

Geleneksel Sporlar İle Uğraşan Sporcuların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi

EXAMINATION OF DIGITAL GAME ADDICTIONS OF ATHLETES ENGAGED IN TRADITIONAL SPORTS IN TERMS OF DIFFERENT VARIABLES

Yusuf ŞAHİN¹, Fikret ALINCAK^{1*}

¹Gaziantep Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Geleneksel Sporlar ve Oyunlar Ana Bilim Dalı, Gaziantep, Türkiye,

E-mail: 3227yusuf@gmail.com, Orcid: 0009-0008-9835-3352

^{1*}Gaziantep Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Gaziantep, Türkiye,

E-mail: alincakfikret27@gmail.com, Orcid: 0000-0003-3459-3441

Araştırma Makalesi / Research Article

Gönderi Tarihi / Received : 04.03.2025

Kabul Tarihi / Accepted : 07.06.2025

Online Yayın Tarihi / Published : 30.06.2025

<https://doi.org/10.71243/dksbd.1651104>

Özet

Bu çalışma, geleneksel sporlarla ilgilenen bireylerin dijital oyun bağımlılıklarını incelemek amacıyla yürütülen betimsel bir araştırmadır. Araştırmanın evrenini farklı illerde yaşayan ve geleneksel sporlarla meşgul olan bireyler oluştururken, örneklem grubu gönüllülük esasına dayalı olarak belirlenen 200 sporcudan (70 kadın, 130 erkek) meydana gelmiştir. Veri toplama sürecinde, Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Toplanan verilerin analizi SPSS 22.0 programı aracılığıyla gerçekleştirilmiş olup, verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir. Bu doğrultuda, analizlerde parametrik testlerden yararlanılmıştır. Betimsel istatistiklerin yanı sıra yüzde ve frekans analizleri uygulanmıştır. Değişkenler arasındaki farklılıkları belirlemek amacıyla bağımsız örneklem t-testi ve tek yönlü varyans analizi kullanılmış, elde edilen bulgular tablolar halinde sunulmuş ve yorumlanmıştır. Verilerin anlamlılık düzeyi 0.05 olarak kabul edilmiştir. Araştırma bulgularına göre, geleneksel sporlarla uğraşan katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyet ve günlük oyun oynama süresi değişkenleri açısından anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir. Bununla birlikte, düzenli spor yapma değişkeni açısından ölçeğin aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutlarında anlamlı bir fark olduğu görülmüş, düzenli spor yapan katılımcıların dijital oyun bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, sporcuların dijital oyun bağımlılığının, ebeveynlerinin eğitim düzeyi ve kullanılan sosyal medya platformu değişkenleri açısından gruplar arasında belirgin bir farklılık ortaya koymadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel sporlar, Sporcu, Dijital oyun, Bağımlılık.

Abstract

This study is a descriptive research conducted to examine the digital game addiction levels of individuals engaged in traditional sports. The research population consists of individuals residing in different provinces and participating in traditional sports, while the sample group comprises 200 athletes (70 women, 130 men) selected on a voluntary basis. The data collection tool used in the study was the "Digital Game Addiction Scale for Children," developed by Hazar and Hazar (2017). Data analysis was carried out using the SPSS 22.0 program, and it was determined that the data followed a normal distribution. Accordingly, parametric tests were employed in the analyses. In addition to descriptive statistics, percentage and frequency analyses were conducted. To identify differences between variables, an independent samples t-test and a one-way analysis of variance (One-Way ANOVA) were applied. The obtained findings were presented in tables and interpreted accordingly. The significance level was set at 0.05. The results of the study indicated that the digital game addiction levels of athletes engaged in traditional sports did not show a significant difference based on gender and daily gaming time variables. However, a significant difference was observed in the excessive focus and procrastination sub-dimensions of the scale concerning the regular exercise variable, revealing that participants who engaged in regular sports exhibited higher levels of digital game addiction. Additionally, it was found that the digital game addiction levels of athletes did not significantly vary across groups based on parental education level and the type of social media platforms used.

Keywords: Traditional sports, Athlete, Digital gaming, Addiction.

Bu çalışma, yazarın “Geleneksel Sporlar İle Uğraşan Sporcuların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi” başlıklı yüksek lisans tezinden türetilmiştir

Giriş

Oyun, insanlık tarihinin en eski dönemlerinden günümüze kadar yaşamın ayrılmaz bir unsuru olmuştur. Bilim insanları oyunu farklı bakış açılarıyla ele alarak çeşitli tanımlar yapmıştır. Gross, oyunu, bireyin gelecekte karşılaşabileceği durumları önceden deneyimleme şansı bulduğu bir süreç olarak ifade eder ve bu sürecin çocuğa güvenli bir ortamda ileride yaşanabilecek deneyimleri simüle etme fırsatı sunduğunu belirtir. Freud ise oyunu, çocukların ve gençlerin toplumsal gelişimine katkı sağlayan ve bireysel kimliklerini keşfetmelerine yardımcı olan faydalı bir etkinlik olarak tanımlar. Ayrıca, oyunu çocuğun hareketlerini ve benlik algısını yansıtan bir ayna olarak görür. Eflatun, oyunun hem fiziksel/motor gelişimi hem de psikolojik yönleri içermesi gerektiğini savunarak, çocukların oyun oynayarak büyümesinin önemine dikkat çeker. Bandura ise oyunu, çocuğun iletişim kurduğu, kendini ifade ettiği, arkadaşlıklar geliştirdiği ve sosyal bir birey haline geldiği bir süreç olarak tanımlar. Aynı zamanda, sosyalleşme sürecinde çocukların gözlem yoluyla yeni davranışlar kazandığını vurgular (Duman, 2015).

