



Digital Game Playing Characteristics of University Students and Related Factors

Selma Durmuş Sarıkahya^{1,a,*}, Aysun Akçam^{2,b}, Özkan Özbay^{3,c}, Yalçın Kanbay^{4,d}, Sevil Çınar Özbay^{5,e}

¹Department of Public Health Nursing, Faculty of Health Sciences, Artvin Coruh University, Artvin, Türkiye

²Department of Turkish Education, Faculty of Education, Necmettin Erbakan University, Konya, Türkiye

³Distance Education Application and Research Centre, Artvin Coruh University, Artvin, Türkiye

⁴Department of Psychiatric Nursing, Faculty of Health Sciences, Artvin Coruh University, Artvin, Türkiye

⁵Department of Emergency and Disaster Management, Faculty of Health Sciences, Artvin Coruh University, Artvin, Türkiye

*Corresponding author

Research Article

ABSTRACT

This study has been carried out to determine the digital game playing characteristics of university students and related factors. The population of the study consisted of undergraduate and bachelor students who were studying at private and public universities. The snowball sampling method was used as the sampling method. A total of 1390 students, who were reached as a result of online applications and face-to-face interviews and agreed to participate in the study, formed the sample of the study. As data collection tools, "personal information form" and "digital game addiction scale" were used, which questioned students' demographic characteristics and digital game playing status. The data were analyzed using the SPSS 26 package program. Descriptive statistics such as number, mean and percentage were used in the data analysis. According to the findings of the study, 40.5% of the students use the internet between 1-4 hours and 34.9% of them between 4-8 hours. When the duration of playing digital games is examined, 56.6% of the students play digital games in the range of 0-1 hours on average, 28.9% in the range of 1-4 hours on average. The types of digital games students preferred the most were sports and racing, action and adventure games. These games were preferred by at least 20% of the students. In addition, it was determined that male students had a significantly higher digital game addiction than female students. ($p < 0.01$). In order to prevent digital game addiction, it is thought that teaching students how to integrate the digital world into their lives in the most effective and healthy way, providing psychoeducation and reaching the masses can be beneficial for adolescents.

Keywords: Digital game, Digital game addiction, University students

History

Received: 10/12/2022

Accepted: 29/05/2023

Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Özellikleri ve İlişkili Etmenler

ÖZ

Bu çalışma üniversite öğrencilerinin tercih ettikleri dijital oyun türlerinin belirlenmesi amacıyla yapılmıştır. Çalışmanın evrenini özel ve devlet üniversitelerinde okuyan ön lisans ve lisans öğrencileri oluşturmuştur. Örneklem yöntemi olarak kartopu örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Online uygulamalar ve yüz yüze görüşmeler sonucu ulaşılan ve çalışmaya katılmayı kabul eden toplam 1390 öğrenci çalışmanın örneklemini oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak öğrencilerin demografik özelliklerini ve dijital oyun oynama durumlarını sorgulayan "Kişisel Bilgi Formu" ve "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Veriler SPSS 26 paket programında analiz edilmiştir. Veri analizinde sayı ortalama, yüzde gibi tanımlayıcı istatistikler kullanılmıştır. Çalışmanın bulgularına göre, öğrencilerin %40,5'inin 1-4 saat aralığında, %34,9'unun ise 4-8 saat aralığında internet kullanımını gerçekleştirmektedir. Dijital oyun oynama süreleri incelendiğinde, öğrencilerin %56,6'sı günlük ortalama 0-1 saat aralığında, %28,9'u ortalama 1-4 saat aralığında dijital oyun oynamaktadır. Öğrenciler tarafından en çok tercih edilen dijital oyun türleri ise spor ve yarış, aksiyon ve macera türü oyunlardır. Bu oyunlar öğrencilerin en az %20'si tarafından tercih edilmektedir. Ayrıca erkek öğrencilerin kız öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek dijital oyun bağımlılığına sahip oldukları belirlenmiştir ($p < 0,01$). Dijital oyun bağımlılığının önlenmesi için eğitim-öğretim sürecinde öğrencilere dijital dünyayı yaşamlarına en etkili ve sağlıklı bir biçimde nasıl entegre edecekleri öğretilmesi, psiko eğitimin verilmesi ve kitlelere ulaşılmasının ergenler açısından faydalı olabileceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, Dijital oyun bağımlılığı, Üniversite öğrencileri

