

T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIĞI VE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞINA
YÖNELİK FARKINDALIK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ**

Recep BOZKURT

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANABİLİM DALI

Danışman
Doç. Dr. Murat ERDOĞDU

KONYA 2023

T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIĞI VE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞINA
YÖNELİK FARKINDALIK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ**

Recep BOZKURT

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SPOR YÖNETİCİLİĞİ ANABİLİM DALI

Danışman
Doç. Dr. Murat ERDOĞDU

KONYA 2023

ÖNSÖZ

Bu çalışmada, Spor Bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık düzeyleri incelenmiştir. Yüksek lisans eğitimim sırasında bana her zaman yol gösteren, tez konumun tespitinde ve araştırma sürecinde bana her türlü desteği verip; beni her zaman samimi, içten davranışları ve sözleriyle motive eden, sabrını ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, her koşulda maddi ve manevi desteğini hiçbir zaman esirgemeyen örnek aldığım saygıdeğer danışman hocam Doç Dr. Murat ERDOĞDU'ya, çalışmam süresince tecrübelerinden yararlandığım, desteklerini esirgemeyen, bilgi ve tecrübelerine her zaman ihtiyaç duyduğum değerli hocam Prof. Dr. Erkan Faruk ŞİRİN'e, her zaman yanımda yer alan değerli hocam, Prof. Dr. Nurtekin ERKMEN'e, hayatımın ve eğitimimin her aşamasında aldığım bütün kararları destekleyen, kişisel geleceğimi kurmam için maddi ve manevi bütün imkânlarıyla seferber olan Babam Kemal BOZKURT'a, annem Hatice BOZKURT'a ve abim Emre BOZKURT'a teşekkürlerimi sunarım.

Recep BOZKURT

Konya-2023

İÇİNDEKİLER

SİMGELER VE KISALTMALAR	v
ÖZET.....	vi
SUMMARY	vii
1. GİRİŞ	1
1.1. Oyun Kavramı.....	3
1.2. Oyun Kuramları	3
1.2.1. Klasik Oyun Kuramları	3
1.2.2. Modern Oyun Kuramları	4
1.3. Dijital Oyun	4
1.3.1. Dijital Oyun Türleri.....	5
1.3.2. Dijital Oyun Oynama Nedenleri	6
1.3.3. Dijital Oyunun Etkileri	7
1.4. Bağımlılık.....	8
1.4.1. Teknoloji Bağımlılığı.....	11
1.4.2. İnternet Bağımlılığı	11
1.4.3. Sosyal Medya Bağımlılığı.....	11
1.4.4. Dijital Oyun Bağımlılığı	12
1.5. Farkındalık	15
1.5.1. İçsel Farkındalık.....	15
1.5.2. Bilinçli Farkındalık	16
2. GEREÇ ve YÖNTEM.....	18
2.1. Evren ve Örneklem.....	18
2.2. Veri Toplama Araçları.....	21
2.2.1. Kişisel Bilgi Formu	22
2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ).....	22
2.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği (DOBİFÖ)	23
2.3. Verilerin Analizi	24
3. BULGULAR.....	27
3.1. Araştırmada Kullanılan Ölçeklerden Elde Edilen Bulgular	27
3.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne Ait Bulgular	27

3.1.2. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği'ne Ait Bulgular.....	40
3.1.3. Değişkenler Arası İlişkilere Ait Bulgular	53
4. TARTIŞMA	58
4.1. Araştırmada Kullanılan Ölçeklerden Elde Edilen Bulguların Yorumlanması	59
4.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Ait Bulguların Yorumlanması	59
4.1.2. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeğine Ait Bulguların Yorumlanması	65
4.1.3. Değişkenler Arası İlişkilere Ait Bulguların Yorumlanması	69
5. SONUÇ ve ÖNERİLER.....	71
6. KAYNAKLAR	76
7. EKLER.....	81
EK A: Kişisel Bilgi Formu.....	82
EK-B: Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği.....	83
EK-C: Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği.....	84
EK D: S.Ü. Spor Bilimleri Fakültesi Etik Kurul Kararı	85
EK E: Turnitin Raporu	86
8. ÖZGEÇMİŞ.....	87

SİMGELER VE KISALTMALAR

DOBÖ : Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

DOBİFÖ : Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği



ÖZET

T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Bağımlılığına Yönelik Farkındalık Düzeylerinin İncelenmesi

Recep BOZKURT

Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı

YÜKSEK LİSANS TEZİ / KONYA-2022

Bu çalışmanın amacı Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık düzeylerinin incelenmesidir. Bu araştırmanın evrenini, 2020–2021 eğitim-öğretim yılında Türkiye’deki devlet üniversitelerinin spor bilimleri fakültelerinde öğrenim gören tüm öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma evrenini, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında İç Anadolu bölgesinde bulunan devlet üniversitelerinin Spor Bilimleri Fakültelerine bağlı bölümlerde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırma örneklemini ise Selçuk, Karamanoğlu Mehmet Bey, Niğde Ömer Halis Demir, Aksaray ve Kırşehir Ahi Evran Üniversitelerinin spor bilimleri fakültelerinde eğitimine devam eden ve basit seçkisiz örnekleme yöntemi (Cohen ve ark 2002) ile çalışma evrenini temsil edeceği düşünülen ve çalışmaya gönüllü olarak katılmak isteyen 1599 öğrenciden oluşturmuştur. Bu çalışmada verilerin sağlıklı bir biçimde toplanması adına görgül araştırma tekniğine uygun olarak anket yöntemi kullanılmıştır. Spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilere sunulan anket soruları üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde “Kişisel Bilgi Formu”, ikinci bölümde “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve son bölümde ise “Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği” yer almaktadır.

Bulgulara göre; Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyet değişkeni alt boyutlarında anlamlı farklılıklar gözlemlenmiştir. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile yaş, öğrenim görülen bölüm, sınıf, öğrenim görülen program türü, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi, anne-baba medeni durum, anne-baba çalışma durumu, aile aylık gelir düzeyi, kardeş sayısı, ikamet durumu, aylık harçlık/gelir, ilgilenilen spor branşı arasında anlamlı farklılık görülmemiştir. Cinsiyet değişkeninde ise ölçek alt boyutlarında anlamlı farklılık görülmüştür. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin yaş, öğrenim görülen bölüm, öğrenim görülen sınıf, öğrenim görülen program türü, anne eğitim düzeyi, anne-baba medeni durum, anne-baba çalışma durumu, aile aylık gelir düzeyi, kardeş sayısı, ikamet durumu, aylık harçlık/gelir düzeyi, ilgilenilen spor branşına göre anlamlı farklılık görülmemiştir. Cinsiyet ve baba eğitim düzeyi değişkenlerine göre ise anlamlı düzeyde farklılık görülmüştür.

Sonuç olarak bu çalışmada; Dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet alt boyutlarında erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılığının kadın katılımcılara oranla anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir. Bu bulguların literatürdeki birçok çalışmanın bulguları ile tutarlılık gösterdiği görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı farkındalık düzeyleri cinsiyet alt boyutunun kadın katılımcıların erkek katılımcılara oranla anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir. Baba eğitim düzeyi değişkenliklerine göre anlamlı düzeyde farklılık görülmüştür. Bunun temel sebebi anne babanın eğitim düzeylerinin artması ile iş bulma oranlarının artması ve evde bulunma sürelerinin azalması ile açıklanabilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun; Dijital oyun bağımlılığı; Farkındalık

SUMMARY

**REPUBLIC OF TURKEY
SELCUK UNIVERSITY
HEALTH SCIENCES INSTITUTE**

Study of Digital Game Addiction and Awareness Levels of Digital Game Addiction of Students at The Faculty of Sports Sciences

Recep BOZKURT

Department of Sports Management

MASTER'S THESIS / KONYA-2023

This study aims to examine digital game addiction and awareness levels of digital game addiction among students at the Faculty of Sports Sciences. The study universe includes all students enrolled in the sports science faculties of Turkish public universities during the 2020-2021 academic year. The research population consists of students enrolled in the departments of Sports Sciences Faculties at state universities in Central Anatolia for the 2020-2021 academic year. The research sample is made up of 1599 students from Selçuk, Karamanoğlu Mehmet Bey, Niğde Ömer Halis Demir, Aksaray, and Kırşehir Ahi Evran Universities who continue their education in sports sciences faculties and are thought to represent the study population using the simple random sampling method (Cohen et al 2002). In order to collect data constructively, the questionnaire approach was utilized in this study following the empirical research procedure. Questionnaires given to students in sports science faculties are divided into three sections. The first section contains the "Personal Information Form," the second section has the "Digital Game Addiction Scale," and the final section contains the "Digital Game Addiction Awareness Scale."

According to the findings, there were significant gender disparities in the sub-dimensions of digital gaming addiction levels among the students of the faculty of sports sciences. There was no significant difference in digital gaming addiction levels among students from the faculty of sports sciences based on residential status, monthly pocket money/income, or sports branch of interest, as well as age, department, class, program type, mother's education level, father's education level, parents' marital status, parents' working status, family monthly income level, and the number of siblings. Besides, as of gender variable, there was a significant difference in the sub-dimensions of the scale. There was no significant difference in digital gaming addiction awareness levels among students from the faculty of sports sciences based on residential status, monthly pocket money/income, or sports branch of interest. as well as age, department, class, program type, mother education level, father's education level, parents' marital status, parents' working status, family monthly income level, and the number of siblings. However, there was a significant difference in gender and father's education level variables.

As a result of this study, it is observed that male participants' digital game addiction is considerably higher than female participants in the gender sub-dimensions of digital game addiction levels. These findings appear to be consistent with the findings of numerous research published in the literature. Female participants have significantly higher degrees of awareness of digital gaming addiction and gender sub-dimensions than male participants. There was a considerable variance depending on the father's education level. The main reason for this can be explained by the parents' increased education level, increased rate of getting a job, and decreased time spent at home.

Keywords: Digital game; Digital game addiction; Awareness.

1. GİRİŞ

İnsanın varoluşundan günümüze kadar uzanan süreçte, insanlık tarihi gelişimini sürdürmüş, her geçen gün yaşamını kolaylaştıracak buluşlar gerçekleştirmişlerdir. Avcı toplayıcı hayatta avlanmak amacıyla başlayan süreç günümüze dijital teknoloji çağını getirmiştir. İnsanlık tarihiyle başlayan bu gelişmelerle birlikte davranış değişiklikleri, alışkanlıklardaki değişiklikler, düşünme ve bakış açılarındaki değişiklikler ve en önemlisi insan yaşamındaki değişiklikler meydana gelmiştir.

Dijital teknolojinin gelişimiyle birlikte bilgisayarlar, tabletler, akıllı telefonlar ve internet insanlık hayatına girmiştir. Bu teknolojik ürünler aynı zamanda bir kültür haline gelmiş, insanlık tarihine önemli farklılıklar getirmiş ve insanlık tarihini yeniden şekillendirmiştir (Ögel 2012, Çamsarı 2016). Dijital teknoloji ile birlikte insanların sosyal hayatları da dijitale dönüşmüş, sohbetler sohbet odalarında, gazete ve dergiler bloglarda, faturalar telefonlarda ve oyun alışkanlıkları da dijital teknolojiye evrilmiştir. Sokaklarda, oyun alanlarında oynanan oyunlar yerlerini bilgisayar, tabletler, akıllı telefonlar ve konsollar gibi dijital ürünlere bırakmışlardır (Ögel 2012, Yalçın Irmak ve Erdoğan 2016, Yiğit Açıkgöz ve Yalman 2018).

Yukarıda anlatıldığı gibi teknolojik gelişmeler eğitimden-sağlığa, iletişimden-ulaşıma yaşamın birçok alanına etki etmekle beraber bu etki her yaş grubundan, her cinsiyetten ve her eğitim seviyesinden birçok bireyi etkisi altına almaktadır. Temel yaşam alanlarından birisi olan oyunlar da bu değişimden payını almış ve insanoğlunun oyun aracı olarak doğada kendiliğinden var olan birtakım materyalleri kullandığı bir biçimden bugün en gelişmiş hali olan dijital oyunlara evrilmiştir. Dijital oyun dünyasındaki çeşitlilik her yaştan, cinsiyetten ve eğitim seviyesinden bireyin ilgisini çekerek çok geniş bir kitleyi etkisi altına almıştır (Hazar ve Hazar 2019).

Dijital oyunları en yoğun şekilde oynayan kesimin özellikle çocukluk ve gençlik dönemindeki bireyler olduğu görülmektedir. Özellikle üniversite öğrenim çağında olan genç bireylerin çocuklara göre daha bağımsız bir yaşam biçimine sahip olmaları ve akıllı telefonlar başta olmak üzere çeşitli oyun araçları ve internet erişimi kolaylığı gibi faktörler bu kitlenin dijital oyunlarla daha fazla zaman geçirmelerine

neden olmaktadır. Ayrıca, tarihsel zaman açısından değerlendirildiğinde 2000’li yıllarda çocuk olan bireylerin bugün genç yetişkinler olduğu da göz önüne alındığında bu bireylerin dijital oyunlarla geçirdiği süre itibarıyla bir bağımlılık durumunun oluşması güçlü bir olasılıktır (Akçayır 2013, Erboy 2010, Griffiths ve Meredith 2009, Lieberman ve ark 2009, Torun ve ark 2015, Yalçın ve Bertiz 2019, Hazar ve Hazar 2019). Dijital oyunların, gerek çocuklar gerekse yetişkinler üzerinde zamanla iletişim problemleri, sosyal ilişkilerin bozulması, okul ve çalışma hayatının olumsuz etkilenmesine neden olduğunu ve bu durumun uzun vadede oyun bağımlılığı gibi önemli bir soruna yol açtığı ifade edilmektedirler. Alan yazın incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık düzeyleri hakkında yapılan çalışmaların çocuk ve ergenlere yönelik olarak yoğunlaştığı; üniversite öğrenimi düzeyinde olan bireylere yönelik çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Spesifik olarak ise Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık düzeylerinin birlikte incelendiği bir çalışmaya ilgili alan yazında rastlanmamıştır. Bu bağlamda, araştırmanın ilgili alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu bilgiler ışığında araştırma, spor bilimleri fakültesindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının dijital oyun bağımlılığına etkisini incelemek ve öğrencilerin demografik özelliklerinin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinde farklılık meydana getirip getirmediğini belirlemek amacıyla yapılmıştır.

1.1. Oyun Kavramı

Oyun tarih boyunca tüm canlılarda görülen, yaparken keyif alınan bir aktivite olmuştur. Literatürde oyunun kültürden önce de var olduğu ve yalnızca insanlara özgü olmadığı hatta diğer canlıların oyunlarının insanlardan bağımsız olarak da geliştiği belirtilmektedir. Oyunun tüm canlılarda keyifle yapıldığı gözlemlenmekte ve bunun doğal ve içgüdüsel bir eylem olduğu düşünülmektedir (Huizinga 2013). İnsanlar ilk olarak doğayı, çevreyi taklit taklit ederek oynarken, zamanla bu oyunları çeşitlendirmişlerdir (Hazar 2016). Arkeolojik kazılarda mangala oyun tasvirlerinin M.Ö 3 binli yıllarda taşlar üzerine işlendiği görülmektedir (Ögel 2012).

Özgür bir ortamda gönüllü olarak katılım sağlanan yaratıcı düşünsel süreçlerin aktif olduğu, kurallı ya da kuralsız sonucu düşünülmeden eğlenmenin öncelik olduğu bir eylem olarak tanımlanmaktadır (Yavuzer 1990, Dönmez 1992).

1.2. Oyun Kuramları

Gönüllü olarak katılınan fiziksel ve zihinsel süreçlerin aktif olduğu bir eylem olan oyunun ne olduğu ve oyun davranışının temelleri açıklamaya çalışan birçok kurum bulunmaktadır. İnsanların oyun oynama nedenlerini inceleyen kurama klasik kuram, oyunun faydalarını inceleyen kurama modern kuram olarak tanımlanmaktadır. Klasik kuram 19. ve 20. yy'ın ilk dönemini kapsarken, modern kuram 1920 yıllarından sonraki dönemi kapsadığı söylenebilmektedir.

1.2.1. Klasik Oyun Kuramları

İnsan organizmasında alınan besinler en basit tanımla enerji olarak karşımıza çıkmaktadır. Fiziksel aktivite bu enerji döngüsünün temeli olarak düşünülebilir. Fiziksel olarak aktif olarak oynanan oyunların insan organizmasındaki fazla enerjiyi kullandığı ve fazla enerjiden kaynaklı gerginliği azalttığını ifade eden Friedrich Schiller ve Herbert Spence tarafından geliştirilen kuram, fazla enerji (surplus energy) kuramı olarak tanımlanmaktadır (Johnson ve ark 1999, Yavuzer 1990).

Bu kuramın aksine kaybedilen enerjiyi yeniden kazanmanın yolunu uyumak ya da aktif olarak yapılan işten çok farklı bir eylemde bulunmak olarak ifade eden Moritz Lazarus oyunu Yeniden yaratma (recreation) kuramı ile tanımlamaktadır (Johnson ve ark 1999, Yavuzer 1990).

İnsanların atalarını oyun yoluyla taklit ettiğini, bunun kalımsal olarak yeni nesillere aktarıldığını ve bu sürecin evrimsel bir süreç olduğunu ifade eden Stanley HALL oyunu tarihin provası olarak tanımlar ve bunu Tekrarlama (recapitulation) kuramı ile açıklamaktadır (Johnson ve ark 1999, Yavuzer 1990).

Oyunun, insanların hayata hazırlanmasının provası olduğunu ifade eden Karl Gross, gerçek hayat da insanların karşılaşabilecekleri durumlara hazırlıkların yapıldığı, kullanılabilecekleri becerilerin test edildiği ve geliştiğini ifade eden yaşama hazırlık (practice) kuramı ile açıklamaktadır. Çocukların anne babalarını taklit ettiği ve ebeveynlik provası yapıldığı ifade, edilmektedir (Johnson ve ark 1999, Yavuzer 1990).

1.2.2. Modern Oyun Kuramları

Freud (1961) oyunun, yaşanan travmalar sonucu oluşan olumsuz duygu durumlarından kurtulmanın bir aracı olduğunu söylemektedir. Gerçek yaşamında başa çıkamadığı yaşantılarını oyunlar aracılığıyla bu yaşantıların üstesinden gelebildiklerini ifade etmektedir. Çocuk gelişiminde oyunun önemli bir yeri olduğunu ifade ettiği, tekrarlanan oyunlarla birlikte 13 olumsuz olayın etkilerinden kurtulabildiğini Psikodinamik (psychodynamic) kuram ile açıklamaktadır (Johnson ve ark 1999, Yavuzer 1990).

Erik Erikson ise oyun çocukların psikososyal gelişiminin aynasıdır, oyunlarla bu dönemde karşılaşılan krizleri atlarmaya çalışırlar. Oyunlar oynayarak çevrelerini algılayabilir krizlerle başa çıkabilecekleri yeni yollar keşfederler (Koçyiğit ve ark 2007, Öztürk Aynal 2017).

Piaget oyunu bilişsel (cognitive) gelişim kuramı ile açıklamaktadır. Bu kurama göre bilişsel gelişim ile oyun gelişimi birbirlerine paralel bir şekilde gelişirken oyun bilişsel gelişimi desteklemektedir (Johnson ve ark 1999).

1.3. Dijital Oyun

Gelişen ve değişen dünyamızda her buluş aynı zamanda bir değişimi de beraberinde getirmiştir. Teknolojinin gelişimi ile birlikte hayatımıza giren dijital ürünler, hayatımızdaki birçok şey gibi oyunlarımızı da dijitale taşımıştır. Oyunlar artık sokaklarda, oyun alanlarında değil tablet, bilgisayar, oyun konsolları, akıllı

telefonlar gibi dijital ürünlerde oynanmaya başlanmıştır. Verilerin elektronik ortamda bir ekran üzerinde görülmesine “dijital” denilmektedir (TDK 2022). Teknolojik ürünler ile bir ekran üzerine yansıtılarak bir konsol yardımıyla ya da teknolojik ürünlerin sağladığı ortamlarla oynanan oyunlara dijital oyun denilmektedir (Binark ve Bayraktutan Sütçü 2008, Çetin 2013, Sağlam ve Topsümer 2019).

Gönüllü bir şekilde boş zamanı eğlenceli hale getiren ve özgür bir ortam sunan geleneksel oyunlar gibi dijital oyunlar da bu temel özellikleri karşılayabilmektedirler. Bu bağlamda geleneksel oyunlardan farklı olmadığı ancak oyunlarda kullanılan araçlar, içerik ve oyun biçimi gibi parametrelerin değişkenlik gösterdiği söylenilebilir (Binark ve Bayraktutan Sütçü 2008, Hazar ve ark 2017).

1.3.1. Dijital Oyun Türleri

Dijital ürünlerin gelişimi, ulaşılabilirliğinin kolaylaşması ile birlikte dijital oyunlar da her yaş grubuna hitap edebilecek birçok oyun çeşitliliği sunmaktadır. Dijital oyun türleri ile ilgili literatürde henüz kalıplaşmış bir kategori yöntemimi olmamasıyla birlikte dijital ürünler ve bu ürünlerin sunduğu altyapı ve içeriklere göre bir sınıflandırma yapmak mümkün olabilmektedir. Kişisel veya taşınabilir bilgisayarlar, oyun konsolları, akıllı telefonlar ve çevrimiçi oyunlar olarak kategorize edilebildiği gibi tek veya grup halinde oynanan oyunlar, içerik temelli oyunlar bu kategoriyi oluşturabilmektedir (Kukul 2013).

İçerisinde ani yön değiştirmeler, hız, reaksiyon gibi parametrelerin olduğu oyunlar aksiyon oyunları, oyuncularını içerisinde birçok duygu durumunu barındıran bir olay dizisine dahil eden oyun türleri macera oyunları, fiziksel hareketlilik ve kas aktivitelerinin olduğu ilkel kazanma arzusunun tatmin edildiği oyun türleri dövüş oyunları, zihinsel süreçlerin aktif olduğu problem çözme yetisini aktive eden oyunlar zeka oyunları, hareketleri algılayabilen sensörlerle, müzik eşliğinde oynanan oyunlar dans, müzik ve ritim oyunları, Okey, tavla, satranç ve kağıt oyunları gibi geleneksel oyunların dijital ortamda, bireysel veya gruplar halinde online sohbetler eşliğinde oynanan oyunlar tahta ve kart Oyunları, Belirli rollerin olduğu hikayelerin canlandırıldığı oyunlar rol oynama oyunları, bir görevi yerine getirme gibi amaçları içeren realist bir tasarıma sahip olan, bazı kurumlarda eğitim aracı olarak kullanılan oyunlara simülasyon oyunları, spor müsabakalarının dijital ortamda konsol veya

bilgisayar ortamlarında oynanan yarışma temelli oyunlar spor oyunları, bir hedefe ulaşmak amacıyla yeni strateji, yönetme, karar verme, hızlı düşünme gibi kavramların aktif olarak kullanıldığı oyunlar strateji oyunları, polisiye olayların işlendiği bireysel veya takımlar halinde bir görevi tamamlama olarak tasarlanan oyunlar görev içerikli ve aktivitesi yüksek oyunlar dijital oyun türlerini oluşturabilmektedirler (Binark ve Bayraktutan Sütçü 2008, Ögel 2012, Kukul 2013, Hazar ve ark 2017).

Dijital oyun türlerindeki gelişmeleri spor alanlarında görülmektedir. Bu alanlardan biri de “elektronik spor” alanlarıdır. Dijital oyunların ve elektronik sporun gelişim gösterdiği alan “arcede” olarak isimlendirilen salonlardır. İnternet ağının yaygınlaşması ile birlikte internet kafeler ve rekabete dayalı dijital oyunlar da yaygınlaşmıştır (Argan ve ark 2006).

Dijital oyunların bir ürünü olan elektronik spor; electronic game, cyber game, computer game, online game kavramları ile literatürde yer almaktadır. Elektronik sporun dijital oyunlar içerisinde en yaygın oynanan oyun olduğu söylenebilir. Öyle ki tüm dünyadan katılımcıların bulunduğu organizasyonlar düzenlenmektedir. Ayrıca reaksiyon zamanı, refleks ve zihinsel süreçleri aktive eden bir spor olarak da nitelendirilmektedir (Argan ve ark 2006).

1.3.2. Dijital Oyun Oynama Nedenleri

Her geçen gen değişen ve gelişen teknoloji dijital ürünleri insanlığın hayatının zorunlu bir parçası haline getirmiştir. Öyle ki profesyonel çalışma ortamları dahi artık dijital üzerinden faaliyet göstermektedir. Hayatın bu kadar içerisinde olan dijital insanların sosyal hayatlarını da burada geçirecekleri ortamlar sunmaktadır. Bu hızlı gelişim arz talep ilişkisi ile de açıklanabilmektedir. Dijital oyunlar da bu bağlamda değerlendirilebilmektedir.

