



**T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ-CERRAHPAŞA
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



YÜKSEK LİSANS TEZİ

**HEMŞİRELİK ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA
BAĞIMLILIĞI VE İLİŞKİLİ DEĞİŞKENLERİN İNCELENMESİ**

HASAN SAĞLAM

**DANIŞMAN
DOÇ.DR. NURAY TURAN**

**HEMŞİRELİK ESASLARI ANABİLİM DALI
HEMŞİRELİK ESASLARI PROGRAMI**

İSTANBUL-2022

Doküman No	İlk Yayın Tarihi	Revizyon No	Revizyon Tarihi	Sayfa No
414.1.17F	04.03.2020	00	00.00.0000	1 / 1

Bu çalışma 10.06.2022 Tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Hemşirelik Esasları Anabilim Dalı , Hemşirelik Esasları Tezli Yüksek Lisans Programı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

TEZ JÜRİSİ

Doç. Dr. Nuray TURAN
İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa
Florence Nightingale Hemşirelik Fakültesi

Prof. Dr. Türkinaz AŞTI
Bezmialem Vakıf Üniversitesi
Sağlık Bilimleri Fakültesi

Doç. Dr. Handan ALAN
İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa
Florence Nighingale Hemşirelik Fakültesi

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün safhalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışılması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığı beyan ederim.

HASAN SAĞLAM

İTHAF

Bütün eğitim yaşamım boyunca benden hiçbir desteğini esirgemeyen değerli aileme
ithaf ediyorum.

TEŞEKKÜR

Lisans ve yüksek lisans eğitimim sürecinde bana yol gösteren, desteğini her zaman hissettiğim ve mesleki ilerlememe büyük katkı sağlayan danışman hocam Doç.Dr.Nuray Turan’a,

Lisansüstü öğrenim yaşamına başladığım günden itibaren bilgi ve deneyimleri ile bana yol gösteren ve aydınlatan değerli hocalarım Prof. Dr. Rengin Acaroğlu ve Prof.Dr.Hatice Kaya olmak üzere Hemşirelik Esasları Anabilim Dalı öğretim elemanlarına,

Her zaman bana yol gösteren, güzel yüzünü ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen değerli Öğrenci İşleri Şefi Nilüfer Alıcı’ya,

Araştırmaya katılmayı kabul eden tüm hemşirelik öğrencilerine,

Hayatımın her döneminde sevgisini ve desteğini esirgemeyen değerli aileme en içten duygularıyla teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAYI	İİ
BEYAN.....	İİİ
İTHAF	İV
TEŞEKKÜR.....	V
İÇİNDEKİLER	VI
TABLolar LİSTESİ.....	İX
ŞEKİLLER LİSTESİ	X
SEMBOLLER / KISALTMALAR LİSTESİ	Xİ
ÖZET	Xİİ
ABSTRACT.....	Xİİİ
1. GİRİŞ VE AMAÇ	1
2. GENEL BİLGİLER	5
2.1. Oyunun Tanımı	5
2.1.1. Oyunun Tarihsel Gelişimi	5
2.1.2. Oyun Kuramları	7
2.1.2.1. Klasik Oyun Kuramları	7
2.1.2.2. Dinamik Oyun Kuramları.....	8
2.1.2.3. Diğer Oyun Kuramları	8
2.1.3. Oyunların Sınıflandırılması.....	9
2.2. Dijital Oyun Kavramı ve Türleri.....	10
2.2.1. Dijital Oyunların Tarihçesi	11
2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı	12
2.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenler	18
2.2.4. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri	19
2.2.5. Dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili uluslararası çalışmalar	22
2.2.6. Dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili ulusal çalışmalar	26
2.3. İnternet Bağımlılığı ve Hemşirelik	30
2.4. Motivasyon	32
2.4.1. Motivasyon Kavramı.....	32
2.4.2. Motivasyon Kuramları	33

2.4.2.1. Kapsam Kuramları	33
2.4.2.2. Süreç Kuramları	36
2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Oyun Oynama Motivasyonunu Etkileyen Faktörler.....	37
2.5.1. Biyofizyolojik Faktörler.....	37
2.5.2. Psikolojik Faktörler.....	38
2.5.3. Çevresel Faktörler	40
2.5.4. Sosyo-Kültürel Faktörler.....	41
2.5.5. Politiko-Ekonomik Faktörler	43
2.6. Hemşirelik Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Etkileyen Faktörler.....	44
3. GEREÇ VE YÖNTEM.....	47
3.1. Araştırmanın Amacı ve Tipi	47
3.2. Araştırma Soruları.....	47
3.3. Araştırma Değişkenleri	47
3.4. Araştırmanın Yeri ve Zamanı	47
3.5. Araştırmanın Evreni ve Örneklem Seçimi	47
3.6. Veri Toplama Araçları	48
3.6.1. Öğrenci Bilgi Formu (Ek-1).....	48
3.6.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7) (Ek-2)	48
3.6.3. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ) (Ek-3)	49
3.7. Araştırmanın Uygulanması	50
3.8. Araştırmanın Etik ve Yasal Yönleri.....	50
3.9. Araştırmanın Güçlü ve Sınırlı Yönleri.....	50
3.10. Verilerin İstatistiksel Analizleri	51
4. BULGULAR.....	52
4.1. Öğrencilerin Bireysel Özelliklerine İlişkin Bulgular	52
4.2. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı ve Motivasyon Düzeylerine İlişkin Bulgular	54
4.3. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerini Etkileyen Faktörlere İlişkin Bulguların Dağılımı.....	56
5. TARTIŞMA.....	61
5.1. Hemşirelik Öğrencilerinin Bireysel Özelliklerine İlişkin Bulguların Tartışılması.....	61

5.2. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerine İlişkin Bulguların Tartışılması.....	63
5.3. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerini Etkileyen Faktörlere İlişkin Bulguların Tartışılması	66
KAYNAKLAR	75
HAM VERİLER	94
FORMLAR	95
İNTİHAL RAPORU İLK SAYFASI.....	106
ÖZGEÇMİŞ	107



TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 4- 1: Hemşirelik Öğrencilerinin Bireysel Özelliklerine İlişkin Bulguların Dağılımı (N=774).....	53
Tablo 4-2: Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçek puanlarına İlişkin Puanların Dağılımı (N=774)	54
Tablo 4- 3: Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçek Puanlarının Arasındaki İlişkinin Dağılımı (N=774)	55
Tablo 4- 4: Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Risk Durumu Baz Alınarak Kurulan Lojistik Regresyon Modeline İlişkin Bulguların Dağılımı (N=774) .	56

ŞEKİLLER LİSTESİ

Hata! Şekil tablosu ögesi bulunamadı.



SEMBOLLER / KISALTMALAR LİSTESİ

APA	Amerika Psikoloji Derneği (American Psychological Association)
TDK	Türk Dil Kurumu
BKİ	Beden Kitle İndeksi
UNİCEF	Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu (United Nations International Children's Emergency Fund)
DSÖ	Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organization)
ICN	Uluslararası Hemşireler Konseyi (International Council of Nurses)
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu
DSM	Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)
ICD	Uluslararası Hastalıklar Sınıflandırılması (International Classification of Diseases)
BTK	Bilgi Teknolojileri Kurumu
PEGI	Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (Pan-European Game Information)
DEHB	Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu
COVID-19	Yeni Koronavirüs Hastalığı (Coronavirus)
MMO	Çok Oyunculu Çevrimiçi (Massively Multiplayer Online)

ÖZET

Sağlam, H. (2021). Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı ve İlişkili Değişkenlerin İncelenmesi. İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Hemşirelik Esasları ABD. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.

Bu araştırma, hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılığı ve ilişkili değişkenlerin incelenmesi amacıyla tanımlayıcı, ilişki arayıcı ve kesitsel türde gerçekleştirildi. Araştırmanın evrenini, İstanbul ilinde 2020-2021 eğitim-öğretim yılında iki devlet, bir vakıf olmak üzere toplam üç üniversitenin hemşirelik fakültesi ve hemşirelik bölümlerinde öğrenim gören toplam 1665 hemşirelik öğrencisi, örneklemini ise güç analizi ile belirlenen 774 öğrenci oluşturdu. Araştırma verileri toplanmadan önce, gerekli izinler alındı. Veriler; Öğrenci Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği aracılığı ile toplandı. Verilerin analizi SPSS 24 (IBM SPSS Statistics) paket programı kullanarak analiz edildi.

Öğrencilerin %83,7'sinin kadın, yaş ortalamasının $20,03 \pm 1,72$ yıl, BKİ ortalamasının $21,98 \pm 2,90$ kg/m olduğu görüldü. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puan ortalamasının $12,65 \pm 4,29$ ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt boyutları puan ortalamalarının ise Başarı ve Canlanmada $12,60 \pm 4,51$, Merak ve Sosyal Kabulde $23,63 \pm 9,34$, Oyun İsteğinde Belirsizlikte $15,25 \pm 6,08$ olduğu saptandı. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Başarı ve Canlanma, Merak ve Sosyal Kabul ve Oyun İsteğinde Belirsizlik alt boyut puan ortalamaları arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki saptandı ($p < 0,05$).

Sonuç olarak, hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun oynama motivasyonu arasında ilişki olduğu ve bazı bireysel özelliklerin dijital oyun oynama üzerinde etkili olduğu belirlendi.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu, Hemşirelik Öğrencileri

ABSTRACT

Sağlam H. (2022). Nursing Students' Digital Game Addiction And Examination Of Related Variables. İstanbul University-Cerrahpaşa, İstanbul University-Cerrahpasa, Institute of Graduate Studies, Department of Nursing Fundamentals. Master Thesis. İstanbul.

This research was carried out in a descriptive, relationship-seeking and cross-sectional type in order to examine nursing students' addiction to digital gaming and related variables. The universe of the research consisted of 1665 nursing students in total, studying in the nursing faculties and nursing departments of three universities, two state and one foundation, in the 2020-2021 academic year in İstanbul, and the sample was 774 students determined by power analysis. Necessary permissions were obtained before the research data were collected. Data were collected through the Student Information Form, the Digital Game Addiction Scale, and the Digital Game Play Motivation Scale. Data analysis was performed using SPSS 24 (IBM SPSS Statistics) package program.

It was observed that 83.7% of the students were female, the mean age was 20.03 ± 1.72 years, and the mean BMI was 21.98 ± 2.90 kg/m. Digital Game Addiction Scale score of 12.65 ± 4.29 and The mean scores of the Digital Game Playing Motivation sub-dimensions were 12.60 ± 4.51 in Success and Revitalization, 23.63 ± 9.34 in Curiosity and Social Acceptance, It was determined that the uncertainty in game desire was 15.25 ± 6.08 . A statistically significant positive correlation was found between the students' Digital Game Addiction Scale and Digital Game Motivation Scale Achievement and Energizing, Curiosity and Social Acceptance, and Uncertainty in Game Desire sub-dimension mean scores ($p < 0,05$).

As a result, it was determined that there is a relationship between the digital addiction of nursing students and their motivation to play digital games, and some individual characteristics are effective in playing digital games.

Key Words: Digital Gaming Addiction, Digital Game Playing Motivation, Nursing Students

1. GİRİŞ VE AMAÇ

Teknolojik anlamda yaşanan gelişmeler, başta yeni bilgi ve iletişim olmak üzere, pek çok yüksek teknolojik ürün ve hizmet gündelik hayatın önemli bir parçası haline gelmiştir (Özkoçak 2016). Günlük yaşamı geliştiren ve kolaylaştıran bilgisayar, internet ve akıllı telefon bu teknolojik ürünlerin başında yer almaktadır (Kaya ve ark. 2015).

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK)'nin 2019 yılında gerçekleştirilen “Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması” raporuna göre; Türkiye’de internet kullanımının 16-74 yaş grubundaki bireylerde %75,3 olduğu ve bu oranının bir önceki yıla göre (%72,9) arttığı görülmektedir. 06-15 yaş aralığında yer alan çocukların akıllı telefon, bilgisayar ve internet kullanım düzeyleri sırasıyla %24,3, %60,5, %50,8, ve ayrıca 06-10 yaş grubundaki çocuklarda ise %48,2, %36,9 olduğu belirlenmiştir.

Literatür incelendiğinde, dünya genelinde bir günde internet kullanılarak geçirilen ortalama süre 6 saat 42 dakika (Kemp 2019) iken, Türkiye’de ise bu süre ortalama 7 saat 15 dakikadır (Demir ve Cicioğlu 2018; Turan ve ark. 2020). Ayrıca Türkiye’de internet kullananların %72’si mobil cihazlar üzerinden oyun oynamaktadır (Tekkurşun ve ark. 2018; Turan ve ark. 2019). 10-19 yaş arasındaki adölesanlarda erkeklerin kızlara oranla aşırı düzeyde oyun oynadığı ve problemlili internet kullanım yatkınlığının daha yüksek olduğu saptanmıştır (Griffiths ve Meredith 2009; Greenberg ve ark. 2010; Çakır ve ark. 2011).

Her geçen gün ilerleyen teknolojik gelişmeler, kentleşme ve oyun alanlarının giderek daralması, yeni neslin kapalı alan aktivitelerine ve dijital oyunlara yönelmesine neden olmaktadır (Demirel ve ark. 2019). Sanal alanda özellikle tercih edilen bilgisayar, oyun konsolu ve çevrimiçi (online) gibi oyun türlerinden meydana gelen dijital oyunların çocuklar ve adölesanlar tarafından tercih edilme oranı günden güne artmakta ve oyun oynama yaşı da giderek düşmektedir (Gentile 2009; Rideout ve ark. 2010; Kaya ve ark. 2015; Irmak 2014). Bu oyunları daha çok oynayabilmek için bireyler; beslenme, boşaltım, uyku gibi temel gereksinimleri erteleme yanısıra ödev, vb. temel görevlerini yerine getirmemekte veya aksatmaktadırlar (Tekkurşun ve Hazar 2018).

Sağlıklı yaşam şeklinin bir parçası olarak fazlaya kaçmadan dijital oyun oynamanın normal olduğu, hatta dijital oyunları oynamanın bireyin yorgunluk ve stresi düzeyini düşürdüğü, boş zamanını değerlendirdiği, görsel beceri ve dikkat kabiliyet

düzeyini arttırdığı ve özellikle oyun tabanlı öğrenme kapsamında oluşturulan dijital oyunların ders başarısı bakımından olumlu etki ettiği, insanların karmaşık kent yaşamından yoğun iş ve stresten uzaklaştırarak, eğlenmesine ve rahatlamasına olanak sağladığı belirtilmektedir (Green ve Bavelier 2008; Prot ve ark. 2014; Irmak 2014). Diğer bir görüş ise, bilinçsiz ve kontrolsüz olarak aşırı düzeyde oyun oynamanın sebep olduğu olumsuzluklara da vurgu yapılmaktadır. Günümüz tartışmalarında üst sıralarda yer alan dijital oyun oynama bağımlılığı dürtü kontrol bozukluğu olarak ifade edilmektedir (Griffiths ve Davies 2005; Young 2009; Ögel 2012; Irmak 2014). Dijital oyun oynama isteği birey tarafından gerçekleştirilen kontrol mekanizmasından geçirilmezse, bireyin sosyal yaşamında, duygu ve düşüncelerinde değişime neden olması durumunda bağımlılığa ilişkin bir problemin varlığından söz edilmektedir (Irmak 2014).

Türk Dil Kurumu (TDK)'na göre bağımlılık; bağımlı olma durumu, bir şeye veya kimseye fiziksel ya da duygusal bakımdan aşırı bir şekilde bağlı olma durumu şeklinde tanımlanmaktadır. Bir başka görüşe göre bağımlılık, bireyin kendisini ve çevresini sosyal, fiziksel ve ruhsal yönden etkilemektedir (Türk Dil Kurumu 2020). Bağımlılık, üç temel önemli özelliği içermektedir; Birincisi 'o şey' için çok fazla arzu duymak, ikincisi ise zaman denetimini kaybetmek, üçüncü ve son olarak da ısrarcı davranış sergilemektir (Demir ve Cicioğlu 2018). Ayrıca dijital oyun bağımlılığı, "sosyal ve/veya duygusal problemlere sebep olmasına rağmen, bireyin bilgisayar ya da dijital oyunları gereğinden fazla ve kompulsif düzeyde oyun oynaması ve oyuncunun bu durum üzerine kontrol etme davranışı gösterememesi" olarak ifade edilmektedir (Lemmens ve ark. 2009).

Amerikan Psikiyatri Birliği (APA)'nın oluşturduğu ve 2013 Mayıs ayında yayımlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatiksel El Kitabı 5. Baskısı'nda DSM-5'in araştırma ekinin üçüncü kısmında internette oyun oynama bozukluğu (internet gaming disorder) şeklinde ele alınmıştır. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu tanı ölçütleri, 2013 yılında DSM-5 ile birlikte üçüncü bölüme "tam geçerlik kazanması için daha çok araştırma gerekmektedir" önermesi ile eklenmiştir. Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasının (International Classification of Diseases-11 [ICD-11] 2018) 2018 yılının haziran ayında yayınladığı taslakta oyun oynama bozukluğu "Gaming Disorder" olarak değiştirilmiştir. Oyun oynama bozukluğu, çevrimiçi (online) veya çevrimdışı

(Offline) olarak gösterilebilecek devamlı veya tekrar eden oyun davranışı (“dijital oyun” veya “video oyun”) ile karakterize olarak ifade edilmiştir (ICD-11 2018).

Uluslararası çalışmalar incelendiğinde, oyun bağımlılığının yaygınlığı %2-15 oranında değiştiği görülmektedir (Grüsser ve ark. 2007; Lemmens ve ark. 2009; Gentile 2009; Porter ve ark. 2010; ICD-11 2018). Özellikle Çin, Kore ve Tayvan gibi uzak doğu ülkelerinde sorunlu çevrim-içi oyun oynama davranışlarının halk sağlığı bakımından ciddi bir problem haline geldiği ifade edilmektedir (Chiu ve ark. 2004; Ko ve ark. 2005; Wan ve Chiou 2006; Porter 2010). Amerikan Tıp Birliği'ninin ifadelerine göre, adölesanların %90'ı dijital oyun oynamakta ve bunların %15'inin oyun bağımlısı olduğu öne sürülmektedir (Hur 2006).

Dijital oyunların; kullanıcılara gerçekte olmayan bir dünya ve hayallerini gerçekleştirme imkânı sunması, kullanıcıların sıra dışı güç ve kabiliyetlere sahip olması, kazanma tutkusu ve mevcut yaşamında gerçekleştiremeyeceği pekçok şeyi dijital oyunlarda başarılabilmesi, merak, heyecan duygusu ve devamlı olarak bir üst aşama (seviye) atlaması gibi faktörler bireylerin oyun oynama eğilimlerini arttıran önemli değişkenler arasında yer almaktadır. Bu oyunlar, aynı zamanda kullanıcılarını hep daha ileriye ve daha mükemmele ulaşmaya yönlendirmektedir (Malone 1980; Tekkurşun ve ark. 2018; Kula ve Erdem 2005). Dolayısıyla bireyin kendi iç dünyasında zihinsel ve duyuşsal olarak oluşan duyguları, kendi kendine ve diğer bireylerle rekabet etme, kendine ve diğer bireylere meydan okuma ve tüm bunları yaparken yalnızca hakimiyetin kendisinde olması gibi özellikleri içinde bulunduran dijital oyunlar, bireyler için cazip bir hale gelerek ilgi uyandırıcı olabilmektedir (Pala ve Erdem 2015; Irmak, 2014). Başka bir bakış açısıyla; bireyin istek, arzu veya gereksinimleri nedeni ile hedef davranışları yerine getirmesini sağlama eğilimi aynı zamanda, amaca ulaştıktan sonra duygusal olarak etkilemektedir (Demir ve Cicioğlu 2018).

Kişiler arası etkileşimin ve iletişimin daha çok gerçekleştiği ortamlardan olan üniversitelerde, özellikle arkadaşları ile sanal ortamda zaman geçirmek amacı ile gençlerin dijital oyunları seçmeleri ve günlük yaşamlarının büyük bir kısmını dijital oyun oynayarak geçirmeleri, dijital oyunların bireyler için günümüzde ne kadar önemli olduğunu göstermektedir (Kaya ve ark. 2015). Ayrıca sağlık alanında öğrenim gören hemşirelik öğrencileri mezun olduktan sonra dijital oyunların bireyler üzerindeki etkileri ile yüz yüze gelecek olmasıyla, üniversite de öğrenim gören öğrenciler arasında özel ve ayrıcalıklı bir grubu oluşturmaktadır. Bu bağlamda, bu araştırma, hemşirelik

öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılığını ve dijital oyun oynama bağımlılığı ile ilişkili değişkenlerini incelemek amacı ile planlandı.



2. GENEL BİLGİLER

2.1. Oyunun Tanımı

İnsanlığın tarihsel süreci gibi eski bir geçmişi olan oyun, insan yaşamının ilk anından itibaren öğrenmek, eğlenmek ve boş vakitleri değerlendirmek gibi farklı şekillerde yer almaktadır. Literatürde oyun kavramı, çok çeşitli biçimlerde açıklanmaktadır. Türk Dil Kurumu Sözlüğü (TDK 2020)'ne göre oyun; yetenek ve zekâ bakımından bireye gelişim sağlayan, her oyunda belirli bir ilke ve kuralları olan, güzel ve zevkli bir şekilde bireyin zaman geçirmesini sağlayan eğlence ve şaşkınlık yaratıcı beceri olarak belirtilmektedir.

Tarihsel süreçte yapılan tanımlarda oyun kavramı; yere, zamana ve bireyin yaşadığı kültüre göre farklılık göstermektedir (Onur ve Güney 2004). Ayrıca insandan insana oyun çeşitli anlamlar ifade etmektedir. Oyunlar, çocukluklar için tüm gün boyunca eğlenerek zaman geçirirken aynı zamanda öğrenme sürecini de devam ettirdikleri ve bu durumdan haz aldıkları bir yaşam şekli iken, yetişkinlik dönemdeki, boş zaman aktiviteleri ve bir rahatlama/dinlenme aracı olarak kabul edilebilmektedir (Aksoy ve Dere-Çiftçi 2018; Hazar 2018).

2.1.1. Oyunun Tarihsel Gelişimi

İnsanın varoluşu kadar, eski olan oyun neredeyse insanların her döneminde yer almaktadır. Oyunun, ilk döneminden itibaren, insanların temel yaşam deneyimleriyle ilişkili olduğu düşünülmektedir (Eni 2017). Bireyler, çevresindeki kişilerden gördüklerinin aynısını yaparak veya bir başkasına yaptığı işleri hareketlerle anlatarak oyunu ortaya çıkarmışlardır. İnsanlar avını yakaladıktan sonra, nasıl avlandıklarını diğer kişilere taklit yoluyla anlatmışlardır. Uygulanan bu davranışlar, zaman geçtikçe bilerek yapılan dini törenler haline gelmiştir ve bunların sonucunda oyun, kültürel bir özellik kazanmıştır. O çağlarda oynanan oyunlar, değişerek ve dönüşerek günümüze kadar gelmiş ve günümüzdeki oyunların ortaya çıkmasına katkı sağlamıştır. Örneğin; saklambaç oynanırken ebenin oyundaki diğer kişileri araması; dart oyununda nişan alınan yerin vurulması gibi oyunlar avlanırken sergilenen davranışlara benzemektedir (Kuşçu 2014).

Arkeologlar, geçmiş medeniyetlerin oyun kültürlerini incelenmiş ve bu konuda birtakım bilgilere ulaşmışlardır. Hindistan ve Mısır'da yaşayan çocuklar, oynadıkları

oyunların resimlerini mağaranın duvarlarına çizmişlerdir. Bu resimler incelendiğinde çocukların, topa  çevirmeyi ve kar ılıklı el vurma oyunlarını oynadıkları g r lm     r. Ayrıca yapılan kazı  alı malarında, i lerine tohum koyularak doldurulmu  bebeklerin ve  ıngırakların oldu u g zlenmi  tir ( ahin 2016). Yunan Uygarlı ı'nda yapılan kazılarda, top oyunlarının en sık oynanan oyun oldu u tespit edilmi  tir. Yunanlıların bedensel geli imi   n planda tutmalarından dolayı,  zellikle spor oyunlarına  nem verildi i belirlenmi  tir. Roma Uygarlı ı'nda ise, sava ların varlı ı ve ya am ko ullarının g      u nedeni ile oyun tercihleri de i mi  tir. Bu d nemde, top oyunlarının oynanması yasaklanmış ve oyuncaklara yalnızca burjuva sınıftaki ailelerinin  ocukları ula abili  tir. İ  i sınıfında yer alan ailelerinin  ocukları ise, ailelerine destek olmak ve para kazanabilmek i in  ncelikle do a ko ullarıyla u ra mı lardır. Fakat bunlardan arta kalan zamanlarda, bu  ocuklar ailelerinin yaptı ı oyuncaklarla oynamı lardır (Terlemez 2019).

16.-17. y zyılda; oyunlar  nceki d nemlerden daha farklı olmaya ba lamı  tır. Oyun artık bir egzersizden  ok beceriye d n    rek bir g   g sterisi olarak g r lmekteydi. 18.-19. y zyıl'da ise bu durum; Sanayi Devrimi etkisiyle farklıla an ya am  artları aile b y klerinin  alı ması sebebiyle  ocuklar anaokullarına gitmeye ba lamı  tır. Okula gidenler bilye oyunları gibi oyunlar oynarken, okula gitmeyen di er  ocuklar ise kendilerinin geli tirdikleri oyunlarla zaman ge irmişlerdir. 20. y zyılda; II. D nya Sava ı sonrasında yeti kinlerin  alı ma ko ullarındaki de i iklik sebebiyle kendilerine ayırdıkları vakitleri 'hobi' olarak nitelendirip bu kavramı ortaya  ıkarılmışlardır. Hobi kavramı,  ocuklar ve yeti kinler i in oyun  eklini de i tirmi  tir.

20. y zyıldan sonra oynanan oyunlar, hem bili sel olarak hem de fizyolojik olarak bireyin geli imine katkı sa lamaktadır. Oyunlar t m bu d nemlerden etkilenerek ve de i ime u rayarak bu zamana kadar gelmi  tir. Bazı oyunları sadece  ocukların oynadı ı g r l rken, bazı oyunlara da  ocukların yanında yeti kinlerin dahil olabildi i g r lmektedir. Oyunlar, ya anılan sosyok lt rel bile enlerinin bir par asını olu turmakta ve bunun yanında g ndelik ya amın getirdi i baskı, stres ve problemlerden uzakla mayı sa lamaktadır (Do u 2006). Ayrıca  nceden video oyunları sadece konsollarla oynanmaktayken g n m zde bilgisayar, telefon, tablet veya internet kafelerin etkisiyle  ocukluktan yeti kinli e kadar t m ya am d nemlerindeki bireylerin kolayca oynayabildi i ve eri ebildi i oyunlar haline gelmi  tir ( ınar 2021).

2.1.2. Oyun Kuramları

Çeşitli kuramcılar tarafından oyun ile ilgili farklı görüşler açıklanmış ve bunun sonucunda çeşitli kuramlar geliştirilmiştir. Oyun kavramını tanımlayan bazı kuramcılar, oyunun içgüdüsel hareketlerden oluştuğunu iddia ederken diğer kuramcılar ise bunun tam tersine eğlence ve dinlenme gibi çeşitli aktiviteler olduğunu savunmuşlardır (Ergür 2015).

2.1.2.1. Klasik Oyun Kuramları

Bu kuram, çocukların oyun içeriğini ve oyun oynama nedenini anlamaya yöneliktir. Bu kuram “Enerji Fazlalığı, Dinlenme, Öncül Deneme ve Tekrarlama Kuramları”ndan oluşmaktadır (Gülay-Taşçı 2010).

2.1.2.1.1. Fazla Enerji Kuramı

Bu kuramı, öne süren ilk kuramcılarından olan Schiller ve Spencer’a göre vücut içinde bulunan fazla enerjiyi, aktiviteler aracılığıyla uzaklaştırır (Şahin 2016). Bu kapsamda, oyun içeriği önemli olmamakta, asıl önemli olan var olan fazla enerjinin tüketilmesidir (Evcin 2010).

2.1.2.1.2. Dinlenme Kuramı

Bu kuramının öncü kuramcılardan Lazarus ve Patrick oyun kavramını, Fazla Enerji Kuramı’nın tam tersi bir görüşle ele almıştır. Oyun, harcanan enerjiyi geri kazanmak ve enerji açığını gidermek amacıyla oynanmaktadır (Eni 2017). Bireyin yorgunluğunu gidermesi için, yaşamsal eylemler dışında farklı etkinliklerle ilgilenmesi gerektiği sonucuna varılmıştır (Hazar 2016).

2.1.2.1.3. Öncül Deneme Kuramı

Beceriler Eğitim Kuramı olarak da tanımlanan bu kuramın öncülerinden olan Karl Groos oyun kavramını; gelecekte yaşama uyum sağlamak için bireyin yeteneklerini göstermesi gerektiğini savunmaktadır (Uluğ 1999). Öncül deneme kuramına göre çocuklar, ebeveynlerinden gördükleri içgüdüsel eylemleri taklit ederek yani “deneme-yanılma” yaparak öğrenme sürecini sürdürmektedir (Kuşcu 2014).

2.1.2.1.4. Tekrarlama/ Özünü Yineleme Kuramı

Stonley Hall’un geliştirmiş olduğu özünü yineleme kuramında, çocukluk çağında oynanan oyunların, bireyin kendi özünün bir özeti olduğu ifade edilmektedir. Oyun esnasında bireyin koşması, vurması gibi hareketlerin, eski çağlardaki avlanma eylemlerinin yenilikçi bir uyarlaması olduğu öne sürülmektedir (Kuşcu 2014). Burada,

oyunun insanların gelecekteki değil, geçmiş yaşantısındaki uygulamaların günümüze yansımaları olduğu savunulmaktadır (Eni 2017).