Süreç

Geliş: 10/12/2022

Kabul: 29/05/2023

Copyright



This work is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International License

^a durmussel@gmail.com

^b <https://orcid.org/0000-0002-0318-3098>

^c ozkanozbay87@gmail.com

^d <https://orcid.org/0000-0001-7754-2594>

^e cinarsevil87@gmail.com

^e <https://orcid.org/0000-0002-9281-1614>

^b akcamaysun1@gmail.com

^d <https://orcid.org/0000-0001-9428-3942>

^d yalcinkanbay@gmail.com

^e <https://orcid.org/0000-0002-8025-9877>

How to Cite: Sarıkahya Durmuş S, Akcam A, Ozbay O, Kanbay Y, Ozbay Cinar S (2023) Digital Game Playing Characteristics of University Students and Related Factors, Journal of Health Sciences Institute, 8(2): 136-141?

Giriş

Teknolojinin hızla gelişimi bireylerin yaşamlarında ve yaşam tarzlarında büyük değişimlere neden olmuştur. Bu değişimlerden etkilenen alanlardan biri de oyunlardır. Bireyler için gerek eğlence gerek eğitim amaçlı kullanılan oyunlar, günümüzde ekran tabanlı uygulamaların da etkisiyle farklı bir boyut kazanmıştır. Dijital araçlar vasıtasıyla çevrimiçi ya da çevrimdışı oynanan oyunlar olumlu yönlerinin yanında bazı olumsuzlukları da beraberinde getirmektedir (Jeong ve ark., 2016). Dijital oyunlar bireylere fiziksel ve psikolojik zararlar verebilmektedir. Bu zararlar arasında oyun oynamadığında hissedilen kötü duygu durumu, okul, aile ve çevrenin ihmal edilmesi, baş, omuz ve sırt ağrıları, yorgunluk, uyku ve göz ile ilgili problemler yer almaktadır (Griffiths ve Meredith, 2009). Yaşanan olumsuzluklardan bir diğeri de dijital oyun bağımlılığıdır. Dijital oyun bağımlılığı, Amerikan Psikoloji Derneği tarafından Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'nın (DSM-V) beşinci basımında İnternet Oyun Bozukluğu kapsamında ele alınmıştır (Lemmens ve ark., 2009). Dijital oyun bağımlılığı, Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından "oyun rahatsızlığını" kişinin ilgi alanları ile günlük yaşam aktivitelerinin belirlenmesinde sorun oluşturan ve sık tekrar eden ciddi bir bağımlılık ile şiddetli davranış modeli olarak tanımlanmıştır (WHO, 2021).

Günümüzde oldukça ilgi gören mobil oyun türleri arasında bulmaca/trivia, rol yapma ve spor yer alırken; diğer türler arasında atari, aksiyon, hareket/serüven oyun, simülasyon ve kumarhane/kart oyunları bulunmaktadır (Pew Research Center, 2018). Konu ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde, Amerika Birleşik Devletleri Eğlence Yazılımları Derneği (ESA) 2020 araştırma raporuna göre; video oyunu oynayanların %38'inin 18-34 yaş grubunda olduğu belirlenmiştir. Bunun yanı sıra, oynanan oyun türlerinde cinsiyet farklılıklarının olduğu görülmüştür. Erkek katılımcıların favori oyunları nişancı (%80), macera (%68) ve rol yapma oyunları (%65) iken kadın katılımcıların favori oyunları aile oyunları (%59), aksiyon oyunları (%52) ve yarış oyunlarıdır (%50) (ESA., 2020).

Bilgisayar ortamında veya akıllı telefonlarda oynanan dijital oyunların genellikle çevrimiçi olarak oynanması, internet bağımlılığına, dijital oyun bağımlılığına ve akademik başarısızlığa sebep olmaktadır (Griffiths ve Meredith, 2009). Ülkemizde Ay ve Noyan'ın (2021) üniversite öğrencileri ile yaptığı çalışmada; internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyinin cinsiyete göre anlamlı olarak farklılaştığı, erkek katılımcıların daha fazla internete bağlandığı ve dijital oyun oynadığı belirlenmiştir. Yapılan başka bir çalışmada da özellikle erkek ergenler arasında aşırı dijital oyun oynama davranışının hızla arttığı saptanmıştır (Goswami ve Singh, 2016).

