

Üniversite öğrencilerinin E-spor yönelik tutumları ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi

Fatih Akgül 

Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Yozgat, Türkiye.

Geliş Tarihi:

Mart 18, 2026

Kabul Tarihi:

Nisan 20, 2026

Yayınlanma Tarihi:

Mayıs 30, 2026

Anahtar Kelimeler:

Dijital oyun, e-spor, öğrenci, üniversite, tutum.

Keywords:

Digital games, e-sports, student, university, attitude.

Özet. Bu çalışmanın temel amacı, üniversite öğrencilerinin e-spora yönelik tutumları ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırmanın evrenini, 2024–2025 eğitim öğretim yılında Yozgat Bozok Üniversitesi'nde öğrenim gören öğrenciler oluştururken, örneklemi kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemiyle belirlenen 502 öğrenci meydana getirmektedir. Veri toplama sürecinde kişisel bilgi formu ile birlikte e-spora yönelik tutum ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizinde frekans ve yüzde dağılımları, aritmetik ortalamalar, bağımsız örneklem t-testi, tek yönlü ANOVA, post hoc testleri ve korelasyon analizi uygulanmış, anlamlılık düzeyi $p < .05$ olarak kabul edilmiştir. Bulgular, yaş, algılanan gelir düzeyi ve dijital oyun oynama değişkenlerinin e-spora yönelik tutum üzerinde anlamlı farklılıklar oluşturduğunu, cinsiyet ile ebeveyn eğitim düzeyinin ise anlamlı bir etkisinin bulunmadığını göstermiştir. Dijital oyun bağımlılığı açısından ise cinsiyet, anne eğitim düzeyi, gelir düzeyi ve oyun oynama değişkenlerinin anlamlı etkiler oluşturduğu, buna karşılık yaş ve baba eğitim düzeyine göre anlamlı fark bulunmadığı belirlenmiştir. Ayrıca, e-spora yönelik tutum ile dijital oyun bağımlılığı arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = 0.467$; $p < 0.01$). Bu bulgu, e-spora yönelik olumlu tutum arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyinin de artma eğiliminde olduğunu göstermektedir.

Investigation of the relationship between university students' attitudes towards e-sports and digital game addiction levels

Abstract. The primary aim of this study is to examine the relationship between university students' attitudes toward e-sports and their levels of digital game addiction. The population of the study consisted of students enrolled at Yozgat Bozok University during the 2024–2025 academic year, and the sample comprised 502 students selected through a convenience sampling method. Data were collected using a personal information form, the Attitude Toward E-Sports Scale, and the Digital Game Addiction Scale. In the data analysis, frequency and percentage distributions, arithmetic means, independent samples t-test, one-way ANOVA, post hoc tests, and correlation analysis were employed. The level of significance was set at $p < 0.05$. The findings revealed that variables such as age, perceived monthly income level, and digital game playing status significantly affected attitudes toward e-sports, whereas no significant differences were observed in terms of gender and parental education levels. Regarding digital game addiction, significant differences were found according to gender, maternal education level, perceived income level, and digital game playing variables, while no significant differences were detected based on age and paternal education level. Furthermore, a statistically significant, moderate, and positive relationship was identified between attitudes toward e-sports and digital game addiction levels ($r = 0.467$, $p < 0.01$). This finding indicates that as positive attitudes toward e-sports increase, the level of digital game addiction also tends to rise.

Giriş

Dijital oyunlar ve e-spor, küresel çapta büyük bir endüstri haline gelmiş olup, özellikle genç bireyler arasında popülerlik kazanmaktadır. Teknolojinin

gelişimiyle birlikte dijital oyunlar sadece bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek rekabetçi bir spor dalına evrilmiştir (Hamari ve Sjöblom, 2017). E-spor, organizasyon yapısı, profesyonel oyuncular, büyük çaplı turnuvalar ve geniş izleyici kitlesi ile geleneksel

✉ F. Akgül, e-mail; fatih.akgul@bozok.edu.tr

Atıf: Akgül, F. (2026). Üniversite öğrencilerinin E-spor yönelik tutumları ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spor & Hareket Bilimleri Dergisi*, 7(2), 54-69.

spor dallarına benzer bir şekilde gelişim göstermektedir (Taylor, 2012). Bu durum, bireylerin e-spor oyunlarına olan ilgisini artırırken, oyun oynama alışkanlıklarının da değişmesine neden olmaktadır (Griffiths ve ark., 2012).

E-sporun yaygınlaşması ve oyun sürelerinin artmasıyla birlikte dijital oyun bağımlılığı konusu da önemli bir araştırma alanı haline gelmiştir. Dijital oyun bağımlılığı, bireyin oyun oynama davranışlarını kontrol edememesi, akademik ve sosyal hayatını olumsuz etkilemesi gibi unsurları içeren bir problem olarak tanımlanmaktadır (Kuss ve Griffiths, 2012). Yapılan çalışmalar, oyun bağımlılığının bilişsel, duygusal ve davranışsal düzeyde etkiler yarattığını ve bireylerin psikolojik iyi oluşlarını olumsuz yönde etkileyebileceğini göstermektedir (Lemmens ve ark., 2011).

Üniversite öğrencileri üzerinde yapılan araştırmalar, e-sporun ve dijital oyunların akademik performans, sosyal etkileşim, fiziksel aktivite ve motivasyon üzerinde çeşitli etkiler yarattığını göstermektedir (Van Rooij ve ark., 2017; Şimşek ve ark., 2023a). E-spor, bazı bireyler için kariyer hedefi haline gelmişken, bazı bireyler için aşırı oyun oynama nedeniyle bağımlılık riski doğurmaktadır (King ve Delfabbro, 2014). Üniversite öğrencileri, akademik başarılarını sürdürmek ve sosyal ilişkilerini dengelemek zorunda oldukları için, bu grup üzerindeki etkilerin incelenmesi büyük önem taşımaktadır.

Üniversite öğrencileri arasında dijital oyun bağımlılığının yaygınlığına dair çeşitli araştırmalar bulunmaktadır. Örneğin, Arslan (2020), üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenler açısından incelemiş ve önemli bulgular elde etmiştir. E-sporun popülaritesinin artmasıyla birlikte, bu alana yönelik akademik ilgi de artmıştır. Can ve Tekkurşun-Demir (2020), sporcuların ve e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve bu bağımlılığa ilişkin farkındalık düzeylerini incelemiştir. Araştırma bulguları, e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı konusunda belirli bir farkındalığa sahip olduğunu göstermektedir.

Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla yapılan bir başka çalışmada, Bingöl Üniversitesi Meslek Yüksekokullarında öğrenim gören 129 öğrencinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri incelenmiş ve

katılımcıların çoğunluğunun riskli grupta yer aldığı tespit edilmiştir. (Kızılkaya ve Erol, 2024).

E-sporun dijital oyun bağımlılığı açısından değerlendirildiği bir derleme çalışmada, e-spor ve dijital oyunların sağlıklı sınırlar içinde keyif alınabilecek aktiviteler olduğu; ancak aşırı kullanım ve bağımlılık durumunda olumsuz sonuçlara yol açabileceği belirtilmiştir (Aktaş ve Kaçay, 2024). Ayrıca, hem e-spor hem de dijital oyunları birlikte ele alan farklı çalışmalar da bulunmaktadır (Şimşek ve ark., 2023b; Yıldırım ve Şimşek, 2022).

Bu bağlamda, bu çalışmanın temel amacı, üniversite öğrencilerinin e-spora yönelik tutumları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Bu doğrultuda, e-sporun bireyler üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri ele alınarak, dijital oyun bağımlılığı ile arasındaki bağlantılar ortaya konulacaktır. Araştırmanın bulguları, üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarını ve e-spor ile ilgili bakış açılarını anlamaya yönelik önemli bilgiler sunacaktır.

Bu amaç doğrultusunda şu sorulara cevap aranmıştır. Cinsiyet, yaş, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi, algılanan aylık gelir düzeyi, dijital oyun oynama durumu, günlük dijital oyun oynama süresi değişkenlerine göre öğrencilerin e-spora yönelik tutumları ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar var mıdır? Üniversite öğrencilerinin e-spora yönelik tutumları ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında istatistiksel olarak ilişki var mıdır?

Gereç ve Yöntem

Bu bölümde araştırmanın evreni ve örnekleme, veri toplama araçları ve verilerin analizi hakkında bilgilere yer verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada üniversite öğrencilerinin e-spora yönelik tutumları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemek amaçlanmaktadır. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden iki veya daha fazla değişken arasındaki farklılıkları bulmaya yarayan, verilerin değişim varlığının derecesini bulmaya yarayan (Karasar, 2015) ilişkisel tarama modeli tercih edilmiştir.