Dijital oyunlardaki bu arz talep ilişkisi, oyun oynama motivasyonu birçok çalışmaya da konu olmuştur. Bu motivasyonu başarı, sosyalleşme, oyuna dalma/tutulma şeklinde üç başlık altında değerlendirmektedir. Statü, zenginlik, güç ve rekabet gibi motivasyonları başarı, bir gruba dahil olma, sohbet etme, ilişki kurma gibi motivasyonları sosyalleşme, karakter yaratma, yükseltme, bilinmeyen ayrıntıları

keşfetme gibi istekleri içeren motivasyonları dalma/tutulma başlıkları altında kategorize etmiştir (Yee 2006).

İnsanların gerçek hayatları içerisinde elde edemediği başarı, sosyalleşme, ilişki kurma, eğlence ya da kendi hayal dünyasını gerçekleştirebilecekleri ortamları dijital ortamda oluşturmak istemeleri, sosyal hayatına uyum sağlamada zorlanma ve bu hayatı dijital ortamda bulma gibi etkenler dijital oyun oynama nedenleri arasında değerlendirilebilmektedir (Griffiths ve Hunt 1995, Sherry ve ark 2006, Ögel 2012, Tekkurşun Demir ve Mutlu Bozkurt 2019).

1.3.3. Dijital Oyunun Etkileri

Dijital ortamlarda oynanan oyunların günümüzde farklı yaş gruplarında büyük kitlelere ulaşması birçok araştırmaya konu olmuştur. Bu araştırmalar dijital oyunun insanlar üzerindeki etkilerini kapsamaktadır. Dijital oyunun geleneksel oyunlar gibi eğlence, boş zaman aktivitesi, sosyalleşme gibi ortamlar oluşturduğu bilinmektedir. İnsanların günlük hayatın stresinden uzaklaştığı, oyunlarla farklı duygu durumlarını yaşadığı, keyif aldığı, stresin azaldığı ve duygusal doyum yaşadığı görülmektedir. Ayrıca yeni insanlarla tanışma, sohbet etme ve arkadaşlık ilişkileri kurma gibi sosyal ihtiyaçları da karşıladığı söylenilmektedir. Bunların yanı sıra el göz koordinasyonu, hızlı düşünebilme, karar verme gibi yetileri geliştirdiği de ifade edilmektedir (De Lisi ve Wolford 2002, Green ve Bavelier 2003, Griffiths 2005, Ocak 2013, Sağlam ve Topsümer 2019). Dijital oyunlar amacına uygun ve kontrollü bir şekilde kullanıldığında bu olumlu etkilerden bahsedilebilir.

Uzun süreler içerisinde kontrolsüz ve bilinçsiz bir şekilde saatlerce oynanan oyunların insanlar üzerinde fiziksel, zihinsel ve ruhsal açıdan birçok sağlık problemi de meydana getirdiği bilinmektedir. Uzun süreler aynı vücut pozisyonunda zaman geçirilmesi ile birlikte postür de bozulmalar, duruş bozuklukları, bel ve boyun bölgelerinde ağrılar, uzun süreli beyaz ekran etkisi ile gözlerde kuruluk ve bozulmalar gibi fiziksel sağlık problemleri görülebilmektedir (Akçayır 2013, Ögel 2012). Zamanının çoğunu dijital oyunlar oynayarak geçiren insanların düzensiz ve sağlıklı beslendikleri ve hareketsiz bir yaşam benimsedikleri görülmektedir. Bu problemlerin beraberinde obeziteyi getirdiği, obezitenin da kardiyovasküler

hastalıkları tetiklediği bilinmektedir (Anderson ve ark 2010, Ballard ve ark 2009, Papastergiou 2009).

Dijital oyunların olumsuz etkilerini göz önünde bulundurduğumuzda uzun süre oynanması, kontrolsüz ve bilinçsiz oynanması gibi terimlerin sıklıkla karşımıza çıktığı gözlemlenmiştir. Bu şekilde bir arzuyla oynanması dijital oyunun bir bağımlılık olduğunu düşündürmektedir.

1.4. Bağımlılık

İnsan yaşamı boyunca birçok yaşantı ve deneyimle karşılaşmaktadır, bu yaşantı ve deneyimler neticesinde nesnelere, maddelere, olgulara, davranış ve tutumlara karşı yoğun ilgi ve heyecan duyabilmektedir. Bu yoğun ilgi ve heyecan duyguları ilerleyen süreçlerde kontrol edilemez durumlara gelebilmekte ve ulaşamadığı zamanlarda yoksunluk hissedilebilmektedir, bu durum literatür de bağımlılık olarak tanımlanabilmektedir.

Bağımlılık; amacı dışında kullanılan, kullanılmadığı durumlarda yoksunluk hissedilen, kişinin hayatında problemlere neden olan ve bu nedenlere rağmen artan miktarda kullanılmaya devam edilen her türlü alışkanlık olarak tanımlanabilmektedir (Uğurlu ve ark 2012, Darçın 2022, Peele ve Brodsky 1991). Ayrıca Orford bağımlılığı “aşırı isteklilik” olarak tanımlanmaktadır (Orford 1985).

Bağımlılık denilince ilk akla gelen madde bağımlılığı olmaktadır ve literatürde bağımlılık konusuna madde bağımlılığı üzerinde yoğunlaşmaktadır. Zihinsel ve duygusal olarak tatmin olma, iyi hissetme gibi değişiklikleri meydana getiren durumlar madde bağımlılığı, bağımlılığa sebep olabilen kimyasal ürünler ise madde olarak tanımlanmaktadır (Seferoğlu ve Yıldız 2013). Maddenin duygusal doyum ve mutluluk yaşamak adına kullanılması ruhsal bağımlılık, fiziksel olarak maddeye ihtiyaç duyulması ya da istenilmesi fiziksel bağımlılık olarak tanımlanmaktadır (Ögel 2012)

Gelişen ve değişen dünyamızda teknolojinin hayatımızın her alanında olduğu kaçınılmaz bir gerçektir. Öyle ki teknoloji kullanılmadığı durumlarda yoksunluk hissedilmekte, fiziksel ve duygusal olarak olumsuz etkileri görülmektedir. Teknolojinin bu şekilde kullanımı bağımlılığa sebep olabilmektedir.

Bağımlılık; aşırı odaklanma, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma değişkenleri gibi alt boyutlar ile de değerlendirilebilmektedir.

Aşırı odaklanma

Herhangi bir tetikleyici unsurun bütün çevresel uyaranlara rağmen dikkati ya da zihinsel enerjiyi üzerinde toplaması olarak görülen odaklanma türüne aşırı odaklanma (hiper odaklanma) denilmektedir. Öyle ki odaklanma çok yüksek seviyelere ulaşmış ve birey çevrede olan bitene karşı bütün algılarını kaybetmiştir (Kilbey 2019). Ekranlar karşısında vakit geçiren bireylerin transa geçtikleri, ayrıca çocuklarda bu durumun daha fazla yaşandığını belirtmektedir. Çocukların dikkatleri tamamen ekrandadır ve yöneltilen sorulara veya konuşmalara karşı duyarsızlaşmışlardır (Binark 2016).

Erteleme

Görevin ya da herhangi bir konuda karar almanın, bir işe başlamanın geciktirilmesi veya ertelenmesi olarak tanımlanır. Ayrıca bireyin öz düzeni sağlamada başarısızlığı olarak ifade edilmektedir (Ferne ve ark 2017). Erteleme, kişisel olarak iyi oluş ile performans olarak genellikle olumsuz sonuçlar meydana getiren bir olgudur (Klingsieck 2013).

Erteleme, genel erteleme, akademik erteleme, karar vermeyi erteleme, nevrotik erteleme, işlevsel olmayan (kompulsif) erteleme olmak üzere beş farklı şekilde karşımıza çıkmaktadır (Balkıs ve ark 2006).

Ev ödevi, sınav hazırlıkları, projeler gibi görevlerin son ana kadar bırakılması akademik erteleme (Milgram ve ark 1998, Slomon ve Rothblum 1984), yaşantısal kararlar almadaki eksiklikler karar vermeyi erteleme (Effert ve Ferrari 1989), bireyin hayatındaki temel kararları erteleme nevrotik ertelemedir ve karar vermeyi erteleme ile benzerdir. Eylemlere ve davranışlara yönelik kararları erteleme işlevsel olmayan erteleme (Balkıs ve ark 2006), zaman yönetimi ve düzenleme eksiklikleri gibi bireyin gün içerisindeki rutin görevleri yerine getirememesi ise genel erteleme olarak ifade edilmektedir (Lay 1986).

Yoksunluk ve Arayış

Yoksunluk ve arayış dijital oyun kavramı temelinde değerlendirildiğinde bireylerin oyun esnasında aşırı sinirlenmesi ve bunun sonucunda oyun oynama isteğini bastıramaması, ayrıca çevresi ile iletişim problemleri yaşaması, çatışması, kontrolü kaybetmesi gibi sonuçlarla karşımıza çıkabilmektedir. Kontrolünü kaybeden bireyler oyunlarda da kendilerini kaybederler ve ısrarla oyun oynamaya devam ederler.

Bağımlılık en temelde madde bağımlılığı ile ifade edilmektedir. Madde kullanımının da bir anda kesilmesi sonucunda bireyde görülen yoksunluk belirtileri ve krizler fiziksel bağımlılığın göstergesi olarak kabul edilmektedir (Uzbay 2009). Bağımlılık psikolojik boyut da değerlendirildiğinde aşırma ve aşırı istekli olma, bu durumların kontrol edilemediği ve isteğin önlenemediği dönemler bağımlılığın en önemli dönemi olarak kabul edilmekte ve “crawling” kavramı ile açıklanmaktadır (Uzbay 2009). Bu dönem devam ettiği sürece kullanılan maddeden alınan keyif azalmaya başlar ve daha fazla kullanmaya başlar. Bu dönem tolerans gelişme dönemi olarak ifade edilmektedir ve “kompulsivite” kavramı ile açıklanmaktadır (Turton ve Lingford-Hughes 2016).

Duygu Değişimi ve Dalma

Bireyler istedikleri sonuçları elde etmek amacıyla duygularını istemli ya da istemsiz bir şekilde değiştirmektedirler. Bu durum bazen bir amacı gerçekleştirmek için, bazen de bazı uyarıcılar ile sağlanmakta ve bu durum duygu düzenleme olarak ifade edilmektedir (Aldao ve Nolen-Hoeksema 2010). Ayrıca kişilerin duyguları üzerinde kontrol sahibi olması ve olumsuz davranışların engellenmesi olarak da açıklanmaktadır (Yumuşak 2019). Duygusal tepkileri düzenlemede eksiklik, duygusal uyarılara duyarlılığın yüksek olması duygu düzenleme güçlüğü olarak ifade edilmekte ve bu durum kişilik bozukluğunun göstergesi olarak kabul edilmektedir (Linehan 1993).

Bireyler gün içerisinde duygusal olarak birçok uyaran ile karşılaşmaktadır. Dijital oyunlar, sosyal medya, reklamlar, aile ve arkadaş ilişkileri gibi değişkenler bireyin duygu durumunu birçok yönden etkilemektedir. Birey birçok duygu değişimini bireysel olarak deneyimler ve birçok duygu değişimini bir arada yaşayan

bireyler var olan sorumluluklardan kurtulmak adına farklı yönelimlerde bulunurlar. Bu yönelimler dijital oyunlar, sosyal medya, internet, online oyunlar gibi birçok teknolojik ürüne yönelik olabilmektedir ve bu yönelimlere ayrılan zaman gün geçtikçe artmaktadır. Bu yönelimlerde zamanın farkında olmama, aşırı odaklanma gibi durumlar “dalma” olarak ifade edilmektedir (Williams ve ark 2009).

1.4.1. Teknoloji Bağımlılığı

Teknolojinin insan hayatının her alanında olması aynı zamanda birçok problemin de insan hayatına girmesine sebep olmaktadır. Teknoloji ve internetin birlikte kullanılması ile birlikte akıllı telefonlar, televizyonlar, tabletler, sosyal medya ve dijital oyunlar gibi ürünler de hayatımızın bir parçası haline gelmiştir. Boş zamanın değerlendirilmesi, eğlenceli vakit geçirilmesi şeklinde başlayan kullanımlar devamında bağımlılık haline gelmektedir. Değişen ve gelişen dünyamızda madde ile karşımıza çıkan bağımlılığa teknoloji bağımlılığı da eklenmektedir (Tarhan ve Nurmedov 2019, Ögel 2012).

1.4.2. İnternet Bağımlılığı

Bilgisayarın ve telekomünikasyonun yaygınlaştığı 1990’lı yıllardan günümüze kadar geçen süreçte internet sınırlı bir kullanım alanından çıkmış ve hayatın her alanında kullanılabilir hale gelmiştir. Gelişen teknoloji ile birlikte internet telefonlar, tabletler, dizüstü bilgisayarlar gibi ürünlerle her zaman her yerde ulaşılabilir duruma gelmiştir. İnternetin bu denli ulaşılabilir olması internet bağımlılığı gibi olumsuz etkilere de yol açabilmektedir.

Literatür de internet bağımlılığının net bir tanımı bulunmamakla birlikte Young 1996 yılında internet bağımlılığı kavramını geliştirmiştir. İnternetin aşırı kullanımı, kullanma isteğinin önüne geçilememesi, kullanılmadığında yoksunluk hissedilmesi, bu yoksunlukla birlikte zihinsel ve duygusal yönden olumsuz etkilenilmesi gibi durumlar internet bağımlılığı olarak tanımlanabilmektedir (Young 1996).

1.4.3. Sosyal Medya Bağımlılığı

Günümüzde internetin en sık kullanıldığı alanın sosyal medya olduğu söylenilebilir. İnsanlar sosyal medyada dünyanın herhangi bir yerinden, herhangi bir

zamanda istedikleri video, fotoğraf, bilgi paylaşımı yapabilmektedirler. Kişinin kendini ifade etmekte, herhangi bir konuda yorum yapmakta özgür olduğu sosyal medya ayrıca kişilerin birbirleri ile çift yönlü iletişim kurabilmelerine de olanak sağlamaktadır. Tüm bu özellikleri ile sosyal medya insan hayatında önemli bir yere gelmekte ve tüm dünyada internet kullanımını arttırmaktadır (Hazar 2011, Öncel ve Tekin 2016, Deniz ve Gürültü 2018).

Sosyal medya insanların sadece bulundukları coğrafya ile değil tüm dünya ile iletişim halinde olduğu, gelişmeleri takip edebildiği, yeni arkadaşlıklar kurduğu bir mecradır. Sosyal medyanın bu şekilde yoğun kullanılması ile birlikte sosyal medya bağımlılığı kavramı da ortaya çıkmaktadır (Başaran ve ark 2017).

1.4.4. Dijital Oyun Bağımlılığı

Günümüzde uzun süreler dijital oyun oynayan hatta hayatını bu şekilde idame ettiren insanlar görülmektedir. Bu durum artık gönüllü katılım sağladığı eğlenceli ve verimli zaman geçirdiği bir süreç olmaktan çıkmaktadır. Hayatı oynadığı dijital oyunla ilişkilendirme, oyunun gereksinimlerini ve görevlerini aksatmadan yapma ve bunu yaparken gerçek hayatından ödün verme, oynanmadığında yoksunluk hissetme gibi durumlar dijital oyun bağımlılığı olarak tanımlanabilmektedir (Grüsser ve ark 2006, Thalemann 2010, Horzum 2011, Ercengiz ve Şar 2017). Ayrıca dijital oyun bağımlılığı; oyunların aşırı kullanımı, obsesif-kompulsif oyun oynama, oyun bağımlılığı, patolojik oyun oynama davranışları ve problemli oyun oynama davranışları gibi terimler ile de açıklanabilmektedir (Hazar 2016). Teknolojinin hayatımızın oldukça içerisinde olması ve her an ulaşılabilir olması teknolojik ürünlere olan bağımlılığın fark edilmesini zorlaştırmaktadır.

Dijital oyunlar hemen hemen bütün teknolojik ürünlerde oynanabilmektedir, bunun sonucunda oyun bağımlılığı oldukça artmaktadır. Dijital oyunların sosyal, kültürel ve ekonomik etkilerinin olduğu bilinmektedir. Gerçek hayatta yapılması mümkün olmayan ve hayal dünyasının ürünü olan olaylar ve olguların sanal oyun dünyasında yapılabilir olması dijital oyunların tercih edilmesindeki önemli sebepler olarak görülmektedir (Karaduman ve Acıyan 2020). Dijital oyunlar zamanla eğlence aracı olmaktan çıkmakta ve bir istek haline gelmekte, oynanmadığında yoksunluk hissedilmektedir. Ayrıca oyun sırasında eğlenceli vakit geçiren bireyler zamanla

daha stresli, sinirli ve gergin bir ruh hali içerisinde olabilmektedirler. Bu durum bağımlılığın göstergesi olarak ifade edilmektedir.

Dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörler birçok kuram tarafından açıklanmıştır. Bu kuramlar incelendiğinde; davranışçı yaklaşıma göre dışsal uyaranlar ve ödüllendirme etkili olurken, kişilik yaklaşımı kişilik özelliklerinin etkili olmadığını, bilişsel yaklaşım bilinçli bir eylem olduğunu, hümanist yaklaşım kimlik arayışı, ait olma, kabul görme ve fiziksel ihtiyaçların etkili olduğunu, öz belirleme yaklaşımı yeterlilik, özerklik ve ilgi gibi faktörlerin etkili olduğunu belirtmektedir (Karaduman ve Acıyan 2020, Yumrukuz 2021).

Dijital oyunların hayatımızın içerisinde olduğu, farklı yaş gruplarından farklı alanlarda oldukça yüksek katılımcının dijital oyun oynadığı bilinmektedir. Dijital oyun oynayan bireylere bağımlı tanısı koyabilmek için DSM IV sınıflandırma sisteminde yer alan “patolojik kumar oynama” ölçütleri kullanılmaktadır. Bu ölçütler;

- ✓ Bireyin duygu, düşünce ve davranışlarının etkilenmesi ve oyunun bireyin hayatında önemli bir yere sahip olması.
- ✓ Gerçek hayatındaki görevleri yerine getirememesi
- ✓ Sosyal etkinliklere katılım sağlayamama
- ✓ Oyun oynama süresinin kontrolden çıkması
- ✓ Oyun oynanmadığın da yoksunluk hissedilmesi
- ✓ Oyun sırasında oluşan problemlerin çözülmemesi ve oyunun süresinin uzaması ile oluşan duygu yoğunluğu
- ✓ Oyun bırakıldıktan sonra dayanamayıp tekrardan oyuna dönme
- ✓ Yaşanılan psikolojik ve fiziksel değişim sonucunda çevre ile çatışma
- ✓ İş ve okul hayatında başarısız olma

Dijital oyun oynayan bireyler de bu ölçütlerinin herhangi birinin gözlemlenmesi dahi bireyin hayatını önemli ölçüde etkilemektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan 2016).

Dijital oyunların tercih edilmesini etkileyen, motivasyonu arttıran ve bağımlılığa neden olan etmenler üç grup da değerlendirilmektedir. Gerçek hayatta elde edilemeyen statü, seviye atlama, farklı oyuncularla mücadele edebilme gibi

etmenler başarı bileşeni ile açıklanırken. Bireyin kendisi gibi oyun oynayan diğer bireylerle iletişim kurması, karşılıklı yardımlaşma ve ilişki kurma, bir gruba ait olma gibi etkenler sosyal bileşen kavramı ile açıklanmaktadır. Ayrıca gerçek hayatındaki görevleri yerine getirememesi, oynadığı oyun ve karakterle bağ kurma ve gerçek hayata yansıtma, oyunun gizemine kapılma gibi etmenler oyuna dalma bileşeni ile açıklanmaktadır (Karaduman ve Acıyan 2020). Öyle ki Amerikan Psikiyatri Derneği oyun bağımlılığını hastalık olarak kabul etmektedir. Ayrıca Dünya Sağlık Örgütü oyun oynamanın getirdiği psiko-sosyal problemlerin hastalık olduğunu vurgulamaktadır.

Dijital oyun oynayan sayısı her geçen gün artmakta fiziksel ve sosyal sağlık sorunlarını da beraberinde getirmektedir. Dünya Sağlık Örgütü'nün 2021 verilerine göre dijital oyun bağımlılığı dünya genelinde %1,3 ile %9,9 oranında yayılmıştır. Bu verilere göre dünya üzerinde 10 kişiden 1'inin oyun bağımlısı olduğu söylenebilir.

Dijital oyunlar, günümüzde özellikle gençler arasında oldukça yaygındır ve çoğu kullanıcı için sağlıklı bulunan bir hobidir. Son yıllarda bazı dijital oyunlar bireylerin kişisel, sosyal, eğitimsel, mesleki ilişkilerinde bozulmalara ve psikolojik sıkıntılar yaşamalarına yol açmaktadır. Ayrıca dijital oyunlar fiziksel aktivite, sağlıksız beslenme, görme ve işitme ile ilgili hastalıklar, iskelet sorunları, uyku bozuklukları, depresyon gibi büyük sorunlara da neden olabilmektedir. Dünya genelinde dijital oyun oynama bağımlılığının %1,3 ile %9,9 arasında yaygınlık kazandığı ve gün geçtikçe yaygınlaşmaya devam ettiği belirtilmektedir (Uzunoglu 2021). Bu oranlara göre; her 10 kişiden 1'i oyun bağımlısıdır. Rakamlar çok ciddidir ve kontrol altına alınması büyük önem taşımaktadır.

Sokaklarda oynanan geleneksel oyunlarda bireylerin aktif bir şekilde sürecin içinde olmasından dolayı fiziksel ve zihinsel gelişimi olumlu bir şekilde etkilemekteydi. Ancak dijital ürünlerle birlikte dönüşen oyunlarımız oyun kültürünü ve oyunu tercih etme nedenlerini de dönüştürmüştür. Serbest zamanı değerli kılma, eğlenme, öğrenme, hayal gücü gibi etkenler oyunu tercih etmede etkiliyken, dijital oyunlarla birlikte statü, rekabet, hayali gerçekleştirme gibi etkenler tercih konusu olarak dönüşmüştür.

1.5. Farkındalık

Gelişen ve değişen dünyamızda her gelişme hayatımıza yeni bir şeyler dahil etmektedir. Öyle ki gün içerisinde sohbet sırasında, yemek masasında ya da rutin çalışma hayatımızda farkında olmadan birçok şeye maruz kalırız. Gün içerisinde maruz kaldığımız bu yoğun tempo da hayatımız bizim kontrolümüz dışında gelişen süreçlerle devam etmeye başlar. Yaşanan bu süreçlerin karşılığında bilinçli farkındalık (mindfulness) kavramı karşımıza çıkmaktadır. Bu kavram yaşanan anın içerisine odaklanmayı ve içsel deneyimlerin gözlem ve kontrolünü içeren, duygusal ve zihinsel odaklanmayı içermektedir (Kabat-Zinn 2005). Ayrıca bilişsel süreçler kullanılarak bilinçli farkındalık oluşturulması içsel farkındalık olarak literatüre girmektedir.

1.5.1. İçsel Farkındalık

Bireyin fiziksel uyaranlara karşı bilişsel süreçler neticesinde değerlendirmesi ve bilinçli farkındalık oluşturması içsel farkındalık olarak tanımlanmakta ve “interoceptive awareness” kavramı ile açıklanmaktadır (Ateş Çöl ve ark 2016).

İnsan beyni kendi bedeninden veya çevreden gelen iç ve dış uyarıları algılar, işler ve organize eder. İçsel ve çevresel duyularla fizyolojik durum algılanır ve homeostatik dengeyi korumak adına yaklaşma veya kaçınma davranışları görülür. İçsel farkındalık etkilendiğinde fizyolojik durum ve kişisel duygu durumları arasında uyumsuzluk gözlenebilir. Bunun sonucunda fiziksel ve duygusal olarak sağlanması gereken homeostazinin sağlanması zorlaşır. Beyin kendi için risk olarak gördüğü olaylara ve uyarılara kaçınma davranışı gösterirken, dengenin yeniden sağlanamaması durumlarında bu süreçlerde farklı motivasyonlar etkili olmaya başlar (Naqvi ve Bechara 2010, Verdejo-Garcia ve ark 2012).