Farklı yaş gruplarından dijital oyuncuların olduğu birçok çalışmada bireylerin dijital oyun oynama amaçları, oynama süreleri, oynama tercihleri gibi konular araştırılmakta olup dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi ortaya konulmaya çalışılmıştır (Mentzoni ve ark., 2011; Yalçın ve Bertiz, 2019; Akkaya ve ark., 2021). Son yıllarda dijital oyunların neden bu kadar popülerleştiği, hangi motivasyonlardan beslendiği

ve oyunların aşırı kullanımı gibi durumlar söz konusu olduğundan bu durumun bireyi neden bağımlılığa kadar götürebildiğini daha iyi anlaşılabilmesi açısından oyun türleri özelinde de konunun ayrıca incelenmesi gerekmektedir (Griffiths ve Meredith, 2009). Amerikan Psikiyatri Birliği bu konuda yapılacak araştırmaların daha fazla ele alınmasını tavsiye etmiştir (APA 2013). Bu çalışmanın amacı üniversite öğrencilerinin tercih ettikleri dijital oyun türlerini belirlemek ve cinsiyet, not ortalaması gibi değişkenlerin bireylerin dijital oyun bağımlılıkları ile ilişkisinin olup olmadığı da değerlendirmektir. Bu çalışma üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışı, tercih türleri ve akademik başarıları arasındaki ilişkileri incelemek ve bu durumların potansiyel tehditlerini görmek açısından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırma Soruları

Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının düzeyi nedir?

Üniversite öğrencilerinin tercih ettikleri oyun türleri nelerdir?

Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile cinsiyet ve not ortalamaları arasında bir ilişki var mıdır?

Materyal ve Yöntem

Araştırmanın Yeri ve Örneklem Seçimi

Araştırma kesitsel ve tanımlayıcı desende planlanmıştır. Bu çalışma, 23 Eylül–22 Kasım 2022 tarihleri arasında özel ve devlet üniversitelerinde yürütülmüştür. Çalışmanın evrenini üniversitelerde öğrenim gören ön lisans ve lisans öğrencileri oluşturmuştur. Örneklem seçiminde çalışmanın amacına uygun olarak dijital oyun oynayan öğrenciler çalışmaya davet edilmiştir. Bu süre sonunda toplam 1390 öğrenciye ulaşılmıştır.

Verilerin Toplanması

Veri toplama formları çeşitli üniversitelerden öğretim elemanlarına gönderilerek öğrencilere bu formları doldurtmaları konusunda destek talep edilmiştir. Verileri toplama sürecinde evreni oluşturan öğrencilere WhatsApp®, Telegram® gibi telefon temelli iletişim grupları aracılığıyla ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra ulaşılabilen öğrencilerin bir kısmı ile yüz yüze görüşme yapılarak veriler toplanmıştır.

Veri Toplama Araçları

Çalışmanın veri toplama aşamasında "Kişisel Bilgi Formu" ve "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır.

Kişisel bilgi formu

Bu veri toplama formu araştırmacılar tarafından literatüre dayalı olarak oluşturulmuştur (Griffiths ve Meredith, 2009; Lemmens, 2009; Taylan ve ark., 2018). Kişisel Bilgi Formu'nda 6 adet soru sorulmuş olup bunlar; yaş, cinsiyet, not ortalaması, günlük internet kullanım süresi, günlük dijital oyun oynama süresi ve tercih edilen dijital oyun türlerini içermektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği (DOBÖ)