Araştırmanın Evreni ve Örnekleme

Bu araştırmanın evrenini, 2024–2025 eğitim öğretim döneminde Yozgat Bozok Üniversitesi'nde farklı bölümlerde öğrenim gören öğrenciler

oluşturmaktadır. Örneklem ise, aynı dönemde farklı bölümlerde eğitim gören öğrenciler arasından kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemiyle belirlenen toplam 502 öğrenciden meydana gelmiştir. Kolay ulaşılabilir örnekleme, ana kütlede araştırmacının yargısına dayanarak seçilen ve olasılıklı olmayan bir örnekleme tekniğidir; bu yöntemde veriler, evrenden en pratik, hızlı ve ekonomik şekilde toplanmaktadır (Malhotra, 2004; Aaker ve ark., 2007; Zikmund, 1997). Çıngı (1994)'e göre 50 bin kişilik bir evreni 0.05 sapma miktarı ile 381 kişinin temsil edebileceği belirtilmiştir. Bu doğrultuda 502 kişilik örneklem grubunun yeterli olduğu söylenebilir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından oluşturulan "kişisel bilgi formu", "E-spor tutum ölçeği" ve "dijital oyun bağımlılığı ölçeği" kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu: Kişisel bilgi formunda, cinsiyet, yaş, anne eğitim durumu, baba eğitim düzeyi, algılanan aylık gelir düzeyi, dijital oyun oynama durumu ve günlük dijital oyun oynama süresi değişkenleri yer almaktadır.

E-spor Tutum Ölçeği

E-spor tutum ölçeği, Savaş ve Turan (2023) tarafından geliştirilen ve toplamda 18 maddeden oluşan, üç boyutlu bir ölçektir. Ölçek, bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlara ayrılmaktadır. İlk alt boyut olan bilişsel boyut, 1'den 6'ya kadar olan maddelerden; ikinci alt boyut olan duyuşsal boyut, 7'den 12'ye kadar olan maddelerden; üçüncü alt boyut olan davranışsal boyut ise 13'ten 18'e kadar olan maddelerden meydana gelmektedir. Ölçeğin toplam skoru, 18 (minimum) ile 90 (maksimum) arasında değişmekte olup, 6., 12. ve 18. maddeler ters kodlamalıdır. Bu ölçekte elde edilen yüksek puanlar, öğrencilerin e-spora yönelik daha olumlu tutumlara sahip olduğunu göstermektedir. Ölçek, 5 dereceli Likert tipi bir yapıdadır. Savaş ve Turan'ın (2023) çalışmasında Cronbach Alpha katsayıları; bilişsel boyut için 0.94, duyuşsal boyut için 0.92, davranışsal boyut için 0.94 ve genel ölçek için 0.96 olarak belirlenmiştir. Mevcut çalışmada ise, ölçeğin bilişsel boyutu için 0.76, duyuşsal boyutu için 0.85, davranışsal boyutu için 0.78 ve toplam ölçek için 0.91 güvenilirlik katsayısı elde edilmiştir.

Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Hazar ve Hazar (2019) tarafından uyarlanan "Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği", 21 maddeden oluşan ve üç alt boyuttan oluşan bir yapıya sahiptir. Bu alt boyutlar sırasıyla "aşırı odaklanma ve erteleme", "çatışma, yoksunluk ve arayış" ve "duygu değişimi ve dalma" olarak adlandırılmıştır. Ölçek, 5 dereceli Likert tipi bir ölçektir ve ters madde içermemektedir. Ölçekten alınabilecek minimum puan 21, maksimum puan ise 105'tir. Puanlama derecelendirmesi şu şekildedir: 1-21: Normal grup, 22-42: Az riskli grup, 43-63: Riskli grup, 64-84: Bağımlı grup, 85-105: Yüksek düzeyde bağımlı grup. Ölçeğin güvenilirlik katsayıları sırasıyla .76, .78, .89 ve ölçek toplamı için .95 olarak bulunmuştur. Bu araştırmada ise ölçeğin birinci alt boyutu için .95, ikinci alt boyutu için .95, üçüncü alt boyutu için .90 ve ölçek toplamı için .97 güvenilirlik katsayıları elde edilmiştir. Bu sonuçlar, ölçeğin yüksek bir iç tutarlılığa sahip olduğunu ve güvenilir olarak kullanılabileceğini göstermektedir.

Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler, SPSS 25.0 istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Analiz öncesinde, veri setinin normallik dağılımı çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiştir. Çarpıklık değerlerinin. 0.009 ile. 0.963 arasında, basıklık değerlerinin ise -0.177 ile -0.742 arasında olduğu belirlenmiş ve normal dağılım sergilediği görülmüştür. (Kline, 2011). Verilerin analizinde frekans, yüzde analizi, aritmetik ortalama, iki grup karşılaştırmalarında bağımsız örneklem t testi, üç ve daha fazla grup karşılaştırmalarında tek yönlü Anova analizi, gruplar arasındaki farklılıkları bulmak için varyansların homojenlik durumuna göre Tukey veya Tamhane post hoc testleri kullanılmıştır. Ele alınan değişkenler arasındaki ilişkiye ise korelasyon analizi ile bakılmıştır. Anlamlılık düzeyi $p < 0.05$ olarak belirlenmiştir.

Bulgular

Tablo 1. Katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin bulgular

		n	%
Cinsiyet	Kadın	209	41.6
	Erkek	293	58.4
Yaş	17-19	115	22.9
	20-22	241	48.0
	23-25	67	13.3
	26-28	16	3.2
	29 ve üzeri	63	12.5
Anne Eğitim Düzeyi	İlkokul	203	40.4
	Ortaokul	85	16.9
	Lise	109	21.7
Baba Eğitim Düzeyi	Üniversite	105	20.9
	İlkokul	152	30.3
	Ortaokul	107	21.3
Algılanan Aylık Gelir Düzeyi	Lise	150	29.9
	Üniversite	93	18.5
	Çok Düşük	18	3.6
	Düşük	57	11.4
Dijital Oyun Oynama Durumu	Orta	305	60.8
	İyi	103	20.5
	Çok İyi	19	3.8
Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi	Evet	255	50.8
	Hayır	247	49.2
	Oynamıyorum	247	49.2
Toplam	1-3 saat	181	36.1
	4-6 saat	59	11.8
	7 saat ve üzeri	15	3.0
		502	100

Tablo 2. Ölçeklere ilişkin bulgular

	n	Min.	Maks.	Ort.	ss.
Bilişsel	502	1.00	5.00	2.99	0.86
Duyuşsal	502	1.00	5.00	3.13	1.01
Davranışsal	502	1.00	5.00	2.53	0.91
E-spor tutum ölçeği toplam	502	22.00	90.00	51.97	14.83
Aşırı odaklanma ve erteleme	502	1.00	5.00	2.07	1.01
Çatışma, yoksunluk ve arayış	502	1.00	5.00	1.87	1.05
Duygu değişimi ve dalma	502	1.00	5.00	2.20	1.15
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	502	21.00	105.00	42.87	21.02

Katılımcıların %41.6'sı kadın, %58.4'ü erkektir. Yaş dağılımı ise şu şekildedir: %22.9'u 17-19 yaş, %48.0'i 20-22 yaş, %13.3'ü 23-25 yaş, %3.2'si 26-28 yaş ve %12.5'i 29 yaş ve üzerindedir. Anne eğitim düzeyine göre, %40,4'ü ilkökul, %16.9'u ortaokul, %21.7'si lise ve %20.9'u üniversite mezunudur. Baba eğitim düzeyinde ise %30.3'ü ilkökul, %21.3'ü ortaokul, %29.9'u lise ve %18.5'i üniversite mezunudur. Algılanan aylık gelir düzeyi açısından, %3.6'sı çok düşük, %11.4'ü düşük, %60.8'i orta, %20.5'i iyi ve %3.8'i çok iyi olarak değerlendirilmiştir. Dijital oyun oynama durumuna göre, öğrencilerin %50.8'i dijital oyun oynamakta, %49.2'si oynamamaktadır. Dijital oyun oynayanların %36.1'i günlük 1-3 saat, %11.8'i 4-6 saat ve %3.0'i ise 7 saat ve üzeri süreyle oyun oynamaktadır.

Tablo 2 incelendiğinde; e-spor tutum ölçeği alt boyutlarında en yüksek ortalama duygusal boyutta ($\bar{x}=3.13$) bulunmuştur. Öğrencilerin e-spor tutum ölçeği toplam ortalaması ise $\bar{x}=51.97$ olarak belirlenmiştir. Bu sonuç, öğrencilerin e-spora yönelik tutumlarının orta düzeyde olduğunu göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarında ise en yüksek ortalama duygu değişimi ve dalma boyutunda ($\bar{x}=2.20$) elde edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan ortalaması ise $\bar{x}=42.87$ olarak bulunmuştur. Bu bulgular, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin riskli grup içerisinde yer aldığını göstermektedir.

