuna göre anlamlı olarak farklı olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 17'de çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının günlük uyku süresi baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 17. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Günlük Uyku Süresine Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Günlük Uyku Süresi	n	$\bar{X}$	SS	X^2	p	Anlamlı Fark
Aksaklık	A-6 saatten az	97	2,10	1,07			
	B-6-8 saat	333	1,92	0,91	3,30	0,192	
	C-8 saatten fazla	51	2,14	0,97			
Başarı	A-6 saatten az	97	2,77	1,22			
	B-6-8 saat	333	2,73	1,18	0,91	0,635	
	C-8 saatten fazla	51	2,90	1,14			
Ekonomik Kazanç	A-6 saatten az	97	1,64	0,96			C>B
	B-6-8 saat	333	1,54	0,83	6,16	0,046	
	C-8 saatten fazla	51	1,78	0,86			
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	A-6 saatten az	97	2,27	0,99			
	B-6-8 saat	333	2,15	0,88	2,47	0,290	
	C-8 saatten fazla	51	2,36	0,90			
Motivasyon	A-6 saatten az	97	1,50	1,03			
	B-6-8 saat	333	1,21	0,50	2,51	0,284	
	C-8 saatten fazla	51	1,33	0,74			
Bağımlılık	A-6 saatten az	97	1,43	1,01			
	B-6-8 saat	333	1,15	0,47	5,21	0,074	
	C-8 saatten fazla	51	1,29	0,76			
Olumsuz Psikoloji	A-6 saatten az	97	1,54	1,02			
	B-6-8 saat	333	1,25	0,58	4,14	0,126	
	C-8 saatten fazla	51	1,34	0,82			
İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI	A-6 saatten az	97	1,49	0,98			
	B-6-8 saat	333	1,20	0,44	3,30	0,192	
	C-8 saatten fazla	51	1,32	0,74			

X^2 : Kruskal-Wallis H testi ki-kare istatistiği

Tablo 17'ye göre aksaklık, başarı puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanının günlük uyku süresi baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Ekonomik kazanç alt boyut puanının günlük uyku süresine göre anlamlı olarak farklı olduğu ($X^2=15,96$; $p<0,05$) tespit edilmiştir. Günlük 8 saatten fazla uyku uyuyan katılımcıların ekonomik kazanç puanı, günlük 6-8 saat uyuyanların puanı baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 17'ye göre internet kumar bağımlılığı puanlarının günlük uyku süresi baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 18'de çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının sigara kullanma durumu baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 18. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Sigara Kullanma Durumuna Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Sigara		$\bar{X}$	SS	Z	p
	Kullanma	n				
Aksaklık	Evet	178	2,05	1,02	-0,74	0,459
	Hayır	303	1,94	0,91		
Başarı	Evet	178	2,70	1,23	-0,78	0,435
	Hayır	303	2,79	1,15		
Ekonomik Kazanç	Evet	178	1,66	0,93	-1,28	0,202
	Hayır	303	1,54	0,82		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	Evet	178	2,22	0,98	-0,11	0,915
	Hayır	303	2,19	0,86		
Motivasyon	Evet	178	1,46	0,88	-4,52	0,000
	Hayır	303	1,18	0,48		

	Evet	178	1,38	0,87		
Bağımlılık		303	1,12	0,46	-4,40	0,000
	Hayır					
	Evet	178	1,48	0,92		
Olumsuz Psikoloji		303	1,22	0,55	-3,00	0,003
	Hayır					
	Evet	178	1,45	0,85		
İNTERNET KUMAR						
BAĞIMLILIĞI		303	1,17	0,44	-3,48	0,000
	Hayır					

Tablo 18'e göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının sigara kullanma durumu baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 18'e göre motivasyon ($Z=-4,52$; $p<0,05$), bağımlılık ($Z=-4,40$; $p<0,05$), olumsuz psikoloji ($Z=-3,00$; $p<0,05$) puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek ($Z=-3,48$; $p<0,05$) puanının sigara kullanma durumu baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu belirlenmiştir. Sigara kullanan katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, sigara kullanmayanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 19’da çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının alkol kullanma durumu baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 19. Çevrimiçi Oyun ve İnternet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Alkol Kullanma Durumuna Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Alkol		$\bar{X}$	SS	Z	p
	Kullanma	n				
Aksaklık	Evet	290	2,01	0,97	-0,57	0,566
	Hayır	191	1,94	0,93		
Başarı	Evet	290	2,79	1,19	-0,50	0,620
	Hayır	191	2,71	1,18		
Ekonomik Kazanç	Evet	290	1,62	0,88	-1,25	0,212
	Hayır	191	1,53	0,83		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	Evet	290	2,23	0,92	-0,85	0,394
	Hayır	191	2,16	0,89		
Motivasyon	Evet	290	1,37	0,75	-3,78	0,000
	Hayır	191	1,16	0,50		
Bağımlılık	Evet	290	1,28	0,72	-3,16	0,002
	Hayır	191	1,12	0,52		
Olumsuz Psikoloji	Evet	290	1,37	0,76	-2,25	0,025
	Hayır	191	1,25	0,66		
İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI	Evet	290	1,34	0,70	-3,02	0,003
	Hayır	191	1,17	0,50		

Tablo 19'a göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının alkol kullanma durumuna göre anlamlı bir fark olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 19'a göre motivasyon ($Z=-3,78$; $p<0,05$), bağımlılık ($Z=-3,16$; $p<0,05$), olumsuz psikoloji ($Z=-2,25$; $p<0,05$) puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek ($Z=-3,02$; $p<0,05$) puanının alkol kullanma durumu baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu belirlenmiştir. Alkol kullanan katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, alkol kullanmayanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 20'de çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının diğer bağımlılık yapıcı maddeleri kullanma durumu baz alınarak karşılaştırılmasına ait sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 20. Çevrimiçi Oyun ve Internet Kumar Bağımlılığı Puanlarının Diğer Bağımlılık Yapıcı Maddeleri Kullanma Durumuna Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Diğer bağımlılık yapıcı maddeleri Kullanma					
		n	$\bar{X}$	SS	Z	p
Aksaklık	Evet	18	2,02	0,94	-0,27	0,786
	Hayır	46 3	1,98	0,96		
Başarı	Evet	18	2,54	1,31	-1,00	0,315
	Hayır	46 3	2,77	1,18		
Ekonomik Kazanç	Evet	18	1,81	0,96	-1,14	0,254
	Hayır	46 3	1,58	0,86		
ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	Evet	18	2,18	1,01	-0,26	0,794
	Hayır	46 3	2,20	0,90		

	Evet	18	2,37	1,67		
Motivasyon		46				
	Hayır	3	1,24	0,56	-3,53	0,000
	Evet	18	2,21	1,65		
Bağımlılık		46				
	Hayır	3	1,18	0,55	-3,75	0,000
	Evet	18	2,24	1,60		
Olumsuz Psikoloji		46				
	Hayır	3	1,28	0,64	-3,08	0,002
İNTERNET	Evet	18	2,29	1,60		
KUMAR		46				
BAĞIMLILIĞI	Hayır	3	1,23	0,53	-3,37	0,001

Tablo 20'ye göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının diğer bağımlılık yapıcı maddeleri kullanma durumu baz alındığında anlamlı bir farkı olmadığı ($p>0,05$) belirlenmiştir.

Tablo 20'ye göre motivasyon ($Z=-3,53$; $p<0,05$), bağımlılık ($Z=-3,75$; $p<0,05$), olumsuz psikoloji ($Z=-3,08$; $p<0,05$) puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek ($Z=-3,37$; $p<0,05$) puanının diğer bağımlılık yapıcı maddeleri kullanma durumu baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu tespit edilmiştir. Diğer bağımlılık yapıcı maddeleri kullanan katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, diğer bağımlılık yapıcı maddeleri kullanmayanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksektir.

3.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Online Kumar Bağımlılığı Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular

Tablo 21’de çevrimiçi oyun bağımlılığı ile online kumar bağımlılığı arasındaki “Pearson korelasyon analizi” sonuçları yer almaktadır.

Tablo 21. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Online Kumar Bağımlılığı Arasındaki İlişki

Değişken	1	2	3	4	5	6	7	8
1-Aksaklık	1							
2-Başarı	0,746*	1						
	*							
3-Ekonomik Kazanç	0,696*	0,469	1					
	*	**						
4-ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI	0,939*	0,901	0,707*	1				
	*	**	*					
5-Motivasyon	0,233*	0,189	0,247*	0,237*	1			
	*	**	*	*				
6-Bağımlılık	0,237*	0,139	0,263*	0,218*	0,726*	1		
	*	**	*	*	*			
7-Olumsuz Psikoloji	0,183*	0,136	0,174*	0,173*	0,547*	0,642*	1	
	*	**	*	*	*	*		
8-ONLINE KUMAR BAĞIMLILIĞI	0,242*	0,216	0,249*	0,252*	0,877*	0,408*	0,708*	1
	*	**	*	*	*	*	*	

*p<0,05

**p<0,01

Tablo 21’e göre aksaklık ($r=0,233$; $p<0,05$), başarı ($r=0,237$; $p<0,05$), ekonomik kazanç ($r=0,183$; $p<0,05$) puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek ($r=0,242$; $p<0,05$) puanı ile online kumar bağımlılığı motivasyon puanı arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunduğu belirlenmiştir.

Tablo 21'e göre aksaklık ($r=0,189$; $p<0,05$), başarı ($r=0,139$; $p<0,05$), ekonomik kazanç ($r=0,136$; $p<0,05$) puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek ($r=0,216$; $p<0,05$) puanı ile online kumar bağımlılığı bağımlılık puanı arasında pozitif ve anlamlı ilişki bulunduğu belirlenmiştir.