Lemmens ve arkadaşlarının (2009) patolojik kumar oynama ölçütleri doğrultusunda geliştirdiği Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin (DOBÖ-7) yedi maddelik kısa formu Türkçeye uyarlanmış, geçerlilik ve güvenilirlik analizleri 2015 yılında Irmak ve Erdoğan tarafından yapılmıştır. DOBÖ-7, beşli likert tipinde ve 7 maddeli olup ölçekten alınabilecek puanlar 7 ile 35 puan arasında değişmektedir. Tek boyuttan oluşan ölçekteki ifadeler 1= "Hiçbir zaman", 2= "Nadiren", 3= "Bazen", 4= "Sık sık" ve 5= "Her zaman" olacak şekilde değerlendirilmiştir. Ölçeğin Cronbach alfa katsayısı 0,72 ve madde toplam puan korelasyonları 0,52-0,76 arasındadır. Üç haftalık test tekrar test korelasyonu 0,80 hesaplanarak geçerlilik ve güvenilirliği özgün ölçek bulgularına benzer değerlerde bulunan ölçek, dijital oyun bağımlılığı kapsamında güvenli ve geçerli bir ölçüm aracıdır (Lemmens ve ark., 2009). Ölçeğin bu çalışmadaki Cronbach α güvenilirlik katsayısı .92 olarak hesaplanmıştır.

Verilerin Değerlendirilmesi

Araştırma verileri, IBM Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) for Windows 26.0 paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verilerin yorumlanmasında sayı, ortalama ve yüzde kullanılmıştır. Öğrencilerin kişisel özellikleri ile ilgili veriler: sayı, ortalama ve yüzde, standart sapma değerleri ile verilmiştir. Değişkenler arasındaki farkların aranmasında t testi, ilişkilerin aranmasında ise Cramer's V katsayısı tercih edilmiştir.

Araştırmanın Etik Yönü

Çalışma için gerekli etik izinler bir devlet üniversitesinin Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulundan alınmıştır (01.09.2022 Tarih ve E-18457941-050.99-60352 Sayı). Çalışmaya dâhil edilen tüm katılımcılardan onam alınmıştır.

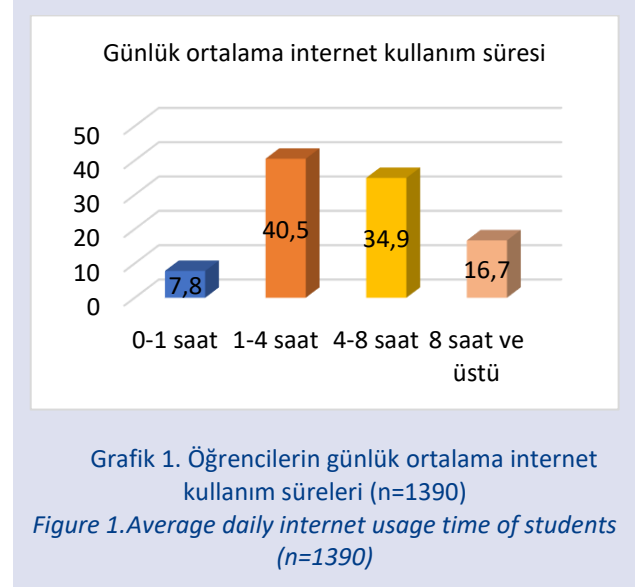
Bulgular ve Tartışma

Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama ile ilgili özellikleri ve ilişkili faktörleri belirlemek amacıyla planlanan bu çalışmanın bulgularına göre çeşitli sonuçlar elde edilmiş ve bu sonuçlar ilgili literatür ışığında aşağıda tartışılmıştır.

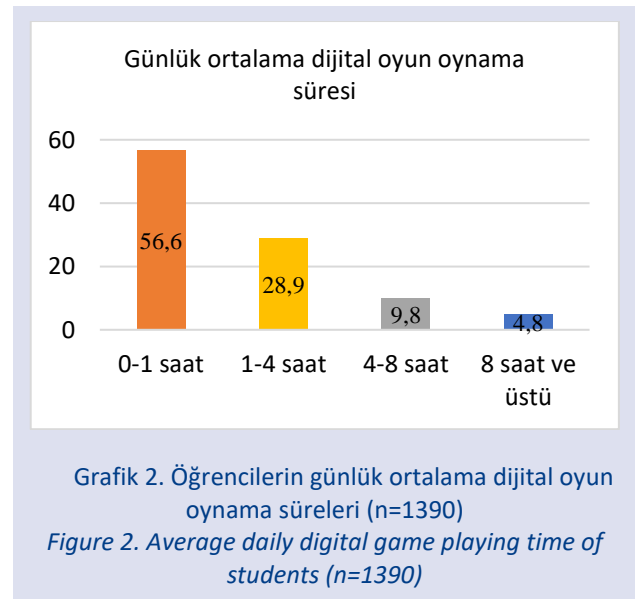
Örnekleme oluşturan öğrencilerin %52,7'si (n=733) kız öğrencilerden ve %47,3'ü (n= 675) erkek öğrencilerden oluşmaktadır. Örneklemin yaş aralığı 17-35 arasında değişmekte olup yaş ortalaması $21,4 \pm 1,9$ olarak hesaplanmıştır.