2.1.2.2. Dinamik Oyun Kuramları

Bu kuram, bireylerin oyunu neden oynadıkları değil, oynadıkları oyunun içinde barındırdığı içeriğini anlama üzerine yoğunlaşmaktadır. Çocukluk döneminde Dinamik Oyun Kuramı'na göre, çocukların hayal güçlerinin yardımıyla kendilerini oyun aracılığı ile ifade edebilmekte, istek ve arzularını bu şekilde karşılayabilmektedir. Bu kuram, Psikanalitik ve Bilişsel Oyun Kuramları olarak da ele alınabilmektedir (Kuşçu 2014; Şahin 2016).

2.1.2.2.1. Psikanalitik Oyun Kuramı

Bu kuramın önde gelen isimlerinden olan Sigmund Freud'a göre, oyun kavramının çocuğun duygusal gelişimine önemli katkıları bulunmaktadır. Freud'a göre, bireyin yaptığı her eylemin bir nedeni bulunmaktadır. Çocukların oynadıkları oyunlar, rastgele/tesadüfi değildir; çocuklar hissettikleri duyguları ve ruh halini farkında olarak yada olmayarak oyunlar aracılığıyla dışa vurmaktadırlar (Kuşçu 2014).

2.1.2.2.2. Bilişsel (Zihinsel) Oyun Kuramı

Bu kuramının öncüsü olan Jean Piaget'e göre oyun kavramı, zihinsel bir faaliyetdir. Çocuklar oyunu, yaşamında tecrübe ettikleri olay ve durumlardan elde ettikleri deneyimler ile ortaya çıkarmaktadır. Çocuğun oyun gelişim süreci ile bilişsel gelişim süreci birbiriyle paralellik göstermektedir (Eni 2017; Kuşçu 2014).

2.1.2.3. Diğer Oyun Kuramları

Bu kuramları, Sistem ve İçten Uyarılma Kuramları çerçevesinde incelemek ve açıklamak mümkündür.

Sistem Kuramı'nın kurucusu olan Helenko'ya göre oyun kavramı, bireyin iç ve dış dünyasında olanlardan oluşmaktadır. Oyunun oynanabilmesi için, oyuna dışarıdan bir etki olmadan, oyun objelerini ve oyun arkadaşlarını birey kendi özgür olarak seçebilmelidir. Bu kurama göre, çocuklar bulunduğu oyun ortamı ile dış dünyadan gelebilecek tüm olumsuz etkenlere karşı kendini koruyabilmektedir (Terlemez 2019).

Bir diğer kuram olan İçten Uyarılma Kuramı'nın kurucusu ve öncüsü Berlyne, heyecan arama duygu durum kavramını öne sürmüştür. Berlyne'e göre, oyun sırasında oluşan uyarılma mekanizması, organizmanın etkisiyle kontrol edilmekte ve bunun sonucunda zevk (haz) duygusu ortaya çıkmaktadır (Terlemez 2019).

2.1.3. Oyunların Sınıflandırılması

Yapılan araştırmalar ve çeşitli kuramcılar tarafından geliştirilen kuramlar, oyun kavramını anlamaya ve değişik bakış açıları kazandırmaya çalışmıştır. Bunların sonucunda, oyunun sınıflandırılmasında birtakım değişiklikler olmasına rağmen genel olarak sınıflandırmaların benzer/ortak özellikler taşıdığı görülmüştür.

Literatür incelendiğinde; oyunların sınıflandırılmasında Roger Caillois'in yaptığı sınıflamanın temel kabul edildiği anlaşılmaktadır. Roger Caillois'e göre;

- **Şans Oyunları:** Oyunu oynayan kişi, bu oyunlarda enerji harcamak veya toplamak yerine, oyunun gidişatını şansa bırakmaktadır. Fiziksel yeteneklerin ve oyun için geliştirilen stratejilerin hiçbir önemi yoktur. Örneğin; kâğıt, fal, zar, tombala ve talih oyunları, vb.
- **Gösteri-Rol Oyunları:** Bu oyunları oynayan bireyler, kendi kişilik özellikleri dışında rol ve görev üstlenmekte ve o rol/görevi yapmaya çalışmaktadır. Oyunu oynayan kişi, gerçekte olduğundan farklı bir dünyada var olmaktadır. Örneğin; meddah, ortaoyunu, opera, sinema ve tiyatro, vb.
- **Macera-Heyecan Oyunları:** Oyunu oynayan kişinin başını döndüren, coşturan, heyecan veren ve aynı zamanda ürperti yaşatarak eğlenmesini sağlayan oyunlardır. Örneğin; sallanma, coşkulu bir şekilde dans etme, kayak, araba ve motor sporlarında aşırı derecede hız yapma, dağa tırmanma ve yüksekten atlama, vb.
- **Mücadele-Yarışma Oyunları:** Mücadele, yarışma, savaşma ve çekişmeyi içinde barındıran oyunların bulunduğu gruptur. Oyunu oynayan kişi, kendisine güvenerek daha iyisini ve daha fazlasını yapma bakımından çaba göstermektedir. Şans ve tesadüf faktörleri, genel olarak etkili olmamakla birlikte sadece belirli oyunlarda etkili olmaktadır.

Oyunlarla ilgili bir diğer sınıflandırma, geleneksel ve dijital oyun şeklinde teknolojiye yararlanma oranına göre yapılmaktadır. Geleneksel oyunlar; teknoloji kaynaklarından herhangi birinin kullanımı olmadan oynanan oyun şeklidir (saklambaç, körebe, sek sek, vb.). Geleneksel oyunlar; fiziksel eylemlerin ön planda olduğu, oyunu oynayan bireylerin oyun araç ve gereçlerini, oyun kurallarını, ortamını, zamanını, oyun içinde bulunan kişi sayısını belirleyerek, oyunu özgür iradelerine göre kendi istekleri

doğrultusunda uyarladıkları oyunlardır. Geleneksel oyunlarda, bireylerin üretkenliği, kişilerarası iletişim ve etkileşim ve oyunun düzenlenmesi açısından oldukça önemlidir. Bu bakımdan geleneksel oyunlar; bireylerin fizyolojik, bilişsel ve sosyolojik olarak gelişim göstermelerine katkıda bulunmaktadır. Bilgisayar, tablet bilgisayarlar, oyun konsolu cihazları/araçları ve telefonlar üzerinden oynanması tercih edilen oyun türleri ise digital oyunlardır (Terlemez 2019; Hazar ve ark. 2017).

2.2. Dijital Oyun Kavramı ve Türleri

Geçmişte, insanlar sokak, park, bahçe ve kahvehane gibi oyun için ayrılmış bölümlerde oyun oynarken, günümüzde kendi evlerinde, işyerlerinde ve kafe gibi yerlerde oyun oynamaktadır. İnternet ortamında yapılan alışverişler gibi sanal dünyada ve internet üzerinden de oyunlar oynanmaya başlanmıştır (Kaya 2013).

Dijital oyun bir başka ifadeyle video oyunu, monitör (ekran), mouse (fare), klavye ya da joystick (oyun kolu) gibi araçların bilgisayar programları aracılığıyla etkileşime girmesinin sağlandığı, belirli bir kuralları ve hedefleri olan sistemlerin tamamı olarak açıklanmaktadır (Hazar 2016). Genel olarak bu oyun türü, tablet, cep telefonu, bilgisayar gibi dijital araçlar aracılığıyla oynanan oyunlar olarak bilinmektedir (Yiğit 2017). Kirriemuir, dijital, video ve bilgisayar oyunlarının birbirlerinin yerine ifade edilmesinde bir sakınca olmadığı belirtilmektedir (Yiğit 2017). Bu oyun türlerine, konsol oyunları kavramı da eklenebilir (Doğu 2006).

Hızlı bir şekilde gelişen teknoloji, dijital oyunların yaygınlaşmasını da büyük oranda etkilemiştir. Buna ek olarak, teknolojiye erişmek için harcanan maliyetin düşmesi, internetin hayatın her alanında yaygınlaşması, dijital araç-gereçlere ulaşmanın kolaylaşması ve dijital araç-gereç çeşitliliğinin artması gibi nedenlerle dijital oyunlara ulaşım oranı giderek artmaktadır (Dijital Oyun Raporu 2019). Dijital oyunların tercih edilme sebepleri arasında; eğlendirici ve dikkat çekici olması, görsel açıdan geniş bir çeşitlilik sunabilmesi ve oyunlar arası seçimde bulunma şansının fazla olması yer almaktadır (Toran ve ark. 2016).

Oyunların oynanma çeşidine ve içeriğine göre, bu oyun türü de sınıflandırılmaktadır. Bu oyunlar;

- **Aksiyon Oyunları:** Genel olarak şiddet, hız ve hareket gibi kavramları oyun içinde barındıran ve oyunlarda el ile göz koordinasyonu ve buna ek olarak oyun

içerisinde gerçekleşen olaylara yanıt zamanı gibi bedensel güçlükleri ön planda tutan oyun çeşididir. Örneğin; Pubg, Gta, Counter Strike vb.

- **Macera Oyunları:** Araştırma yapma, keşifte bulunma, çeşitli parçaları bularak bulmaca çözme gibi oyun kavramlarını bünyesinde barındıran, odak noktası hikâye olan bir oyun çeşididir. Örneğin; Minecraft Dungeons, Ghost of Tsushima, vb.

- **Taktik Oyunları:** Bu oyun, strateji geliştirme, zamana karşı yarış ve planlamanın ön planda olduğu ve bu evreleri en iyi şekilde gerçekleştirebilmesi, kontrol edebilmesini gerektirmektedir. Taktik oyunları, sıra-tabanlı ve gerçek zamanlı strateji oyunları şeklinde gruplandırılmaktadır. Gerçek zamanlı oyunlarda, oyuncular tarafından aynı zamanda oluşan hamleler yapılmak zorunda ilen, sıra-tabanlı oyunlarda, oyuncu hamlesini gerçekleştirebilmek için karşı taraftaki oyuncuyu beklemek zorundadır. Örneğin; satranç (sıra-tabanlı), Age of Empires (gerçek zamanlı), vb.

- **Rol Yapma Oyunları:** Oyun oynayanların kurgusal bir bölümde, oyun başlama aşamasından önce farklı fiziki nitelikleri ve kabiliyetleri özelleştirilebilen bir karakter oluşturmaktır. Örneğin; Dungeons & Dragons, Diablo, vb.

- **Yap-Boz Oyunları:** Oyuncu belirli bir plana göre düzenlediği eylemlerle kendi başına düşünsel olarak oyunu kazanma mücadelesi vermektedir. Oyuncunun karşısında belirli bir rakibi yoktur. Belirli bir sistem doğrultusunda, oyun içinde bulunan renk, şekil ya da simgeleri yönetme üzerine temellenmektedir. Örneğin; Puzzle, Candy Crush Saga, Sudoku vb.

- **Spor:** Vücut hareketleri ve tekniğin oyunda en önemli nokta olduğu oyun çeşididir. Örneğin; Madden NFL, Dream League Soccer, UFC, PES, vb.

- **Simülasyon:** Bir uygulama ilgili pratik yapmak, bir taşıtı kullanmak veya dünya oluşturmakla ilgili çoğu zaman bir sonu olmayacak şekilde tasarlanmış oyun çeşididir. Örneğin; Age of Empire, çeşitli araç simülasyonları, vb. (Terlemez 2019).

2.2.1. Dijital Oyunların Tarihçesi

Dijital oyunların tarihsel gelişimine bakıldığında, video oyunları ve el konsolları ile oynanan oyunlar olduğu görülmektedir. Dijital oyun fikri, 1951 yılında Ralph Baer tarafından televizyon tabanlı oynanabilecek oyun fikriyle ortaya atılmıştır (Yengin 2010). İlk dijital oyunun William Higinbotham tarafından (1958) üretilen masa tenisi oyunu üzerine temellenen basit bir simülasyonu olan “Tennis for Two” olduğu tahmin edilmektedir (Say 2016). Daha sonra, Steve Russel ve arkadaşları tarafından (1962)

geliştirilen ‘Spacewar (Uzay Savaşı)’ın ilk video oyunu olduğu bilinmektedir (Can Bilgin 2015). Dijital oyun sektörünün başlangıcı kabul edilen, jetonla oynanabilen Computer Space 1971 yılında üretilmiştir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan 2016). İlk kez ticari kaygı ile 1972 yılında Atari şirketi tarafından geliştiren Pong, tamamen elektronik olan ilk oyundur (Anderson ve Gentile 2006; Deniz 2021). Bilgisayar oyunlarının altın çağı, 1978-1980 yılları arasında olduğu kabul edilmektedir. Özellikle 1978 yılında geliştirilen Space Invaders oyunu, oyun konsollarının altın dönemi olarak kabul edilmektedir (Günay 2011; Yılmaz ve Çağıltay 2005).

Ülkemizde ise, dijital oyun ile 1980’li yıllarda tanışmaya başlamıştır. Bu yıllarda, renkli televizyonların yaygınlaşması ile birlikte televizyon üzerinden oynanan oyunların da arttığı gözlenmiştir (Yılmaz ve Çağıltay 2004). İlk üretildiği günden itibaren günümüze kadar, sınırsız bir yenilenme içine giren oyunlar için, üreticileri tarafından oyunculara daha iyi bir oyun oynama deneyimi yaşatmak ve grafik, ses, gerçeklik gibi konularda kaliteyi bir basamak üste taşımaya yönelik çalışmalarda bulunulmuştur. Oyunlar sürekli geliştiği gibi, oyunun oynandığı platformlarda kendini geliştirmiş ve sayısı artmıştır. Oyun sektöründeki bu değişime paralel olarak oyuna ulaşım ve oyunu satın alma yolları da değişimden nasibini almıştır. Oyunlar ilk başlarda disket, cd gibi araçlarla oynanıyorken, teknolojinin gelişimi ile online ve çok oyunculu bir şekilde oynanmaya başlamıştır (Dikmen 2019).

2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı

Oyunlar, bireylerin hayatında yeri tartışılmaz bir öneme sahiptir. Teknolojinin gelişerek ilerlemesi geleneksel oyunların yerini bilgisayar, oyun konsolu, akıllı telefon oyunları gibi dijital oyunların alması ile birlikte birey, aile ve arkadaşları ile öncesine oranla daha az zaman geçirdikleri belirlenmiştir. İçinde yaşadığımız dönemde neredeyse her evde birçok sayıda cep telefonu, bilgisayar veya tabletin bulunması ve tüm bu teknolojik araç-gereçlere olan talep ve yönelimin günden güne artış göstermesi sebebiyle dijital oyun oynama bağımlılığı önemli bir sorun olmaya başlamıştır (Köksal 2015). Teknolojinin gelişimini yakından takip eden özellikle adölesan dönemindeki bireylerde dijital oyuna bağlı bağımlılık gelişiminin daha fazla olduğu görülmektedir (Aksel 2018).

Dijital oyun bağımlılığını açıklayabilmek için önce bağımlılık kavramını açıklamak gerekmektedir. Bağımlılık, bireyde olumlu/olumsuz etkilere neden olan

önemli bir hastalıktır. Bireyin karşısındaki nesneye uyum veya aşırı istekli/hevesli olması fiziksel bağımlılık, bireysel istek ve arzularına ruhsal yönden tatmin olma ise ruhsal bağımlılık olarak tanımlanmaktadır (Yeşilay 2018).

“Dijital oyun bağımlılığı” ile ilgili günümüze kadar standart ve kapsamlı bir değerlendirme yapılamamıştır. Ancak dijital oyun bağımlılığı kavramı, bir davranışsal bağımlılık çeşidi olarak kabul edilmekte ve kişinin bu durumdan zarar görmesine rağmen, uzun ve kontrolsüz zaman harcama ve denetimsiz olarak oyun oynama olarak kabul edilmektedir (Eni 2017). Amerikan Psikiyatri Birliği (APA 2014)’nin geliştirmiş olduğu “Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5” olarak bilinen DSM-5’in araştırma eklerinde bulunan dijital oyun bağımlılığı, internet üzerinden oyun bozuklukları “Internet Gaming Disorder” kategorisinde ele almaktadır. APA oyun oynama bozukluğunun el kitabında yer alması için, klinik tanıyı destekleyici ve ruhsal bir bozukluk yani hastalık olduğunu gösteren tanımlamaya yardımcı daha fazla bilgi ve çalışmanın yapılmasını önermiştir. Bu bağımlılık türü, tanı sistemleri açısından henüz hastalık olarak kabul görmemiş olmamasına rağmen, bu kavram yaklaşık otuz yıldır literatürde yer almaktadır (Yalçın-Irmak ve Erdoğan 2016). Genel olarak dijital oyun oynama bağımlılığı; bireyin uzun süre oyun oynayarak zaman geçirmesi ve bu duruma engel olamaması, oynadığı oyunu mevcut olan gerçek yaşamıyla ilişkilendirmesi, oyun nedeni ile rol ve sorumluluklarını gerçekleştirememesi, diğer aktivitelerinin aksine oyun oynayarak zaman geçirmeyi seçmesi gibi çeşitli nedenlerle bireyi etkileyen bir kavramdır (Eni 2017). Bu bağımlılığın oluşmasının temelinde; ödül eksikliği ve dopaminin işlevinin etkili bir olması yer almaktadır. Bağımlılık davranışı gözlenen kişilerin beyininde, ödül ve zevk/haz üzerinde sorumluluğu olan dopaminin üretiminde artış gözlenmekte ve bunun sonucunda dopamin reseptörlerinin yeterli düzeyde olmaması nedeni ile bağımlılık gözlenen madde veya davranışa yönelmektedir. Merkezi Sinir Sistemi (MSS) üzerinde etkili madde kullanımı, talih oyunu, dijital oyunları oynama, sosyal medya iletişim araçlarını kullanma, pornografik içerikler izleme veya sanal ortamda gezinme gibi potansiyel olarak birey üzerinde bağımlılık gelişmesini sağlayan eylemlerin çoğu zaman bireyin üzerindeki stres, anksiyete ve depresyon düzeylerini azaltmada, günlük hayatın sorunlarından kaçma açısından bireye yardımcı olabilmektedir (King ve ark. 2020).

Bir başka ifadeyle dijital oyun oynama bağımlılığı, “Kişinin oyun oynamayı kontrol edememesi ve bu durumun sonucu olarak ortaya çıkan toplumsal ve duygusal

sorunlara rağmen takıntılı bir şekilde oynamayı devam ettirmesi” olarak tanımlamıştır (Lemmens ve ark. 2009). DSM-5’e göre oyun oynama bağımlılığı kriterleri (APA 2013);

- Oyunla vakit geçirme,
- Oyun oynamak için, içinde bulunulan zamanın uygun olmaması nedeniyle oyun oynamaktan vazgeçmek zorunda olduğu için üzüntü, endişe gibi belirtilerin gözlenmesi,
- Hoşgörüyü ortadan kaldırdığı için, oyun oynayarak daha fazla zaman harcama,
- Oyun oynama süresini azaltamama ya da oyundan uzaklaşmama,
- Önceden yapılmış olan aktiviteleri oyun nedeni ile gerçekleştirememesi ve bu aktivitelere olan ilgiyi kaybetme,
- Çevrede sorunlar olmasına karşın oyun oynamayı sürdürme,
- O an gözlenen olumsuz duygu durumunu hafifletmek için oyun oynama isteğini sürdürme,

Yukarı da belirtilen kriterlerden en az beşinin bir yıl süresince gözlenmesi gerekmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ICD-11’de ise, internet bağımlılığının alt başlıklarında ifade edilmekte ve “oyun oynama kontrol bozukluğu” olarak tanımlanmaktadır (WHO 2018a; Yaşar Karaman 2019). Bu tanıma göre;

- 1-Oyun üzerinde kontrol eyleminin bozulması,
- 2-Oyuna, günlük yaşam aktivitelerinin sahip olduğu öncelik kadar verilen önemin artması,
- 3-Oyunun yaşam üzerinde olumsuz etkilerine karşın oyun oynamanın sürdürülmesi veya bu eylemin artış göstermesi.
- 4-Davranış örüntüsünün kişisel, sosyal ve mesleki gibi önemli faaliyetler üzerinde ciddi bozulmalara neden olması.
- 5-Bu durumları içinde bulunduran, tekrarlayan ve kalıcı bir şekilde oyun oynama davranışdır (Ko ve ark. 2020).

“Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitimi” programı bünyesinde Yeşilay tarafından yayımlanan raporda, oyun bağımlılığı ifade edilmiş ve oyun bağımlısı olma kriterleri bu raporda belirtilmiştir. Bu rapora göre;

- Bireylerin, çevresinde bulunan kişilerle vakit geçirmeyi tercih etmek yerine oyun oynamayı seçmeleri,

- Bireylerin gerçek hayatındaki başarılarının aksine, daha çok oyundaki başarılarına önem vermeleri,
- Bireylerin oyunda harcadığı zaman ve aileden uzaklaşması gibi nedenlerle ilişkili tartışmalar yaşamaları,
- Bireylerin bilgisayar gibi teknolojik araç-gereçlerden uzak kaldığında, huzursuzluk ve sinirlilik ruh hallerini hissetmeleri,
- Bireylerin çevreleriyle olan sosyal ilişkilerinde sorunlar yaşamaları,
- Bireylerin fizyolojik sorunları deneyimlemeleri (uyku yoksunluğu, görme ile ilgili sorunlar, vb.) (Doğruluk 2017).

Dijital oyun oynama bağımlılığı; hemen hemen her dönemde olabileceği gibi, özellikle çocukluk ve adölesan dönemlerinde uzun süre teknolojik araç-gereçlerle zaman harcama, geçirilen bu süre sebebiyle rol ve sorumlulukların ötelenmesi ya da yapılmaması, oyunu kendi yaşamlarıyla bağlantılı görme ve geleneksel oyunları dijital oyunlara göre daha az tercih etmeleri olarak ifade edilebilmektedir (Horzum 2011). Bu dönemlerden biri olan çocukluk döneminde, Griffiths (2009) bireylerde dijital oyun oynama bağımlılıklarını tespit etmek için yedi kriter oluşturmuştur. Belirlenen bu yedi kriterden en az dördüne veya daha çok kritere cevabı ‘evet’ ise, çocuğun sahip olduğu oyun oynama davranışı ‘problemlı’ olarak ifade edilmektedir (Hazar 2016). Dijital oyun oynama bağımlılığının, en çok görüldüğü bir başka dönem olan adölesan döneminde bu bağımlılığın iki sebebi vardır. Bunlardan birincisi, 21.yüzyılda doğan kişilerin yer aldığı, bilgi ve haberleşme teknolojilerinin yoğun olarak kullanıldığı bu çağla paralel büyüyen, Z kuşağında bulunan yeteneklerdir. Z kuşağındaki bireylerin, teknolojiye daha çok ilgisi olmaları nedeni ile bilginin değişim hızına ve içinde bulunulan çağın hızına daha çabuk uyum sağlayabilmektedirler. Çamsarı (2013)’nın ifadesine göre Z kuşağı için, “Teknoloji bu kuşaktaki bireyler için bir gereksinimdir. Onlar telefon, bilgisayar gibi elektronik araç-gereçlerin bulunmadığı dünyayı bilmedikleri için teknolojinin doğal bir yaşam biçimi olduğunu farzetmektedirler. Ve bu duruma ek olarak, bu bireylerin teknolojiye olan eğilimleri, bilinçsiz ve kontrolsüz kullanımları; kişilerin bağımlı olma yönünde davranışlar sergilemelerine neden olabilmektedir” şeklinde ifade etmiştir. Dijital oyun oynama bağımlılığının adölesan döneminde daha sık gözlenmesinin diğer ikinci nedeni ise, bu dönemde karar verme sürecindeki beceri ve yeteneklerinin henüz tam olarak gelişmemesidir. Hatta adölesan, arkadaşlarına gerektiğinde çok fazla önem atfedebilmektedir. Bu dönemde arkadaşları

ile olan etkileşimlerinin dijital oyun üzerine olması da oyun bağımlılığını artırmaktadır (Bilgin 2015). Wan ve Wen (2013), adölesanlarda dijital oyun bağımlılığı sebeplerini incelediği araştırmasında, aşağıdaki sonuçları elde edilmiştir (Yiğit 2017).

- Adölesan döneminde olan bireyler, eğlenmek ve boş zamanını hoş bir şekilde geçirmek için oyun oynarlar.
- Adölesan dönemindeki bireyler can sıkıntısı, kızgınlık gibi duyguların üstesinden gelmek ve bu durumu yönetebilmek için oyun oynarlar.
- Adölesan dönemindeki bireyler, yaşamın gerçeklerinden uzaklaşmak için oyun oynarlar.
- Adölesan dönemindeki bireyler, kişilerarası ve sosyal gereksinimlerinin karşılanması için oyun oynarlar.
- Adölesan dönemindeki bireyler, başarılı olma duygusunu yaşamaya gereksinim duyarlar.
- Adölesan dönemindeki bireyler, heyecan arayışındadırlar ve meydan okuma gereksinimleri bulunmaktadır.
- Adölesan dönemindeki bireylerin üstün olma duygusu, bazı konu ve durumları kontrol altına alma istekleri ve kendilerine güven duygusunu yaşama gereksinimleri vardır. Bu gereksinimlerini oyun oynarak giderirler.
- Adölesan dönemindeki bireyler, oyundan yoksun bir hayatın sıkıcı olduğunu ifade etmektedirler.
- Adölesan dönemindeki bireyler gerçek yaşamlarında gerçekleştiremediklerini oyunlarda yapabilmektedir. Böylelikle, zayıf/eksik olan yönlerini kapatır ve kendilerini bu şekilde mutlu ederler.
- Adölesan dönemindeki bireyler, diğer kişilerle ilişki ve iletişim kurma gereksinimini çevrimiçi oyunlar yardımıyla karşılayabilmektedir.

Japonya’da yapılan bir çalışmaya göre, adölesanlarda ortalama digital oyun oynama prevelansının %1,3-%19,9 arasında olduğu, diğer ülkelerde ise bu ortalamanın %0,3-%27,5 değerleri arasında olduğu ifade edilmiştir (Mihara ve Higuchi 2017). Yedi Avrupa ülkesinde adölesan dönemdeki bireyler üzerinde gerçekleştirilen bir başka çalışmada ise, oyun oynama bozukluğunun %1,16-%5,51 arasında olduğu tespit edilmiştir (Müller ve ark 2015). Uzak doğu ülkelerinde yapılan benzer çalışmada ise, oyun oynama bozukluğu oranının %10-15 arasında olduğu saptanmıştır (Saunders ve ark. 2017).

Yeşilay tarafından 2017 yılında İstanbul’da gerçekleştirilen saha çalışmasında “Oyun amaçlı problemli internet kullanımı” başlığı altında 12-19 yaş arasındaki bireyler üzerinde gerçekleştirilen çalışmada %8,5’inin problemli oyun oynama davranışı sergilediği ifade edilmiştir (Yeşilay 2018a). Oyun oynama bağımlılığı ile ilgili bir araştırmaya göre problemli internet kullanımı oranının %1,3 olduğu görülmüştür (Arıcak ve ark. 2018).

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK)’nin 2019 yılındaki 16-74 yaş arasındaki bireyler üzerinde Bilişim Teknolojileri Kullanımı üzerine yapılan çalışmada internet kullanım oranı %75,3 olduğu görülmüştür. 2020 yılında ise, bu oran %79 olmuştur. TÜİK’in akıllı telefonu kullanımı üzerine yapmış olduğu çalışmada ise, 2019 yılında 16-24 yaş arasındaki oranı %92,2, 2020 yılında bu oran %94,2 ve 2021 yılında ise bu oran %96,7 olarak belirlenmiştir. TÜİK’in 2018 yılında bilgisayar ve internet kullanımı üzerine yaptığı çalışmada; bilgisayar kullanımı bakımından %68,2 ile en yüksek orana 16-24 yaş arası sahiptir. İnternet kullanımı üzerine 2019 yılında yapılan çalışmada ise, 16-24 yaş arasındakilerin kullanım oranı %90,8 iken, 2020 yılında bu oran %91,8’e yükselmiştir (TÜİK 2019; TÜİK 2020). Bunun yanı sıra, benzer bir çalışmada hanelerde bilişim teknolojilerine yönelik araç-gerece sahip olma oranı incelendiğinde; masaüstü bilgisayara sahip olanların oranı %16,7, dizüstü bilgisayara sahip olanların oranı %36,4, tablet bilgisayara sahip olanların oranı %22, akıllı telefona sahip olanların oranı %99,4 ve oyun konsolu bulunan hanelerin oranı ise %5,5 olduğu görülmektedir (TÜİK 2020).

We are Social’ın “Digital 2021 Global Overview Report” 150 ülke ve bölge üzerinde yaptığı çalışma raporu incelendiğinde internet kullanımında geçirilen bir günlük zamanda 16-64 yaş aralığında dünya genelinde bu oran 6 saat 54 dakikadır. Türkiye’de ise bu oran 7 saat 57 dakikadır. Aynı yaş grubunda, internet kullanım nedenine yönelik yapılan çalışmada ise %63 bilgi bulma amaçlı, %56,3 arkadaşları ve ailesi ile iletişim kurmak ilk iki sırayı oluştururken, oyun amaçlı internet kullanımı ise %32,2 ile 14.sırada yer almaktadır. Dünya genelinde 16-64 yaş aralığında oyun oynama oranı %86,9’iken, ülkemizde bu oran %92,5’tur. Oyun oynama aracını belirlemeye yönelik yapılan çalışmada ise %86,9 herhangi bir araç-gereç, %74,9 akıllı telefon, %44,4 masaüstü ya da dizüstü bilgisayar, %26,1 oyun konsolu, %19,6 tablet üzerinden oyun oynadığını belirtmiştir. Cinsiyete ve yaş sınıflamasına göre herhangi bir cihazla oyun oynama en yüksek oran 16-24 yaş grubuna sahiptir. Erkeklerde %95,4 kadınlarda ise bu oran %92’dir. 2020 yılında dünya çapında en çok tercih edilen ve maddi olarak

en fazla harcama yapılan uygulamalar sıralamasında Google Play ve İOS platformları üzerinden bakıldığında ilk sırada oyun uygulamalarının bulunduğu görülmektedir (We are social 2021; Kaya ve ark. 2015).