Tablo 3. Cinsiyet değişkeni t testi bulguları.

	Cinsiyet	n	Ort.	ss.	t	p
Bilişsel	Kadın	209	2.96	0.82	-0.559	0.576
	Erkek	293	3.00	0.89		
Duyuşsal	Kadın	209	3.08	1.04	-0.818	0.414
	Erkek	293	3.16	0.99		
Davranışsal	Kadın	209	2.46	0.90	-1.495	0.135
	Erkek	293	2.59	0.91		
E-spor tutum ölçeği toplam	Kadın	209	51.12	14.55	-1.080	0.280
	Erkek	293	52.58	15.02		
Aşırı odaklanma ve erteleme	Kadın	209	1.84	0.90	-4.537	0.000
	Erkek	293	2.24	1.05		
Çatışma, yoksunluk ve arayış	Kadın	209	1.67	0.94	-3.707	0.000
	Erkek	293	2.01	1.11		
Duygu değişimi ve dalma	Kadın	209	1.92	1.08	-4.656	0.000
	Erkek	293	2.40	1.17		
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	Kadın	209	38.00	19.08	-4.562	0.000

p< 0.05

Tablo 4. Yaş değişkeni Anova analizi bulguları.

	Yaş	n	Ort.	Ss.	F	p	Tamhane Fark
Bilişsel	17-19(1)	115	3.15	0.85	2.613	0.035	1>5
	20-22(2)	241	3.00	0.86			
	23-25(3)	67	2.94	0.79			
	26-28(4)	16	2.72	0.71			
	29 ve üzeri(5)	63	2.76	0.98			
Duyuşsal	17-19(1)	115	3.42	1.06	3.821	0.005	1>2,3,4,5
	20-22(2)	241	3.10	0.98			
	23-25(3)	67	3.03	0.95			
	26-28(4)	16	2.85	0.70			
	29 ve üzeri(5)	63	2.89	1.09			
Davranışsal	17-19(1)	115	2.59	0.97	0.740	0.565	-
	20-22(2)	241	2.55	0.89			
	23-25(3)	67	2.57	0.86			
	26-28(4)	16	2.47	0.88			
	29 ve üzeri(5)	63	2.36	0.90			
E-spor tutum ölçeği toplam	17-19(1)	115	55.06	15.13	2.597	0.036	1>5
	20-22(2)	241	51.92	14.57			
	23-25(3)	67	51.31	14.07			
	26-28(4)	16	48.37	12.47			
	29 ve üzeri(5)	63	48.14	15.80			
Aşırı odaklanma ve erteleme	17-19(1)	115	2.19	1.00	2.116	0.078	-
	20-22(2)	241	2.09	1.03			
	23-25(3)	67	2.12	1.07			
	26-28(4)	16	2.06	1.07			
	29 ve üzeri(5)	63	1.74	0.80			
Çatışma, yoksunluk ve arayış	17-19(1)	115	1.78	0.98	1.430	0.223	-
	20-22(2)	241	1.95	1.10			
	23-25(3)	67	1.88	1.13			
	26-28(4)	16	2.03	1.09			
	29 ve üzeri(5)	63	1.63	0.85			
Duygu değişimi ve dalma	17-19(1)	115	2.31	1.11	2.033	0.089	-
	20-22(2)	241	2.26	1.19			
	23-25(3)	67	2.14	1.23			
	26-28(4)	16	2.03	1.07			
	29 ve üzeri(5)	63	1.85	0.99			
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	17-19(1)	115	44.13	20.16	1.707	0.147	-
	20-22(2)	241	43.82	21.74			
	23-25(3)	67	43.25	22.44			
	26-28(4)	16	43.06	22.53			
	29 ve üzeri(5)	63	36.46	16.94			

p<0.05

Araştırmada, cinsiyet değişkenine göre e-spor tutum ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p < 0.05$). Ancak, dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında anlamlı farklar saptanmıştır ($p < .05$). Özellikle, erkek öğrencilerin "aşırı odaklanma ve erteleme", "çatışma, yoksunluk ve arayış", "duygu değişimi ve dalma" alt boyutları ile toplam puan ortalamaları, kadın öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur. Şimşek ve ark., (2023c) oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu üzerine yaptığı araştırmada erkeklerin oyun bağımlılığının kadınlara göre daha yüksek olduğunu belirtmiştir.

Araştırma bulgularına göre, yaş değişkenine göre e-spor tutum ölçeği bilişsel ve duyuşsal alt boyutları ile toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmuştur ($p < 0.05$). Bilişsel alt boyutunda, 17-19 yaş aralığındaki öğrencilerin, 29 yaş ve üzerindeki öğrencilere göre daha yüksek puanlar aldığı gözlemlenmiştir. Duyuşsal alt boyutunda ise, 17-19 yaş aralığındaki öğrencilerin, 20-22, 23-25, 26-28 ve 29 yaş ve üzerindeki öğrencilere göre daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir. E-spor tutum ölçeği toplam puan ortalamalarında da, 17-19 yaş aralığındaki öğrencilerin, 29 yaş ve üzerindeki öğrencilere göre daha yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamalarında ise yaş değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmamıştır ($p > .05$).

Tablo 5. Anne eğitim düzeyi değişkeni Anova analizi bulguları

	Anne Eğitim Durumu	n	Ort.	Ss.	F	p	Tukey Fark
Bilişsel	İlkokul(1)	203	2.99	0.87	0.719	0.541	-
	Ortaokul(2)	85	2.93	0.78			
	Lise(3)	109	3.09	0.83			
	Üniversite(4)	105	2.95	0.98			
Duyuşsal	İlkokul(1)	203	3.13	1.02	0.237	0.870	-
	Ortaokul(2)	85	3.11	1.01			
	Lise(3)	109	3.20	1.02			
	Üniversite(4)	105	3.09	1.02			
Davranışsal	İlkokul(1)	203	2.42	0.89	2.309	0.076	-
	Ortaokul(2)	85	2.59	0.89			
	Lise(3)	109	2.70	0.97			
	Üniversite(4)	105	2.56	0.88			
E-spor tutum ölçeği toplam	İlkokul(1)	203	51.26	14.79	0.811	0.488	-
	Ortaokul(2)	85	51.76	14.36			
	Lise(3)	109	53.91	14.93			
	Üniversite(4)	105	51.52	15.24			
Aşırı odaklanma ve erteleme	İlkokul(1)	203	1.89	0.96	4.256	0.006	2.4>1
	Ortaokul(2)	85	2.26	1.07			
	Lise(3)	109	2.12	0.97			
	Üniversite(4)	105	2.24	1.06			
Çatışma, yoksunluk ve arayış	İlkokul(1)	203	1.63	0.91	6.811	0.000	2.3.4>1
	Ortaokul(2)	85	2.15	1.16			
	Lise(3)	109	1.91	1.07			
	Üniversite(4)	105	2.07	1.13			
Duygu değişimi ve dalma	İlkokul(1)	203	1.97	1.09	5.260	0.001	2.3.4>1
	Ortaokul(2)	85	2.33	1.16			
	Lise(3)	109	2.29	1.12			
	Üniversite(4)	105	2.47	1.26			
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	İlkokul(1)	203	38.48	19.31	5.614	0.001	2.3.4>1
	Ortaokul(2)	85	47.06	22.58			
	Lise(3)	109	43.88	20.38			
	Üniversite(4)	105	46.92	22.19			

$p < 0.05$

Tablo 6. Baba eğitim düzeyi değişkeni Anova analizi bulguları

	Baba Eğitim Durumu	n	Ort.	Ss.	F	p	Fark
Bilişsel	İlkokul(1)	152	2.96	0.88	0.792	0.499	-
	Ortaokul(2)	107	3.04	0.85			
	Lise(3)	150	3.05	0.81			
	Üniversite(4)	93	2.89	0.96			
Duyuşsal	İlkokul(1)	152	3.10	0.99	1.501	0.214	-
	Ortaokul(2)	107	3.15	1.09			
	Lise(3)	150	3.25	0.95			
	Üniversite(4)	93	2.97	1.06			
Davranışsal	İlkokul(1)	152	2.51	0.86	0.646	0.586	-
	Ortaokul(2)	107	2.50	0.94			
	Lise(3)	150	2.63	0.91			
	Üniversite(4)	93	2.50	0.96			
E-spor tutum ölçeği toplam	İlkokul(1)	152	51.43	14.29	1.099	0.349	-
	Ortaokul(2)	107	52.08	15.56			
	Lise(3)	150	53.57	14.08			
	Üniversite(4)	93	50.18	15.98			
Aşırı odaklanma ve erteleme	İlkokul(1)	152	2.04	1.03	0.589	0.622	-
	Ortaokul(2)	107	2.01	0.99			
	Lise(3)	150	2.09	0.96			
	Üniversite(4)	93	2.19	1.09			
Çatışma, yoksunluk ve arayış	İlkokul(1)	152	1.80	1.01	0.914	0.434	-
	Ortaokul(2)	107	1.84	1.08			
	Lise(3)	150	1.87	1.04			
	Üniversite(4)	93	2.03	1.15			
Duygu değişimi ve dalma	İlkokul(1)	152	2.11	1.16	1.085	0.355	-
	Ortaokul(2)	107	2.13	1.13			
	Lise(3)	150	2.25	1.14			
	Üniversite(4)	93	2.36	1.22			
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	İlkokul(1)	152	41.70	20.90	0.818	0.485	-
	Ortaokul(2)	107	41.70	20.92			
	Lise(3)	150	43.17	20.30			
	Üniversite(4)	93	45.65	22.52			

p<0.05

Tablo 6'ya göre, baba eğitim düzeyine göre e-spor tutum ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p<0.05$). Ayrıca, dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında da istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmemiştir ($p<0.05$).