İçsel farkındalık; bağımlılık sonucunda görülen değişken ruh halleri ve duygu durumları, koşullanma, risk faktörleri algılamada zorluk çekme ve karar verememe gibi psikolojik süreçler adına önemli yere sahiptir. İçsel farkındalığın kaybedilmesi veya bozulması bağımlılık süreçlerindeki psikolojik ve fizyolojik adaptasyonları etkilemektedir (Verdejo-Garcia ve ark 2012). Dijital oyun bağımlılığında, diğer bağımlılıklarda olduğu gibi olumsuz etkilerin görülmesine rağmen bu etkilere karşı oluşan uyaran-yanıt alışkanlığının oluşması içsel farkındalığın bozulması ile

ilişkilendirilmektedir. Bağımlılar da yapılan nesnel değerlendirmeler de içsel farkındalık süreçlerinin etkilendiği görülmektedir (Verdejo-Garcia ve ark 2012, Ateş Çöl ve ark 2016).

1.5.2. Bilinçli Farkındalık

Son dönemlerde birçok çalışmaya konu olan bilinçli farkındalık kavramının yeni bir kavram olmadığı söylenebilmektedir. Öyle ki kavramın kökeninin yaklaşık olarak 2500 yıllık bir tarihe sahip olduğu ve Buda öğretilerine sahip olan Pali dilinden türemiş olan ‘‘Sati’’ kelimesi bu kavramın kökenini oluşturmaktadır. Bu kavram da hafıza (memory) kelimesini karşılamaktadır ve daha sonra Rhys Davids tarafından 1881 yılında ‘‘mindfulness’’ olarak İngilizceye çevrilmiştir (Levey ve Levey 2018). Türkçe karşılığı ise bilinçli farkındalık kavramı olarak belirtilmektedir (Özyeşil 2011).

Yaşanılan anın içerisinde olan bitenlerin bilinçli ve kasıtlı bir şekilde dikkatle farkında olmak ve fark edilenleri yargılamadan kabul etmek bilinçli farkındalık olarak tanımlanmaktadır (Kabat-Zinn 1994). Bunun yanı sıra Bishop ve ark (2004) dikkatin yaşanılan şuan ki ana merakla yönlendirilmesi ve açık bir şekilde kabul edilmesi olarak tanımlamaktadır.

İnsan doğası gereği yaşadıklarını anlamlandırmak ve bunun üzerine düşünmek, yorumlamak gibi bilişsel süreçlerin içerisine girmektedir. Dikkat ve farkındalık gibi kavramların aslında insanın en doğal özellikleri olduğu söylenebilmektedir. Bilinçli farkındalık kavramı bu özelliklerin yaşanılan zaman dilimi içerisine yoğunlaştırılmış dikkat ve farkındalıkla şu ana odaklanmayı, ayrıca fark edileni açık bir şekilde kalpten kabul etmeyi ifade etmektedir (Brown ve Ryan 2003, Kabat-Zinn 2009, Atalay 2018).

Bilinçli farkındalık kavramını açıklayan birçok kavram olsa da, yalnızca bu kavramsal boyutları ile anlaşılmasının mümkün olmadığı, doğrudan yaşanılması ve deneyimlenmesi ile mümkün olduğu (Germer 2005, Chambers ve ark 2009) ayrıca bu durumun derin ve kişisel bir yolculuğu ifade ettiği (Siegel ve ark 2009) söylenmektedir.

Bilinçli farkındalık;

Kavramsal değildir (nonconceptual) düşünme sürecinde yorumlama olmadan oluşur, şimdi merkezlidir (present-centeread) deneyimler hakkındaki düşünceler şimdiye odaklıdır, yargılayıcı/eleştirel değildir (nonjudgemental) deneyimlere tarafsız objektif bir şekilde yaklaşıldığında farkındalık gerçekleşir, Maksatlıdır (intentional) belli bir amaçla belli bir hedefe yönelme vardır, katılımcı gözlemi gerektirir (participant observation) zihinsel ve bedensel olarak yaşananlara şahit olmaktır, Sözel değildir (nonverbal) zihinsel süreçte kelimeler oluşturulmadan önce meydana gelir, keşfe dayalıdır (exploratory) algının farklı yönlerini ve derinini araştırmaktadır, Özgürleştiricidir (liberating) geçmişten ve gelecekte bağımsız olarak şimdiye odaklanmayı, geçmiş ve geleceğin kaygısından özgürleşmeyi ifade eder (Germer 2005).

Bilinçli farkındalık kavramı içsel farkındalık kavramı ile ilişkilendirilmektedir. Birey birçok davranışında farkında olma veya olmama kavramlarının etkisini göstermektedir. Bağımlılık sürecinde birey ruhsal ve fiziksel etkilerin farkında olmama, yapılan eyleme odaklanıp zihinsel geri bildirim yapmama ve bağımlı olunan madde, oyun, eylem gibi davranışlara devam eder. Bağımlı bireyler risk durumlarını görmezler ya da değerlendiremezler ve sürekli aynı hatayı tekrarlarlar. Bu durum farkındalık süreçlerinin bozulması olarak açıklanabilmektedir. (Naqvi ve Bechara 2010, Verdejo-Garcia ve ark 2012, Ateş Çöl ve ark 2016).

2. GEREÇ ve YÖNTEM

Bu araştırmada, spor bilimleri fakültesindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının dijital oyun bağımlılığına etkisini incelemek ve öğrencilerin demografik özelliklerinin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinde farklılık meydana getirip getirmediğinin belirlenmesi amacıyla nicel paradigma kapsamında karma model (betimsel model ve ilişkisel model) kullanılmıştır. Betimsel araştırmalarda verilen bir durum olduğu gibi betimlenerek eksiksiz ve dikkatli bir şekilde tanımlanır. İlişkisel tarama modeli ise bu duruma neden olan değişkenlerin ilişkisini, etkisini ve bunların derecesini ve bu ilişkinin yönünü belirlemeyi amaçlar (Büyüköztürk ve ark 2018).

Bu çalışma, spor bilimleri fakültesindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının dijital oyun bağımlılığını ne düzeyde açıkladığını (yordadığını) belirlemek amacıyla yapılmıştır. Spor bilimleri fakültesindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık alt boyutları olan “içsel farkındalık” ve “dışsal farkındalık” araştırmanın bağımsız değişkenini, dijital oyun bağımlılığı alt boyutları olan “aşırı odaklanma ve erteleme”, “yoksunluk ve arayış” ve “duygu değişimi ve dalma” alt boyutlarının her biri ise bağımlı değişkenin bir bölümünü oluşturmaktadır. Diğer bağımsız değişkenler öğrencilerin kişisel değişkenleridir. Dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerin cinsiyet, yaş, bölüm, anne ve baba eğitim durumu, anne ve baba medeni durumu, anne-baba mesleki durumu, ailenin aylık gelir düzeyi ve kardeş sayısı, öğrencinin aylık gelir düzeyi, eğitimine devam ederken yaşadığı yer, ilgilendiği spor branşına göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını tespit etmek ise tez çalışmasının diğer bölümünü oluşturmaktadır.

2.1. Evren ve Örneklem

“Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Bağımlılığına Yönelik Farkındalık Düzeylerinin İncelenmesi” konulu tez projesi Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü’nün 30.06.2021 tarih ve 25/13 sayılı kararı ile tez olarak hazırlanmasına ve Selçuk Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinin 30.06.2021 tarih ve E.92858 sayılı Etik Kurulu kararı ile Etik Kurul Yönergesine uygunluğuna oy birliği ile karar verilmiştir karar verilmiştir.

Bu araştırmanın çalışma evrenini, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında İç Anadolu bölgesinde bulunan devlet üniversitelerinin Spor Bilimleri Fakültelerine bağlı bölümlerinde öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırma esnasında Covid-19 Pandemisi döneminin özelliği, ayrıca zaman ve maliyet bakımından evrenin tamamına ulaşmanın zorluğu nedeniyle evren içerisinden örneklem seçilmesi yoluna gidilmiştir. Arıcı (1998)'e göre çalışma ve gözlem yönteminde değerlendirilen kişi ve objelerin tamamı evren olarak tanımlanırken, örneklem ise evrenden belirli kriterler çerçevesinde seçilen daha küçük sayıdaki kişiler ve objelerin oluşturduğu gruptur. Bu kapsamda, araştırma örneklemi Selçuk, Karamanoğlu Mehmet Bey, Niğde Ömer Halis Demir, Aksaray ve Kırşehir Ahi Evran Üniversitelerinin spor bilimleri fakültelerinde eğitimlerine devam eden ve basit seçkisiz örnekleme yöntemi (Cohen ve ark 2002) ile çalışma evrenini temsil edeceği düşünülen ve çalışmaya gönüllü olarak katılmak isteyen 1599 öğrenci oluşturmuştur. Araştırma kapsamında spor bilimleri fakültelerinde eğitim alan toplam 1599 öğrenciye ulaşıldığından belirlenen çalışma evrenini temsil edebilecek yeterlikte (Akbulut ve Yıldız 1999, Krejcie ve Morgan 1970, Büyüköztürk ve ark 2018) örneklem sayısının elde edildiği tespit edilmiştir. Araştırmanın örnekleminin üniversite ve bölüm özellikleri Tablo 2.1’de sunulmuştur.

Tablo 2.1. Araştırma örnekleminde bulunan öğrencilerin üniversite ve bölümlerine göre sayısal dağılımları.

		f	%
Üniversite	Selçuk Üniversitesi	738	46,2
	Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi	133	8,3
	Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi	224	14,0
	Aksaray Üniversitesi	270	16,9
	Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi	234	14,6
Bölüm	Antrenörlük Eğitimi	521	32,6
	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	378	23,6
	Rekreasyon	222	13,9
	Spor Yöneticiliği	478	29,9
Toplam		1599	100,0

Tablo 3.1 incelendiğinde; spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin 738 (%46,2)'inin Selçuk Üniversitesi, 133 (%8,3)'ünün Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi, 224 (%14)'ünün Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi, 270 (%16,9)'sinin Aksaray Üniversitesi ve 234 (%29,9)'ünün Kırşehir Ahi Evran

Üniversitesi spor bilimleri fakültelerinde eğitimine devam eden öğrenciler olduğu görülmektedir. Bu öğrencilerinin 521 (%32,6)'inin antrenörlük eğitimi, 378 (%23,6)'inin beden eğitimi ve spor öğretmenliği, 222 (%13,9)'sinin rekreasyon ve 478 (%29,9)'inin spor yöneticiliği bölümde öğrenim gördüğü görülmektedir. Araştırmanın örnekleminin kişisel özellikleri Tablo 2.2'de sunulmuştur.

Tablo 2.2. Araştırma örnekleminde bulunan öğrencilerin kişisel özelliklerine göre sayısal dağılımları.

Bağımsız Değişkenler		$\bar{x}$	SS	f	%
Cinsiyet	Kadın			635	39,7
	Erkek			964	60,3
Yaş		20,59	1,88		
Sınıf	1. Sınıf			471	29,5
	2. Sınıf			405	25,3
	3. Sınıf			449	28,1
	4. Sınıf			274	17,1
Program	1. Öğretim			1120	70,0
	2. Öğretim			479	30,0
Anne Eğitim	İlkokul			752	47,0
	Ortaokul			405	25,3
	Lise			317	19,8
	Lisans			107	6,7
	Lisansüstü			18	1,2
Baba Eğitim	İlkokul			478	29,9
	Ortaokul			443	27,7
	Lise			462	28,9
	Lisans			183	11,4
	Lisansüstü			33	2,1
Anne-Baba Medeni Durum	Birlikte			1437	89,9
	Ayrılmış			162	10,1
Anne-Baba Çalışma Durumu	Baba çalışıyor			1025	64,1
	Anne çalışıyor			62	3,9
	Anne-baba çalışıyor			268	16,8
	Anne-Baba çalışmıyor			244	15,2
Aile Aylık Gelir	2000 ₺'den az			185	11,6
	2000-3000 ₺			455	28,5
	3001-4000 ₺			309	19,3
	4001-5000 ₺			233	14,6
	5001-6000 ₺			154	9,6
	6001 ₺ ve üzeri			263	16,4
Kardeş Sayısı	yok			49	3,1
	1 kardeş			243	15,2
	2 kardeş			345	21,6
	3 kardeş			458	28,6
	4 kardeş			271	16,9
	5 ve fazla			233	14,6
İkamet Durumu	Anne			58	3,6
	Baba			18	1,1
	Anne-Baba			410	25,6
	Öğrenci evi			471	29,5
	Öğrenci Yurdu			642	40,2
Aylık Harçlık/Gelir Düzeyi	1000 ₺'den az			961	60,1
	1000-2000 ₺			393	24,6
	2001-3000 ₺			124	7,8
	3001-4000 ₺			45	2,8
	4001-5000 ₺			26	1,6
	5001 ₺ ve üzeri			50	3,1
İlgilenilen Branş	Bireysel			693	43,4
	Takım			677	42,3
	Yok			229	14,3
Toplam				1599	100,0

Tablo 2.2 incelendiğinde; Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin 635 (%39,7)'inin kadın ve 964 (%60,3)'ünün erkek olduğu; yaş ortalamasının $\bar{X}=20,59\pm1,88$ olduğu; 471 (%29,5)'inin 1. sınıfta, 405 (%25,3)'inin 2. sınıfta, 449 (%28,1)'unun 3. sınıfta, ve 274 (%17,1)'ünün 4. sınıfta olduğu; 1120 (%60)'sinin 1. öğretim ve 479 (%30)'unun 2. öğretim programında yer aldığı; 752 (%47)'sinin annelerinin ilkokul, 405 (%25,3)'inin ortaokul, 317 (%19,8)'sinin lise, 107 (%6,7)'sinin lisans ve 18 (%1,2)'inin lisansüstü mezunu olduğu; 478 (%29,9)'inin babalarının ilkokul, 443 (%27,7)'ünün ortaokul, 462 (%28,9)'sinin lise, 183 (%11,4)'ünün lisans ve 33 (%1,1)'ünün lisansüstü mezunu olduğu; 1437 (%89,9)'sinin anne-babasının birlikte ve 162 (%10,1)'sinin ayrı olduğu; 1025 (%64,1)'inin babasının çalıştığı, 62 (%3,9)'sinin annesinin çalıştığı, 268 (%16,8)'inin hem annesinin hem de babasının çalıştığı ve 244 (%15,2)'ünün hem annesinin hem de babasının çalışmadığı; 185 (%11,6)'inin aile aylık gelir seviyelerinin 2000 ₺'den az, 455 (%28,5)'inin 2000-3000 ₺, 309 (%19,3)'unun 3001-4000 ₺, 233 (%14,6)'ünün 4001-5000 ₺, 154 (%9,6)'ünün 5001-6000 ₺ ve 263 (%16,4)'ünün 6001 ₺ ve üzeri olduğu; 49 (%3,1)'unun kardeşinin olmadığı, 243 (%15,2)'ünün 1 kardeşe, 345 (%21,6)'inin iki kardeşe, 458 (%28,6)'inin üç kardeşe, 271 (%16,9)'inin dört kardeşe ve 233 (%14,6)'ünün beş ve daha fazla kardeşe sahip olduğu; 58 (%3,6)'inin annesinin yanında, 18 (%1,1)'inin babasının yanında, 410 (%25,6)'unun anne ve babasının yanında, 471 (%29,5)'inin öğrenci evinde ve 642 (%40,2)'sinin öğrenci yurdunda ikamet ettiği; 961 (%60,1)'inin aylık aile harçlık/gelir seviyelerinin 1000 ₺'den az, 393 (%24,6)'ünün 1000-2000 ₺, 124 (%7,8)'ünün 2001-3000 ₺, 45 (%2,8)'inin 3001-4000 ₺, 26 (%1,6)'sının 4001-5000 ₺ ve 50 (%3,1)'sinin 5001 ₺ ve üzeri olduğu; 693 (%43,4)'ünün bireysel sporlarla ilgilendiği, 677 (%42,3)'sinin takım sporlarıyla ilgilendiği ve 229 (%14,3)'unun herhangi bir branşla ilgilenmediği görülmektedir.

2.2. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada verilerin sağlıklı bir biçimde toplanması adına görgül araştırma tekniğine uygun olarak anket yöntemi kullanılmıştır (Büyüköztürk ve ark 2018). Spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilere sunulan anket soruları üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde “Kişisel Bilgi Formu”, ikinci bölümde

“Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve son bölümde ise “Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği” yer almaktadır.

2.2.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmada Spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilerin kişisel bilgilerine yönelik veriler araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu ile toplanmıştır. Bu formda cinsiyet, yaş, bölümü, anne ve baba eğitim durumu, anne ve baba medeni durumu, anne-baba mesleki durumu, ailenin aylık gelir düzeyi ve kardeş sayısı, öğrencinin aylık gelir düzeyi, eğitimine devam ederken yaşadığı yer, ilgilendiği spor branşı gibi sorular yer almaktadır.

2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)

Araştırmada spor bilimleri fakültesindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi için üniversite öğrencileri özelinde Hazar ve Hazar (2019) tarafından uyarlanan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek aynı araştırmacıların 2017 yılında geliştirmiş oldukları “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” temel alınarak uyarlanmıştır. Ölçeğin pilot çalışmaları spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören öğrenciler [$n_{\text{(Pilot uygulama-1)}}=143$; $n_{\text{(Pilot uygulama-2)}}=152$] üzerinde gerçekleştirilmiştir.

Uyarlama çalışmasında ölçeğin yapı geçerliliğine ilişkin yapılan faktör analizi spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören 143 öğrenci (Pilot 1) üzerinde uygulanmıştır. Yapılan faktör analizi sonucunda, 21 maddeden oluşan ölçeğin 3 faktörlü (Aşırı odaklanma ve erteleme, Yoksunluk ve arayış, Duygu değişimi ve dalma) bir yapıya sahip olduğu belirlenmiştir. Aşırı odaklanma ve erteleme boyutunun öz değeri 9,597, açıkladığı varyans %45,701; Yoksunluk ve arayış boyutunun öz değeri 1,638, açıkladığı varyans %7,799 ve Duygu değişimi ve dalma boyutunun öz değeri 1,285, açıkladığı varyans %6,118 olduğu belirlenirken toplam varyansın ise % 59,61 olduğu belirtilmiştir. Boyutların faktör yükleri ise aşırı odaklanma ve erteleme boyutunda ,53 ile ,76 arasında; yoksunluk ve arayış boyutunda ,51 ile ,74 arasında, duygu değişimi ve dalma boyutunda ,54 ile ,82 arasında olduğu belirtilmiştir. Ayrıca cronbach alpha iç tutarlılık kat sayıları $\alpha_{\text{Aşırı odaklanma ve erteleme}}=.93$; $\alpha_{\text{Yoksunluk ve arayış}}=.88$ ve $\alpha_{\text{Duygu değişimi ve dalma}}=.75$ ve ölçek geneli için ,92 bulunmuştur (Hazar ve Hazar 2019).

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği'nde belirlenen yapının doğrulanması amacıyla yapılan doğrulayıcı faktör analizi, spor bilimleri fakültesinde öğrenim gören 152 öğrenci (Pilot 2) üzerinde uygulanmıştır. Yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarına göre; ölçeğin uyum değerleri sırasıyla; χ^2/sd (398/186): 2,14, RMSEA: 0,08, GFI=0,80, AGFI=0,76, CFI=0,89, IFI: 0,89, PGFI: 0,65 ve PNFI: 0,73 olarak bulunmuş ve bu sonuçların iyi varsayılan aralık ve kabul edilebilir aralık değerleri arasında olduğu belirtilmiştir. Alt-üst grup ortalamaları farkı anlamlı, madde toplam korelasyonuna ait değerlerin ,58 ile ,75 arasında olduğu saptanmıştır (Hazar ve Hazar 2019).

Ölçek ifadelerin değerlendirilmesinde beşli likert tipi ölçekten (1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 5 = Tamamen Katılıyorum) yararlanılmıştır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan “21” en yüksek puan “105” tir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; “1-21: Normal grup, 22-42: Az riskli grup, 43-63 Riskli grup, 64-84 Bağımlı grup, 85-105 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir (Hazar ve Hazar 2019).

2.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği (DOBİFÖ)

Spor bilimleri fakültesindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyini ölçmek amacıyla Tekkurşun Demir ve Cicioğlu (2020) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği” kullanılmıştır.

Ölçek geliştirme çalışmasında birinci çalışma grubu; ölçeğin madde havuzunun oluşturulma için X, Y ve Z kuşağından dijital oyun oynayan 41 kişiden oluşturulmuştur. Yine X, Y ve Z kuşağından oluşan ikinci çalışma grubuna dijital oyun oynayan 277 katılımcı üzerinde ölçeğin yapı geçerliliğine ilişkin yapılan faktör analizi uygulanmıştır. Yapılan faktör analizi sonucunda, 12 maddeli 2 faktörlü (İçsel farkındalık, Dışsal farkındalık) yapı belirlenmiştir. DOBİFÖ'nün maddelerinin faktör yüklerinin .51 ve .79 arasında olduğu ve özdeğeri 5,31 olan İçsel farkındalık faktörü toplam varyansın % 44.29'unu açıkladığı ve 5 maddeden oluştuğu belirtilmiştir. Özdeğeri 1,28 olan Dışsal farkındalık alt faktörü toplam varyansın % 10.65'ini açıklamakta ve 7 maddeden oluşmaktadır. Toplam varyansın ise % 54,94 olduğu belirtilmiştir. Ayrıca cronbach alpha iç tutarlılık kat sayıları $\alpha_{\text{İçsel farkındalık}} = ,82$; ve

$\alpha_{\text{Dışsal farkındalık}} = ,83$ ve ölçek geneli için $,88$ bulunmuştur (Tekkurşun Demir ve Cicioğlu 2020).

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği'nde belirlenen yapının doğrulanması amacıyla yapılan doğrulayıcı faktör analizi ve test tekrar test analizinin yapılması için üçüncü çalışma grubuna dijital oyun oynayan X, Y ve Z kuşağından 113 kişi katılmıştır. Yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarına göre; ölçeğin uyum değerleri sırasıyla; $\chi^2/sd=1.25$, $RMSEA=.03$, $PGFI=.74$, $PNFI=.77$, $GFI=.92$, $AGFI=.91$, $IFI=.99$, $NFI=.96$ ve $CFI=.99$ olarak bulunmuş ve elde edilen uyum indekslerinin yeterli ve kabul edilebilir aralıkta yer aldığı belirtilmiştir. Alt-üst grup ortalamaları farkı anlamlı, madde toplam korelasyonuna ait değerlerin $,50$ ile $,76$ arasında olduğu saptanmıştır (Tekkurşun Demir ve Cicioğlu 2020).

Ölçek maddeleri, “1-kesinlikle katılmıyorum”, “5-kesinlikle katılıyorum” aralığında beşli likert tipinde derecelendirilmiştir. Ölçekten alınabilecek 12- 28 düşük, 29-44 orta, 45-60 yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalığa işaret etmektedir. DOBİFÖ'nün İçsel Farkındalık faktörü için katılımcıların alacağı 5- 10 puan düşük, 11-16 puan orta, 17-25 puan yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına ilişkin içsel farkındalığı göstermektedir. Dışsal Farkındalık alt faktörü için katılımcıların alacağı 7-16 düşük, 17-25 orta, 26-35 yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına ilişkin dışsal farkındalığa işaret etmektedir (Tekkurşun Demir ve Cicioğlu 2020).

2.3. Verilerin Analizi

Spor bilimleri fakültesindeki öğrencilerden toplanan verilerin; ilk aşamada herhangi bir eksiklik ve hatalı veri olup olmadığı kontrol edilmiş daha sonra bir değişkenle ilgili sayısal verilerin derlenmesi, tanımlanması ve sunulmasında kullanılan betimsel (tanımlayıcı) istatistiklerden (Frekans, Yüzde, Ortalama, Standart sapma) yararlanılarak örnekleme yer alan öğrencilerin profilleri belirlenmiştir. Ayrıca farklılık ve değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemede kullanılacak parametrik ve non-parametrik analizlerden hangilerinin uygulanacağına karar verebilmek için normallik dağılımları incelenmiştir. Verilerin normallik sınaması için çarpıklık “skewness” ve basıklık “kurtosis” değerleri incelenmiştir (Tablo 2.3).

Tablo 2.3. Değişkenlere ait kurtosis ve skewness değerleri.

Değişkenler	N	Skewness	Kurtosis
DOB Ölçeği			
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1599	1,328	1,333
Yoksunluk ve Arayış	1599	1,461	1,425
Duygu Değişimi ve Dalma	1599	,417	-,582
DOBİF Ölçeği			
İçsel Farkındalık	1599	-,463	-,678
Dışsal Farkındalık	1599	-,716	-,351

Çarpıklık ve basıklık değerlerin +2 ile -2 arasında yer alması George ve Mallery (2010) tarafından; -1,5 ile +1,5 değerleri arasında olması ise Tabachnick ve Fidell (2014) tarafından verinin normal dağılım sergileyeceği yönünde ifade edilmektedir. Bu araştırmada çarpıklık ve basıklık değerleri +1,5 ile -1,5 arasında yer aldıklarından dolayı verilerin normal dağılıma sahip olduğu kabul edilmiştir (Tablo 2.3).