Günümüzde hızla ilerleyen teknoloji sayesinde iletişim teknolojileri de paralel bir gelişme göstermiş ve bu gelişme insanların internet ağları ve sosyal medya platformlarını daha fazla kullanması ile son bulmuştur (Drago, 2015). UNICEF "Dünya Çocuklarının Durumu (2017)" başlıklı raporunda dijital teknolojilerin çocukların hayatlarını değiştirdiğini ve gençlerin (15–24 yaş grubu) internete en çok bağlanan grup olduğunu belirtmektedir. Araştırmada öğrencilerin günlük ortalama internet kullanım süreleri incelendiğinde, %40,5'inin 1-4 saat aralığında, %34,9'unun ise 4-8 saat aralığında internet kullanımının olduğu

görülmektedir (Grafik 1). Araştırma örnekleminize dahil olan üniversite öğrencileri günlük internet kullanım süreleri (Kim ve ark., 2010; Saldıran, 2021) ile diğer araştırmalarla benzerlik göstermişlerdir. Saldıran'ın (2021) yaptığı çalışmada üniversite öğrencilerinin internet kullanım süreleri incelendiğinde günlük ortalama en fazla 4-6 saat (%32,8) internette vakit harcadıkları belirlenmiştir.

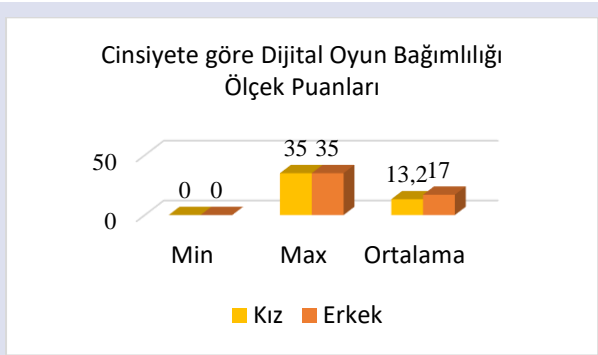


Öğrencilerin %56,6'sı günlük ortalama 0-1 saat aralığında, %28,9'u ortalama 1-4 saat aralığında dijital oyun oynamaktadır. Günlük, zamanının 4 saatten fazlasını dijital oyun oynamaya ayıranların yüzdesi %14,6 olarak hesaplanmıştır (Grafik 2). Yapılan bir çalışmaya göre, üniversite öğrencilerinin günlük dijital oyun oynama süresi 0-1 saat arası olanlar %30,5, 1-4 saat arası olanlar ise %27'dir (Ay ve Noyan 2021). Tarlakazan ve Yavuz (2018)'un yaptığı çalışmada üniversite öğrencilerin %50,6'sının günde 0-1 saat arası dijital oyun oynadığı %26'sının 1-3 saat arası dijital oyun oynadığı belirlenmiştir.