Tablo 7'ye göre, öğrencilerin e-spor tutum ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları, algılanan aylık gelir düzeyine göre farklılık göstermektedir. E-spor tutum ölçeği bilişsel alt boyutunda, aylık gelir düzeyi "iyi" ve "çok iyi" olan öğrencilerin, "düşük" ve "orta" gelir düzeyindekilere göre daha yüksek puanlar aldığı gözlemlenmiştir. Duyuşsal alt boyutunda ise, "çok düşük" ve "iyi" gelir düzeyine sahip öğrencilerin, "düşük" ve "orta" gelir düzeyindekilere kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir. Davranışsal alt boyutunda, "iyi"

gelir düzeyindeki öğrencilerin "düşük" gelir düzeyindekilere, "çok iyi" gelir düzeyindekilere ise "düşük", "orta" ve "iyi" gelir düzeyindekilere göre daha yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir. E-spor tutum ölçeği toplam puan ortalamalarında da, "iyi" ve "çok iyi" gelir düzeyine sahip öğrencilerin, "düşük" ve "orta" gelir düzeyindekilere göre daha yüksek puanlar aldığı görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği açısından ise, "çok düşük" gelir düzeyindeki öğrencilerin, "düşük" ve "orta" gelir düzeyindekilere göre daha yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir. "Çok iyi" gelir düzeyindeki öğrencilerin ise, "düşük", "orta" ve "iyi" gelir düzeyindekilere kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan ortalamalarında da, "çok düşük" gelir düzeyindeki öğrencilerin, "düşük" ve "orta" gelir düzeyindekilere göre daha yüksek puanlar aldığı; "çok iyi" gelir

düzeyindeki öğrencilerin ise, "düşük", "orta" ve "iyi" gelir düzeyindekilere göre daha yüksek puanlar aldığı gözlemlenmiştir. Bu bulgular, öğrencilerin e-spor tutumları ve dijital oyun bağımlılıklarının, algılanan aylık gelir düzeyine göre değişiklik

gösterdiğini göstermektedir. Özellikle, daha yüksek gelir düzeyine sahip öğrencilerin e-spor tutumlarında ve dijital oyun bağımlılıklarında belirgin farklılıklar olduğu söylenebilir.

Tablo 7. Algılanan aylık gelir değişkeni Anova analizi bulguları

	Algılanan Gelir	n	Ort.	Ss.	F	p	Tamhane Fark
Bilişsel	Çok Düşük(1)	18	2.93	1.01	2.717	0.029	4>2.3 5>2.3
	Düşük(2)	57	2.82	0.79			
	Orta(3)	305	2.95	0.88			
	İyi(4)	103	3.14	0.83			
	Çok İyi(5)	19	3.42	0.89			
Duyuşsal	Çok Düşük(1)	18	3.56	1.12	2.710	0.030	1>2.3 4>2.3
	Düşük(2)	57	2.94	1.06			
	Orta(3)	305	3.07	1.01			
	İyi(4)	103	3.31	0.95			
	Çok İyi(5)	19	3.36	1.04			
Davranışsal	Çok Düşük(1)	18	2.59	0.96	3.399	0.009	4>2 5>2.3.4
	Düşük(2)	57	2.32	0.83			
	Orta(3)	305	2.50	0.87			
	İyi(4)	103	2.65	0.98			
	Çok İyi(5)	19	3.12	1.06			
E-spor tutum ölçeği toplam	Çok Düşük(1)	18	54.50	16.16	3.264	0.012	4>2.3 5>2.3
	Düşük(2)	57	48.47	14.40			
	Orta(3)	305	51.12	14.64			
	İyi(4)	103	54.64	14.61			
	Çok İyi(5)	19	59.42	15.80			
Aşırı odaklanma ve erteleme	Çok Düşük(1)	18	2.55	1.07	4.921	0.001	1>2.3 5>2.3.4
	Düşük(2)	57	1.89	0.95			
	Orta(3)	305	2.00	0.95			
	İyi(4)	103	2.19	1.05			
	Çok İyi(5)	19	2.82	1.47			
Çatışma, yoksunluk ve arayış	Çok Düşük(1)	18	2.19	0.99	4.165	0.003	5>2.3.4
	Düşük(2)	57	1.73	1.03			
	Orta(3)	305	1.81	1.00			
	İyi(4)	103	1.92	1.06			
	Çok İyi(5)	19	2.72	1.67			
Duygu değişimi ve dalma	Çok Düşük(1)	18	2.65	1.13	3.195	0.013	1>2 4>2 5>2.3
	Düşük(2)	57	1.98	1.03			
	Orta(3)	305	2.13	1.10			
	İyi(4)	103	2.36	1.25			
	Çok İyi(5)	19	2.76	1.56			
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	Çok Düşük(1)	18	51.83	18.83	4.671	0.001	1>2.3 5>2.3.4
	Düşük(2)	57	39.14	19.80			
	Orta(3)	305	41.33	19.88			
	İyi(4)	103	45.07	21.53			
	Çok İyi(5)	19	58.37	31.65			

p<0.05

Tablo 8. Dijital oyun oynama durumu değişkeni t testi bulguları

	Dijital Oyun Oynama	n	Ort.	ss.	t	p																																																																										
Bilişsel	Evet	255	3.22	0.84	6.287	0.000																																																																										
	Hayır	247	2.75	0.83			Duyuşsal	Evet	255	3.47	0.94	8.026	0.000	Hayır	247	2.78	0.97	Davranışsal	Evet	255	2.73	0.91	4.810	0.000	Hayır	247	2.34	0.87	E-spor tutum ölçeği toplam	Evet	255	56.52	14.12	7.326	0.000	Hayır	247	47.29	14.11	Aşırı odaklanma ve erteleme	Evet	255	2.39	1.00	7.431	0.000	Hayır	247	1.75	0.92	Çatışma, yoksunluk ve arayış	Evet	255	2.07	1.12	4.308	0.000	Hayır	247	1.67	0.95	Duygu değişimi ve dalma	Evet	255	2.61	1.16	8.701	0.000	Hayır	247	1.78	0.99	Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	Evet	255	49.15	20.95	7.128	0.000	Hayır
Duyuşsal	Evet	255	3.47	0.94	8.026	0.000																																																																										
	Hayır	247	2.78	0.97			Davranışsal	Evet	255	2.73	0.91	4.810	0.000	Hayır	247	2.34	0.87	E-spor tutum ölçeği toplam	Evet	255	56.52	14.12	7.326	0.000	Hayır	247	47.29	14.11	Aşırı odaklanma ve erteleme	Evet	255	2.39	1.00	7.431	0.000	Hayır	247	1.75	0.92	Çatışma, yoksunluk ve arayış	Evet	255	2.07	1.12	4.308	0.000	Hayır	247	1.67	0.95	Duygu değişimi ve dalma	Evet	255	2.61	1.16	8.701	0.000	Hayır	247	1.78	0.99	Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	Evet	255	49.15	20.95	7.128	0.000	Hayır	247	36.39	19.07								
Davranışsal	Evet	255	2.73	0.91	4.810	0.000																																																																										
	Hayır	247	2.34	0.87			E-spor tutum ölçeği toplam	Evet	255	56.52	14.12	7.326	0.000	Hayır	247	47.29	14.11	Aşırı odaklanma ve erteleme	Evet	255	2.39	1.00	7.431	0.000	Hayır	247	1.75	0.92	Çatışma, yoksunluk ve arayış	Evet	255	2.07	1.12	4.308	0.000	Hayır	247	1.67	0.95	Duygu değişimi ve dalma	Evet	255	2.61	1.16	8.701	0.000	Hayır	247	1.78	0.99	Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	Evet	255	49.15	20.95	7.128	0.000	Hayır	247	36.39	19.07																			
E-spor tutum ölçeği toplam	Evet	255	56.52	14.12	7.326	0.000																																																																										
	Hayır	247	47.29	14.11			Aşırı odaklanma ve erteleme	Evet	255	2.39	1.00	7.431	0.000	Hayır	247	1.75	0.92	Çatışma, yoksunluk ve arayış	Evet	255	2.07	1.12	4.308	0.000	Hayır	247	1.67	0.95	Duygu değişimi ve dalma	Evet	255	2.61	1.16	8.701	0.000	Hayır	247	1.78	0.99	Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	Evet	255	49.15	20.95	7.128	0.000	Hayır	247	36.39	19.07																														
Aşırı odaklanma ve erteleme	Evet	255	2.39	1.00	7.431	0.000																																																																										
	Hayır	247	1.75	0.92			Çatışma, yoksunluk ve arayış	Evet	255	2.07	1.12	4.308	0.000	Hayır	247	1.67	0.95	Duygu değişimi ve dalma	Evet	255	2.61	1.16	8.701	0.000	Hayır	247	1.78	0.99	Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	Evet	255	49.15	20.95	7.128	0.000	Hayır	247	36.39	19.07																																									
Çatışma, yoksunluk ve arayış	Evet	255	2.07	1.12	4.308	0.000																																																																										
	Hayır	247	1.67	0.95			Duygu değişimi ve dalma	Evet	255	2.61	1.16	8.701	0.000	Hayır	247	1.78	0.99	Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	Evet	255	49.15	20.95	7.128	0.000	Hayır	247	36.39	19.07																																																				
Duygu değişimi ve dalma	Evet	255	2.61	1.16	8.701	0.000																																																																										
	Hayır	247	1.78	0.99			Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	Evet	255	49.15	20.95	7.128	0.000	Hayır	247	36.39	19.07																																																															
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	Evet	255	49.15	20.95	7.128	0.000																																																																										
	Hayır	247	36.39	19.07																																																																												