Teknolojinin yaşamımıza etkileri göz önünde bulundurulduğunda, bireylerin daha aktif bir yaşam sürmeleri beklenirken, dijital oyunlar ve internet tabanlı oyunların öncelikli tercih haline geldiği dikkat çekmektedir. Dijital oyun platformlarının yaygınlaşması ve bireylerin fiziksel hareketliliğini kısıtlaması önemli bir sorun olarak değerlendirilmektedir (Alagöz, 2019). İnternetin kullanıcılarına çeşitli avantajlar sunduğu kabul edilse de, bununla birlikte bazı olumsuzlukları da beraberinde getirdiği ifade edilmektedir (Tüysüz, Balaman ve Atalar, 2012).

Oyunun tarihi, insanlık kadar eski olup, mağara resimleriyle aynı döneme kadar uzanmaktadır. Günümüzde oynanan pek çok oyunun geçmişte de bilindiği ve oynandığı tespit edilmiştir. İran ve Mısır'da gerçekleştirilen arkeolojik kazılarda oyuncaklara rastlanmış, eski Akdeniz havzasına ait kalıntılarda oyuncak bebekler ve ev eşyaları bulunmuştur (Akandere, 2013). Tarihin her döneminde çocukların oyun oynadığı bilinmektedir. İran, Mısır ve Girit uygarlıklarına ait kalıntılar arasında çok sayıda oyuncak ortaya çıkarılmıştır. En eski oyun araçlarından biri taş olup, ülkemizde oynanan "Beştaş" oyunu bu geleneksel oyunlardan biridir. Eski Mısır'da ahşaptan yapılmış bebekler, tahta veya taş topaclar ve kepekle doldurulmuş toplar en eski oyun materyalleri arasında sayılmaktadır. Tarihsel kaynaklara göre, uçurtmanın yaklaşık 3000 yıl önce Çin'de icat edildiği, Roma'da ise çocukların çember, araba ve top gibi oyun araçlarıyla oynadığı belirtilmektedir (Çoban ve Nacar, 2006).

Dijital oyunlar, her yaş grubuna hitap etse de, özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar tarafından yaygın bir şekilde oynanmaktadır (Yengin, 2012). Yapılan araştırmalar, bu oyunların hem olumlu hem de olumsuz yönleri olduğunu, bu etkilerin çocukların oynadığı oyun türüne ve oyun süresine bağlı olarak değişiklik gösterdiğini ortaya koymuştur. Günümüzde dijital araçlar, çocukların günlük yaşamının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte tasarlanan dijital oyunlar, okul öncesi dönemde etkili ve aktif öğrenmeyi destekleyen güçlü bir eğitim aracı olarak değerlendirilmektedir. Eğitimde dijital oyunların kullanılması, çocukların öğrenmeye yönelik motivasyonlarını artırırken, bilişsel gelişimlerine de olumlu katkı sağlamaktadır (Zaranis, Kalogiannakis ve Papadakis, 2013). Teknolojinin gelişimi, bilim dünyasına sunduğu katkıların yanı sıra, çocuklardan yetişkinlere kadar her yaş grubundaki bireyler için eğitimin ve sosyal yaşamın ayrılmaz bir unsuru haline gelmiştir. Geleneksel oyun alışkanlığı, teknolojik ilerlemeler ve bilişim sektöründeki yatırımların artışıyla birlikte dijital platformlara taşınmıştır. Günümüzde oyunlara her an ve her ortamdan erişim imkânı sunan dijitalleşme, her yaş grubundaki bireyler için hem oyun alanı hem de oyun aracı olarak bir ortam sunmaktadır (Taylan, Kara ve Durgun, 2017).

Geleneksel sporlar ve oyunlar, bireylerin toplumsal bağlarını güçlendirmekle kalmaz, aynı zamanda toplumun ortak belleğinin bir yansıması olarak da önemli bir rol oynar. Bu oyunlar ve sporlarla iç içe büyüyen bireyler, kültürel değerler doğrultusunda aidiyet duygusu kazanabilirler. Bunun yanı sıra,

geleneksel sporlar ve oyunların, toplumların değişim ve yozlaşmaya karşı gösterdiği bir direnç unsuru olarak değerlendirilebileceği söylenebilir (Beşirli, 2015).

Sporlar ve oyunlar, ister geleneksel ister modern olsun, genel çerçevede ele alındığında veya uygulamaya konulduğunda günümüzde yaygın olarak kabul gören "oyun" kavramı içinde değerlendirilmektedir. Örneğin, dört yılda bir düzenlenen Dünya Olimpiyatları spor müsabakalarını içermesine rağmen "Olimpiyat Oyunları" olarak adlandırılmakta, benzer şekilde Dünya Göçebe Oyunları'nda da "oyunlar" ifadesinin kullanıldığı görülmektedir. Türk dünyası açısından önemli bir organizasyon olan ve Altay Türkleri tarafından iki yılda bir düzenlenen El Oyun, yani Ulusal Oyunlar, hem spor hem de oyun unsurlarını içinde barındırmasına rağmen diğer büyük etkinliklerde olduğu gibi "oyunlar" adıyla anılmaktadır (Plavskaya, 2012).