Araştırmada verilerin normal dağılıma uygunluğunun belirlenmesinde sonra aşağıdaki analizler uygulanmıştır;

- Spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerini araştırmak üzere, ölçek ve alt boyutlarına ilişkin puanların ortalaması ($\bar{X}$) ve standart sapma (SS) değerleri hesaplanmıştır.
- Spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkileri araştırmak üzere Pearson momentler çarpımı korelasyonu katsayıları hesaplanmıştır.
- Korelasyon katsayısını yorumlamada, bulunan sonucun 0.70-1.00 arasında olması *yüksek*; 0.70-0.30 arasında olması *orta*; 0.30-0.00 arasında olması ise *düşük* düzeyde bir ilişki olarak kabul edilmiştir (Büyüköztürk 2007).
- Spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilerin, dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerindeki etkisini araştırmak üzere çoklu regresyon analizi uygulanmıştır.
- Spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilerin, cinsiyete, program ve anne-baba medeni durumuna bağlı olarak, dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun

bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri arasında anlamlı fark olup olmadığını araştırmak üzere bağımsız/ilişkisiz gruplar t-testi uygulanmıştır.

- Spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilerin, bölümü, anne ve baba eğitim durumu, anne-baba mesleki durumu, ailenin aylık gelir düzeyi ve kardeş sayısı, öğrencinin aylık gelir düzeyi, eğitimine devam ederken yaşadığı yer, ilgilendiği spor branşına bağlı olarak, dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri arasında anlamlı fark olup olmadığını araştırmak üzere tek-yönlü varyans analizi (one-way ANOVA) uygulanmıştır. Anlamlı fark bulunduğu durumda ise hangi gruplar arasında anlamlı fark olduğunu araştırmak üzere post-hoc LSD testi yapılmıştır.
- Spor bilimleri fakültelerindeki öğrencilerin yaş ile dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkileri araştırmak üzere Pearson momentler çarpımı korelasyonu katsayıları hesaplanmıştır.

Araştırmada analizler için elde sonuçlar 0.05 anlamlılık düzeyinde yorumlanmıştır. Araştırmada elde edilen veriler için SPSS 19.0 paket programı kullanılmıştır.

3. BULGULAR

Bu bölümde araştırma konusuna ilişkin spor bilimleri fakültesi öğrencilerinden elde edilen bulgular ve bulgulara ilişkin değerlendirmeler sunulmuştur. Bulgular bölümü iki ana başlık altında sunulmuştur: Birinci bölümde; araştırmada kullanılan dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçekleri ile ilgili tanımlayıcı istatistikleri ve kişisel özelliklere ilişkin farklılıklar, ikinci bölümde; değişkenler arasındaki ilişkilerin derecesini ve yönünü belirlemek amacıyla yapılan korelasyon ve regresyon analiz sonuçları yer almaktadır.

3.1. Araştırmada Kullanılan Ölçeklerden Elde Edilen Bulgular

Araştırmada kullanılan dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeklerine ait betimsel istatistikler ve spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin kişisel özelliklerine ait farklılıklar bu bölümde sunulmuştur.

3.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne Ait Bulgular

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin; cinsiyet, yaş, bölümü, anne ve baba eğitim durumu, anne ve baba medeni durumu, anne-baba mesleki durumu, ailenin aylık gelir düzeyi ve kardeş sayısı, öğrencinin aylık gelir düzeyi, eğitimine devam ederken yaşadığı yer, ilgilendiği spor branşı gibi kişisel özelliklerine göre anlamlı bir farklılaşma gösterip göstermediğine ilişkin bulgular çizelgeler halinde sunulmuştur.

Tablo 3.1. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutlarına ait betimsel istatistikler.

	Alt Boyutlar	N	Min.	Maks.	$\bar{X}$	SS
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1599	11,00	55,00	20,55	10,69
	Yoksunluk ve Arayış	1599	6,00	30,00	11,07	5,85
	Duygu Değişimi ve Dalma	1599	4,00	20,00	9,77	4,17
	DOBÖ Toplam	1599	21,00	105,00	41,38	19,07

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlamasının derecelendirmesinde; “1-21: Normal grup, 22-42: Az riskli grup, 43-63 Riskli grup, 64-84 Bağımlı grup, 85-105 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir. Tablo 3.1

incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin ($\bar{X}=41.38\pm19.07$) az riskli grupta yer aldığı tespit edilmiştir.

Tablo 3.2. Cinsiyet değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren t testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	SS	t	p
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Kadın	635	18,16	9,70	-7,353	,000*
		Erkek	964	22,11	11,02		
	Yoksunluk ve Arayış	Kadın	635	9,92	5,27	-6,404	,000*
		Erkek	964	11,82	6,09		
	Duygu Değişimi ve Dalma	Kadın	635	8,63	3,98	-8,997	,000*
		Erkek	964	10,51	4,13		
	DOBÖ Toplam	Kadın	635	36,72	17,58	-8,076	,000*
		Erkek	964	44,44	19,40		

*p<0,05

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan t-testi sonuçları Tablo 3.2’de verilmiştir. Bu sonuçlar, cinsiyet değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($t=-7,353$; $p<,05$), *yoksunluk ve arayış* ($t=-6,404$; $p<,05$) ve *duygu değişimi ve dalma* ($t=-8,997$; $p<,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarının ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($t=-8,076$; $p<,05$) ortalamalarının erkek öğrencilerin lehine anlamlı düzeyde farklılaştığını göstermiştir.

Tablo 3.3. Yaş ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları ilişkisi.

DOB Ölçeği	Alt Boyutlar		Yaş
	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	r	,025
		p	,320
		N	1599
	Yoksunluk ve Arayış	r	,036
		p	,154
		N	1599
	Duygu Değişimi ve Dalma	r	-,001
		p	,958
		N	1599
	DOBÖ Toplam	r	,025
		p	,325
N		1599	

Tablo 3.3’de spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile yaşı arasındaki ilişkinin tespit edilmesi amacıyla yapılan pearson analizi verilmiştir. Öğrencilerin yaşı ile DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($r=.025$;

$p>.05$), *yoksunluk ve arayış* ($r=.036$; $p>.05$) ve *duygu değişimi ve dalma* ($r=-.001$; $p>.05$) alt boyutlarına ait ortalamalarının ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($r=.025$; $p>.05$) ortalamalarının arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir.

Tablo 3.4. Bölüm değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Bölüm	N	$\bar{X}$	SS	F	p
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Antrenörlük Eğitimi	521	20,63	10,70	,344	,793
		Beden Eğitimi ve Spor Öğrt.	378	20,64	11,38		
		Rekreasyon	222	19,86	10,83		
		Spor Yöneticiliği	478	20,68	10,06		
	Yoksunluk ve Arayış	Antrenörlük Eğitimi	521	11,23	5,77	1,965	,117
		Beden Eğitimi ve Spor Öğrt.	378	10,88	6,20		
		Rekreasyon	222	10,31	5,65		
		Spor Yöneticiliği	478	11,38	5,73		
	Duygu Değişimi ve Dalma	Antrenörlük Eğitimi	521	9,62	4,17	,643	,587
		Beden Eğitimi ve Spor Öğrt.	378	9,84	4,21		
		Rekreasyon	222	9,59	4,30		
		Spor Yöneticiliği	478	9,93	4,08		
	DOBÖ Toplam	Antrenörlük Eğitimi	521	41,48	19,17	,699	,553
		Beden Eğitimi ve Spor Öğrt.	378	41,38	20,12		
		Rekreasyon	222	39,77	19,12		
		Spor Yöneticiliği	478	42,00	18,07		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin öğrenim görülen bölüm değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.4’de verilmiştir. Bu sonuçlar, bölüm değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($F_{(3-1595)}=.344$; $p>.05$), *yoksunluk ve arayış* ($F_{(3-1595)}=1,965$; $p>.05$) ve *duygu değişimi ve dalma* ($F_{(3-1595)}=.643$; $p>.05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($F_{(3-1595)}=.699$; $p>.05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.5. Sınıf değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Sınıf	N	$\bar{X}$	SS	F	p
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1. Sınıf	471	20,85	11,34	,299	,826
		2. Sınıf	405	20,63	11,34		
		3. Sınıf	449	20,20	9,38		
		4. Sınıf	274	20,43	10,63		
	Yoksunluk ve Arayış	1. Sınıf	471	11,17	5,95	,487	,691
		2. Sınıf	405	11,15	6,42		
		3. Sınıf	449	10,78	5,18		
		4. Sınıf	274	11,22	5,84		
	Duygu Değişimi ve Dalma	1. Sınıf	471	9,82	4,15	,499	,683
		2. Sınıf	405	9,65	4,18		
		3. Sınıf	449	9,66	4,00		
		4. Sınıf	274	10,00	4,46		
	DOBÖ Toplam	1. Sınıf	471	41,84	19,97	,331	,803
		2. Sınıf	405	41,44	20,38		
		3. Sınıf	449	40,65	16,67		
		4. Sınıf	274	41,6679	19,25		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin öğrenim görülen sınıf değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.5’de verilmiştir. Bu sonuçlar, sınıf değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($F_{(3-1595)}=,299$; $p>,05$), *yoksunluk ve arayış* ($F_{(3-1595)}=,487$; $p>,05$) ve *duygu değişimi ve dalma* ($F_{(3-1595)}=,499$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($F_{(3-1595)}=,331$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.6. Program değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren t Testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Program	N	$\bar{X}$	SS	t	p
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1. Öğretim	1120	20,60	10,81	,372	,710
		2. Öğretim	479	20,39	10,41		
	Yoksunluk ve Arayış	1. Öğretim	1120	11,13	5,91	,699	,485
		2. Öğretim	479	10,91	5,71		
	Duygu Değişimi ve Dalma	1. Öğretim	1120	9,82	4,24	,788	,431
		2. Öğretim	479	9,64	4,00		
	DOBÖ Toplam	1. Öğretim	1120	41,56	19,38	,596	,552
		2. Öğretim	479	40,94	18,34		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin öğrenim görülen program türü değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan t-testi sonuçları Tablo 3.6’da verilmiştir. Bu sonuçlar,

program değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($t=,372$; $p>,05$), *yoksunluk ve arayış* ($t=,699$; $p>,05$) ve *duygu değişimi ve dalma* ($t=,788$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($t=,596$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.7. Anne eğitim seviyelerine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Anne Eğitim	N	$\bar{X}$	SS	F	p	LSD
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	A İlkokul	752	19,49	9,79	3,829	,004*	A<B,C,D
		B Ortaokul	405	21,75	11,44			
		C Lise	317	20,94	11,49			
		D Lisans	107	22,11	10,97			
		E Lisansüstü	18	20,94	9,90			
	Yoksunluk ve Arayış	A İlkokul	752	10,48	5,32	3,884	,004*	A<B,C
		B Ortaokul	405	11,82	6,26			
		C Lise	317	11,31	6,35			
		D Lisans	107	11,53	5,97			
		E Lisansüstü	18	11,11	5,73			
	Duygu Değişimi ve Dalma	A İlkokul	752	9,51	4,01	1,668	,155	-
		B Ortaokul	405	9,99	4,33			
		C Lise	317	9,95	4,22			
		D Lisans	107	10,24	4,47			
		E Lisansüstü	18	9,05	3,85			
	DOBÖ Toplam	A İlkokul	752	39,49	17,38	3,830	,004*	A<B,C,D
		B Ortaokul	405	43,57	20,52			
		C Lise	317	42,22	20,55			
		D Lisans	107	43,88	19,32			
		E Lisansüstü	18	41,11	18,09			

* $p<,05$

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anne eğitim düzeyi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.7’de verilmiştir. Bu sonuçlar, anne eğitim düzeyi değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($F_{(4-1594)}=3,829$; $p<,05$) ve *yoksunluk ve arayış* ($F_{(4-1594)}=3,884$; $p<,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($F_{(4-1594)}=3,830$; $p<,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaştığını; *duygu değişimi ve dalma* ($F_{(4-1594)}=1,668$; $p>,05$) boyutunda ise anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Bu farklılığın kaynağını belirlemek üzere çoklu karşılaştırma testine geçmeden önce Levene’s testi ile varyansların homojen olup olmadığı sınanmıştır. *Aşırı odaklanma ve erteleme* ($L_F=1,873$; $p>,05$) ve *yoksunluk ve arayış* ($L_F=1,717$;

$p>,05$) boyutlarında ve genel *dijital oyun bağımlılıkta* ($L_F=1,748$; $p>,05$) varyansların homojen olduğu tespit edilmiş ve bu boyutlarda anlamlı farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için LSD testi kullanılmıştır.

Tablo 3.7 incelendiğinde, anneleri ilkokul eğitim seviyesinde olan öğrencilerin dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve erteleme ve genel dijital oyun bağımlılık düzeyleri (sırasıyla $\bar{X}=19,49$; $SS=9,79$; $\bar{X}=39,49$; $SS=17,38$), anneleri ortaokul (sırasıyla $\bar{X}=21,75$; $SS=11,44$; $\bar{X}=43,57$; $SS=20,52$), lise (sırasıyla $\bar{X}=20,94$; $SS=11,49$; $\bar{X}=42,22$; $SS=20,55$) ve lisans (üniversite) (sırasıyla $\bar{X}=22,11$; $SS=10,97$; $\bar{X}=43,88$; $SS=19,32$) eğitim seviyesinde olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur. Ayrıca anneleri ilkokul eğitim seviyesinde olan öğrencilerin dijital oyun oynamaya yönelik yoksunluk ve arayış düzeyleri ($\bar{X}=10,48$; $SS=5,32$), anneleri ortaokul ($\bar{X}=11,82$; $SS=6,26$) ve lise ($\bar{X}=11,31$; $SS=6,35$) eğitim seviyesinde olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur.

Tablo 3.8. Baba eğitim seviyelerine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Baba Eğitim	N	$\bar{X}$	SS	F	p	LSD
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Ertelme	A İlkokul	478	19,43	10,00	3,705	,005*	A<C,D,E B<D
		B Ortaokul	443	20,05	10,30			
		C Lise	462	21,37	11,12			
		D Lisans	183	22,02	11,80			
		E Lisansüstü	33	23,39	11,20			
	Yoksunluk ve Arayış	A İlkokul	478	10,51	5,38	2,328	,054	-
		B Ortaokul	443	10,94	5,68			
		C Lise	462	11,52	6,22			
		D Lisans	183	11,46	6,33			
		E Lisansüstü	33	12,15	6,20			
	Duygu Değişimi ve Dalma	A İlkokul	478	9,52	3,97	2,260	,061	-
		B Ortaokul	443	9,48	4,32			
		C Lise	462	10,14	4,23			
		D Lisans	183	10,02	4,01			
		E Lisansüstü	33	10,42	4,59			
	DOBÖ Toplam	A İlkokul	478	39,46	17,62	3,393	,009*	A<C,D B<C
		B Ortaokul	443	40,48	18,72			
		C Lise	462	43,04	19,96			
		D Lisans	183	43,51	20,40			
		E Lisansüstü	33	45,96	20,79			

* $p<0,05$

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin baba eğitim düzeyi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.8'de

verilmiştir. Bu sonuçlar, baba eğitim düzeyi değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($F_{(4-1594)}=3,705$; $p<,05$) alt boyutuna ait ortalamasına ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($F_{(4-1594)}=3,393$; $p<,05$) ortalamasına göre anlamlı düzeyde farklılaştığını; *yoksunluk ve arayış* ($F_{(4-1594)}=2,328$; $p>,05$) ve *duygu değişimi ve dalma* ($F_{(4-1594)}=2,260$; $p>,05$) boyutlarında ise anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Bu farklılığın kaynağını belirlemek üzere çoklu karşılaştırma testine geçmeden önce Levene's testi ile varyansların homojen olup olmadığı sınanmıştır. *Aşırı odaklanma ve erteleme* ($L_F=1,704$; $p>,05$) ve genel *dijital oyun bağımlılıkta* ($L_F=1,768$; $p>,05$) varyansların homojen olduğu tespit edilmiş ve bu boyutlarda anlamlı farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için LSD testi kullanılmıştır.

Tablo 3.8 incelendiğinde, babaları ilkokul eğitim seviyesinde olan öğrencilerin dijital oyun oynamaya yönelik *aşırı odaklanma ve erteleme* düzeyleri ($\bar{X}=19,43$; $SS=10,00$), babaları lise ($\bar{X}=21,37$; $SS=11,12$), lisans (üniversite) ($\bar{X}=22,02$; $SS=11,80$) ve lisansüstü ($\bar{X}=23,39$; $SS=11,20$) eğitim seviyesinde olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur. Ayrıca babaları ortaokul eğitim seviyesinde olan öğrencilerin dijital oyun oynamaya yönelik *aşırı odaklanma ve erteleme* düzeyleri ($\bar{X}=20,05$; $SS=10,30$), babaları lisans ($\bar{X}=22,02$; $SS=11,80$) eğitim seviyesinde olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur.

Yine Tablo 3.8 incelendiğinde, babaları ilkokul eğitim seviyesinde olan öğrencilerin genel dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}=39,46$; $SS=17,62$), babaları lise ($\bar{X}=43,04$; $SS=19,96$) ve lisans (üniversite) ($\bar{X}=43,51$; $SS=20,40$) eğitim seviyesinde olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur. Ayrıca babaları ortaokul eğitim seviyesinde olan öğrencilerin genel dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}=40,48$; $SS=18,72$), babaları lise ($\bar{X}=43,04$; $SS=19,96$) eğitim seviyesinde olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur.

Tablo 3.9. Anne-Baba medeni durum değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren t Testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Medeni Durum	N	$\bar{X}$	SS	t	p
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Birlikte	1437	20,60	10,76	,668	,504
		Ayrılmış	162	20,01	10,07		
	Yoksunluk ve Arayış	Birlikte	1437	11,10	5,87	,809	,419
		Ayrılmış	162	10,71	5,66		
	Duygu Değişimi ve Dalma	Birlikte	1437	9,74	4,17	-,532	,595
		Ayrılmış	162	9,93	4,17		
	DOBÖ Toplam	Birlikte	1437	41,46	19,18	,506	,613
		Ayrılmış	162	40,66	18,13		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anne-baba medeni durum değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan t-testi sonuçları Tablo 3.9’da verilmiştir. Bu sonuçlar, anne-baba medeni durum değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($t=,668$; $p>,05$), *yoksunluk ve arayış* ($t=,809$; $p>,05$) ve *duygu değişimi ve dalma* ($t=-,532$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($t=,506$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.10. Anne-Baba çalışma durumu değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Çalışma Durumu	N	$\bar{X}$	SS	F	p
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Baba çalışıyor	1025	20,77	10,91	,584	,626
		Anne çalışıyor	62	19,82	9,96		
		Anne-baba çalışıyor	268	20,44	10,58		
		Anne-Baba çalışmıyor	244	19,86	10,06		
	Yoksunluk ve Arayış	Baba çalışıyor	1025	11,24	5,97	1,151	,327
		Anne çalışıyor	62	10,22	4,81		
		Anne-baba çalışıyor	268	10,67	5,55		
		Anne-Baba çalışmıyor	244	10,97	5,90		
	Duygu Değişimi ve Dalma	Baba çalışıyor	1025	9,77	4,17	,012	,998
		Anne çalışıyor	62	9,83	4,28		
		Anne-baba çalışıyor	268	9,75	4,05		
		Anne-Baba çalışmıyor	244	9,73	4,28		
	DOBÖ Toplam	Baba çalışıyor	1025	41,79	19,36	,489	,690
		Anne çalışıyor	62	39,88	17,49		
		Anne-baba çalışıyor	268	40,88	18,61		
		Anne-Baba çalışmıyor	244	40,58	18,77		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anne-baba çalışma durumu değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek

için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.10’de verilmiştir. Bu sonuçlar, anne-baba çalışma durumu değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($F_{(3-1595)}=,584$; $p>,05$), *yoksunluk ve arayış* ($F_{(3-1595)}=1,151$; $p>,05$) ve *duygu değişimi ve dalma* ($F_{(3-1595)}=,012$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($F_{(3-1595)}=,489$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.11. Aile aylık gelir düzeyine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Aile Aylık Gelir	N	$\bar{X}$	SS	F	p	LSD
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	A 2000 ₺’den az	185	20,24	10,80	1,744	,121	-
		B 2000-3000 ₺	455	20,22	10,36			
		C 3001-4000 ₺	309	20,00	9,98			
		D 4001-5000 ₺	233	19,91	10,43			
		E 5001-6000 ₺	154	21,05	10,47			
		F 6001 ₺ ve üzeri	263	22,19	12,17			
	Yoksunluk ve Arayış	A 2000 ₺’den az	185	11,04	5,89	,934	,457	-
		B 2000-3000 ₺	455	10,87	5,61			
		C 3001-4000 ₺	309	10,93	5,49			
		D 4001-5000 ₺	233	10,89	5,88			
		E 5001-6000 ₺	154	11,00	5,61			
		F 6001 ₺ ve üzeri	263	11,77	6,70			
	Duygu Değişimi ve Dalma	A 2000 ₺’den az	185	9,35	4,06	2,746	,018*	A<E,F B<E,F C<F D<F
		B 2000-3000 ₺	455	9,53	4,00			
		C 3001-4000 ₺	309	9,59	4,13			
		D 4001-5000 ₺	233	9,64	4,15			
		E 5001-6000 ₺	154	10,33	4,42			
		F 6001 ₺ ve üzeri	263	10,43	4,36			
	DOBÖ Toplam	A 2000 ₺’den az	185	40,64	19,32	1,833	,103	-
		B 2000-3000 ₺	455	40,63	18,36			
		C 3001-4000 ₺	309	40,53	18,09			
		D 4001-5000 ₺	233	40,45	18,68			
		E 5001-6000 ₺	154	42,39	18,89			
		F 6001 ₺ ve üzeri	263	44,39	21,37			

* $p<,05$

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin aile aylık gelir düzeyi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.11’de verilmiştir. Bu sonuçlar, aile aylık gelir düzeyi değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *duygu değişimi ve dalma* ($F_{(5-1593)}=2,746$; $p<,05$) alt boyutuna ait ortalamasına göre anlamlı düzeyde farklılaştığını; *aşırı odaklanma ve erteleme* ($F_{(5-1593)}=1,744$; $p>,05$), *yoksunluk ve arayış* ($F_{(5-1593)}=,934$; $p>,05$) boyutlarında ve genel *dijital oyun*

bağımlılık ($F_{(5-1593)}=1,833$; $p>,05$) ortalamasına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Bu farklılığın kaynağını belirlemek üzere çoklu karşılaştırma testine geçmeden önce Levene's testi ile varyansların homojen olup olmadığı sınanmıştır. *Duygu değişimi ve dalma* ($L_F=1,159$; $p>,05$) varyansların homojen olduğu tespit edilmiş ve bu boyutta anlamlı farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için LSD testi kullanılmıştır.

Tablo 3.11 incelendiğinde, aileleri 2000 ₺'den az ($\bar{X}=9,35$; $SS=4,06$) ve 2000-3000 ₺ arası ($\bar{X}=9,53$; $SS=4,00$) aylık gelir seviyesinde olan öğrencilerin duygu değişimi ve dalma bağımlılık düzeyleri 5001-6000 ₺ arası ($\bar{X}=10,33$; $SS=4,42$) ve 6001 ₺ ve üzeri ($\bar{X}=10,43$; $SS=4,36$) aylık gelir seviyesinde olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur. Ayrıca aileleri 3001-4000 ₺ arası ($\bar{X}=9,59$; $SS=4,13$) ve 4001-5000 ₺ arası ($\bar{X}=9,64$; $SS=4,15$) aylık gelir seviyesinde olan öğrencilerin duygu değişimi ve dalma bağımlılık düzeyleri 5001-6000 ₺ arası ($\bar{X}=10,33$; $SS=4,42$) ve 6001 ₺ ve üzeri ($\bar{X}=10,43$; $SS=4,36$) aylık gelir seviyesinde olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur.