p<0.05

Tablo 9. Günlük dijital oyun oynama süresi değişkeni Anova analizi bulguları

	Dijital Oyun Süresi	n	Ort.	Ss.	F	p	Tamhane Fark
Bilişsel	Oynamıyorum(1)	247	2.75	0.83	19.336	0.000	2>1
	1-3 saat(2)	181	3.09	0.84			3>1,2
	4-6 saat(3)	59	3.54	0.79			4>1,2
	7 saat ve üzeri(4)	15	3.63	0.65			
Duyuşsal	Oynamıyorum(1)	247	2.78	0.97	25.735	0.000	2>1
	1-3 saat(2)	181	3.34	0.94			3>1,2
	4-6 saat(3)	59	3.75	0.93			4>1,2
	7 saat ve üzeri(4)	15	3.90	0.64			
Davranışsal	Oynamıyorum(1)	247	2.34	0.87	14.211	0.000	2>1
	1-3 saat(2)	181	2.58	0.91			3>1,2
	4-6 saat(3)	59	3.03	0.83			4>1,2
	7 saat ve üzeri(4)	15	3.30	0.78			
E-spor tutum ölçeği toplam	Oynamıyorum(1)	247	47.29	14.11	25.334	0.000	2>1
	1-3 saat(2)	181	54.05	14.12			3>1,2
	4-6 saat(3)	59	61.93	12.96			4>1,2
	7 saat ve üzeri(4)	15	65.00	8.72			
Aşırı odaklanma ve erteleme	Oynamıyorum(1)	247	1.75	0.92	38.533	0.000	2>1
	1-3 saat(2)	181	2.14	0.89			3>1,2
	4-6 saat(3)	59	2.83	0.99			4>1,2,3
	7 saat ve üzeri(4)	15	3.63	0.82			
Çatışma, yoksunluk ve arayış	Oynamıyorum(1)	247	1.67	0.95	20.912	0.000	3>1,2
	1-3 saat(2)	181	1.84	0.96			4>1,2,3
	4-6 saat(3)	59	2.43	1.29			
	7 saat ve üzeri(4)	15	3.38	1.00			
Duygu değişimi ve dalma	Oynamıyorum(1)	247	1.78	0.99	36.491	0.000	2>1
	1-3 saat(2)	181	2.43	1.11			3>1,2
	4-6 saat(3)	59	2.89	1.11			4>1,2,3
	7 saat ve üzeri(4)	15	3.83	1.02			
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam	Oynamıyorum(1)	247	36.39	19.07	35.476	0.000	2>1
	1-3 saat(2)	181	44.31	18.63			3>1,2
	4-6 saat(3)	59	57.27	21.66			4>1,2,3
	7 saat ve üzeri(4)	15	75.53	15.41			

p.<0.05

Tablo 10. Korelasyon analizi bulguları

	E-spor toplam	
Dijital oyun bağımlılık toplam	r	0.467**
	p	0.000

Araştırmada, katılımcıların demografik özelliklerine göre e-spor tutum ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasındaki farklar incelenmiştir. Analizler sonucunda, anne eğitim düzeyine göre e-spor tutum ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p < 0.05$). Ancak, dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında anlamlı farklar tespit edilmiştir ($p < .05$). Özellikle, aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutunda, ortaokul ve üniversite mezunu katılımcıların ilkökul mezunu katılımcılara göre daha yüksek puanlar aldığı gözlemlenmiştir. Benzer şekilde, çatışma, yoksunluk ve arayış; duygu değişimi ve dalma alt boyutlarında ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan ortalamalarında, ortaokul, lise ve üniversite mezunu katılımcıların ilkökul mezunu katılımcılara göre daha yüksek puanlar aldığı belirlenmiştir. Bu bulgular, anne eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri üzerinde etkili olabileceğini göstermektedir.

Araştırma bulgularına göre, dijital oyun oynama durumu ile e-spor tutum ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmuştur. Dijital oyun oynayan öğrencilerin, oynamayanlara kıyasla e-spor tutum ölçeğinin bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlarında ve toplam puanında daha yüksek skorlar elde ettikleri gözlemlenmiştir. Aynı şekilde, dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin aşırı odaklanma ve erteleme, çatışma, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma alt boyutları ile toplam puanında da dijital oyun oynayan öğrencilerin daha yüksek skorlar aldığı belirlenmiştir.

Tablo 9'a bakıldığında, günlük dijital oyun oynama süresi ile e-spor tutumu ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında anlamlı farklar olduğu görülmüştür ($p < 0.05$). E-spor tutumu ölçeğinin bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutları ile toplam puan ortalamalarında, 1-3 saat dijital oyun oynayan öğrencilerin oynamayan öğrencilere göre daha yüksek puanlar aldığı belirlenmiştir. 4-6 saat oyun oynayan öğrencilerin, oynamayanlar ve 1-3 saat arası oynayanlara kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği gözlemlenmiştir.

Ayrıca, 7 saat ve daha fazla dijital oyun oynayan öğrencilerin de oynamayanlar ve 1-3 saat arası oynayanlara göre daha yüksek skorlar aldığı tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları da benzer şekilde anlamlı farklar göstermektedir ($p < 0.05$). Aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutunda, 1-3 saat oyun oynayan öğrencilerin oynamayanlara göre daha yüksek puanlar aldığı görülmüştür. 4-6 saat dijital oyun oynayan öğrenciler ise, oynamayanlar ve 1-3 saat arası oynayanlara göre daha yüksek skorlar elde etmiştir. 7 saat ve üzeri oyun oynayan öğrencilerin ise, oynamayanlar, 1-3 saat arası ve 4-6 saat arası oynayanlara göre daha yüksek puanlar elde ettiği tespit edilmiştir. Çatışma, yoksunluk ve arayış alt boyutunda, 4-6 saat oyun oynayan öğrencilerin oynamayanlar ve 1-3 saat arası oynayanlara göre daha yüksek skorlar aldığı belirlenmiştir. 7 saat ve üzeri oyun oynayan öğrencilerin ise, oynamayanlar, 1-3 saat arası oynayanlar ve 4-6 saat arası oynayanlara kıyasla daha yüksek puanlar aldığı görülmüştür. Duygu değişimi ve dalma alt boyutunda da benzer bir durum söz konusudur. 1-3 saat oyun oynayan öğrencilerin oynamayanlara göre daha yüksek puanlar aldığı, 4-6 saat oyun oynayanların oynamayanlar ve 1-3 saat arası oynayanlara kıyasla daha yüksek skorlar elde ettiği ve 7 saat ve üzeri oyun oynayan öğrencilerin de en yüksek skorları aldığı belirlenmiştir. Son olarak, dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan ortalamalarında da 1-3 saat oyun oynayanların oynamayanlara göre daha yüksek puanlar aldığı, 4-6 saat oyun oynayanların oynamayanlar ve 1-3 saat arası oynayanlara kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği ve 7 saat ve üzeri oyun oynayanların ise en yüksek puanları aldığı gözlemlenmiştir.