Bu çalışmanın amacı, geleneksel sporlarla ilgilenen sporcuların dijital oyun bağımlılıklarını farklı değişkenler açısından analiz etmek ve bireylerin dijital oyun bağımlısı olup olmadıklarını belirlemektir. Ayrıca, dijital oyunlara olan eğilimin yüksekliği ya da bağımlılık riskinin fazla olup olmadığı ve kişisel özelliklerle dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi ortaya koymak hedeflenmektedir. Bu araştırma kapsamında, geleneksel sporlarla uğraşan bireylerin dijital oyun bağımlılığı incelenerek, elde edilen bulguların sporcular, öğrenciler ve toplumun diğer kesimleri için faydalı olması amaçlanmıştır.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma, geleneksel sporlarla ilgilenen sporcuların dijital oyun bağımlılığının; cinsiyet, günlük oyun oynama süresi, düzenli spor yapma durumu, anne ve baba eğitim seviyesi ile kullanılan sosyal medya türü gibi değişkenler açısından incelenmesini amaçlayan betimsel bir araştırmadır. Mevcut durumu ortaya koymak amacıyla betimsel (soru) ve ilişkisel tarama yöntemleri kullanılmıştır. Betimsel tarama modelleri, geçmişte ya da günümüzde var olan bir durumu açıklamayı hedefler ve araştırma konusu olan olay, birey ya da nesne, mevcut koşulları içinde ele alınır, herhangi bir müdahalede bulunulmaz. İlişkisel tarama modelleri ise iki ya da daha fazla değişken arasındaki ilişkinin varlığını ve/veya derecesini belirlemeye odaklanır (Karasar, 2014). Araştırma kapsamında, Gaziantep Üniversitesi Sağlık ve Spor Bilimleri Etik Kurulu'ndan 08.10.2024 tarihli ve 557621 sayılı toplantıda alınan 21 numaralı karar ile etik kurul onayı alınmıştır.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, farklı illerde geleneksel sporlarla ilgilenen bireyler oluşturmaktadır. Örneklem grubunda ise gönüllülük esasına göre belirlenen 200 katılımcı yer almaktadır. Çalışma grubuna ilişkin kişisel özellikler, aşağıda sunulan Tablo 1'de detaylı olarak gösterilmektedir.

**Tablo 1.** Araştırma grubunun kişisel özelliklerinin dağılımı

Değişken		N	%
Cinsiyet	Erkek	130	44,5
	Kadın	70	55,5
Oyun oynama süresi	1 saat	76	32,6
	2 saat	63	32,9
	3 saat	35	20,2
	4 saat ve üzeri	26	14,2
Düzenli spor yapma	Evet	126	54,3
	Hayır	74	45,7
Anne eğitim düzeyi	İlkokul	32	19,0
	Ortaokul	37	26,7
	Lise	85	31,2
	Lisans ve üstü	46	16,6
Baba eğitim düzeyi	İlkokul	29	12,5
	Ortaokul	40	19,0
	Lise	79	35,6
	Lisans	52	23,7
Sosyal medya türü	Facebook	17	8,6
	Twitter	39	4,2
	Instagram	86	40,7
	Tiktok	42	30,9
	Snapchat	16	15,7

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veri toplamak amacıyla, araştırmacı tarafından oluşturulan 6 maddelik kişisel bilgi formu ile Hazar ve Hazar (2017) tarafından 10-14 yaş aralığındaki bireylerin oyun bağımlılığını ölçmek için geliştirilen “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Toplam 24 maddeden oluşan bu ölçek, 5’li Likert tipi derecelendirme yöntemiyle değerlendirilmiştir. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı (Cronbach Alpha) 0.90 olarak hesaplanmıştır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 24, en yüksek puan ise 120’dir. Ölçek toplam puanı doğrultusunda bireyler şu şekilde sınıflandırılmaktadır:

1-24 puan: Normal grup

25-48 puan: Az riskli grup

49-72 puan: Riskli grup

73-96 puan: Bağımlı grup

97-120 puan: Yüksek düzeyde bağımlı grup

Bu ölçek, bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla kullanılmaktadır.

Veri Toplama Süreci

Araştırmada veriler, katılımcılarla birebir görüşmeler yapılarak toplanmıştır. Veri toplama sürecinde toplamda 228 sporcuyla ulaşılmış, ancak analiz aşamasına 200 katılımcının verileri dâhil edilmiştir. Ölçme araçları katılımcılara sunulmadan önce, araştırmanın amacı ve kullanılan araçların içeriği hakkında detaylı bilgi verilmiştir. Katılımcılar, ölçekleri doldurma sürecinde yaklaşık 20-25 dakika harcamış ve yönelttikleri sorulara gerekli açıklamalar sağlanarak kendilerine geri bildirimde bulunulmuştur. Çalışmaya katılım tamamen gönüllülük esasına dayalı olarak gerçekleştirilmiş olup, hiçbir katılımcıya zorunluluk getirilmemiştir. Ayrıca, anketlerin uygulanması ve toplanması sürecinde gizlilik prensibine özen gösterilmiş ve katılımcıların gönüllü olmalarına özellikle dikkat edilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırmada veri analizi, SPSS (Statistical Package for Social Sciences for Windows, sürüm 22.0) yazılımı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler bilgisayar ortamında kodlanmış ve analiz edilmiştir. Verilerin normal dağılım sergilediği tespit edildiğinden, analiz sürecinde parametrik testler



tercih edilmiştir. Çalışmada betimsel istatistikler ile yüzde ve frekans analizleri uygulanmıştır. Bağımsız değişkenler arasındaki farklılıkları belirlemek amacıyla bağımsız örneklem t-testi ve tek yönlü varyans analizi kullanılmış, elde edilen veriler tablolar halinde sunularak yorumlanmıştır. Anlamlılık düzeyi ise $p < 0.05$ olarak belirlenmiştir.

Bulgular

Tablo 2. Katılımcıların cinsiyet değişkenine göre ölçekten aldıkları puanların karşılaştırılması

Faktör	Cinsiyet	N	Ortalama	Std. Sapma	t	P
Aşırı odaklanma ve erteleme	Kadın	70	2,08	,81	-,673	,841
	Erkek	130	2,12	,73		
Çatışma, yoksunluk ve arayış	Kadın	70	2,18	,83	,051	,925
	Erkek	130	2,17	,81		
Duygu değişimi ve dalma	Kadın	70	2,59	,81	-2,311	,366
	Erkek	130	2,64	,85		

Tablo 2'de, katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanların cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılması sunulmaktadır. Yapılan analiz sonucunda, cinsiyet değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p > 0.05$).

