

LİSANSLI SPORCULAR VE SEDANTER BİREYLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI

COMPARISON OF DIGITAL GAME ADDICTIONS OF LICENSED ATHLETES AND SEDENTARY INDIVIDUALS

¹Serkan ZENGİN, *Cihangir ASLAN²

*e-mail: cihangir.aslan04@gmail.com

¹Amasya Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bölümü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği
Anabilim Dalı, Amasya, Türkiye

²Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi
Bilim Dalı, Ağrı, Türkiye

ÖZET

Bu araştırmanın amacı; spor lisansı bulunan ve bulunmayan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesidir. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın evreni Ağrı ilinde bulunan 10-16 yaş arası bireylerden oluşmakta ve bu evrenden seçkisiz örneklem yöntemiyle belirlenen 420 birey araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Nicel bir araştırma türü olan genel tarama yöntemiyle yapılan bu çalışmada Kişisel Bilgi Formu ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılarak spor lisansı bulunan ve bulunmayan bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesine çalışılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen veriler, SPSS 24.0 paket programı aracılığıyla analiz edilmiştir. Araştırmada elde edilen verilerin analizlerinde, standart sapma (SS), Aritmetik Ortalama (X), tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ve bağımsız örneklemeler için t Testi analizleri uygulanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılık düzeyi ile spor lisansı bulunma durumu arasında spor lisansı bulunmayan katılımcılar lehine anlamlı farklılık olduğu, yani spor lisansı olmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha fazla olduğu belirlenmiştir. Ayrıca dijital oyun bağımlılık düzeyi ile araştırmaya katılan bireylerin cinsiyetleri, yaşları, kardeş sayıları, arasında anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Keywords: Bağımlılık, dijital oyun, sporcu lisansı

JEL KODU: L83

ABSTRACT

The purpose of this research; The aim of this study is to determine the digital game addiction levels of individuals aged 10-16 with or without a sports license. For this purpose, the population of the research consists of individuals between the ages of 10 and 16 in the province of Ağrı and 420 individuals determined by the random sampling method from this population constitute the sample of the research. In this study, which was carried out with the general screening method, which is a quantitative research type, it was tried to determine the digital game addiction levels of individuals with and without a sports license by using the Personal Information Form and Digital Game Addiction Scale. The analysis of the obtained data was made with the SPSS 24.0 package program. In the analysis, arithmetic mean (X), standard deviation (SD), t-test for independent samples and one-way analysis of variance (ANOVA) analyzes were applied. According to the results of the research, it was determined that there was a significant difference between the status of having a sports license and the level of digital game addiction in favor of the participants who did not have a sports license, that is, the digital game addiction levels of the participants without a sports license were higher. In addition, it has been determined that there is a significant difference between the level of digital game addiction and the gender, age, number of siblings of the individuals participating in the research.

Anahtar Kelimeler: Addiction, digital gaming, athlete license

JEL CODE: L83

GİRİŞ

Oyun, uzun yıllar boyunca insan hayatının her döneminde önemli bir parça olan olgu olarak ifade edilmektedir. Eski dönemlerde insanların hareketlerinin doğal bir parçası şeklinde ortaya çıkan oyun günümüzde ise bazı platformlar ve biçimlerde bulunmaktadır. Teknolojik gelişmeler ile birlikte geleneksel oyunlar günümüzde dijital platformlarda oynanan oyunların aldığı bilinmektedir. 2000’li yıllardan sonra hızla gelişen teknoloji sonrası insan hayatına giren dijital aletler bazı değişimlere neden olduğu ifade edilmektedir. Teknolojik gelişmeler ile birlikte gelişim gösteren dijital platformlar, insan hayatını kolaylaştırıcı etkilerinin yanında kişileri yalnızlaştırarak hayal dünyasının derinliklerine itmekte ve insanları bağımlı hale getirmektedir. Gelişen teknoloji ve bilimin yanında dijital eşyalar da oyun biçimlerinde değişime neden olmaktadır (Demirbozan, 2019). Günümüzde kullanılmaya başlanan dijital oyunlar tablet, konsol, bilgisayar ve telefon benzeri eşyalar ile oynanmaktadır. Oynanan bu dijital oyunlar günümüzde sadece çocukların değil yetişkin ve ergenlerinde oynadığı oyunlar haline geldiği bilinmektedir (Yiğit, 2017). Bütün kişilerde olduğu ergen bireyler içinde dijital oyunlar günlük yaşamın parçası haline gelmiş ve ergen kişiler için sosyal ve eğlence fırsatı sunmaktadır (Anderson ve ark., 2010).