2.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenler

Dijital oyun oynayanları motive eden öğeler; başarı, sosyal ve oyuna dalma bileşenleri olarak gruplandırılmıştır (Yee 2006).

Başarı

- Yükselme/ İlerleme: Oyun sırasında kazanılan güç, hızlı ilerleme, ödül, konum ya da durum merakı,
- Mekanik: Oyunda bulunan karakterin performansını geliştirmek ve oyuna özgü olan kurallarını sistemli bir şekilde çözme zorunluluğu.
- Rekabet: Oyun sırasında oyunda bulunan diğer oyunculara karşı duyulan savaşma ve çabalama arzusu.

Sosyal

- Sosyalleşme: Oynanılan oyundaki kişilerle sohbet etme ve birbirine yardım etme isteği,
- İlişki: Oyunda bulunan kişilerle farklı şehirlerde yaşamasına rağmen çevrimiçi oyunlar aracılığı ile uzun süreli ilişki ve bağlantılar kurma,
- Ekip Çalışması: Oyuncuların oyun sırasında diğer oyun arkadaşları ile birlikte grup olmaktan dolayı mutluluk duyma.

Oyuna Dalma

- Keşif: Oyunlarda uygulanması talep edilenleri aşama aşama görevleri geçerek ve oyun içindeki diğer görevleri bilmeme,
- Rol Yapma: Oyun sırasında kişinin hayalinde canlandığı karakteri oluşturarak hayal ettiği role bürünme,
- Kişiselleştirme ve Kontrol: Oyun içerisinde bulunan ortamı ve oluşturulan karakteri kendine özgü bir şekilde oluşturma
- Gerçeklerden Kaçma: Oyuncuların yaşamlarında karşılaştıkları sorunlardan kaçma ve uzaklaşma olanağı.

2.2.4. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Günümüzde dijital oyunların oynanmaya başlamasıyla birlikte, bu oyunları oynamayı tercih eden bireyler üzerindeki etkilerini belirlemek üzere literatürde çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Bunların sonucunda, oyunlara harcanan zaman ve oyun türlerine göre, birey üzerinde bıraktığı etkilerde de farklılıklar olduğu belirlenmiştir (Terlemez 2019). Çocukluk döneminden adölesan ve hatta yetişkinlik dönemlerine geçişte adölesanlar pek çok sağlık riskleri ile karşılaşmaktadır. Genel olarak alkol ve tütün bağımlılıkları ön planda kabul edilen risklerdir ancak internet kullanımına bağlı dijital oyun oynama bağımlılığı, özellikle adölesan döneminde sağlık düzeyleri üzerinde olumlu ve hatta pek çoğu olumsuz olmak üzere etkileri içinde barındırmaktadır (WHO 2018b).

Olumsuz Etkiler

Genel olarak bakıldığında, adölesanların internet karşısında geçen süre ve sıklığının değişimine paralel olarak yaşanan fiziksel problemler bireyler arasında değişiklik göstermektedir (Esen ve Siyez 2011).

Dijital oyunları oynamak için, saatlerce teknolojik araç-gereçlerin karşısında oturmanın başta obezite, uyku sorunların, baş ağrısı, el ve bilekte olmak üzere çeşitli, kas-iskelet sistemi sorunlarına yol açabilmektedir. Bireylerin ekran önünde uzun zaman geçirmeleri sebebiyle görme bozukluklarının artış gösterdiği belirlenmiştir (AMATEM 2008; Akçay ve Özcebe 2012).

Şiddet içeriğini barındıran dijital oyunları, oynayan oyuncuların çevrelerine saldırgan davranışlar gösterdikleri ve oyunda gözlenen şiddet içerikli bölümlerden etkilenecek oyuncuların zor bir durumla baş başa kaldıklarında şiddet davranışını bir çözüm yolu olarak görerek bu durumu aşmaya çalıştıkları görülmüştür (Aydoğdu 2015; Akçay ve Özcebe 2012). Dijital oyun karşısında geçirilen süreye bağlı olarak, bireylerin saldırgan davranışlar gösterme eğilimi ve sıklığı da artmaktadır (Hastings ve ark 2009).

Bireylerin dijital oyunlarda çok fazla zaman harcamaları ve geleneksel oyunlara zaman ayırmamaları sebebiyle sosyalleşemedikleri ve asosyal hale geldikleri görülmektedir (Akçay ve Özcebe 2012). Böylece, bireylerin hem arkadaş çevresiyle iletişimi hem de aile içi etkileşimi olumsuz yönde etkilenmektedir (Kabakçı ve ark 2013; Toran ve ark 2016). Dijital oyunlarda geçirilen süre, okul çağındakileri bireylerin derslerini aksatmasına ve akademik performanslarında azalmaya, devamsızlık yapmaları nedeni ile okula gidememelerine, bunun sonucunda okulla olan bağlarının

kopmasına veya azalmasına hatta okulu bırakmalarına sebep olabilmektedir (Eğitek 2008).

Zamanının büyük çoğunluğunu dijital oyunlar karşısında ve devamlı olarak değişen figürler/görüntülere bakarak ve şiddet içeriği barındıran sahneleri izleyen bireylerde hiperaktivite bozuklukları ve tikler meydana gelebilmektedir (İşçibaşı 2011). Diğer tüm bağımlılıklar gibi, dijital oyun bağımlılıkları da kontrollü davranışların kaybına, duygu durumunda değişime, karşılaşılan durum karşısında hoşgörü ve empati eksikliğine ve yoksunluk davranışlarının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Cash ve ark. 2012). Dijital oyunlar, gerçek dünyadan farklı ve izole bir şekilde yaşamını sürdürmeye neden olmakta ve bu durumun sonucu olarakta, bireyin farkındalık ve yaratıcılık becerilerinde azalmaya yol açabilmektedir (Arslan ve ark. 2014). Özellikle epilepsi hastalarında dijital oyun bağımlılığı epilepsi nöbetlerinin sıklığını arttırmakta veya tetiklemektedir (Griffiths ve Hunts 1998). Epilepsi nöbetleri bakımından, dijital oyunların olumsuz farklı etkilerinin olduğu tespit edilmiştir (Çavuş ve ark. 2016; Semerci 2020). Çevrim içi olarak oynanan oyunlar, olumsuz işaret ve ifadelere açık olmakta ve argo dil kullanımları nedeni ile birey, grup ve toplum içinde olumsuz bir etki yaratabilmektedir (Semerci 2020).

Dijital oyun bağımlılığının birey üzerinde anksiyete ve depresyon düzeyinde artma, uyku bozukluğu, okulu bırakma, rol ve sorumluluklarını yerine getirmeme, işsizlik ve evlilik birlikteliğinin bozulması gibi olumsuz etkileri bulunmaktadır (King ve Delfabbro 2019). Bu bağımlılığı yaşayan bireylerde, sıklıkla psikolojik sorunların görülme oranı oldukça yüksektir (Rehbein ve ark. 2010). Ayrıca bağımlılık bakımından eğilimli adölesanlarda kişisel hijyeni sağlayamama ve koruyamama gibi kişisel temizlik ve giyinme aktivitesine yönelik çeşitli sorunlar görülebilmektedir (Fullerton ve ark. 2014; Griffiths 2005; Ataman-Yengin 2019; Horzum 2011).

Olumlu Etkiler

Dijital oyun oynayanların algı, zihinsel becerileri gelişmekle birlikte motor becerilerinde de ilerleme yaşanmaktadır. Ayrıca teknolojik araç-gereç kullanımı, küçük kas gruplarında özellikle el ve bilek gibi kasların gelişmesine yardımcı olabileceği gibi el ile göz koordinasyonun sağlanmasına ve dopamin hormonunun salgısının yükselmesiyle birlikte motivasyonun artmasına yönelik etki etmektedir (Kaplan 2016).

Bireyin dijital oyunları oynaması sırasında, bir problemle karşılaşıldığında en iyi baş etme stratejisi oluşturmakta ve etkili karar verme becerileri geliştirmekte, takım

çalışmasını öğrenmektedir (Tüzün 2006). Ayrıca dijital oyunlar, adölesanların çok yönlü düşünmesini, yaratıcılığının artmasını ve kendini tanımasına yardımcı olmaktadır (Kar 2015). Dijital oyunlar, bireyin problemlerini çözmek için istekli ve ilgili olmasını sağlayarak, öğrenme sürecini daha etkin bir seviyeye getirmesine katkı sağlamaktadır (Aleksic 2018). Buna ek olarak, yabancı dil eğitimi bakımından bireyin kelime öğrenme kabiliyetini de kolaylaştırdığı tespit edilmiştir (Ceylaner ve Yanpar-Yelken 2017).

Dijital oyun oynayanların iş yapabilme yeteneklerinin bu oyunları oynamayanlara göre daha fazla olduğu belirlenmiştir (McKinley ve ark. 2011). Belirli türdeki dijital oyunlar, bireyin bir gruba karşı oluşan aidiyet duygusunu geliştirmekte ve farklı sorumlulukları gerçekleştirme ve çeşitli ödül sistemleriyle farklı sosyal rol ve sorumlulukları elde etmesine imkân sağlamaktadır (Gür 2018).

Dijital oyunların oluşturduğu karşılıklı rekabet ortamı, bireyin strateji geliştirmesini sağlamaktadır. Oyunda başarılı oldukça, kazanılan her aşama ve bölüm, aynı zamanda bireyin güven duygusunun gelişmesine katkıda bulunmaktadır (Bayırtepe ve Tüzün 2007).

Dijital oyunlar, bireylerin istediği zaman daha çok odaklanabilmesini mevcut durum için plan yapabilmesini aynı zamanda amaçlanan sonuca ulaşabilmek için karmaşık durumlarla baş edebilme becerisi kazanmasını sağlamaktadır (Eğitek 2008).

Dijital oyunlar, bireylerin bazı konu ve derslerde öğrenme sürecinde oluşan anksiyete ve korku düzeylerini azaltabilmekte ve daha eğlenceli hale getirmektedir. Ayrıca bireylerin ders ve konu hakkındaki motivasyonlarını arttırarak öz-yeterlilik duygusunun gelişmesine katkıda bulunmaktadır (Hazar 2018).

Dijital oyunlar çocuk, adölesan ve yetişkinlerde dikkat ve konsantrasyonu artırabilmektedir. Buna ek olarak, bireylere yaşam içerisinde karşılaşacakları gergin ve stresli anlarda daha doğru karar verme becerisi kazanmalarını sağlamaktadır. Ayrıca dijital oyunların hiperaktif bireyler üzerinde tedavi edici bir etkisi bulunduğu belirlenmiştir (Tarhan ve Nurmedov 2011). Buna ek olarak dijital ortam üzerinden oynan oyunlar adölesanlarda stres düzeyinin azalmasını sağlayarak yorgunluğun azalmasına yardımcı olduğu belirtilmektedir (Yalçın-Irmak 2014).

Dijital oyun oynarken aynı anda birçok işi yapabilme, yönetebilme ve takip edebilme bunlara ek olarak tahmin yürütebilme, strateji oluşturabilme ve geliştirebilme yeteneğinde artış olabilmektedir (Semerci 2020).

Dijital oyunlar, takım çalışması yapabilme, uyum sağlayabilme ve iş birliği yapabilme becerilerinin gelişmesine ayrıca harita okuma ve yön bulma becerilerinin gelişmesine yardımcı olabilmektedir (Semerci 2020). Ayrıca bireylere akran veya arkadaşlarıyla ortak tecrübe kazanma imkânı sunmaktadır. Bireyler oynadıkları oyun sayesinde paylaşımda bulunmakta, sohbet edebilmekte ve arkadaşlık kurabilmektedir (Şirin 2019).

Dijital oyunların sinir sistemi, stres, negatif düşünme, depresif ruh hali gibi olumsuz duygu ve dürtülerin azaltılmasını sağlama gibi olumlu etkileri olabilmektedir (Semerci 2020). Dijital oyunların çocukların yazma becerilerinin artmasında, harf tanınmasında ve dil öğrenmesinde etkili olduğu tespit edilmiştir (Neumann 2014).

2.2.5. Dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili uluslararası çalışmalar

Kayyali ve arkadaşları tarafından (2021) Birleşik Krallıkta “Eczacılık ve hemşirelik öğrencileri arasında öğrenmeyi desteklemek için ciddi bir oyunun geliştirilmesi ve değerlendirilmesi” isimli çalışması; 19-26 yaşları arasındaki 100 katılımcı üzerinde gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların %45’i oyun oynamadıklarını, geriye kalan %55’i ise haftada birkaç kez değişen oranlarda oyun oynadığını ifade etmiştir. Bu çalışmaya göre, eczacılık öğrencilerinin %95’i DOSE isimli oyunu tekrar kullanacağını bildirmiş, ayrıca %58’i de bu oyunu revizyon (gözden geçirme) aracı olarak kullandığını belirtmiştir. Hemşirelik öğrencilerinde ise; DOSE oyunu olumlu olarak algılanmış, hemşirelik öğrencilerinin %84’ü bu oyunun müfredata yerleştirilmesi gerektiğini belirtmiştir. Buna ek olarak, %77’si ise bu oyunun farmakoloji bilgilerini geliştirmeye yardımcı olduğunu ifade etmiştir.

Lee ve arkadaşları tarafından (2021) “Hemşirelik öğrencilerinin kampüs yaşamına uyumlarına internet oyun bağımlılığı ve öz yeterlik etkileri” isimli çalışmaya Kore’de eğitim gören 182 hemşirelik öğrencisi katılmıştır. Bu çalışmaya göre; öz-yeterlilik ve dijital oyun bağımlılık aralarında negatif yönde bir ilişki belirlenmiştir. Öz yeterlilik, cinsiyet ve oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark tespi edilmiştir. Ayrıca, son sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin diğer sınıftaki öğrencilere göre daha yüksek düzeyde olduğu saptanmıştır. Ayrıca düşük seviyede öz-yeterliliğe sahip öğrencilerin oyun bağımlısı olma eğiliminde oldukları ve üniversite yaşamına uyum sağlamakta zorlandıkları tespit edilmiştir.

Shuai ve arkadaşları tarafından (2021) yılında “COVID-19 salgını sırasında dikkat eksikliğine bağlı hiperaktivite bozukluğu (DEHB) olan çocuklar ve adölesanlar üzerinde dijital medya kullanımının etkileri” isimli çalışması; 8-16 yaş arasındaki 192 katılımcı üzerinde gerçekleştirilmiştir. Dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ve problemli dijital medya kullananlarda günde en az 2 saat 15 dakika dijital oyun karşısında süre geçirirken, sadece Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB) olanlarda günde en az 1 saat 20 dakika dijital oyun karşısında zaman geçirdiği tespit edilmiştir. Bu çalışmaya göre, problemli dijital medya kullanımına ek olarak dikkat eksikliğine bağlı hiperaktivite bozukluğu olanlarda, sadece dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu olanlara göre daha az süre fiziksel aktivite yaparken hem dijital oyunda hem de sosyal medya kullanımında daha fazla zaman geçirdiği tespit edilmiştir. Ayrıca bu çalışma hem dijital oyunların hem de sosyal medya kullanımının dikkat ve düzenleme üzerinde olumsuz sonuçlarını göstermiştir. Bu araştırma sonucuna göre, ekran süresinin daha az olması ve fiziksel aktivitenin artmasının anksiyete, düşük benlik saygısı, depresyon ve yaşam memnuniyetsizliği riski ile ilişkili olduğu tespit edilmiştir.

Ellis ve arkadaşları tarafından (2020) pandemi sırasında artırılmış gerçeklik oyununda oyuncuların fiziksel aktivite ve zihinsel gelişim için 'oyun değiştirici' olarak COVID-19: Karma Yöntem Anket Çalışması” isimli çalışması internet sitesi üzerinden 2004 katılımcıyla yapılmıştır. Harry Potter: Wizards Unite ve Pokémon Go gibi konum tabanlı artırılmış gerçeklik (AR) oyunlarının, oyuncularının fiziksel aktivitesi, sosyal bağlantıları ve zihinsel sağlığı üzerinde etkisini belirlemek üzere bu araştırma planlanmıştır. Araştırmaya göre; katılımcıların COVID-19 nedeniyle gerçekleştirilen sosyal kısıtlama nedeniyle haftalık ortalama fiziksel aktivite süresi 7,50 saatten 6,50 saate azalmıştır. Çalışmada, Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ)’nün iyilik indeksine göre katılımcıların %52,4’ü ruh sağlığının kötü olduğunu bildirmiştir. Katılımcıların dijital oyun oynama süresi pandemi kaynaklı sosyal kısıtlama nedeniyle haftada 16,38 saatten 20,82 saate yükselmiştir. Buna ek olarak, çalışmaya katılanların %77,2’si dijital oyun oynamanın ruh sağlığını olumlu etkilediğini bildirmiştir. Ayrıca katılımcılar dijital oyunları pandemiden kaçış, bir eğlence aracı olarak, stresi azaltmak, duygusal olarak başa çıkma, rahatlama ve mental sağlık koşullarını hafifletmek için oynadıklarını belirtmişlerdir. Bu çalışma sonucunda, izolasyon ve sorun yaşayan topluluklar tarafından kullanılan konum tabanlı artırılmış gerçeklik oyunları, sanal sosyalleşme,

sürekli olarak egzersiz ve zihinsel yapı sağlayarak fiziksel ve zihinsel sağlığı iyileştirebileceği çalışma sonucunda tespit edilmiştir.

Ferrari ve arkadaşları tarafından (2020) “Gençlik ruh sağlığı hizmetleri için dijital oyun girişimleri (Gaming my way to recovery): kapsam belirleme incelemesi protokolu” isimli çalışması; mental sağlık veya madde kullanımı sorunları olan veya her ikisi ile birlikte 11 ile 29 yaş arasındaki gençler için dijital oyunların kullanımına ilişkin mevcut kanıtların haritasını çıkarmayı amaçlamaktadır. Bu çalışmaya göre; dijital oyunların, zihinsel sağlık sorunları olan gençler için yeni bir tedavi platformu sağlayabileceği ayrıca gençlik için ruh sağlığı hizmetleri bakımından mevcut bilgilerin değerlendirilmesi, önleme, müdahale ve tedaviyi destekleyici girişimler kapsamını potansiyel olarak iyileştirebileceğini öne sürmektedir.

Holzmann ve arkadaşları tarafından (2019) “Beslenme eğitimi için dijital oyun: çocukların ve adölesanların tercihleri, motifleri ve gereksinimleri üzerine bir araştırma” isimli çalışma Almanya’da ortaokul düzeyinde eğitim gören 12 ile 18 yaş aralığındaki 293 çocuklar ve adölesanlar üzerinde yapılmıştır. Bu çalışmaya göre; beslenme konusunda sorulan 4 soruya %5,5’i doğru cevap vermiştir. Dijital beslenme bilgilerini; internet üzerinden edinenlerin oranı %57, televizyon üzerinden edinenlerin oranı %33,3, okuldaki eğitimle edinenlerin oranı %55,3, ebeveynlerinden ve diğer yetişkinlerden edinenlerin oranı ise %71,8 olarak tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin %85,5’i düzenli olarak dijital oyun oynadığını, %61’i tablet veya cep telefonu aracılığıyla dijital oyun oynadığını ve %66,5’i ise yaklaşık en fazla 30 dakika dijital oyun oynadığı ve ek olarak %51,4’ü ise dijital oyun oynarken bilgi almakla ilgilendiği tespit edilmiştir. Bu çalışma sonucunda; çocuk ve adölesanların beslenme bilgisinin yetersiz olduğu olduğu belirlenmiştir. Sağlıklı beslenmeye odaklanan bir dijital oyunun çocuk ve adölesanlarda beslenme bilgisi vermek ve daha sağlıklı beslenmeyi teşvik edici davranışlar için potansiyel bir eğitim aracı olabileceği tespit edilmiştir.

Mathews, Morrell ve Molle’nin (2019) yılında “Video oyunu bağımlılığı, Dikkat Eksikliğine bağlı Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB) semptomatolojisi ve video oyunu takviyesi” isimli çalışmaya; yaşları 18 ile 57 yaş arası 2801 video oyun oyuncusu internet üzerinden araştırmaya alınmıştır. Yaş ortalaması 22,43 yaş ve çalışmaya katılanların %93,3’ü erkektir. Bu araştırmaya göre, dikkat eksikliğine bağlı hiperaktivite bozukluğu belirti şiddeti ile bağımlılık şiddeti arasından pozitif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Örneklem grubunun sıklıkla seçtiği oyunlar; gerçek zamanlı strateji oyunu,

yarış oyunları ve kart oyunlarıdır. Katılımcıların yaşları ile bağımlılık şiddeti arasında herhangi bir korelasyon belirlenmemiştir. Haftalık oynanan video oyun sayısı ve bağımlılık derecesi arasında pozitif yönde anlamlı bir korelasyon tespit edilmiştir. Bağımlı olma durumunun erkeklerde daha çok olduğu saptanmıştır. Ayrıca oyun türünün oyun oynamayı teşvik edici olduğu tespit edilmiştir.

Moor ve Anderson'un (2019), antisosyal (sosyal olmayan) çevrim içi davranışlar ve kişilik özelliği kavramları arasındaki ilişkiyi göz önünde bulunduran çalışmalar incelenmiştir. Yapılan araştırmalara göre; antisosyal kişilik özelliklerinin bireylerde siber zorbalık, sorunlu sosyal medya kullanımı, sorunlu çevrimiçi oyun oynama, sanal takip ve iletişim vasıtasıyla şiddet içeriğini barındıran paylaşımlarda bulunma gibi sorunlarla bağlantılı olduğu sonucuna varılmıştır. Meydana gelen sorunlu davranışların arkasında ise, psikopatinin olduğu ifade edilmiştir.

Mannikkö ve arkadaşları tarafından (2019) sorunlu oyun davranışı oranını ve sosyodemografik faktörler ile oyun oynama arasındaki ilişkiyi belirlemeyi amaçlayan bir çalışma yapmıştır. 12 ay boyunca gerçekleştirilen çalışmaya göre; erkeklerin günde ortalama 2,2 saat, kadınların ise 0,92 saat oyun oynadıkları saptanmıştır. Problemlili oyun davranışı sergileyen öğrencilerin oranı %1,3'tür. Öğrencilerin neden oyun oynadığı sorulduğunda ise; en çok tercih edilen seçenek meşgul olmak olarak ifade edilmiştir. Ayrıca erkeklerde; kişisel bilgisayarda oyun oynama tercihi, oyun oynama süresi, kendi kendine algılanan zayıf sağlık durumu ve çok oyunculu çevrimiçi savaş alanı oyun türleri tercihinin problemlili oyun davranışı üzerinde arasında anlamlı düzeyde bir ilişki saptanmıştır.

Lee ve arkadaşları tarafından (2018) "Cinsiyete göre ergenler arasında internet ve akıllı telefonla ilgili sorunların farklı kalıpları: Gizli sınıf analizi" isimli çalışmaya Kore de öğrenim gören 555 Koreli ortaokul öğrencisi dijital oyun oynama, internet kullanımı ve akıllı telefon kullanım alışkanlıklarıyla ilgili anket aracılığıyla incelenmiştir. Bu çalışmaya göre; problemlili internet kullanıcıları %7,7, problemlili akıllı telefon kullanıcıları %32,1, sağlıklı kullanıcılar %10,6, çift problemlili kullanıcılar ise %49,5 olarak tespit edilmiştir. Cinsiyet bakımından incelendiğinde ise, erkeklerde çift problemlili kullanıcıların oranı kadınlara oranla daha yüksekti. Erkeklerde problemlili internet kullanımı ve dijital oyun oynama ile kadınlarda problemlili akıllı telefon kullanımı ise saldırganlık ve dürtüsellik ile ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Kadınlarda

problemli akıllı telefon kullanımı saldırganlık, dürtüselliklerini veya hayal kırıklıklarını serbest bırakmak için olabileceği çalışma sonucunda elde edilmiştir.

Lawrence tarafından (2018) gerçekleştirilen çalışmada, çocukların dijital oyun oynarken araç-gereç kullanım süreçlerinde akran ve arkadaşlarıyla olan sosyal iletişimi yakından incelenmiştir. Araştırmada, çocukların ekran karşısında geçen sürecinde iletişim bakımından kopukluğun olmadığı, akranları veya arkadaşlarıyla iletişimini devam ettirdiği, iş birliği yaptıkları ve hayal kurdukları tespit edilmiştir. Tablet üzerinden oynanan dijital oyun esnasında çocukların sosyal iletişimlerinin farklılık gösterdiği belirtilmiştir. Geleneksel oyun esnasında olan davranışlara benzer şekilde iletişim kurdukları saptanmıştır. Tablet üzerinden oyunun “çocuklar için değişik bir oyun sahası” oluştuğunu ve “bazı farklı değişkenlere de izin verdiği” ortaya konulmuştur.

2.2.6. Dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili ulusal çalışmalar

Deveci-Topal ve Çolak (2020)’ın üniversite öğrencileri, dijital oyun oynama durumları ve problem çözme beceri konusunda yaptıkları araştırmaya, üniversite düzeyinde öğrenim gören çeşitli fakültelerden 521 üniversite öğrencisi katılmıştır. Bu çalışma sonucuna göre, öğrencilerin dijital araç-gereçleri en çok iletişim, araştırma ve eğlence amacı ile kullandığı, ayrıca dijital oyun oynayan üniversite öğrencilerinin %83,5 olduğu tespit edilmiştir. Diğer dijital oyunları oynama amaçları ise, zevk-eğlence, stresli durumdan uzaklaşmak ve boş zaman geçirmek olarak belirlenmiştir. Dijital oyunlar içinde, en çok oynanan oyun “birinci şahıs nişancı türünde taktiksel aksiyon” oyun türü yer aldığı tespit edilmiştir. Oyunda üç saat üzerinde zaman geçiren öğrencilerin, bağımlılık gelişme düzeylerinin diğerlerine göre daha yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Hazar, Özpolat, Hazar tarafından 2020 yılında yapılan çalışmada, araştırmaya katılan katılımcıların yaş, cinsiyet ve tercih ettikleri dijital oyun çeşidi değişkenleri ile dijital oyun oynama bağımlılık seviyelerini belirlemek üzere yapılan çalışmada anlamlı bir fark saptanmıştır. Ancak sporcu lisansına sahip olma, yaşamlarını sürdürdükleri çevrede spor alanın bulunması ve anne-babanın eğitim düzeyleri ile dijital oyun oynama bağımlılığı arasında herhangi bir fark belirlenmemiştir. Bireylerin yaşları ile bağımlılık düzeylerinin paralellik gösterdiği görülmüştür.

Akçay ve Akçay tarafından 2020 yılında “Üniversite öğrencilerinin bilgisayar üzerinden oyun oynama alışkanlıklarının uyku durumlarına etkisi” başlıklı çalışmaya, yaşları 18 ile 25 arasında 892 üniversite öğrencisi ile çevrim içi anket aracılığı ile gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin %56,6’sının oyun oynamak için mobil cihaz kullanmayı tercih ettiği, %19,4’ünün en çok spor, yarış oyunları oynadığı ve ayrıca günlük oyun oynama süresinin ise 0,8-1 saat arasında olduğu tespit edilmiştir. İki saat ve üzerinde dijital oyun oynayanların, iki saatten az oynayanlara göre uyanma ve yatma sürelerinin daha geç olduğu saptanmıştır. Buna ek olarak, yatak odasında dijital araç-gereç sayısının artması ile uyku kalitesinin olumsuz etkilendiği sonucuna varılmıştır.

Çobanoğlu ve arkadaşları tarafından 2020 yılında “Hemşirelik öğrencilerinin dijital ve cep telefonu bağımlılık düzeyleri ile nomofobi arasındaki ilişki: tanımlayıcı, ilişkisel bir çalışma” adlı çalışma Türkiye’nin kuzeydoğusunda bir üniversitede yaşları 18 ile 23 arasında olan 215 hemşirelik öğrencisi ile gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmaya göre, dijital oyun ve akıllı telefon bağımlılık düzeyi arttıkça, nomofobi düzeylerinin de arttığı tespit edilmiştir. Ayrıca akıllı telefon kullanımı arttıkça nomofobi seviyesinin de artış gösterdiği saptanmıştır. Hemşirelik öğrencilerinde nomofobi riski taşıyanlarının psikiyatrik bakımdan profesyonel destek alması önerilmektedir.

Arslan tarafından (2020) üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık düzeyleri ve etkileyen değişkenler konulu çalışma, 1108 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Dijital bağımlılık düzeyleri öğrenim gördükleri sınıflara göre incelendiğinde 1. sınıfların bağımlılık düzeylerinin 4.sınıflardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ailesi büyükşehirde yaşayan öğrencilerin, dijital bağımlılık düzeyleri köy-şehirde yaşayanlara göre daha yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, öğrencilerin gelir düzeyleri arttıkça, dijital bağımlılık düzeylerinin de artış gösterdiği tespit edilmiştir.

Bozkurt ve Tamer tarafından 2020 yılında dijital oyun oynama motivasyonu kullanarak gerçekleştirdikleri çalışmada, dijital oyun oynama motivasyonu ile bireysel özellikleri arasında anlamlı düzeyde bir fark saptanmıştır. Beden Kitle İndeksi (BKİ) arttıkça dijital oyun oynama motivasyonu düzeyi de artış göstermektedir. Dijital oyun oynama motivasyonu ile yaş arasında anlamlı düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir. İçsel ve dışsal motivasyon düzeyleri ortalaması bakımından erkeklerin kadınlardan daha yüksek olduğu ve 8. sınıfların dışsal motivasyon düzeylerinin 5.sınıfların dışsal motivasyon düzeylerine göre yüksek düzeyde olduğu saptanmıştır. Ebeveynlerinin

eğitim seviyeleri yüksek olan çocukların, dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin ise, diğerlerine göre daha düşük olduğu çalışma sonucunda saptanmıştır.