Tablo 3. Katılımcıların oyun oynama süresi değişkeni açısından ölçekten elde ettikleri puanların karşılaştırılması

Faktör	Değişken	N	$\bar{X}$	SS	F	p
Aşırı odaklanma ve erteleme	1 saat	76	2,21	,73	,804	,243
	2 saat	63	2,19	,76		
	3 saat	35	2,18	,79		
	4 saat ve üzeri	26	2,19	,77		
Çatışma, yoksunluk ve arayış	1 saat	76	2,1520	,77915	,835	,324
	2 saat	63	2,0641	,88187		
	3 saat	35	2,1941	,92029		
	4 saat ve üzeri	26	2,3083	,99792		
Duygu değişimi ve dalma	1 saat	76	2,74	,88	,695	,452
	2 saat	63	2,69	,86		
	3 saat	35	2,58	,85		
	4 saat ve üzeri	26	2,61	,87		

Tablo 3'de katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri puanların oyun oynama süresi değişkeni açısından karşılaştırması verilmektedir. Buna göre, dijital oyun bağımlılığı ile oyun oynama süresi değişkeni açısından gruplar arasında herhangi bir farklılığa rastlanamamıştır ($p > 0.05$).

Tablo 4. Katılımcıların düzenli spor yapma durumu değişkeni açısından ölçekten elde ettikleri puanların karşılaştırılması

Faktör	Değişken	N	Ortalama	Std. Sapma	t	P
Aşırı odaklanma ve erteleme	Evet	126	2,28	,81	2,316	,003
	Hayır	74	2,07	,73		
Çatışma, yoksunluk ve arayış	Evet	126	2,24	,84	1,365	,241
	Hayır	74	2,11	,87		
Duygu değişimi ve dalma	Evet	126	2,74	,91	,847	,613
	Hayır	74	2,71	,94		



Tablo 4’de katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri puanların düzenli spor yapma durumu değişkeni açısından karşılaştırması verilmektedir. Buna göre ölçeğin, aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($p>0.05$).

Tablo 5. Katılımcıların anne eğitim düzeyi değişkeni açısından ölçekten elde ettikleri puanların karşılaştırması

Faktör	Değişken	N	$\bar{X}$	SS	F	p
	İlkokul	32	2,16	,87		
	Ortaokul	37	2,17	,84		
	Lise	85	2,14	,79		
	Lisans ve üstü	46	2,13	,86		
	İlkokul	32	2,18	,93		
	Ortaokul	37	2,17	,84		
	Lise	85	2,16	,82		
	Lisans ve üstü	46	2,17	,91		
	İlkokul	32	2,71	,94		
	Ortaokul	37	2,73	,87		
	Lise	85	2,69	,93		
	Lisans ve üstü	46	2,71	,92		

Tablo 5’de katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri puanların anne eğitim durumu değişkeni açısından karşılaştırması verilmektedir. Buna göre, dijital oyun bağımlılığı ile anne eğitim durumu değişkeni açısından gruplar arasında herhangi bir farklılığa rastlanamamıştır ($p>0.05$).

Tablo 6. Katılımcıların baba eğitim düzeyi değişkeni açısından ölçekten elde ettikleri puanların karşılaştırması

Faktör	Değişken	N	$\bar{X}$	SS	F	p
Aşırı odaklanma ve erteleme	İlkokul	29	2,18	,83		
	Ortaokul	40	2,16	,85		
	Lise	79	2,17	,77		
	Lisans ve üstü	52	2,15	,82		
Çatışma, yoksunluk ve arayış	İlkokul	29	2,19	,96		
	Ortaokul	40	2,15	,85		
	Lise	79	2,17	,87		
	Lisans ve üstü	52	2,16	,92		
Duygu değişimi ve dalma	İlkokul	29	2,56	,93		
	Ortaokul	40	2,59	,85		
	Lise	79	2,61	,96		
	Lisans ve üstü	52	2,69	,98		

Tablo 6’da, katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri puanların baba eğitim durumu değişkenine göre karşılaştırılması sunulmaktadır. Yapılan analizler sonucunda, dijital oyun bağımlılığı ile baba eğitim seviyesi değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

Tablo 7. Katılımcıların kullanılan sosyal medya türü değişkeni açısından ölçekten elde ettikleri puanların karşılaştırması

Faktör	Değişken	N	$\bar{X}$	SS	F	p
Aşırı odaklanma ve erteleme	Facebook	17	2,16	,81		
	Twitter	39	2,11	,68		
	Instagram	86	2,21	,76		
	Tiktok	42	2,14	,83		
	Snapchat	16	2,19	,87		
Çatışma, yoksunluk ve arayış	Facebook	17	2,11	,79		
	Twitter	39	2,07	,83		
	Instagram	86	2,14	,86		
	Tiktok	42	2,18	,88		
	Snapchat	16	2,19	,82		
Duygu değişimi ve dalma	Facebook	17	2,71	,98		
	Twitter	39	2,64	,87		
	Instagram	86	2,74	,89		
	Tiktok	42	2,77	,92		
	Snapchat	16	2,67	,89		



Tablo 7’de katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri puanların kullanılan sosyal medya türü değişkeni açısından karşılaştırması verilmektedir. Buna göre, dijital oyun bağımlılığı ile kullanılan sosyal medya türü değişkeni açısından gruplar arasında herhangi bir farklılığa rastlanamamıştır ($p>0.05$).