1970’li yıllarda insanoğluna tanıtılan video oyunları o günden günümüze oldukça önemli yol kat etmiştir. Günümüze gelindiğinde video oyunları her yerde bulunabilmekte, bu video oyunlarını insanlar eğlencelerde, evde, cep telefonlarında ve internet erişiminin olduğu herhangi bir yerde oynanabilmektedir. Ancak video oyunlarına bu kadar rağbet ile birlikte etkileri de tartışılmaya başlanmıştır. Video oyunlarına popülerite arttıkça, video oyunu oynayan bireyleri üzerindeki etkisinin ne şekilde olduğu konusunda tartışılmaya başlanmıştır. Bazı araştırmacılar ve kuruluşlar, video oyunlarının şiddete sebebiyet verdiği, gelişmeyi olumsuz bir biçimde etkilediği ve bağımlılığa yol açtığı gibi zararlı etkilerinin olduğu sonucuna varmışlardır. Fakat bunun aksine bazı araştırmacı ve kuruluşlar video oyunlarının el-göz koordinasyonunun arttığını, teknolojik anlayış, sosyal beceriler, tıbbi ve eğitimsel araç olarak kullanılabilmesi gibi olumlu etkilerinin olduğunu ifade etmişlerdir. Dijital oyunlar, okul çağındaki bireylerde de internetin aşırı, uygunsuz kullanımı, bilgisayarda çokça vakit geçirme ve sosyal ilişkiler üzerinde de olumsuz etkilere sebep olduğu ve hem kişisel gelişim hemde akademik gelişimi de olumsuz etkilediği ifade edilmektedir (Oggins & Sammis, 2012).

Dijital oyun bağımlılığı, çocukluk döneminden sonra kişilerin oluşacak olan kişilik özellikleri üzerindeki olumsuz tesirleri ve ilerleyen dönemlerinde hayatlarına ve yaşantılarına etkisi olabilecektir. Bu çalışmada ‘Lisanslı sporcular ve Sedanter Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Açısından Karşılaştırılması’ incelenecektir. Bu çalışmanın amacı, Lisanslı sporcular ve Sedanter bireylerin oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin görüşlerini incelemektir.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu araştırma Lisanslı ve Sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılıklara ilişkin görüşlerinin belirlenmesini amacıyla nicel araştırma yöntemlerinden genel tarama yöntemi ile yapılmıştır. Tarama modeli, geçmiş dönemde olmuş veya şimdi halen var olan durumun bulunuş şekliyle anlatmayı amaçlayan araştırma modelidir. Çalışmaya konu olan olgu, nesne veya birey kendi şartları içinde ve olduğu şekilde açıklamaya çalışılmaktadır. Değiştirme veya etkileme çabası gösterilmemektedir (Karasar, 2005).

Araştırma Evren ve Örnekleme

Araştırmanın evrenini, Ağrı’da yaşayan 10-16 yaş arasında olan bireyler oluşturmaktadır. Çalışmanın örnekleme araştırma amacına göre belirlenen, maksimum çeşitliliğin sağlanması sonucu ve seçkisiz örneklem yöntemi ile araştırmaya katılan bireyler arasından tespit edilen dört yüz yirmi 10-16 yaş arası kişiler oluşturmaktadır.