Tablo 21'e göre aksaklık ($r=0,247$; $p<0,05$), başarı ($r=0,263$; $p<0,05$), ekonomik kazanç ($r=0,174$; $p<0,05$) puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek ($r=0,249$; $p<0,05$) puanı ile online kumar bağımlılığı olumsuz psikoloji puanı arasında pozitif ve anlamlı ilişki bulunduğu belirlenmiştir.

Tablo 21'e göre aksaklık ($r=0,237$; $p<0,05$), başarı ($r=0,218$; $p<0,05$), ekonomik kazanç ($r=0,173$; $p<0,05$) puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek ($r=0,252$; $p<0,05$) puanı ile online kumar bağımlılığı puanı arasında pozitif ve anlamlı ilişki bulunduğu belirlenmiştir.

Tartışma

Bu başlık altında saha araştırmasında ulaşılan bulgular değerlendirilmiş ve literatürde mevcut olan diğer çalışmalarla kıyaslanmaları sağlanmıştır.

Ege Üniversitesi öğrencilerinin çevrimiçi oyun ve kumar bağımlılığının düşük düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Belirlenen bu pozitif sonucun ardından her iki bağımlılık üzerinde hangi değişkenlerin anlamlı farklılık yarattığının tespitine geçilmiştir.

Çalışmada ilk olarak aksaklık, başarı, ekonomik kazanç alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanında erkek katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının, kadın katılımcı puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Erkeklerin çevrimiçi oyunlara daha fazla ilgi duyduğu ve bu oyunları daha sık oynadıkları literatürde sıkça belirtilen bir durumdur. Bu durum, erkeklerin oyun oynarken daha fazla zaman harcama, daha fazla rekabetçi olma ve oyunlardan daha fazla tatmin sağlama eğiliminde olduklarına işaret etmektedir. Özellikle aksaklık, başarı ve ekonomik kazanç alt boyutlarında erkeklerin puanlarının daha yüksek çıkması, oyun oynama süresinin ve motivasyonunun erkekler arasında daha yaygın olduğunu göstermektedir. Bekir (2018) de çalışmasında çevrimiçi oyun bağımlılığında demografik değişkenlerin etkisini incelemiş ve anlamlı bir etkiye sahip olduğunu belirlemiştir. Müezzın (2015) de çalışmasında cinsiyetin anlamlı bir farklılığa neden olduğunu belirlemiştir ve bu sonuçlar çalışmamızı destekler niteliktedir.

Motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyut puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanında erkek katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, kadın katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksektir. Bu bağlamda erkekler genellikle rekabetçi aktivitelerde bulunma ve risk alma eğilimindedirler; bu da onları kumar gibi faaliyetlere daha fazla çekmektedir. Motivasyon puanlarının erkeklerde daha yüksek çıkması, erkeklerin kumar oynamaya yönelik içsel ve dışsal motivasyonlarının kadınlara göre daha fazla olduğunu ortaya koymaktadır. Kumar oynama davranışı, erkeklerde genellikle sosyal kabul, heyecan arayışı ve ekonomik kazanç beklentileriyle ilişkilidir (Wong ve ark., 2013). Olumsuz psikoloji alt boyut puanlarının yüksek olması ise erkeklerin kumar oynama davranışının psikolojik sağlık üzerinde olumsuz etkiler yarattığını, stres, kaygı ve depresyon gibi durumları artırdığını göstermektedir. Bu durum, erkeklerin kumar

oynama davranışlarının duygusal ve zihinsel sağlık üzerinde ciddi etkiler yaratabileceğini işaret etmektedir. Merkouris ve ark. (2016) da çalışmasında çevrimiçi kumar bağımlılığının erkeklerde daha yüksek gözlemlendiğini bildirmiştir. Literatürde yer alan çalışmalar paralellik göstermektedir.

Başarı alt boyut puanlarının 1 ve 2 kardeşi olan katılımcıların başarı alt boyut puanları, 3 ve üstü kardeş sahibi katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu daha az kardeşi olan bireylerin, çevrimiçi oyunlar gibi bireysel aktivitelere daha fazla zaman ve enerji ayırabildiklerini göstermektedir. Öte yandan, daha fazla kardeşe sahip olan bireyler, aile içindeki rekabet ve sorumlulukların daha fazla olması nedeniyle çevrimiçi oyunlara daha az zaman ayırabilirler. Bu bulgu, aile yapısının bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerindeki etkisini anlamak açısından önemli ipuçları sunmaktadır. Konuya ilişkin ulusal araştırmalar incelendiğinde daha çok küçük yaş grubu bireylerde kardeş sayısı değişkeninin incelendiği gözlenmiştir. Dinç (2023), dijital oyun bağımlılığı üzerinde kardeş sayısı etkisinin ortaokul öğrencilerinde anlamlı olduğunu belirlemiştir. Şimşek ve Taşkıran ise e-sporcular üzerinde yaptıkları incelemede kardeş sayısı değişkeninin etkisini gözlemlemişlerdir. Bu bağlamda çalışma sonuçlarımız literatür ile tutarlıdır. Başarı alt boyut puanlarının anne-babası boşanmış olan katılımcıların başarı alt boyut puanları, anne-babası birlikte veya anne-babasından herhangi biri vefat etmiş katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ebeveyn boşanmasının getirdiği duygusal ve psikolojik zorluklar, çocukların başarı arayışını artırabilir ve bu başarıyı çevrimiçi oyunlar gibi alternatif alanlarda aramalarına yol açabilir. Bu bireyler, çevrimiçi oyunlar aracılığıyla bir tür kaçış veya kendini kanıtlama aracı bulabilirler. Ayrıca, ebeveyn boşanması sonrası çocukların evde daha az denetim altında kalma olasılığı, onların çevrimiçi oyunlara daha fazla zaman ayırmalarına ve bu alanda başarılı olma isteklerini artırmalarına neden olabilmektedir (Farhadi, 2021). Lam (2015), ergenler üzerinde yürüttüğü çalışmada ebeveyn medeni durumunun sanal ortamlarda harcanan süre ve oyun oynama üzerinde etkili olduğunu belirlemiştir. Bu sonuçlar da çalışmamızı destekler niteliktedir.

Bağımlılık alt boyut puanlarının akademik başarısı düşük düzeyde olan katılımcıların bağımlılık alt boyut puanları, akademik başarısı orta ve yüksek derecede olanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Bu bulgu, akademik başarının çevrimiçi kumar bağımlılığı ile ters orantılı olduğunu göstermektedir. Akademik başarısı düşük olan öğrenciler, muhtemelen çevrimiçi kumar oynayarak kaçış aramakta veya akademik başarısızlıklarından kaynaklanan stresi bu yolla hafifletmeye çalışmaktadırlar (Oyinvwı ve Ojimaajo, 2021). Düşük akademik başarı, bu öğrencilerin özdenetim ve zaman yönetimi gibi becerilerinde eksiklikler olduğunu da gösterebilir; bu da çevrimiçi kumar gibi bağımlılık yapıcı davranışlara daha yatkın olmalarına yol açabileceği çıkarımı yapılabilmektedir. Avenyo ve ark. (2024) de çalışmalarında üniversite öğrencileri üzerinde bir inceleme gerçekleştirmişler ve tıpkı bizim çalışmamızda olduğu gibi akademik başarının anlamlı bir farklılık yarattığı sonucuna varmışlardır.

Başarı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanlarının ailesinin aylık geliri 40.000 TL üstü olan katılımcıların başarı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, 20.000 TL ve altı olanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu, yüksek gelirli ailelerden gelen öğrencilerin çevrimiçi oyunlara daha fazla ilgi duyduğunu ve bu oyunlarda başarılı olma isteğinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Yüksek gelirli ailelerden gelen öğrenciler, çevrimiçi oyunlara erişim için daha fazla kaynağa sahip olabilirler, bu da onların bu tür aktivitelerle daha fazla zaman geçirmelerine ve dolayısıyla bağımlılık geliştirme olasılıklarının artmasına neden olabilmektedir (Choi ve ark., 2018). Ayrıca, bu öğrenciler, başarıyı elde etmek için rekabetçi bir dürtüye sahip olabilirler ve bu dürtü, çevrimiçi oyunlarda kendini gösterebilir. Diğer yandan, düşük gelirli ailelerden gelen öğrenciler, maddi kısıtlamalar nedeniyle çevrimiçi oyunlara erişimde sınırlamalar yaşayabilir ve bu nedenle bağımlılık geliştirme olasılıkları daha düşük olabilmektedir (Özgür, 2019).

Motivasyon alt boyut puanının kendisinin aylık geliri 5.000 TL üstü katılımcıların motivasyon alt boyut puanı, kendisinin aylık geliri 5.000 TL ve altı katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Buna göre bireysel gelir seviyesi yüksek olan katılımcıların çevrimiçi kumarda daha yüksek bir motivasyona sahip olduğunu göstermektedir. Yüksek gelirli bireyler, çevrimiçi kumar aktivitelerine daha fazla kaynak ayırabilecekleri ve bu aktiviteleri bir eğlence veya kazanç fırsatı olarak görebilecekleri için bu tür oyunlara daha fazla motive olabilirler. Ayrıca, yüksek gelirli bireylerin finansal risk alma eğilimleri de daha yüksek olabilir, bu da çevrimiçi kumarda motivasyonlarının artmasına neden olabilir.

Diğer yandan, ailesinin geliri düşük olan katılımcılar, finansal kısıtlamalar nedeniyle çevrimiçi kumar oynama konusunda daha az motive olabilirler. Konuya ilişkin literatür incelendiğinde gelir düzeyinin anlamlı ve anlamsız olduğu çalışmaların olduğu görülmektedir. Bazı çalışmalara göre gelir düzeyi düşük olan bireyler de borç edinme yoluyla bu bağımlılığı sürdürürken (Escario ve ark., 2024; Pabayo ve ark., 2024); bazı araştırmalarda ise yalnızca yüksek olanların anlamlı dereceden yüksek olduğunu bildirmiştir (Gainsbury, 2015; Lind ve ark., 2021). Bu bağlamda araştırma sonuçları çeşitlilik göstermektedir.