Tartışma ve Sonuç

Bu kısımda, araştırmanın genel amaçları çerçevesinde hazırlanan alt problemlere ait elde edilen bulgular yorumlanmış ve tartışılmıştır. Bunun yanı sıra, alan yazındaki bu araştırmanın bulgularıyla benzerlik ya da farklılık taşıyan diğer araştırma sonuçları incelenmiş ve bu konular üzerine tartışmalara yer verilmektedir.

Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden elde ettikleri puanların cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılması incelendiğinde, istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir. Bu sonuçların, daha önce yapılan araştırmalarla uyumlu olduğu söylenebilir. Çeşitli çalışmalarda da bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığı rapor edilmiştir (Taş, Eker ve Anlı, 2014; Colwell, Grady ve Rhaiti, 1995)

Bayrak ve Demirel’in (2023) çalışması, çalışma grubundaki bireylerin cinsiyet değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı toplam puanları ve ölçeğin alt boyutları arasında anlamlı bir fark bulunmadığını ortaya koymuştur. Benzer şekilde, bazı araştırmalar da bilgisayar oyun bağımlılığı seviyeleri ile cinsiyet değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığını rapor etmiştir (Şahin ve Tuğrul, 2012). Blinka ve Mikuška’nın (2014) araştırmasında, dijital oyun bağımlılığının cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermediği belirlenmiştir. Aynı şekilde, Kaymak ve Hergüner’in (2021) cinsiyet değişkenine bağlı olarak dijital oyun bağımlılığını karşılaştırdığı çalışmada da anlamlı bir fark tespit edilmemiştir. Bu araştırmalardan elde edilen bulguların, mevcut çalışmada ulaşılan sonuçlarla paralellik gösterdiği söylenebilir.

Tuncay, Bozdoğan ve Bozdoğan’ın (2023) araştırmasında, kız ve erkek çocuklarının “Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği” puanları arasında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Benzer şekilde, Fisher ve Colwell de oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmadığını belirtmiştir (Horzum, 2011). Bu durumun, kadın ve erkeklerin dijital araçlara erişim olanaklarının benzer olmasıyla açıklanabileceği ifade edilmiştir. Öte yandan, Chang ve Kim’in (2020) Kore’de ilkökul, ortaokul ve lise düzeyindeki öğrencilerle gerçekleştirdiği araştırmada, oyun bağımlılığı üzerinde okul faktörlerinin ve bireysel etmenlerin etkisi değerlendirilmiş ve erkek öğrencilerin kız öğrencilere kıyasla daha yüksek bağımlılık düzeyine sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde, Rosyid ve diğerleri (2019) Endonezya’da mühendislik öğrencileriyle yaptıkları çalışmada, erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı açısından kız öğrencilere oranla daha yüksek seviyede bağımlılık gösterdiğini belirlemişlerdir. Gönüç’ün (2009) ortaöğretim öğrencileriyle gerçekleştirdiği araştırmada da, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu ortaya konmuştur. Şimşek ve Karakuş-Yılmaz (2020) ise çalışmalarında, genel olarak erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin kız öğrencilere kıyasla daha fazla olduğunu savunmaktadır.

Öncel ve Tekin’in (2015) çalışmasında, öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık seviyelerinin genel olarak düşük olduğu, ancak kız öğrencilerin erkeklere kıyasla daha yüksek bağımlılık gösterdiği belirtilmiştir. Benzer şekilde, Topşar (2015) tarafından yürütülen araştırmada da kız öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık seviyelerinin erkeklerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Araştırma grubunun Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden elde ettikleri puanların, oyun oynama süresi değişkeni açısından karşılaştırılması incelendiğinde, gruplar arasında anlamlı bir farklılık

olmadığı görülmüştür. Ancak, Ayverdi'nin (2022) gerçekleştirdiği araştırmada, öğrencilerin günlük oyun oynama süreleri doğrultusunda dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının aşırı odaklanma ve erteleme, duygu değişimi ve dalma, çatışma ve yoksunluk arayışı alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark oluşturduğu belirlenmiştir. Benzer biçimde, Gökçearslan ve Durakoğlu'nun (2014) araştırmasında da dijital oyun bağımlılığı ile günlük oyun oynama süresi arasında anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır. Ayrıca, Thomas ve Martin'in (2010) çalışmasında da oyun oynama süresi ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Kala'nın (2024) çalışmasında, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutunda, 6-10 saat oyun oynayan grup ile 5 saat ve altı oynayan grup arasında ve ayrıca 6-10 saat oynayan grup ile 11-15 saat oynayan grup arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir. Duygu değişimi ve dalma alt boyutlarında ise 16 saat ve üzeri oyun oynayan grup ile 5 saat ve altı oynayan grup ve 16 saat ve üzeri oyun oynayan grup ile 11-15 saat oynayan grup arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Ayrıca, dijital oyun bağımlılığı toplam puanlarında 6-10 saat oynayan grup ile 5 saat ve altı oynayan grup arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu ortaya konmuştur. Konuyla ilgili yapılan diğer çalışmalarda da, oyun oynama süresinin artmasının bağımlılık riskini yükselttiği ifade edilmektedir (Ayhan ve Köseliören, 2019; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009).