Namlı ve Demir (2020)'in lise düzeyinde eğitim gören adölesanların spora katılım ve dijital oyun motivasyonlarını inceledikleri çalışmada, dijital oyun oynama motivasyondaki artışın, spor etkinliklerine ve spora katılımı azalttığı belirlenmiştir. Adölesanların spor etkinliklerine katılım motivasyonları ile BKİ arasındaki ilişkiye göre; obez adölesanların spor etkinliklerine katılım motivasyonlarının diğer adölesanlara göre daha düşük olduğu saptanmıştır.

2020 yılında Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) tarafından Türkiye geneli olarak gerçekleştirilen “Bilişim teknolojileri kullanım araştırması” na göre, internet kullanım oranı %79, cinsiyet açısından bakıldığında da erkeklerde %84,7 kadınlarda ise %73,3 olduğu belirlenmiştir. Evden internete erişim ise %90,7 olarak ve internet üzerinden sipariş verme ise %36,5 olarak tespit edilmiştir.

Tekkurşun-Demir ve Cicioğlu tarafından 2019 yılında, lise düzeyinde eğitim gören 305 öğrenci ile yaptıkları çalışmada; öğrencilerin fiziksel aktiviteye katılım motivasyon puan ortalamaları arttıkça, dijital oyun oynama arzusu ve dijital oyun oynama motivasyonu puan ortalamaları azalmaktadır. Buna ek olarak, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği alt boyutlarından olan Başarı ve Canlanma ve Merak ve Sosyal kabul puan ortalamalarının azaldığı görüldü.

Kılıç'ın 2019 yılında 240 ortaokul öğrencisi ile yaptığı çalışmada, dijital oyun oynama bağımlılığı düzeyi arttıkça zorbalık bilinç düzeyinin de arttığı; dijital oyun oynama bağımlılığı düzeyi arttıkça öğrencilerde empati düzeyinin azaldığı belirtilmiştir. Cinsiyet bakımından erkeklerin kadınlara göre zorbalık ve dijital oyun oynama bağımlılığı düzeyleri; kadınların ise empati seviyesinin daha yüksekti.

Karacaoğlu tarafından 2019 yılında gerçekleştirilen “Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi” isimli çalışmaya göre bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile iletişimi arasında anlamlı bir korelasyon belirlenmiştir. Destekleyici aile ilişkileri ile oyun bağımlılığı arasında negatif, engelleyici aile ilişkileri ile pozitif yönde bir korelasyon saptanmıştır.

Karabulut'un 2019 yılında “Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasında ilişki” başlıklı çalışmada; erkeklerin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi puanlarının kadınlara oranla daha yüksek olduğu saptanmıştır. Çalışmaya göre dijital oyun oynama bağımlılığı ile şiddet eğilim seviyesi

arasında pozitif yönde bir korelasyon saptanmıştır. Ayrıca çevrimiçi oyun oynayanların dijital oyun bağımlılık seviyesi anlamlı düzeyde yüksekti.

Demirel, Cicioğlu ve Demir 2019 yılında lise düzeyinde eğitim gören 105 öğrenci üzerinde dijital oyun oynama motivasyon düzeylerini incelemiştir. Bu çalışmaya göre; erkeklerin kadınlara oranla dijital oyun oynama motivasyonunun daha yüksek düzeyde olduğunu belirlemiştir. Kadınların erkeklere göre; çevreden daha kolay ve çabuk etkilenmeleri, daha duygusal olmaları, arkadaşları ile daha hızlı iletişim kurmalarından kaynaklandığını ifade etmiştir. Erkekler kadınlara göre ise, rekabetçilik açısından daha baskın olmaları, arkadaşlarına göre daha baskın olma arzuları ve oyun oynarken kendilerini daha mutlu hissetmeleri gibi etmenlerin olduğu tespit edilmiştir.

Yiğitoğlu'nun 2018 yılında gerçekleştirdiği “Oyun değer-dijital oyunlar ve kullanıcılar üzerine bir inceleme” başlıklı çalışmada; dijital oyun oynayanların oyunlardaki sesin, oyun hikayesinin, geçtiği mekânın, görselliğin gerçekçiliğin önemli olduğunu bunun yanı sıra bireylerin oyundaki karakterle kendini özdeşleştikleri ve dijital oyunlarda psikolojik ve temel duygusal ihtiyaçlarını karşılamak için oynadıklarını belirtmişlerdir. Buna ek olarak, bireylerin oyun karşısında fazla zaman geçirmeleri nedeniyle yapmaktan sorumlu oldukları görev, eylem ve işleri ihmal ettikleri bu durumun sonucunda da başarısız oldukları tespit edilmiştir.

Aydoğdu'nun 2018 yılında gerçekleştirdikleri çalışmada, yaş ve dijital oyunları annenin oynama durumu vb. değişkenlerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerinde etkili olduğu tespit edilirken, dijital oyun bağımlılığı seviyeleri için ebeveynlerin eğitim düzeyi, babanın dijital oyun oynaması, cinsiyet ve kardeş sayısı, dijital oyun çeşidi gibi değişkenlerin etkili olmadığı saptanmıştır.

Aksel tarafından 2018 yılında ortaokulda öğrenim gören öğrenciler üzerinde gerçekleştirilen çalışmaya göre; dijital oyun bağımlılık seviyelerine göre düzenli olarak sportif faaliyetlere katılanlar ile katılmayan öğrenciler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark belirlenmiştir. Çalışmada, dijital oyun bağımlılık seviyesi değerlendirildiğinde, planlı bir şekilde spor yapmayanların bağımlılık seviyelerinin düzenli olarak spor yapanlarda bağımlılık düzeylerinin anlamlı bir şekilde fark olduğu ve daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Balıkçı'nın 2018 yılında çocuklar ve adölesanlar üzerinde gerçekleştirmiş olduğu araştırmada, çevrimiçi (online yani bilgisayar sisteminde internet ağına bağlı ve çalışır olma durumu) oyun bağımlılığı ve saldırgan davranışlar arasındaki ilişki araştırılmıştır.

Çalışmaya toplam 625 öğrenci katılmış bunların; 308'i erkek ve 317'si kadın olup yaşları 10 ile 19 arasındadır. Araştırmaya katılanlara çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresiflik değişkenleri bakımından bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Araştırmada edinilen veriler ışığında, çevrimiçi oyun bağımlılığı kavramı ile saldırganlık kavramı arasında anlamlı bir ilişkili olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, çevrimiçi oyun bağımlılığı belirlenen yaş grubu arasında değerlendirildiğinde lise düzeyindeki öğrencilerde daha yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir. Çevrim içi oyunlar ile çevrim dışı oyunları tercih edenler karşılaştırıldığında, çevrim içi oyunları oynayanların saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır (Terlemez 2019).

Demir ve Cicioğlu'nun 2018 yılında lise düzeyinde eğitim gören adölesanlar ile yaptıkları araştırmada, öğrencilerin fiziksel aktivitelere dahil olma eğilimlerin yüksek ve adölesanların spor aktivitelerine yönelimi arttıkça dijital oyun oynamaya yönelimin azalmasında etkili olduğu tespit edilmiştir.

Dursun ve Çapan'ın 2018 yılında adölesanların internet kullanımını belirlemek amacı ile gerçekleştirdikleri araştırmada, sıklıkla adölesanların sosyal medya nedeniyle tercih ettikleri belirlenmiştir. Sırasıyla bunu ödevler ve oyunlar takip etmiştir. Ayrıca adölesanlardaki özerklik duygusunun ve ilişki kurma gereksiniminin azalmasıyla birlikte bireylerdeki oyun bağımlılık düzeyinin de arttığı saptanmıştır.

Hemşirelik öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen bir başka çalışmada, öğrencilerin ortalama 1,89-2,32 saat, sosyal ağ sitelerinde, 3,34-4,45 saat zaman geçirdikleri belirlenmiştir (Turan ve ark. 2016).

2.3. İnternet Bağımlılığı ve Hemşirelik

İnternet kullanımı, zamanla gündelik yaşamın olmazsa olmaz bir unsuruna dönüşmüştür (Arisoy 2009). Gündelik yaşam için benzersiz fırsat ve seçenekler sunan internet, ayrıca çevreye ve zamana bağlı olmadan bireyin çevresiyle olan iletişimi ve bilgi edinmesi için interaktif bir ortam sağlamaktadır (Lin ve ark. 2013). İnternet kullanımının asıl hedefi, bilgi paylaşımı konusunda yardımcı olmak ve bilginin paylaşımını kolaylaştırmak olsa da internetin beklenenin aksine hızlı bir şekilde yaygınlaşması internet bağımlılığına yol açan etkenler arasında yer almaktadır (Arisoy 2009). İnternet bağımlılığı kavramı genel bir ifade ile, internet kullanımı kontrolünün kaybedilmesi, internetsiz geçen zamanının bir öneminin olmaması, internet olmadığında aşırı gergin olması, sinirlilik hali ve saldırgan davranışların gözlenmesi ve kişinin aile

hayatı başta olmak üzere, çevresi ile ilişkileri, iş hayatının zamanla bozulması olarak ifade edilmektedir (Young 2004).

İnternet bağımlılığı olan bireylerde yalnızlık, toplumsal izolasyon, toplumsal ilişkilerde azalma ve kişilerarası etkileşim sürecinde olumsuzluklar yaşanmaktadır (Durualp ve Çiçekoglu 2013; Welsh 1999). Bireyler internetin yaşamlarına getirdiği kolaylık ve özgürlük getirdiklerini belirtmelerine rağmen, bu ileri teknoloji nedeni ile farkında olmadan yalnızlığa itilmektedirler (Arabzadeh ve ark. 2012).

İnternet, sağlık profesyonellerinin çeşitli uygulamaları sayesinde danışma ortamını basit ve kolay bir şekilde sağlamakta ayrıca dergilere, mesleğe ilişkin çeşitli eğitim programlarına ve diğer bilgilere erişmek için önemli bir evrensel iletişim aracı olmaktadır (Gilmour ve ark. 2008). Teknolojiyi hemşirelik uygulamalarının temel bir ögesi olarak gören hemşirelik okulları ve sağlık kurumları, teknolojiyi etkin ve verimli kullanma yeteneğinin ve hemşirelikte olması gereken nitelikler arasında bulunan bilgi, beceri ve davranışların altını çizmektedir. Birleşik Krallık Ulusal Sağlık Hizmeti Bilgi Kurumu, kendi alanında faaliyet gösteren bütün hemşirelerde temel bir yetkinlik olması bakımından Avrupa Bilgisayar Kullanım Lisansı olması gerektiğini savunmaktadır (NHS 2010). İnternet, hemşirelik uygulamalarına katkı sunma bakımından yeni tıbbi bilgi ve kanıtlara hızlı ve kolay erişim sağlaması açısından önemli bir araçtır (Ajuwon 2003; Morris-Doccker ve ark. 2004; Tezci 2010). Hemşireler, interneti araştırma amacı ile kullanmaktadırlar; ancak bunun yanında problemleri internet kullanımı bakımından risk altındadırlar. Problemleri internet kullanımı; hemşirelerin kendi sağlığı açısından risk altında olmalarına, hasta bakımı açısından ise aksamalara ve gecikmelere neden olabilmektedir (Lin ve ark. 2013; Taş ve ark. 2017). Bu yaklaşım temel alınarak, üniversite öğrencilerinin başarısı ve bunun yanı sıra zamanı en doğru ve en etkili kullanımını da etkilemektedir. Zaman yönetimi iyi olan öğrencilerin, üniversiteden sonra yer alacakları iş yaşamlarında da zaman yönetimi bakımından aynı şekilde devam edeceği, sunacağı bakımın değerini ve kalitesini arttıracığı vurgulanmaktadır (Köse ve ark. 2012).

Yapılan çalışmalarda, üniversite öğrencileri arasında internet bağımlılık düzeylerinin %0,8-16,8 arasında olduğu saptanmıştır (Younes ve ark. 2016; Anand ve ark. 2018). Sağlık bölümlerinde öğrenim gören öğrenciler üzerinde gerçekleştirilen benzer bir çalışmada, çevrimiçi ortamda daha az zaman geçirenlerin daha fazla zaman geçiren öğrencilere göre daha az bağımlılık davranışı gözlemlendiği tespit edilmiştir

(Marahatta ve ark. 2015). Hemşireler üzerine yapılan bir çalışmaya göre; hemşirelerin internet kullanım oranı %88,2, sosyal paylaşım uygulamalarını kullanım oranı ise %79,6 olduğu belirlenmiştir. Buna ek olarak, hemşirelerin %47,3'ünün internet kullanım amacının, daha çok sosyal medyaya erişmek veya internette gezinmek olduğu saptanmıştır. Bunun yanı sıra, hemşirelerin çalıştıkları klinikte internet kullananların, internet kullanmayanlara göre daha çok kontrol kaybı gözlemlendiği saptanmıştır (Orak ve ark. 2016).

2.4. Motivasyon

2.4.1. Motivasyon Kavramı

Latince’de “movere” sözcüğünden türetilen motivasyon terimi, Türkçe’de güdüleme veya isteklendirme şeklinde ifade edilmektedir. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse, güdüleme, bireylerin belirli bir hedefe ulaşması için düşüncenin eyleme geçmesini sağlayan güç olarak açıklanmaktadır (Kaplan 2007). Bu ifadelerden yola çıkarak motivasyon hedeflere yönelik düşünceleri eyleme geçirici bir faktör olmasına ek olarak, eylemin devamlılığı ve gayret gösterilmesi için pozitif bakımdan edinilen kuvvet olarak ifade edilmektedir (Mallı 2019). Motivasyon, bireylerin eyleme yönelik davranışlarını etkileyerek, hedeflenen amaca yönelik hareket etmek olarak ifade edilmektedir (Eroğlu 2011). Bireylerde, tatmin olmadıkları gereksinimlerin etkisiyle güdüler ortaya çıkmaktadır. Güdüler, bireyi davranış oluşmasına yönlendiren güçtür. Birey, amacı doğrultusunda güdülendikten sonra hedefe yönelik davranışa ulaşabilir. Bireyleri belirli bir amaca güdülemenin en etkili yolu motivasyondur. Motivasyon, bireyleri etki altına almak, özendirmek ve bir amaca ulaşmak için harekete geçirmektir (Alan 2006). Bu bakımdan motivasyon sürecinde üç faktöre dikkat çekilmektedir (Öğüt ve ark. 2004).

- İnsanları bir davranışta bulunmaya mecbur bırakan ya da davranış gösterilmesine neden olan kuvvet,
- Davranışın belirli bir rotada gelişmesini sağlayan güç,
- Bir davranış gerçekleştirildikten sonra, bu davranışın sürdürülmesini ve korunmasını sağlayan kuvvettir.

2.4.2. Motivasyon Kuramları

Motivasyon kuramları iki ayrı kategoride incelenmektedir. Bunlardan ilk olanı Kapsam Kuramları, insanları motivasyonunun gerekli olduğuna dair nedenleri ortaya çıkaran kuramlardır. Bir diğeri olan Süreç Kuramları ise, motivasyon gereksiniminin doğuşu ile doyum seviyesine ulaşmaya kadar olan tüm gözlenebilir süreçlerdeki tüm değişkenleri ve zihinsel süreçleri kapsamaktadır (Alsat 2016; Tınaz 2013).

Motivasyon kuramları, kişilerin belirli davranışları sergileme sebeplerini açıklamak ve yöneticilerin bireylerin davranışlarını toplum ve çalışan davranışlarıyla ilişkilendirmek açısından faydalıdır. Motivasyon kuramları, çoğu zaman Yönetim Kuramları ile düşünülmesine rağmen bir Yönetim Kuramı değildir. Motivasyon, yöneticiliğin önemli bir bölümüdür (Clifford 2010).

2.4.2.1. Kapsam Kuramları

2.4.2.1.1. Temel İnsan Gereksinimleri Hiyerarşisi

Abraham Maslow'un (1943) geliştirdiği Temel İnsan Gereksinimleri Hiyerarşisi, iki varsayımdan meydana gelmektedir. Bu varsayımlardan birincisi, insan davranışlarının, belli bir gereksinimi gidermeye yönelik olduğudur. Diğer varsayım ise, insan gereksinimlerinin belirgin bir önem sırasına göre olduğudur. Gereksinim belli bir düzeyde giderilmedikçe, bir üst seviyedeki bireyin ihtiyacının karşılanamadığı ifade edilmektedir (Budak 2004). A. Maslow tarafından 5 basamaktan oluşturulan Gereksinimler Hiyerarşisi;

- *Fizyolojik Gereksinimler:* Fizyolojik bakımdan bir bireyin yaşamını sürdürebilmesi ve varlığını devam ettirebilmesi için gereksinimi olan beslenme, barınma ve uyuma gibi yaşamsal döngüdeki temel ihtiyaçlar olarak açıklanmaktadır.

- *Güvenlik Gereksinimi:* Bireyin yaşamsal işlevleri karşısında olumsuz etkilenmesi ve sağlığını kaybetmesi ile sonuçlansa bile yaşamının geri kalan kısmını devam ettirebilmesi adına olması gereken sosyal destek olanaklarını sağlayabilmeye yönelik gereksinimler olarak tanımlanmaktadır.

- *Sevgi ve Ait Olma Gereksinimi:* bireylerin birbirleriyle sosyalleşebilme ve sevilme güdülerini ve bu gereksinimi hissetmelerine yönelik gereksinimlerinin var olduğu belirtilmektedir.

•*Takdir ve Saygı Gereksinimi*: Bireyin bulunduğu toplum içerisinde önem verilen ve değer gösterilen bir kişi olduğu duygusu ve ayrıca başarılı olduğu hissine gereksinimin var olması durumunu tanımlamaktadır.

•*Kendini Gerçekleştirme Gereksinimi*: Kişinin işini yaptığı alanda farkındalık gösterebilmek ve insanlığın gelişimi bakımından çalışabilecek ve yol gösterici olabilecek bazı araştırmaları yapabilme amaçlarına ulaşma gibi var olan gereksinimleri olduğu ifade edilmektedir (Doğuş 2017).

2.4.2.1.2. Çift Faktör Kuramı

Frederick Herzberg (1968) bu kuramı, Motive Edici ve Hijyen Faktörleri şeklinde iki farklı grupta açıklamaktadır.

Motive Edici Faktörler: Bir işin kendisi, onaylanma, sorumluluk, gelişme, ilerleme ve başarı gibi içsel (iç kaynaklı) faktörlerdir. Bu faktörlerin varlığında bireyler motive olur ve işlerin etkisiyle tatmin olma duygusu gelişmektedir. Bunun yanı sıra bu faktörlerin bulunmaması, bireyin mutsuz olmasına neden olmaz (Valiga ve Grossman 2007; Clifford 2010).

Hijyen Faktörleri: Güvenlik, statü, sorumluluk, üst ilişkisi ve meslektaşları ile olan ilişkiler, çalışma ortamı, maaş, kurum politikaları ve yönetimle ilişkiler gibi dışsal (dış kaynaklı) faktörleri kapsamaktadır (Valiga ve Grossman 2007). Bu faktörler, herhangi bir kurumda çalışanların fizyolojik ve psikolojik sağlığı açısından bulunması gereken durumları ifade etmektedir. Bu durumlardan biri, yer almadığında bireyler hoşnut olmazlar; bu faktörler bulunduğunda ise, iş memnuniyeti ve iş doyumu artabilmektedir. Ancak yalnızca bu faktörlerin bulunması, bireyleri motive etmekte yeterli olmamaktadır (Budak 2004).

Bir çalışan, dışsal olarak memnun değilken, içsel olarak memnun olabilmektedir. Örneğin, bir hemşire yakın bir zamanda kendisi için yapılan terfiden ve sorumluluklardan hoşnut/mutlu olurken, beraber çalıştığı meslektaşlarının isteksiz olduğu ekip çalışmasından yakınabilir. Bu durum, hemşirenin çalışma arkadaşlarıyla ilişkilerinden hoşnut/mutlu olmadığını ancak yaptığı işten memnun olduğu anlamına gelmektedir. Çalışanların motive olabilmesi için içsel ve dışsal açıdan hoşnut/mutlu olmaları son derece önemlidir (Sarioğlu 2015).

2.4.2.1.3. Üç GÜDÜ Kuramı

McClelland, bu kuramı; Başarı, Bağlılık ve Güçlü olma (erk) GÜDÜSÜ olmak üzere üç grupta açıklamıştır. Bunlar;

Başarı güdüsü: Bireyin başarı gereksinimi, çalışma hayatında en iyiyi arama ve en iyi olma isteğidir. Bu güdüsü üst seviyede olan bireyler, erişilmesi güç hedeflere odaklanır ve bu amaca ulaşmak için çalışır (Budak 2004).

Bağlılık güdüsü: Bireyin yaşamında hangi düzeyde olursa olsun, sosyo-psiko-ekonomik bakımdan diğer gruplarla ilişki içinde olacağını bunun yanı sıra, tek başına olamayacağını ifade etmektedir. Bu güdüsü üst düzeyde olan bireyler, zamanının büyük bir çoğunluğunu arkadaşları ve ailesi ile harcamaktadır (Eren 2009).

Erk (Güçlü olma) güdüsü: İnsanların, diğerlerinin etkisi ile otorite ve güç kaynaklarını çoğaltması, mevcut gücünü koruma isteği ile güçlü olma güdüsüdür (Budak 2004).

McClelland üç güdü kuramına göre, yüksek düzeyde başarı güdüsü olanlar, görevlerinde başarılı olduğunda doyum alırlar. Birçok bireye göre görevler zorlayıcı olmalı, ancak sürekli olmamalıdır. Güçlü olma (erk) güdüsü, süpervizör (denetleyici) görevinde olan bireylerde daha yüksek düzeyde hissedebilir ve bu düzeyde bağlılık güdüsü olan bireyler kendilerine şeffaf olunması ve sevildiğini hissettiren bir çalışma ortamında bulunma gereksinimi hissetmektedirler (Valiga ve Grossman 2007).

2.4.2.1.4. ERG Yaklaşımı

Clayton Alderfer'in oluşturmuş olduğu bu yaklaşım var olma, ilişki ve büyüme ihtiyaçları şeklinde ifade edilerek üç gruptan oluşmaktadır.

Var Olma (Existence) İhtiyacı; bedensel olarak iyi ve fizyolojik ihtiyaçları tanımlamaktadır.

İlişki (Relatedness) İhtiyacı; diğer bireylerle duygu ve fikirlerin paylaşımı yoluyla ile iyi olmayı açıklamaktadır.

Büyüme (Growth) İhtiyacı; bireyin kapasitesini, potansiyelini ve yetkinliğini arttırmayı açıklamaktadır (Barutçugil 2002; Koçel 2013; Akdemir 2009).

Bu yaklaşıma göre, birey aynı zaman içinde birden çok ihtiyacı belli bir öncelik sırası olmadan karşılayabileceğini belirtmektedir. Örneğin, bir sağlık kurumunda hemşirelik istihdamın yetersiz olması, bakımın niteliğini olumsuz olarak etkiler ve bireyin kendini gerçekleştirme doyumunu olumsuz olarak etkilenirse, hemşire daha bir alt basamağa yönelir ve sağlık kurumunda bakımın kalitesinin azalmasına neden olabilir (Valiga ve Grossman 2007).

2.4.2.2. Süreç Kuramları

2.4.2.2.1. Eşitlik Kuramı

Adam's tarafından geliştirilen bu kuram; bireylerin eşit muamele görme ve doğruluk gibi kavramları nasıl istediklerini ifade etmektedir. Adil bir şekilde oluşturulan ödül sisteminin, gruptaki bireylerin aşırı hırs, kin, kötülüğünü isteme ve bir kişiye yönelik düşmanca duygular besleme gibi olumsuz duyguları azalmaktadır. Bireyler, kendileri ve gruptakiler arasında bir eşitlik olduğunu gördüğü ve inandığı zaman huzurlu hissederler. Bu kurama göre, bireyler kendisiyle eş başarıya sahip bireyler ile aynı başarıyı gösterdiğinde, kendisine verilen ödüllerin diğerleriyle eşit olup olmadığını tespit etmeye çalıştığı belirlenmiştir (Eren 2009). Motivasyonu arttırmak hedefiyle kullanmak isteyen yöneticilerin, bu kuramın en önemli noktasının eşit çalışmanın, eşit bir biçimde ödüllendirilmesi gerektiğine dikkat etmelidir (Koçel 2013).

2.4.2.2.2. Beklenti Kuramı

Vroom'un geliştirdiği bu kuramda, bireyin çaba göstermesi iki etmenle ilişkilidir. Vroom, bir bireyin bir hedef doğrultusunda o hedefi elde etmek üzere bulunan isteğinin şiddetidir. Kısaca ifade edilirse, bireyin ödülü isteme derecesidir. Bekleyiş, bir eylemin kesin sonuca ulaşacağı yönündeki kişinin inancının şiddetidir. Kısaca ifade edilirse, ödüllendirilme olasılığıdır (Budak 2004). Bir bireyde, iki faktör de yüksek düzeyde olursa, o birey motive olacaktır (Koçel 2013).

Vroom güdülenmenin, bireyin beklentilerine göre şekillendirilmiş ve daha da kişiselleştirilmiş olduğunu açıklamıştır. Beklenti kuramına göre, bireyler seçenekleri değerlendirerek istedikleri ödülleri talep edecek veya pozitif değerler olarak ifade edilen sonuçlara giden davranışlarla ilgileneceklerdir. Davranışlar, ulaşmak istenen sonuçlarda sonuç ister olumlu ister olumsuz olsun bu duruma bakılmaksızın güçlenmektedir. Esas olarak, eğer beklenen sonuçlar olursa, çalışma ortamındaki davranış, tutum ve hareketleri devam eder. Örneğin, her hafta süreklilik arz eder şekilde üç veya daha fazla gün işe geç giden hemşireye, yöneticisi tarafından işe bir daha geç gelmesi durumunda disiplin uyarısı yapılacağının belirtilmesinden sonra hemşirenin işe geç kalmaması (Valiga ve Grossman 2007).

2.4.2.2.3. Porter Modeli

Beklenti kuramına temellen bu model, Lawler tarafından geliştirilmiştir. Bekleyiş ve çekicilik (valens) kavramları, bireyin motivasyon düzeyini etkilemektedir.

Ayrıca, bu kuramda üst düzeyde motivasyon için iki yeni faktör daha önemlidir. Birinci faktör, bilgi ve becerinin var olması, ikinci faktör ise insanın kendisi için benimsediği rol ile ilgilidir. Çaba, bilgi, beceri ve benimsenen rol faktörlerine göre sergilenen performans belirli bir ödül sistemiyle ödüllendirilmektedir (Koçel 2013). Bu kurama göre, üst düzeyde başarının üst düzeyde doyum verebilmesi için bireylerin performansları ile ödül arasında belirli bir dengenin kurulmasını ve dağıtılan ödüllerde adil bir sistemin olmasını gerektirmektedir (Eren 2009).

2.4.2.2.4. Davranış Şartlandırma Kuramı

Skinner'ın oluşturduğu Davranış Şartlandırma kuramı, iş ortamındaki olumlu davranışların tekrar etmesi ve çoğalması için çalışanlar ödüllendirilmelidir. Eğer davranışlar, iş ortamında istenmeyen davranışlar ise, yönetici davranışların tekrarlanmasını azaltmak ve ortadan kaldırmak için cezalandırma yolunu tercih etmelidir (Marquis ve Huston 1996; Eren 2009).

2.4.2.2.5. Amaç Kuramı

Locke'un oluşturmuş olduğu Amaç kuramında, bireylerin motivasyon düzeylerini, belirledikleri hedefler belirlenmektedir. Başarılması daha kolay amaç edinen bireye göre, başarılması daha zor hedef belirleyen birey, daha üst düzeyde performans sergilediği için daha üst düzeyde motive olmaktadır (Koçel 2013).

2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Oyun Oynama Motivasyonunu Etkileyen Faktörler

2.5.1. Biyofizyolojik Faktörler

Dijital oyun bağımlılığı, yaşam dönemlerine göre incelendiğinde; özellikle çocuklar ve adölesanlar riskli grupta yer almaktadır. Bu dönemlerde dijital oyun oynama sıklığının daha yüksek olduğu vurgulanmaktadır (Kaya ve ark. 2015; Çulha ve ark. 2020; Kaya ve ark. 2016). Ayrıca, bu yaşam döneminde bireyler daha zayıf bir iradeye sahip olmakla birlikte arkadaş çevresinin etkisiyle dijital oyunlara yönelebilmektedir. Özellikle adölesanlar diğer zararlı davranışlarda olduğu (sigara, alkol, vb.) gibi arkadaşları tarafından dışlanmamak için dijital oyunları daha çok oynayabilmektedir (Bilgin 2015). Adölesanlar; internet, dijital oyun ve teknoloji gibi araç-gereçleri kullanmaya daha yatkın oldukları için dijital oyun oynama bağımlılığı açısından diğer yaşam dönemlere göre daha risklidir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan 2015; Keskin 2019). Teknolojinin gelişerek ilerlemesiyle; çocuklar, adölesanlar ve hatta

yetişkinler için eğlenmek ve boş vakitlerini geçirmek amacı ile dijital oyun oynamayı tercih etmektedirler (Horzum ve ark. 2008).

Cinsiyetin dijital oyun bağımlılığına etkisi incelendiğinde, özellikle erkeklerde kadınlara göre daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığı geliştiği gözlemlenmiş ve düzenli olarak oyun oynamayı tercih ettikleri saptanmıştır (Göldağ 2018). Ayrıca dijital oyunların başında geçen sürenin de bu çalışmayla paralellik göstererek erkeklerde kadınlara oranla daha yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir (Horzum 2011). Literatürde özellikle 10-19 yaşları arasındaki erkek adölesanlarda çok daha fazla oyun oynama ve sorunlu olarak dijital oyun bağımlılığı eğiliminin diğer gruplardan daha yüksek olduğu saptanmıştır (Yalçın-Irmak ve Erdoğan 2016). Bu konu üzerine yapılan benzer bir çalışmaya göre, dijital oyun bağımlılığı puanları ve oyun oynama motivasyonu puanları bakımından kadınların erkeklere göre puanlarının daha düşük olduğu ifade edilmiştir. Butespit edilen durumun sebepleri arasında; dijital oyunların temaları ve bu oyun mekanların erkeklere daha çok hitap etmesi yer almaktadır (Bozkurt ve Tamer 2020; Hazar ve ark. 2020).