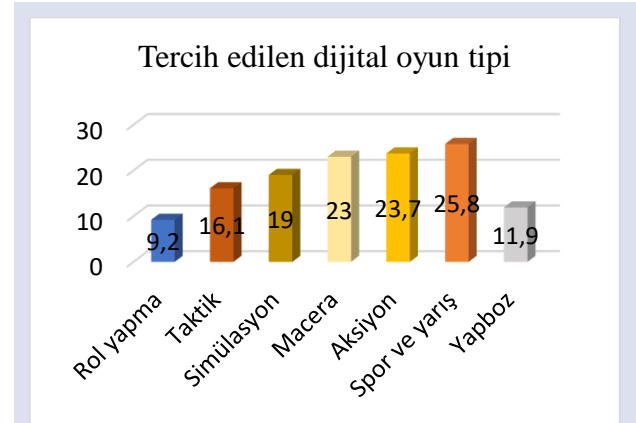
Cinsiyete göre DOBÖ puan ortalamaları incelendiğinde, erkeklerin dijital bağımlılık düzeyi puan ortalamasının kızların puan ortalamasından yüksek olduğu (Grafik 3) ve aralarındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir ($t = -3.816$; $p < 0,001$) (Grafik 4). Literatür incelendiğinde bu çalışmaya benzer şekilde, cinsiyet değişkeni açısından erkeklerin oyun bağımlılık düzeyinin kızlardan daha yüksek olduğu, erkeklerin bilgisayar oyunlarına kızlardan daha çok ilgili olup zaman ayırdıkları saptanan ve bu araştırmadaki bulgularla paralellik gösteren çalışmalara rastlanmıştır (Çakır ve ark., 2011; Tuncay ve ark., 2011; Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014; Kırtay, 2020; İlker ve Doğan, 2022). Erkek katılımcıların istediği zaman internet kafe ya da PlayStation salonları gibi ortamlara gidebilmesi ve istediği oyunu oynamak için elinde alternatif mobil cihazların bulunması nedeniyle daha fazla dijital oyun bağımlısı oldukları düşünülmektedir. İnternet bağımlılığının temel nedenlerinden birisi de oyun bağımlılığıdır (Yalçın ve Bertiz, 2019). Bu durumun aynı zamanda toplumlara ve kültürlere göre cinsiyet rollerinin değişmesi, cinsiyetlerin teknolojilere erişim olanakları ve erkeklerin ilgi düzeyleriyle de ilgili olmasından kaynaklandığı söylenebilir.

simülasyon (%19), taktik (%16,1) ve yapboz (%11,9) türü oyunlar da öğrencilerin tercihleri arasında yer almaktadır. Bu oyunlar öğrencilerin en az %10'u tarafından tercih edilmektedir. Öğrencilerin en az tercih ettikleri dijital oyun türü ise rol yapmadır (%9,2) (Grafik 5). Yapılan bir çalışmada öğrencilerin en fazla tercih ettikleri oyunların sırasıyla macera, aksiyon, spor ve zekâ türü oyunlar olduğu ve öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin oynadıkları oyun türüne göre anlamlı farklılık göstermediği saptanmıştır (Aydoğdu, 2018). Literatür incelendiğinde, kadınların daha az rekabetçi, yavaş tempolu, tek kişilik oynanan ve kişiselleştirilebilir olan, karikatür tarzı oyunları; erkeklerin ise heyecan verici, aksiyon ve stratejik planlama yapabilecekleri, görsel kalitesi yüksek, güncel ve gerçek yaşama yakın, şiddet içerikli ve çok oyunculu çevrimiçi oyunları daha çok tercih ettikleri bildirilmektedir (Quaiser-Pohl ve ark., 2006). Yapılan çalışmalar oyun türünün dijital oyun bağımlılık düzeyi üzerinde etkili olmadığını gösterse de (Çakır ve ark., 2011; Aydoğdu, 2018), oynanan oyunların içeriğinde yer alan olumsuz durumların öğrencilerin şiddet eğilim düzeyini artırdığı yönündedir (Güvendi ve ark., 2019; Karabulut, 2019).