Dijital oyun oynama süresinin bağımlılık üzerindeki etkisini inceleyen çeşitli araştırmalarda, oyunlara ayrılan zamanın artışıyla birlikte bağımlılık seviyesinin de yükseldiği görülmüştür (Demir ve Cicioğlu, 2019; Koçak ve Köse, 2014; Atabay, Şimşek, Güllüoğlu ve Erdoğan, 2013). Benzer şekilde, Güvendi ve arkadaşlarının (2019) çalışmasında da dijital oyunlara ayrılan sürenin artmasının oyunun cazibesini artırdığı ve bunun bağımlılık hissini tetikleyebileceği sonucuna ulaşılmıştır. Ergür (2015), ve Bilgi (2005), yürütmüş oldukları araştırmalarda oyun oynama süresinin artmasıyla saldırganlığında arttığını ifade etmişlerdir. Benzer şekilde gerçekleştirilen çalışmalarda oyun oynama süresinin artmasıyla beraber bireylerde bağımlılık meydana geldiği görülmüştür (Güllü ve ark., 2012; Bilge, 2012).

Lemmens, Valkenburg ve Peter 'in yapmış olduğu araştırmada (2009) ergenlerin oyun oynamak için geçirdiği süre ile dijital oyun bağımlılıkları arasında pozitif yönlü anlamlılık bir etkileşim olduğu sonucuna rastlanmıştır. Çocuklarda oyun bağımlılığının en büyük etkeni oyun oynama süreleri olduğu öne sürülmüştür. Yine bu çalışmada oyun bağımlılığının çocuklar üzerinde birçok olumsuz etkisinden bahsedilmiştir: Yalnızlık, saldırganlık, yıpratıcı psikolojik sorunlar gibi. Bunu destekleyen bir diğer araştırmada da dijital oyunda çok fazla zaman geçiren ergenlerin orantısız farklı davranışlarda bulunabileceği fakat bu davranışların tek başına bağımlılık faktörü olarak kabul edilmeyeceği öne sürülmüştür (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016).

Araştırma grubunun Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden elde ettikleri puanların düzenli spor yapma durumu değişkenine göre karşılaştırılması incelendiğinde, ölçeğin çatışma, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma alt boyutlarında gruplar arasında anlamlılık olmadığı görülmüştür. Ancak, ölçeğin aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutunda anlamlılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Mengi ve Alpdoğan (2021) çalışmasında spor yapan insanların dijital oyun bağımlılığı, dikkat ve denge puanları spor yapmayan insanlara oranla daha yüksek çıkmıştır. Aksel (2018)'in, araştırmasındaki ortaokul öğrencilerinde dijital oyunlara bağımlılık düzeyleri spor yapma alışkanlığı bakımından anlamlı farklılık gösterdiğini tespit etmiştir. Spora dâhil olmayan ortaokulluların dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Hazar (2016) 11-14 yaş arasında ortaokul öğrencileriyle yaptığı çalışmada ise spor yapmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının spor yapan öğrencilerden daha düşük çıktığı sonucunu bulmuştur. Hazar vd. (2020) ortaokul öğrencileriyle yaptıkları çalışmada bireylerin spor yapip

yapmamalarının dijital oyun bağımlılığı ile bir ilişkisinin olmadığı sonucuna varmışlardır. Gür (2016) işitme engelli sporcuların sporcu olmayan bireylerle dikkat becerilerini karşılaştırdığında spor yapanların dijital oyun bağımlılıkları ile dikkatleri arasında bir farklılık tespit edememiştir.

Gökçearslan ve Durakoğlu'nun (2014: 430) yaptığı çalışmada, gün içinde 1 defa 3 saat ve üzeri oyun oynayan bireylerin, gün içinde 1 defa 1 saat oyun oynayanlara kıyasla daha çok oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğu belirtilmiştir. Benzer şekilde, Erkılıç (2021) çalışmasında, kesintisiz oyun oynama süresinin artmasının oyun bağımlılığını artırdığı vurgulanmıştır. Literatürde ulaşılan bu bulguların, araştırmanın sonuçlarını destekler nitelikte olduğu görülmektedir. Genel olarak toplumda dijital oyun oynama sürelerinin artmasıyla birlikte spor yapma alışkanlıklarının azaldığı düşünülmektedir. Bu nedenle, dijital oyun oynama sürelerinin azaltılmasına yönelik çeşitli önlemler alınması ve oyun için harcanan sürenin spor faaliyetleriyle dengelenmesi önerilmektedir.

Araştırma grubunun Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden elde ettikleri puanların anne eğitim düzeyi değişkeni açısından karşılaştırılması incelendiğinde, bu değişken açısından gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir. Bulgularımız, alanda yapılan diğer çalışmalarla uyum göstermektedir. Solak (2012) tarafından yapılan çalışmada da öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarının anne eğitim düzeyi açısından anlamlılık göstermediği bulgusuna ulaşılmıştır. Kolçak ve Çakır (2020) ve Marufoğlu ve (2020) çalışmaları da anne eğitimi düzeyi ile dijital oyun bağımlılıkları arasında herhangi bir fark olmadığını ortaya koymaktadır.

Özüt (2024) yapmış olduğu çalışmada ergenlerin anne eğitim düzeyi ile dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki olmadığını tespit etmiştir. Hazar ve ark., (2020), yapmış oldukları çalışmada anne akademik durumu ile dijital oyun bağımlılıkları arasında toplam puan üzerinden herhangi bir anlamlı farklılığın olmadığı görülmüştür. Aynı biçimde, Hazar ve diğ. (2017) ve Kestane (2019), yaptıkları çalışmalarda ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının, anne eğitim durumlarına göre anlamlı bir fark göstermemiştir.

Bunun aksine Delebe (2020), çalışmasında katılımcıların az da olsa anne eğitim düzeyinin düşmesi ile birlikte dijital oyun bağımlılıklarının da arttığı bulgularına ulaşmıştır. Ayhan ve Köselören (2019), "İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık" isimli çalışmada araştırma grubunun anne eğitim düzeyinin düşmesiyle çevrim içi oyun bağımlılığı puanlarında artış meydana geldiğini ifade etmiştir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014), ele aldıkları çalışmada anne eğitim düzeyinin yükselmesiyle öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeylerinin yükseldiği sonucunu bulmuştur. Balıkçı (2018), tarafından yapılan çalışmada öğrencilerin çevrim içi oyun bağımlılıkları anne eğitim düzeyi açısından anlamlılık gösterdiği belirtilmiştir.