Tablo 10'a göre, öğrencilerin e-spor tutum düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı, pozitif yönde ve orta düzeyde bir ilişki olduğu bulunmuştur. E-spor tutum düzeyi arttıkça, dijital oyun bağımlılığı seviyesinin de arttığı gözlemlenmiştir ($r = .467$; $p < 0.01$).

Tartışma ve Sonuç

Bu araştırmada, üniversite öğrencilerinin e-spora yönelik tutumları ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre, e-spor tutum ölçeği alt boyutlarında en yüksek ortalamanın duyuşsal boyutta olduğu, öğrencilerin e-spora yönelik tutumlarının orta düzeyde olduğu ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarında en yüksek ortalamanın duyu değişimi ve dalma boyutunda olduğu, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin riskli grup içerisinde yer aldığı tespit edilmiştir. Can ve Tekkurşun-Demir (2020) tarafından yapılan çalışmada, e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı konusunda belirli bir farkındalığa sahip olduğunu göstermektedir. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla yapılan Kızılkaya ve Erol (2024) tarafından Bingöl Üniversitesi Meslek Yüksekokullarında öğrenim gören öğrenciler üzerine yapılan bir diğer çalışmada dijital oyun bağımlılık düzeyleri incelenmiş ve öğrencilerinin çoğunluğunun riskli grupta yer aldığı tespit edilmiştir. Aktaş ve Kaçay (2024) tarafından yapılan bir çalışmada ise e-spor ve dijital oyunların sağlıklı bir şekilde keyif alınabilecek aktiviteler olduğu, ancak aşırıya kaçma ve bağımlılık durumunda olumsuz sonuçlar doğurabileceği belirtilmiştir. Üniversite öğrencilerinin e-spora yönelik tutumları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi, hem öğrencilerin sağlıklı bir oyun deneyimi yaşamaları hem de olası bağımlılık risklerinin önlenmesi açısından önem arz etmektedir.

Bu araştırmada, üniversite öğrencilerinin e-spora yönelik tutumları ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyet değişkenine göre incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre, e-spor tutum ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında cinsiyet açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p < 0.05$). Ancak, dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında cinsiyet açısından anlamlı farklar tespit edilmiştir ($p < .05$). Özellikle, erkek öğrencilerin aşırı odaklanma, erteleme, çatışma, yoksunluk ve arayış, duyu değişimi ve dalma alt boyutlarında ve ölçek toplam puanında kadın öğrencilere göre daha yüksek skorlar elde ettikleri belirlenmiştir. Literatürde, cinsiyetin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi konusunda farklı bulgular bulunmaktadır. Örneğin, Arslan (2024) ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile sosyal anksiyete düzeylerini incelemiş ve cinsiyet değişkeninin bu ilişki üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığını belirtmiştir. Benzer

şekilde, Hacettepe Üniversitesi'nde yapılan bir çalışmada, 13-17 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkiler incelenmiş ve cinsiyetin bu ilişkide belirleyici bir faktör olmadığı sonucuna varılmıştır. (Aslan ve ark., 2022). Diğer taraftan, bazı araştırmalar cinsiyetin dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili olabileceğini göstermektedir. Örneğin, bir çalışmada, 10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişki incelenmiş ve dijital oyun bağımlılık düzeylerinin artmasının sosyal beceri düzeyini azalttığı sonucuna ulaşılmıştır (Atak, 2020). Bu bulgular, cinsiyetin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin karmaşık ve çok boyutlu olduğunu göstermektedir. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kadınlara göre daha yüksek bulunması, toplumsal cinsiyet rollerinin etkisiyle erkeklerin daha çok aksiyon, rekabet ve strateji içeren oyunlara ilgi duymasıyla ilişkilendirilebilir.

Bu araştırmada, üniversite öğrencilerinin e-spora yönelik tutumları ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri yaş değişkenine göre incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre, e-spor tutum ölçeğinin bilişsel ve duyuşsal alt boyutları ile toplam puan ortalamaları arasında yaşa bağlı olarak istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmuştur ($p < .05$). Özellikle, 17-19 yaş aralığındaki öğrencilerin, 29 yaş ve üzerindeki öğrencilere göre daha yüksek bilişsel ve duyuşsal tutum skorlarına sahip oldukları belirlenmiştir. Ayrıca, e-spor tutum ölçeği toplam puan ortalamalarında da 17-19 yaş aralığındaki öğrencilerin, 29 yaş ve üzerindeki öğrencilere göre daha yüksek skorlar elde ettikleri görülmüştür. Bununla birlikte, dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında yaşa bağlı olarak istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p < 0.05$). Literatürde, yaşın e-spor ve dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi konusunda farklı bulgular bulunmaktadır. Örneğin, Yılmaz ve Aygün (2024) tarafından yapılan bir çalışmada, e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılıkları ile kompulsif spor tüketimi özellikleri incelenmiştir. Bu çalışmada, 18 yaş ve üzeri bireylerin dijital oyun bağımlılıkları ve kompulsif spor tüketimi düzeyleri araştırılmıştır. Cumhuriyet Üniversitesi'nde yapılan bir diğer çalışmada, genç ve yetişkin bireylerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri incelenmiştir. Bu çalışmada, 160 gönüllü genç ve yetişkin bireyin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri değerlendirilmiştir (Sezgin ve ark., 2021). Turan ve ark., (2024) tarafından kıs

sporları sporcularının e-spor tutumları üzerine yapılan bir çalışmada ise cinsiyet, yaş, spor türü ve sporculuk süresi gibi değişkenlerin e-spor tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığı bulunmuştur. Bu bulgular, yaşın e-spor ve dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin karmaşık ve çok boyutlu olduğunu göstermektedir. Bu durum, genç yaş grubunun e-spor ve dijital oyunlara olan ilgisinin yüksek olmasına rağmen, bağımlılık düzeylerinin diğer yaş gruplarıyla benzer seviyelerde kalabileceğini düşündürmektedir.

Bu çalışmada, üniversite öğrencilerinin e-spor tutumları ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri, anne eğitim düzeyine göre incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre, e-spor tutum ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında anne eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p < 0.05$). Ancak, dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında anlamlı farklar tespit edilmiştir ($p < .05$). Özellikle, aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutunda ortaokul ve üniversite mezunu olan öğrencilerin, ilkökul mezunu olanlara göre daha yüksek skorlar elde ettikleri; çatışma, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma alt boyutlarında ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan ortalamalarında ise ortaokul, lise ve üniversite mezunu olan öğrencilerin, ilkökul mezunu olanlara göre daha yüksek skorlar gösterdikleri belirlenmiştir. Literatürde, anne eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi konusunda farklı bulgular bulunmaktadır. Ayas (2012) tarafından yapılan bir çalışmada, öğrencilerin cinsiyet, eğitim düzeyi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, okul başarı durumu ve günlük dijital oyun oynama süresi gibi değişkenler incelenmiş ve anne eğitim durumu değişkeninde anlamlı bir fark bulunmamıştır. Benzer şekilde, Uzunlar ve ark., (2017) tarafından yapılan bir çalışmada, 18-29 yaş arası bireylerin algıladıkları anne-baba tutumu ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu çalışmada, anne eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu bulunmuştur. Bu bulgular, anne eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin karmaşık ve çok boyutlu olduğunu göstermektedir. Bazı çalışmalarda anne eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu bulunurken, diğerlerinde ise bu etkinin olmadığı görülmektedir. Bu durum, dijital oyun bağımlılığının bireysel, ailevi ve çevresel faktörlerin etkileşimiyle şekillenen bir olgu olduğunu

ve anne eğitim düzeyinin bu etkileşimde farklı roller üstlenebileceğini düşündürmektedir.

Bu çalışmada, üniversite öğrencilerinin e-spor tutumları ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri, baba eğitim düzeyine göre incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre, e-spor tutum ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları arasında baba eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p < 0.05$). Literatürde, ebeveynlerin eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi konusunda farklı bulgular bulunmaktadır. Ayas (2012) tarafından yapılan bir çalışmada, öğrencilerin cinsiyet, eğitim düzeyi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, okul başarı durumu ve günlük dijital oyun oynama süresi gibi değişkenler incelenmiştir. Baba eğitim durumu değişkeninde anlamlı bir fark bulunmamıştır. Öte yandan, Soysal ve Kartal (2024) tarafından yapılan bir çalışmada, e-spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumunun dijital oyun bağımlılığına etkisi incelenmiştir. Bu çalışmada, ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığı üzerinde pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı bir etkisi olduğu bulunmuştur. Bu bulgular, ebeveynlerin eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin karmaşık ve çok boyutlu olduğunu göstermektedir. Bazı çalışmalarda ebeveyn eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu bulunurken, diğerlerinde ise bu etkinin olmadığı görülmektedir. Bu durum, dijital oyun bağımlılığının bireysel, ailevi ve çevresel faktörlerin etkileşimiyle şekillenen bir olgu olduğunu ve ebeveyn eğitim düzeyinin bu etkileşimde farklı roller üstlenebileceğini düşündürmektedir.