Bireyin Beden Kitle İndeksi (BKİ) ve dijital oyun oynama motivasyonu üzerine gerçekleştirilen bir başka araştırmaya göre ise, obez olan bireyin, diğer grupta yer alan bireylere göre (fazla, normal ve zayıf kilolu) başarı ve canlanma motivasyon puan ortalamalarının yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir (Bozkurt ve Tamer 2020).

Dijital cihazların kullanım süresi ve sıklığı artıkça fizyolojik problemler ortaya çıkmaktadır. Bu sağlık sorunlardan bazıları; eklemlerde, sırtta, boyunda ve kaslarda meydana gelen problemler, uykusuzluk ve obezitedir (Kuzu ve ark. 2008; Akçay ve Özcebe 2012). Ayrıca bilgisayar karşısında geçen süre arttıkça, bireylerde kas-iskelet sistemi sorunları ve solunum sistemine yönelik komplikasyonların arttığı görülmektedir (Mustafaoğlu ve ark. 2017).

2.5.2. Psikolojik Faktörler

Bireysel alışkanlıklar, anksiyete, korku, heyecan ve depresyon gibi duygu durum, motivasyon, zekâ ve algı düzeyi gibi faktörler psikolojik faktörler kapsamında yer almaktadır. Bu kavramlardan ilki olan bireysel alışkanlıklar, bireyin bir günde belirli aralıklarla sürekli hale getirdiği davranışlar, alışkanlık haline gelmektedir. Birey dijital oyun oynamayı da süreklilik haline getirerek tıpkı bağımlılık gibi alışkanlık haline getirmektedir. Buna bağlı olarak, bireyin gün içerisinde ekran karşısında geçirdiği süre

de giderek artmaktadır. Sağlıklı yaşam şeklinin parçası olarak aşırı bir şekilde zaman harcamadan dijital oyunları oynamanın normal olarak kabul edildiği, hatta oyunların duygusal olarak rahatlama ve ferahlama gibi olumlu yönde etkileri de bulunduğu ifade edilmektedir. Fakat, oyun oynama istek ve dürtüsü bireyin kontrol altına almaya yönelik davranış ve eylemlerine rağmen sonuç değişiklik göstermiyor ayrıca bireyin duygu ve düşüncelerinde ve günlük yaşamında değişikliğe neden oluyor ise sorunun ya da bağımlılığın varlığı söz edilmektedir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan 2016). Bireyin içerisinde bulunduğu stresli durumdan kurtulmak ya da bu durumdan uzaklaşmak için veya bir gruba dahil olma ve başarıma ihtiyacı gibi faktörler sebebiyle dijital oyunlara yöneldiği yapılan çalışmaların çıktıları arasında yer almaktadır (Kaya ve ark. 2016; Mallı 2019, Turan ve ark. 2016). Yine izole olup, toplum içerisine çıkmaya korkan, çekinen ya da toplum içine çıkmayan bireylerde de daha fazla dijital oyun bağımlılığı gözlemlendiği gerçekleştirilen çalışmalarda tespit edilen sonuçlar arasında mevcuttur (June ve ark. 2007; Tekkurşun-Demir ve Mutlu Bozkurt 2019; Tekkurşun-Demir ve Cicioğlu 2019). Bir başka çalışmanın sonucuna göre, sosyal olmayan kişilik özelliğine sahip ya da çevresiyle iletişim becerileri yetersiz bireylerde dijital oyunlar sıkıntı ve problemlerle baş etmek için ve günlük hayatın yaşama kattığı stres ve zorluklardan bir kaçmak amacı ile tercih edilmektedir (June ve ark. 2007; Sherry ve Lucas 2001). Ek olarak, bir ekstremite/organın doğuştan ya da sonradan yoksunluğunu yaşayan bireylerin daha fazla depresif ruh halinde olduğu ve bu bireylerde de dijital oyun bağımlılığı gözlenmesinde en yüksek risk olduğu görülmüştür (Hyun ve ark. 2015). Bu duruma paralel olarak adölesanlar, fiziksel olarak fazla enerjiyi vücutlarından uzaklaştırmadıkça, deşarj olacak bir aktiviteye gereksinim duyabilmektedirler. Bu sebeple adölesanlar zihnini rahatlatma isteğini, eğlenme isteğini, bulunduğu ortam ve durumdan kaçış yolunu, mevcut yaşamında gerçekleştiremediği arzusunu dijital oyunlara katılarak gidermektedir (Tekkurşun-Demir ve Mutlu Bozkurt 2019; Tekkurşun-Demir ve Cicioğlu 2019)

Aşırı düzeyde dijital oyun oynamayı etkileyen etmenlerden arasında depresyon ve anksiyete yer almaktadır. Birey deneyimlediği (depresyon, anksiyete, vb.) duyguları azalmak, ortadan kaldırmak amacı ile daha fazla dijital oyun oynamaktadır (Cole ve Griffiths 2007; Turan ve ark. 2020).

Dijital oyunların bireyin başarıma hırsıyla bağlantılı olduğu ifade edilmektedir. Kişiler, günlük yaşamındaki başarıma hırsına yönelik doyumları dijital oyunlar yoluyla

sağladığı ve bu ortamda diğer bireylerden daha iyi olduğunu göstererek doyum almaktadır (Vatandaş 2020).

Dijital oyun bağımlılığı olarak kabul edilecek şekilde oyun oynayan bireylerin, bulundukları ortamlardan izole oldukları ve diğer insanlarla etkileşimlerinin daha az ve hatta başarısız oldukları saptanmıştır. Benzer şekilde, çevresi ile iletişiminin az veya kötü olması sonucunda bireylerin dijital oyun bağımlılığına yöneliminin arttığı görülmektedir. Ayrıca bireyler dijital oyunları benlik saygısını arttırdıkları ve sosyal beceri eksiklerini giderdikleri için tercih ettikleri ve özellikle buna yönelik oyunları oynadıkları belirlenmiştir (Akkaş 2020). Buna ek olarak, dijital oyun oynama nedenlerini belirlemeye yönelik yapılan çalışmada; sosyal destek, yalnızlık ve sosyal etkileşim gereksinimi gibi çeşitli nedenlerin olduğu tespit edilmiştir (Bhagat ve ark. 2019).

COVID-19 pandemisi sebebiyle bireylerin kaygı duygu durumlarının arttığı ve bu nedenle de dijital oyunları tercih ettikleri ve digital oyun oynama sürelerinin de artış gösterdiği tespit edilmiştir (Fazeli ve ark. 2020).

2.5.3. Çevresel Faktörler

Şehirleşmenin ve köyden kente göçün giderek çoğalması ayrıca dijitalleşmenin artması ve teknolojiye ulaşmanın ve iş imkanlarının büyük kentlerde daha fazla olması sebebiyle bireyler ve aileler şehirlere göç günden güne artış göstermektedir. Buna bağlı olarak bitkiler, hayvanlar gibi doğal yaşamdan uzaklaşmakta ve bireylerin yaşamları ve oyun tercihleri giderek değişmektedir. Şehirleşme ve nüfusun artmasıyla geleneksel oyunlar yerine daha çok modern oyunlar yani dijital oyunlar tercih edilmeye başlanmıştır (Yiğit-Açıkgöz ve Yalman 2018; Yalçın-Irmak ve Erdoğan 2015). Dijital oyunların, geleneksel oyunlara oranla daha fazla bağımlılık yaptığı buna bağlı olarak bireylerin biyo-psiko-sosyo-kültürel boyutları üzerine olumsuz bir şekilde etki ettiği gerçekleştirilen çalışmalar sonucunda tespit edilmiştir (Torun ve ark. 2015).

Bireyin biyolojik ve psikolojik gelişiminde önemi tartışılmaz bir yeri olan oyunun, şehirleşme ve nüfus artışı sebebiyle oyun alanları azalmıştır. Bu azalmaya paralel olarak, teknolojik gelişmeler toplumda büyük bir değişime ve farklılaşmaya yol açarak bireylerin yaşamını yeniden şekillendirmiştir. Park, sokak gibi boş alanlarda oynanan oyunlar teknolojik gelişmeler ve şehirleşmenin ürünü olarak çocukların oynayabileceği oyun alanları azalırken, dijital oyunlar etkisini artırmıştır. Ayrıca dijital

oyunlar geleneksel oyunlara göre çocukların bedensel, zihinsel ve toplumsal bakımdan gelişimlerini olumsuz olarak etki ettiği saptanmıştır (Ulaş ve Ayan 2016; Hazar 2016; Ögel 2012; Yalçın-Irmak ve Erdoğan 2015; Torun ve ark. 2015).

2.5.4. Sosyo-Kültürel Faktörler

Bireylerin bulunduğu ya da mensubu olduğu aileye göre kişilik özellikleri, gelenek ve görenekleri, rol ve sorumlulukları değişmekte ve farklılık göstermektedir. Çocukluk çağındakiler, ebeveynlerini ve çevresindekileri rol model almakta ve onları taklit ederek aynı davranışı göstermektedir. Yapılan bir çalışmada, ebeveynlerinden herhangi birinin dijital oyun oynamayı tercih edenlerde, ebeveynlerinden herhangi birini tercih etmeyenlere oranla daha fazla bağımlılık gözlemlendiği yapılan sonucunda varılmıştır (Akçay ve Özcebe 2012). Ayrıca, ebeveynlerin eğitim düzeyi arttıkça, adölesan dönemindekilerde dijital oyun bağımlılık seviyesinin arttığı tespit edilmiştir (Çakıcı 2018). Bu çalışmadan farklı olarak anne eğitim düzeyi arttıkça bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinden belirsizlik alt boyutunun azaldığı tespit edilmiştir (Bozkurt ve Tamer 2020). Çakıcı (2018)'nin gerçekleştirdiği çalışmaya göre babanın eğitim düzeyi ile adölesanların bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı belirlenmiştir. Bu durumun nedenini ise, adölesanların anneleri ile babalarına oranla daha fazla zaman geçirmesi ve annelerinin adölesanların gereksinimleri ile daha çok ilgilenmesi olarak belirtilmiştir. Ayrıca bireylerin yaşadığı evde bilgisayar bulunması durumunda da evinde bilgisayar bulunmayanlara oranla daha fazla bağımlılık gözlemlendiği belirlenmiştir (Şahin ve Tuğrul 2012). Bozkurt ve Tamer (2020)'in gerçekleştirmiş olduğu araştırmada ise babanın eğitim seviyesi yükseldikçe, adölesanın dijital oyun oynama motivasyonu puanlarının azalış gösterdiği görülmüştür. Bu duruma ek olarak, Özmen (2019)'in gerçekleştirmiş olduğu araştırmaya göre, dijital oyun bağımlılık düzeyi yükseldikçe, arkadaşları ve ailesinden aldığı sosyal desteğin azaldığı tespit edilmiştir.

Ailesel ya da kültürel olarak bireyin rol model olamadığı durumlarda, bireyler dijital oyunlardaki kişi ya da karakterleri kendi kişilik özelliklerinde rol model almakta ve bu karakterle kendini özdeşleştirebilmektedir (Taylan ve ark. 2017). Başka bir çalışmada elde edilen verilere göre, dijital oyun oynayarak geçirilen zaman artışına bağlı olarak, bireylerde saldırgan davranışların gözlenmesi de artmaktadır (Akçay ve Özcebe 2012). Bu araştırmanın sonuçlarıyla benzerlik gösteren başka bir çalışmada ise,

saldırganlık barındıran dijital oyunları oynayanların, zor durumda kaldıklarında saldırganlık içeren davranışları sergileyerek bu durumdan kurtulmayı seçtikleri gözlenmiştir (Akçay ve Özcebe 2012). Ayrıca oyuncuların sosyal medya ve dijital oyun bakımından bilgi düzeyleri, ebeveynlerinin bu konulardaki bilinçli olma düzeylerine bağlı olduğu belirtilmektedir (Özsoy ve Atılgan 2018).

Bireyler çevreleriyle yani öncelikle aileleriyle ve sonra da içinde yaşadığı çevre ile devamlı ve dinamik bir etkileşim süreci içindedir. Dijital oyunlarda geçirdikleri süreleri arttıran bireyler, öncelikle aileleriyle sonrasında da çevresiyle iletişimini ihmal edebilmekte ve asosyal davranışlar sergileyebilmektedir (Akçay ve Özcebe 2012). Bu çalışmaya paralellik gösteren bir diğer araştırmada ise, sosyal beceri eksikliği olanlarda diğer bireylere oranla bağımlılık gelişme oranının daha yüksek seviyede olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca bireylerin iletişimi asosyalleşmekle kalmamakta eğer okul çağında bir birey ise, okuldaki akademik başarısının daha da kötüleşmesine ve hatta okuldan kopmasına neden olabilmektedir.

Kişisel özelliklerde, dijital oyun oynama bağımlılığının gelişmesinde etkili olabilmektedir. Sosyal ortamlarda, dışlanma ve dışlanma korkusu olan bireyler, çevrimiçi oyunlar aracılığı ile arkadaş edinmekte ve böylece yüz yüze gelmekten kaçınmaktadırlar. Tüm bunlara ek olarak, sevdiği insanları kaybetme korkusu olan kişilerde, dijital oyunlar sayesinde onlarla her an birlikte olma şansı yakalayabilmektedirler. Öz güveni düşük, sürekli olarak yenilik arayan, endişeli ve kararsız, kişilik özelliklerine sahip bireyler, oyun sayesinde fiziksel olarak güvenli, mevcut hayatın risklerinden uzaklaşmış, anonim bir hayat yaratması nedeniyle dijital oyunlara bağımlı hale gelebilmektedir (Sussman ve ark. 2018).

Aile içi tartışmalar ve aile bağlarının zayıf olması, kişilerin daha çok oyun karşısında zaman geçirmesine neden olmaktadır. Aile içi bağların kuvvetli olması, sosyal olarak etkinliklerin fazla olması, dijital oyun oynama bağımlılığından koruyucu bir etken olduğu belirtilmektedir. Olumsuz anne ve baba tutumu, akademik başarısının düşük olması ise risk faktörleri arasında yer almaktadır (Sussman ve ark. 2018). Bireyler yaşadığı çevrede, meydana gelen olumsuzluklar ve engellerden kaçınma davranışında bulunarak kendini soyutlamak, ruhsal olarak toparlamak ve rahatlamak düşüncesiyle dijital oyunlara yönelebilmektedir (Şakiroğlu ve Akyol Poyraz 2018).

2.5.5. Politiko-Ekonomik Faktörler

Dijital oyun bağımlılığının yaşadığı aile ortamında maddi durum bakımından incelendiğinde yüksek düzeyde olanların, düşük ve orta düzeyde gelire sahip olanlara göre daha yüksek olduğu vurgulanmaktadır (Göldağ 2018). Dijital oyun bağımlılığına yönelik, ilgili bakanlıklar tarafından çalışmalar yapılmasını ve stratejiler geliştirilmesini desteklemektedir. Çeşitli sivil toplum kuruluşları örneğin, Yeşilay gibi kurumlar ile de bağımlılıkla mücadele edilmesi konusunda destek vermektedir.

Türkiye’de (2017) bağımlılıkla mücadele etmek amacı ile “Bağımlılık ile Mücadele Yüksek Kurulu” kurulmuş ve “Davranışsal Bağımlılıklar Strateji Belgesi ve Eylem Planı 2019-2023” geliştirilmiştir. Bu belgenin amacı ise; “Toplumu teknoloji, internet ve kumara alanlarında da davranışsal bağımlılık gelişmesinden korumak” tır (Sağlık Bakanlığı 2019).

Bu eylem planının amacın gerçekleştirilmesi bakımından;

- Bilişim teknolojilerinin; bilinçli, güvenli ve etkin kullanımında özellikle adölesanlar olmak üzere toplumun tüm kesimleri üzerinde bilgi düzeyi ve farkındalığın yükseltilmesi,
- Bilişim teknolojilerinin zararlı ve gereğinden fazla kullanımının önlenmesine yönelik tedbirler ve çalışmalar geliştirilmesi ayrıca dijital oyun, kumar gibi bağımlılıkların önlenmesi ve yok edilmesine yönelik mücadelenin sürdürülmesi,
- Davranışsal bağımlılığı mevcut olan kişilerin danışmanlık, rehabilitasyon gibi bağımlılığı önleme ve azaltmaya yönelik hizmetlere ulaşılabilirliğin artırılması kararı alınmıştır (Sağlık Bakanlığı 2019).

Bağımlılıkla mücadelede etkin rol alan Yeşilay, tütün, alkol, kumar, internet ve teknoloji bağımlılığı gibi adölesan ve toplumu olumsuz olarak etkileyen bütün bu alışkanlıklarla mücadele etmek, ulusal kültüre bağlı yeni nesiller yetiştirmek hedefi ile 1920 tarihinde İstanbul’da kurulmuştur. (Yeşilay 2020).

Ülkemizde dijital oyun alanında bilinçlendirme çalışmalarına önem verilmektedir. Bu amaçla Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) dijital oyun bakımından kurum ve kuruluşlarla birlikte iş birliği ve çalışmalar yürüterek bilinçlendirme çalışmaları yürütmektedir. Çocuklar için oluşturmuş olduğu sitelerde çocuklar için oyunlar ve içerikler; ebeveynler için oluşturulan sitelerde ise ebeveynlere yönelik tavsiyeler, bilimsel rapor ve çalışmalar yer almaktadır (BTK 2020).

2.6. Hemşirelik Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı, Oyun Motivasyonu ve Etkileyen Faktörler

Üniversite dönemi, adölesanların yetişkinliğe geçiş dönemidir aynı zamanda ebeveynlerinden ayrılarak bağımsız olduğu, işe hazırlık evresi, üniversite hayatına uyum göstermesi ve kişilerarası iletişimde bağımsız kararlar aldığı bir dönemdir (Bang ve Cho 2020). Bu dönem, üniversite ortamına ve yaşamına uygun şekilde baş etme süreci geliştirme ve yanıt verme sürecidir ve yaşamının diğer dönemleri üzerinde önemli bir etkisi vardır (Kim ve Lee 2020; Cha 2019). Bu döneme uyum gösteremeyen adölesanlar stresle başa çıkmak için internet ve oyunlar ile zaman geçirerek bu sürecinden üstesinden gelmeye çalışmaktadır (Ryu ve Kim 2018). Bağımlılık tanımında da olduğu gibi davranışı bırakamama ve kontrol edememe durumunda bağımlılık gelişmektedir. Bu dönemde bireyler gerçekleştirmesi gereken görev ve sorumlulukları ihmal edip, dijital oyunlara kendini kaptırması durumunda bilişsel sağlıkları ve sosyal işlevselliğini olumsuz yönde etkileyecektir (Choi 2018; Kang ve Son 2007; Kim ve Kang 2012).

Sağlık sisteminde vazgeçilmez ve önemi yadsınamaz bir meslek olan hemşirelerin eğitim yaşantılarında okul sürecinde önceki deneyimleri, arkadaş yönlendirmesi vb. sebeplerle dijital oyunları oynamayı tercih edebilmektedir. Dijital oyunlar karşısında geçirilen önceki olumlu deneyimler daha fazla oyun oynamayı tetiklemekte ve bağımlılık davranışının gelişmesine neden olmaktadır. Arkadaş vb. gruplar da yaşanan bu olumlu deneyimden bahsederek, diğer arkadaşlarını internete bağlı olarak yada olmayarak oynan oyunları oynamaya yönlendirmekte bunun sonucunda bağımlılık davranışının gelişmesine sebep olabilmektedir. Ebeveynlerinden ve mevcut yaşamından uzaklaşan bireyler, sanal ortamda daha fazla arkadaşlarıyla vakit geçirebilmekte farkında olmadan olumsuz davranışlar içerisinde bulunabilmektedir. Bireylerin tüm gelişim dönemlerinde görülebilen dijital oyun oynama bağımlılığı, en çok adölesanlarda görülmektedir. Bu durumun meydana gelmesinde birçok sebep bulunmaktadır. Özellikle akran ve arkadaş ortamı öncelikli nedenler arasında gelmektedir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan 2015).

Üniversitede eğitim gören hemşirelik öğrencileri, hasta ve hasta yakınları ile kişilerarası etkileşim oluşturma, bilimsel bilgiye dayanarak doğru ve etkin karar verme, etik sorumluluk ve farkındalık gibi olgun bir tıp uzmanı olma yükü bulunmasının yanında, akademik başarısı, okul pratiği yapma, klinik uygulamalarda bulunma ve

çeşitli sınav uygulamaları gibi stres altındadırlar (Lee 2019; Jang 2020; Choi ve Lee 2012; Im ve Noh 2020; Jeong ve Kum 2019).

Dijital oyun oynama bağımlılığı ile mobil cihaz bağımlılığı birbiriyle yakından ilişkilidir. Hemşirelik öğrencileri, insanı keşfetmeli, insanın fizyolojik, psikolojik ve bilişsel zorluklarının farkında olarak insanı desteklemeli ve hemşirelik bakımı sağlamalıdır. Ayrıca hemşirelik öğrencileri teknolojinin gelişmesi ve dijitalleşmenin etkisiyle mobil cihazlar yaygınlaşmış bu sebeble digital oyunlara kolay bir şekilde girebilmektedir (Çobanoğlu ve ark. 2020; Kyoung ve Kim 2019; Lee ve ark. 2021; McBride ve ark. 2015; Cho ve Lee 2016).

Hemşirelerin okul sürecinde bulunduğu okulun çevresel durumu yapılan ve yapılmaya çalışılan sosyal aktivitelerle öğrenciler dijital oyunlar yerine daha farklı aktivite ve branşlara yönelebilmekte buna bağlı olarak da bağımlılık geliştirecek davranışlardan uzaklaşabilmektedir. Ayrıca arkadaşlık kurmada zorluk yaşayan, inanç, değer ve tutumları diğerlerine göre farklı ve toplumsal ilişkileri diğer bireylere oranla daha düşük düzeyde olan bireylerde asosyal davranışlar sergileyerek içine kapanık ruh haline bürünebilmekte ve diğerlerine oranla daha fazla dijital oyun karşısında zaman geçirebilmektedir. Bireyler karşı karşıya kaldıkları olumsuz durum ve olayları unutmak ve sebep olduğu psikolojik yükten uzaklaşmak ve unutmayı hedefleyerek oyun oynama eğiliminde olabilmektedir (Young ve De Abreu 2010). Benzer bir şekilde mevcut yaşamlarında meydana gelen olayları ve sahip olamadıklarını oyunun getirdiği ortam aracılığıyla giderebilmektedir (Tekkurşun-Demir ve Mutlu Bozkurt 2019).

Ek olarak dijital ortamlar, hemşirelik öğrencilerinde yaratıcılık düzeyinin artmasını, sosyalleşme ve farkındalık seviyelerinin gelişmesini, iletişim becerilerinin gelişmesini ve benliğin gelişmesini sağlayabilmektedir. Bunun yanı sıra, çeşitli endişe ve korkuların gelişmesine, sosyal hayatıyla ilgili problemler oluşmasına, kimliğin oluşumu üzerine olumsuz gelişime, mahremiyet duygusunun gelişmemesine, çeşitli hukuki problemler gelişmesine hatta toplumsal olarak yalnızlaşma ve uzaklaşmaya neden olabilmektedir (Kuşay 2013; Turan ve ark. 2020; Tüzün 2002)

Ayrıca hemşirelik öğrencilerinin masa başında ve ekran karşısında geçen süreler arttıkça hareketsiz sedanter bir yaşam oluşturulmakta buna bağlı olarak özellikle kas ve iskelet sistemi ve buna eşlik eden solunum, dolaşım ve obezite gibi fizyolojik, psikolojik ve sosyal birçok olumsuz etkiler gözlenebilmektedir (Grüsser ve Thalemann 2006). Bireyin sağlıklı gelişimi için önemli olduğu kadar hemşirelik öğrencilerinin

gelişimi içinde önemli bir etkiye sahip bu durum yakından takip edilerek gerekli destek ve yönlendirme yapılmalıdır. Bu açıdan değerlendirildiğinde bu çalışmanın dijital oyun yönünde tercihin bağımlılık boyutuna ulaşmasında hemşirelik oyun oynama bağımlılığı düzeyleri, dijital oyun oynamaya yönelik durumları ortaya çıkararak mevcut literatüre katkı da bulunacağı düşünülmektedir. Bu çalışma, hemşirelik öğrencilerindeki dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve ilişkili değişkenleri belirlemek amacı ile planlanmıştır.



3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Amacı ve Tipi

Araştırma, hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılığı ve ilişkili değişkenleri incelemek amacı ile tanımlayıcı ve ilişki arayıcı türde planlandı.

3.2. Araştırma Soruları

1. Hemşirelik öğrencilerinin bireysel özellikleri nedir?
2. Hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılığı ve dijital oyun oynama motivasyonu düzeyleri nedir?
3. Hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörler ne/nelerdir?

3.3. Araştırma Değişkenleri

Bağımlı değişkenler: Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ) ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)

Bağımsız değişkenler: Öğrencilerin sosyo-demografik özellikleri

3.4. Araştırmanın Yeri ve Zamanı

Araştırma, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında, iki devlet ve bir vakıf üniversitesinde öğrenim gören hemşirelik öğrencileri ile gerçekleştirildi.

3.5. Araştırmanın Evreni ve Örneklem Seçimi

Araştırmanın evrenini, İstanbul ilinde 2020-2021 eğitim-öğretim yılında iki devlet, bir vakıf olmak üzere toplam üç üniversitenin hemşirelik fakültesi ve hemşirelik bölümlerinde öğrenim gören toplam 1665 hemşirelik öğrencisi oluşturdu. Örneklemine ise, güç analizi (power analizi) yöntemi ile Tip I hata 0,05, testin gücü 0,80 ($\alpha= 0,05$, $1-\beta= 0,80$) ve $d=0,10$ etki büyüklüğüyle tespit edilen örneklem sayısı minimum 774 olarak belirlendi (Bülbül, Tunç ve Aydil 2018) (Tablo 1).

Araştırmaya dahil edilme kriterleri arasında; hemşirelik öğrencisi olma, eğitim ve öğretime aktif olarak devam etme, bilgisayar/ video oyunu oynama, iletişim sorunu olmama ve çalışmaya katılmaya gönüllü olma yer aldı.

Tablo 3-1: Çalışmaya Dahil Edilen Üniversiteler ve Öğrenci Dağılımı

Üniversiteler	Öğrenci Sayısı	Çalışmaya Katılan Öğrenci Sayısı
İstanbul Üniveristesi-Cerrahpaşa Florence Nightingale Hemşirelik Fakültesi	1161	342
İstanbul Medeniyet Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü	299	237
Bezmialem Vakıf Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü	205	195
TOPLAM	1665	774

3.6. Veri Toplama Araçları

Veriler; Öğrenci Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı, Ölçeği (DOBÖ-7) ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ) aracılığı ile toplandı.

3.6.1. Öğrenci Bilgi Formu (Ek-1)

Araştırmacılar tarafından ilgili literatür (Lemmens ve ark. 2009; Porter ve ark. 2010; Irmak, 2014) doğrultusunda geliştirilen form, öğrencinin yaşı, cinsiyeti, sınıfını, medeni durumu, boyu, kilosu, Beden Kitle İndeksi (BKİ), genel akademik ortalaması, gelir durumu, yaşadığı yer, bilgisayar ve internet kullanma durumu, bilgisayar/video oyunu oynama durumu, sahip olduğu oyun araçlarına (akıllı telefon, tablet, konsol) ilişkin toplam 8 sorudan oluştu.

3.6.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7) (Ek-2)

Ölçek, Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından problemli dijital oyun oynama davranışlarını tespit etmek amacıyla oluşturulmuştur. Aylin Yalçın Irmak ve Semra Erdoğan (2015), DOBÖ-7'nin Türkçe'ye uyarlamasını gerçekleştirmiştir. Toplam 7 maddeden oluşan DOBÖ-7, 7 alt boyuttan ve toplam 21 maddeden meydana gelen DOB-21 ölçeğinin kısa formu şeklindedir. Yapısal olarak bir faktörden meydana gelen ölçek, beşli likert tipinde sorulardan oluşan ve her cevap şikkına 1 ile 5 aralığında (1=hiçbir zaman, 5=her zaman) puan alacak şekilde ölçek minimum 7 ve maksimum 35 aralığında değerler almaktadır. Bir adölesanın DOBÖ'e göre oyun bağımlısı olduğunu tespit etmek için monotetik ve politetik olmak üzere iki format tercih edilmiştir. Monotetik formatta birey, ölçekte bulunan 7 maddenin tamamına da 3 (bazen) ve 3'ün üstünde puanlandırma yapıyor ise riskli, bir diğer format olan politetik'e göre ise bütün

maddelerin minimum 4'üne 3 (bazen) ve 3'ün üstünde puanlandırma yapıyor ise yüksek düzeyde riskli oyun bağımlısı olarak ifade edilmiştir. Lemmens ve arkadaşları (2009)'nın gerçekleştirmiş olduğu araştırmada dijital oyun oynama bağımlılığı prevelansı örneklem (n=721) iki gruba ayrılarak incelenmiş ve politetik format baz alındığında kesme değeri 3 (bazen) olarak değerlendirildiğinde örneklem gruplarında dijital oyun oynama prevelansı ilk grupta %9,4 ve ikinci grupta ise %9,3'tür. Kesme değeri 4 (sık sık) ve 5 (her zaman) olarak değerlendirildiğinde ilk örneklem grubu %1,4 ve diğer grupta ise %1,6 tespit edilmiştir. Bu ölçekte kullanılan bir diğer format olan Monotetik'e göre ise dijital oyun oynama bağımlılığı prevelansı sırasıyla %2,3 ve %1,9 olarak tespit edilmiştir (Lemmens ve ark. 2009). Araştırmacılar dijital oyun oynama bağımlılığını tespit ederken hem monotetik hem de politetik yararlanılabileceğini ifade etmiş ve bu ölçekten elde edilen toplam puan dijital oyun oynama bağımlılığı düzeyini belirlerken kullanılabileceğini ortaya çıkarmıştır. Özgün DOBÖ-7 Cronbach alfa değeri 0,92, bulunmuştur. Ölçeğin Cronbach alfa katsayısı 0,73 olarak saptanmıştır (Irmak 2014). Bu çalışmada ise, Cronbach alfa katsayısı 0,823 olarak belirlendi.