Araştırma grubunun dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde etmiş olduğu puan ortalamalarının baba eğitim durumu değişkeni açısından karşılaştırmasına bakıldığında gruplar arasında herhangi bir farklılığın olmadığı görülmüştür.

Özüt (2024) yapmış olduğu çalışmada ergenlerin baba eğitim durumlarıyla dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlılık olmadığını tespit etmiştir. Dilci, Arslan ve Ersoy tarafından (2019: 122) yapılan çalışmada ise, eğitim seviyesinin dijital bağımlılığı etkilemediği görülmüştür.

Delebe (2020), dijital oyun bağımlılığının baba eğitim durumu değişkeni açısından aralarında anlamlılık göstermediği bulgusuna ulaşmıştır. Şahin ve Tuğrul (2012)'un öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerini incelediği çalışmada baba eğitim düzeyinin bilgisayar oyunu bağımlılık puanları arasında bir fark olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Aynı biçimde, Hazar ve diğ. (2017) ve Kestane (2019) yürüttükleri çalışmalarda ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, baba eğitim durumlarına göre anlamlı bir fark göstermemiştir. Balıkçı (2018), tarafından yapılan çalışmada öğrencilerin çevrim içi oyun bağımlılıklarının baba eğitim durumu açısından herhangi bir anlamlılık olmadığı bulgusuna

ulaşılmıştır. Literatür taraması yapıldığında ulaşılan sonuçlarla paralellik göstererek baba eğitim durumu değişkeni ile dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık bulunmayan farklı çalışmalarında yer aldığı görülmektedir (Hasdemir ve Hazar 2021).

Buna karşılık, Gökçearslan ve Durakoğlu'nun (2014) araştırmasında, baba eğitim seviyesinin yükselmesiyle birlikte öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinde de artış olduğu tespit edilmiştir. Göldağ'ın (2018) çalışmasında ise, babaları lisans mezunu olan öğrencilerin, babaları diğer eğitim seviyelerinden mezun olanlara kıyasla daha düşük dijital oyun bağımlılığı gösterdiği belirlenmiştir. Buna ek olarak, baba eğitim seviyesi düşük olan öğrencilerin daha yüksek bağımlılık düzeyine sahip olduğu gözlemlenmiştir. Farklı bir çalışmada ise baba eğitim düzeyinin artmasıyla dijital bağımlılığın azaldığı sonucuna ulaşılmıştır (Eni, 2017).

Araştırma grubunun Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden elde ettikleri puanların, kullanılan sosyal medya platformu değişkenine göre karşılaştırılması incelendiğinde, anlamlı bir farklılık bulunmadığı belirlenmiştir. Benzer şekilde, Kala'nın (2024) çalışmasında da en çok tercih edilen sosyal medya uygulaması türü açısından yapılan analizlerde, ölçeğin tüm alt boyutlarında ve toplam puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Sonuç olarak, araştırmaya katılan geleneksel sporlarla ilgilenen sporcuların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, cinsiyet ve günlük oyun oynama süresi değişkenleri açısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir. Bununla birlikte, düzenli spor yapma değişkenine bağlı olarak, ölçeğin aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutunda anlamlı bir fark tespit edilmiş ve düzenli spor yapan katılımcıların dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca, sporcuların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, anne ve baba eğitim seviyesi ile kullanılan sosyal medya platformu değişkenleri açısından gruplar arasında anlamlı bir farklılık oluşturmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Öneriler;

Bu çalışma farklı branşlardaki sporculara uygulanarak karşılaştırma yapılabilir.

Eğitimin tüm kademesindeki öğrencilere uygulanarak öğrenim görülen okul türleri ve yaş grupları arasında karşılaştırma yapılabilir.

Toplumda teknoloji ve dijital oyun bağımlılığı ile ilgili bir takım seminerler düzenlenebilir.

Bireylerin geleneksel oyunlara yönlendirilerek teknoloji bağımlılıkları azaltılabilir.

Toplumun dijital oyun bağımlılığını en alt düzeye indirebilmek için geleneksel sporlar ile ilgili oyun alanlarının geliştirilmesi gerekir.

Toplumda geleneksel sporların ve oyunların önemine ilişkin farklı etkinlikler düzenlenebilir.

Kaynakça

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*, (4. basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Aksel, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi, (Yüksek Lisans Tezi). Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Alagöz, N. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri ile internet ve oyun bağımlılığı ilişkisi. (Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya.
- Atabay, M., Güllüoğlu, K., Erdoğan, F. ve Şimsek, M. (2023). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Oyun Bağımlılıkları ve Çeşitli Demografikler Açısından Karşılaştırılması. *IJCE*, 6 (1), 30-46.
- Ayhan, B. ve Köselören, M. (2019). İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction And Cyberbullying*, 6 (1), 1-30.
- Ayverdi, E. (2022). Spor bilimleri fakültesi öğrencileri ile diğer fakültelerde öğrenim gören öğrencilerin boş zaman tutumlarının dijital oyun bağımlılığına etkileri (Uşak ili örneği). (Yüksek Lisans Tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Isparta.
- Balıkçı R. (2018). Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.