Aksaklık, başarı, ekonomik kazanç alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanının günlük 1-6 saat oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, online oyun oynamayanların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu; günlük 6 saatten fazla çevrimiçi oyun oynayan katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, günlük 1-3 saat, 3-6 saat online oyun oynayan ve online oyun oynamayan katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu; motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyut puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanının günlük 1-6 saat çevrimiçi oyun oynayanların internet kumar bağımlılığı puanları, online oyun oynamayanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Özellikle, günlük 6 saatten fazla çevrimiçi oyun oynayan katılımcıların, günlük 1-3 saat ve 3-6 saat online oyun oynayan katılımcılardan daha yüksek bağımlılık puanlarına sahip olmaları, oyun süresinin bağımlılık seviyeleri üzerinde daha belirgin bir etkisi olduğunu ortaya koymaktadır. Uzun süreli oyun oynama, bağımlılığı pekiştiren bir faktör olarak işlev görebilir ve oyuncunun bu tür aktivitelerle daha fazla zaman geçirmesi, bağımlılık riskini daha da artırabilmektedir (Yılmaz, 2019). Hussain ve ark. (2012), çalışmalarında online oyun bağımlılığında risk faktörlerini değerlendirmişler ve her gün oyunda geçirilen vaktin anlamlı bir farklılığa neden olduğunu belirlemişlerdir. Aynı duruma bizim çalışmamızda çevrimiçi kumar bağımlılığında da rastlanmıştır. Aksaklık, başarı, ekonomik kazanç alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanının günlük 1-6 saat online kumar oynayan katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, online kumar oynamayan katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu; motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyut puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanının günlük 1-6 saat online kumar oynayan katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, online kumar

oynamayan katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu, çevrimiçi kumar oynamanın sadece kumar bağımlılığını değil, aynı zamanda çevrimiçi oyun bağımlılığını da etkileyen bir etken olabileceğini gösterir. Çevrimiçi kumar ve çevrimiçi oyun arasındaki bu ilişki, her iki aktivitenin de bağımlılık yapıcı potansiyelini ve bu potansiyelin, kullanıcılarda yarattığı etkiyi anlamada kıymetli bir işaret sunar. Aynı şekilde, günlük 1-6 saat online kumar oynayan katılımcıların ölçeğin alt boyut puanlarının ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanlarının, oynamayan katılımcılardan anlamlı şekilde yüksek olması, çevrimiçi kumar aktivitelerinin, kumar bağımlılığı ve psikolojik etmenler üzerindeki etkilerini vurgular. Bu durum, kumar oynama süresinin ve sıklığının, sadece bağımlılık düzeylerini değil, aynı zamanda bağımlılıkla ilişkili psikolojik faktörleri de artırabileceğini göstermektedir.

Bağımlılık alt boyut puanının yeterli sosyal destek alma durumun baz alındığında anlamlı olarak farklı olduğu belirlenmiştir. Sosyal destek, bireylerin stresle başa çıkma ve duygusal zorluklarla başa çıkma yeteneklerini güçlendirebilir. Yeterli sosyal destekten yoksun bireyler, genellikle daha yüksek bağımlılık seviyeleri gösterebilirler çünkü sosyal destek, bağımlılık yapıcı davranışların gelişimini veya sürdürülmesini engelleyebileceği açıkça anlaşılmaktadır. Literatürde yer alan araştırma sonuçları da sosyal desteğin internet kaynaklı bağımlılıklar üzerinde etkili olduğuna işaret etmektedir. İncekara ve Taş (2022), çalışmalarında sosyal destek faktörünün yetişkinlerdeki kumar bağımlılığında anlamlı bir etkiye sahip olduğunu bildirmişlerdir. Yine Baysak ve ark. (2020) da çalışmalarında sosyal desteğin önemine değinmişlerdir.

Ekonomik kazanç alt boyut puanının günlük 8 saatten fazla uyku uyuyan katılımcıların ekonomik kazanç puanı, günlük 6-8 saat uyuyan katılımcıların puanı baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Uzun uyku süresi, genellikle daha iyi bir fiziksel ve zihinsel sağlıkla ilişkilendirilir, bu da bireylerin iş performansını ve dolayısıyla ekonomik kazancını olumlu yönde etkileyebilir. Yeterli ve kaliteli uyku, bireylerin enerji seviyelerini artırabilir, iş verimliliğini ve genel yaşam kalitesini iyileştirebilir. Bu da iş yaşamında daha yüksek başarılar ve ekonomik kazançlar elde etmelerine katkıda bulunabilmektedir. Konuya ilişkin literatür incelendiğinde hem paralel hem de farklı sonuçların incelendiği çalışmalar olduğu gözlenmiştir. Zaman ve ark. (2022), çalışmalarında genel internet kullanımı ve oyun bağımlılığında günlük

uyku süresinin etkin bir faktör olduğunu değerlendirirken; Choi ve ark. (2018) uyku süresinin anlamlı bir etkiye sahip olmadığını belirlemişlerdir. Bu farklılıkların nedeninin örnekleme alınan bireylerin diğer demografik özellikleri ile ilgili olduğu düşünülmektedir.

Alt boyut puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanının alkol ve sigara kullanan katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, alkol ve sigara kullanmayan katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Alkol ve sigara kullanımı ile internet kumar bağımlılığı arasındaki ilişkiyi ele alan bulgu, bağımlılık davranışlarının birbirini tetikleyebileceğini ve alkol ile sigaranın, internet kumar bağımlılığını artırabileceğini ortaya koymaktadır. Bu tür bir ilişki, alkol ve sigara kullanımının, bireylerin genel bağımlılık eğilimlerini artırabileceğini ve dolayısıyla internet kumar bağımlılığı üzerindeki etkilerini de güçlendirebileceğini göstermektedir. Motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji gibi alt boyut puanlarının alkol ve sigara kullanan katılımcılarda daha yüksek olması, bu maddelerin bağımlılık psikolojisini ve genel ruh halini olumsuz etkileyebileceğini ima eder. Alkol ve sigara kullanımı, bireylerin kendilerini kötü hissetmelerine veya stresle başa çıkma yöntemlerinde zorluk çekmelerine neden olabilir. Bu durum, bağımlılık davranışlarını daha da kötüleştirebilir ve internet kumar bağımlılığının artmasına yol açabilir. Saunders ve ark. (2017), çalışmalarında diğer bağımlılık türlerinin de her iki değişken üzerinde anlamlı farklılığa neden olduğunu bildirmiştir. Biz de çalışmamızda alt boyut puanları ile internet kumar bağımlılığı ölçek puanının diğer bağımlılık yapıcı maddeleri kullanan katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, diğer bağımlılık yapıcı maddeleri kullanmayan katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğunu belirledik. Diğer bağımlılık yapıcı maddeler kullanımı, genellikle kişisel ve sosyal sorunları artırabilir, ruh halini bozabilir ve bağımlılık riskini artırabilir. Bu maddelerin etkisi, bireylerin genel motivasyon seviyelerini, bağımlılık eğilimlerini ve olumsuz psikolojik durumlarını kötüleştirebilir, bu da internet kumar bağımlılığını daha da artırabilir. Giostakos ve ark. (2017) da alkol, sigara, uyarıcı madde gibi diğer bağımlılık yapıcı faktörlerin her iki değişken üzerindeki etkisine değinmiştir. Literatürde yer alan diğer araştırma sonuçları da paralellik göstermektedir (Kuss, 2013; Griffiths ve ark., 2016).

Alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanı ile online kumar bağımlılığı motivasyon puanı arasında pozitif ve anlamlı bir ilişkinin bulunduğu; aksaklık, başarı, ekonomik kazanç alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanı ile online kumar bağımlılığı bağımlılık puanı arasında pozitif ve anlamlı bir ilişkinin bulunduğu; aksaklık, başarı, ekonomik kazanç alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanı ile online kumar bağımlılığı olumsuz psikoloji alt boyut puanı arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişkinin bulunduğu; aksaklık, başarı, ekonomik kazanç alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanı ile online kumar bağımlılığı puanı arasında pozitif ve anlamlı bir ilişkinin bulunduğu belirlenmiştir. Aksaklık, başarı ve ekonomik kazanç gibi faktörlerin yüksek olduğu durumlarda, online kumar bağımlılığındaki motivasyon düzeyinin de arttığı gözlemlenmiştir. Bu, bireylerin başarısızlık ve ekonomik kayıplardan dolayı kumar oynamaya daha fazla motive olabileceğini veya başarı ve ekonomik kazanç sağlama umudu ile kumar oynama eğilimlerinin arttığını gösterebilir. Yüksek aksaklık, başarı ve ekonomik kazanç puanlarının, online kumar bağımlılığı düzeyinde artışla ilişkilendirildiği görülmektedir. Bu durum, bireylerin yaşamlarındaki aksaklıklar ve başarı ile ilgili zorluklar nedeniyle kumar gibi bağımlılık yapıcı davranışlara daha yatkın olabileceğini işaret eder. Bireylerin psikolojik sorunlar yaşaması ve olumsuz duyguların artması durumunda kumar oynama eğilimlerinin yükselebileceği çıkarımı da yapılabilmektedir. Literatürde aynı alt boyutlarda olmasa da iki değişken arasında anlamlı ilişkilerin belirlendiği çalışmalar mevcuttur (Kim ve ark., 2008; Gainsbury, 2015; Macey ve Hamari, 2018).