Tablo 3.12. Kardeş sayısına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Kardeş Sayısı	N	$\bar{X}$	SS	F	p	LSD
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	A Yok	49	19,73	11,05	2,013	,074	-
		B 1 kardeş	243	20,67	10,99			
		C 2 kardeş	345	21,64	11,96			
		D 3 kardeş	458	19,94	9,72			
		E 4 kardeş	271	19,42	9,93			
		F 5 ve fazla	233	21,43	10,88			
	Yoksunluk ve Arayış	A Yok	49	10,53	6,13	2,729	,018*	D-E<C D<F
		B 1 kardeş	243	11,24	6,10			
		C 2 kardeş	345	11,77	6,55			
		D 3 kardeş	458	10,40	5,26			
		E 4 kardeş	271	10,81	5,58			
		F 5 ve fazla	233	11,55	5,72			
	Duygu Değişimi ve Dalma	A Yok	49	10,42	4,80	,971	,434	-
		B 1 kardeş	243	9,91	4,25			
		C 2 kardeş	345	10,04	4,41			
		D 3 kardeş	458	9,63	3,99			
		E 4 kardeş	271	9,55	3,95			
		F 5 ve fazla	233	9,54	4,15			
	DOBÖ Toplam	A Yok	49	40,69	20,49	1,906	,090	-
		B 1 kardeş	243	41,83	19,83			
		C 2 kardeş	345	43,46	21,22			
		D 3 kardeş	458	39,98	17,29			
		E 4 kardeş	271	39,79	17,85			
		F 5 ve fazla	233	42,54	19,13			

*p<0,05

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kardeş sayısı değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.12’de verilmiştir. Bu sonuçlar, kardeş sayısı değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *yoksunluk ve arayış* ($F_{(5-1593)}=2,729$; $p<,05$) alt boyutuna ait ortalamasına göre anlamlı düzeyde farklılaştığını; *aşırı odaklanma ve erteleme* ($F_{(5-1593)}=2,013$; $p>,05$), *duygu değişimi ve dalma* ($F_{(5-1593)}=,971$; $p>,05$) boyutlarında ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($F_{(5-1593)}=1,906$; $p>,05$) ortalamasına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Bu farklılığın kaynağını belirlemek üzere çoklu karşılaştırma testine geçmeden önce Levene’s testi ile varyansların homojen olup olmadığı sınanmıştır. *Yoksunluk ve arayış* ($L_F=2,122$; $p>,05$) varyansların homojen olduğu tespit edilmiş ve bu boyutta anlamlı farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için LSD testi kullanılmıştır.

Tablo 3.12 incelendiğinde, 3 kardeşe ($\bar{X}=10,40$; $SS=5,26$) ve 4 kardeşe ($\bar{X}=10,81$; $SS=5,58$) sahip olan öğrencilerin yoksunluk ve arayış bağımlılık düzeyleri 2 kardeşe ($\bar{X}=11,77$; $SS=6,55$) sahip olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur. Ayrıca 3 kardeşe ($\bar{X}=10,40$; $SS=5,26$) sahip olan öğrencilerin yoksunluk ve arayış bağımlılık düzeyleri 5 ve fazla kardeşe ($\bar{X}=11,55$; $SS=5,72$) sahip olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur.

Tablo 3.13. İkamet durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

DOB Ölçeği	Alt Boyutlar	İkamet Durumu	N	$\bar{X}$	SS	F	p
	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Anne	58	21,39	8,83	1,352	,248
		Baba	18	16,83	8,62		
		Anne-Baba	410	21,19	11,34		
		Öğrenci Evi	471	20,66	10,79		
		Öğrenci Yurdu	642	20,06	10,37		
	Yoksunluk ve Arayış	Anne	58	11,32	4,80	,833	,504
		Baba	18	9,00	4,69		
		Anne-Baba	410	11,16	6,13		
		Öğrenci Evi	471	11,24	6,05		
		Öğrenci Yurdu	642	10,91	5,63		
DOB Ölçeği	Duygu Değişimi ve Dalma	Anne	58	9,79	4,02	1,263	,283
		Baba	18	8,27	3,89		
		Anne-Baba	410	10,04	4,25		
		Öğrenci Evi	471	9,78	4,22		
		Öğrenci Yurdu	642	9,61	4,09		
	DOBÖ Toplam	Anne	58	42,51	15,57	1,312	,263
		Baba	18	34,11	15,48		
		Anne-Baba	410	42,40	20,10		
		Öğrenci Evi	471	41,70	19,47		
		Öğrenci Yurdu	642	40,59	18,44		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin ikamet durumu değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.13’de verilmiştir. Bu sonuçlar, ikamet durumu değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($F_{(4-1594)}=1,352$; $p>,05$), *yoksunluk ve arayış* ($F_{(4-1594)}=,833$; $p>,05$) ve *duygu değişimi ve dalma* ($F_{(4-1594)}=1,263$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($F_{(4-1594)}=1,312$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.14. Aylık harçlık/gelir düzeyine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

Alt Boyutlar		Aylık Gelir	N	$\bar{X}$	SS	F	p	LSD
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	A 1000 ₺'den az	961	20,09	10,25	2,432	,033*	A<C,E B<E
		B 1000-2000 ₺	393	20,50	10,15			
		C 2001-3000 ₺	124	22,25	12,67			
		D 3001-4000 ₺	45	20,80	12,06			
		E 4001-5000 ₺	26	25,53	14,95			
		F 5001 ₺ ve üzeri	50	22,44	13,04			
	Yoksunluk ve Arayış	A 1000 ₺'den az	961	10,86	5,57	1,394	,223	-
		B 1000-2000 ₺	393	11,08	5,73			
		C 2001-3000 ₺	124	11,56	6,72			
		D 3001-4000 ₺	45	11,64	6,26			
		E 4001-5000 ₺	26	12,88	8,68			
		F 5001 ₺ ve üzeri	50	12,22	7,30			
	Duygu Değişimi ve Dalma	A 1000 ₺'den az	961	9,65	4,03	1,437	,208	-
		B 1000-2000 ₺	393	9,84	4,23			
		C 2001-3000 ₺	124	10,29	4,57			
		D 3001-4000 ₺	45	9,17	4,48			
		E 4001-5000 ₺	26	11,26	4,79			
		F 5001 ₺ ve üzeri	50	9,80	4,54			
	DOBÖ Toplam	A 1000 ₺'den az	961	40,61	18,29	2,081	,065	-
		B 1000-2000 ₺	393	41,43	18,41			
		C 2001-3000 ₺	124	44,11	22,12			
		D 3001-4000 ₺	45	41,62	20,98			
		E 4001-5000 ₺	26	49,69	25,97			
		F 5001 ₺ ve üzeri	50	44,46	23,54			

*p<0,05

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin aylık harçlık/gelir düzeyi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.14'de verilmiştir. Bu sonuçlar, aylık harçlık/gelir düzeyi değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($F_{(5-1593)}= 2,432$; $p<,05$) alt boyutuna ait ortalamasına göre anlamlı düzeyde farklılaştığını; *yoksunluk ve arayış* ($F_{(5-1593)}=1,437$; $p>,05$) ve *duygu değişimi ve dalma* ($F_{(5-1593)}=1,394$; $p>,05$) boyutlarında ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($F_{(5-1593)}=2,081$; $p>,05$) ortalamasına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Bu farklılığın kaynağını belirlemek üzere çoklu karşılaştırma testine geçmeden önce Levene's testi ile varyansların homojen olup olmadığı sınanmıştır. *Aşırı odaklanma ve erteleme* ($L_F=2,441$; $p>,05$) varyansların homojen olduğu tespit edilmiş ve bu boyutta anlamlı farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için LSD testi kullanılmıştır.

Tablo 3.14 incelendiğinde, 1000 ₺’den az aylık harçlık/gelir seviyesine sahip olan öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$ =20,09; SS=10,25), 2001-3000 ₺ arası ($\bar{X}$ =22,25; SS=12,67) ve 4001-5000 ₺ arası ($\bar{X}$ =25,53; SS=14,95) aylık harçlık/gelir seviyesine sahip olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur. Ayrıca 1000-2000 ₺ arası ($\bar{X}$ =20,50; SS=10,15) harçlık/gelir seviyesine sahip olan öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme bağımlılık düzeyleri 4001-5000 ₺ arası ($\bar{X}$ =25,53; SS=14,95) harçlık/gelir seviyesine sahip olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur.

Tablo 3.15. İlgilenilen spor branşı değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Branş	N	$\bar{X}$	SS	F	p
DOB Ölçeği	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Bireysel	693	20,04	10,39	2,701	,067
		Takım	677	20,58	10,84		
		Yok	229	21,93	11,05		
	Yoksunluk ve Arayış	Bireysel	693	10,86	5,73	1,361	,257
		Takım	677	11,10	5,90		
		Yok	229	11,59	6,05		
	Duygu Değişimi ve Dalma	Bireysel	693	9,60	4,26	1,474	,229
		Takım	677	9,81	4,06		
		Yok	229	10,13	4,20		
	DOBÖ Toplam	Bireysel	693	40,50	18,76	2,380	,093
		Takım	677	41,49	19,15		
		Yok	229	43,66	19,66		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin ilgilenilen spor branşı değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.15’de verilmiştir. Bu sonuçlar, ilgilenilen spor branşı değişkenine göre öğrencilerin DOB Ölçeği *aşırı odaklanma ve erteleme* ($F_{(2-1596)}=2,701$; $p>,05$), *yoksunluk ve arayış* ($F_{(2-1596)}=1,361$; $p>,05$) ve *duygu değişimi ve dalma* ($F_{(2-1596)}=1,474$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılık* ($F_{(2-1596)}=2,380$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

3.1.2. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği’ne Ait Bulgular

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin; cinsiyet, yaş, bölümü, anne ve baba eğitim durumu, anne ve

baba medeni durumu, anne-baba mesleki durumu, ailenin aylık gelir düzeyi ve kardeş sayısı, öğrencinin aylık gelir düzeyi, eğitimine devam ederken yaşadığı yer, ilgilendiği spor branşı gibi kişisel özelliklerine göre anlamlı bir farklılaşma gösterip göstermediğine ilişkin bulgular çizelgeler halinde sunulmuştur.

Tablo 3.16. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutlarına ait betimsel istatistikler.

DOBİF Ölçeği	Alt Boyutlar	N	Min.	Maks.	$\bar{X}$	SS
	İçsel Farkındalık	1599	5,00	25,00	16,73	5,76
	Dışsal Farkındalık	1599	7,00	35,00	25,49	6,87
	DOBİFÖ Toplam	1599	12,00	60,00	42,23	11,58

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği puanlamasının derecelendirmesinde; “12-28 düşük düzeyde, 29-44 orta düzeyde, 45-60 yüksek düzeyde farkındalık” olarak değerlendirilmektedir. Tablo 3.16 incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin ($\bar{X}=42.23\pm11.58$) orta düzeyde grupta yer aldığı tespit edilmiştir. Ayrıca *içsel farkındalık* faktörü için katılımcıların alacağı 5-10 puan düşük, 11-16 puan orta, 17-25 puan yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına ilişkin içsel farkındalığı göstermektedir. *Dışsal Farkındalık* alt faktörü için ise katılımcıların alacağı 7-16 düşük, 17-25 orta, 26-35 yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına ilişkin dışsal farkındalığa işaret etmektedir. Tablo 3.16 incelendiğinde hem dijital oyun bağımlılığına ilişkin *içsel farkındalık* hem de dijital oyun bağımlılığına ilişkin *dışsal farkındalık* orta düzeyde grupta yer aldığı tespit edilmiştir.

Tablo 3.17. Cinsiyet değişkenine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren t Testi sonuçları.

DOBİF Ölçeği	Alt Boyutlar	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	SS	t	p
	İçsel Farkındalık	Kadın	635	17,85	5,48	6,337	,000*
		Erkek	964	16,00	5,83		
	Dışsal Farkındalık	Kadın	635	27,06	6,18	7,508	,000*
		Erkek	964	24,46	7,11		
	DOBİFÖ Toplam	Kadın	635	44,91	10,71	7,632	,000*
		Erkek	964	40,47	11,80		

*p<0,05

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan t-testi sonuçları Tablo 3.17’de verilmiştir. Bu sonuçlar, cinsiyet değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* (t=6,337; p<,05) ve *dışsal farkındalık* (t=7,508; p<,05) alt boyutlarına ait ortalamalarının ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* (t=7,632; p<,05) ortalamalarının kadın öğrencilerin lehine anlamlı düzeyde farklılaştığını göstermiştir.

Tablo 3.18. Yaş ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları ilişkisi.

DOBİF Ölçeği	Alt Boyutlar		Yaş
	İçsel Farkındalık	r	,004
		p	,871
	Dışsal Farkındalık	r	,000
		p	,992
	DOBİFÖ Toplam	r	,002
		p	,940

Tablo 3.18’de spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri ile yaşı arasındaki ilişkinin tespit edilmesi amacıyla yapılan pearson analizi verilmiştir. Öğrencilerin yaşı ile DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* (r=.004; p>.05) ve *dışsal farkındalık* (r=.000; p>.05) alt boyutlarına ait ortalamalarının ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* (r=.002; p>.05) ortalamalarının arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir.

Tablo 3.19. Bölüm değişkenine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

Alt Boyutlar		Bölüm	N	$\bar{X}$	SS	F	p	LSD
DOBİF Ölçeği	İçsel Farkındalık	A Antrenörlük Eğitimi	521	16,81	5,64	2,372	,069	-
		B Beden Eğitimi ve Spor Öğ.	378	17,15	5,82			
		C Rekreasyon	222	17,04	5,32			
		D Spor Yöneticiliği	478	16,18	6,01			
	Dışsal Farkındalık	A Antrenörlük Eğitimi	521	25,52	6,82	2,962	,031*	D<B, C
		B Beden Eğitimi ve Spor Öğ.	378	25,89	6,76			
		C Rekreasyon	222	26,26	6,87			
		D Spor Yöneticiliği	478	24,80	6,98			
	DOBİFÖ Toplam	A Antrenörlük Eğitimi	521	42,33	11,36	3,119	,025*	D<B, C
		B Beden Eğitimi ve Spor Öğ.	378	43,04	11,79			
		C Rekreasyon	222	43,30	10,77			
		D Spor Yöneticiliği	478	40,98	11,94			

*p<0,05

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin öğrenim görülen bölüm değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.19’da verilmiştir. Bu sonuçlar, bölüm değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *dışsal farkındalık* boyutu ($F_{(3-1595)}=2,962$; $p<,05$) ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($F_{(3-1595)}=3,119$; $p<,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaştığını; *içsel farkındalık* boyutu ($F_{(3-1595)}=2,372$; $p>,05$) ortalamasına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Bu farklılığın kaynağını belirlemek üzere çoklu karşılaştırma testine geçmeden önce Levene’s testi ile varyansların homojen olup olmadığı sınanmıştır. *Dışsal farkındalık* boyutu ($L_F=1,116$; $p>,05$) ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkta* ($L_F=2,531$; $p>,05$) varyansların homojen olduğu tespit edilmiş ve bu boyutta anlamlı farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için LSD testi kullanılmıştır.

Tablo 3.19 incelendiğinde, spor yöneticiliği bölümünde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı dışsal farkındalık ve genel dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri (sırasıyla $\bar{X}=24,80$; $SS=6,98$; $\bar{X}=40,98$; $SS=11,94$), beden eğitimi ve spor öğretmenliği bölümünde öğrenim gören (sırasıyla $\bar{X}=25,89$; $SS=6,76$; $\bar{X}=43,04$; $SS=11,79$) ve rekreasyon bölümünde öğrenim gören

(sırasıyla $\bar{X}=26,26$; $SS=6,87$; $\bar{X}=43,30$; $SS=11,94$) öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur.

Tablo 3.20. Sınıf değişkenine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Sınıf	N	$\bar{X}$	SS	F	p
DOBİF Ölçeği	İçsel Farkındalık	1. Sınıf	471	16,26	5,94	2,556	,054
		2. Sınıf	405	17,22	5,51		
		3. Sınıf	449	16,57	5,72		
		4. Sınıf	274	17,11	5,84		
	Dışsal Farkındalık	1. Sınıf	471	25,16	7,24	,654	,580
		2. Sınıf	405	25,76	6,65		
		3. Sınıf	449	25,48	6,66		
		4. Sınıf	274	25,70	6,91		
	DOBİFÖ Toplam	1. Sınıf	471	41,42	12,19	1,609	,185
		2. Sınıf	405	42,99	11,02		
		3. Sınıf	449	42,05	11,30		
		4. Sınıf	274	42,81	11,75		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin öğrenim görülen sınıf değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.20’de verilmiştir. Bu sonuçlar, sınıf değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* ($F_{(3-1595)}=2,556$; $p>,05$) ve *dışsal farkındalık* ($F_{(3-1595)}=,654$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($F_{(3-1595)}=1,609$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.21. Program değişkenine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren t Testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Program	N	$\bar{X}$	SS	t	p
DOBİF Ölçeği	İçsel Farkındalık	1. Öğretim	1120	16,83	5,85	,999	,318
		2. Öğretim	479	16,51	5,55		
	Dışsal Farkındalık	1. Öğretim	1120	25,44	6,95	-,486	,627
		2. Öğretim	479	25,62	6,70		
	DOBİFÖ Toplam	1. Öğretim	1120	42,27	11,82	,208	,835
		2. Öğretim	479	42,14	11,00		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin öğrenim görülen program türü değişkenine göre farklılaşp

farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan t-testi sonuçları Tablo 3.21’de verilmiştir. Bu sonuçlar, program değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* ($t=,999$; $p>,05$) ve *dışsal farkındalık* ($t=-,486$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($t=,208$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.22. Anne eğitim seviyelerine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Anne Eğitim	N	$\bar{X}$	SS	F	p
DOBİF Ölçeği	İçsel Farkındalık	İlkokul	752	16,98	5,69	,863	,485
		Ortaokul	405	16,51	5,59		
		Lise	317	16,59	6,06		
		Lisans	107	16,46	6,02		
		Lisansüstü	18	15,38	5,81		
	Dışsal Farkındalık	İlkokul	752	26,00	6,78	2,259	,061
		Ortaokul	405	25,21	6,74		
		Lise	317	25,08	7,11		
		Lisans	107	24,35	7,08		
		Lisansüstü	18	24,88	7,39		
	DOBİFÖ Toplam	İlkokul	752	42,99	11,38	1,711	,145
		Ortaokul	405	41,72	11,23		
		Lise	317	41,67	12,03		
		Lisans	107	40,82	12,49		
		Lisansüstü	18	40,27	12,94		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin anne eğitim düzeyi değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.22’de verilmiştir. Bu sonuçlar, anne eğitim düzeyi değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* ($F_{(4-1594)}=,863$; $p>,05$) ve *dışsal farkındalık* ($F_{(4-1594)}=2,259$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($F_{(4-1594)}=1,711$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.23. Baba eğitim seviyelerine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Baba Eğitim	N	$\bar{X}$	SS	F	p	LSD
DOBİF Ölçeği	İçsel Farkındalık	A İlkokul	478	17,24	5,58	2,872	,022*	E<A,B,C C<A
		B Ortaokul	443	16,80	5,73			
		C Lise	462	16,46	5,97			
		D Lisans	183	16,38	5,55			
		E Lisansüstü	33	14,27	6,31			
	Dışsal Farkındalık	A İlkokul	478	25,85	6,70	2,886	,021*	E<A,B,C,D
		B Ortaokul	443	25,35	6,78			
		C Lise	462	25,66	7,02			
		D Lisans	183	25,15	6,86			
		E Lisansüstü	33	21,84	7,84			
	DOBİFÖ Toplam	A İlkokul	478	43,09	11,37	3,154	,014*	E<A,B,C,D
		B Ortaokul	443	42,16	11,44			
		C Lise	462	42,12	11,74			
		D Lisans	183	41,54	11,51			
		E Lisansüstü	33	36,12	13,15			

*p<0,05

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin baba eğitim düzeyi değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.23’de verilmiştir. Bu sonuçlar, baba eğitim düzeyi değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* ($F_{(4-1594)}=2,872$; $p<,05$) ve *dışsal farkındalık* ($F_{(4-1594)}=2,886$; $p<,05$) alt boyutuna ait ortalamasına ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($F_{(4-1594)}=3,154$; $p<,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaştığını göstermiştir.

Bu farklılığın kaynağını belirlemek üzere çoklu karşılaştırma testine geçmeden önce Levene’s testi ile varyansların homojen olup olmadığı sınanmıştır. *içsel farkındalık* ($L_F=1,492$; $p>,05$), *dışsal farkındalık* ($L_F=1,678$; $p>,05$) ve *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkta* ($L_F=1,064$; $p>,05$) varyansların homojen olduğu tespit edilmiş ve bu boyutlarda anlamlı farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için LSD testi kullanılmıştır.

Tablo 3.23 incelendiğinde, babaları lisansüstü eğitim seviyesinde olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı dışsal farkındalık ve genel dijital oyun

bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri (sırasıyla $\bar{X}$ =21,84; SS=7,84: $\bar{X}$ =36,12; SS=13,15) babaları ilkokul (sırasıyla $\bar{X}$ =25,85; SS=6,70: $\bar{X}$ =43,09; SS=11,37), ortaokul (sırasıyla $\bar{X}$ =25,35; SS=6,78: $\bar{X}$ =42,16; SS=11,44), lise (sırasıyla $\bar{X}$ =25,66; SS=7,02: $\bar{X}$ =42,12; SS=11,74) ve lisans (üniversite) (sırasıyla $\bar{X}$ =25,15; SS=6,86: $\bar{X}$ =41,54; SS=11,51) eğitim seviyesinde olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur.

Yine Tablo 3.23 incelendiğinde, babaları lisansüstü eğitim seviyesinde olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı içsel farkındalık düzeyleri ($\bar{X}$ =14,27; SS=6,31), babaları ilkokul ($\bar{X}$ =17,24; SS=5,58), ortaokul ($\bar{X}$ =16,80; SS=5,73) ve lise ($\bar{X}$ =16,46; SS=5,97) eğitim seviyesinde olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur. Ayrıca babaları lise eğitim seviyesinde olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı içsel farkındalık düzeyleri ($\bar{X}$ =16,46; SS=5,97) babaları ilkokul ($\bar{X}$ =17,24; SS=5,58) eğitim seviyesinde olan öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur.