- Bayrak, A. ve Demirel, M. (2023). Atipik Bir Rekreasyon Etkinliği Olarak Dijital Oyunlar İlgilenimi ve Bağımlılığı: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *Türkiye Spor Bilimleri Dergisi*, 7 (2), 72-81.
- Beşirli, H. (2015). Kültürel Kimliğin Bir Unsuru Olarak Geleneksel Sporlar. *Türk Halklarının Geleneksel Spor Oyunları Uluslararası Sempozyum Bildirileri*, Kırgızistan Türkiye Manas Üniversitesi Yayınları, Bışkek, s. 118.
- Bilge, F. (2012). Bir Grup İlköğretim Öğrencisinde Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Eğilimi Değerlendirilmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43, 96-105.
- Bilgi, A. (2005). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilerin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Blinka, L. ve Mikuška, J. (2014). The Role of Social Motivation and Sociability of Gamers in Online Game Addiction. *Cyber Psychology*, 8 (2), 1-11.
- Chang E , Kim B (2020) School and Individual Factors on Game Addiction: A Multilevel Analysis. *Int J Psychol*, 55 (5), 822-831, doi: 10.1002/ijop.12645.
- Colwell, J., Grady, C. ve Rhaiti, S. (1995). Computer Games, Self-esteem and Gratification of Needs in Adolescents. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5 (3), 195-206.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*; Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Delebe, A. (2020). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile bazı fiziksel parametreler ve akademik başarı durumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Duman, G. (2015). *Okul öncesi eğitimde beden eğitimi ve oyun*. Ankara: Eğiten Yayınevi.
- Eni, B. (2017). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ergür, G. (2015). Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimlerinin ve benlik saygı düzeylerinin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erkılıç, E. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve benlik saygısı arasındaki ilişki ve çeşitli demografikler açısından incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, İstanbul.
- Gökçeşlan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
- Göldağ, B. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15 (1), 1287-1315.
- Gönüç, S. (2009). İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *ADYÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9, 89-100.
- Gür, Y. (2016). İşitme engelli sporcuların sürekli dikkat becerilerinin sporcu olmayanlarla karşılaştırılması. (Yüksek Lisans Tezi). Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11 (18), 1196-1217.
- Hasdemir, M. ve Hazar, Z. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin Temel Demokratik Değerlere Karşı Tutumları İle Beden Eğitimi Dersindeki Sportmenlik Davranışlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 8 (3), 33-50.
- Hazar, K., Özpolat, Z. ve Hazar, Z. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi (Niğde İli Örneği). *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18 (1), 225-234.
- Hazar, Z. Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi. (Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal Of Human Sciences*, 14 (1), 203-216.
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M. ve Çelikbilek, S. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Oyunsallık, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 14 (4), 4320-4332.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36 (159), 56-68.
- Kala, A. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile ders-boş zaman çatışması arasındaki ilişkinin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, teknikler, ilkeler*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaymak, B. ve Hergüner, G. (2021). The Relation Between Digital Game Addictions of High School Students And Their Levels of Loneliness. *TOJRAS*. 10 (4), 1-11.
- Kestane, M. (2019). Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencilerin akademik başarıları ile ilişkisi. (Yüksek Lisans Tezi). Biruni Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Koçak, H. ve Köse, Z. (2014). Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Sosyalleşme Süreçleri Üzerine Bir Araştırma (Kütahya ili örneği). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (1), 21-32.
- Kolçak, S. ve Çakır, E. (2022). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonunun Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu Üzerine Etkisi. *Research in Sport Education and Sciences*, 24 (4), 113-118. <https://doi.org/10.5152/JPESS.2022.221635>.
- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). Demographic characteristics relationship between game addiction of middle school students. (Doctoral dissertation). Bahçeşehir University, Institute of Educational Sciences, İstanbul.
- Lemmens J.S., Valkenburg, P.M. ve Peter, J. (2009). Development and Validation of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95.
- Marufoğlu S. Ve Kutlutürk S. (2021). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığının Fiziksel Aktivite ve Uyku Alışkanlıklarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22 (2), 114-122. doi:10.51982/bagimli.817756.

- Öncel, M. ve Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2 (4), 7-17.
- Özüt, M. (2024). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkinin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Plavskaya, E.L. (2012). *Traditsionnaya kultura altaytsev segodnya: prazdnik El-Oyun. Idei i idealı, №2* (12), t. 2, Novosibirsk, s. 152.
- Rosyid, H.A., Fajariani, E., Adhilaga, H. ve Amalia, A. (2019). The Online Game Addiction Psychology and İnterpersonal Relationship of The Engineering Students. *Bulletin of Social Informatics Theory and Application*, 3 (2), 75-79.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *ZfWT*, 4 (3), 115-30.
- Şimşek, E. ve Karakuş-Yılmaz, T. (2020). Türkiye'de Yürütülen Dijital Oyun Bağımlılığı Çalışmalarındaki Yöntem ve Sonuçların Sistematiik İncelemesi. *Kastamonu Education Journal*, 28 (4), 1851-1866.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 1 (2), 37-57.
- Taylan, H.H., Kara, H.Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (1), 78-87.
- Thomas, N.J. ve Martin, F.H. (2010). Video-Arcade Game, Computer Game And İnternet Activities Of Australian Students: Participation Habits and Prevalence of Addiction. *Australian Journal of Psychology*, 62 (2), 59-66.
- Topşar, A. (2015). Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zeka ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tuncay, P.Y., Bozdoğan, K.E. ve Bozdoğan, E. (2023). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Aile İçi İletişim Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10 (2), 1-19.
- Tüysüz C., Balaman, F. ve Atalar, T. (2012). Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin İnternet kullanım Amaçlarının Belirlenmesi. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 1 (1), 251-260.
- Yalçın İrmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27 (2), 128-137.
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Zaranis, N., Kalogiannakis, M. ve Papadakis, S. (2013). Using Mobile Devices For Teaching Realistic Mathematics İn Kindergarten Education. *Creative Education*, 4, 1-10.