Sonuç ve Öneriler

Ege Üniversitesi öğrencilerinin çevrimiçi oyun ve kumar bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi ve bu iki bağımlılık düzeyinin üzerinde etkili olan sosyodemografik değişkenlerin belirlenmesinin amaçlandığı bu çalışmada nicel çalışmalarda kullanılan tarama deseni kullanılmıştır. Ege Üniversitesi'nde eğitim görmekte olan 481 öğrenci katılımıyla gerçekleştirilen çalışmada ulaşılan bulgular aşağıda sıralanmıştır:

- Ege Üniversitesi öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığının düşük düzeyde olduğu tespit edilmiştir.
- Ege Üniversitesi öğrencilerinin internet kumar bağımlılığının düşük düzeyde olduğu tespit edilmiştir.
- Alt boyut puanları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanında erkek katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, kadın katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksektir.
- Alt boyut puanları ile internet kumar bağımlılığı ölçek puanında erkek katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, kadın katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksektir.
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve internet kumar bağımlılığı puanlarında yaş grupları baz alındığında anlamlı olarak fark olmadığı belirlenmiştir.
- Aksaklık, ekonomik kazanç puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanının kardeş sayısı baz alındığında anlamlı bir farklılık olmadığı; başarı alt boyut puanlarının 1 ve 2 kardeşi olan katılımcıların başarı alt boyut puanları, 3 ve üstü kardeş sahibi katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu; internet kumar bağımlılığı puanlarının kardeş sayısı baz alındığında anlamlı olarak farklılık olmadığı belirlenmiştir.
- Aksaklık, ekonomik kazanç puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanının anne-baba birliktelik durumu baz alındığında anlamlı olarak farklılık olmadığı; başarı alt boyut puanlarının anne-babası boşanmış olan katılımcıların başarı alt boyut puanları, anne-babası birlikte veya anne-babasından herhangi biri vefat etmiş katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu; internet kumar bağımlılığı puanlarının anne-baba birliktelik durumu baz alındığında anlamlı olarak farklılık olmadığı belirlenmiştir.

- Aksaklık, başarı, ekonomik kazanç puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanının fakülteler baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir.
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının akademik başarı durumu baz alındığında anlamlı olarak farklılık olmadığı; motivasyon, olumsuz psikoloji puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanının akademik başarı durumu baz alındığında anlamlı bir farklılık olmadığı; bağımlılık alt boyut puanlarının akademik başarısı düşük düzeyde olan katılımcıların bağımlılık alt boyut puanları, akademik başarısı orta ve yüksek olanların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Aksaklık ve ekonomik kazanç puanlarının ailenin aylık geliri baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı; başarı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanlarının ailesinin aylık geliri 40.000 TL üstü katılımcıların başarı alt boyut ve çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, 20.000 TL ve altı olanların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu; internet kumar bağımlılığı puanlarının ailenin aylık geliri baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir.
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının kendisinin aylık geliri baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı; bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyut puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanının kendisinin aylık geliri baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı; motivasyon alt boyut puanının kendisinin aylık geliri 5.000 TL üstü olanların motivasyon alt boyut puanı, kendisinin aylık geliri 5.000 TL ve altı olanların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanının günlük 1-6 saat oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, online oyun oynamayanların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu; günlük 6 saatten fazla çevrimiçi oyun oynayan katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, günlük 1-3 saat, 3-6 saat online oyun oynayan ve online oyun oynamayan katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu; motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyut puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanının günlük 1-6 saat çevrimiçi oyun oynayan katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, online oyun

oynamayan katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı derecede daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

- Alt boyut puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanının günlük 1-6 saat online kumar oynayan katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları, online kumar oynamayan katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu; alt boyut puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanının günlük 1-6 saat online kumar oynayan katılımcıların internet kumar bağımlılığı puanları, online kumar oynamayan katılımcıların puanları baz alındığında anlamlı olarak daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarında olumsuz olarak değerlendirdiği olayları yaşama durumu baz alındığında anlamlı olarak farklılık olmadığı; internet kumar bağımlılığı puanlarının olumsuz olarak değerlendirdiği olayları yaşama durumu baz alındığında anlamlı olarak farklılık olmadığı belirlenmiştir.
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarında yeterli sosyal destek alma durumu baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı; motivasyon, olumsuz psikoloji puanları ve internet kumar bağımlılığı ölçek puanının yeterli sosyal destek alma durumu baz alındığında anlamlı olarak farklılık göstermediği; bağımlılık alt boyut puanında yeterli sosyal destek alma durumu baz alındığında anlamlı olarak farklılık olduğu belirlenmiştir.
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının boş zaman aktivitesi olması durumu baz alındığında anlamlı bir fark olmadığı; internet kumar bağımlılığı puanlarında boş zaman aktivitesi olması durumu baz alındığında anlamlı olarak farklılık olmadığı belirlenmiştir.
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarında düzenli egzersiz durumu baz alındığında anlamlı olarak farklılık olmadığı; internet kumar bağımlılığı puanlarında düzenli egzersiz durumu baz alındığında anlamlı olarak farklılık olmadığı belirlenmiştir.
- Aksaklık, başarı puanları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek puanının günlük uyku süresi baz alındığında anlamlı farklılık gözlemlenmediği; ekonomik kazanç puanının günlük 8 saatten çok uyku uyuyan katılımcıların ekonomik kazanç puanı, günlük 6-8 saat uyuyan katılımcıların puanı baz alındığında

anlamli olarak daha yksek olduęu; internet kumar baęımlılıęı puanlarında gnlk uyku sresi baz alındıęında anlamli farklılık olmadıęı belirlenmiřtir.

- evrimii oyun baęımlılıęı puanlarında sigara kullanma durumu baz alındıęında anlamli bir farklılık gzlemlenmedięi; motivasyon, alt boyut puanları ve internet kumar baęımlılıęı lek puanının sigara kullanan katılımcıların internet kumar baęımlılıęı puanları, sigara kullanmayan katılımcı puanları baz alındıęında anlamli derecede daha yksek olduęu belirlenmiřtir.
- evrimii oyun baęımlılıęı puanlarının alkol kullanma durumuna gre anlamli olarak farklı olmadıęı; alt boyut puanları ve internet kumar baęımlılıęı lek puanının alkol kullanan katılımcıların internet kumar baęımlılıęı puanları, alkol kullanmayan katılımcıların puanları baz alındıęında anlamli derecede daha yksek olduęu belirlenmiřtir.
- evrimii oyun baęımlılıęı puanlarının dięer baęımlılık yapıcı maddeleri kullanma durumuna gre anlamli farklılık gstermedięi; alt boyut puanları ve internet kumar baęımlılıęı lek puanının dięer baęımlılık yapıcı maddeleri kullanan katılımcıların internet kumar baęımlılıęı puanları, dięer baęımlılık yapıcı maddeleri kullanmayan katılımcıların puanları baz alındıęında anlamli derecede daha yksek olduęu belirlenmiřtir.
- Alt boyut puanları ve evrimii oyun baęımlılıęı lek puanı ile online kumar baęımlılıęı motivasyon puanı arasında pozitif ve anlamli bir iliřki bulunduęu; alt boyut puanları ve evrimii oyun baęımlılıęı lek puanı ile online kumar baęımlılıęı baęımlılık puanı arasında pozitif ve anlamli bir iliřki bulunduęu; alt boyut puanları ve evrimii oyun baęımlılıęı lek puanı ile online kumar baęımlılıęı olumsuz psikoloji puanı arasında pozitif ve anlamli bir iliřki bulunduęu; alt boyut puanları ve evrimii oyun baęımlılıęı lek puanı ile online kumar baęımlılıęı puanı arasında pozitif ve anlamli bir iliřki bulunduęu belirlenmiřtir.

Yukarıda yer alan bulgular ışığında aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir;

- Erkek katılımcıların çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı puanlarının kadın katılımcılara göre anlamlı derecede daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Bu durumun nedeni ve erkek katılımcıların daha yüksek olmasına yönelik önleyici programlar gerçekleştirmek üzere konuyla ilgili sosyolojik araştırmaların yapılması gerekmektedir.
- Aile geliri, çevrimiçi oyun ve internet kumar bağımlılığı üzerinde farklı etkiler yaratmaktadır. Kolay para kazanma yöntemi olarak görülen kumara yönelimi azaltmak için üniversite öğrencilerinin gelir düzeyini arttıracak burs kaynaklarının geliştirilmesine yönelik politik düzenlemeler yapılabilir.
- Maddi durumu iyi olan öğrencilere de mali yönetim ve çevrimiçi oyun ve çevrimiçi kumar oynamanın gelir getirici bir faaliyet olarak görülmemesi gerektiği, bağımlılık riskinin bulunduğu konularında eğitimler verilebilir.
- Öğrencilerin günlük oyun ve kumar oynama sürelerini sınırlamaları ve daha sağlıklı yaşam tarzları benimsemeleri için teşvik edilmelidir. Bu bağlamda öğrencilerin üniversite içerisinde veya bulundukları şehirde sportif, sosyal ve kültürel etkinliklere ulaşılabilirliğinin kolaylaştırılması sağlanabilir. Üniversiteler, Gençlik ve Spor Bakanlığı, Belediyeler, Yeşilay ve diğer ilgili sivil toplum kuruluşları bu konuda iş birliğini arttırarak bu tür faaliyet gösteren yerlerin sayısının arttırılması sağlanabilir.
- Sosyal desteğin bağımlılığı azaltmada önemli bir rol oynadığını göz önünde bulundurarak, öğrencilerin sosyal destek ağlarını güçlendirmeleri için fırsatlar yaratılmalıdır.
- Bağımlılık oluşmasında ve sürdürülmesinde uyarının önemi düşünüldüğünde çevrimiçi oyun ve çevrimiçi kumar oyunlarının sosyal medya başta olmak üzere televizyon, radyo, reklam panosu vb. yerlerde özendirici şekilde yer almasını kısıtlayıcı önlemler alınabilir.
- Yasal olmamasına rağmen çevrimiçi kumar sitelerine erişimin kolayca yapılabildiği bilinmektedir. Öncelikle bu tür sitelere erişimi engelleyici yasal düzenlemeler yapılmalı, teknolojik olarak bu tarz sitelere ulaşımı engelleyecek tedbirler geliştirilmelidir.