Tablo 1. Katılımcı Grubun Demografik Verilerine İlişkin Bulgular

	Kontrol Değişkeni	Katılımcı Grup (420)	
		F	%
Cinsiyet	Kız	215	51,2
	Erkek	205	48,8
Yaş	10-12 yaş arası	136	32,4
	13-15 yaş arası	180	42,8
	16 yaş ve üstü	104	24,8
Öğrenci Olma Durumu	Evet	412	98,1
	Hayır	8	1,9
Lisans Varlığı	Evet	203	48,3
	Hayır	217	51,7
Kardeş Sayısı	0-2 kardeş	98	23,3
	3-5 kardeş	247	58,8
	6 kardeş ve üstü	75	17,9

Araştırmaya katılan bireylerin cinsiyet değişkenine göre dağılımı incelendiğinde, kız katılımcılar grubun %51.2’sini oluştururken, erkek katılımcılar %48.8’ini oluşturmaktadır. Yaş değişkenine göre katılımcıların %32.4’ü 10-12 yaş arası, %42.8’i 13-15 yaş arası ve %24.8’i 16 ve üstü olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmaya katılan bireylerin öğrenci olma durumu değişkenine göre dağılımı incelendiğinde, öğrenci olan katılımcılar grubun %98.1’ini oluştururken, öğrenci olmayan katılımcılar %1.9’unu oluşturduğu görülmektedir. Katılımcıların sporcu lisansı olma durumu değişkenine göre dağılımı incelendiğinde; sporcu lisansı bulunan katılımcılar grubun %48.3’ünü, sporcu lisansı olmayan katılımcılar grubun %51.7’sini oluşturduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan bireylerin kardeş sayısı değişkenine göre dağılımı incelendiğinde, 0-2 arası kardeşi olan katılımcılar grubun %23.3’ünü, 3-5 arası kardeşi olan katılımcılar grubun %58.8’ini ve 6 ve üstü kardeşi olan katılımcılar %17.9’unu oluşturduğu görülmektedir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu kullanılmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Lisanslı sporcular ile Sdanter bireylerin oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek adına kullanılmıştır. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Hazar (2016) tarafından geliştirilmiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Aşırı Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma (7 Madde), Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer (7 Madde), Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi (6 Madde) ve Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma (4 Madde) olmak üzere 4 alt boyuttan ve toplam 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçek 5'li Likert tipi ölçektir (Kesinlikle katılmıyorum Katılmıyorum- Kararsızım- Katılıyorum- Kesinlikle katılıyorum).

Kişisel Bilgi Formu

Kişisel bilgi formu, araştırmacının oluşturmuş olduğu, katılımcı gruptaki kişilerin bireysel özellikleri ve yaşantılarına dair bilgilerin değerlendirilmesini sağlayan 4 soruluk anket formunu ifade etmektedir.

Veri Analizi

Elde edilen verilerin analizi SPSS 24.0 paket programıyla yapılmıştır. Bu kapsamda, araştırmaya katılan bireylerin demografik bilgilerinin (cinsiyet, yaş, sporcu lisansının bulunma durumu ve kardeş sayısı) tespiti için frekans ve yüzde hesaplamaları yapılmıştır.

Örnekleme oluşturan bireylerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin görüşlerinin cinsiyet ve lisanslı sporcu olma durumu değişkenleri açısından farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için, aritmetik ortalama (X), standart sapma (SS) ve bağımsız örneklem için t-Testi uygulanmıştır.

Örnekleme oluşturan bireylerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin görüşlerinin yaş, kardeş sayısı değişkenleri açısından farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için, aritmetik ortalama (X), standart sapma (SS) ve bağımsız örneklem için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır.

BULGULAR

Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre dağılımının, yapılan t testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 2.'de gösterilmektedir.