Tablo 3.24. Anne-Baba medeni durum değişkenine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık karşılaştırılmasını gösteren t Testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Medeni Durum	N	$\bar{X}$	SS	t	p
DOBİF Ölçeği	İçsel Farkındalık	Birlikte	1437	16,68	5,77	-1,041	,298
		Ayrılmış	162	17,18	5,72		
	Dışsal Farkındalık	Birlikte	1437	25,42	6,87	-1,353	,176
		Ayrılmış	162	26,19	6,86		
	DOBİFÖ Toplam	Birlikte	1437	42,10	11,58	-1,321	,187
		Ayrılmış	162	43,37	11,56		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin anne-baba medeni durum değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan t-testi sonuçları Tablo 3.24’de verilmiştir. Bu sonuçlar, anne-baba medeni durum değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* ($t=-1,041$; $p>,05$) ve *dışsal farkındalık* ($t=-1,353$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($t=-1,321$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.25 Anne-Baba çalışma durumu değişkenine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Çalışma Durumu	N	$\bar{X}$	SS	F	p
DOBİF Ölçeği	İçsel Farkındalık	Baba çalışıyor	1025	16,65	5,81	,795	,497
		Anne çalışıyor	62	16,12	5,79		
		Anne-baba çalışıyor	268	17,16	5,46		
		Anne-Baba çalışmıyor	244	16,77	5,89		
	Dışsal Farkındalık	Baba çalışıyor	1025	25,39	6,84	,438	,726
		Anne çalışıyor	62	25,22	7,06		
		Anne-baba çalışıyor	268	25,90	6,75		
		Anne-Baba çalışmıyor	244	25,56	7,11		
	DOBİFÖ Toplam	Baba çalışıyor	1025	42,04	11,54	,684	,562
		Anne çalışıyor	62	41,35	11,95		
		Anne-baba çalışıyor	268	43,07	11,16		
		Anne-Baba çalışmıyor	244	42,34	12,13		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin anne-baba çalışma durumu değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.25’de verilmiştir. Bu sonuçlar, anne-baba çalışma durumu değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* ($F_{(3-1595)}=,795$; $p>,05$), *dışsal farkındalık* ($F_{(3-1595)}=,438$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($F_{(3-1595)}=,684$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.26. Aile aylık gelir düzeyine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

DOBİF Ölçeği	Alt Boyutlar	Aile Aylık Gelir	N	$\bar{X}$	SS	F	p
	İçsel Farkındalık	2000 ₺'den az	185	16,40	6,24	,658	,655
		2000-3000 ₺	455	16,92	5,50		
		3001-4000 ₺	309	16,92	5,51		
		4001-5000 ₺	233	16,98	5,79		
		5001-6000 ₺	154	16,39	5,90		
		6001 ₺ ve üzeri	263	16,40	6,06		
	Dışsal Farkındalık	2000 ₺'den az	185	25,38	7,20	1,231	,292
		2000-3000 ₺	455	25,76	6,72		
		3001-4000 ₺	309	26,06	6,14		
		4001-5000 ₺	233	25,36	6,92		
		5001-6000 ₺	154	24,76	7,40		
		6001 ₺ ve üzeri	263	24,98	7,32		
	DOBİFÖ Toplam	2000 ₺'den az	185	41,78	12,46	1,013	,409
		2000-3000 ₺	455	42,69	11,11		
		3001-4000 ₺	309	42,99	10,63		
		4001-5000 ₺	233	42,34	11,87		
		5001-6000 ₺	154	41,16	12,06		
		6001 ₺ ve üzeri	263	41,39	12,25		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin aile aylık gelir düzeyi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.26'da verilmiştir. Bu sonuçlar, aile aylık gelir düzeyi değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* ($F_{(5-1593)}=,658$; $p>,05$), *dışsal farkındalık* ($F_{(5-1593)}=1,231$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($F_{(5-1593)}=1,013$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.27. Kardeş sayısına göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

DOBİF Ölçeği	Alt Boyutlar	Kardeş Sayısı	N	$\bar{X}$	SS	F	p
	İçsel Farkındalık	Yok	49	17,00	6,39	1,233	,291
		1 kardeş	243	16,68	5,72		
		2 kardeş	345	17,02	5,80		
		3 kardeş	458	16,31	5,89		
		4 kardeş	271	16,56	5,73		
		5 ve fazla	233	17,33	5,37		
	Dışsal Farkındalık	Yok	49	25,40	7,26	,103	,991
		1 kardeş	243	25,61	6,43		
		2 kardeş	345	25,44	7,07		
		3 kardeş	458	25,34	7,07		
		4 kardeş	271	25,56	6,93		
		5 ve fazla	233	25,69	6,55		
	DOBİFÖ Toplam	Yok	49	42,40	12,97	,473	,796
		1 kardeş	243	42,29	11,00		
		2 kardeş	345	42,47	11,80		
		3 kardeş	458	41,66	11,79		
		4 kardeş	271	42,12	11,74		
		5 ve fazla	233	43,02	10,99		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin kardeş sayısı değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.27’de verilmiştir. Bu sonuçlar, kardeş sayısı değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* ($F_{(5-1593)}=1,233$; $p>,05$), *dışsal farkındalık* ($F_{(5-1593)}=,103$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($F_{(5-1593)}=,473$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.28. İkamet durumlarına göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	İkamet Durumu	N	$\bar{X}$	SS	F	p
DOBİF Ölçeği	İçsel Farkındalık	Anne	58	16,43	5,50	,772	,544
		Baba	18	16,22	5,98		
		Anne-Baba	410	16,55	5,65		
		Öğrenci evi	471	16,54	5,97		
		Öğrenci Yurdu	642	17,04	5,70		
	Dışsal Farkındalık	Anne	58	24,75	6,77	,758	,552
		Baba	18	27,22	5,18		
		Anne-Baba	410	25,37	6,75		
		Öğrenci evi	471	25,31	7,04		
		Öğrenci Yurdu	642	25,73	6,88		
	DOBİFÖ Toplam	Anne	58	41,18	11,13	,720	,578
		Baba	18	43,44	9,78		
		Anne-Baba	410	41,92	11,10		
		Öğrenci evi	471	41,85	11,98		
		Öğrenci Yurdu	642	42,77	11,67		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin ikamet durumu değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.28’de verilmiştir. Bu sonuçlar, ikamet durumu değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* ($F_{(4-1594)}=,772$; $p>,05$), *dışsal farkındalık* ($F_{(4-1594)}=,758$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($F_{(4-1594)}=,720$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.29. Aylık harçlık/gelir düzeyine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Aylık Gelir	N	$\bar{X}$	SS	F	p
DOBİF Ölçeği	İçsel Farkındalık	1000 ₺'den az	961	16,80	5,68	,503	,774
		1000-2000 ₺	393	16,56	5,79		
		2001-3000 ₺	124	16,88	5,62		
		3001-4000 ₺	45	17,53	6,24		
		4001-5000 ₺	26	15,88	6,04		
		5001 ₺ ve üzeri	50	16,14	6,90		
	Dışsal Farkındalık	1000 ₺'den az	961	25,44	6,93	1,177	,318
		1000-2000 ₺	393	25,76	6,59		
		2001-3000 ₺	124	25,44	7,03		
		3001-4000 ₺	45	26,55	5,82		
		4001-5000 ₺	26	22,80	8,04		
		5001 ₺ ve üzeri	50	25,08	7,67		
	DOBİFÖ Toplam	1000 ₺'den az	961	42,24	11,59	,800	,550
		1000-2000 ₺	393	42,33	11,37		
		2001-3000 ₺	124	42,33	11,62		
		3001-4000 ₺	45	44,08	10,94		
		4001-5000 ₺	26	38,69	11,47		
		5001 ₺ ve üzeri	50	41,22	13,57		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin aylık harçlık/gelir düzeyi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.29'da verilmiştir. Bu sonuçlar, aylık harçlık/gelir düzeyi değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* ($F_{(5-1593)}=,503$; $p>,05$), *dışsal farkındalık* ($F_{(5-1593)}=1,177$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($F_{(5-1593)}=,800$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

Tablo 3.30. İlgilenilen spor branşı değişkenine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutları karşılaştırılmasını gösteren ANOVA testi sonuçları.

	Alt Boyutlar	Branş	N	$\bar{X}$	SS	F	p
DOBİF Ölçeği	İçsel Farkındalık	Bireysel	693	17,00	5,75	1,324	,266
		Takım	677	16,51	5,82		
		Yok	229	16,59	5,59		
	Dışsal Farkındalık	Bireysel	693	25,74	6,93	,811	,444
		Takım	677	25,30	6,97		
		Yok	229	25,32	6,41		
	DOBİFÖ Toplam	Bireysel	693	42,75	11,65	1,225	,294
		Takım	677	41,81	11,72		
		Yok	229	41,92	10,91		

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin ilgilenilen spor branşı değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi sonuçları Tablo 3.30’da verilmiştir. Bu sonuçlar, ilgilenilen spor branşı değişkenine göre öğrencilerin DOBİF Ölçeği *içsel farkındalık* ($F_{(2-1596)}=1,324$; $p>,05$), *dışsal farkındalık* ($F_{(2-1596)}=,811$; $p>,05$) alt boyutlarına ait ortalamalarına ve genel *dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık* ($F_{(2-1596)}=1,225$; $p>,05$) ortalamalarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını göstermiştir.

3.1.3. Değişkenler Arası İlişkilere Ait Bulgular

Bu başlıkta değişkenler arası ilişkiler (korelasyon analizi) ile ilgili bulgular ve spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının (içsel farkındalık, dışsal farkındalık) dijital oyun bağımlılığı alt boyutları (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) üzerindeki etkisine ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 3.31. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık alt boyut puanları ile dijital oyun bağımlılığı alt boyut puanları arasındaki ilişkiyi gösteren pearson analizi sonuçları.

Değişkenler		1	2	3	4
1	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	r p	1		
2	Yoksunluk ve Arayış	r p	,860** ,000	1	
3	Duygu Değişimi ve Dalma	r p	,667** ,000	,624** ,000	1
4	İçsel Farkındalık	r p	-,148** ,000	-,110** ,000	-,123** ,000
5	Dışsal Farkındalık	r p	-,339** ,000	-,301** ,000	-,243** ,000
					,676** ,000

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının (içsel farkındalık, dışsal farkındalık) dijital oyun bağımlılığı alt boyutları (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) üzerindeki etkisini belirlemek için uygulanan pearson analizi sonuçları Tablo 3.31’da verilmiştir. Bu sonuçlar, DOBÖ alt boyutlarından aşırı odaklanma ve erteleme ile DOBİFÖ alt boyutlarından içsel farkındalık ($r=-0,148$; $p<0,01$) ve dışsal

farkındalık ($r=-0,339$; $p<0,01$) arasında negatif yönde istatistiksel açıdan anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir. DOBÖ alt boyutlarından yoksunluk ve arayış ile DOBİFÖ alt boyutlarından içsel farkındalık ($r=-0,110$; $p<0,01$) ve dışsal farkındalık ($r=-0,301$; $p<0,01$) değişkenleri arasında negatif yönde istatistiksel açıdan anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir. DOBÖ alt boyutlarından duygu değişimi ve dalma ile DOBİFÖ alt boyutlarından içsel farkındalık ($r=-0,123$; $p<0,01$) ve dışsal farkındalık ($r=0,243$; $p<0,01$) arasında negatif yönde istatistiksel açıdan anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 3.32. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık alt boyutlarının dijital oyun bağımlılığı alt boyutu olan aşırı odaklanma ve ertelemeyi yordamasına ilişkin çoklu regresyon analizi sonuçları.

Model	DOBİF	DOB	B	Standart Hata B	β	t	p
	Sabit		33,356	,969		34,405	,000
	İçsel Farkındalık	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	,280	,059	,151	4,754	,000
	Dışsal Farkındalık		-,686	,049	-,441	-13,901	,000
R= 0.357 R² =0.127 Adjusted R² =0.126 F₍₂₋₁₅₉₆₎= 116,539 p=0.000***							Durbin-Watson
							1,923

Modele ait $F_{(2-1596)}= 116,539$ ve $p<,05$ anlamlılık düzeyinde $p= ,000$ olarak bulunan değerler kurulan regresyon modelinin bir bütün olarak anlamlı olduğunu göstermektedir. Yani bu regresyon modelinde yer alan bağımlı değişken olan aşırı odaklanma ve erteleme ile içsel farkındalık ve dışsal farkındalık değişkenleri arasındaki doğrusal ilişki istatistiksel olarak anlamlı düzeydedir ($p<,01$). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin içsel ve dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının aşırı odaklanma ve erteleme bağımlılıklarının oluşumunu etkilediği görülmektedir (Tablo 3.32).

Regresyon modelindeki R^2 determinasyon katsayısı değeri bağımlı değişkenin yüzde kaçlık kısmının bağımsız değişkenler tarafından açıklandığını ifade etmektedir. Durbin-Watson testi hata terimlerinin bağımsızlığı ön koşulunu kontrol etmek için kullanılan bir istatistiktir ve modelde otokorelasyon olup olmadığını gösterir. Durbin-Watson testinde 1,5-2,5 arasındaki değerler otokorelasyon olmadığını gösterir (Kalaycı 2014). Bu modelde Durbin-Watson değeri ise 1,923'dir. Buna göre modelde yer alan bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkeni açıklama oranının % 12,6 ($R^2 =,126$) olduğu görülmüştür. R^2 determinasyon katsayısı değerine

göre aşırı odaklanma ve erteleme bağımlılığın 0,126'sı içsel ve dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ile açıklanmaktadır.

F istatistiği modelin bir bütün olarak anlamlı olup olmadığını test etmek için kullanılırken t istatistiği değişkenlerin ayrı ayrı anlamlı olup olmadığını test etmek amacıyla kullanılmaktadır. Beta (β) bağımsız değişkenlerin önem sırasını göstermektedir. En yüksek β değerine sahip olan değişken görece olarak en önemli bağımsız değişkendir (Kalaycı 2014). Buna göre $p<,05$ anlamlılık düzeyinde spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin içsel dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkları ile aşırı odaklanma ve erteleme bağımlılıkları arasında pozitif yönde ($\beta=,151$) ve anlamlı ($p=,000$) ve öğrencilerinin dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkları ile aşırı odaklanma ve erteleme bağımlılıkları arasında negatif yönde ($\beta=-,441$) ve anlamlı ($p=,000$) bir ilişki olduğu görülmektedir. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin içsel dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarındaki bir birimlik artış aşırı odaklanma ve erteleme bağımlılığı ,151 oranında artırırken, dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarındaki bir birimlik artış aşırı odaklanma ve erteleme bağımlılığı ,441 oranında azaltmaktadır.

Tablo 3.33. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık alt boyutlarının dijital oyun bağımlılığı alt boyutu olan yoksunluk ve arayışı yordamasına ilişkin çoklu regresyon analizi sonuçları.

Model	DOBİF	DOB	B	Standart Hata B	β	t	p
	Sabit		17,210	,537		32,056	,000
	İçsel Farkındalık	Yoksunluk ve Arayış	,176	,033	,173	5,385	,000
	Dışsal Farkındalık		-,356	,027	-,418	-13,028	,000
R= 0.327 R²=0.107 Adjusted R²=0 .106 F₍₂₋₁₅₉₆₎= 96,687 p=0.000***							Durbin-Watson
							1,910

Tablo 3.33 incelendiğinde modele ait $F_{(2-1596)}= 96.687$ ve $p=,000$ değerleri kurulan regresyon modelinin bir bütün olarak anlamlı olduğunu göstermektedir. Bu modelde Durbin-Watson değeri ise 1,910 olarak gerçekleşmiştir. Modelde yer alan bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkeni açıklama oranının % 10,6 ($R^2=,106$) olduğu görülmektedir. Yani bu regresyon modelinde yer alan bağımlı değişken olan yoksunluk ve arayış bağımlılık ile içsel ve dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık bağımsız değişkenleri arasındaki doğrusal ilişki istatistiksel olarak anlamlı düzeydedir ($p<0,05$). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin içsel ve dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının yoksunluk ve arayış

bağımlılıklarının oluşumunu etkilediği görülmektedir. R^2 determinasyon katsayısı değerine göre yoksunluk ve arayış bağımlılığın 0,106'sı içsel ve dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ile açıklanmaktadır. Buna göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin içsel dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkları ile yoksunluk ve arayış bağımlılıkları arasında pozitif yönde ($\beta=,173$) ve anlamlı ($p=,000$) ve öğrencilerinin dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkları ile yoksunluk ve arayış bağımlılıkları arasında negatif yönde ($\beta=-,418$) ve anlamlı ($p=,000$) bir ilişki olduğu görülmektedir. Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin içsel dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarındaki bir birimlik artış yoksunluk ve arayış bağımlılığı ,173 oranında artırırken, dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarındaki bir birimlik artış yoksunluk ve arayış bağımlılığı ,418 oranında azaltmaktadır.

Tablo 3.34. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık alt boyutlarının dijital oyun bağımlılığı alt boyutu olan duygu değişimi ve dalmayı yordamasına ilişkin çoklu regresyon analizi sonuçları.

Model	DOBİF	DOB	B	Standart Hata B	β	t	p
	Sabit		13,399	,392		34,169	,000
	İçsel Farkındalık	Duygu Değişimi ve Dalma	,055	,024	,075	2,289	,022
	Dışsal Farkındalık		-,178	,020	-,294	-8,927	,000
R= 0.249 R²=0.062 Adjusted R²=0.61 F₍₂₋₁₅₉₆₎= 52,811 p=0.000***							Durbin-Watson
							1,974

Tablo 3.34 incelendiğinde modele ait $F_{(2-1596)}= 52.811$ ve $p=,000$ değerleri kurulan regresyon modelinin bir bütün olarak anlamlı olduğunu göstermektedir. Bu modelde Durbin-Watson değeri ise 1,974 olarak gerçekleşmiştir. Modelde yer alan bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkeni açıklama oranının % 6,2 ($R^2=,062$) olduğu görülmektedir. Yani bu regresyon modelinde yer alan bağımlı değişken olan duygu değişimi ve dalma bağımlılık ile içsel ve dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık bağımsız değişkenleri arasındaki doğrusal ilişki istatistiksel olarak anlamlı düzeydedir ($p<0,05$). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin içsel ve dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının duygu değişimi ve dalma bağımlılıklarının oluşumunu etkilediği görülmektedir. R^2 determinasyon katsayısı değerine göre duygu değişimi ve dalma bağımlılığın 0,062'si içsel ve dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ile açıklanmaktadır. Buna göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin içsel dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkları ile

duygu deęiřimi ve dalma baęımlılıkları arasında pozitif ynde ($\beta=,075$) ve anlamlı ($p=,000$) ve ęrencilerinin dıřsal dijital oyun baęımlılıęına iliřkin farkındalıkları ile duygu deęiřimi ve dalma baęımlılıkları arasında negatif ynde ($\beta=-,294$) ve anlamlı ($p=,000$) bir iliřki olduęu grlmektedir. Spor bilimleri fakltesi ęrencilerinin iřsel dijital oyun baęımlılıęına iliřkin farkındalıklarındaki bir birimlik artıř duygu deęiřimi ve dalma baęlılıęı, 075 oranında artırırken, dıřsal dijital oyun baęımlılıęına iliřkin farkındalıklarındaki bir birimlik artıř duygu deęiřimi ve dalma baęlılıęı, 294 oranında azaltmaktadır.



4. TARTIŞMA

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalıklarının dijital oyun bağımlılığına etkisini incelemek ve öğrencilerin demografik özelliklerinin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık düzeylerinde farklılık meydana getirip getirmediğini belirlemek amacıyla yapılan araştırmada ulaşılan bulgular aşağıdaki şekildedir.

Araştırmaya katılan 1599 öğrencinin; 738 (%46,2)'inin Selçuk Üniversitesi, 133 (%8,3)'ünün Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi, 224 (%14)'ünün Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi, 270 (%16,9)'inin Aksaray Üniversitesi ve 234 (%29,9)'ünün Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesinde öğrenim gördükleri ve 521 (%32,6)'inin Antrenörlük Eğitimi, 378 (%23,6)'inin Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği, 222 (%13,9)'sinin Rekreasyon, 478 (%29,9)'inin ise Spor Yöneticiliği bölümü öğrencisi olduğu görülmüştür (Tablo 2.1).

Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin, 635 (%39,7)'inin kadın ve 964 (%60,3)'ünün erkek; yaş ortalamalarının $\bar{X}=20,59\pm1,88$ olduğu; 471 (%29,5)'inin 1. sınıfa, 405 (%25,3)'inin 2. sınıfa, 449 (%28,1)'unun 3. sınıfa ve 274 (%17,1)'ünün 4. sınıfa devam ettikleri; 1120 (%60)'sinin 1. öğretim ve 479 (%30)'ünün 2. öğretim programında eğitim gördükleri; 752 (%47)'sinin annelerinin ilkokul, 405 (%25,3)'inin ortaokul, 317 (%19,8)'sinin lise, 107 (%6,7)'sinin lisans ve 18 (%1,2)'inin lisansüstü mezunu olduğu; 478 (%29,9)'inin babalarının ilkokul, 443 (%27,7)'ünün ortaokul, 462 (%28,9)'sinin lise, 183 (%11,4)'ünün lisans ve 33 (%1,1)'ünün lisansüstü mezunu olduğu; 1437 (%89,9)'sinin anne-babasının birlikte ve 162 (%10,1)'ünün ayrı olduğu; 1025 (%64,1)'inin babasının çalıştığı, 62 (%3,9)'sinin annesinin çalıştığı, 268 (%16,8)'inin hem annesinin hem de babasının çalıştığı ve 244 (%15,2)'ünün hem annesinin hem de babasının çalışmadığı; 185 (%11,6)'inin aile aylık gelir seviyelerinin 2000 ₺'den az, 455 (%28,5)'inin 2000-3000 ₺, 309 (%19,3)'unun 3001-4000 ₺, 233 (%14,6)'ünün 4001-5000 ₺, 154 (%9,6)'ünün 5001-6000 ₺ ve 263 (%16,4)'ünün 6001 ₺ ve üzeri olduğu; 49 (%3,1)'unun kardeşinin olmadığı, 243 (%15,2)'ünün 1 kardeşe, 345 (%21,6)'inin iki kardeşe, 458 (%28,6)'inin üç kardeşe, 271 (%16,9)'inin dört kardeşe ve 233 (%14,6)'ünün beş ve daha fazla kardeşe sahip olduğu; 58 (%3,6)'inin annesinin yanında, 18 (%1,1)'inin babasının yanında, 410 (%25,6)'unun anne ve babasının

yanında, 471 (% 29,5)'inin öğrenci evinde ve 642 (%40,2)'sinin öğrenci yurdunda ikamet ettiği; 961 (%60,1)'inin aylık aile harçlık/gelir seviyelerinin 1000 ₺'den az, 393 (%24,6)'ünün 1000-2000 ₺, 124 (%7,8)'ünün 2001-3000 ₺, 45 (%2,8)'inin 3001-4000 ₺, 26 (%1,6)'sının 4001-5000 ₺ ve 50 (%3,1)'sinin 5001 ₺ ve üzeri olduğu; 693 (%43,4)'ünün bireysel sporlarla ilgilendiği, 677 (%42,3)'sinin takım sporlarıyla ilgilendiği ve 229 (%14,3)'ünün herhangi bir branşla ilgilenmediği belirlenmiştir (Tablo 2.2).

4.1. Araştırmada Kullanılan Ölçeklerden Elde Edilen Bulguların Yorumlanması

Araştırmada kullanılan dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeklerine ait betimsel istatistikler ve spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin kişisel özelliklerine ait farklılıklar bu bölümde yorumlanmıştır.

4.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Ait Bulguların Yorumlanması

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve alt boyutlarına ait betimsel istatistiklerin analizinde; öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutunda $\bar{X}=20,55\pm10.69$; yoksunluk ve arayış alt boyutunda $\bar{X}=11,07\pm5.85$; duygu değişimi ve dalma alt boyutunda $\bar{X}=9,77\pm4.17$ ve ölçeğin genelinde $\bar{X}=41,38\pm19.07$ puan ortalamasına sahip oldukları tespit edilmiştir (Tablo 3.1).

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlamasının derecelendirmesinde; “1-21: Normal grup, 22-42: Az riskli grup, 43-63 Riskli grup, 64-84 Bağımlı grup, 85-105 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir. Araştırma sonuçları göz önüne alındığında; Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin az riskli grupta yer aldığı ($\bar{X}=41.38\pm19.07$) tespit edilmiştir.

İlgili alanyazıları incelendiğinde benzer sonuçlara rastlanmamıştır. Aksine Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin (2019) de ortaokul öğrencileri ile yaptıkları araştırmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının riskli grupta yer aldıklarını bulmuşlardır. Aynı şekilde Ayhan ve Köseliören (2019), lise kademesindeki öğrencilerin de dijital oyun bağımlılığı risklerinin olduğunu belirtmektedir. Ayrıca Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) üniversite öğrencilerinin de bağımlılık riski

taşıdıklarını belirtmektedir. Çalışmamızın spor bilimleri fakültesi öğrencilerini kapsamı ve spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin daha fazla fiziksel aktivitelere katılmasından dolayı dijital oyunları tercih etmediği, dolayısı ile az riskli grupta yer aldığını düşünülmektedir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin ölçeğin tüm alt boyutlarına (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) ve geneline ait puan ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre erkek öğrenciler lehine anlamlı düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir (Tablo 3.2).

İlgili alan yazında araştırma bulgularımızı destekleyen ve cinsiyet değişkenine yönelik yapılan analiz sonuçlarına göre; erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılığının kadın katılımcılara oranla anlamlı derecede yüksek olduğunu tespit eden birçok çalışma mevcuttur (Gentile 2009, Griffiths ve Hunt 1995, Horzum 2011, İnal ve Çağıltay 2005, Kılıç 2009, Ko ve ark 2005, Ögel 2012, VAN Rooij ve ark 2014, Çavuş ve ark 2016, Hazar ve ark 2017, Ayhan ve Köselören 2019, Güvendi ve ark 2019). Erkeklerin bireysel grup halindeki oyunlara daha yatkın olmaları sebebiyle boş zamanlarını genellikle bu alanda değerlendirmeyi tercih ettikleri düşüncesiyle açıklanabilir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin yaş değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesinde; öğrencilerin yaşları ile ölçeğin tüm alt boyutları (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) ve geneline ait puan ortalamaları arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir (Tablo 3.3).

Araştırmadan elden edilen sonuç, katılımcıların yaş aralıklarının birbirlerine yakın olması ile açıklanabilir. Buna karşın ilgili alan yazında, farklı yaş aralıklarındaki öğrencilerle yapılan çalışmalarda anlamlı farklılıklar tespit edildiği gibi, yaş büyüdükçe oynayabilecekleri oyunların arttığını gözlemleyen çalışmalar da mevcuttur (Erboy 2010, Öncel ve Tekin 2015). Bu çalışmalar incelendiğinde katılımcıların 10-14 yaş aralığında olduğu görülmektedir. Bu yaş gruplarının bilişsel ve duyuşsal gelişim dönemleri göz önünde bulundurulduğunda bu farklılığın normal olduğu söylenebilir. Çalışmamızdaki katılımcıların yaş gruplarının bu çalışmalardaki

yaş gruplarına oranla oldukça büyük olması bulgulardaki farklılığı da açıklayabilmektedir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin öğrenim gördükleri bölüm değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin ölçeğin tüm alt boyutlarına (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) ve geneline ait puan ortalamalarının öğrenim gördükleri bölüm değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.4). Araştırma bulgularımızla paralellik gösteren ve Eryılmaz ve Çukurluöz (2018) ve Keskin (2019) tarafından yapılan çalışmalarda da öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin okul türüne göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Bu benzerliğin sebebi

Yine spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin sınıf (1. sınıf, 2. sınıf, 3. sınıf, 4. sınıf) ve öğrenim gördükleri program (1. öğretim, 2. öğretim) değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin ölçeğin tüm alt boyutlarına (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) ve geneline ait puan ortalamalarının sınıf ve öğrenim gördükleri program değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.5, 3.6). İlgili literatür tarandığında sınıf ve öğrenim gördükleri program değişkenleriyle ilgili farklılık analiziyle alakalı çalışmaya rastlanmamıştır.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anne eğitim düzeyi değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış alt boyutlarına ve ölçeğin geneline ait puan ortalamalarının anne eğitim düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı; duygu değişimi ve dalma alt boyutuna ait puan ortalamalarının ise anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.7).