- Çevrimiçi kumar oynatılan sitelere para akışının bankalar ve benzeri uygulamalarla aktarılması denetlenerek para akışını engelleyici tedbirler alınabilir.
- Çevrimiçi kumarın oynatıldığı sitelere yasal düzenlemelerle cezai yaptırımlar uygulanarak erişiminin engellenmesi sağlanabilir.
- Öğrencilerin sağlıklı yaşam tarzlarını benimsemeleri ve zararlı alışkanlıklardan uzak durmaları için bilinçlendirme kampanyaları düzenlenmelidir.
- Bağımlılığın kronik bir beyin hastalığı olduğu düşünülerek rehabilite edici hizmetlerin maliyetinin önleyici çalışmalara göre hem daha maliyetli hem de daha fazla çaba gerektirdiği göz önüne alındığında önleyici faaliyetler kapsamında çalışmalara ağırlık verilmeli, bağımlılık konusunda önleyici çalışmaları bulunan Yeşilay derneği ile üniversiteler arasında koordineli çalışmanın artırılması gerekmektedir.
- Yasal olan bahis sitelerinin T.C Anayasası'nın 58. Maddesine istinaden gençleri koruyacak şekilde yasal olmasının engellenmesi, gerekli denetimlerin sağlanması, gençlerin çevrimiçi kumar bağımlılığından korunması için gerekli önlemlerin alınmasını sağlamak üzere çalışmalar yapılabilir.
- Çevrimiçi oyun ve çevrimiçi kumar bağımlılığın riskleri, belirtileri konularında basın yayın organlarıyla gerekli bilinçlendirme çalışmaları yapılabilir.
- Çevrimiçi oyun ve kumar bağımlılığı konusunda destek alınabilecek kurum, kuruluş ve merkezlerin nereler olduğu ve nasıl ulaşılabileceği konusunda bilgilendirme çalışmaları yapılabilir.
- Çevrimiçi oyun ve kumar bağımlılığı özelinde bağımlılığın psikopatolojik olduğu düşünüldüğünde hem neden hem de sonuç olması açısından psikolojik desteğin daha ulaşılabilir olması adına Sağlık Bakanlığı, Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı, Yeşilay, Üniversiteler, Belediyeler ve ruh sağlığı hizmeti veren diğer ilgili kurum ve kuruluşların ilgili ruh sağlığı personel sayılarının artırılması suretiyle ücretsiz bir şekilde ruh sağlığı profesyonellerine ulaşım kolaylaştırılabilir.
- Üniversitelerde E-Spor kulüplerinin oluşturulduğu ve bu durumun çevrimiçi oyunu sosyalleşme aracı olarak gösterebileceği düşünüldüğünde konuyla ilgili bağımlılık riski açısından kulüplere yönelik farkındalık çalışmaları yapılabilir.

- Çevrimiçi oyun ve çevrimiçi kumar bağımlılığının ülkemizde ve tüm dünyada yaygınlaşmaya doğru ivme kazandığı düşünüldüğünde konuyla ilgili küresel anlamda ortak akademik, sosyal çalışmalar geliştirilebilir.

Yukarıda verilen önerilerin üniversite öğrencilerinde bu bağımlılıkların potansiyel risklerinin farkında olmalarına ve gelecek araştırmalarla alan yazının geliştirilmesine yardımcı olabileceği düşünülmektedir.



Kaynaklar

- Abayli, S. (2021). *Madde bağımlılığı olan ve olmayan ergenlerde algılanan baba tutumları ve babalarındaki kumar oynama davranışının incelenmesi* (Master's thesis, Hasan Kalyoncu Üniversitesi).
- Aktaş, B., & Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Albarrán-Torres, C. (2018). *Digital gambling: Theorizing gamble-play media*. Routledge.
- Almourad, M. B., McAlaney, J., Skinner, T., Pleya, M., & Ali, R. (2020). Defining digital addiction: Key features from the literature. *Psihologija*, 53(3), 237-253.
- Altun, M., & Atasoy, M. (2018). Investigation of digital game addiction Of children between 9-11 age groups: Kirşehir Sample. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9(33), 1740-1757.
- Avenyo, S. J., Kwashie, N. S., & Demuyakor, J. (2024). Online sports betting in universities: Does online sports betting addictions impact the academic achievements and social relations of students?. *Journal of Digital Educational Technology*, 4(1), ep2402.
- Aziz, N., Nordin, M. J., Abdulkadir, S. J., & Salih, M. M. M. (2021). Digital addiction: systematic review of computer game addiction impact on adolescent physical health. *Electronics*, 10(9), 996.
- Balakrishnan, J., & Griffiths, M. D. (2018). Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online mobile in-game features. *Computers in Human Behavior*, 87, 238-246.
- Batmaz, H., & Çelik, E. (2021). Examining the Online Game Addiction Level in terms of Sensation Seeking and Loneliness in University Students. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(2).
- Baydil, B. (2019). *Akdeniz ve Ege Bölgesinde kumar bağımlılığının psikolojik semptomlarla olan ilişkisinin incelenmesi* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Baysak, E., Yertutanol, F. D. K., Şahiner, İ. V., & Candansayar, S. (2020). Çevrimiçi oyun oynayanların sosyodemografik özellikleri ve oyun bağımlılığının bazı psikososyal etmenlerle ilişkisi. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 23(2), 196-203.

- Bekir, S. (2018). *Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler açısından incelenmesi* (Master's thesis, Sakarya Üniversitesi (Turkey)).
- Bekir, S., & Yıldırım, S. (2018). Adaptation of questionnaire on online gaming addiction for university students. *Journal of Family Counseling and Education*, 3(1), 30-37.
- Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463.
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499.
- Blinka, L., Škařupová, K., & Mitterova, K. (2016). Dysfunctional impulsivity in online gaming addiction and engagement. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 10(3).
- Buran, A. (2021). Kumar oynama bozukluğunda bilişsel davranışçı terapisinin etkinliği üzerine sistematik bir derleme. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 180-186.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı* (14. Baskı). Ankara: PEGEM Akademi.
- Choi, C., Hums, M. A., & Bum, C. H. (2018). Impact of the family environment on juvenile mental health: eSports online game addiction and delinquency. *International journal of environmental research and public health*, 15(12), 2850.
- Choi, J., Cho, H., Lee, S., Kim, J., & Park, E. C. (2018). Effect of the online game shutdown policy on internet use, internet addiction, and sleeping hours in Korean adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 62(5), 548-555.
- Chóliz, M. (2016). The challenge of online gambling: the effect of legalization on the increase in online gambling addiction. *Journal of gambling studies*, 32, 749-756.
- Clark, L., Boileau, I., & Zack, M. (2019). Neuroimaging of reward mechanisms in Gambling disorder: an integrative review. *Molecular psychiatry*, 24(5), 674-693.

- Conversano, C., Marazziti, D., Carmassi, C., Baldini, S., Barnabei, G., & Dell'Osso, L. (2012). Pathological gambling: a systematic review of biochemical, neuroimaging, and neuropsychological findings. *Harvard review of psychiatry*, 20(3), 130-148.
- Dedeler Kenar, M. (2022). Dijital Oyun Bağımlılığı, Etkileri ve Önleme. Erişim Tarihi: 09.06.2024. URL: <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/dijital-oyun-bagimlilik-etkileri-ve-onleme>
- Derevensky, J. L. (2007). Gambling behaviors.
- Dinç, S. Y. (2023). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okula bağlılık üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 24(2), 227-238.
- Dursun, A., & Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Ekinci, N. E., Yalçın, I., Özer, Ö., & Kara, T. (2017). An Investigation of the Digital Game Addiction between High School Students. *Online Submission*, 14(4), 4989-4994.
- Ertemel, A. V., & Aydın, G. (2018). Dijital ekonomide teknoloji bağımlılığı ve çözüm önerileri. *Addicta-The Turkish Journal on Addictions*.
- Escario, J. J., Blanco, J. E. E., Giménez-Nadal, J. I., & Wilkinson, A. V. (2024). Differences in the maximum proportion of spent income devoted to online gambling among adolescents due to conflictual relationships. *Telematics and Informatics*, 102162.
- Faraji, H., & Dağ, E. D. (2022). Kumar Bağımlılığı ve İntihar Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi. *Current Research and Reviews in Psychology and Psychiatry*, 2(2), 184-200.
- Farhadi, H. (2021). Game Addiction, Experiential Avoidance, Sensation Seeking and Aggression in the Teenagers of Divorced and Non-Divorced Families: A Comparative Study. *International Journal of Early Childhood Special Education. International Journal of Early Childhood*, 13(2), 01-08.
- Gainsbury, S. M. (2015). Online gambling addiction: the relationship between internet gambling and disordered gambling. *Current addiction reports*, 2(2), 185-193.
- Geniş, B., & Aksu, H. (2020). İntihar girişimi ile acil servise başvuran kumar bağımlılığı olgusu. *Bağımlılık Dergisi*, 21(1), 92-98.

- Giotakos, O., Tsouvelas, G., Spourdalaki, E., Janikian, M., Tsitsika, A., & Vakirtzis, A. (2017). Internet gambling in relation to Internet addiction, substance use, online sexual engagement and suicidality in a Greek sample. *International Gambling Studies*, 17(1), 20-29.
- Giustiniani, J., Nicolier, M., Diwoux, A., Chabin, T., Pazart, L., Haffen, E., & Gabriel, D. (2024). Impact of online poker gambling on behavioural and neurophysiological responses to a virtual gambling task. *Addiction Biology*, 29(2), e13373.
- Gökçen, A. (2023). *Çocukların ekran kullanım özellikleri, dijital oyun bağımlılık eğilimleri, sosyal yetkinlik ve davranış durumları ve ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis).
- Griffiths, M. (2007). Gambling addiction on the Internet. *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*, 91-111.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Pontes, H. M., & Billieux, J. (2016). Where do gambling and internet 'addictions' belong? The status of 'other'addictions. *The SAGE handbook of drug and alcohol studies*, 2, 446-470.
- Gunuc, S. (2017). Peer influence in internet and digital game addicted adolescents: Is internet/digital game addiction contagious?. *International Journal of High Risk Behaviors and Addiction*, 6(2).
- Gülü, M., Yagin, F. H., Gocer, I., Yapici, H., Ayyildiz, E., Clemente, F. M., ... & Nobari, H. (2023). Exploring obesity, physical activity, and digital game addiction levels among adolescents: A study on machine learning-based prediction of digital game addiction. *Frontiers in Psychology*, 14, 1097145.
- Hafeez, M., Idrees, M. D., & Kim, J. Y. (2017). Development of a diagnostic algorithm to identify psycho-physiological game addiction attributes using statistical parameters. *IEEE Access*, 5, 22443-22452.
- Hazar, Z. (2019). An Analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and Digital Game Addiction among Children. *Asian Journal of Education and Training*, 5(1), 31-38.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research & Theory*, 20(5), 359-371.

- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*.
- İncekara, H. İ., & Taş, B. (2022). Yetişkinlerde kumar bağımlılığı ile ilişkili sosyodemografik değişkenlerin incelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 23(4), 464-472.
- İncekara, H. İ., & Taş, B. (2022). Yetişkinlerde kumar bağımlılığı ile ilişkili sosyodemografik değişkenlerin incelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 23(4), 464-472.
- Jeong, E. J., Kim, D. J., & Lee, D. M. (2017). Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 33(3), 199-214.
- Kalkan, B., & Bhat, C. S. (2020). Relationships of Problematic Internet Use, Online Gaming, and Online Gambling with Depression and Quality of Life among College Students. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(1), 18-28.
- Kamal, N. S. Z., & Wok, S. (2020). The impact of online gaming addiction on mental health among iium students. *International Journal of Heritage, Art and Multimedia*, 3(11), 01-20.
- Karaibrahimoğlu, A., Kişioğlu, A. N., Çoban, B., Yıldırım, A., & Yılmaz, S. D. (2021). Validity and Reliability Study of Online Gambling Addiction Scale (OGAS). *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(3).
- Karakuş, B. N., Özdengül, F., Görmüş, Z. I. S., & Şen, A. (2021). Bağımlılık fizyopatolojisine genel bakış. *KTO Karatay Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(3), 158-166.
- Karapetsas, A. V., Karapetsas, V. A., Zygouris, N. X., & Fotis, A. I. (2014). Internet gaming addiction. Reasons, diagnosis, prevention and treatment. *Encephalos*, 51(1), 10-14.
- Karapınar, D. Ç., & Fidan, A. B. (2019). Teknolojinin Gelişimiyle Ortaya Çıkan Teknoloji Bağımlılığı ve Teknoloji (Dijital) Detoksu. *Final Proceedings*, 112.
- Kavlak, M., Sarılır, A. İ., & Tönbol, B. (2022). Dijital Oyun Bağımlılığı Yalnızlığı Tetikler Mi?. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 1-13.

- Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi. Gaziosmanpaşa Üniversitesi.*
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031.
- Kızılkaya, M., & Yılmaz, K. (2024). Kumar Bağımlılığında Bilinçli Farkındalığın Etkisi. *Hemşirelik Bilimi Dergisi*, 7(1), 90-99.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European psychiatry*, 23(3), 212-218.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2010). Recent innovations in video game addiction research and theory. *Global Media Journal: Australian Edition*, 4(1), 1-13.
- King, D. L., Gainsbury, S. M., Delfabbro, P. H., Hing, N., & Abarbanel, B. (2015). Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 215-220.
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology research and behavior management*, 125-137.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of behavioral addictions*, 1(1), 3-22.
- Lam, L. T. (2015). Parental mental health and internet addiction in adolescents. *Addictive behaviors*, 42, 20-23.
- Lind, K., Marionneau, V., Järvinen-Tassopoulos, J., & Salonen, A. H. (2021). Socio-demographics, gambling participation, gambling settings, and addictive behaviors associated with gambling modes: A population-based study. *Journal of Gambling Studies*, 1-16.
- López-Torres, I., León-Quismondo, L., & Ibáñez, A. (2021). Impulsivity, lack of premeditation, and debts in online gambling disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 618148.

- Macey, J., & Hamari, J. (2018). Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*, 80, 344-353.
- Maniaci, G., Picone, F., van Holst, R. J., Bolloni, C., Scardina, S., & Cannizzaro, C. (2017). Alterations in the emotional regulation process in gambling addiction: The role of anger and alexithymia. *Journal of gambling studies*, 33, 633-647.
- Marchica, L. A., Keough, M. T., Montreuil, T. C., & Derevensky, J. L. (2020). Emotion regulation interacts with gambling motives to predict problem gambling among emerging adults. *Addictive Behaviors*, 106, 106378.
- Meng, S. Q., Cheng, J. L., Li, Y. Y., Yang, X. Q., Zheng, J. W., Chang, X. W., ... & Shi, J. (2022). Global prevalence of digital addiction in general population: A systematic review and meta-analysis. *Clinical psychology review*, 92, 102128.
- Merkouris, S. S., Thomas, A. C., Shandley, K. A., Rodda, S. N., Oldenhof, E., & Dowling, N. A. (2016). An update on gender differences in the characteristics associated with problem gambling: A systematic review. *Current addiction reports*, 3, 254-267.
- Mutlu, E. (2018). Madde bağımlılığı ve insan evrimi. *Bağımlılık Dergisi*, 19(1), 17-22.
- Müezzın, E. (2015). An Investigation of High School Students' Online Game Addiction with Respect to Gender. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*.
- Müller, K. W., Glaesmer, H., Brähler, E., Woelfling, K., & Beutel, M. E. (2014). Prevalence of internet addiction in the general population: results from a German population-based survey. *Behaviour & Information Technology*, 33(7), 757-766.
- Orak, M. E., Üzümlü, H., & Yılmaz, E. (2021). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 279-293.
- Oyinwı, U. V., & Ojimaajo, E. S. (2021). Relationship between internet addiction and academic achievement of secondary school students In Nasarawa North Senatorial of Nasarawa State, Nigeria. *Journal of the Nigerian Council of Educational Psychologists*, 14(1).
- Öz, R. (2022). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı Belirtileri ve Düzeyleri. *EKEV Akademi Dergisi*, (92), 237-250.

- Özgür, H. (2019). Online Game Addiction Among Turkish Adolescents: The Effect of Internet Parenting Style. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 7(1), 47-68.
- Öztürk, H. (2023). Bağımlılıkla Mücadelede Kamu Kurum ve Politikaları: Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Alanında Uluslararası Araştırmalar XIV*, 105.
- Pabayo, R., Patel, P., Patte, K. A., & Leatherdale, S. T. (2024). Income inequality and the odds of online gambling among a large sample of adolescents in Canada. *Journal of gambling studies*, 40(1), 289-305.
- Pettorruso, M., Martinotti, G., Montemitto, C., De Risio, L., Spagnolo, P. A., Gallimberti, L., ... & Brainswitch Study Group. (2020). Multiple sessions of high-frequency repetitive transcranial magnetic stimulation as a potential treatment for gambling addiction: A 3-month, feasibility study. *European Addiction Research*, 26(1), 52-56.
- Pinarci, G. (2014). *Üniversite öğrencilerinde kumar oynama, patolojik kumar bağımlılığı ve ilişkili karakter özellikleri* (Master's thesis, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Romanczuk-Seiferth, N., Van Den Brink, W., & Goudriaan, A. E. (2014). From symptoms to neurobiology: pathological gambling in the light of the new classification in DSM-5. *Neuropsychobiology*, 70(2), 95-102.
- Rossini-Dib, D., Fuentes, D., & Tavares, H. (2015). A naturalistic study of recovering gamblers: What gets better and when they get better. *Psychiatry*
- Saritepeci, M., Yildiz Durak, H., & Atman Uslu, N. (2023). A latent profile analysis for the study of multiple screen addiction, mobile social gaming addiction, general mattering, and family sense of belonging in university students. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 21(6), 3699-3720.
- Satılmış, S. E., Öntürk, Y., & Tezcan-Kardaş, N. (2024). Kumar Oynama Eğilimi Üzerine Bir Araştırma. *Mediterranean Journal of Sport Science (MJSS)*, 7(1).
- Saunders, J. B., Degenhardt, L., & Farrell, M. (2017). Excessive gambling and gaming: addictive disorders?. *The Lancet Psychiatry*, 4(6), 433-435.

- Shaffer, H. J., & LaPlante, D. A. (2005). Treatment of gambling disorders. *Relapse prevention: Maintenance strategies in the treatment of addictive behaviors*, 276-332.
- Singh, A. K., & Singh, P. K. (2019). Digital Addiction: A conceptual overview. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*, 3538.
- Soyöz-semerci, Ö. U., & Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567.
- Sözbilir, A. (2019). *Açık hava etkinliklerinin dijital bağımlılık düzeyine etkisinin incelenmesi* (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey)).
- Şenormancı, Ö., Konkan, R., & Sungur, M. Z. (2010). İnternet bağımlılığı ve bilişsel davranışçı terapisi. *Psychiatry*, 11, 261-268.
- Şimşek, B., Taşkiran, M. Y., & İşlen, T. (2020). E-Sporcuların çevrimiçi oyunlarında harcadıkları zaman ile obezite arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sağlık ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 39-46.
- Teng, V. N., Manaf, A. R. A., Hamzah, M. R., Yusoff, H. A. M., Hussin, H., Ismail, A., & Ahmad, Y. (2021). Factors contributing to online gaming addiction: A cross-sectional survey among university students. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2339, No. 1). AIP Publishing.
- Uzbay, İ. T. (2009). Madde bağımlılığının tarihçesi, tanımı, genel bilgiler ve bağımlılık yapan maddeler. *Meslek içi sürekli eğitim dergisi*, 21(22), 5-14.
- Ünal, S. G. (2018). Duygusal yeme ve obezite. *Başkent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 3(2), 30-47.
- Ünlü, C. Ş., & Noyan, C. O. Kumar Oynama Bozukluğu. *Current Addiction Research*, 8(1), 20-27.
- Vayısoğlu, S.K. (2019). *Üniversite öğrencilerinin nargile kullanımları ve kumar oynama durumlarının incelenmesi*. Doktora Tezi. Fırat Üniversitesi.
- Williams, A. D., Grisham, J. R., Erskine, A., & Cassedy, E. (2012). Deficits in emotion regulation associated with pathological gambling. *British Journal of Clinical Psychology*, 51(2), 223-238.
- Wong, G., Zane, N., Saw, A., & Chan, A. K. K. (2013). Examining gender differences for gambling engagement and gambling problems among emerging adults. *Journal of gambling studies*, 29, 171-189.