Tablo 2. Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	\bar{x}	ss	t	P
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Kız	215	13.53	5.34	4.780	0.000*
	Erkek	205	16.25	6.30		
	Toplam	420				
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	Kız	215	15.31	5.74	3.883	0.000*
	Erkek	205	17.71	6.90		
	Toplam	420				
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	Kız	215	11.27	4.73	4.253	0.000*
	Erkek	205	13.43	5.67		
	Toplam	420				
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	Kız	215	7.98	3.11	4.433	0.000*
	Erkek	205	9.38	3.32		
	Toplam	420				
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Kız	215	48.07	17.29	4.700	0.000*
	Erkek	205	56.76	20.35		
	Toplam	420				

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutunda kız olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=13.53$) ile erkek olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=16.25$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=4.780$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan spor yapan ve yapmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarında dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Erkek olan katılımcıların dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri kız katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer” boyutunda kız olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=15.31$) ile erkek olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=17.71$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=3.883$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan spor yapan ve yapmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarında oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyleri ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Erkek olan katılımcıların oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyleri kız katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutunda kız olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=11.27$) ile erkek olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=13.43$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=4.253$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan spor yapan ve yapmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarında bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyleri ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Erkek olan katılımcıların bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyleri kız katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda kız olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=7.98$) ile erkek olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=9.38$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=4.433$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan spor yapan ve yapmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarında yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Erkek olan katılımcıların yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri kız katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde kız olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=48.07$) ile erkek olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=56.76$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=4.700$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan spor yapan ve yapmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları düzeyleri ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Erkek olan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri kız katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Spor Lisansı Bulunma Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin spor lisansı bulunma durumuna göre dağılımının, yapılan t testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 3’te gösterilmektedir.

Tablo 3. Spor Lisansı Bulunma Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	\bar{x}	ss	t	P
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Evet	203	14.78	5.73	0.237	0.000*
	Hayır	217	14.92	6.23		
	Toplam	420				
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	Evet	203	16.42	6.44	0.184	0.000*
	Hayır	217	16.53	6.45		
	Toplam	420				
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	Evet	203	12.14	5.17	0.685	0.000*
	Hayır	217	12.49	5.46		
	Toplam	420				
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	Evet	203	8.69	3.17	0.196	0.000*
	Hayır	217	8.83	3.40		
	Toplam	420				
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	203	52.03	18.84	0.289	0.000*
	Hayır	217	52.58	19.80		
	Toplam	420				

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutunda sporcu lisansı olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=14.78$) ile sporcu lisansı olmayan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=14.92$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=0.237$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan bireylerin dijital oyun

bağımlılıklarında dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri ile spor lisansı olma durumları arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Spor lisansı olmayan katılımcıların dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri spor yapan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer” boyutunda sporcu lisansı olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=16.42$) ile sporcu lisansı olmayan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=16.53$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=0.184$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan bireylerin dijital oyun bağımlılıklarında oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyleri ile spor lisansı olma durumları arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Spor lisansı olmayan katılımcıların oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer düzeyleri spor lisansı olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutunda sporcu lisansı olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=12.14$) ile sporcu lisansı olmayan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=12.93$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=0.685$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan bireylerin dijital oyun bağımlılıklarında bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyleri ile spor lisansı olma durumları arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Spor lisansı olmayan katılımcıların bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyleri spor lisansı olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda sporcu lisansı olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=8.69$) ile sporcu lisansı olmayan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=8.83$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=0.196$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan bireylerin dijital oyun bağımlılıklarında yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri ile spor lisansı olma durumları arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Spor lisansı olmayan katılımcıların yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri spor lisansı olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde sporcu lisansı olan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=52.03$) ile sporcu lisansı olmayan katılımcıların test puan ortalaması ($\bar{x}=52.58$) arasında anlamlı bir farklılık vardır [$t=0.289$, $p<0.05$]. Bu bulgu, araştırmayan katılan bireylerin katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları düzeyleri ile spor lisansı olma durumları arasında anlamlı farklılığın olduğunu göstermektedir. Spor lisansı olmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri spor lisansı olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yaş değişkenine göre dağılımının, yapılan Anova testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 4’te gösterilmektedir.