Anlamlı farklılığın kaynağını belirlemek üzere yapılan analizde; anne eğitim seviyesi ilkokul mezunu olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, anne eğitim seviyesi ortaokul, lise ve lisans mezunu olan öğrencilere göre dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve erteleme ve genel dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yine anne eğitim seviyesi ilkokul mezunu olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, anne eğitim seviyesi ortaokul ve lise mezunu olan öğrencilere göre dijital oyun

oynamaya yönelik yoksunluk ve arayış düzeylerinin daha düşük olduğu belirlenmiştir. Bu sonuçlara göre; anne eğitim seviyesi düşük olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğu söylenebilir. Yine benzer şekilde araştırma sonuçları, öğrencilerin anne eğitim düzeylerinin yükselmesiyle dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de yükseldiğini göstermektedir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin baba eğitim düzeyi değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutuna ve ölçeğin geneline ait puan ortalamalarının baba eğitim düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı; yoksunluk ve arayış ve duygu değişimi ve dalma alt boyutlarına ait puan ortalamalarının ise anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.8).

Anlamlı farklılığın kaynağını belirlemek üzere yapılan analizde; baba eğitim seviyesi ilkokul mezunu olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, baba eğitim seviyesi lise, lisans ve lisansüstü mezunu olan öğrencilere göre yine baba eğitim seviyesi ortaokul mezunu olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin de, baba eğitim seviyesi lisans mezunu olan öğrencilere göre dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve erteleme düzeylerinin daha düşük olduğu; baba eğitim seviyesi ilkokul mezunu olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, baba eğitim seviyesi lise ve lisans mezunu olan öğrencilere göre yine baba eğitim seviyesi ortaokul mezunu olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin de, baba eğitim seviyesi lise mezunu olan öğrencilere göre genel dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu belirlenmiştir. Bu sonuçlara göre; baba eğitim seviyesi düşük olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğu söylenebilir. Yine benzer şekilde araştırma sonuçları, öğrencilerin baba eğitim düzeylerinin yükselmesiyle dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de yükseldiğini göstermektedir.

Tablo 3.7 ve 3.8'deki bulgular, anne ve baba eğitim düzeyinin artması ile iş bulma oranlarının da artacağı ve çalışan anne ve babanın evde bulunma sürelerinin daha az olmasından kaynaklı katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yükseleceği şekilde yorumlanabilir.

İlgili alan yazında anne ve baba eğitim düzeyi değişkenine göre farklı sonuçlar elde eden çalışmalar bulunmaktadır. Aydoğdu (2018) ve Hazar ve ark (2017) tarafından yapılan çalışmalarda anne baba eğitim düzeyine göre bir farklılık olmadığı saptanırken; Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) tarafından yapılan çalışmada ise anne babanın eğitim düzeyi ile çocukların oyun bağımlılığı düzeylerinin aynı oranda arttığı tespit edilmiştir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anne-baba medeni durum değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin ölçeğin tüm alt boyutlarına (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) ve geneline ait puan ortalamalarının anne-baba medeni durum değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.9). Araştırma sonuçlarımızla örtüşmeyen ve Keskin (2019) tarafından yapılan çalışmada ise anne baba ayrı olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anne baba birlikte olan öğrencilere oranla anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir. Araştırma sonuçları, çalışma gruplarının farklılığıyla açıklanabilir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anne-baba çalışma durumu değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin ölçeğin tüm alt boyutlarına (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) ve geneline ait puan ortalamalarının anne-baba çalışma durumu değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.10).

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin aile aylık gelir düzeyi değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin duygu değişimi ve dalma alt boyutuna ait puan ortalamalarının aile aylık gelir düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı; aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış alt boyutlarına ve ölçeğin geneline ait puan ortalamalarının ise anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.11).

Anlamlı farklılığın kaynağını belirlemek üzere yapılan analizde; aile aylık gelir düzeyi 2000 ₺'den az ve 2000-3000 ₺ arası olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, aile aylık gelir düzeyi 5001-6000 ₺ arası ve 6001 ₺ ve üzeri olan öğrencilere göre dijital oyun oynamaya yönelik duygu değişimi ve dalma düzeylerinin daha düşük olduğu yine aile aylık gelir düzeyi 3001-4000 ₺ arası ve

4001-5000 ₺ arası olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin de, aile aylık gelir düzeyi 6001 ₺ ve üzeri olan öğrencilere göre dijital oyun oynamaya yönelik duygu değişimi ve dalma düzeylerinin daha düşük olduğu belirlenmiştir. Bu sonuçlara göre; aile aylık gelir düzeyi düşük olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğu söylenebilir. Yine benzer şekilde araştırma sonuçları, öğrencilerin aile aylık gelir düzeylerinin yükselmesiyle dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de yükseldiğini göstermektedir. İnal ve Çağıltay (2005) ve Horzum (2011) tarafından yapılan ve araştırma sonuçlarımızı destekleyen çalışmalarda da aylık gelir düzeyi ile dijital oyun bağımlılığının aynı oranda arttığı saptanmıştır.

Benzer bir sonuç Tablo 3.14’de karşımıza çıkmaktadır. Tablo 3.14’de, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin aylık harçlık/gelir düzeyi değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin farklılaşıp farklılaşmadığı analiz edilmiştir. Yapılan analizde, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin aylık harçlık/gelir düzeyi değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutuna ait puan ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaştığı; yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma alt boyutlarına ve ölçeğin geneline ait puan ortalamalarının ise aylık harçlık/gelir düzeyi değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.14). Anlamlı farklılığın kaynağını belirlemek üzere yapılan analizde; aylık harçlık/gelir düzeyi 1000 ₺’den az olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, aylık harçlık/gelir düzeyi 2001-3000 ₺ arası ve 4001-5000 ₺ arası olan öğrencilere göre yine aylık harçlık/gelir düzeyi 1000-2000 ₺ arası olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, aylık harçlık/gelir düzeyi 4001-5000 ₺ arası olan öğrencilere göre dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve erteleme düzeylerinin daha düşük olduğu belirlenmiştir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kardeş sayısı değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin yoksunluk ve arayış alt boyutuna ait puan ortalamalarının kardeş sayısına göre anlamlı düzeyde farklılaştığı; aşırı odaklanma ve erteleme, duygu değişimi ve dalma alt boyutlarına ve ölçeğin geneline ait puan ortalamalarının ise anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.12).

Anlamalı farklılığın kaynağını belirlemek üzere yapılan analizde; 3 ve 4 kardeşe sahip olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, 2 kardeşe sahip olan öğrencilere göre dijital oyun oynamaya yönelik yoksunluk ve arayış düzeylerinin daha düşük olduğu yine 3 kardeşe sahip olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin de, 5 ve daha fazla kardeşe sahip olan öğrencilere göre dijital oyun oynamaya yönelik yoksunluk ve arayış düzeylerinin daha düşük olduğu belirlenmiştir. Tablo genel olarak değerlendirildiğinde; kardeş sayısı fazla olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğu söylenebilir. Yine benzer şekilde tablo genel olarak değerlendirildiğinde, öğrencilerin kardeş sayılarının azalmasıyla dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin yükseldiğini söylememiz mümkündür. Araştırma sonuçları, ilgili alan yazındaki dijital oyun bağımlılığının kardeş sayısına göre farklılaşmadığını (Solak 2012, Hazar 2016, Aydoğdu 2018) tespit eden çalışmalarla örtüşmemektedir. Araştırmalar arası görülen bu farklılığa, çalışma gruplarının farklılığının neden olduğu düşünülmektedir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin ikamet durumu (anne, baba, anne-baba, öğrenci evi, öğrenci yurdu) ve ilgilenilen spor branşı (bireysel, takım, yok) değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin ölçeğin tüm alt boyutlarına (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) ve geneline ait puan ortalamalarının ikamet durumu ve ilgilenilen spor branşı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.13, 3.15). İlgili literatür tarandığında ikamet durumu ve ilgilenilen branş değişkenleriyle ilgili farklılık analiziyle alakalı çalışmaya rastlanmamıştır.

4.1.2. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeğine Ait Bulguların Yorumlanması

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği ve alt boyutlarına ait betimsel istatistiklerin analizinde; öğrencilerin içsel farkındalık alt boyutunda $\bar{X}=16,73\pm5.76$; dışsal farkındalık alt boyutunda $\bar{X}=25,49\pm6.87$ ve ölçeğin genelinde $\bar{X}=42,23\pm11.58$ puan ortalamasına sahip oldukları saptanmıştır (Tablo 3.16).

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği puanlamasının derecelendirmesinde; “12-28: düşük düzeyde, 29-44: orta düzeyde, 45-60: yüksek

düzyde farkındalık” olarak değerdendirilmektedir. Araştırma sonuçları göz önüne alındığında; Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin orta düzey grupta yer aldığı ($\bar{X}=42,23\pm11.58$) tespit edilmiştir.

Ayrıca içsel farkındalık faktörü için katılımcıların alacağı “5-10 puan: düşük, 11-16 puan: orta, 17-25 puan: yüksek” düzeyde dijital oyun bağımlılığına ilişkin içsel farkındalığı göstermektedir. Dışsal farkındalık alt faktörü için ise katılımcıların alacağı “7-16 puan: düşük, 17-25 puan: orta, 26-35 puan: yüksek” düzeyde dijital oyun bağımlılığına ilişkin dışsal farkındalığa işaret etmektedir. Araştırma sonuçları göz önünde bulundurulduğunda; Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin hem dijital oyun bağımlılığına ilişkin içsel farkındalık ($\bar{X}=16,73\pm5.76$) hem de dijital oyun bağımlılığına ilişkin dışsal farkındalık ($\bar{X}=25,49\pm6.87$) düzeylerinin orta düzey grupta yer aldığı belirlenmiştir.

Araştırma sonuçlarımızı destekleyen Can ve Tekkurşun Demir (2020) “Sporcuların ve E-spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Düzeyleri” çalışmasında dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık puanlarının orta düzeyde olduğu saptanmıştır. Bunun yanı sıra Hundley ve Shyles’in (2010) ergenlik dönemindeki katılımcıların dijital oyun bağımlılığının farkında olmadıklarını ifade etmektedir. Hsu ve Chiou (2011) çalışmasında öğretmen adaylarının dijital oyunların olumsuz etkilerinin farkında olduklarını fakat öğrenciler için faydalı da olabileceğini düşündüklerini belirtmektedirler. Aydoğdu Karaaslan (2015)’ benzer şekilde ailelerin dijital oyun bağımlılığının farkında olduğunu belirtmektedir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin ölçeğin alt boyutlarına (içsel farkındalık ve dışsal farkındalık) ve geneline ait puan ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre kadın öğrenciler lehine anlamlı düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir (Tablo 3.17).

Araştırma sonuçlarımızı destekleyen ve Sezgin ve ark (2021) tarafından yapılan “Genç ve Yetişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Düzeyi” başlıklı çalışmada; kadın katılımcıların dijital oyun bağımlılığı farkındalık düzeylerinin erkeklere oranla anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir. Yine

ilgili alan yazında Can ve Tekkurşun Demir (2020) tarafından yapılan ve araştırma bulgularımızla örtüşmeyen, “Sporcuların ve E-spor Oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Düzeyleri” başlıklı çalışmada ise kadın sporcuların ve kadın e-spor oyuncularının Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği puan ortalamaları erkeklere göre yüksek düzeyde bulunmasına rağmen ortalamalar arasındaki farklılık anlamlılık göstermemiştir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin yaş değişkeni ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesinde; öğrencilerin yaşları ile ölçeğin alt boyutları (içsel farkındalık ve dışsal farkındalık) ve geneline ait puan ortalamaları arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir (Tablo 3.18). Çalışmanın örneklemini oluşturan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, aktif olarak spor hayatı içerisinde yer almaları, spor hayatındaki sorumluluklarına yönelik antrenman, egzersiz gibi olguların varlığı, spor hayatının kazandırmış olduğu özgüven ve yüksek seviyede sosyalleşme gibi unsurlar; dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinde yaş düzeyi değişkeninin anlamlı seviyede etkisini tolere etmiş olabilir.

Araştırma sonuçlarımızı destekleyen ve Sezgin ve ark (2021) tarafından yapılan çalışmada katılımcıların dijital oyun bağımlılığı farkındalık düzeyleri ile yaş değişkeni arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olmadığı saptanmıştır. İlgili alan yazında, araştırma bulgularının aksine, katılımcıların yaşlarının artmasına paralel olarak dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının azaldığını tespit eden çalışmalarda mevcuttur (Can ve Tekkurşun Demir 2020).

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin öğrenim gördükleri bölüm değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin dışsal farkındalık alt boyutuna ve ölçeğin geneline ait puan ortalamalarının öğrenim gördükleri bölümlerine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı; içsel farkındalık alt boyutuna ait puan ortalamalarının ise anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.19).

Anlamlı farklılığın kaynağını belirlemek üzere yapılan analizde; Spor Yöneticiliği Bölümünde öğrenim gören öğrencilerin, Beden Eğitimi ve Spor

Öğretmenliği ve Rekreasyon bölümünde öğrenim gören öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı dışsal farkındalık düzeylerinin ve genel dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir. İlgili literatür tarandığında öğrenim görülen bölüm değişkeniyle ilgili farklılık analiziyle alakalı çalışmaya rastlanmamıştır.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin sınıf (1. sınıf, 2. sınıf, 3. sınıf, 4. sınıf), öğrenim gördükleri program (1. öğretim, 2. öğretim) ve anne eğitim düzeyi (ilkokul, ortaokul, lise, lisans, lisansüstü) değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin ölçeğin alt boyutlarına (içsel farkındalık ve dışsal farkındalık) ve geneline ait puan ortalamalarının sınıf, öğrenim gördükleri program ve anne eğitim düzeyi değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.20, 3.21, 3.22).

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin baba eğitim düzeyi değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin içsel farkındalık, dışsal farkındalık alt boyutlarına ve ölçeğin geneline ait puan ortalamalarının baba eğitim düzeylerine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir (Tablo 3.23).

Anlamlı farklılığın kaynağını belirlemek üzere yapılan analizde; baba eğitim seviyesi lisansüstü olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, baba eğitim seviyesi ilkokul, ortaokul, lise ve lisans mezunu olan öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı dışsal farkındalık düzeylerinin ve genel dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin daha düşük olduğu; baba eğitim seviyesi lisansüstü olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, baba eğitim seviyesi ilkokul, ortaokul ve lise mezunu olan öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı içsel farkındalık düzeylerinin daha düşük olduğu yine baba eğitim seviyesi lise olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, baba eğitim seviyesi ilkokul mezunu olan öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı içsel farkındalık düzeylerinin daha düşük olduğu belirlenmiştir. Bu sonuçlara göre; baba eğitim seviyesi yüksek olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin düşük olduğu söylenebilir. Yine benzer şekilde araştırma sonuçları, öğrencilerin baba eğitim düzeylerinin yükselmesiyle dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin azalacağını göstermektedir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin anne-baba medeni durum (birlikte, ayrılmış), anne-baba çalışma durumu (baba çalışıyor, anne çalışıyor, anne-baba çalışıyor, anne-baba çalışmıyor), aile aylık gelir düzeyi (2000 ₺’den az, 2000-3000 ₺, 3001-4000 ₺, 4001-5000 ₺, 5001-6000 ₺, 6001 ₺ ve üzeri), kardeş sayısı (yok, 1 kardeş, 2 kardeş, 3 kardeş, 4 kardeş, 5 ve fazla kardeş), ikamet durumu (anne, baba, anne-baba, öğrenci evi, öğrenci yurdu), aylık harçlık/gelir düzeyi (1000 ₺’den az, 1000-2000 ₺, 2001-3000 ₺, 3001-4000 ₺, 4001-5000 ₺, 5001 ₺ ve üzeri) ve ilgilenilen spor branşı (bireysel, takım, yok) değişkenine göre karşılaştırılmasında; öğrencilerin ölçeğin alt boyutlarına (içsel farkındalık ve dışsal farkındalık) ve geneline ait puan ortalamalarının anne-baba medeni durum, anne-baba çalışma durumu, aile aylık gelir düzeyi, kardeş sayısı, ikamet durumu, aylık harçlık/gelir düzeyi ve ilgilenilen spor branşı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (Tablo 3.24, 3.25, 3.26, 3.27, 3.28, 3.29, 3.30).

4.1.3. Değişkenler Arası İlişkilere Ait Bulguların Yorumlanması

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı alt boyutları (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkları (içsel farkındalık, dışsal farkındalık) arasındaki ilişkinin tespitine yönelik yapılan analizde (Tablo 3.31):

Öğrencilerin, dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarından aşırı odaklanma ve erteleme ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık alt boyutlarından içsel farkındalık_[düşük düzeyde] ve dışsal farkındalık_[orta düzeyde] arasında negatif yönde;

Öğrencilerin, dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarından yoksunluk ve arayış ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık alt boyutlarından içsel farkındalık_[düşük düzeyde] ve dışsal farkındalık_[orta düzeyde] arasında negatif yönde;

Öğrencilerin, dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarından duygu değişimi ve dalma ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık alt boyutlarından içsel farkındalık_[düşük düzeyde] ve dışsal farkındalık_[düşük düzeyde] arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Bu sonuçlara göre; spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin artmasına paralel olarak dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin azalacağı söylenebilir.

Bir başka ifadeyle spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının yüksek olması, bağımlılık durumundan kaçınabilmelerinde önemli bir rol üstlenmektedir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin bağımlılık seviyelerinin artmasıyla farkındalıklarının düşme eğilimi göstermesindeki nedenin, katılımcıların oyun oynadıklarında aşırı odaklanmış olmalarına, eğlenme güdülerinin artmasına, gerçek yaşamdan oyun vasıtasıyla uzaklaşarak hareketsiz yaşama alışkanlığı edinmelerine bağlanabilir. Ayrıca dijital oyun oynama davranışı geliştiren bireylerin, oyun oynarken içsel, dışsal motivasyon kaynaklarının üst düzeye ulaşmasından dolayı, dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin engellemiş olma ihtimalide olası bir durumdur.

Araştırma sonuçlarımızla paralellik gösteren çalışmalarda; Hsu ve Chiou (2011), öğretmen adaylarının aşırı oyun oynamanın bazı olumsuz etkileri olabileceğine dair farkındalıkları olmasına rağmen, çoğunluğunun dijital oyunlar oynadığı ve dijital oyunların öğrenciler için faydalı bir araç olabileceğine inandıklarını ifade eden bulgulara ulaşmıştır.

Yine Can ve Tekkurşun Demir (2020) tarafından yapılan çalışmada; katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık puanları arasında negatif yönde yüksek düzeyde anlamlı ilişki saptanmıştır. Can ve Tekkurşun Demir (2020) bu sonuçları, düzenli dijital oyun oynayan e-spor oyuncularının ve sporcuların bağımlılık düzeyleri arttıkça dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının düştüğü şeklinde yorumlamıştır.

İlgili alan yazında, araştırma desenine benzer mahiyetteki çalışmalarda ise şu sonuçlara ulaşılmıştır: Keskin (2019), ortaokul kademesindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada; dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile bilinçli farkındalık düzeyleri arasında pozitif yönde, dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik iyilik düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı ilişkiler olduğunu tespit etmiştir. Hundley

ve Shyles (2010) dijital teknoloji ile alakalı ergen bireylerin algılarını ve farkındalıklarını inceledikleri çalışmalarında; katılımcıların çevrimiçi riskleri ve bireye zarar verebilecek durumları bilmedikleri, buna tepki göstermedikleri ve konu hakkında katılımcıların rahat tutumları olduğunu ortaya koymuşlardır.

Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık alt boyutlarının (içsel ve dışsal farkındalık) dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarını (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) yordamasına ilişkin yapılan analizlerde (Tablo 3.32, 3.33, 3.34):

Araştırma kapsamında elde edilen mevcut veriler göz önünde bulundurularak, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin içsel ve dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma bağımlılıklarının oluşumunu etkilediği saptanmıştır.

Bu sonuçlara göre spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin içsel dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkları ile aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma bağımlılıkları arasında pozitif yönde anlamlı; dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkları ile aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma bağımlılıkları arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir.

5. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu araştırma, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık düzeylerinin incelenmesi, öğrencilerin demografik özelliklerinin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinde farklılık meydana getirip getirmediğini belirlemek amacıyla yapılmıştır.

Araştırmada şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin az riskli grupta yer aldığı tespit edilmiştir.

Öğrencilerin hem alt boyutlar (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) hem de genel kapsamda dijital oyun bağımlılığı

düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre erkek öğrenciler lehine anlamlı düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir.

Öğrencilerin hem alt boyutlar (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) hem de genel kapsamda dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile yaş değişkeni arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir.

Öğrencilerin aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve genel dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anne eğitim seviyesine göre; aşırı odaklanma ve erteleme dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve genel dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin baba eğitim seviyesine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir. Bu sonuç, anne ve baba eğitim seviyesi düşük olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğunu ortaya koymuştur. Bir başka ifadeyle bu sonuç, öğrencilerin anne ve baba eğitim seviyelerinin yükselmesiyle dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de yükseldiğini göstermiştir.

Öğrencilerin duygu değişimi ve dalma dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin aile aylık gelir seviyesine göre; aşırı odaklanma ve erteleme dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin aylık harçlık/gelir seviyesine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir. Bu sonuç, aile aylık gelir seviyesi ve aylık harçlık/gelir seviyesi düşük olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğunu ortaya koymuştur. Bir başka ifadeyle bu sonuç, öğrencilerin aile aylık gelir seviyesi ve aylık harçlık/gelir seviyelerinin yükselmesiyle dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de yükseldiğini göstermiştir.

Öğrencilerin yoksunluk ve arayış dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kardeş sayısına göre anlamlı düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir. Bu sonuç, kardeş sayısı fazla olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğunu ortaya koymuştur. Bir başka ifadeyle bu sonuç, öğrencilerin kardeş sayılarının azalmasıyla dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin yükseldiğini göstermiştir.

Öğrencilerin hem alt boyutlar (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) hem de genel kapsamda dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin öğrenim gördükleri bölüm, sınıf, öğrenim gördükleri program, anne-

baba medeni durum, anne-baba çalışma durumu, ikamet durumu ve ilgilenilen spor branşı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir.

Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin orta düzey grupta yer aldığı tespit edilmiştir. Benzer şekilde, öğrencilerin hem dijital oyun bağımlılığına ilişkin içsel farkındalık hem de dijital oyun bağımlılığına ilişkin dışsal farkındalık düzeylerinin orta düzey grupta yer aldığı belirlenmiştir.

Öğrencilerin hem alt boyutlar (içsel farkındalık ve dışsal farkındalık) hem de genel kapsamda dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre kadın öğrenciler lehine anlamlı düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir.

Öğrencilerin hem alt boyutlar (içsel farkındalık ve dışsal farkındalık) hem de genel kapsamda dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri ile yaş değişkeni arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin dışsal farkındalık düzeylerinin ve genel farkındalık düzeylerinin öğrenim gördükleri bölümlerine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir. Bu sonuç, Spor Yöneticiliği Bölümünde öğrenim gören öğrencilerin, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği ve Rekreasyon bölümünde öğrenim gören öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin dışsal farkındalık ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin genel farkındalık düzeylerinin daha düşük olduğunu ortaya koymuştur.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin içsel ve dışsal farkındalık düzeylerinin ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin genel farkındalık düzeylerinin baba eğitim seviyesine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir. Bu sonuç, baba eğitim seviyesi yüksek olan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin düşük olduğunu ortaya koymuştur. Bir başka ifadeyle bu sonuç, öğrencilerin baba eğitim seviyelerinin yükselmesiyle dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin azalacağını göstermiştir.