- Yayman, E. (2019). *Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı).
- Yılmaz, M. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile beden kitle indeksleri, benlik saygısı ve sosyal görünüş kaygısı arasındaki ilişki* (Master's thesis, Hasan Kalyoncu Üniversitesi).
- Yiğit, E., & Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.
- Yip, S. W., & Potenza, M. N. (2014). Treatment of gambling disorders. *Current treatment options in psychiatry*, 1, 189-203.
- Young, K. (2009). Internet addiction: Diagnosis and treatment considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39, 241-246.
- Yüksel, A. F. (2021). *İOOB bağlanma, karakter mizaç özellikleri*. Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi.
- Zaman, M., Babar, M. S., Babar, M., Sabir, F., Ashraf, F., Tahir, M. J., ... & Pakpour, A. H. (2022). Prevalence of gaming addiction and its impact on sleep quality: A cross-sectional study from Pakistan. *Annals of Medicine and Surgery*, 78, 103641.
- Zhong, Z. J., & Yao, M. Z. (2013). Gaming motivations, avatar-self identification and symptoms of online game addiction. *Asian Journal of Communication*, 23(5), 555-573.

Ekler



T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
TIBBİ ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU
Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi Dekanlığı 2.Kat. Erzene Ankara Cad. 35100 Bornova / İZMİR
Tel : 0 232 390 2134 e-mail: egetaek@gmail.com

ARAŞTIRMA BAŞVURUSU ONAY BELGESİ

BAŞVURU BİLGİLERİ	
ARAŞTIRMANIN AÇIK ADI	Ege Üniversitesi Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun ve Çevrimiçi Kumar Bağımlılığı Düzeylerinin Sosyodemografik Değişkenler Açısından İncelenmesi
SORUMLU ARAŞTIRMACI UNVANI/ADI/SOYADI	Prof. Dr. Bülent KAYAHAN
YARDIMCI ARAŞTIRMACILAR	Öğrenci Ahmet ERTAŞ Doc. Dr. Umut KIRLI
KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACININ BULUNDUĞU MERKEZ	
DESTEKLEYİCİ	
ARAŞTIRMA TİPİ	Niceliksel Tanımlayıcı Anket Çalışması (Survey)

KARAR BİLGİLERİ	Karar No: 24-4.1T/43	Tarih: 25.04.2024
	Yukarıda başvuru bilgileri verilen araştırma başvuru dosyası ve ilgili belgeler araştırmanın gerekçe, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak Kurulumuzca incelenmiş, araştırma giderlerinin gönüllüye ve/veya bağlı bulunduğu sosyal güvenlik kurumuna ödenilmediği koşullarda araştırmaya başlanmasının etik açıdan uygun olduğuna toplantıya katılan etik kurul üyelerince Oy birliği ile karar verilmiştir.	

EGE ÜNİVERSİTESİ TIBBİ ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU						
ÇALIŞMA ESASI		Ege Üniversitesi Tıbbi Araştırmalar Etik Kurul Yönergesi, İyi Klinik Uygulamaları Kılavuzu				
BAŞKANIN UNVANI / ADI / SOYADI:		Prof. Dr. Ceyda Kabaroğlu				
Unvanı / Adı / Soyadı EK Üyeliği	Uzmanlık Dalı	Kurumu	Cinsiyeti	İlişki (*)	Katılım (**)	İmza
Prof. Dr. Ceyda Kabaroğlu Başkan	Tıbbi Biyokimya	Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi Tıbbi Biyokimya AD	K	Hayır	Evet	Online Katıldı
Prof. Dr. Yasemin Yıldırım Başkan Yardımcısı	İç Hastalıkları Hemşireliği	Hemşirelik Fakültesi	K	Hayır	Evet	Online Katıldı
Doc. Dr. Aysun Ekşioğlu Raportör	Ebelik A.D.	Sağlık Bilimleri Fakültesi Ebelik Anabilim Dalı	K	Hayır	Evet	Online Katıldı
Prof. Dr. Aliye Mandıracıoğlu Üye	Halk Sağlığı A.D.	Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi Halk Sağlığı AD	K	Hayır	Evet	Online Katıldı
Prof. Dr. Cengiz Çavuşoğlu Üye	Klinik Mikrobiyoloji ve Enfeksiyon Hastalıkları	Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi	E	Hayır	Evet	Online Katıldı
Prof. Dr. Mehmet Çağdaş Eker Üye	Ruh Sağlığı ve Hastalıkları	Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi Ruh Sağlığı ve Hastalıkları A.D.	E	Hayır	Hayır	Kongre İzni
Etik Kurul Başkanı Prof. Dr. Ceyda Kabaroğlu		Araştırma Başvurusu Onay Belgesi		Belge Kodu 22	Rev. Tarihi / No.su: 28.09.2011/05	



**T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
TIBBİ ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU**

Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi Dekanlığı 2.Kat. Erzene Ankara Cad. 35100 Bornova / İZMİR
Tel : 0 232 390 2134 e-mail: egetaek@gmail.com

ARAŞTIRMA BAŞVURUSU ONAY BELGESİ

Prof. Dr. Oya Türkoğlu Üye	Periodontoloji	Ege Üniversitesi Diş Hek. Fakültesi Periodontoloji A.D.	K	Hayır	Hayır	İzinli (Görevli)
Prof. Dr. Şafak Dağhan Üye	Halk Sağlığı Hemşireliği A.D.	Ege Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Halk Sağlığı Hemşireliği AD	K	Hayır	Evet	Online Katıldı
Prof. Dr. Yasemin Eraç Üye	Farmakoloji	Ege Üniversitesi Eczacılık Fakültesi	K	Hayır	Evet	Online Katıldı
Prof. Dr. Gülbın Rudarlı Üye	Hareket ve Antrenman Bilimleri	Ege Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi Hareket ve Antrenman Bilimleri AD.	K	Hayır	Evet	Online Katıldı
Doc. Dr. Tahir Atık Üye	Çocuk Sağlığı Ve Hastalıkları	Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi Çocuk Sağlığı Ve Hastalıkları A.D.	E	Hayır	Hayır	Toplantıya Katılmadı
Doc. Dr. Serhad Nalçacı Üye	Göz Hastalıkları	Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi	E	Hayır	Evet	Online Katıldı
Doc. Dr. Fatih Oltulu Üye	Histoloji ve Embriyoloji	Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi Histoloji ve Embriyoloji Anabilim Dalı	E	Hayır	Evet	Online Katıldı
Doc. Dr. Fatma Sert Üye	Radyasyon Onkolojisi	Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi Hastanesi Radyasyon Onkolojisi Anabilim Dalı	K	Hayır	Evet	Online Katıldı
Doc. Dr. Nur Soyer Üye	Hematoloji	Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi İç Hastalıkları Hematoloji Bilim Dalı	K	Hayır	Evet	Online Katıldı
Doc. Dr. Zümrüt Şahbudak Bal Üye	Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Çocuk Enfeksiyon Bilim Dalı	Ege Üniversitesi Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Çocuk Enfeksiyon Bilim Dalı	K	Hayır	Evet	Online Katıldı
Doc. Dr. ALİ TEKİN Üye	Çocuk Cerrahisi/Çocuk Ürolojisi	Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi Çocuk Cerrahisi A.D.	E	Hayır	Evet	Online Katıldı

Etik Kurul Başkanı Prof. Dr. Ceyda Kabaroğlu	Araştırma Başvurusu Onay Belgesi	Belge Kodu 22	Rev. Tarihi / No.su: 28.09.2011/05
---	----------------------------------	------------------	---------------------------------------

**EGE ÜNİVERSİTESİ ÖĞRENCİLERİNİN ÇEVİRİMİÇİ OYUN ve ÇEVİRİMİÇİ KUMAR BAĞIMLILIĞI
DÜZEYLERİNİN SOSYODEMOGRAFIK DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ**

SOSYODEMOGRAFIK BİLGİ FORMU

1. Cinsiyetiniz: () Kadın () Erkek
2. Kaç yaşındasınız:
3. Ailenizde sizin haricinizde kaç kardeşiniz var?
() Tek çocuğum () 1 Kardeş () 2 Kardeş () 2 Kardeşten çok
4. Anne babanız şu anda;
() Evli () Boşanmış () Anne vefat etmiş
() Baba vefat etmiş () İkisi de vefat etmiş
5. Hangi Fakültede öğrenim görüyorsunuz?
() Edebiyat Fakültesi () Mühendislik Fakültesi () Fen Fakültesi
() İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi () Ziraat Fakültesi () Eğitim Fakültesi
() Tıp Fakültesi () İletişim Fakültesi () Hemşirelik Fakültesi
() Sağlık Bilimleri Fakültesi () Spor Bilimleri Fakültesi () Diş Hekimliği Fakültesi
() Eczacılık Fakültesi () Devlet Türk Musikisi Konservatuarı
() Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi () Su Ürünleri Fakültesi
6. Akademik başarınızı nasıl değerlendiriyorsunuz?
() Düşük () Orta () Yüksek
7. Ailenizin toplam aylık geliri ne kadar?
() 0-20.000 TL () 20.001 TL-40.0000 TL () 40.000 TL'den yüksek
8. Size ait toplam aylık geliriniz ne kadar?
() 0-5.000 TL () 5.001 TL-10.0000 TL () 10.000 TL'den yüksek
9. Günde kaç saat online oyun oynuyorsunuz?
() Online Oyun oynamıyorum. () 1-3 saat () 3-6 saat () 6-9 saat
() 9-12 saat () 12 saatten fazla
10. Günde kaç saat online kumar oynuyorsunuz?
() Online Kumar oynamıyorum. () 1-3 saat () 3-6 saat () 6-9 saat
() 9-12 saat () 12 saatten fazla
11. Olumsuz olarak değerlendirebileceğiniz yaşam olayları (şiddet, ekonomik yoksunluk, akran baskısı, aile içi çatışma, afet vb.) yaşadınız mı?
() Evet () Hayır
12. Yeterli sosyal desteğinizin (aile, akraba, arkadaş) olduğunu düşünüyor musunuz?
() Evet () Hayır
13. Herhangi bir boş zaman aktiviteniz (enstrüman çalmak, resim yapmak vb.) var mı?
() Evet () Hayır
14. Düzenli egzersiz yapıyor musunuz?
() Evet () Hayır
15. Günlük ortalama kaç saat uyuyorsunuz?
() 6 saatten az () 6-8 saat arası () 8 saatten fazla
16. Sigara kullanıyor musunuz?
() Evet () Hayır
17. Alkol kullanıyor musunuz?
() Evet () Hayır
18. Sigara ve alkol dışında herhangi bir bağımlılık yapıcı madde kullanıyor musunuz?
() Evet () Hayır