Tablo 4. Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	\bar{x}	F	P	Anlamlı fark
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	A) 10-12 yaş arası	136	15.77	3.343	0.036*	A-B
	B) 13-15 yaş arası	180	14.04			
	C) 16 yaş ve üstü	104	15.06			
	Toplam	420	14.85			
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer	A) 10-12 yaş arası	136	17.26	1.866	0.156	
	B) 13-15 yaş arası	180	15.85			
	C) 16 yaş ve üstü	104	16.55			
	Toplam	420	16.48			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	A) 10-12 yaş arası	136	13.26	4.954	0.007*	A-B
	B) 13-15 yaş arası	180	11.43			
	C) 16 yaş ve üstü	104	12.63			
	Toplam	420	12.32			
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	A) 10-12 yaş arası	136	9.09	3.683	0.026*	A-B
	B) 13-15 yaş arası	180	8.16			
	C) 16 yaş ve üstü	104	8.95			
	Toplam	420	8.66			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	A) 10-12 yaş arası	136	55.38	3.804	0.023*	A-B
	B) 13-15 yaş arası	180	49.48			
	C) 16 yaş ve üstü	104	53.19			
	Toplam	420	52.31			

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma” boyutunda yaş bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir (F= 3.343, p<0.05). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; 10-12 yaş arası (\bar{x} =15.77) katılımcılar ile 13-15 yaş arası (\bar{x} = 14.04) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna 10-12 yaş arası olan katılımcıların dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma düzeyleri, 13-15 yaş arası olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer” boyutunda katılımcıların puanlarının yaşlarına göre anlamlı farklılık göstermediği (p>0,05) belirlenmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutunda yaş bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir (F= 4.954, p<0.05). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; 10-12 yaş arası (\bar{x} =13.26) katılımcılar ile 13-15 yaş arası (\bar{x} = 11.43) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna 10-12 yaş arası olan katılımcıların bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi düzeyleri, 13-15 yaş arası olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda yaş bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir (F=3.683, p<0.05). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; 10-12 yaş arası (\bar{x} =9.09) katılımcılar ile 13-15 yaş arası (\bar{x} =8.16) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna 10-12 yaş arasında olan katılımcıların yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri, 13-15 yaş arası olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde yaş bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir (F=3.804, p<0.05). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; 10-12 yaş arası (\bar{x} =55.38) katılımcılar ile 13-15 yaş arası (\bar{x} =49.48) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna 10-12 yaş arasında olan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, 13-15 yaş arası olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Durumuna İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kardeş sayısı değişkenine göre dağılımının, yapılan Anova testi sonuçlarına göre ne şekilde olduğu aşağıdaki Tablo 5’te gösterilmektedir.

Tablo 5. Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Ait Analiz Sonuçları

Boyutlar	Gruplar	N	\bar{x}	F	P	Anlamlı fark
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	A) 0-2 Kardeş	98	15.52	2.020	0.134	
	B) 3-5 Kardeş	247	14.93			
	C) 6 Kardeş ve üstü	75	13.71			
	Toplam	420	14.85			
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	A) 0-2 Kardeş	98	16.60	2.177	0.115	
	B) 3-5 Kardeş	247	16.85			
	C) 6 Kardeş ve üstü	75	15.09			
	Toplam	420	16.48			
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	A) 0-2 Kardeş	98	12.71	1.154	0.317	
	B) 3-5 Kardeş	247	12.41			
	C) 6 Kardeş ve üstü	75	11.52			
	Toplam	420	12.32			
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	A) 0-2 Kardeş	98	8.49	3.201	0.042*	B-C
	B) 3-5 Kardeş	247	8.96			
	C) 6 Kardeş ve üstü	75	7.89			
	Toplam	420	8.66			
Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	A) 0-2 Kardeş	98	53.33	2.068	0.128	
	B) 3-5 Kardeş	247	53.15			
	C) 6 Kardeş ve üstü	75	48.21			
	Toplam	420	52.31			

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplamında ve Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma, Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer, Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi” boyutlarında kardeş sayısı bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$).