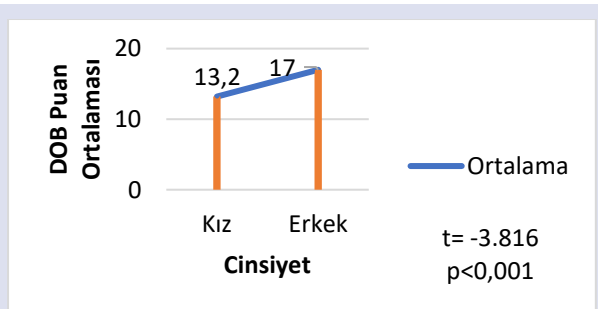
Grafik 3. Cinsiyete göre DOB ölçeği puan ortalamaları

Figure 3. DOB scale mean scores by gender



Grafik 3. Cinsiyete göre DOB ölçeği puan ortalamaları

Figure 3. DOB scale mean scores by gender



Grafik 4. Cinsiyete göre DOB ölçeği puan ortalamaları farkı

Figure 4. Difference in DOB scale mean score according to gender

Öğrenciler tarafından en çok tercih edilen dijital oyun türleri spor ve yarış (%25,8), aksiyon (%23,7) ve macera (%23) türü oyunlardır. Bu oyunlar öğrencilerin en az %20'si tarafından tercih edilmektedir. Bu oyun türleri dışında

Öğrencilerin günlük dijital oyun oynama süreleri ile not ortalamaları arasındaki ilişki incelendiğinde, değişkenler arasında istatistiksel olarak negatif yönlü ilişki bulunmuştur (Cramer's $v = 0,064$; $p < 0,05$). Çalışmada, öğrencilerin günlük ekran başında oyun oynama süreleri arttıkça genel akademik ortalamalarının düştüğü ortaya çıkmış olup bu bulgu literatürle benzerlik göstermektedir. Literatürde internet, TV, oyun vb. uygulamalar için ekran karşısında harcanan zamanın bireyin akademik başarı ve performansı üzerinde olumsuz etkisinin olduğu bildirilmektedir (Bülbül ve ark., 2018). Ekran başında geçirilen zaman arttıkça ödev yapmak, okumak veya diğer eğitim faaliyetleri için ayrılan zaman azalmaktadır. Yapılan çalışmalar artan ekran zamanı ile okuma ve ödev yapma süresinin kısalması arasında bir ilişkinin bulunduğunu ve bu durumun zayıf okul performansını güçlü biçimde etkilediğini göstermektedir (Wright, 2011; Terry ve ark., 2014) (Çizelge 1).

Çizelge 1. Not ortalaması ile günlük ortalama dijital oyun oynama süresi ilişkisi**Table 1.** Relationship between grade point average and average daily digital gaming time

| Ortalama | 1-4 saat n(%) | 4-8 saat | 8 saat ve üstü | Cramer's v | p |
|-----------|---------------|----------|----------------|------------|------|
| 1,01-2,00 | 101(%7,2) | 12(0,8) | 11(0,7) | ,064 | ,022 |
| 2,01-3,00 | 595(%42,8) | 67(4,8) | 23(1,6) | | |
| 3,01-4,00 | 516(37,1) | 40(2,8) | 25(1,7) | | |

Sonuç

Bu çalışmada dijital oyunlar baz alınarak, bunların kullanımı ve kişilerin tercihlerinin ne yönde olduğu araştırılmıştır. Çalışmanın sonucunda; erkeklerde oyun bağımlılığının kızlara göre daha yüksek olduğu, öğrenciler arasında en çok tercih edilen oyunların spor, yarış, aksiyon, macera türü oyunlar olduğu, öğrencilerin ekran başında geçirilen süre arttıkça başarı ortalamasının düştüğü ortaya konulmuştur. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışları, tercih türleri ve akademik başarıları arasındaki ilişkileri/özellikleri incelemek, bu gibi durumların yaratacağı potansiyel tehditleri görmek açısından önem taşımaktadır.

Araştırmada elde edilen bulgulardan hareketle, gelecekte yapılacak olan çalışmalarda dijital oyun bağımlılığı çeşitli değişkenlere göre, farklı yaş gruplarında ve belli aralıklarla uygulanıp sonuçlar değerlendirilebilir. Öğrencilerin, dijital oyun oynama özelliğinin yanı sıra teknolojinin farklı işlevlerini de keşfetmesini sağlayacak etkinlikler yapılabilir, öğrenme ortamları, sosyal ve fiziksel aktivite içeren faaliyetlere katılmaları desteklenebilir.

Çıkar Çatışması Bildirimi

Yazarların makalede sunulan veriler ve/veya makalenin konusu ile ilgili olarak herhangi bir kişi ya da kuruluş ile çıkar ilişkisi bulunmamaktadır.