3.6.3. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ) (Ek-3)

Gönül T. Demir ve Zekiha Hazar (2018)'ın oluşturmuş olduğu bu ölçek, dijital oyun oynama motivasyonu nedenlerinin tespiti amacıyla geliştirilmiştir. Toplam 19 maddeden 3 alt boyuttan oluşan bir formdur. Toplam üç faktörden oluşan bu ölçekte bulunan ilk 5 maddenin, “Başarı ve Canlanma, (6., 7., 8., 9., 10., 11., 12., 13. ve 14. madde)”, “Merak ve Sosyal Kabul, (23.,24.,27.,30.,32.,33.,34.,35. ve 36. maddeler)”, son kısımda yer alan 5 maddenin ise, “Oyun İsteğinde Belirsizlik, (38., 39., 40., 41. ve 42. maddeler)” olarak 3 alt boyuttan oluştuğu saptanmıştır. Bu ölçeğin puanlandırması; 1. ile 14. Madde dahil olacak şekilde bu kısım düz puanlanırken, 15 ve 19. maddeler ve arasındaki kısım ise ters olacak şekilde puanlandırılmıştır. DOOMÖ'de, “Hiç Katılmıyorum”, “Katılmıyorum”, “Kararsızım”, “Katılıyorum”, “Tamamen Katılıyorum” olacak şekilde beşli likert tipi ölçek kullanılarak puanlandırma yapılmıştır. Cronbach alfa katsayısı değerleri; Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği için 0,96, Başarı ve Canlanmada 0,70; Merak ve Sosyal Kabulünde 0,87; Oyun İsteğinde Belirsizlikte 0,72'dir (Demir ve Hazar 2018). Bu çalışmada ise, Cronbach alfa katsayısı Başarı ve Canlanmada 0,825, Merak ve Sosyal Kabulde 0,926 ve Oyun İsteğinde Belirsizlikde 0,909 olarak belirlendi.

3.7. Araştırmanın Uygulanması

Araştırmanın yapıldığı kurumlardan yazılı izin [İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Florence Nightingale Hemşirelik Fakültesi (14.09.2020/119213) (Ek-4), İstanbul Medeniyet Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü (16.10.2020/70734980-100-E.3701 (Ek-5), Bezmialem Vakıf Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü (09.11.2020/5403 (Ek-6)] alındı.

İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları, Etik Kurulu'ndan etik kurul onayı (İ.Ü.C. Tarih ve Sayı: 13.10.2020-70800) alındı (Ek-7).

Ölçeklerin geçerlilik ve güvenirlik çalışmasını yapan araştırmacılardan [DOOMÖ Tarih: 21.02.2020 (Ek-8), DOBÖ Tarih: 24.02.2020 (Ek-9)] yazılı izin alındıktan sonra veriler toplanmaya başlandı. COVID-19 pandemisi nedeni ile online toplanan verilerde, araştırmaya katılan öğrencilere çalışmanın amaç ve yararları, çalışmadaki roller açıklanarak, araştırmaya katılmaya isteklilik ve gönüllük ilkesine özen gösterilerek yazılı olurları alındı (Ek-10).

3.8. Araştırmanın Etik ve Yasal Yönleri

- Araştırmanın yapıldığı kurumlardan kurum izinleri alındı.
- İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmalar Etik Kurulu'ndan etik onay alındı.
- Araştırmada kullanılan Dijital Oyun Oynama Motivasyonu (DOOMÖ) ve Dijital Oyun Bağımlılığı (DOBÖ-7) Ölçekleri için araştırmacılardan mail ortamı üzerinden yazılı olarak izinler alındı.
- Çalışmada yer almaya onay veren öğrencilere, araştırmanın hedefi, kapsamı, süresi, olumlu yanları, çalışmada tespit edilen verilerin nerede, nasıl ve ne için kullanılacağı bakımından bilgi verilerek gönüllü ve istekli olarak çalışmaya katılmaları bakımından yazılı izin ve onayları alındı.

3.9. Araştırmanın Güçlü ve Sınırlı Yönleri

Güçlü yönler;

- Araştırmanın üç ayrı kurumda yapılması
- Araştırman verilerinin online ortamda toplanarak bias olasılığının ortadan kaldırması

Araştırmanın Sınırlılıkları

- Araştırma, iki devlet ve bir vakıf üniversitesi kapsamında öğrenim gören hemşirelik öğrencileri üzerinde gerçekleştirildi. Bu nedenle çalışmadan elde edilen sonuç ve veriler sadece bu örneklem grubundaki hemşirelik öğrencileri için sınırlıdır, genellenemez.

3.10. Verilerin İstatistiksel Analizleri

İstatistiksel analizler SPSS (IBM SPSS Statistics 24) programı üzerinden gerçekleştirildi. Araştırmada elde edilen verilerin yorumlanması ve açıklanmasında, frekans dağılımını içeren tablolar ve açıklayıcı istatistiklerden yararlanıldı. Verilerin değerlendirilmesinde, normal olarak dağılış göstermemiş ölçüm değerleri için değişkeni bulunmayan yöntemler tercih edildi. Değişkeni bulunmayan yöntemlere uygunluk gösterecek şekilde, birbirinden bağımsız iki grubun veri sonuçlarının incelenmesi nedeni ile kıyaslanmasında “Mann-Whitney U” test (Z-tablo değeri), üç veya üçün üstündeki birbirinden bağımsız grubun veri sonuçlarının incelenmesi nedeni ile kıyaslanmasında “Kruskal-Wallis H” testi (χ^2 -tablo değeri) tercih edildi. Üç veya üçün üstündeki bağımsız olan grup için anlamlı fark tespit edilmesi durumunda değişkenlik gösteren değerlerin ikili olarak incelenerek kıyaslanmaları için Bonferroni düzeltmesi gerçekleştirildi. Normal olarak dağılış göstermeyen verilerin birbirleriyle olan ilişkisinin araştırılmasında “Spearman” korelasyon katsayısı kullanılarak tespiti yapıldı. Dijital oyun bağımlılığı risk durumunu etkileyen faktörlerin belirlenmesinde “Binary-Lojistik regresyon” modeli kullanıldı. Sonuçlar %95 güven aralığında, $p < 0,05$ anlamlılık düzeyinde değerlendirildi.

4. BULGULAR

Bu bölümde, iki devlet ve bir vakıf üniversitesinde öğrenim gören hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılığı ve ilişkili değişkenlerin araştırılması hedefiyle tanımlayıcı ve ilişki arayıcı türde gerçekleştirilen araştırmadan elde edilen verilerin istatistiksel analizi gerçekleştirilerek üç başlık olarak sunuldu.

4.1. Hemşirelik Öğrencilerinin Bireysel Özelliklerine İlişkin Bulgular

-Hemşirelik öğrencilerinin kişisel özelliklerine ilişkin bulguların dağılımı Tablo 4-1’de belirtildi.

4.2. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerine İlişkin Bulguların Dağılımı

-Hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği puanlarına ilişkin bulgular Tablo 4-2, Tablo 4-3’te belirtildi.

4.3. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerini Etkileyen Faktörlere İlişkin Bulguların Dağılımı

-Hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılığını etkileyen faktörlere ilişkin bulguların dağılımı Tablo 4-5’te yer verildi.

4.1. Öğrencilerin Bireysel Özelliklerine İlişkin Bulgular

Bu başlık altında, örneklem grubunda bulunan öğrencilerin sosyo-demografik özellikleri ve dijital oyun bağımlılığına yönelik bulgulara yer verildi (Tablo 4-1).

Tablo 4- 1: Hemşirelik Öğrencilerinin Bireysel Özelliklerine İlişkin Bulguların Dağılımı (N=774)

Değişken		n	%
Cinsiyet	Kadın	648	83,7
	Erkek	126	16,3
Yaş ortalaması		$\bar{X} \pm S.S. \rightarrow 20,03 \pm 1,72$	
Yaş grupları	18 yaş ve altı	116	15,0
	19 yaş	214	27,6
	20 yaş	194	25,1
	21 yaş ve üstü	250	32,3
Medeni durum	Evli	6	0,8
	Bekar	768	99,2
BKİ ortalaması		$\bar{X} \pm S.S. \rightarrow 21,98 \pm 2,90 \text{ (kg/m}^2\text{)}$	
BKİ sınıflandırması	Zayıf	68	8,8
	Normal	591	76,4
	Fazla kilolu	104	13,4
	Obez	11	1,4
Üniversite	İUC Cerrahpaşa Florence Nightingale Hemşirelik Fakültesi	342	44,2
	Bezmialem Vakıf Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü	195	25,2
	İstanbul Medeniyet Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü	237	30,6
Sınıf	1.sınıf	264	34,1
	2.sınıf	204	26,4
	3.sınıf	172	22,2
	4.sınıf	134	17,3
Yaşadığı yer	Ev	74	100,0
	Yurt	0	00
	Diğer	0	00
Digital oyun aracı	Tablet	35	4,5
	Akıllı telefon	734	94,8
	Oyun konsolu	5	0,7

Tablo 4-1'e göre, öğrencilerin bireysel özellikleri incelendiğinde; %83,7'sinin (n=648) kadın, yaş ortalamasının $20,03 \pm 1,72$ yıl ve %32,3'ünün 21 yaş ve üzerinde olduğu, %99,2'sinin (n=768) bekar, BKİ ortalamasının $21,98 \pm 2,90 \text{ kg/m}^2$ ve %76,4'ünün (n=591) BKİ sınıflandırmasına göre normal kiloda olduğu belirlendi.

Hemşirelik öğrencilerinin %44,2'sinin (n=342) İUC Florence Nightingale Hemşirelik Fakültesi'nde öğrenim gördüğü ve %34,1'inin (n=264) 1. sınıf öğrencisi olduğu, tamamının (N=774) evde yaşadığı, %94,8'inin (n=734) oyun aracı olarak akıllı telefonu tercih ettikleri görüldü (Tablo 4-1).

4.2. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Motivasyon Düzeylerine İlişkin Bulgular

Bu bölümde, hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçek puanlarına ilişkin bulguların dağılımı gösterildi (Tablo 4-2, Tablo 4-3 ve Tablo 4-4).

Tablo 4-2: Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçek puanlarına İlişkin Puanların Dağılımı (N=774)

Ölçek		Ort.±S.S.	Medyan	Min.-Maks.
Dijital Oyun Bağımlılığı		12,65±4,29	12,0	7,0-35,0
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu	Başarı ve canlanma	12,60±4,51	12,0	5,0-25,0
	Merak ve sosyal kabul	23,63±9,34	23,0	9,0-45,0
	Oyun isteğinde belirsizlik	15,25±6,08	15,0	5,0-25,0

Ort.: Ortalama, SS: Standard Sapma, Min.: Minimum, Maks.: Maksimum

Hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçek puanları tablo 4-2 kapsamında incelendiğinde; Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puan ortalamasının 12,65±4,29 (min.-max.: 7,0-35,0) ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt boyutları puan ortalamalarının ise Başarı ve canlanmada 12,60±4,51 (min.-max.: 5,0-25,0), Merak ve sosyal kabulde 23,63±9,34 (min.-max.:9,0-45,0), Oyun isteğinde belirsizlikte 15,25±6,08 (min.-max.: 5,0-25,0) olduğu görüldü.

Tablo 4- 3: Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçek Puanlarının Arasındaki İlişkinin Dağılımı (N=774)

Korelasyon*	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	
	R	p
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği		
Başarı ve canlanma	0,717	0,000
Merak ve sosyal kabul	0,612	0,000
Oyun isteğinde belirsizlik	-0,110	0,002

*Normal dağılıma sahip olmayan iki nicel verinin ilişkisinin incelenmesinde “Spearman” korelasyon katsayısı kullanılmıştır.
r: Pearson Korelasyon Analizi, *p<0,05

Tablo 4-3’e göre, hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği alt boyutlarından olan Başarı ve canlanma, Merak ve sosyal kabul puan ortalamaları arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki belirlendi ($p<0,05$). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Başarı ve canlanma, Merak ve sosyal kabul puan ortalamaları arttıkça, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları artmaktadır. Benzer şekilde, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Başarı ve canlanma, Merak ve sosyal kabul puan ortalamaları azaldıkça, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları azalmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği alt boyutu olan Oyun isteğinde belirsizlik puan ortalamaları arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki tespit edildi ($p<0,05$). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği alt boyutu olan Oyun isteğinde belirsizlik alt boyut puan ortalamaları arttıkça, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları azalmaktadır. Aynı şekilde, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği alt boyutu olan Oyun isteğinde belirsizlik puan ortalamaları azaldıkça, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları artmaktadır (Tablo 4-3).

Tablo 4- 4: Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Risk Durumu Baz Alınarak Kurulan Lojistik Regresyon Modeline İlişkin Bulguların Dağılımı (N=774)

Değişken	B	S.H.	Wald	sd	P	OR	95% Güven Aralığı (OR)	
							Alt	Üst
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği								
Başarı canlanma	0,387	0,047	68,849	1	0,000	1,472	1,344	1,613
Merak ve sosyal kabul	0,008	0,019	0,162	1	0,687	1,008	0,970	1,047
Oyun isteğinde belirsizlik	-0,003	0,022	0,021	1	0,885	0,997	0,955	1,040
Sabit	-7,430	0,685	65,522	1	0,000	0,001		
CCR=86,7%	$\chi^2_{(8)}=9,754$; p=0,283							

Tablo 4-4'e göre hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği risk durumu göz önünde bulundurarak gerçekleştirilen Backward:LR lojistik regresyon analizine göre, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Başarı ve canlanma alt boyut puan ortalamasının dijital oyun bağımlılığı riski üzerinde önemli bir değişken olduğu belirlendi ($p<0,05$). Başarı ve canlanma puanı 1 birim arttığında, dijital oyun bağımlılığı riski %47,2 artmaktadır (OR=1,472).

4.3. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerini Etkileyen Faktörlere İlişkin Bulguların Dağılımı

Bu başlık altında çalışma kapsamında yer alan hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini etkileyen bireysel faktörlere ilişkin bulgulara yer verildi (Tablo 4-5).

Tablo 4-5: Öğrencilerin Bireysel Özelliklere Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puan Ortalamalarının Değerlendirilmesi (N=774)

Değişken		Dijital Oyun Bağımlılığı		
		n	$\bar{X} \pm S.S.$	Medyan[IQR]
Cinsiyet	Kadın	648	12,14±4,05	11,0 [6,0]
	Erkek	126	15,25±4,55	15,0 [7,3]
<i>İstatistiksel analiz*</i>			Z=-7,188	
<i>Olasılık</i>			p=0,000	
Yaş Gruplaması	≤18 (1)	116	11,60±3,80	11,0 [5,0]
	19 (2)	214	12,84±4,44	12,0 [7,0]
	20 (3)	194	12,36±4,38	11,0 [6,0]
	≥21 (4)	250	13,22±4,21	13,0 [6,0]
<i>İstatistiksel analiz*</i>			$\chi^2=15,374$	
<i>Olasılık, Fark</i>			p=0,002 [1,3-4]	
Medeni durum	Evli	6	9,00±1,55	9,0 [2,5]
	Bekar	768	12,69±4,29	12,0 [6,0]
<i>İstatistiksel analiz*</i>			Z=-2,325	
<i>Olasılık</i>			p=0,020	
BKİ sınıfları	Zayıf ⁽¹⁾	68	12,26±4,42	10,5 [6,8]
	Normal ⁽²⁾	591	12,50±4,17	11,0 [6,0]
	Fazla kilolu ⁽³⁾	104	13,92±4,67	13,0 [7,0]
	Obez ⁽⁴⁾	11	11,54±4,37	11,0 [10,0]
<i>İstatistiksel analiz*</i>			$\chi^2=10,671$	
<i>Olasılık Fark</i>			p=0,014 [1,2-3]	
Üniversite	İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa	342	12,68±4,44	11,0 [7,0]
	Bezmialem Vakıf Üniversitesi	195	12,32±4,17	11,0 [6,0]
	İstanbul Medeniyet Üniversitesi	237	12,89±4,15	12,0 [5,5]
<i>İstatistiksel analiz*</i>			$\chi^2=2,440$	
<i>Olasılık</i>			p=0,295	
Sınıf	1. ⁽¹⁾	264	11,87±4,14	11,0 [5,0]
	2. ⁽²⁾	204	12,90±4,54	12,0 [6,0]
	3. ⁽³⁾	172	12,99±4,06	12,0 [6,0]
	4. ⁽⁴⁾	134	13,38±4,27	12,0 [7,0]
<i>İstatistiksel analiz*</i>		$\chi^2=18,764$		
<i>Olasılık, Fark</i>		p=0,000 [1-2,3,4]		
Oyun aracı	Tablet	35	14,34±4,79	13,0 [7,0]
	Akıllı telefon	734	12,54±4,23	12,0 [6,0]
<i>İstatistiksel analiz</i>		Z=-2,277		
<i>Olasılık, Fark</i>		p=0,023		

*Normal dağılıma sahip olmayan verilerde iki bağımsız grubun ölçüm değerleriyle karşılaştırılmasında "Mann-Whitney U" test (Z-tablo değeri); üç veya daha fazla bağımsız grubun karşılaştırılmasında "Kruskall-Wallis H" test (χ^2 -tablo değeri) istatistikleri kullanılmıştır.

Tablo 4-5 incelendiğinde, erkek hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek puan ortalamalarının kadınlardan istatistiksel olarak yüksek düzeyde anlamlı olduğu görüldü ($Z=-7,188$; $p=0,000$; Tablo 4-5).

21 yaş ve üzeri grupta yer alan hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamalarının, 18 yaş ve altında olan ve 20 yaşında olanlara göre yüksek düzeyde anlamlı olduğu saptandı ($\chi^2=15,374$; $p=0,002$; Tablo 4-5).

Medeni durum değişkenine göre bekar olan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamalarının, evli olan öğrencilere oranla istatistiksel olarak yüksek düzeyde anlamlı olduğu tespit edildi ($Z=-2,325$; $p=0,020$; Tablo 4-5).

BKİ sınıflandırmasına göre fazla kilolu olan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları, BKİ'ye göre zayıf ve normal kiloda olanlara oranla anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu saptandı ($\chi^2=10,671$; $p=0,014$; Tablo 4-5).

Hemşirelik öğrencilerinin öğrenim gördükleri üniversiteye göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmadı ($p>0,05$) (Tablo 4-5).

Sınıf değişkenine göre 2., 3. ve 4. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları, 1. sınıftaki öğrencilere oranla anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu saptandı ($\chi^2=18,764$; $p=0,000$) (Tablo 4-5).

Oyun aracına göre tablet ile oyun oynayan hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları, akıllı telefonla oynayanlara oranla anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu saptandı ($Z=-2,277$; $p=0,023$) (Tablo 4-5).

5. TARTIŞMA

Dijital oyun bağımlılığı özellikle üniversite öğrencileri arasında COVID-19 pandemisi ile birlikte ciddi bir problem olmaya başlamıştır. Dijital oyun bağımlılığı bireylerin sağlığını tüm boyutlarıyla etkilemekte ve sağlık bakımından önemli problemlere sebep olabilmektedir (Kırık ve Özkoçak 2020; King ve ark 2020; Karataş 2021). Üniversite dönemi, öğrencilerin iş yaşamına hazırlık evresi aynı zamanda ebeveynlerinden ayrılarak bağımsız olduğu ve üniversite yaşamına uyum gösterirken bağımsız kararlar aldığı kişiliğin gelişmeye başladığı özel bir dönemdir (Kaya ve ark. 2015; Bang ve Cho 2020; Kaya ve ark. 2016; Turan ve ark. 2020). Bu dönemde çeşitli faktörlere bağlı olarak dijital oyunlara yönelebilmektedir (Ryu ve Kim 2018; Turan ve ark. 2019). Dijital oyun oynama davranışını kontrol edememe ve bırakamama durumunda ise bağımlılık gelişebilmektedir. Bu kapsamda, araştırma hemşirelik öğrencilerinde dijital oyun oynama bağımlılığı ve ilişkili değişkenler incelenerek aralarındaki ilişkinin tespiti amacı için bu çalışma gerçekleştirildi. Araştırmada elde edilen bulgular, uygun literatür sonuçları doğrultusunda üç başlık altında tartışıldı.

5.1. Hemşirelik Öğrencilerinin Bireysel Özelliklerine İlişkin Bulguların Tartışılması

5.2. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerine İlişkin Bulguların Tartışılması

5.3. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerini Etkileyen Faktörlere İlişkin Bulguların Tartışılması

5.1. Hemşirelik Öğrencilerinin Bireysel Özelliklerine İlişkin Bulguların Tartışılması

Hemşirelik öğrencilerinin yaş ortalamasının $20,03 \pm 1,72$ yıl olduğu tespit edildi (Tablo 4-1). Araştırmanın bu bulgusu, ülkemizde hemşirelik öğrencilerinin yaş ortalamasını gösterirken, aynı zamanda hemşirelik öğrencileri ile gerçekleştirilen diğer çalışma bulguları ile paralellik gösterdiği görüldü (Turan ve ark. 2020; Aktaş ve Bostancı-Daştan 2021; Tanrıverdi ve Yekelenga 2019; Gezgin ve ark. 2021; Deveci-Topal ve Çolak 2021; Çobanoğlu ve ark. 2020).

Öğrencilerinin %83,7'si kadınlardan oluşmaktadır (Tablo 4-1). Çobanoğlu ve arkadaşları (2020)'nin hemşirelik fakültesi öğrencileri üzerine gerçekleştirmiş olduğu çalışmada, öğrencilerin %76,3'ünün kadınlardan oluştuğu, Devenci-Topal ve Çolak (2021)'in üniversitenin çeşitli fakülteleri üzerinde gerçekleştirmiş olduğu çalışmaya göre ise öğrencilerin %55,2'si, Aktaş ve Bostancı-Daştan (2021)'in çalışmasında büyük çoğunluğun (%69,1), Tanrıverdi ve Yekelenga (2019)'nın çalışmasında ise benzer şekilde %74,3'ünün kadınlardan oluştuğu belirlendi. Çalışmanın bu bulgusu, yapılan araştırmalar ile paralellik göstermekle birlikte ülkemizde geçmişten günümüze olduğu gibi hemşirelikte öğrenim gören öğrencilerin büyük çoğunluğunu hala kadın öğrencilerden oluştuğunu göstermektedir.

Öğrencilerin %99,2'sinin bekar olduğu belirlendi (Tablo 4-1). Sağlam ve Topsumer (2019)'in, Akçay ve Akçay (2020)'in, Mallı (2019)'nın ve Turan ve arkadaşlarının (2020) yaptıkları çalışmalarda hemşirelik öğrencilerinin medeni durumunun bekar olduğu görülmektedir. Bu araştırma bulgusu, ülkemizde öğrenim gören hemşirelik öğrencilerinin sosyo-kültürel özelliği olarak değerlendirilebilir.

Öğrencilerin Beden Kitle İndeksi (BKİ)'ne göre %76,4'ünün normal kiloda olduğu belirlendi (Tablo 4-1). Tanrıverdi ve Yekelenga (2019)'nin çalışmasına göre öğrencilerin %70,80'i, Yalçın-Irmak ve Erdoğan (2019) çalışmasında öğrencilerin %65,4'ünün ve Öztürk-Eyimaya ve arkadaşlarının (2020) araştırmasında ise öğrencilerin %68,3'ünün BKİ'ye göre normal kiloda olduğu tespit edildi. Çalışmanın bu bulgusu gerçekleştirilen çalışmalarla uyumlu olup, hareket ve beslenme aktiviteleri aracılığı ile öğrencilerin BKİ'yi iyi yönetebildikleri ifade edilebilir.

Öğrencilerin %34,1'inin üniversite 1. sınıfta öğrenim gördüğü saptandı (Tablo 4-1). Benzer şekilde, Gezin ve arkadaşlarının (2021) çalışmasında hemşirelik öğrencilerinin %54'ü ve Karataş (2021)'in çalışmasında ise öğrencilerin %34,3'ü, Arslan (2020) çalışmasında öğrencilerin %51,08'i, Koçak (2021)'in çalışmasında ise öğrencilerin %23,5'i 1. sınıfta öğrenim gördükleri belirlendi. Araştırmanın bu bulgusu, çalışmaya katılmada birinci sınıfların daha istekli olması ile açıklanabilir.

Araştırmada, öğrencilerin tamamının (%100) evde yaşadığı tespit edildi (Tablo 4-1). Akçay ve Akçay (2020)'ın çalışmasında öğrencilerin %38,2, Kısa (2018)'nın çalışmasında öğrencilerin %98,9'u ve Dikeç ve arkadaşlarının (2020) araştırmasında ise öğrencilerin %83,8'inin evde yaşadığı görüldü. Bu çalışma bulgusu, gerçekleştirilen araştırmalar ile paralel olmakla birlikte öğrencilerin evde kalmayı, pandemi nedeniyle her açıdan güvenli bulmaları, fiziki imkanlarının daha yüksek olması ve bu ortamda daha özgür davranabilmelerinden dolayı tercih ettiklerini düşündürdü.

Öğrencilerin dijital oyun aracı olarak %94,8'inin akıllı telefon kullandığı saptandı (Tablo 4-1). Yılmaz (2019)'ın çalışmasında öğrencilerin %67,8'si, Aktaş ve Bostancı-Daştan (2021) çalışmasında öğrencilerin %91,1'i, Deveci-Topal ve Çolak (2021)'ın çalışmasında %92,3'ü, Dursun ve Eraslan-Çapan (2018)'nin çalışmasında ise öğrencilerin %87,9'unun oyun aracı olarak akıllı telefonu tercih ettikleri görüldü. Yapılan çalışmalar ile benzerlik gösteren araştırma bulgusu, akıllı telefonların rahat taşınabilmesi, sunduğu imkanlar nedeni ile yaygınlaştığını ve tercih edildiğini göstermektedir.

5.2. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerine İlişkin Bulguların Tartışılması

Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı puan ortalamasının $12,65 \pm 4,29$ olduğu belirlendi (Tablo 4-2). Dijital oyun bağımlılığı “sosyal ve/veya duygusal sorunlarla sonuçlanan bilgisayar ya da dijital oyunların aşırı kullanımı ve bu problemlere rağmen oyuncunun bu aşırı düzeyde kullanımı kontrol altına alamaması” olarak açıklanmaktadır (Eyimaya ve ark.2020). Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin, toplam puan ortalamalarının en yüksek değerinin 35,0 olduğu dikkate alındığında, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanının düşük düzeyde olduğu ifade edilebilir. Aktan (2018)’in çalışmasında ise dijital oyun bağımlılığının düşük düzeyde, benzer şekilde Aktaş ve Bostancı-Daştan (2021)’in yaptıkları çalışmada hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu tespit edilmiştir. Araştırmanın bu bulgusu ile yapılan çalışmalar ile paralellik göstermekle birlikte aynı zamanda, ölçek puanının düşük olması hemşirelik öğrencilerinde pandemi sürecine rağmen edindikleri öğrenim yaşantısının bir yansıması olarak bu problemin farkında olduklarını ve bunu davranışlarına yansıttıklarını göstermesi açısından sevindiricidir.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt boyutu puan ortalamaları bakımından incelendiğinde, hemşirelik öğrencilerin en yüksek düzeyde olan puan ortalaması bireyin ödül, kupa ve statü kazanma arzusu, efekt ve seslerin çekiciliği gibi etkenlerle dijital oyunlara yönelmesini sağlayan dış kaynaklı motivasyon kaynaklarını temsil eden Merak ve sosyal kabul ($23,63 \pm 9,34$) alt boyutunda olduğu tespit edildi (Tablo 4-2). Dışsal motivasyon, bir bireyi diğerlerinin eleştirisinden kaçınmak, diğer bireyler tarafından takdir edilmek ve ödül kazanmak gibi dış kaynaklı etmenlerin etkisi ile çabalamaya veya harekete yönlendirmesidir (Çetin 2013). Bir diğer ifade ile Dışsal motivasyon, kişinin kendisi dışındaki çevreden kaynaklanan motivasyon çeşididir (Güngören 2015).

Dijital Oyun oynama motivasyonu alt boyutlarını belirlemek amacıyla yapılan çalışmalarda en yüksek motivasyon düzeyinin Merak ve sosyal kabulde olması ve bunu sırasıyla Oyun İsteğinde belirsizlik ve Başarı ve canlanmanın takip etmesi Özcan ve Sengir (2020)'in çalışma bulguları ile benzerlik olduğu görülmektedir. Araştırmanın bu bulgusu, yapılan çalışma ile benzerlik göstermekle birlikte, öğrencilerin dış kaynaklı motivasyonlarının oyun oynaması bakımından daha etkili bir parametre olduğunu ifade etmektedir. Bununla birlikte çalışmanın bu bulgusu, hemşirelik öğrencilerini oyun oynamasına etki eden temel motivasyon kaynağının akranları gibi merak duygusu olduğunu vurgulamaktadır.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt boyutu puan ortalamalarında ikinci sırada bulunan Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutu ($15,25 \pm 6,08$); bireylerin dijital oyun oynama sebepleri ve sonuçları arasında bir bağ oluşturamadan oyun oynaması olarak ifade edilmektedir (Tablo 4-2). Araştırma bulgusundan farklı olarak literatür incelendiğinde Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutu diğer araştırmalarda en düşük puan ortalamasına sahip olduğu belirlendi (Demirel ve ark. 2019; Güler 2021; Akköse 2020; Tekkurşun-Demir ve Cicioğlu 2019). Araştırmanın bu bulgusu, diğer çalışma bulgularının aksine herhangi bir iş ve eylem arasında boşluklarda zaman geçirmek gibi nedenlerle oyunlara daha fazla yönelebileceğini düşündürdü.