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” boyutunda kardeş sayısı bakımından katılımcıların düzeyleri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ($F=3.201$, $p<0.05$). Hangi gruplar arasında farklılığın olduğunun belirlenmesi için Scheffe analiz çalışması yapılmıştır. Bu analizden elde edilen sonuçlara göre bu farklılığın; kardeş sayısı 3-5 olan ($\bar{x}=8.96$) katılımcılar ile kardeş sayısı 6 ve üstü olan ($\bar{x}=7.89$) katılımcılar arasında olduğu tespit edilmiştir. Buna kardeş sayısı 3-5 arası olan katılımcıların yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma düzeyleri, kardeş sayısı 6 ve üstü olan katılımcılara göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu araştırmada Ağrı İlindeki spor lisansı bulunan ve bulunmayan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Genel tarama modeliyle gerçekleştirilen bu araştırmanın evrenini Ağrı İlinde bulunan 10-16 yaş arası bireyler; araştırmanın örneklemini ise bu evrenden seçkisiz örneklem yöntemiyle belirlenen 420 birey oluşturmaktadır.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile cinsiyet bağımsız değişkeni arasında erkek katılımcılar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, kız katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Araştırma sonuçları ile paralellik gösteren çalışmalar bulunmaktadır. Aksel’in (2018) yaptığı çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyinin cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Yılmaz (2008) erkek öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin kız öğrencilere göre daha fazla olduğunu tespit etmiştir.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sporcu lisansı bulunma değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sporcu lisansı bulunma bağımsız değişkeni arasında sporcu lisansı bulunmayan katılımcılar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Sporcu lisansı bulunmayan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, sporcu lisansı bulunan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yaş değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile yaş bağımsız değişkeni arasında 10-12 yaş arası katılımcılar lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. 10-12 yaş arası katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, 13-15 yaş arası katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Araştırma sonuçları ile

paralellik gösteren çalışmalar bulunmaktadır. İlgili literatüre bakıldığında Sherry, deSouza, Greenberg & Lachlan (2003) çalışmalarında öğrencilerin dijital oyunu oynama süresinin 11 yaş seviyesinden 14 yaş seviyesine kadar artışta olduğuna ancak 18 yaş üstünde ise bu artışın azalma gösterdiği sonucunu ifade ederken; Yılmaz (2008), 13 ve yaşlarındaki çocuklar üzerinde yaptığı araştırmada öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin yaşlarına göre anlamlı bir fark göstermediği sonucuna ulaşmıştır. Kurtbeyoğlu (2018) ise 11 yaşındaki çocukların 13 ve 14 yaşındaki çocuklara göre ve 12 yaşındaki çocukların 14 yaşındaki çocuklara göre dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Araştırmaya katılan 10-16 yaş arası bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kardeş sayısı değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçları ışığında elde edilen bulgularda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile kardeş sayısı bağımsız değişkeni arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Araştırma sonuçları ile paralellik gösteren ve göstermeyen çalışmalar bulunmaktadır. Aksoy (2018) yaptığı çalışmada en az üç kardeşe sahip olanların diğerlerine göre istatistiksel olarak anlamlı daha yüksek puan aldıklarını belirtirken; Demirbozan (2019) çalışmasında üç ve daha fazla kardeşi olan katılımcıların puanlarının anlamlı olarak daha düşük düzeyde olduğunu belirtmiştir. Aydoğdu (2018) ise araştırmasında katılımcı grubun dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kardeş sayısına göre anlamlı farklılık göstermediğini ifade etmiştir.