Kaynaklar

- Akkaya, F. H., Tutgun-Ünal, A., & Tarhan, N. (2021) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 8(1), 1-22.
- APA 2013 American Psychiatric Association. American Psychiatric Association DSM-5 Task Force. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5).
- Ay J, Noyan CO. (2021) Üniversite öğrencilerinde nomofobi, dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi, (Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi).
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(31), 1–18.
- Bülbül, H., Tarkan, T., & Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97–111. <https://doi.org/10.25287/ohuiibf.423745>
- Çakır, Ö., Ayas, T., & Horzum, M. B. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 44(2),95-117.
- Drago, E. (2015). The effect of technology on face-to-face communication. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 6(1).

- ESA. 2020 essential facts About the video game industry. *Entertain Softw Assoc.* 2020
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419–435.
- Goswami, V., & Singh, D.R. (2016). Impact of mobile phone addiction on adolescent's life: A literature review. *International Journal of Home Science*, 2(1), 69–74.
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247–253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>
- Güvendi, B., Demir, G.T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194–1217. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>
- İlker, K., & Doğan, T. (n.d.). Ergenlerin teknoloji kullanımı ve psikolojik ihtiyaçları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 23(4), 410-420. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1062617>
- Jeong, S.-H., Kim, H., Yum, J.-Y., & Hwang, Y. (2016). What type of content are smartphone users addicted to?: SNS vs. games. *Computers in Human Behavior*, 54, 10–17. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.035>
- Karabulut, B. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi (Yüksek lisans tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi).
- Kırtay, O. (2020). 9. Sınıf öğrencilerinin kütüphanelerde teknoloji kullanımı ve okuma alışkanlıkları: Gaziantep ili Şahinbey ilçesi örneği. *Bilgi ve Belge Araştırmaları*, 14, 105–133. <http://dx.doi.org/10.26650/bba.2020.14.04>
- Kim, J. H., Lau, C. H., Cheuk, K. K., Kan, P., Hui, H. L., & Griffiths, S. M. (2010). Brief report: predictors of heavy Internet use and associations with health-promoting and health risk behaviors among Hong Kong university students. *Journal of Adolescence*, 33(1), 215-220. <https://doi.org/10.1016/j.jadolescence.2009.03.012>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouerøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>
- Pew Research Center, 2018 Pew Research Center. *Social media update 2014.* 2015
- Saldıran, T. Ç. (2021). İnternet bağımlılığında cinsiyet, fiziksel aktivite ve yaşam kalitesinin tahmini etkileri: Üniversite öğrenci örnekleme. *Bağımlılık Dergisi*, 22(1), 10-19. <https://doi.org/10.51982/bagimli.784565>
- Quaiser-Pohl, C., Geiser, C., & Lehmann, W. (2006). The relationship between computer-game preference, gender, and mental-rotation ability. *Personality and Individual Differences*, 40(3), 609–619. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2005.07.015>

- Tarlakazan, E., & Yavuz, E. (2018). Üniversite öğrencilerinin mobil oyun profili ve oynama alışkanlıkları. *Artvin Çoruh Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 149-163. <https://doi.org/10.22466/acusbd.431711>
- Taylan, H. H., Topal, M., & Tuncay, A. (2018). Sakarya'daki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 5(1), 53-68.
- Terry, M., Malik, A., Sinclair, D., Fines, C., & Terry, S. (2014). Factors that affect academic performance in grade nine: focus on video games. *International Journal of Humanities and Social Science*, 4(10), 1-15.
- Tuncay, A., Çakır, Ö., & Horzum, M.B. (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 439-448.
- UNICEF, (2017). Dünya Çocuklarının Durumu 2017. New York, Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu, Erişim:http://www.unicef.org.tr/files/bilgimerkezi/doc/SOWC_2017_SUM_TR.pdf.
- Wright, J. (2011). The effects of video game play on academic performance. *Modern Psychological Studies*, 17(1), 37-44. <https://scholar.utc.edu/mps/vol17/iss1/6>
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(1),10-18. <https://doi.org/10.5455/apd.170337>
- Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34. doi: <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i2.4480>