Hemşirelik öğrencileri tarafından Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt boyutu puan ortalamaları arasında en son sırada algılanan Başarı ve canlanma ($12,60 \pm 4,51$); bireyleri dijital oynamaya yönlendiren merak, hırs, mutlu olma gibi iç kaynaklı (içsel) motivasyon çeşididir (Akköse 2020; Tablo 4-2). İçsel motivasyon, bir bireyin başarı elde etmek, zevk hissetmek ve meydan okumak için bir davranış ya da eylemi gerçekleştirmek istemesi içsel motivasyon kaynaklıdır (Deci ve Ryan 2000). Amacın bireye göre hoşlanabilir ve ilginç olması içsel motivasyon ile alakalı bir durumdur (Deci, Koestner ve Ryan 2001). Araştırmamızda en son sırada bulunan Başarı ve canlanma alt boyutuna yönelik çalışmalar incelendiğinde, araştırma bulgusundan farklı olarak alt boyutlar arasında ikinci sırada olduğu görüldü (Demirel ve ark. 2019; Güler 2021; Akköse 2020; Tekkurşun-Demir ve Cicioğlu 2019). Araştırmanın bu bulgusunun diğer araştırma bulgularından farklı olmasının, hemşirelik öğrencilerinin hırs, merak, heyecan, mutlu olma gibi iç kaynaklı motivasyonlarla dijital oyunlara yönelmediğinden kaynaklandığını düşündürdü. Araştırmanın bu bulgusu aynı zamanda hemşirelik

öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı puan ortalamasının düşük olmasını da doğrulamaktadır.

Hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu arasındaki korelasyon incelendiğinde; Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt boyutlarından olan Başarı ve canlanma, Merak ve sosyal kabul, Oyun isteğinde belirsizlik alt boyutları ile Dijital Oyun Bağımlılığı arasında pozitif yönde ilişki olduğu görüldü (Tablo 4-3). Bireylerin oyun oynama motivasyonları farklılık gösterebilmektedir. Dijital oyun bağımlılığında hem oyunun sağladığı motivasyonun hem de dijital oyunun sağladıklarının toplumsal yaşama etkilerinin ortaya çıkartılması son derece önem taşımaktadır (Çelebi 2020). Hazar (2019)'ın yaptığı çalışmada dijital oyun oynama bağımlılığı ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu araştırmanın bu bulgusunu destekler nitelikte olduğu görüldü. Kılıç (2021)'in çalışmasında ise Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt boyutlarından olan Başarı ve canlanma, Merak ve sosyal kabul ile Dijital Oyun Bağımlılığı arasında pozitif yönde ilişki olduğu, Oyun İsteğinde Belirsizlik ile Dijital Oyun Bağımlılığı arasında anlamlı ilişki saptanmadığı görüldü. Literatürde, oyun oynamaya özgü sosyal motivasyon ve dijital oyun oynama bağımlılığı arasında pozitif ilişkili olduğu vurgulanmaktadır (Çelebi 2020). Araştırmanın bu bulgusu, dijital oyun bağımlılığı üzerinde motivasyonun etkili olduğunu ve paralel bir yönde etki ettiğini ifade edebilir.

Hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt boyutu olan Başarı ve canlanma puanı arttığında, dijital oyun bağımlılığı riski artmaktadır (Tablo 4-4). Araştırmanın bu bulgusu, öğrencilerin iç kaynaklı motivasyon çeşidi olan Başarı ve canlanma ile daha çok dijital oyunlara yöneldiğini, merak, hırs ve mutlu olma gibi etkenlerle daha çok oyun oynamayı tercih ettiklerini düşündürmektedir. Ayrıca merak, hırs gibi içsel motivasyon etkenlerinin etkisi, bireyleri yüksek oranda dijital oyun bağımlılığına yönlendirmekte ve bu riski arttırmaktadır. Araştırmanın bu bulgusunun gerçekleştirilecek benzer çalışmalara yardımcı olacağı ve yol gösterici olabileceği düşünülmektedir.

5.3. Hemşirelik Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerini Etkileyen Faktörlere İlişkin Bulguların Tartışılması

Erkek hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek puan ortalamasının kadınlardan daha yüksek olduğu saptandı (Tablo 4-5). Cinsiyet faktörü adölesanlarda oyun bağımlılığı puanı üzerinde etkili olabilmektedir (Wang ve ark. 2014). Yapılan araştırmalarda, dijital oyun bağımlılığı puanlarının erkek öğrencilerde kadınlara göre daha yüksek olduğu görüldü (Aktaş 2018; Kesici 2020; Hazar ve ark. 2017a; Turan ve ark. 2019). Literatürde dijital oyunları erkekler için daha çekici olması, toplum tarafından erkeklerin üzerine yüklenen güç gösterisi, yarışma, üstünlük hissi ve başarıma duygusuna oyunlar aracılığı ile ulaşmaları, Türk toplumunda internet kafe gibi alanlara erkeklerin daha rahat erişebilmeleri ve ayrıca erkeklerin anatomik yapılarında (santral sinir sisteminde, vb.) oyun bağımlılığı mekanizmalarının farklı olması gibi sebeplerle bağımlılık meydana getiren davranışlardan daha çok zevk aldıkları ve daha çok zaman harcadıkları vurgulanmaktadır (Turan ve ark. 2020; Kaya ve ark. 2016). Araştırmanın bu bulgusu, literatür ile uyumlu olup yapılan çalışmalar ile benzerlik göstermektedir.

Yaş değişkenine göre, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları 21 yaş ve üzerinde olan grupta yer alan hemşirelik öğrencilerinin 20 yaş grubunda ve 18 yaş ve altında olanlara oranla Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamalarının daha yüksek olduğu saptandı (Tablo 4-5). Ay (2021)'in çalışmasına göre yaş ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark saptanmadığı görüldü. Aydemir (2020)'in çalışmasında ise, yaş arttıkça Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek puan ortalamasının azaldığı görüldü. Hazar ve arkadaşlarının (2017a) çalışmasında ise, yaş ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları arasında pozitif ve anlamlı düzeyde ilişki olduğu görüldü. Araştırmanın bu bulgusunun, diğer çalışmalardan farklı olması bize pandemi nedeni ile eğitim-öğretim süreçlerinin uzaktan yürütülmesi ve buna bağlı teknolojik-araç gerek kullanımının artmasından kaynaklandığını düşündürdü.

Bekar olan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek puan ortalamasının evli olanlara oranla daha yüksek olduğu saptandı (Tablo 4-5). Aydemir (2020)'in çalışması, bu araştırmamız ile paralellik göstermektedir. Körpe ve Küçük (2021), Gündoğdu (2021)'in çalışmasında herhangi bir farklılık saptanmadığı görüldü. Araştırmanın bu bulgusu, bekar olan öğrencilerinin boş zamanlarını dijital oyun oynamaya ayırdıklarını ve ek sportif gerek kültürel aktivitelere yeterince zaman ayırmadıklarını göstermektedir.

BKİ sınıflandırılmasına göre fazla kilolu olan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamalarının zayıf ve normal olanlara göre yüksek olduğu görüldü (Tablo 4-5). Kayhan-Tetik ve arkadaşlarının (2018) ve Yılmaz (2019)'ın çalışmasında ise BKİ sınıflandırılması bakımından Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları arasında anlamlı bir ilişki saptanamadığı görüldü. Leatherdale ve Harvey (2015)'in çalışmasında ise, fazla kilolu olan öğrencilerin normal kilolu olanlara göre anlamlı düzeyde daha fazla dijital oyun oynadığının tespit edildiği görüldü. Araştırmanın bu bulgusu, öğrencilerin dijital oyunlarla geçirdiği sürenin artması ile beslenme aktivitesinin de farkında olmadan arttığı ancak hareket aktivitesinin azaldığını ve bu durumun öğrencilerde kilo alımında eğilime neden olduğunu düşündürmektedir.

Öğrenim görülen üniversiteye göre hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı puanı ortalamaları bakımından anlamlı bir fark belirlenmedi (Tablo 4-5). Ercan (2021)'in çalışmasında öğrenim görülen üniversite ile dijital oyun bağımlılığı incelendiğinde; özel üniversitede öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin devlet üniversitelerinde öğrenim görenlere oranla daha yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışmayla paralellik gösteren bir başka çalışmada ise, özel üniversitede olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının devlet üniversitelerine göre farklılaştığı vurgulanmıştır (Öçalan 2019; Kestane 2019). Araştırmanın bu bulgusu yapılan çalışmaların aksine öğrencilerin bireysel özelliklerindeki farklılık, fiziksel koşullardaki değişiklik ve COVID-19 pandemisindeki baş etme yöntemlerinin çeşitliliğinden kaynaklanmış olabileceğini göstermektedir.

2., 3. ve 4. sınıfta öğrenim gören hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamalarının, 1. sınıfta öğrenim gören hemşirelik öğrencilerine oranla daha yüksek olduğu belirlendi. Tablet ile oyun oynayan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamasının akıllı telefonla oyun oynayanlara göre yüksek olduğu tespit edildi (Tablo 4-5). Öztekin (2021)'in ve Mustafaoğlu ve Yasacı (2018)'in çalışmalarına göre, tablet ile oyun oynayan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamalarının en yüksek olduğu görüldü. Araştırmanın bu bulgusu, COVID-19 pandemisinin etkisi ile daha ergonomik olan tableti daha yaygın olarak kullandıklarını göstermektedir.



SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılığı ve ilişkili değişkenleri tespit etmek hedefi ile tanımlayıcı ve ilişki arayıcı türde planlandı.

Çalışma sonucunda;

- Hemşirelik öğrencilerin bireysel özellikleri incelendiğinde; %83,7'sinin (n=648) kadın, yaş ortalamasının $20,03 \pm 1,72$ yıl ve %32,3'ünün 21 yaş ve üzerinde olduğu, %99,2'sinin (n=768) bekar, BKİ ortalamasının $21,98 \pm 2,90$ kg/m², %76,4'ünün (n=591) BKİ sınıflandırmasına göre normal kiloda olduğu, %44,2'sinin (n=342) İUC Florence Nightingale Hemşirelik Fakültesi'nde öğrenim gördüğü ve %34,1'inin (n=264) 1. sınıf öğrencisi olduğu, tamamının (N=774) evde yaşadığı, %94,8'inin (n=734) oyun aracı olarak akıllı telefonu tercih ettiği (Tablo 4-1),
- Hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puan ortalamasının $12,65 \pm 4,29$ (min.-max.: 7,0-35,0) ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonu, alt boyutları puan ortalamalarının ise Başarı ve canlanmada $12,60 \pm 4,51$ (min.-max.: 5,0-25,0), Merak ve sosyal kabulde $23,63 \pm 9,34$ (min.-max.: 9,0-45,0), Oyun isteğinde belirsizlikte (min.-max.: 5,0-25,0) olduğu (Tablo 4-2),
- Hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği alt boyutlarından olan Başarı ve canlanma, Merak ve sosyal kabul ortalamaları arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu ($p < 0,05$) (Tablo 4-3),
- Hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği alt boyutu olan Oyun isteğinde belirsizlik puan ortalamaları arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu ($p < 0,05$) (Tablo 4-3),
- Hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği risk durumu bakımından gerçekleştirilen Backward:LR lojistik regresyon analizi incelendiğinde; Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Başarı ve canlanma alt boyut puan ortalamasının dijital oyun bağımlılığı riskini etkileyen önemli bir parametre olduğu ve başarı ve canlanma puanı 1 birim arttığında, dijital oyun bağımlılığı riski %47,2 arttığı ($p < 0,05$) (OR=1,472) (Tablo 4-4),

- Cinsiyet değişkenine göre erkek hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek puan ortalamalarının kadınlardan istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu ($Z=-7,188$; $p=0,000$) (Tablo 4-5),
- 21 yaş ve üzeri grupta yer alan hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamalarının, 18 yaş ve altında olan ve 20 yaş grubunda olanlara oranla anlamlı düzeyde yüksek olduğu ($\chi^2=15,374$; $p=0,002$) (Tablo 4-5),
- Medeni durum değişkenine göre bekar olan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamalarının, evli olan öğrencilere oranla istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek saptandığı ($Z=-2,325$; $p=0,020$) (Tablo 4-5),
- BKİ sınıflandırmasına göre fazla kilolu olan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları, zayıf ve normal kiloda yer alanlara oranla anlamlı düzeyde daha yüksek saptandığı ($\chi^2=10,671$; $p=0,014$) (Tablo 4-5),
- Hemşirelik öğrencilerinin öğrenim gördükleri üniversiteye göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmadığı ($p>0,05$) (Tablo 4-5),
- Sınıf değişkenine göre 2., 3. ve 4. sınıfta öğrenim gören hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları, 1. sınıftaki hemşirelik öğrencilerine oranla anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($\chi^2=18,764$; $p=0,000$) (Tablo 4-5),
- Oyun aracına göre tablet ile oyun oynayan hemşirelik öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları, akıllı telefonla oynayanlara oranla anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($Z=-2,277$; $p=0,023$) (Tablo 4-5)

Bu sonuçlar doğrultusunda;

- Hemşirelik eğitiminde, dijital oyun tabanlı sanal gerçeklik uygulamalarının geliştirilerek eğitimi destekleme amaçlı sanal öğrenme ortamlarının kullanımının artırılması,
- Dijital oyunların hemşirelik müfredatına aktararak kullanılabilmesi,
- Öğrencilerin dijital oyunlarda geçirdiği sürenin azaltılarak, hobi, sosyal ve sportif faaliyetlere yöneliminin sağlanması,
- Öğrencilerin oyun oynama davranışları ve tercih edilen dijital oyun türlerine özgü psikososyal durumları belirlenerek rehberlik ve danışma birimlerine yönlendirilmesi,
- Dijital oyunların bireyler üzerinde etkilerine yönelik çalışmaların daha kapsamlı çalışmaların planlanması önerilebilir.

KAYNAKLAR

- Ajuwon, G.A. (2003). Computer and internet use by first year clinical and nursing students in a Nigerian teaching hospital. *BMC Med Inform Decis Mak*, **3(10)**,1-7.
- Akçay D, Akçay D.B. (2020). The effect of computer game playing habits of university students on their sleep states, *Perspectives in Psychiatric Care*,1-7.
- Akçay, D., Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, **12(2)**,66-71.
- Akdemir, A. (2009). İşletmeciliğin Temel Bilgileri. Ankara: Ekin Basım Yayın Dağıtım. 337.
- Akkaş, İ. (2020). Küresel bir sorun alanı olarak dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışma: Erzincan ili örneği. *Modern Leisure Studies*, **2(1)**,11-23.
- Akköse, H.N. (2020). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonlarının incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Aktan, E. (2018). Üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Erciyes İletişim Dergisi*, **5(4)**,405-421
- Aktaş, B., Bostancı-Daştan, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, **22(2)**,129-138.
- Aktaş, B. (2018). Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisi. Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kars.
- Aksel, N. (2018). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Aksoy, A. B., Dere Çiftçi, H. (2018). Erken çocukluk döneminde oyun: duyu-motor oyundan kurallı oyuna. *Pegem Akademi*, 20-25.
- Alan, U. (2006). Motivasyon teorileri ve motivasyonun iş hayatı üzerindeki etkileri. Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Yönetimi Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Aleksic, V. (2018). Early adolescents' digital gameplay preferences, habits and addiction. *Croatian Journal of Education*, **20(2)**,463-500.

Alsatt, Ç.O. (2016). Çalışan motivasyonunu etkileyen faktörlerin iş tahminine etkisinin belirlenmesine yönelik bir uygulama. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

AMATEM (2008), Bilgisayar ve İnternet, Ankara.

Anand, N., Jain, P.A., Prabhu, S., Thomas, C., Bhat, A., Prathyusha, P.V. Ve ark. (2018). Internet use patterns, internet addiction, and psychological distress among engineering university students: A study from India. *Indian Journal of Psychological Medicine*, **40(5)**,458- 467.

Anderson, C. A., Gentile D. A. (2006). Video Games. *Encyclopedia Of Human Development*, **3**, 1303-1307.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A. ve ark. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, **136(2)**,151-173.

Arabzadeh, M., Bayanati, M., Nikdel, F., Nadery, M. S. ve Naimi, G. (2012). The relationship of internet addiction with loneliness and identity styles. *Journal of Science and Today's World*, **1,1**:59-70.

Arıcak, O. T., Dinç, M., Yay, M., ve Griffiths, M. D. (2018). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye Uyarlanması: geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, **5**, 615-636.

Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*,**1**,55-67.

Arslan, A. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, **4(7)**,27-41.

Arslan, E., Bütün, P., Doğan, M., Dağ, H., Serdarzade, C., Arıca, V. (2014). Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, **4(3)**,195-201.

Ataman-Yengin, D. (2019). Dijital oyun bağımlılığı. *Der Yayınları*, İstanbul. 117-135.

Aydoğdu-Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, **8(36)**,806-818.

Ay, J. (2021). Üniversite öğrencilerinde nomofobi, dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Aydemir, N. (2020). Dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık eğilimi ve sosyalleşme arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Ulakbilge, **6(31)**,1-18.

Balıkçı, R. (2018). Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Klinik Psikoloji Ana Bilim Dalı, İstanbul.

Bang, H.W., Cho, G.P. (2020). The mediating effects of career motivation and career maturity in the relationship between university student major satisfaction and university life adaption, Journal of Education and Culture, **26,4**:285-304.

Barutçugil, S. İ. (2002). Performans Yönetimi. Kariyer Yayıncılık, İstanbul.

Bayırtepe, E., Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, **33**, 41-54.

Bhagat, S., Jeong, E. J., Kim, D. J. (2019). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. International Journal of Human-Computer Interaction, 1-15.

Bilen, Ö.A. (2015). Sağlık işletmelerinde personelin motivasyonunu etki eden faktörler. Yüksek Lisans Tezi, Türk Hava Kurumu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Bozkurt, T.M., Tamer, K. (2020). Dijital oyun oynama motivasyonu ile beden kitle indeksi ilişkisi. Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, **5(2)**,105-120.

BTK (2020). Dijital Oyunlar Raporu 2020. Erişim tarihi: 05.12.2021, <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf>

Budak, G. (2004). İşletme Yönetimi. 5. baskı, Barış Yayınları, İzmir: 370-379.

Bülbül, H., Tunç, T., Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, **11(3)**,97-111.

Can-Bilgin, H. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

Cash, H., Rae, C.D., Steel, A.H., Winkler, A. (2012). Internet addiction: A brief summary of research and practice. Current Psychiatry Reviews, **8**, 292-298.

Ceylaner, S., Yanpar-Yelken, T. (2017) Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, **6(1)**,346-364.

Çetin, E. (Ed) (2013). Tanımlar ve temel kavramlar, Eğitsel dijital oyunlar. Pegem Akademi, Ankara.

Cha, H.S. (2019). Influence on adjustment of university life among nursing students. Journal of the Korea Academia-Industrial Cooperation Society, **20(8)**,381-391

Cho, S., Lee, E. (2016). Distraction by smartphone use during clinical practice and opinions about smartphone restriction policies: a crosssectional descriptive study of nursing students. Nurse Educ Today, **40**,128-133.

Choi, H.J., Lee, E. (2012). Mediation effects of self-efficacy between academic stress and college adjustment in first year nursing students. The Journal of Fundamentals of Nursing, **19(2)**,261-268.

Choi, W.S. (2018). The mediating effect of anxiety on the relationship between internet game addiction and life satisfaction: focusing on male university students in Harbin, China, Korean Journal of Family Welfare, **23(4)**,613-632.

Clifford, J. (2010). Nursing leadership, management, and motivation. in: Kelly P. Essentials of nursing leadership management. 2. edition, Delmar, Cengage Learning, United States of America,1-22.

Cole, H., Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. CyberPsychology and Behavior, **10(4)**,575–583.

Çakıcı, G. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Çamsarı, U. (2013). 2000 yılı sonrası doğmuş internet çağı çocukları; “Z kuşağı çocukları”. Genç Haber Dergisi, **1(1)**,26-28.

Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, **43**, 265-289.

Çınar, S. (2021). Özel yetenekli 6. ve 7. sınıf öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile empati becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Çobanoğlu, A., Bahadır-Yılmaz, E., Kızıltan, B. (2020). The relationship between nursing students' digital and smartphone addiction levels and nomophobia: A descriptive, correlational study. *Perspectives in Psychiatric Care*, 1-8.

Culha, Y., Turan, N., Aydın, GÖ., Kaya, H., Aştı, T. (2020). Hemşirelik öğrencilerinde iletişim teknolojisi kullanımının uyku ve fiziksel aktivite düzeyi üzerine etkisi. *Hemşirelik Akademik Araştırma Dergisi*, **6(3)**,33-441.

Deci, E. L., Koestner, R., Ryan, R. M. (2001). Extrinsic rewards and intrinsic motivation in education: reconsidered once again. *Review of Educational Research*, **71**, 1–27.

Delibaş, H. (2019). Üniversite öğrencilerinde teknoloji ile ilgili bağımlılıklar ve ilişkili faktörler. *Tıpta Uzmanlık Tezi, Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi, Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Düzce*.

Demir, T.G., Cicioğlu, H.İ. (2018). Motivation scale for participation in physical activity (msppa): a study of validity and reliability. *Journal of Human Sciences*, **15(4)**,2479-2492.

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

Deniz, G. (2021). Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara*

Deveci-Topal, A., Çolak, S. (2021). Investigation of digital addiction levels, digital games playing status and interpersonal problem solving skills of university students. *Pamukkale University Journal of Education*, **52**, 326-359.

Dijital Oyun Raporu (2019). Dijital Oyun Raporu- Güvenli İnternet Merkezi. Erişim tarihi: 26.06.2021 <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf> .

Dikeç, G., Pirinç, B., Kaya, B., Keleş, E., Akın, E., Hızmalı, A. Ve ark. (2020). Gençlik merkezini kullanan bir grup ergende akıllı telefon bağımlılığı ile sosyal medyadaki sosyal kaygıları arasındaki ilişki ve etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, **21(2)**,99-107.

Dikmen, Ş. E., (2019). 1980- 2017 yılları arasında dijital oyun endüstrisinin gelişimi ve oluşturulan yapay yaşam döngüleri. *Selçuk İletişim*, **12(1)**,294-311.

Doğruluk, S. (2017). Öğretmen adaylarının sosyal medya kullanım alışkanlıkları ile internet bağımlılıkları arasındaki ilişki. *Yüksek Lisans Tezi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kahramanmaraş*.

Doğu, B. (2006). Popüler kültürün tüketim aracı olarak bilgisayar oyunlarında sunulan yaşam tarzı. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Doğuç, E. (2017). Hastanelerde performans değerlendirme sisteminin çalışan motivasyonuna etkileri hakkında çalışan görüşleri (Çankaya İlçesi Örneği). Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Dursun, A., Çapan, E. A. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, **9(2)**, 128- 140.

Durualp, E, Çiçekoğlu, P. (2013). Yetiştirme yurdunda kalan ergenlerin yalnızlık düzeylerinin internet bağımlılığı ve çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, **15(1)**, 29-46

Eğitek (2008). Eğitim Sisteminde İnternet ve Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Çalışmalar, Konuyla İlgili Görüş ve Öneriler. Ankara

Ellis, L.A., Lee, M.D., Ijaz, K., Smith, J., Braithwaite, J., Yin, K. (2020). COVID-19 as 'Game Changer' for the Physical Activity and Mental Well-Being of Augmented Reality Game Players During the Pandemic: Mixed Methods Survey Study. J Med Internet Research, **22(12)**:e25117.

Eni, B. (2017). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Ercan, Ö. (2021). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin, sosyal yeterlilik, yaşantısal kaçınma ve yalnızlık değişkenleri açısından incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara

Eren, E. (2009). Yönetim ve Organizasyon (Çağdaş ve küresel Yaklaşımlar). 9. baskı, Beta Basım Yayın, İstanbul, 529-546.

Ergür, G. (2015). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayan İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimlerinin ve Benlik Saygı Düzeylerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Eroğlu, F. (2011). Davranış Bilimleri. (Onbirinci Baskı). İstanbul: Beta Basım.

Esen, E., Siyez, D.M. (2011). Ergenlerde internet bağımlılığını yordayan psiko-sosyal değişkenlerin incelenmesi. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, **4 (36)**, 127-138.

Evcin, S. (2010). Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimine Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Eyimaya, A.Ö., Uğur, S., Sezer, T.A., Tezel, A. (2020). İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığının Uyku ve Diğer Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, **2**, 83-90

Fazeli, S., Zeidi, I. M., Lin, C. Y., Namdar, P., Griffiths, M. D., Ahorsu, D. K., & Pakpour, A. H. (2020). Depression, anxiety, and stress mediate the associations between internet gaming disorder, insomnia and quality of life during the COVID-19 outbreak. *Addictive Behaviors Reports*, **12**, 100307.

Ferrari M., McIlwaine, S.V., Reynolds J.A. Archie S., Boydell K., Lal S. ve ark. (2020). Diigital Game Interventions For Youth Mental Health Services (Gaming My Way To Recovery): Protocol For A Scoping Review. *24*, **9(6)**, E13834.

Fullerton, S., Taylor, A. W., Grande, E. D., Berry, N. (2014). Measuring physical inactivity: Do current measures provide an accurate view of “sedentary” video game time. *Journal of Obesity*, 1-5.

Gezgin, D.M, Mihci, C., Gedik, S. (2021). The Effect of Free Time Managment Skills Upon Smartphone Addiction Risk in University Students. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, **7(4)**.

Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, **15(1)**, 1287-1315.

Gilmour, J.A., Scott, S.D., Huntington, N. (2008). Nurses and Internet health information: a questionnaire survey. *Journal of Advanced Nursing*, **61(1)**, 19-28.

Griffiths, M.D., Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, **82**, 475-80.

Griffiths, M.D. (2005) A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework, *Journal of Substance Use*, **10(4)**, 191-197.

Griffiths, M.D. (2009). Problem gambling in Europe: an overview. Nottingham Trent University Report prepared for Apex Communications.

Grüsser, S.M., Thalemann, R. (2006). *Computerspielsüchtig ?* Bern: Hans Huber Verlag.

Gülay-Taşçı, B. (2010). Sokağın Günümüz Koşullarında Çocuk Oyun Alanı Olarak Ele Alınması ve Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Güler, H. (2021). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları İle Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Günay, G. (2011). Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.

Gündoğdu, C. (2021). Dijital Oyun Kavramına Yönelik: Bir Meta-Sentez Betimleme. Yüksek Lisans Tezi, Yozgat Bozok Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yozgat.

Güngören, Ö. C. (2015). Uyarlanabilir eğitsel web ortamlarının öğrencilerin akademik başarılarına ve motivasyonuna etkisi. Doktora Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.

Gür, F. M. (2018). Çok oyunculu dijital oyunlarda oyun oynama pratikleri: Moba ve mmorpg oyunlar üzerine karşılaştırmalı bir inceleme. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul

Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., ve Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, **30(10)**, 638-649.

Hazar, Z. (2018). Çağın Vebası Dijital Oyun Bağımlılığı ve Başa Çıkma Yöntemleri. Gazi Kitabevi, Ankara, 69.

Hazar, K., Özpolat, Z., Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde İli Örneği). *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, **18(1)**, 225-234.

Hazar, Z. (2016). Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *Spormetre*, **15(4)**, 179-190.

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.

Hazar, Z., Tekkurşun-Demir, G., Namlı, S., Türkeli, A. (2017a). Investigation of the relationship between digital game addiction and physical activity levels of secondary school students. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, **11(3)**, 4989-4994

Holzmann, S.L., Dischl, F., Schäfer, H., Groh, G., Hauner, H., Holzapfel, C. (2019). Digital Gaming for Nutritional Education: A Survey on Preferences, Motives, and Needs of Children and Adolescents. *JMIR Form Res*, **3(1)**, e10284.

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

Horzum, M.B., Ayas, T., Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, **3(30)**, 76-88.

Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K.D., Yoo, S.K., Chung, U.S., Renshaw, P.F. (2015). Risk Factors Associated with Online Game Addiction: A Hierarchical Model. *Computers in Human Behavior*, **48**, 706-713.

Im, Y.S., Noh, G.O. (2020). Influence of smartphone addiction, sleeping condition, scholastic achievement on mental health in nursing students. *Journal of the Korea Internet of Things Society*, **6(2)**, 57-64.

İşçibaş, Y. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk İletişim*, **7(1)**, 122-130.

İşkoğlu-Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, **46**, 1-17.

İnal, Y., Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara.

Jang, H.J. (2020). Effects of personality type, academic stress and stress coping methods on college life adjustment among nursing students. *Journal of the Korean Applied Science and Technology*, **37(34)**, 969-985.

Jeong, H.S., Kum, J.H. (2019). Influencing factor on smartphone addiction among nursing students: focus on empathy, interpersonal competence and conflict-resolution styles. *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology*, **9(2)**, 601-610.

June, K.J., Sohn, S.Y., So, A.Y., Yi, G.M. & Park, S. H. (2007). A study of factors that influence internet addiction, smoking, and drinking in high school students. *Journal of Korean Academia Nursing*, **37**, 872-882.

Kabakçı-Yurdakul, I.K., Dönmez, O., Yaman, F., Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, **12(4)**, 883-896.

Kang, H.Y., Son, J.R. (2007). A meta analysis on the variables related internet and game addiction. *Korean Journal of Health Psychology*, **12(4)**, 733-744.