KAYNAKLAR

- Aksel, N. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ordu
- Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Anderson, C.A., Shibuya, A., Ihori, N, E.L., Swing, B.J., Bushman, A., Sakamota, H.R., Rothstein & M., Saleem (2010) Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychol Bull*, 136, 151-173
- Avcı, K., & Avşar, Z. (2016). Dijital sağlık oyunları. *Trt Akademi*, 1(2), 472-486.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18.
- Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D., Baranowski, J. (2008). Playing for real: Video games and stories for health-related behavior change. *American Journal Of Preventive Medicine*, 34(1), 74-82.
- Bozkurt, A.,& Kumtepe, E.G (2014). *Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: Gamification*. Akademik Bilişim Bildirileri, Mersin Üniversitesi, Mersin
- Brown, J.A.S. (2014). *Let's play: Understanding the role and significance of digital gaming in old age*. University Of Kentucky.
- Brown, S. L., & Vaughan, C. C. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. New York, Ny: Penguin.
- Caillois, R., (2001). *Man, play and games*. United States of America: Library of Congress Cataloging.

- Ceylaner, S., & Yelken, Y.T. (2017) Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 346-364.
- Demirbozan, N. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının anne baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Dursun A., & Çapan E. A. (2018) Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 128-140.
- Fromme J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *The International Journal of Computer Game Research*, 3(1), 1-23.
- Gander, J.M. & Gardner, H.W. (1993). *Çocuk ve ergen gelişimi*. Çev: Ali Dönmez ve diğerleri). Ankara: İmge Kitabevi.
- 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.
- Hazar, E., & Hazar, Z. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması), *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 4(2), 308-322.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 1114 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara
- Karabulut, B. (2019) *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Gaziantep.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın
- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Kuşay, Y., & Akbayır, Z. (2015) Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk: Öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 23, 135-154.
- Musluoğlu, M. (2016) *15-19 yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örneğinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul
- Oggins, J., & Sammis, J. (2012). Notions of video game addiction and their relation to self-reported addiction among players of world of warcraft. *Int J Ment Health Addiction*, 10, 210–230.
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi* 2(4), 7-10.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Say F.S. (2016) *Yedinci sınıf fen bilimleri dersine yönelik tasarlanan bilgisayar oyununu öğrencilerin fene yönelik özyeterliliklerine, motivasyonlarına ve saldırganlıklarına etkisi*. Doktora Tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Denizli.
- Sherry, J.L., Desouza, R., Greenberg, B., & Lachlan, K. (2003). *Relationship between developmental stages and video game uses and gratifications, game reference, and amount of time spent in play*. Paper presented at the International Communication Association Annual Conference. San Diego: CA.
- Sucu İ. (2012) Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön değiştirmesi: Smeet oyunu örneği. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 3, 56-88.

- Yalçın S., & Bertiz Y. (2019) Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34.
- Yarnal, C. M., Son, J. S., Kerstetter, D. L., & Baker, B. L. (2007). Promoting older women's health and well-being through social leisure environments: What we have learned from the red hat society. *Journal Of Women & Aging*, 19(3-4), 89-104.
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta Yayın Evi.
- Yılmaz, B. (2008). *İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi*. 6. International Educational Technology Conference. Anadolu Üniversitesi. Eskişehir.
- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2004). *Elektronik oyunlar ve Türkiye*. T.B.D. 21. Ulusal Bilişim Kurultayı. Ankara
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Van.