Araştırmamızda, e-spor tutum ölçeği bilişsel alt boyutunda aylık gelir düzeyi iyi ve çok iyi olanların, düşük ve orta olanlara göre daha yüksek skorlar elde ettiği bulunmuştur. Duyuşsal alt boyutunda ise aylık gelir düzeyi çok düşük ve iyi olanların, düşük ve orta olanlara göre daha yüksek skorlar aldığı tespit edilmiştir. Davranışsal alt boyutunda ise aylık gelir düzeyi iyi olanların düşük olanlara göre, çok iyi olanların ise düşük, orta ve iyi olanlara göre daha yüksek skorlar aldığı görülmüştür. Ayrıca, e-spor tutum ölçeği toplam puan ortalamalarında aylık gelir düzeyi iyi ve çok iyi olanların, düşük ve orta olanlara göre daha yüksek skorlar elde ettiği belirlenmiştir. Bu bulgular, aile gelir düzeyinin e-spor tutumları üzerinde etkili olabileceğini göstermektedir. Benzer şekilde, "Espor Oynayan Ortaöğretim Öğrencilerinin

Algıladıkları Ebeveyn Tutumunun Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi" başlıklı çalışmada, ebeveyn tutumlarının öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili olduğu bulunmuştur (Soysal ve Kartal, 2024).

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarında ve toplam puan ortalamalarında da anlamlı farklar bulunmuştur. Özellikle, aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutunda aylık gelir düzeyi çok düşük olanların, düşük ve orta olanlara göre daha yüksek skorlar aldığı; çatışma, yoksunluk ve arayış alt boyutunda aylık gelir düzeyi çok iyi olanların, düşük, orta ve iyi olanlara göre daha yüksek skorlar aldığı; duygu değişimi ve dalma alt boyutunda aylık gelir düzeyi çok düşük olanların düşük olanlara göre, iyi olanların ise düşük olanlara göre daha yüksek skorlar aldığı; dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan ortalamalarında ise aylık gelir düzeyi çok düşük olanların, düşük ve orta olanlara göre daha yüksek skorlar aldığı; çok iyi olanların ise düşük, orta ve iyi olanlara göre daha yüksek skorlar aldığı belirlenmiştir. Bu sonuçlar, aile gelir düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili olabileceğini düşündürmektedir. Ancak, "Oyun Bağımlılığı Üzerinde Cinsiyetin, Aile Gelir Düzeyinin ve Günlük Bilgisayar Kullanım Süresinin Etkisi" başlıklı çalışmada, oyun bağımlılığı ile aile gelir düzeyi arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır (Kınay, 2019). Mevcut bu çalışmada öğrencilerin e-spor tutumları ve dijital oyun bağımlılıklarının, algılanan aylık gelir düzeyine göre farklılıklar gösterdiğini ortaya koymuştur. Bu bulgular, aile gelir düzeyinin bu iki değişken üzerinde etkili olabileceğini göstermektedir. Ancak, literatürdeki diğer çalışmalarla karşılaştırıldığında, bazı farklılıklar ve çelişkiler de bulunmaktadır.

Araştırmada, e-spor tutum ölçeği bilişsel alt boyutunda aylık gelir düzeyi "iyi" ve "çok iyi" olan öğrencilerin, "düşük" ve "orta" gelir düzeyindekilere göre daha yüksek skorlar elde ettiği bulunmuştur. Duyuşsal alt boyutunda ise "çok düşük" ve "iyi" gelir düzeyindekilerin, diğer gelir düzeylerine göre daha yüksek skorlar sergilediği gözlemlenmiştir. Davranışsal alt boyutunda ise "iyi" ve "çok iyi" gelir düzeyindekilerin, "düşük" ve "orta" gelir düzeyindekilere göre daha yüksek skorlar aldığı tespit edilmiştir. Bu bulgular, aile gelir düzeyinin öğrencilerin e-spor tutumlarını etkileyebileceğini göstermektedir. Benzer şekilde, Yiğit ve Günüş (2020) tarafından yapılan bir çalışmada, çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin aile gelir düzeyine göre farklılık gösterdiği bulunmuştur.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarında da anlamlı farklar gözlemlenmiştir. Özellikle "aşırı odaklanma ve erteleme" alt boyutunda "çok düşük" gelir düzeyindekilerin, diğer gelir düzeylerine göre daha yüksek skorlar aldığı belirlenmiştir. "Çatışma, yoksunluk ve arayış" alt boyutunda ise "çok iyi" gelir düzeyindekilerin, diğer gelir düzeyindekilere göre daha yüksek skorlar sergilediği bulunmuştur. "Duygu değişimi ve dalma" alt boyutunda ise "çok düşük" gelir düzeyindekilerin, "düşük" gelir düzeyindekilere göre daha yüksek skorlar aldığı tespit edilmiştir. Bu sonuçlar, aile gelir düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili olabileceğini göstermektedir. Ayrıca, Tuncay ve ark., (2023) tarafından yapılan bir çalışmada, ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile aile içi iletişim arasındaki ilişkinin incelendiği ve aile içi iletişimin dijital oyun bağımlılığına etkileyebileceği bulunmuştur.

Araştırmada, dijital oyun oynama durumu ile e-spor tutumları ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Elde edilen bulgular, dijital oyun oynayan bireylerin e-spor tutum ölçeği bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlarında, ayrıca toplam puan ortalamalarında dijital oyun oynamayanlara göre daha yüksek skorlar elde ettiklerini göstermektedir. Aynı şekilde, dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin aşırı odaklanma ve erteleme, çatışma, yoksunluk ve arayış, duygu değişimi ve dalma alt boyutlarında ve toplam puan ortalamalarında da dijital oyun oynayanların daha yüksek skorlar aldığı tespit edilmiştir. Bu bulgular, dijital oyun oynama sıklığının e-spor tutumları ve dijital oyun bağımlılığı üzerinde belirgin bir etkisi olduğunu göstermektedir. Dijital oyun oynayan bireylerin e-spor etkinliklerine daha olumlu bir tutum sergilemeleri ve dijital oyun bağımlılığına daha yatkın olmaları, bu alanda yapılan önceki araştırmalarla da paralellik göstermektedir. Örneğin, Can ve Tekkurşun Demir (2020) çalışmasında, e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin sporculardan daha yüksek olduğu ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının da daha fazla olduğu bulunmuştur. Ayrıca, Aktaş ve Kaçay-Öz (2024) çalışmasında, e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılıklarının yüksek olduğu ve bu durumun serbest zaman tatmin düzeylerini olumsuz etkilediği belirtilmiştir. Bu bulgular, dijital oyun oynama sıklığının e-spor tutumları ve dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkilerini anlamak ve bu alanda daha sağlıklı bir yaklaşım geliştirmek için önemlidir. Dijital oyunların olumlu yönlerinin yanı

sıra, aşırı ve kontrolsüz oyun oynama davranışlarının olumsuz sonuçlar doğurabileceği söylenebilir.

Araştırmada, günlük dijital oyun oynama süresi ile e-spor tutumu ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Bulgular, dijital oyun oynama süresi arttıkça e-spor tutumu ve dijital oyun bağımlılığı puanlarının da arttığını göstermektedir. E-spor tutumu, bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alt boyutlar ile toplam puan olarak değerlendirilmiştir. Günlük dijital oyun oynama süresi 1-3 saat olan bireylerin, oynamayanlara göre e-spor tutumu puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. 4-6 saat oyun oynayanlar ise 1-3 saat oynayanlara ve oynamayanlara göre daha yüksek puanlar elde etmiştir. 7 saat ve üzeri oyun oynayanlar ise tüm gruplardan daha yüksek puanlar almıştır. Bu bulgular, dijital oyun oynama süresinin e-spor tutumunu olumlu yönde etkileyebileceğini göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve toplam puan ortalamaları da benzer bir artış göstermektedir. 1-3 saat oyun oynayanların, oynamayanlara göre daha yüksek puanlar aldığı, 4-6 saat oynayanların ise 1-3 saat oynayanlara ve oynamayanlara göre daha yüksek puanlar elde ettiği görülmüştür. 7 saat ve üzeri oyun oynayanlar ise tüm gruplardan daha yüksek puanlar almıştır. Bu sonuçlar, dijital oyun oynama süresinin arttıkça dijital oyun bağımlılığı riskinin de arttığını göstermektedir. Literatürde, dijital oyun oynama süresi ile e-spor tutumu ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler üzerine yapılan çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin, bir çalışmada, günlük dijital oyun oynama süresi ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur (Akkaya, Ünal ve Tarhan, 2021). Şimşek ve ark., (2022) yaptığı araştırmada dijital oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığında arttığını belirtmiştir. Başka bir araştırmada ise, e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılıklarının yüksek olduğu ve oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (Can ve Tekkurşun-Demir, 2020). Araştırma bulguları, dijital oyun oynama süresinin e-spor tutumu ve dijital oyun bağımlılığı üzerinde önemli bir etkisi olduğunu göstermektedir. Dijital oyun oynama süresi arttıkça, e-spor tutumu puanları artarken, dijital oyun bağımlılığı riskinin de yükseldiği görülmektedir. Bu nedenle, dijital oyun oynama süresinin dengelenmesi ve oyun bağımlılığı riskinin azaltılması için bireylerin bilinçlendirilmesi önemlidir.