Kaplan, M. (2007). Motivasyon teorileri kapsamında uygulanan özendirme araçlarının işgören performansına etkisi ve bir uygulama. Yüksek Lisans Tezi, Atılım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Kaplan, N. (2016). Ortaokul öğrencilerinde internet bağımlılık düzeylerinin sağlık üzerine etkilerinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Kar, B. (2015). Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerin İnterneti Oyun ve Sosyal Ağ Amaçlı Kullanmaları ile Akademik Başarılarının Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Karabulut, B. (2019). Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.

Karabulut, R.M., Esentaş, M., Işıkgöz, M.E., Güzel, P. (2021). Sosyal izolasyon sürecinde bireylerin kişilik özellikleri ile bilgisayar oyunları motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, **5(2)**, 351-362.

Karataş, B. (2021). Pandemi sürecinde spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının incelenmesi. Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, **23(2)**.

Karacaoğlu, D. (2019). Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul.

Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

Kaya, H., Turan, N., Hasoğlu, Ö., Güre, Ö., Arslanova, E., Elmas, G. (2015). Hemşirelik fakültesi öğrencilerinin sosyal ağ sitelerini kullanma amacı ile iletişim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, **40**,17-31.

Kaya, N., Aştı, T., Kaya, İ., Yaylacı, S., Kaya, H., Turan, N., Aydın, G.Ö. (2016). Association between attitudes of high school students towards internet usage and health practices in Turkey. Eastern Mediterranean Health Journal, **22(11)**, 824- 831.

Kayhan-Tetik, B., Kayhan, D., Sertkaya, S., Sandikci, K.B. (2018). Evaluation of the effects of digital play addiction on eating attitudes. Pak J Med Sci, **34(2)**, 482-486.

Kayyali, R., Wells, J., Rahmtullah, N., Tahsin, A., Gafoor, A., Harrap, N., Nabhani-Gebara, S. (2021). Development and evaluation of a serious game to support learning among pharmacy and nursing students. Currents in Pharmacy Teaching and Learning, **13**, 998-1009.

Kesici, A. (2020). The effect of conscientiousness and gender on digital game addiction in high school students. *Journal of Education and Future Year*, **18**, 43-53.

Kestane, M. (2019). Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencilerin akademik başarısı ile ilişkisi. Yüksek Lisans Tezi, Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Bursa.

Kılıç, G. (2021). Dijital Oyun Bağımlılığı ile Yalnızlık, Saldırganlık, Mutluluk ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kılıç, K. (2019). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkiler. *İlköğretim Online*, **18(2)**, 549-562.

Kısa, Ö. (2018). Ortaokul Öğrencilerinde Yalnızlık ve Sosyal Beceri Düzeyleri İle İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kırıkkale.

Kim, J.J., Kang, S.W. (2012). The relation between the meaning of the life and game addiction: the mediated effects of self-efficacy and self-control. *Korean Journal of Youth Studies*, **19(12)**, 257-274.

Kim, N.S., Lee, K.E. (2012). Effects of self-control and life stress on smart phone addiction of university students. *Journal of The Korea Society of Health Informatics and Statistics*, **37(2)**, 72-83.

Kim, S., Lee, J. (2020). The effect of self-esteem and major satisfaction, college life adaptation on overuse of smartphones in college students, *The Journal of Humanities and Social Sciences*, **11(3)**, 1023-1038.

King, D.L., Delfabbro, P.H. (2019). *Internet Gaming Disorder Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. London: Academic Press.

King, D.L., Delfabbro, P.H., Billieux, J., Potenza, M.N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *J Behav Addict*, **9(2)**, 184-186.

Ko, C. H., Lin, H. C., Lin, P. C., Yen, J. Y. (2020). Validity, functional impairment and complications related to Internet gaming disorder in the DSM-5 and gaming disorder in the ICD-11. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, **54(7)**, 707-718.

Koçak, O., Yılmaz, I., Younis, M.Z. (2021). Why Are Turkish university students addicted to the internet? a moderated mediation model. *Healthcare*, **9**, 953.

Koçel, T. (2013). İşletme Yöneticiliği. 14. baskı, Beta Basım Yayın, İstanbul. 617-639.

Köksal, B. (2015). Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri ile Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Körpe, G., Küçük, L. (2021). Covid-19 Döneminde Hemşirelik Öğrencilerinde Teknoloji Bağımlılığı. IGUSABDER, 15, 581-592.

Köse, D., Çınar, N., Akduran, F. (2012). Hemşirelik öğrencilerinde internet bağımlılığının kişilik özellikleri ve zaman yönetimi ile ilişkisi. Sakarya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 16(3), 227-233.

Kirriemuir, J. (2002). Video gaming education and digital learning Technologies. D-Lib Magazine, 8(2), 1-12.

Kuşay, Y. (2013). Sosyal Medya Ortamında Çekicilik ve Bağımlılık. Facebook Üzerine Bir araştırma. 1. Baskı, Beta Yayıncılık, İstanbul. 87-100.

Kuşçu, Y. (2014). Oyun Davranışını Değerlendirme Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanması ve 36-72 Aylık Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Kuzu, A., Odabaşı, H.F., Erişti, S.D., Kabakçı, I., Kurt, A.A., Akbulut, Y. ve ark. (2008). İnternet Kullanımı ve Aile Araştırması. T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayınları, Ankara. 133.

Kyoung, S.K., Kim, J.W. (2019). A study on smart-phone addiction in teenager: focused on comparison smart-phone overdependence, game addiction. SNS Addiction Studies on Life and Culture, 52,179-200.

Lawrence, S. M. (2018). Preschool children and ipads: observations of social interactions during digital play. Early Education and Development, 29(2), 207-228.

Leatherdale, S.T., Harvey, A. (2015). Examining communication- and mediabased recreational sedentary behaviors among Canadian youth: results from the COMPASS study. Prev Med, 74, 74.

Lee, H.J., Kyoung, J.L., Kwak, S.Y. (2021). The effects of internet game addiction and self-efficacy on campus life adaptation of nursing students. Journal of the Korean Academia-Industrial Cooperation Society, 22(3), 101-109.

Lee, S. (2019). Effects of emotional intelligence and ego-resilience on clinical practice adaptation of the nursing students. Journal of the Korea Academia-Industrial Cooperation Society, 20(12), 131-138.

- Lee, S., Lee, D., Nam, C.R., Kim, D.Y., Park, S., Kwon, J. Ve ark. (2018). Distinct patterns of Internet and smartphone-related problems among adolescents by gender: Latent class analysis. *J Behav Addict*, **7(2)**, 454-465.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. Peter, J. (2009). Development and validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, **12(1)**, 77-95.
- Lin, M.P., Ko, H.C., Wu, J.Y.W. (2011). Prevalence and psychosocial risk factors associated with Internet addiction in a nationally representative sample of college students in Taiwan. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, **4**, 741-746.
- Mallı, Y. (2019). Yetişkinlerde Algılanan Sosyal Yetkinlik ile Sıkıntıya Dayanma Kapasitesinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Marshall, A., Foran, J. (2008). Australian female gamers video game preferences. Paper presented at the Australian & New Zealand Marketing Academy Conference, 1- 3
- Mannikkö, N., Ruotsalainen, H., Tolvanen, A., Kaariainen, M. (2019). Psychometric Properties Of The İnternet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and Problematic Gaming Behavior Among Finnish Vocational School Students. *Scandinavian Journal Of Psychology*, **60(3)**, 252-260.
- Marahatta, S.B., Adhikari, B., Aryal, N., Regmi, R. (2015). Internet addiction and associated factors among health sciences students in Nepal. *Journal Community Medical Health Education*, **5(4)**, 1-5.
- Marquis, B.L., Huston, C.J. (1996). Creating a Motivating Climate. İn: Marquis BL, Huston CJ. *Leadership and Management Function in Nursing Theory and Application*, Second Edition, Lippincott Company, Philadelphia, New York, 291-310.
- Mathews, C., Morrell, H., Molle, J. (2019). Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement. *Am J Drug Alcohol Abuse*, **45(1)**, 67-76.
- McBride, DL., LeVasseur, SA., Li, D. (2015). Non-work-related use of personal mobile phones by hospital registered nurses. *JMIR Mhealth Uhealth*, **3(1)**:e3.
- McKinley, R. A., McIntire, L. K. Funke, M. A. (2011). Operator selection for unmanned aerial systems: comparing video game players and pilots. *Aviation, Space, and Environmental Medicine*, **82(6)**, 635-642.
- Mihara, S., Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of İnternet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, **71(7)**, 425-444.
- Moor, L., Anderson, J.R. (2019). A systematic literature review of the relationship between dark personality traits and antisocial online behaviours. *Personality and Individual Differences*, **144**, 40-55.

- Morris-Docker, S.B., Tod, A., Harrison, J.M., Wolstenholme, D., Black, R. (2004). Nurses' use of the Internet in clinical ward settings. *Journal of Advanced Nursing*, **48(2)**, 157-166.
- Mustafaoğlu, R., Mutlu, E.K., Birinci, T., Koç, E.B., Mutlu, C., Özdiñler, A.R. (2017). İnternet bağımlılığı ergenlerin öksürük kapasitesini etkiler mi. *The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, **30(1)**, 39-40.
- Mustafaoğlu, R., Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, **19(3)**, 51-58.
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C. Ve ark. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*, **24(5)**, 565-574.
- Namlı, S., Demir, G. T. (2020). The relationship between attitudes towards digital gaming and sports. *Turkish Online Journal of Educational Technology Tojet*, **19(1)**, 40-52.
- Neumann, M.M. (2014). An examination of touch screen tablets and emergent literacy in Australian pre-school children. *Australian Journal of Education*, **58(2)**, 109-122.
- NHS-United Kingdom National Health Service Information Authority (2010). European computer driving licence-ECDL.
- Onur, N., Güney (Ed.) (2004). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Ankara. 68-77.
- Orak, O.S., Uğur Gök, H., Öztürk, İ. (2016). Türk Hemşireler Derneği üyesi olan hemşirelerin internet ve sosyal ağ sitelerini kullanma durumları. 15. Ulusal Hemşirelik Öğrenci Kongresi Kitabı, Eskişehir.13.
- Öçalan, Z. (2019). Farklı okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oyunsallık düzeylerinin karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kırıkkale.
- Öğüt, A., Akgemci, T. ve Demirsel, M.T. (2004). Stratejik insan kaynakları yönetimi bağlamında örgütlerde işgören motivasyonu süreci. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, **12**, 277-290.
- Özcan, K., Sengir, S. (2020). Grafik tasarım eğitimi alan öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *OMÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, **39(3)**, 155-169.
- Özmen, M. (2019). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Yordanması. Yüksek Lisan Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

Özsoy, D., Atılgan, S.S. (2018). Kuzeydoğu Anadolu Bölgesi'ndeki 0-8 yaş grubu çocukların internet kullanımı ve bu kapsamda ebeveyn arabuluculuğu: Nitel bir araştırma. Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, **11(2)**, 96-125.

Öztekin, A., Kavan, N., Dünder, M., Meriç, İ. (2021). Üniversite öğrencilerinin koronavirüs salgını sürecindeki dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. Asya Studies-Academic Social Studies / Akademik Sosyal Araştırmalar, **5(18)**, 109-119.

Öztürk-Eyimaya, A., Uğur, S., Sezer, T.A., Tezel, A. (2020). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının uyku ve diğer bazı değişkenlere göre incelenmesi. Journal of Turkish Sleep Medicine, **2**, 83-90.

Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., Mo, T., Ph, D. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a german nationwide survey. Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking, **13**, 1-10.

Ryu, H.J., Kim, H. (2018). The relationship between self-control and internet game addiction proneness in college students: dual mediating effects of perceived stress and coping strategy. Korean Journal of Clinical Psychology, **37(2)**, 155-164.

Sağlam, M., Topsumer, F. (2019). Dijital oyunlar ve öznel iyi oluş ilişkisi: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi örneği. Humanities Sciences (NWSAHS), **14(2)**, 31-50.

Sağlık Bakanlığı (2019). Davranışsal bağımlılıklar ile mücadele ulusal strateji belgesi ve eylem planı. Erişim Tarihi: 22.06.2022, [Untitled-2 \(bmyk.gov.tr\)](https://bmyk.gov.tr/Untitled-2)

Sarıoğlu, E. (2015). Farklı Kuşaklardaki Hemşirelerin Motivasyon Kaynaklarının Belirlenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Manisa

Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., ve ark. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. Journal of behavioral addictions, **6(3)**, 271-279.

Say, F. S. (2016). Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tasarlanan Bilgisayar Oyununu Öğrencilerin Fene Yönelik Özyeterliliklerine, Motivasyonlarına ve Saldırganlıklarına Etkisi. Doktora Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

Semerci, Ö. U. (2020). Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medya Kullanımı: Lise Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. Yüksek Lisans Tezi, Uşak Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Uşak.

Sherry, J. L., Lucas, K. (2001). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. Paper presented at the annual meeting of the international communication association, San Diego, California, Amerika.

Shuai, L., He, S., Zeng, H., Wang, Z., Qui, M., Xia, W. ve ark. (2021). Influences of digital media use on children and adolescents with ADHD during COVID-19 pandemic. Global Health, **17(1)**, 48.

Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., Weigle, P. (2018). Internet and video game addictions, diagnosis, epidemiology, and neurobiology. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, **27(2)**, 307-326.

Şahin, H. B. (2016). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarıyla Destekli Matematik Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Duyuşsal Özelliklerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Şahin, C., Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, **4(3)**, 115-130.

Şakiroğlu, M., Akyol Poyraz, C. (2018). Çocukları Sanal Dünyadan Koruma Kılavuzu. 1.Baskı, Hayygrup Yayıncılık, İstanbul.

Şirin, S. (2019). Yetişin çocuklar bebeklikten ergenliğe çocuk yetiştirme kılavuzu. Doğan Kitap, İstanbul.

Tanrıverdi, M., Yekelenga, S. (2019). Genç yetişkinlerde dijital oyun bağımlılığının sağlıklı yaşam parametreleri üzerine etkisi. *Journal of Dependence*, **20(4)**:224-231.

Tarhan, N., Nurmedov, S. (2011). Bağımlılık-sanal veya gerçek. Timaş yayınevi, İstanbul.

Taş, G., Baysan-Arabacı L., Büyükbayram, A. (2017). Hemşirelikte Güncel Bir Sorun: İnternet Bağımlılığı. IV. Hemşirelikte Güncel Yaklaşımlar ve Sorunlar Kongresi Bildirileri, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi, **2(1)**, 6-7.

Taşdemir, S. (2013). Motivasyon Kavramına Genel Bir Bakış, Motivasyon Araçları ve Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Ölçeğinde Bir Model Önerisi. Uzmanlık Tezi, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, Ankara.

Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durgun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, **3(1)**, 78-87.

TDK (2020). Erişim tarihi: 17.09.2020, <https://sozluk.gov.tr/>

Tekkurşun-Demir, G., Mutlu-Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, **6(1)**, 1-18.

Tekkurşun-Demir, G, Cicioğlu, H.C. (2019). Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, **17(3)**, 23-34.

Terlemez, C. (2019). Dijital Oyun Bağımlılığı ile Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Tezci, E. (2010). Attitudes and knowledge level of teachers in ICT use: The case of Turkish teachers. *International Journal of Human Sciences*, **7(2)**, 19-44.

Tınaz, P. (2013). Çalışma Yaşamından Örnek Olaylar. 3. baskı, Beta Basım Yayın, İstanbul. 4-16.

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

Torun, F., Akçay, A., Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, **3(1)**, 25-35.

Turan, N., Kaya, H., Durgun, H., Aştı, T. (2019). Nursing students' technological equipment usage and individual innovation levels. *CIN: Computers, Informatics, Nursing*, **37(6)**, 298-305.

Turan, N., Durgun, H., Kaya, H., Aştı, TA., Yılmaz, Y., Gündüz, G., Kuvan, D., Ertaş, G. (2020). Relationship between nursing students' levels of internet addiction, loneliness and life satisfaction. *Perspectives in Psychiatric Care*, **29(3)**, 174-180.

TÜİK (2020). Erişim tarihi:10.11.2020, [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679) .

Tüzün, Ü. (2002). Gelişen İletişim Araçlarının Çocuk ve Gençlerin Etkileşimi Üzerine Etkisi. *Düşünen Adam Dergisi*, **15**, 46-50.

Tüzün, H. (2006). Bilgisayar Oyunlarının Yararları ve Zararları. Türkiye'de İnternet Konferansı'nda Sunulan Bildiri, Ankara, Türkiye.

Uluğ, M. O. (1999). Niçin oyun. Özne Yayınevi, İstanbul.

Valiga, T.M., Grossman, S. (2007). Leadership and Followership In: Jones Patronis RA. *Nursing Leadership and Management*, F.A. Davis Company, United States of America. 2-12.

Vatandaş, S. (2020) Sokaktan ekrana: oyunun mekânsal ve işlevsel değişimi. *Intermedia International E-Journal*, **7(12)**, 19- 32.

Wan, C.S., Wen-Bin Chiou, W.B. (2013). Ergenler İnternet oyunlarına neden bağımlılar: Tayvan'da bir mülakat çalışması. *Toplum Bilimleri*, **7(14)**, 411-418.

Wang, C.W., Chan, C. L., Mak, K.K., Ho, S.Y., Wong, P. W., Ho, R. T. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among hong kong adolescents: a pilot study. *The Scientific World Journal*.

We are Social, (2021). Erişim tarihi:25.06.2021, <https://wearesocial.com/digital-2021>.

Welsh, L. M. (1999). Internet use: An exploratory study of coping style, locus of control and expectancies. Unpublished doctoral dissertation, Northeastern University, Boston, USA.

World Health Organization (WHO) (2018a). Gaming Disorder. Erişim Tarihi: 07.07.2021. www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/

World Health Organization (WHO) (2018b). Public Health Implications of Excessive Use of The Internet and Other Communication and Gaming Platforms. Erişim Tarihi: 07.07.2021. www.who.int/substance_abuse/activities/addictive_behaviours/en/

Yalçın-Irmak, A., Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. Türk Psikiyatri Dergisi, **27(2)**, 128-137.

Yalçın-Irmak, A. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

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

Yalçın-Irmak, A., Erdoğan, S. (2019). Predictors for digital game addiction among turkish adolescents a cox's interaction model-based study. Journal of Addictions Nursing. **30(1)**, 49- 56.

Yaşar-Karaman, S. (2019) Ortaokul öğrencilerinin gözünden dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığı: Kocaeli ili örneği. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. CyberPsychology & Behavior, **9(6)**, 772–775.

Yengin, D. (2010). Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yeşilay (2018). Bağımlılık Nedir? Erişim Tarihi: 24.06.2021, <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>.

Yeşilay (2018a). Problemlerli internet kullanımına etki eden çevresel etkenler: Oyun amaçlı kullanım. Yayımlanmamış araştırma raporu, İstanbul.

Yeşilay (2020). Erişim tarihi: 06.07.2021, <https://www.yesilay.org.tr/tr/kurumsal/amacimiz-faaliyetlerimiz>.

Yılmaz, E., Çağıltay, K. (2004). Elektronik oyunlar ve Türkiye. TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı, Erişim Tarihi:22.06.2022, <http://simge.metu.edu/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf>)

Yılmaz, E., Çağıltay, K. (2005). History of dijital games in Turkey. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing ViewsWorld in Play, Erişim tarihi: 10.06.2021, [DiGRA Conference Publication Format: \(researchgate.net\)](http://researchgate.net).

Yılmaz, M. (2019). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Beden Kitle İndeksleri, Benlik saygısı ve Sosyal Görünüş Kaygısı Arasındaki İlişki. Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.

Yiğit-Açıkgöz, F. Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerindeki etkisi: Gta 5 oyunu örneği. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, **29**, 163-180.

Yiğit, E. (2017). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.

Yiğitoğlu, V. (2018). Oyun Değer-Dijital Oyunlar ve Kullanıcılar Üzerine bir İnceleme: To the Moon Örneği. Doktora Tezi. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Younes, F., Halawi, G., Jabbour, H., El Osta, N., Karam, L., Hajj, A. Ve ark. (2016). Internet addiction and relationships with insomnia, anxiety, depression, stress and self-esteem in university students: A cross-sectional designed study. PloS One, **11(9)**, e0161126.

Young, K.S. (2004). Internet Addiction: a new clinical phenomenon and its consequences. American Behavioral Scientist, **48 (4)**, 402- 415.

Young, K. S., De Abreu, C. N. (2010). Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons Inc.

HAM VERİLER

FORMLAR

EK 1: GÖNÜLLÜ BİLGİLENDİRME VE ONAY FORMU

Çalışma hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun oynama motivasyonu ve bireysel özellikleriyle ilgili değişkenleri ayrıntılı olarak değerlendirebilmek amacıyla yapılacaktır. Diğer bir deyişle, dijital oyun bağımlılığı davranışlarınız, bunu etkileyen faktörler, sosyodemografik özellikleriniz ve dijital oyun oynama motivasyonu davranışlarınız hakkında bilgi edinilecektir. Bu amaçla öncelikle sosyodemografik özellikler (yaş, cinsiyet, eğitim vb.) alındıktan sonra dijital oyun oynama bağımlılığına yönelik soru formu uygulanacaktır.

Yapacağımız görüşmeyle dijital oyun oynama davranışlarınız hakkında elde ettiğimiz veriler ileride yapılacak çalışmalara ışık tutacaktır. Bu araştırmaya katılma konusunda kararınızı verirken gerek duyduğunuz bilgileri istemeye, doğru, anlaşılır ve doyurucu yanıtlar almaya hakkınız vardır. Araştırmaya katılıp katılmamakta tamamen özgürsünüz. Eğer katılmama yönünde karar alırsanız burada size verilen eğitim sürecinde hiçbir değişiklik olmayacaktır. Araştırma için yapılacak harcamalarla ilgili herhangi bir parasal sorumluluğunuz bulunmamakla birlikte size de bu çalışma ile ilgili herhangi bir ödeme yapılmayacaktır. Bu çalışmanın tamamında sizden elde edilecek bilgiler özenle korunacak ve gizli tutulacaktır.

Araştırmanın sonuçları bilimsel amaçla kullanılacaktır; çalışmadan çekilmeniz ya da araştırmacı tarafından çıkarılmanız durumunda sizle ilgili tıbbi veriler gerekirse bilimsel amaçla kullanılabilecektir

Ben

Yukarıda yazılı olan bilgileri okudum ve anladım. Araştırma hakkında sözlü olarak bilgilendirildim. Bütün sorularıma cevap aldım. Bana verilen hizmeti etkilemeksizin ve araştırmanın herhangi bir aşamasında çekilebilmek ve o ana kadar şahsımda elde edilen bilgiler üzerindeki haklarımdan vazgeçmemek koşulu ile araştırmaya hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın kendi rızamla katılmayı kabul ediyorum.

Hasan Sağlam tarafından İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Florence Nightingale Hemşirelik Fakültesi, İstanbul Medeniyet Üniversitesi ve Bezmialem Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümlerinde araştırma yapılacağı belirtilerek bu araştırma ile ilgili yukarıdaki bilgiler bana aktarıldı. Bu bilgilerden sonra böyle bir araştırmaya “katılımcı” olarak davet edildim. Eğer bu araştırmaya katılırsam araştırmacı ile aramda kalması gereken bana ait bilgilerin gizliliğine bu araştırma sırasında da büyük özen ve saygı ile yaklaşılacağına inanıyorum. Araştırma sonuçlarının eğitim ve bilimsel amaçlarla kullanımı sırasında kişisel bilgilerimin ihtimamla korunacağı konusunda bana yeterli güven verildi. Projenin yürütülmesi sırasında herhangi bir sebep göstermeden araştırmadan çekilebilirim. (Ancak araştırmacıyı zor durumda bırakmamak için araştırmadan çekileceğimi önceden bildirmemim uygun olacağının bilincindeyim).

Araştırma için yapılacak harcamalarla ilgili herhangi bir parasal sorumluluk altına girmiyorum. Bana da bir ödeme yapılmayacaktır. Bu araştırmaya katılmak zorunda değilim ve katılmayabilirim. Araştırmaya katılmam konusunda zorlayıcı bir davranışla karşılaşmış değilim. Eğer katılmayı reddedersem, bu durumun bana ve öğrenim yaşantıma herhangi bir zarar getirmeyeceğini de biliyorum. Bana yapılan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım. Kendi başıma belli bir düşünme süresi sonunda adı geçen bu araştırmada “katılımcı” olarak yer alma kararını aldım. Bu konuda yapılan daveti büyük bir memnuniyet ve gönüllülük içerisinde kabul ediyorum.

Tarih:

Araştırmacının adı soyadı: _____ **İmza** _____

Gönüllünün adı soyadı: _____ **İmza** _____

EK 1: ÖĞRENCİ BİLGİ FORMU

Sevgili öğrenciler

Bu çalışma hemşirelik öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılığı ve ilişkili değişkenlerin incelenmesi amacıyla planlanmıştır. Aşağıda sorulara size en uygun cevabı vererek yanıtlayınız. Bu verdiğiniz bilgiler araştırmacı tarafından gizli tutulacaktır. Katılım ve desteğiniz için teşekkür ederim.

Hasan SAĞLAM

İÜC Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Hemşirelik Esasları Yüksek Lisans Programı Öğrencisi

ANKET NO

1- Cinsiyetiniz: 1-) Kadın () 2-) Erkek ()

2- Yaşınız:.....

3- Medeni durumunuz: 1-)Evli () 2-) Bekar ()

4- Boyunuz:.....cm Kilonuz:.....kg BKI:.....

5- Sınıfınız: 1-) 1.sınıf () 2-) 2.sınıf () 3-)3.sınıf () 4-)4.sınıf ()

6- Genel akademik ortalamanız:.....

7-Yaşadığınızı yer: 1-)Ev () 2-)Yurt () 3)Diğer()

8- Aşağıdaki oyun araçlarından hangisine sahipsiniz? *(Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)*

1-) Tablet() 2-) Akıllı telefon () 3-) Konsol() 4-) Diğer.....

EK 2: DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ (DOBÖ-7)

Bilgisayarda oyun oynama ile ilgili aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?				
Hiçbir zaman ()	Nadiren ()	() Bazen	() Sık sık	() Her zaman
2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?				
Hiçbir zaman ()	Nadiren ()	() Bazen	() Sık sık	() Her zaman
3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?				
Hiçbir zaman ()	Nadiren ()	() Bazen	() Sık sık	() Her zaman
4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?				
Hiçbir zaman ()	Nadiren ()	() Bazen	() Sık sık	() Her zaman
5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?				
Hiçbir zaman ()	Nadiren ()	() Bazen	() Sık sık	() Her zaman
6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?				
Hiçbir zaman ()	Nadiren ()	() Bazen	() Sık sık	() Her zaman
7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?				
Hiçbir zaman ()	Nadiren ()	() Bazen	() Sık sık	() Her zaman

EK 3: DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYONU ÖLÇEĞİ (DOOMÖ)

	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.Dijital oyun oynamak beni eğlendirir.	1	2	3	4	5
2.Dijital oyun gerçek hayattaki başarısızlıklarımı unutturur.	1	2	3	4	5
3.Dijital oyun sayesinde can sıkıntısından kurtulurum.	1	2	3	4	5
4.Dijital oyun oynamadığımda huzursuz olurum.	1	2	3	4	5
5.Dijital oyunlarda kendimi aşmak bana haz verir.	1	2	3	4	5
6.Dijital oyunlarda başarıncı takdir edilmek hoşuma gider.	1	2	3	4	5
7.Dijital oyunda kazandığım ödüller (kupa, zırh, silah vb.) bana daha çok oynama isteği verir.	1	2	3	4	5
8.Dijital oyun rakiplerime meydan okuma fırsatı sağlar.	1	2	3	4	5
9.Dijital oyun bana arkadaşlarımla ittifak/takım kurma fırsatı sağlar	1	2	3	4	5
10.Dijital oyunundaki efektler ve sesler beni heyecanlandırır.	1	2	3	4	5
11.Dijital oyunların gerçek gibi olması beni kendine çeker.	1	2	3	4	5
12.Dijital oyundaki kurgu (hikaye) beni meraklandırır.	1	2	3	4	5
13.Dijital oyun bana düşsel ortamlarda gezinti yapmamı sağlar.	1	2	3	4	5
14.Yeni oyun seçenekleri (karakterler, ekipman, vb.) beni meraklandırır.	1	2	3	4	5
15.Dijital oyunun bana ne kazandırdığından emin değilim.	1	2	3	4	5
16.Dijital oyuna harcadığım zamana değer mi bilmiyorum.	1	2	3	4	5
17.Dijital oyun oynamak için harcadığım çabaya değer mi bilmiyorum.	1	2	3	4	5
18.Dijital oyun oynamam için gerekli nedenler var mı bilemiyorum.	1	2	3	4	5
19.Dijital oyunun bana avantajının ne olduğunu bilmiyorum.	1	2	3	4	5

EK 4: İÜC KURUM İZNİ

EK 5: İMU KURUM İZNİ

EK 6: BVÜ KURUM İZNİ

EK 7: ÖLÇEK İZİN YAZILARI



EK 8: ETİK KURUL KARARI



İNTİHAL RAPORU İLK SAYFASI

HEMŞİRELİK ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA BAĞIMLILIĞI VE İLİŞKİLİ DEĞİŞKENLERİN İNCELENMESİ

ORJİNALLİK RAPORU

% 12	% 12	% 2	% 3
BENZERLİK ENDEKSİ	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	acikbilim.yok.gov.tr İnternet Kaynağı	% 2
2	nek.istanbul.edu.tr:4444 İnternet Kaynağı	% 1
3	dergipark.org.tr İnternet Kaynağı	% 1
4	sssjournal.com İnternet Kaynağı	% 1
5	earsiv.halic.edu.tr İnternet Kaynağı	% 1
6	Submitted to Istanbul University Öğrenci Ödevi	% 1
7	burkonturizm.com İnternet Kaynağı	% 1
8	Submitted to The Scientific & Technological Research Council of Turkey (TUBITAK) Öğrenci Ödevi	<% 1

dspace.gazi.edu.tr

ÖZGEÇMİŞ**Kişisel Bilgiler**

Adı	Hasan	Soyadı	SAĞLAM
-----	-------	--------	--------