EXTENDED ABSTRACT

Play is a phenomenon that has been going on for centuries and is an important part of human life. The game, which is thought to emerge as a natural part of human movements, takes its place in various shapes and platforms today. With various changes, it is seen that traditional games have been replaced by games played on digital platforms today. With the rapid development of technology, it can be said that digital tools, which entered our lives very quickly, cause many changes in human life. In addition to its many effects that make our lives easier, it is seen that the contribution and benefits of the digital world, which pushes into the depths of the imagination, isolating and addicted individuals who are far from social, are also being discussed. In addition to science and technology, digital tools have also caused changes in the ways of playing. Today, digital games that have started to take their place on the shelves, PC, tablet, phone, consoles and so on. played with tools. These digital games have become games played not only by children but also by adolescents and adults. For adolescents, as with all individuals, video games have now become a normal part of daily life and offer entertainment and social opportunities for adolescents. Digital game addiction makes individuals directly susceptible to the negative effects on their personality traits during adolescence and the effects they may have in their later lives. In this research, "Comparison of Licensed Athletes and Sedentary Individuals in terms of Digital Game Addiction" will be examined. The purpose of this research; The aim of this study is to determine the digital game addiction levels of individuals aged 10-16 with or without a sports license. For this purpose, the population of the research consists of individuals between the ages of 10 and 16 in the province of Ağrı and 420 individuals determined by the random sampling method from this population constitute the sample of the research. When the distribution of the individuals participating in the research according to the gender variable is examined, while the female participants constitute 51.2% of the group, the male participants constitute 48.8%. According to the age variable, 32.4% of the participants were between the ages of 10-12, 42.8% were between the ages of 13-15 and 24.8% were 16 and over. When the distribution of the individuals participating in the research according to the variable of being a student is examined, it is seen that the students who are students make up 98.1% of the group, while the non-student participants make up 1.9%. When the distribution of the participants according to the variable of being an athlete's license is examined; Participants with an athlete license constitute 48.3% of the group, and participants without an athlete license constitute 51.7% of the group. When the distribution of the individuals participating in the study according to the

variable of the number of siblings is examined, it is seen that the participants with 0-2 siblings constitute 23.3% of the group, the participants with 3-5 siblings constitute 58.8% of the group, and the participants with 6 or more siblings constitute 17.9%. In this study, which was carried out with the general screening method, which is a quantitative research type, it was tried to determine the digital game addiction levels of individuals with and without a sports license by using the Personal Information Form and Digital Game Addiction Scale. The Digital Game Addiction Scale was used to determine the game addiction levels of licensed athletes and Sdanter individuals. The Digital Game Addiction Scale was developed by Hazar (2016). Digital Game Addiction Scale, Excessive Focus and Conflict towards Excessive Digital Game Playing (7 Items), Development of Tolerance During Play and Value Attributed to Play (7 Items), Postponement of Individual and Social Tasks/Homework (6 Items) and Psychological-Physiological Reflection of Deprivation and It consists of 4 sub-dimensions, Plunge into the Game (4 Items), and a total of 24 items. The scale is a 5-point Likert type scale (Strongly Disagree Disagree- Undecided-Agree- Strongly Agree). Personal information form refers to a 4-question survey form created by the researcher, which enables the evaluation of information about the individual characteristics and lives of the people in the participant group. The analysis of the obtained data was made with the SPSS 24.0 package program. In this context, frequency and percentage calculations were made to determine the demographic information (gender, age, presence of athlete's license and number of siblings) of the individuals participating in the research. In order to determine whether the opinions of the individuals in the sample regarding digital game addiction differ in terms of gender and being a licensed athlete, arithmetic mean (\bar{X}), standard deviation (SD) and t-Test for independent samples were applied. In order to determine whether the opinions of the individuals in the sample regarding digital game addiction differ in terms of age and number of siblings, arithmetic mean (\bar{X}), standard deviation (SD) and One-Way Analysis of Variance (ANOVA) for independent samples were applied. According to the results of the research, it was determined that there was a significant difference between the level of digital game addiction and the presence of a sports license in favor of the participants who did not have a sports license, that is, the digital game addiction levels of the participants without a sports license were higher. In addition, it has been determined that there is a significant difference between the level of digital game addiction and the gender, age, number of siblings of the individuals participating in the research.