Bu araştırmada, üniversite öğrencilerinin e-spora yönelik tutum düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı

arasında istatistiksel olarak anlamlı, pozitif yönlü ve orta düzeyde bir ilişki ($r = .467$; $p < 0.01$) tespit edilmiştir. Bulgular, e-spora yönelik tutumların artmasıyla dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde de artış gözlemlendiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, öğrencilerin e-spora karşı daha olumlu tutum geliştirmelerinin, dijital oyunlara olan bağlılıklarını ve oyun oynama sürelerini artırarak bağımlılık riskini yükseltebileceğini göstermektedir. Bu bulgu, literatürde yer alan benzer çalışmalarla paralellik göstermektedir. Örneğin, Can ve Tekkurşun-Demir (2020) çalışmasında, e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, geleneksel sporculara göre daha yüksek olduğu ve bu durumun e-spora yönelik olumlu tutumların dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğunu ortaya koyduğu belirtilmiştir. Benzer şekilde, Kızılkaya ve Erol (2024) tarafından yapılan araştırmada, dijital oyun bağımlılığının artmasının, e-spora yönelik tutumların güçlenmesiyle paralel seyrettiği saptanmıştır.

E-sporun, günümüzde gençler arasında popülerliğinin artması ve dijital oyunların sunduğu rekabetçi ortam, bireylerin oyunlara olan ilgisini artırmaktadır. Bu artan ilgi, yalnızca oyun oynama süresinde artışa değil, aynı zamanda e-spora karşı geliştirilen olumlu tutumların derinleşmesine de yol açmaktadır. Ancak, bu olumlu tutumlar, beraberinde dijital oyun bağımlılığı gibi risk faktörlerini de getirebilmektedir. Araştırmamızın bulguları, dijital oyunlara yönelik pozitif tutumların artmasının, oyun bağımlılığı düzeylerinde de belirgin bir artışa neden olduğunu göstermektedir. Bu durum, dijital oyun bağımlılığının yalnızca oyun oynama süresiyle değil, aynı zamanda bireylerin oyunlara karşı algı ve tutumlarıyla da yakından ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, elde edilen orta düzeyde pozitif korelasyon, e-spora yönelik tutumların dijital oyun bağımlılığı ile bağlantılı olduğunu ve bu ilişkinin, bireylerin dijital oyunlara olan ilgi, bağlılık ve oynama alışkanlıklarıyla şekillendiğini göstermektedir.

Öneriler

Aşağıda, araştırma bulgularından yola çıkarak kısaca maddeler halinde öneriler sunulmuştur:

- Öğrencilerin oyun oynama süreleri konusunda bilgilendirmeler yapılarak, dengeli kullanımı teşvik edilebilir.

- Dijital oyun bağımlılığı ve sağlıklı oyun alışkanlıkları konusunda seminer ve atölyeler düzenlenerek farkındalık yaratılabilir.
- Müfredat ve ekstra programlar aracılığıyla dijital medya okuryazarlığını artırılabilir.
- Bağımlılık konusunda psikolojik danışmanlık ve rehberlik hizmetlerini güçlendirilebilir.
- Dijital oyun bağımlılığı riskini azaltacak, bireysel ve grup bazlı müdahale stratejileri geliştirilebilir.
- Gelecekteki çalışmalar için demografik ve psikososyal faktörleri de içeren farklı araştırmalar yapılabilir.

Finansal Kaynak

Bu araştırma herhangi bir finansal destek almamıştır.

Çıkar Çatışması

Yazar bu makale ile ilgili herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmektedir.

Etik Kurul Raporu

Araştırma, Yozgat Bozok Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulu'nun 19.12.2024 tarihli ve 20/05 sayılı kararı ile etik açıdan onaylanmıştır.

Yazarların Katkısı

Çalışma Tasarımı: FA

Veri Toplama: FA

İstatistiksel Analiz: FA

Makale Hazırlama: FA

Kaynaklar

- Aaker, D. A., Kumar, V., ve Day, G. S. (2007). *Marketing research* (9th ed.). John Wiley & Sons.
- Akkaya, H. F., Ünal Tutgun, A., ve Tarhan, N. (2021). Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 8(1), 1–22.
- Aktaş, F., ve Kaçay, Z. (2024). E-sporun dijital oyun bağımlılığı açısından değerlendirilmesi. *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 7(4), 100–119.
- Arslan, A. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 4(7), 27–41. <https://doi.org/10.31458/iej.600483>

- Arslan, A. (2024). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile sosyal anksiyete düzeylerinin araştırma değişkenlerine göre incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(2), 691–712.
- Aslan, H., Başçılar, M., ve Karataş, K. (2022). Relationship between digital game addiction and social skills in adolescents. *Bağımlılık Dergisi*, 23(3), 266–274.
- Atak, F. (2020). 10–14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü].
- Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 15, 627–636.
- Can, H. C., ve 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.
- Çıngı, H. 1994. *Örnekleme Kuramı*, H.Ü. Fen Fakültesi Yayınları, Ankara.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., ve King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308–318.
- Hamari, J., ve Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232.
- Hazar, E., ve Hazar, Z. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308–322.
- Karasar, N. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kınay, B. (2019). Ergenlerde oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile ilişkilerinin incelenmesi [Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü].
- Kızılkaya, M. F., ve Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 987–1012. <https://doi.org/10.51460/baed.1454087>
- King, D. L., ve Delfabbro, P. H. (2014). Internet gaming disorder treatment: A review of

- definitions and treatment approaches. *Clinical Psychology Review*, 34(3), 298–308.
- Kline, R. B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling*. Guilford Publications.
- Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 81–103.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152.
- Malhotra, N. K. (2004). *Marketing research: An applied orientation* (4th ed.). Pearson Prentice Hall.
- Savaş, B. Ç., ve Turan, M. (2023). E-sport attitude scale: A study of validity and reliability. *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 8(23), 1524–1561.
- Sezgin, E., Altun Ekiz, M., ve Kır, S. (2021). Genç ve yetişkinlerde dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 87–97.
- Soysal, S., ve Kartal, A. (2024). E-spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığına etkisinin incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 5(1), 122–144.
- Şimşek B., İşlen, T., ve Dinçer, N. (2023b). *E-spor oyunları oynayanların zihinsel dayanıklılık düzeylerinin bazı parametrelere göre incelenmesi*. (s. 5-25). Duvar Yayınları, İzmir.
- Şimşek, B., Güleşçe, M., Sargın, K., Kartal, A., ve Gümüüşdağ, H. (2023a). A study on e-sports, motivation, and physical activity triangle. *Research in Sport Education and Sciences*, 25(1), 7-13.
- Şimşek, B., Hanayoğlu, T., ve Bozdağ, B. (2023c). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeylerinin incelenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 7(1), 17-27.
- Şimşek, B., İşlen, T., ve Dalay, Y. (2022). Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Covid 19 Sürecinde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 8(64), 1830-1839.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.
- Tuncay, P. Y., Eren Bozdoğan, K., ve Bozdoğan, E. (2023). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve aile içi iletişim arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 177–195. <https://doi.org/10.51725/etad.1334923>
- Uzunlar, H. S., Türk, E., Say, S., ve Yıldız, B. (2017). Algılanan ana-baba tutumunun dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisi [Bitirme projesi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Psikoloji Bölümü].
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van den Eijnden, R. J., ve Van de Mheen, D. (2017). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212.
- Yıldırım, M., ve Şimşek, B. (2022). Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Düzeylerinin İncelenmesi. *International Social Sciences Studies Journal*, 8(96), 966-973.
- Yiğit, E., ve Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144–174. <https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498>
- Yılmaz, V., ve Aygün, M. (2024). E-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılıkları ile kompulsif spor tüketimi özelliklerinin incelenmesi. *Mediterranean Journal of Sport Science*, 7(4), 629–640. <https://doi.org/10.38021/asbid.1538439>
- Zikmund, W. G. (1997). *Business research methods* (5th ed.). The Dryden Press.