Öğrencilerin hem alt boyutlar (içsel farkındalık ve dışsal farkındalık) hem de genel kapsamda dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin sınıf,

öğrenim gördükleri program, anne eğitim düzeyi, anne-baba medeni durum, anne-baba çalışma durumu, aile aylık gelir düzeyi, kardeş sayısı, ikamet durumu, aylık harçlık/gelir düzeyi ve ilgilenilen spor branşı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı alt boyutları (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık boyutları (içsel farkındalık, dışsal farkındalık) arasındaki ilişkinin tespitine yönelik sonuçlar ise spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin artmasına paralel olarak dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin azalacağını ortaya koymuştur. Bir başka ifadeyle spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin, dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının yüksek olması, bağımlılık durumundan kaçınabilmelerinde önemli bir rol üstlenmektedir.

Yine dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık boyutlarının (içsel ve dışsal farkındalık) dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarını (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma) yordamasına ilişkin sonuçlar; araştırma kapsamında elde edilen mevcut veriler göz önünde bulundurularak, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin içsel ve dışsal dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma bağımlılıklarının oluşumunu etkilediğini ortaya koymuştur.

Araştırma sonuçları göz önünde tutularak şu önerilerde bulunulabilir:

- Günümüzde şüphesiz ki teknoloji hayatımızın her alanında yer almaktadır. Bu teknoloji ile birlikte hayatımızda olan dijital ürünler hayatımızdaki birçok şeyi değiştirmiş ve dönüştürmüştür. Bu dönüşüm içerisinde oyunun da gelenekselden uzaklaştığı ve her geçen gün yerini dijital oyuna bıraktığı görülmektedir. Bu gelişime ve değişime kayıtsız kalınmamalı, bağımlılık düzeyleri istenilen seviyelerde olsa da oluşabilecek tehditlere karşı farkındalık eğitimleri verilmelidir.
- Dijital oyun bağımlılıkları değerlendirilirken farklı değişkenlerin etkilerine yönelik çalışmalar yapılabilir.

- İlgili alanyazı incelendiğinde deęişkenlerin farklılık analiziyle alakalı yeterince çalışma olmadığı gözlemlenmiştir. İlgili alanla yapılacak çalışmaların güncellenmesi, örneklem grupları ve yöntemin çeşitlendirilmesi önerilmektedir.
- Çalışmada, dijital oyun bağımlılığı (aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, duygu deęişimi ve dalma) ve dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık (içsel farkındalık, dışsal farkındalık) düzeylerinin incelenmesi nicel yöntemlerle deęerlendirilmiştir. Bu bağlamda daha kapsamlı ve somut veriler elde etmek adına nitel ve deneysel çalışmalar tasarlanabilir.
- Araştırmanın sınırlılığı, spor bilimleri fakóltesi öğrencileri kapsamında yürütölmesidir. Farklı fakólterler veya dięer spor eęitimi veren kurum veya kuruluşlar da çalışmaya dahil edilebilir.

6. KAYNAKLAR

- Akbulut Ö, Yıldız N, 1999. İstatistik analizlerde temel formüller ve tablolar. Erzurum, Aktif Yayınevi.
- Akçayır G, 2013. Dijital oyunların sağlığa etkisi. İçinde: Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama. Ed: Ocak MA, Ankara: Pegem Akademi, s. 264-272.
- Aldao A, Nolen-Hoeksema S, 2010. Specificity of cognitive emotion regulation strategies: A transdiagnostic examination. *Behaviour Research and Therapy*, 48(10), 974-983.
- Anderson CA, Shibuya A, Ihori N, Swing EL, Bushman BJ, Sakamota A, Rothstein HR, Salemm M, 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.
- Argan M, Özer A, Akın E, 2006. Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11.
- Aricı H, 1998. İstatistik yöntemler ve uygulamalar. Ankara, Meteksan.
- Atalay Z, 2018. Mindfulness: Şimdi ve burada bilinçli farkındalık. İstanbul, Psikonet Yayınları.
- Ateş Çöl I, Sönmez MB, Vardar ME, 2016. Alkol bağımlısı olan hastalarda içsel farkındalığın değerlendirilmesi. *Arch Neuropsychiatr*, 53, 17-22.
- Aydoğdu F, 2018. Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18, Doi: 10.7816/ulakbilge-06-31-01
- Ayhan B, Köselören M, 2019. İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction And Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Balkıs M, Duru E, Buluş M, Duru S, 2006. Üniversite öğrencilerinde akademik erteleme eğiliminin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ege Eğitim Dergisi*, 7(2), 57-73.
- Ballard M, Gray M, Reilly J, Noggle M, 2009. Correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors*, 10(3), 161-167.
- Başaran AS, Yazgan AE, Baiturova K, 2017. Tüketicilerin internet bağımlılığının sosyal medya reklamlarına yönelik genel algı ve tutumları üzerindeki etkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 29(4), 287-310.
- Binark M, 2016. Akıllı telefonlarla bağlantılı olma hali ve yeni kültürlenme ve deneyimlerimiz. *Hece Aylık Edebiyat Dergisi*, (234-235-236), 131-136.
- Binark M, Bayraktutan Sütçü G, 2008. Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun. İstanbul, Kalkedon Yayınları.
- Bishop SR, Lau MA, Shapiro SL, Carlson L, Anderson ND, Carmody J, Devins G, 2004. Mindfulness: A proposed operational definition. *Clinical Psychology*, 11, 230-241.
- Brown KW, Ryan RM, 2003. The benefits of being present: Mindfulness and its role in psychological well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 822- 848.
- Büyüköztürk Ş, 2007. Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı. 7. Baskı. Ankara, Pegem Yayıncılık.
- Büyüköztürk Ş, Çakmak EK, Akgün ÖE, Karadeniz Ş, Demirel F, 2018. Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara, Pegem Akademi.
- Can HC, Tekkurşun Demir G, 2020. Sporcuların ve E-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 364-384.
- Chambers R, Gullone E, Allen NA, 2009. Mindful emotion regulation: An integrative review. *Clinical Psychology Review*, 29, 560-572.
- Cohen L, Manion L, Morrison K, 2002. Research methods in education. New York, Routledge, p. 38.
- Çamsarı UM, 2016. Teknoloji, toplum ve bağımlılık. *İTÜ Vakfı Dergisi*, 73, 35-37.
- Çavuş S, Ayhan B, Tuncer M, 2016. Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.

- Çetin E, 2013. Tanımlar ve temel kavramlar. İçinde: Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama. Ed: Ocak MA, Ankara: Pegem Akademi, s. 2-18.
- Darçın AE, 2022. Bağımlılık. Erişim tarihi 15 Nisan 2022. Erişim adresi, <https://docplayer.biz.tr/10393551-Bagimlilik-uzm-dr-asli-enez-darcin-kanuni-sultan-suleyman-egitim-ve-arastirma-hastanesi-ekim-2014.html>
- De Lisi R, Wolfford JL, 2012. Improving children' mental rotation accuracy with computer game playing. *The Journal of Genetic Psychology: Research and Theory on Human Development*, 163(3), 272-282.
- Deniz L, Gürültü E, 2018. Lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılıkları. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(2), 355-367.
- Dönmez NB, 1992. Oyun kitabı. İstanbul, Demet Yayınları.
- Effert BR, Ferrari JR, 1989. Decisional procrastination: Examining personality correlates. *Journal of Social Behavior & Personality*, 4, 151-161.
- Erboy E, 2010. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler. Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Ercengiz M, Şar AH, 2017. Ergenlerde internet bağımlılığının yordayıcı olarak duygu düzenlemedeki rolü. *Sakarya University Journal of Education*, 7(1), 183-194.
- Eryılmaz S, Çukurluöz Ö, 2018. Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Electronic Journal of Social Sciences*, 17(67), 889-912.
- Fernie BA, Bharucha Z, Nikevi AV, Marino C, Spada MM, 2017. A Metacognitive model of procrastination. *Journal of Affective Disorders*, 210, 196-203.
- Gentile DA, 2009. Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20, 594-602.
- George D, Mallery M, 2010. SPSS for windows step by step: A simple guide and reference, 17.0 update. Boston, Pearson.
- Germer CK, 2005. Mindfulness: What is it? What does it matter? In: *Mindfulness and psychotherapy*. Eds: Germer CK, Siegel RD, Fulton PR, New York: The Guilford Press, p. 3-35.
- Gökçearslan Ş, Durakoğlu A, 2014. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Green CS, Bavelier D, 2003. Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537.
- Griffiths M, 2005. A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Griffiths MD, Hunt N, 1995. Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 189- 193.
- Griffiths MD, Meredith A, 2009. Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 9(39), 247-253.
- Grüsser SM, Thalemann R, Griffiths MD, 2006. Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10, 290-292.
- Güvendi B, Tekkurşun Demir G, Keskin B, 2019. Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *Opus Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217. Doi: 10.26466/Opus.547092
- Hazar E, Hazar Z, 2019. Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322.
- Hazar Z, 2016. Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Hazar Z, Tekkurşun Demir G, Namlı S, Türkeli A, 2017. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 11(3), 320-332.
- Hazar, M, 2011. Sosyal medya bağımlılığı: Bir alan çalışması. Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 32, 151 – 175.
- Horzum MB, 2011. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim, 36(159), 56-68.
- Hsu TY, Chiou GF, 2011. Preservice teachers' awareness of digital game supported learning. In: Proceedings of SITE 2011-Society for Information Technology & Teacher Education International Conference. Eds: Koehler M, Mishra P, Nashville, Tennessee, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), p. 2135-2141.
- Huizinga J, 2013. Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme. 4. Baskı. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- Hundley HL, Shyles L, 2010. US teenagers' perceptions and awareness of digital technology: A focus group approach. New Media & Society, 12(3), 417-433.
- İnal Y, Çağıltay K, İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, 71-74, 14 Mayıs 2005, Ankara.
- Johnson JE, Christie JE, Yawkey TD, 1999. Play and early childhood development. New York, Addison Wesley Longman, Inc.
- Kabat-Zinn J, 1994. Wherever you go there you are mindfulness meditation in everyday life. New York, Hyperion.
- Kabat-Zinn J, 2005. Coming to our senses: healing ourselves and the world through mindfulness. New York, Hyperion.
- Kabat-Zinn J, 2009. Full catastrophe living: Using the wisdom of your mind and body to face stress, pain, and illness. New York, Delacorte.
- Karaduman M, Acıyan EP, 2020. Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında dijital oyunlar ve bağımlılık üzerine bir değerlendirme. Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22(1), 453-472.
- Keskin B, 2019. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Kılıç KM, 2019. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler. Elementary Education Online, 18(2), 549-562.
- Kilbey E, 2019. Çocuğunuz dijital dünyanın esiri olmasın. Ankara, Paloma Yayınları.
- Klingsieck KB, 2013. Procrastination: When good things don't come to those who wait. European Psychologist, 18(1), 24-34.
- Ko C, Yen J, Chen C, Chen S, Yen C, 2005. Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. The Journal of Nervous and Mental Disease, 193, 273-277.
- Koçyiğit S, Tuğluk MN, Kök M, 2010. Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 16, 324-342.
- Krejcie RV, Morgan DW, 1970. Determining sample size for research activities. Educational and Psychological Measurement, 30(3), 607-610.
- Kukul V, 2013. Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar. İçinde: Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama. Ed: Ocak MA, Ankara: Pegem Akademi, s. 20-31.
- Lay CH, 1986. At least my research article on procrastination. Journal of Research in Personality, 20(4), 474-495.
- Levey J, Levey M, 2018. Roots and shoots of mindfulness. Subtle Energies Magazine, 28(3), 22-39.

- Lieberman DA, Fisk MC, Biely E, 2009. Digital games for young children ages three to six: from research to design. *Computers in the Schools*, 26 (3), 299–313.
- Linehan MM, 1993. *Cognitive-behavioral treatment of borderline personality disorder*. New York, The Guilford Press.
- Milgram N, Mey-Tal G, Levison Y, 1998. Procrastination, generalized or specific, in college students and their parents. *Personality & Individual Differences*, 25(2), 297-316.
- Naqvi NH, Bechara A, 2010. The insula and drug addiction: an interoceptive view of pleasure, urges, and decision-making. *Brain Struct Funct*, 214(5-6), 435-50.
- Ocak MA, 2013. Eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanımı. İçinde: Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama. Ed: Ocak MA, Ankara: Pegem Akademi, s. 50-67.
- Orford J, 1985. *Excessive appetites: A psychological view of addictions*. Chichester, Wiley.
- Ögel K. 2012. *İnternet bağımlılığı*. İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öncel M, Tekin A, 2015. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Öncel M, Tekin A, 2016. Ortaöğretim öğrencilerinin facebook bağımlılık düzeyleri ve kullanım amaçlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 179-197.
- Öztürk Aynal Ş, 2017. Çocukta oyun gelişimi ve yaratıcılık. İçinde: Erken çocukluk döneminde gelişim. Ed: Deniz ME, Ankara: Pegem Akademi, s. 340-380.
- Özyeşil Z, 2011. *Öz anlayış ve bilinçli farkındalık*. İstanbul, Maya Akademi.
- Papastergiou M, 2009. Exploring the potential of computer and video games for health and physical activity education: A literature review. *Computers & Education*, 53, 603-622.
- Peele S, Brodsky A, 1991. *Love and addiction*. New York, Taplinger.
- Sağlam M, Topsümer F, 2019. Dijital oyunlar ve öznel iyi oluş ilişkisi: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi örneği. *Humanities Sciences*, 14(2), 31-50.
- Seferoğlu SS, Yıldız H, 2013. Dijital çağın çocukları: İlköğretim öğrencilerinin facebook kullanımları ve internet bağımlılıkları üzerine bir araştırma. *İletişim ve Diplomasi*, 2, 31-48.
- Sezgin E, Altun Ekiz M, Kır S, 2021. Genç ve yetişkinlerde dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 87-97.
- Sherry JL, Lucas K, Greenberg BS, Lachlan K, 2006. Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In: *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Eds: Vorderer P, Bryant J, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, p. 213-224.
- Siegel RD, Germer CK, Olendzki A, 2009. Mindfulness: What is it? Where did it come from? In: *Clinical handbook of mindfulness*. Eds: Didonna F, New York: Springer, p. 17-36.
- Solak MŞ, 2012. Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişki. *Yüksek Lisan Tezi*, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Solomon LJ, Rothblum ED, 1984. Academic procrastination: Frequency and cognitive-behavioral correlates. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4), 503–509.
- Tabachnick BG, Fidell LS, 2014. *Using multivariate statistics*. 6th edition. London, Pearson Education Limited.
- Tarhan N, Nurmedov S, 2019. *Bağımlılık sanal veya gerçek bağımlılıkla başa çıkma*. İstanbul, Timaş Yayınları.
- TDK, 2022. Türk Dil Kurumu. Erişim tarihi 01 Nisan 2022. Erişim adresi, <https://sozluk.gov.tr/>
- Tekkurşun Demir G, Cicioğlu İ, 2020. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği (DOBİFÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Avrasya Spor Bilimleri ve Eğitim Dergisi*, 2(1), 1-17.

- Tekkurşun Demir G, Mutlu Bozkurt T, 2019. Dijital oyun oynama tutumu ölçeği: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1),1-18.
- Thalemann C, 2010. Pathologische computernutzung bei schülern verschiedener schultypen der 8. und 10. klassenstufe. Dissertation, Aus Dem Institut Für Medizinische Psychologie Der Medizinischen Fakultät Charité, Universitätsmedizin Berlin.
- Torun F, Akçay A, Çoklar AN, 2015. Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3(15), 25- 35.
- Turton S, Lingford-Hughes A, 2016. Neurobiology and principles of addiction and tolerance. *Medicine*, 44(12), 693-696.
- Uğurlu TT, Şengül CB, Şengül C, 2012. Bağımlılık Psikofarmakolojisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(1), 37-50.
- Uzbay İT, 2009. Madde bağımlılığının tarihçesi, tanımı, genel bilgiler ve bağımlılık yapan maddeler. *Türk Eczacıları Birliği Meslek İçi Sürekli Eğitim Dergisi*, 21- 22, 5-15.
- Uzunoglu A, 2021. Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya*, 11, 116-131.
- VAN Rooij AJ, Kuss DJ, Griffiths MD, Shorter GW, Schoenmakers MT, VAN DE Mheen D, 2014. The (co-) occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal Of Behavioral Addictions*, 3(3), 157-165.
- Verdejo-Garcia A, Clark L, Dunn BD, 2012. The role of interoception in addiction: A critical review. *Neurosci Biobehav Rev*, 36(8), 1857-1869.
- Williams D, Consalvo M, Caplan S, Yee N, 2009. Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of Communication*, 59, 700–725.
- Yalçın Irmak A, Erdoğan S, 2016. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137. Doi:10.5080/u13407.
- Yalçın S, Bertiz Y, 2019. Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yavuzer H, 1990. Çocuk psikolojisi. İstanbul, Remzi Kitabevi.
- Yee N, 2006. Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.
- 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.
- Young KS, 1996. Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899-902.
- Yumrukuz Ö, 202. Pubg oynama pratiklerinin dijital oyun bağımlılığı ilişkisi ekseninde incelenmesi. *Atatürk İletişim Dergisi*, 21, 5-28.
- Yumuşak FN, 2019. Üniversite öğrencilerinde duygu düzenleme gücü ve duygusal tepkiselliğin psikolojik belirtiler ile ilişkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

7. EKLER

EK-A: Kişisel Bilgi Formu

EK-B: Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği

EK-C: Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği

EK-D: S.Ü. Spor Bilimleri Fakültesi Etik Kurul Kararı

EK-E: Turnitin Raporu



EK A: Kişisel Bilgi Formu

Değerli katılımcı;

Bu anket “Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık düzeylerinin incelenmesi” konulu yüksek lisans tez çalışması için hazırlanmış olup, başka hiçbir amaçla kullanılmayacaktır. Her soruyu okuduktan sonra buna ne derecede katıldığınızı ya da katılmadığınızı, form üzerine işaretleyiniz. Lütfen işaretlenmeyen soru bırakmayınız. Anket soruları genel olarak değerlendirileceği için kimliğinizi belirtecek herhangi bir işaretleme yapmayınız. Doğru bir değerlendirme olabilmesi adına lütfen samimi cevaplar veriniz. Araştırmaya katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederiz.

Kişisel Bilgi Formu	
1	Cinsiyetiniz : () Kadın () Erkek
2	Yaşınız :
3	Hangi Üniversitede Eğitim Görmektesiniz:
4	Bölümünüz : () Antrenörlük Eğitimi () Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği () Rekreasyon () Spor Yöneticiliği
5	Sınıfınız : () 1 () 2 () 3 () 4
6	Öğretim Gördüğünüz Program : () 1. Öğretim () 2. Öğretim
7	Anne Eğitim Düzeyi : () İlkokul () Ortaokul () Lise () Lisans () Lisansüstü
8	Baba Eğitim Düzeyi : () İlkokul () Ortaokul () Lise () Lisans () Lisansüstü
9	Anne-Baba Medeni Durumu : () Birlikte () Ayrılmış
10	Anne baba çalışma durumu : () Baba çalışıyor () Anne çalışıyor () Anne-baba çalışıyor () Anne-Baba çalışmıyor
11	Ailenin aylık gelir düzeyi : () 2000’den az () 2000-3000 () 3001-4000 () 4001-5000 () 5001-6000 () 6001 ve üzeri
12	Kardeş sayısı : () 0 () 1 () 2 () 3 () 4 () 5 ve fazla
13	Kiminle ve nerede yaşıyorsunuz : () Anne () Baba () Anne-Baba () Öğrenci evi () Öğrenci Yurdu
14	Aylık Gelir Durumunuz : () 1000’den az () 1000-2000 () 2001-3000 () 3001-4000 () 4001-5000 () 5001 ve üzeri
15	İlgilendiğiniz Spor Branşı : () Bireysel () Takım () Yok

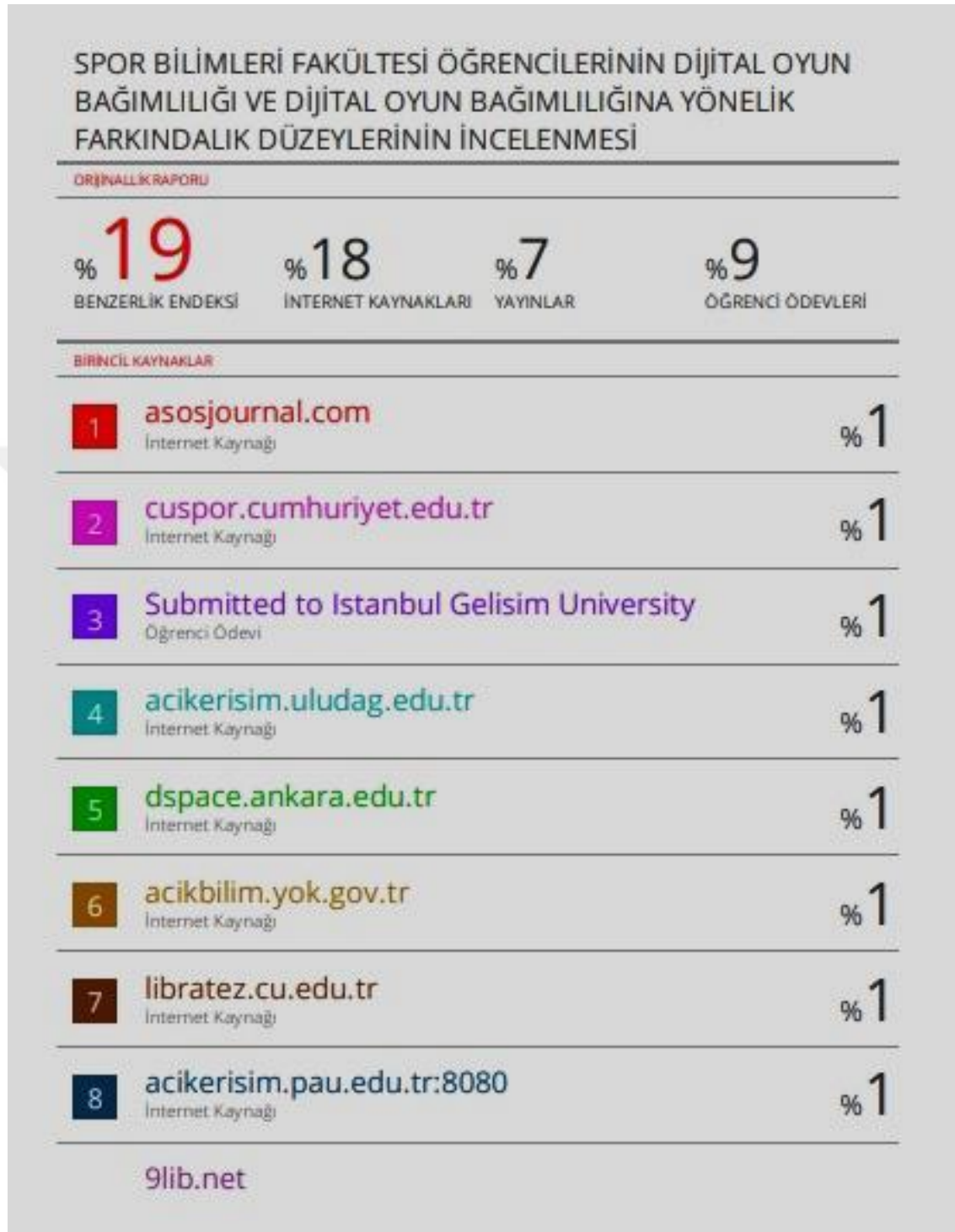
EK-B: Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği

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

EK-C: Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği

İFADELER		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Dijital oyun bağımlılığı bunalıma sürükler					
2	Oyunlardaki aksiyonlardan dolayı dijital oyun bağımlılığı bireyin stresini artırır					
3	Dijital oyun bağımlılığı asabileştirir					
4	Dijital oyun bağımlılığı bireyi saldırganlaştırır.					
5	Dijital oyun bağımlıları geçemediği seviyeleri gün içinde hatırladığında birden üzülür					
6	Dijital oyun bağımlılığı kişiyi toplumdan uzaklaştırır					
7	Dijital oyun bağımlılığı çevreyle (aile, arkadaşlar, vb.) olan iletişimi azaltır					
8	Dijital oyun bağımlılığı yalnızlaştırır					
9	Dijital oyun bağımlıları kendini dijital oyun oynamaktan alamadığı için çevresindekilere zaman ayıramaz					
10	Dijital oyun bağımlılığı hareketsiz yaşamın nedenlerindendir					
11	Kontrolsüzce dijital oyun oynamak “bağımlılık” olarak adlandırılmaz					
12	Dijital oyun bağımlılığı okul veya iş hayatında problemlere yol açar					

EK D: S.Ü. Spor Bilimleri Fakültesi Etik Kurul Kararı



8. ÖZGEÇMİŞ