İNTERNET KUMAR BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ (İKBÖ)

	Lütfen aşağıdaki sorularda belirtilen durumları hangi sıklıkta yaşadığınızı belirtiniz. Lütfen her soru için sadece bir seçeneği işaretleyiniz ve hiçbir soruyu boş bırakmayınız.	Her zaman	Sıklıkla	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
1	İnternette kumar/şans oyunu oynamak günlük hayatımın önemli bir parçasıdır.	5	4	3	2	1
2	Para kazanmak için internette kumar/şans oyunu oynarım.	5	4	3	2	1
3	Keyifli vakit geçirmek için internette kumar/şans oyunu oynarım.	5	4	3	2	1
4	Yeni insanlarla tanışmak amacıyla internette kumar/şans oyunu oynarım.	5	4	3	2	1
5	İnternette kumar/şans oyunu oynamak için tahmin desteği alırım.	5	4	3	2	1
6	Kısa zamanda çok para kazanabilmek için internette kumar/şans oyunu oynarım.	5	4	3	2	1
7	İnternette kumar/şans oyunu oynamak stresimi azaltır.	5	4	3	2	1
8	İnternette kumar/şans oyunu oynarken sanal para kullandığımda para harcamış gibi hissetmem.	5	4	3	2	1
9	İnternette zaman geçirirken kumar/şans oyunu reklamları dikkatimi çeker	5	4	3	2	1
10	İnternette kumar/şans oyunu oynamak için yasal olmayan siteler de tercih edilebilir.	5	4	3	2	1
11	İnternette kumar/şans oyunu oynamamdan dolayı ailem ile sorunlar yaşarım	5	4	3	2	1
12	İnternette kumar/şans oyunu oynayamadığımda kendimi huzursuz ve gergin hissedirim.	5	4	3	2	1
13	İnternette kumar/şans oyunu oynamayı kontrol etmekte güçlük çekerim.	5	4	3	2	1
14	İnternette kumar/şans oyunlarını ilk oynamaya başladığımdan daha fazla süre oynuyorum.	5	4	3	2	1
15	Kumar/şans oyunu oynadığımın bilinmesini istemediğim için bayiye gitmek yerine internetten oynarım.	5	4	3	2	1
16	İnternette kumar/şans oyunu oynamamın günlük hayatımı olumsuz etkilediğini düşünüyorum.	5	4	3	2	1
17	İnternette kumar/şans oyunu oynamayı istesem de bırakamam.	5	4	3	2	1
18	İnternette kumar/şans oyunu oynamak daha depresif hissetmeme neden oluyor.	5	4	3	2	1
19	İnternette kumar/şans oyunu oynamak sinirli ve gergin hissettirir.	5	4	3	2	1
20	İnternette kumar/şans oyunu oynamam için gerekirse yalan söyleyebilirim.	5	4	3	2	1
21	İnternette kumar/şans oyunu oynamak bana zarar verse de oynamaya devam ederim.	5	4	3	2	1

Motivasyon: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Bağımlılık: 13,14,15,17,20,21

Olumsuz psikoloji: 11,12,16, 18,19

ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ

Soru No	Soru	Tamamen Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1	Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.					
2	Çevrimiçi oyunlarda level(seviye) atladığımda mutlu hissederim.					
3	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.					
4	Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.					
5	Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım					
6	Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım					
7	Gece geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu.					
8	Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim					
9	Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim					
10	Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim.					
11	Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri satarak para kazandım.					
12	Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.					
13	Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissederim					
14	Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur					
15	Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.					
16	Level atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissederim.					
17	Çevrimiçi oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.					
18	Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım.					
19	Çevrimiçi oyunda seviyesi benden yüksek oyuncularını yendiğimde gururlanırım.					
20	Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim					
21	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemişimdir					

Ege Üniversitesi Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun ve Çevrimiçi Kumar Bağımlılığı Düzeylerinin Sosyodemografik Değişkenler Açısından İncelenmesi



B *I* U ↺ ↻

Bu çalışmaya katılmak üzere davet edilmiş bulunmaktasınız. Bu çalışmada yer almayı kabul etmeden önce çalışmanın ne amaçla yapılmak istendiğini anlamanız ve kararınız bu bilgilendirme sonrası özgürce vermeniz gerekmektedir. Size özel hazırlanmış bu bilgilendirmeyi lütfen dikkatlice okuyunuz.

BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM

Sevgili Katılımcı,

Bu çalışma Ege Üniversitesi Madde Bağımlılığı Anabilimsel Yüksek Lisans Tez çalışması için Prof.Dr. Bülent KAYAHAN ve Ege Üniversitesi Madde Bağımlılığı Anabilimsel Yüksek Lisans Öğrencisi Ahmet ERTAŞ tarafından yapılmaktadır. Araştırmada Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Çevrimiçi Kumar Bağımlılığı düzeyleri ile sosyodemografik değişkenler arasındaki ilişkiyi ortaya koyarak literatüre katkıda bulunmak amaçlanmaktadır. Bu form aracılığıyla elde edilecek bilgiler tamamen bilimsel amaçla kullanılacak olup kişisel bilgileriniz ve sorulara verdiğiniz yanıtlar üçüncü kişilerle kesinlikle paylaşılmayacaktır. Çalışma sırasında sizden herhangi bir ücret talep edilmeyecek ve size herhangi bir ücret ödenmeyecektir. Araştırmaya katılım tamamen gönüllük esasına dayanmaktadır. Çalışmaya katılmayabiliş çalışmaya katılım sonrasında istediğiniz aşamada çalışmadan ayrılabilirsiniz. Çalışmaya katılmak istemezseniz veya çalışmaya katılmıyorsanız halinde, çalışmanın herhangi bir aşamasında çalışmadan ayrılmak isterseniz, ceza almayacaksınız, hiçbir hukuki yaptırımla karşılaşmayacaksınız veya çalışmaya başlamadan önce sahip olduğunuz haklarınızı kaybetmeyeceksiniz. Bu araştırmanın gerçekleştirilebilmesi için gerekli izin Ege Üniversitesi Tıbbi Araştırmalar Etik Kurulu'ndan alınmıştır.

Çalışma: Sosyodemografik Bilgi Formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği olacak şekilde 3 bölümden oluşmaktadır. Formdaki sorulara yanıt vermeniz yaklaşık 15-20 dakika sürecektir. Sizden istenenen, formda yer alan soruları eksiksiz, kimsenin baskısı ve telkini olmadan, doğru ve iptenlikle cevaplamınızdır. Çalışma sırasında herhangi bir sorunuz olduğunda aşağıda yer alan mail adresinden ve telefon numarasından araştırmacıyla iletişim kurabilirsiniz.

Ahmet ERTAŞ

Tel:

Çalışmayı katılmayı tamamen gönüllü olarak *kabul ediyor musunuz?* *

☐ Evet, kabul ediyorum.

☐ Hayır, kabul etmiyorum.

Teşekkür

Hayatımda olduğu gibi Yüksek lisans eğitimime başladığım andan itibaren her an desteğini yanımda hissettiğim can yoldaşım biricik eşime, gözlerini dünyaya açtığı andan itibaren hayatıma anlam katan, bana güç veren, tüm olumsuzlukları unutturan canım kızıma, bu zamana kadar her daim yanımda olan annem ve babama, bu süreçte destek olan tüm arkadaşlarıma, tez sürecinde desteklerini esirgemeyen danışman hocam Prof. Dr. Bülent KAYAHAN ve Doç. Dr.Umut KIRLI'ya, tezimle ilgili tüm süreçleri kolaylaştıran öğrenci işlerinde görevli Zübeyde Yılmaz BOZ'a, bağımlılık konusunda ilgili olmamı sağlayan özverili ve başarılı çalışmalarını ilgiyle desteklediğim, Yeşilay'ımızın Manisa Şube Başkanlığını yapmış olan Sayın Salih FULCUN'a ve Manisa YEDAM ailesine, staj yaptığım dönemde bağımlılığa ilgimi arttıran, liyakat ve özverisiyle idolüm olan Manisa Ruh Sağlığı Hastalıkları Hastanesi Başhekimi Sayın Uzm. Dr. Cengiz CENGİSİZ'e teşekkürü bir borç bilirim.

İzmir, 9.08.2024

Ahmet ERTAŞ

Özgeçmiş

2015 yılında başladığım Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Hizmet Bölümü'nü 4.00 ortalamayla fakülte birincisi olarak 2019 yılında bitirdim. 2019 yılında Ege Üniversitesi Madde Bağımlılığı Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans programına kabul edildim. Şu an Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı'na bağlı Çocuk Evleri Koordinasyon Merkezi'nde Sosyal Hizmet Uzmanı olarak görev yapmaktayım.

E-mail:

