

# ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ

## İLAHİYAT FAKÜLTESİ DERGİSİ

Journal of the Faculty of Divinity of Çukurova University

Cilt / Volume: 22 • Sayı / Issue: 1 • Haziran / June 2022 • 199-216

e-ISSN: 2564-6427 • DOI: 10.30627/cuilah.1092685

### ERGENLİK DÖNEMİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE DİNDARLIK İLİŞKİSİ

*The Relationship Between Digital Game Addiction and Religiosity in Adolescence  
Period*

#### Orhan GÜRSU

Doç. Dr., Akdeniz Üniversitesi İlahiyat Fakültesi, Felsefe ve Din Bilimleri Bölümü, Antalya, Türkiye  
Assoc. Prof., Akdeniz University Faculty of Theology, Department of Philosophy and Religious  
Studies, Antalya, Turkey

[orhangursu@akdeniz.edu.tr](mailto:orhangursu@akdeniz.edu.tr)

<https://orcid.org/0000-0002-7478-371X>

#### Murat Faruk ÖZÇELİK

Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri Bölümü, Antalya, Türkiye,  
Akdeniz University Institute of Social Sciences, Department of Philosophy and Religious Studies,  
Antalya, Turkey

[muratfarukozcelik@gmail.com](mailto:muratfarukozcelik@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-7126-5434>

#### Makale Bilgisi/Article Information

Makale Türü/Article Type: Araştırma Makalesi/Research Article

Geliş Tarihi/ Received: 24.03.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 15.06.2022

Yayın Tarihi/Published: 30.06.2022

Bu çalışma, Murat Faruk Özçelik'in "Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dindarlık İlişkisi Gaziantep Örneği" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

**İntihal Taraması/Plagiarism Detection:** Bu makale, en az iki hakem tarafından incelendi ve intihal içermediği teyit edildi/This article has been reviewed by at least two referees and scanned via a plagiarism software.

**Etik Beyan/Ethical Statement:** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur/It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited (Orhan Gürsu-Ömer Faruk Özçelik)

**Telif/Copyright:** Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi/Published by Çukurova University Faculty of Divinity, 01380, Adana, Turkey. Tüm Hakları saklıdır / All rights reserved.

## ERGENLİK DÖNEMİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE DİNDARLIK İLİŞKİSİ

*The Relationship Between Digital Game Addiction and Religiosity in Adolescence Period*

### Öz

Bu çalışmada ergenlik çağında olan bireylerin dijital oyun bağımlılık seviyeleri ile dindarlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırmanın bir diğer amacı ise yaş ve cinsiyet gibi çeşitli demografik değişkenlerin bağımlılık düzeyi ile ilişkisini ortaya çıkarmaktır. Türkiye'de Dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık arasındaki ilişkiyi inceleyen ilk çalışma olması nedeniyle önemlidir. Çalışma kapsamında Gaziantep ili Şahinbey ilçesinde öğrenim görmekte olan 478 ortaokul ve lise öğrencisine "Kişisel Bilgi Formu", "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ve "Dini Tutum Ölçeği" uygulanmış olup elde edilen veriler SPSS 25. 0 programında analiz edilmiştir. Çalışma sonucunda ergenlerin dijital oyun bağımlılık seviyeleri ile dindarlık düzeyleri arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Ayrıca demografik değişkenler ile dijital oyun bağımlılığı skorları karşılaştırıldığında dijital oyun bağımlılığı düzeyinin; cinsiyet, yaş değişkenleriyle anlamlı ölçüde farklılaştığı görülmektedir. Kızların dijital oyun bağımlılığı toplam puanı ve alt boyutlardan aldıkları puanlar erkeklerden daha yüksek çıkmıştır. Yaş değişkeninde ise 17 yaşında olanların bağımlılık düzeyleri diğer yaşlardan yüksek bulunmuştur. Elde edilen sonuçlar daha önceki çalışmalarla büyük ölçüde benzerlik göstermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Din Psikolojisi, Ergenlik, Dijital Oyun, Bağımlılık, Dindarlık.

### Abstract

In this study, it is aimed to put forward the relationship between digital game addiction levels and religiousness levels of adolescent individuals. Another aim of the study is to reveal the relationship between various variables such as age and gender and addiction level. It is important because it is the first study to examine the relationship between digital game addiction and religiosity in Turkey. Within the scope of the study, "Personal Information Form", "Digital Game Addiction Scale for Children" and "Religious Attitude Scale" were applied to 478 middle and high school students studying in Şahinbey District of Gaziantep province and the data were analyzed in SPSS 25.0 program. At the end of the study, a negative and significant correlation was found between adolescents' level of digital game addiction and their level of religiousness. Furthermore, compared to demographic variables and digital game addiction scores, it was observed that the level of digital game addiction significantly differed according to the variables of gender and age. The total score of digital game addiction and the scores of girls in sub-dimensions were higher than boys. In the age variable, the addiction levels of 17 years old were found to be higher than the other ages. The results obtained are largely similar to previous studies.

**Keywords:** Psychology of Religion, Adolescence, Digital, Game, Addiction, Religiousness.

## GİRİŞ

Tarihteki Gelişimsel bir dönem olarak ergenlik; biyolojik, psikolojik, antropolojik ve nörolojik anlamda pek çok değişimin meydana geldiği çok faktörlü bir dönem olarak bilinmektedir (Derman, 2008, s.19). Ergenlik, vücudun fiziksel olarak değiştiği, çocukların olgunlaşmasıyla sonuçlanan fizyolojik bir süreç olduğu, yani cinsel özellikler geliştirdikleri ve üreme işlevlerini kazandıkları bir dönem olarak bilinir (Alotaibi, 2019, s.64). Bir başka tanımda ise ergenlikten, geleneksel olarak fiziksel olgunluk ve sosyal olgunlaşmamışlık dönemi olarak bahsedilmektedir (Simmons ve Blyth, 2017, s.9). Farklı kültürlerle göre değişiklik gösterse de ortalama olarak erkekler 13-14, kızlar ise 11-12 yaşlarında ergenlik dönemine girmektedirler. Yine bu dönem erkeklerde 17-21, kızlarda ise 16-21 yaşlarına kadar sürebilmektedir (Nieuwenhuis vd., 2020: s.2-5). Ergenlik döneminin temel özelliği bireylerde bağımsızlık dürtüsünün artması, cinselliğin başlaması, sosyal rollerin edinilmesi, soyut düşünmenin gelişmesi ve kimlik arayışı sonucunda kişiliğin bir bütün olarak oluşmasıdır (Yavuzer, 2017, s.245; Kulaksızoğlu, 2004, s.130; Parlaz vd., 2012, s.11).

Günümüz teknolojik gelişmelerin ergenlik dönemi üzerinde doğrudan ve dolaylı olarak etkilerinin olduğunu söylemek mümkündür. Davranışsal bağımlılıklar kapsamında yer alan teknoloji bağımlılığının ergenlerin fiziksel ve zihinsel sağlıkları üzerinde olumsuz etkilerinin olduğunu dile getiren pek çok araştırma bulgusundan söz edebiliriz. Buna göre teknolojik aygıtları ve interneti fazla veya olumsuz kullananlarda; agresif tutum (Grüsser vd., 2006), zaman kavramının yitimi, kızgınlık, yalan söyleme, yoksunluk belirtileri (Üneri ve Tanıdır, 2011), yalnızlık (Bozoğlan vd., 2013), sosyal uyum bozulması (Amichai-Hamburger ve Ben-Artzi, 2003; Mitchel vd., 2011; Hardie ve Tee, 2007; Erdoğan, 2008), riskli cinsel yönelimler (Mitchell ve Wolak, 2003), benlik saygısının azalması (Barker, 2009; Ehrenberg, 2008), bağımlı kişilik ve kimlik sorunları (Meerkerk, 2007; Rowan, 2013), öz değer düşüklüğü, yalıtılma, sıkıntı, kaygı, dürtüsellik (Shaw ve Black, 2008), duygu durum bozuklukları (Bernardi ve Pallanti, 2009), aile içi çatışmalar, iş ve akademik başarıda düşüklük, olumsuz ruh hali, mutsuzluk (Cash vd., 2012), yeme bozukluğu, sosyal uyum güçlüğü (Weiser, 2001) gibi olumsuzlukların yanısıra major depresyon, kaygı bozuklukları, kişilik bozuklukları, hiperaktivite, sosyal fobi, saldırganlık, madde kullanım bozuklukları gibi psikiyatrik hastalıkların da bu bağımlılığa eşlik ettiği belirtilmektedir (Whang ve diğ., 2003; Shapira ve diğ., 2000; Demetrovics, Szeredi ve Rozsa, 2008; Yen vd., 2007; Jang vd., 2008). Anlaşılacağı üzere problemlerli internet kullanımının ergen psikolojik sağlığı üzerinde doğrudan olumsuz etkilerinin olduğu görülmektedir (El Asam vd., 2019).

Teknolojik gelişmelerin hızlanmasının bir sonucu olarak geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almıştır. Dijital oyun kavramı bilgisayar, ağ, konsol, mobil ile video oyunlarının hepsini içeren üst bir kullanımdır (Karabulut, 2019, s.7). Dijital oyun sektörünün küresel ölçekteki bütçesi covid-19 pandemisinin de etkisiyle %9,3 artışla 159 milyar dolara yükselmiştir. Bu rakamın 2026 yılına kadar 295 milyar doları aşacağı tahmin edilmektedir. Ayrıca dünya genelinde 2,5 milyar insanın dijital oyun oyuncusu olduğu bilinmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020, s.12). Böylesine hızlı büyüyen bir sektörün doğal olarak süreç içinde insan hayatına zarar veren bir takım olumsuz etkileri de ortaya çıkmıştır. İnternet ya da oyun başında saatlerini hatta günlerini geçiren insanların sayısının artması, buna bağlı olarak kliniklere gelen vakaların sıklaşması gibi sebeplerden dolayı teknoloji bağımlılığı alanındaki çalışmalar son yıllarda hız kazanmıştır (Dinç, 2015, s.34). DSM 5'te internette oyun oynama bozukluğu olarak yer bulan dijital oyun bağımlılığı belirtileri arasında; zihnin internet oyunlarıyla aşırı meşgul olması, oyun ortadan kalktığında yoksunluk hissetme, internette oyun oynama süresinin artmasına duyulan ihtiyaç, ilgilere ve sosyal ortamlara duyulan ihtiyacın azalması şeklinde belirtilere yer verilmiştir (Karabulut, 2019, s.14-15).

Dijital oyun bağımlılığının zararlarına yönelik alanyazında oldukça fazla sayıda araştırma bulgusu mevcuttur. Özellikle şiddet içeren dijital oyunların çocuk ve ergenlerde şiddet eğilimi (Williams vd., 2011), anksiyete (Mentzoni vd., 2011), yalnızlık (Tekindal ve Çalışkan, 2016; Demirtaş ve Çakılcı, 2014), mutsuzluk (Odabaşı, 2016), hostilete, düşmanlık ve saldırganlık (Balıkçı, 2018; Hasan vd., 2013; Gündoğdu, 2010), depresyon (Mentzoni vd., 2011), davranış

bozukluğu (Greitemeyer ve Müge 2014), duyarsızlık (Montag vd., 2012) vb. olumsuz ruh sağlığı göstergelerine neden olduğu bildirilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı, psikolojik faktörlerin haricinde akademik başarının düşmesi (Gentile, 2009), obezite (Fullerton vd., 2014), uyku sorunları (Tuncay ve Göğer, 2022; King vd., 2013), hareketsizlik (Fullerton vd., 2014) ve fiziksel sağlığın bozulması (Orhan, 2018; Manteghi, 2002) gibi istenmeyen durumlar ile doğrudan ilişkili bulunmuştur.

Ergenler için dijital oyunlar aile kontrolünde, bilinçli ve süreye tabii tutularak oynandığında bilişsel anlamda geliştirici bir etkiye sahip olsa da bu oyunların bir davranışsal bağımlılığa dönüşmesi olumsuz birtakım sonuçlar ortaya çıkarabilmektedir. Patolojik oyun oynama rahatsızlığı olan bireylerde ilk fedakârlık uykudan yapılmaktadır. Klinik araştırmalar uykusuzlukla birlikte dürtüsel ve saldırgan davranışların da artış gösterdiğini ortaya koymaktadır. Yine dijital oyun bağımlılığına yeme içme alışkanlıklarında meydana gelen birtakım bozukluklar da sıklıkla eşlik edebilmektedir (Kautiainen vd., 2005). Aynı zamanda uzun süre ekran başında kalmak çeşitli omurilik, boyun, bel ve göz sıkıntılarını da beraberinde getirmektedir (Aziz vd., 2021, s.996; Dinç, 2015, s.20; Şahin ve Tuğrul, 2012, s.118).

Tarihsel süreçte insanı en çok meşgul eden konulardan biri inanç olagelmıştır. İnanç oldukça temel bir ihtiyaçtır ve inanma dürtüsünün önüne geçmek oldukça zordur. Yıllardan beridir inanç, dünyanın neredeyse her bölgesinde kendine yer bulmuştur. Arapça kökenli bir kelime olan din kelimesi “üstün gelme, hâkimiyet, inanç, şeriat, teslimiyet” gibi anlamlara gelmektedir. İnsanın anlam arayışında dini diğer fenomenlerden ayıran özellik, insanı aşkın ve kutsal bir olguya yakınlaştırmasıdır (Yavuz, 2013, s.22; Gürsu, 2018, s.91; Hill vd., 2013, s.85; Karacoşkun, 2013, s.62).

Din, insanların hayatlarını şekillendireceği bir ilkeler sistemi sunarken dindarlık ise dinsel yapının sübjektif bir ifadesi olarak değerlendirilebilir. Dindarlık bilişsel, duyuşsal ve davranışsal alanları kapsayan çok yönlü bir kavramdır. Farklı dinlerde ve aynı dini yaşayan farklı toplumlarda çeşitli dindarlık tipleri oluşmakta ve dini inanca sahip insanlar bu farklı dindarlık tiplerinin etkisiyle düşünce ve ibadet noktasında farklılıklar sergileyebilmektedir. Dindarlık sadece ilahi bir güce inanmak değil, insan ruhunun tüm kuvvetlerini, iradesinin tüm itaatlerini bir davanın ya da duygu ve davranışlarına örnek olmuş bir şahsın hizmetine vakfetmesi hadisesidir (Hökelekli, 2017, s.207; Şentürk vd., 2012, s.16; Köse ve Ayten, 2017, s.111; Vang vd., 2019, s 1919).

Son dönemlerde din ve bağımlılık ilişkini farklı açılardan inceleyen çok sayıda çalışmanın yapıldığını görmekteyiz. Din, dindarlık ya da maneviyatın bağımlılıkları pek çok yönden etkileyen, bağımlılıkla mücadelede önemli bir rol üstlenen olgular olduğu literatürdeki araştırma sonuçlarıncaya ortaya konmaktadır. Dinin gerek inanç, bilgi boyutları ve gerekse de davranış, eylem boyutlarıyla bağımlılığın üstesinden gelmede etkin işlevlere sahip olduğu ifade edilmektedir. Dinî inanç ve pratiğin birçok yönü, kişinin arzu ettiği düşünce ve davranışlara engel olma yeteneği bulunan iradeyi geliştirmektedir (Baumeister vd., 2007; Mehmedoğlu, 2004). Rounding vd. (2012) dindar olan ve dini pratikleri yerine getiren bireylerin rahatsızlık veren durumlara ve acılara katlanmada daha güçlü olduklarını, zevklerini geciktirerek otokontrollerini geliştirdiklerini ve böylelikle günah işlemeye karşı daha dirençli olduklarını ileri sürmektedir. Bundan olsa gerek dindar bireylerde sigara, alkol, uyuşturucu gibi madde bağımlılıkları ile teknoloji ve cinsel bağımlılıklar gibi davranışsal bağımlılıkların daha az düzeyde görüldüğü rapor edilmektedir (Hood vd., 1996; Saparo, Roslizawaty, Munire, 2010; Donahue ve Benson, 1995; Toussaint vd., 2009; Gürsu, 2018; Gürsu, 2020; Gürsu ve Musara, 2021; Kim vd., 2015; Koenig vd.,1994; Greening ve Stoppelbein, 2002).

## 1. ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ

**1.1. Araştırmanın Problemi:** Yukarıda sıraladığımız verilerden hareketle araştırmamızın iki temel problemi bulunmaktadır:

1. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile yaş ve cinsiyet değişkenleri arasında nasıl bir ilişki vardır?

2. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık arasında ne tür bir ilişki vardır.

**1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi:** Bu çalışmanın iki temel amacı vardır. İlki, ülkemizde dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık arasındaki ilişkiyi ergenlik dönemi örnekleminde incelemektir. Çalışmanın ikincil amacı ise dijital oyun bağımlılığının yaş ve cinsiyet değişkenlerine göre değişip değişmediğini ortaya koymaktır. Araştırmamızı önemli kılan unsur ise, alanyazın incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık ilişkisini ergenlik dönemi özelinde inceleyen ilk çalışma olmasıdır. Araştırma Gaziantep ilinde belirlenen ergen örneklem ile sınırlıdır.

## 2. YÖNTEM

Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık ilişkisini konu edinen bu araştırma nicel desenli olup ilişkisel tarama modeli ile yürütülmüştür. Bu bölümde araştırmanın evreni, veri toplama süreci ve araçları hakkında bilgi verilmiştir.

### 2.2. Örneklem ve Veri Toplama Süreci

Çalışmanın evrenini 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Gaziantep'te, ortaöğretim okullarında öğrenim görmekte olan ergen bireyler oluşturmaktadır. *Veriler Akdeniz Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulunun 18/09/2020 tarih ve 184 sayılı kararı ile Gaziantep Valiliğinin 21/01/2020 ve 2020/2 sayılı etik izin olurları doğrultusunda elde edilmiştir.* 2020 yılı eğitim-öğretim döneminde Gaziantep'te öğrenim gören öğrenci sayısının 329.286 olduğu tespit edilmiş ve evrenin tamamına ulaşmak zor olacağından örneklem grubu seçilmiştir. Evren büyüklüğü 100.000-1.000.000 kişi aralığında olduğu durumda  $\pm\%5$  hata payı ile  $\%95$  güven aralığında ulaşılması gereken katılımcı sayısı 382'dir (Balcı, 2018: 109). Örneklem grubu ise Gaziantep ilinin Şahinbey ilçesinde bulunan Şahinbey Belediyesi Adil Teymur İmam Hatip Ortaokulu, Turgut Özal Ortaokulu, Şahinbey Belediyesi Mehmet Emin Er Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi, Mehmet Görmez Anadolu İmam Hatip Lisesi, Akkent Anadolu Lisesi, Şahinbey Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi ve Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği Fen Lisesi'nde öğrenim görmekte olan ergenlerden tesadüfi örnekleme tekniği ile seçilmiştir. Belirlenen örneklem grubu içerisinde toplam 526 öğrenciye anket uygulanmıştır. Fakat 45 öğrencinin anketi eksik doldurmaları nedeniyle bu veriler kayıp veri olarak değerlendirilmiş ve neticede 478 öğrencinin verdiği cevaplar değerlendirmeye alınmıştır.

### 2.3. Veri Toplama Araçları

#### 2.3.1. Demografik Bilgi Formu

Anket formunun ilk bölümünü demografik bilgi formu oluşturmaktadır. Bu formda katılımcılardan yaş, cinsiyet, sınıf düzeyi, kardeş sayısı gibi bazı kişisel bilgiler istenmektedir.

#### 2.3.2. Dini Tutum Ölçeği

Çalışma kapsamında 2011 yılında Üzeyir Ok tarafından geliştirilen *Dini Tutum Ölçeği* kullanılmıştır. Bu ölçek 8 madde ve 4 alt faktörden meydana gelmektedir. Ölçeğin açıkladığı varyans toplamı  $\%86$  olarak ortaya çıkmıştır. Çalışmada Cronbach  $\alpha$  değeri biliş boyutu için 0,75, duygu boyutu için 0,87, 46 davranış boyutu için 0,86 ve ilişki boyutu için 0,85 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin toplam iç tutarlılık puanı ise 0,90'dır (Ok, 2011).

#### 2.3.3. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Bu çalışmada Hazar ve Hazar tarafından 2017 senesinde geliştirilen "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçeği geliştiren yazarlarla iletişime geçilmiş ve ölçeğin ergen örneklemini için de uygun olduğu bilgisi alınmıştır. Ölçek 24 madde ve 4 alt faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin açıkladığı toplam varyans  $\%47'9'$  dur. Sosyal bilimlerde yapılan analizlerde  $\%40$  ila  $\%60$  arasında değişen varyans oranları yeterli kabul edilmektedir

(Tavşancıl, 2014). Ölçeğin Cronbach  $\alpha$  değeri; dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma boyutu için 0,82, oyun sırasında tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer boyutu için 0,88, bireysel ve sosyal görevlerin ertelenmesi boyutu için 0,73 ve yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma boyutu için 0,70 olarak bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanı ise 0,81'dir (Hazar ve Hazar, 2017).

## 2.4. Verilerin Analizi

Verilerin analizinin yapılabilmesi amacıyla anket formları ilk olarak Excel'e daha sonra uygun kodlamalar yapılarak IBM SPSS 25.0 programına aktarılmıştır. Analizlerde ölçeklere ilişkin açıklayıcı faktör analizi ve güvenilirlik analizleri ile katılımcıların demografik verilerine ait frekans analizleri yapılmıştır. Ayrıca dini tutum ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve alt boyutlarına ait tanımlayıcı istatistikler ortaya konmuştur. Araştırmaya katılan bireylerin dini tutum düzeylerinin, dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin ve ölçeklerin alt boyutlarındaki düzeylerinin birbirleri ile ilişkisi araştırılmış; demografik verilere göre dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin ve alt faktörlerdeki düzeylerini farklılaşma durumları incelenmiştir. Analizlerde tanımlayıcı istatistikler frekans (n), yüzde (%), ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum şeklinde ifade edilmiştir. Araştırmada veri toplama değişkenleri arasındaki ilişki için Pearson Momentler Çarpım Korelasyon Katsayısı tespit edilmiştir. Cinsiyet bağımsız değişkeninin dijital oyun bağımlılığı üzerine etkisinin analizi için t-testi, yaş bağımsız değişkeninin dijital oyun bağımlılığı üzerine etkisinin analizi için ANOVA analizi yapılmış, gruplar arasındaki farklılığın tespiti için çoklu karşılaştırma testlerinden Scheffe testi kullanılmıştır. Dindarlığın dijital oyun bağımlılığı üzerine etkisini incelemek için basit regresyon analizi yapılmıştır.

## 3. Bulgular

### 3.2. Katılımcıların Cinsiyet ve Yaş Dağılımına İlişkin Veriler

Katılımcıların cinsiyet ve yaşlarına ilişkin veriler aşağıdaki tabloda verilmiştir.

**Tablo 3.2.1. Katılımcıların Cinsiyet ve Yaş Tablosu**

Kadın Sayısı: 287		Erkek Sayısı: 191					
Kadın Yüzdesi: %60		Erkek Yüzdesi: %40					
	12 Yaş	13 Yaş	14 Yaş	15 Yaş	16 Yaş	17 Yaş	18 Yaş
<b>Sayı</b>	20	142	60	14	32	173	37
<b>Yüzde</b>	%4,2	%29,7	%12,6	%2,9	%6,7	%36,2	%7,7

Tabloda görüldüğü üzere katılımcıların %60'ını kadın, %40'ını ise erkek bireyler oluşturmaktadır. Yaş dağılımına baktığımızda ise öğrencilerin %4,2 (20)' si 12, %29,7 (142)' si 13, %12,6 (60)' si 14, %2,9 (14)' u 15, %6,7 (32)' si 16, %36,2 (173)' si 17 ve %7,7 (37)' si 18 yaşındadır.

### 3.3. Cinsiyet Değişkeninin Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Etkisi

Dijital oyun bağımlılığı seviyesi ile cinsiyet değişkeni arasındaki farklılaşmayı saptamak amacıyla bağımsız örneklem t testi yapılmıştır.

**Tablo 3.3.1. Cinsiyet ve Dijital Oyun Bağımlılığı İlişkisi Tablosu**

	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	ss	t	p
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	kadın	287	32,36	3,90		,000*
	erkek	191	29,49	5,24	6,46	

Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değerler	kadın	287	30,20	5,45	7,95	,000*
	erkek	191	25,43	6,99		
Bireysel ve Sosyal görevlerin ertelenmesi	kadın	287	28,20	2,80	5,56	,000*
	erkek	191	26,33	4,03		
Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma	kadın	287	9,73	1,84		,000*
	erkek	191	9,30	2,03	2,33	
Dijital oyun bağımlılığı	kadın	287	108,58	12,75	7,30	,000*
	erkek	191	98,01	17,08		

Elde edilen bulgulara göre dijital oyun bağımlılığı toplam puanı ve alt boyutları ile cinsiyet değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır (tüm boyutlar için  $p=0,0001$ ;  $p<0,05$ ). Bağımlılık puan ortalamalarına bakıldığında ise kızların dijital oyun bağımlılığı toplam puanı ve alt boyutlardan aldıkları puanlar erkeklerden daha yüksektir.

### 3.4. Yaş Değişkeninin Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Etkisi

Dijital oyun bağımlılığı seviyesinin yaş değişkene göre farklılaşmasını saptamak için tek yönlü varyans analizi yapılmıştır.

**Tablo 3.4.1. Yaş ve Dijital Oyun Bağımlılığı İlişkisi Tablosu**

		N	$\bar{x}$	ss	F	p	Fark
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	1)12	20	30,85	6,09	2,162	,045*	17 ile 13,14,15  15-18 yaş
	2)13,	142	30,84	4,54			
	3) 14	60	30,38	5,21			
	4)15	14	28,85	5,60			
	5)16	32	30,59	5,22			
	6)17	173	32,03	4,22			
	7)18	37	31,78	4,35			
	Total	478	31,21	4,69			
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değerler	1)12	20	27,95	6,90	4,581	,000*	17- 13,14
	2)13,	142	27,02	6,59			
	3) 14	60	26,73	6,84			
	4)15	14	26,71	6,50			
	5)16	32	26,56	8,46			
	6)17	173	30,03	5,63			
	7)18	37	29,89	5,88			
	Total	478	28,29	6,54			
Bireysel ve Sosyal	1)12	20	27,40	4,04	1,110	,335	

görevlerin ertelenmesi	2)13,	142	27,38	3,24			
	3) 14	60	27,58	3,04			
	4)15	14	25,85	4,27			
	5)16	32	26,56	4,52			
	6)17	173	27,67	3,48			
	7)18	37	27,94	3,14			
	Total	478	27,45	3,46			
Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	12,00	20	9,15	2,39	1,957	,070	
	13,00	142	9,26	1,85			
	14,00	60	9,55	1,81			
	15,00	14	10,71	2,92			
	16,00	32	9,46	1,99			
	17,00	173	9,70	1,90			
	18,00	37	9,91	1,60			
Total	478	9,56	1,93				
Dijital oyun bağımlılığı	1)12	20	102,50	19,05	2,850	,010*	13-17
	2)13,	142	102,35	14,31			
	3) 14	60	102,11	16,47			
	4)15	14	97,50	17,24			
	5)16	32	101,03	19,50			
	6)17	173	107,52	14,27			
	7)18	37	107,40	15,21			
	Total	478	104,36	15,51			

Elde edilen bulgulara göre yaş ile dijital oyun bağımlılığı toplam puanı, dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma ve oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değerler alt boyutu arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ( $p=0,010$ ;  $p=0,045$ ;  $p=0,0001$ ). Farkın hangi yaşlar arasında olduğunu bulmak için post-hoc testi yapılmıştır. Post-hoc testine göre farkın 17 yaş ile 13, 14 ve 15 yaş arasında olduğu bulunmuştur. Ortalamalara bakıldığında ise 17 yaşında olanların bağımlılık düzeyleri diğer yaşlardan yüksek bulunmuştur.

### 3.5. Dindarlık ve Dijital Oyun Bağımlılığı

Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile dindarlık arasındaki ilişkiyi tespit etmek için interval halde olan dindarlık puanı ordinale çevrilip gruplandırılmıştır. Gruplanma yapılırken ölçeğin en üst ve en alt puanı değerlendirilmiştir. 8 maddelik 5'li likert şeklindeki ölçeğin en düşük puanı 8 en yüksek puanı 40 olabilmektedir. Ölçekten 8-18 arasında puan alan kişilerin dindarlık düzeyi "düşük" 19-29 arasında puan alan kişilerin dindarlık düzeyi "orta" ve 30-40 arasında puan alan kişilerin dindarlık düzeyi "yüksek" olarak kategorilendirilmiştir. Daha sonra dindarlık ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki farklılaşmanın belirlenmesi amacıyla tek yönlü varyans analizi yapılmıştır.

**Tablo 3.5.1. Dindarlık ve Dijital Oyun Bağımlılığı İlişkisi Tablosu**

Dindarlık düzeyi		N	$\bar{x}$	ss	f	p	fark
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	1)Düşük	203	32,46	3,50	24,30	,000	1 ile 2 ve 3
	2) Orta	267	30,50	5,07			
	3) Yüksek	8	23,12	5,51			2-3
	Total	478	31,21	4,69			
Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değerler	1)Düşük	203	29,94	5,63	14,71	,000	1-2
	2) Orta	267	27,24	6,81			
	3) Yüksek	8	21,75	8,06			
	Total	478	28,29	6,54			
Bireysel ve Sosyal görevlerin ertelenmesi	1)Düşük	203	28,19	2,88	15,07	,000	1-2
	2) Orta	267	27,04	3,67			
	3) Yüksek	8	22,62	4,13			
	Total	478	27,45	3,46			
Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	1)Düşük	203	8,18	,96	188,08	,000	1-2,3
	2) Orta	267	10,46	1,73			
	3) Yüksek	8	14,37	1,40			2-3
	Total	478	9,56	1,93			
Dijital oyun bağımlılığı	1)Düşük	203	108,60	12,27			
	2) Orta	267	101,78	16,42			
	3) Yüksek	8	81,37	20,38	22,03	,000	1-2,3
	Total	478	104,36	15,51			

Bulgulara göre katılımcıların dijital oyun bağımlılığı toplam puanları ve tüm alt boyutlarında aldıkları puanlar dindarlık düzeyleri ile anlamlı ölçüde farklılaşmaktadır ( $p= 0,000$ ;  $p= 0,000$ ;  $p= 0,000$ ;  $p= 0,000$ ;  $p= 0,000$ ). Farklılaşmaların dindarlık düzeyinin hangi kategorileri ile olduğunu bulmak için post-hoc testleri yapılmıştır. Buna göre dijital oyun bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyutlar açısından dindarlık düzeyi düşük olan katılımcıların, dindarlık düzeyi yüksek olan katılımcılara oranla daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir.

Yine dindarlık ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi test etmek ve bu ilişkinin derecesini ortaya koymak amacıyla Pearson korelasyon analizi yapılmış ve sonuçlar tablolaştırılmıştır.

**Tablo 3.5.2. Dindarlık ve Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Pearson Korelasyon Sonuç Tablosu**

Değişken	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
(1) Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	1.00							
(2) Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen	.780**	1.00						

değerler							
(3) Bireysel ve sosyal görevlerin ertelenmesi	.741**	.687**	1.00				
(4) Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma	-	-.103*	-.072	1.00			
	.154**						
(5) Duygu	-	-	-	.676**	1.00		
	.382**	.314**	.280**				
(6) İlişki	-	-	-	.650**	.523*	1.00	
	.388**	.319**	.345**				
(7) Biliş	.404**	.306**	.362**	-	-	-	1.00
				.448**	.415**	.585**	
(8) Davranış	-	-	-	.656**	.500**	.474**	- 1.00
	.358**	.288**	.293**				.448**

Dindarlık ve dijital oyun bağımlılığına ait değişkenler arasındaki korelasyon katsayıları incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığının alt boyutlardan dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi, oyuna yüklenen değerler ve bireysel ve sosyal görevlerin ertelenmesi boyutlarının dindarlık ölçeği alt boyutlarından duygu boyutu arasında düşük düzeyde, negatif ve anlamlı bir ilişki ( $r_p = -.382$ ), ( $r_p = -.314$ ), ( $r_p = -.280$ ) bulunduğunu göstermektedir. Yine dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarından biri olan yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma boyutu ile dindarlık arasında orta düzeyde, pozitif ve anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir ( $r_p = .676$ ). Dijital oyun bağımlılığına ait ilk üç boyutun dindarlık boyutlarından olan ilişki ve davranış boyutlarında benzer bulguların elde edildiği görülmektedir. Dindarlık boyutlarından biliş boyutu ile dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değerler ile bireysel ve sosyal görevlerin ertelenmesi boyutları arasında düşük düzeyde, pozitif ve anlamlı bir ilişki ( $r_p = .404$ ), ( $r_p = .306$ ), ( $r_p = .362$ ) elde edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı alt boyutu olan yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma boyutu ile dindarlığın biliş alt boyutu arasında orta düzeyde, negatif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ( $r_p = -.448$ ).

## TARTIŞMA

Çalışma kapsamında ilk olarak ergenlerin cinsiyet ve yaş değişkenlerine göre dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin nasıl değiştiği ortaya konmuştur. Akabinde ise ergenlerin dijital oyun bağımlılık seviyeleri ile dindarlık düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiştir.

Katılımcıların cinsiyet ve dijital oyun bağımlılık seviyelerine ilişkin ortaya çıkan bulgular kız öğrencilerin erkek öğrencilere oranla dijital oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu sonuç daha önceki çalışmalarda ortaya çıkan pek çok çalışma sonucundan ayrılmaktadır. Griffiths vd. (2004, s.479-487) tarafından yapılan bir çalışmada dijital oyun kullanıcılarının %81'inin erkek olduğu anlaşılmaktadır. Soyöz-Semerci ve Balcı (2020) araştırmalarında dijital oyun bağımlılığının 14-15 yaş aralığındaki kız öğrencilere oranla erkek öğrencilerin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Aynı şekilde Yeşildal ve meslektaşlarının araştırmasında da (2019) erkek öğrencilerin bağımlılık puan ortalamaları kadın öğrencilere göre daha yüksek çıkmıştır. Ülkemizde yapılan diğer çalışmalar da bir üstte verdiğimiz bulguları desteklemektedir (Bilgin, 2015, s.80; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014, s.430; Karanlı, 2019, s.254; Oral, 2018, s.57). Araştırmalarda cinsiyet değişkeni bağımlılık puanlarının farklılaşmasının temel nedeni olarak kız ve erkek toplumsal cinsiyet rollerinin değişmesini gösterebiliriz. Nitekim alanyazın incelendiğinde kızlar ve erkekler arasındaki bağımlılık puanlarının geçmişe oranla birbirine çok yaklaştığı fark edilecektir. Hatta bazı

çalışmalarda kız çocuklarının bağımlılık puanlarının daha yüksek çıktığını da söylemek mümkündür (Griffiths, 2013: 76-78; Odell vd., 2000; Berson ve Berson, 2003).

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı seviyesiyle yaş değişkeni arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki görülmektedir. Bu veri daha önce yapılmış çalışmalardan elde edilen verilerle paralellik göstermemektedir (Bilgin, 2015, s.81; Köksal, 2015, s.68). Öte yandan alanyazında dijital oyun bağımlılığının en fazla olduğu zaman diliminin genel olarak ergenlik dönemi olduğu ve bu dönem içerisinde belirli bir yaşla sınırlanmadığı da görülmektedir (Dursun ve Çapan, 2018; Ahmadi ve Saghafi, 2013).

Araştırmanın temel problemini oluşturan ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık düzeyi arasındaki ilişki incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve dini tutum seviyesi arasında istatistiksel açıdan negatif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Dini tutum ölçeğinin alt boyutları (duygu, ilişki, biliş, davranış) ve bağımlılık ölçeğinin alt boyutları (dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değerler, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi, yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma) arasında da negatif yönlü anlamlı ilişkiler bulunmaktadır. Daha net bir ifadeyle ergenlerde dindarlık düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı seviyesi azalmaktadır. Dindarlık ve dijital oyun bağımlılığı ilişkisine ait elde edilen bulgular literatürde daha önce yapılmış çalışmalarla da benzerlik göstermektedir. Bu konuda spesifik bir çalışma yapılmamış olsa da dindarlık ile internet bağımlılığı, sanal bağımlılıklar ya da patolojik kumar bağımlılığı kavramları dünya ve ülkemiz ölçeğinde farklı çalışmacılar tarafından araştırılan konular arasındadır. Nitekim dijital oyun bağımlılığı da internet bağımlılığının bir alt bağımlılık türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sebeple internet bağımlılığı ile dindarlık arasında daha önce yapılmış çalışmalar ve bu çalışmalardan elde edilen bulgular yapılan bu çalışmaya ışık tutmaktadır. Armfiel ve Holbert (2009, s.142) tarafından Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan bir çalışmada, dindarlık ile problemlerli internet kullanımı arasında negatif yönlü anlamlı ve güçlü bir ilişki ortaya konmuştur. Braun vd., (2016, s.1170) tarafından Güney Kore'de gerçekleştirilen bir başka çalışma da Tanrı inancı güçlü olan kişilerin çevrimiçi oyun oynama ve dijital oyun bağımlılık seviyelerinin Tanrı inancı düşük olan kişilere göre daha az seviyede olduğunu ortaya koymuştur. Karşlı'nın (2019, s.254-255) çalışmasında ise bireylerde dini bilinç ve şuur arttıkça internet bağımlılığı düzeyinin anlamlı derecede azaldığını ortaya konulmuştur. Yine bu çalışmanın sonuçları dindarlık düzeyiyle madde bağımlılığı düzeylerinin ters orantılı bir ilişkide olduğunu göstermektedir. Karşlı (2019, s.253-254) internet bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi üzerine yaptığı çalışmada, dini bilinç, dini şuur ve dini değer yükseldikçe internet bağımlılığı ve bu bağımlılığa ait alt türler olarak bilinen online oyun, sosyal medya, kumar ve pornografi bağımlılıklarının azaldığını ileri sürmüştür. Yazara göre dinin aşırıcılığı, israf, müstehcenlik gibi özellikleri yasaklayıcı tutumu bu tür bağımlılıkların gelişmesine büyük bir engel teşkil etmektedir. Gürsu ve Musara'nın (2021) araştırmasında ise dindarlık arttıkça sosyal medya bağımlılığının azaldığı ve dolayısıyla dinin koruyucu bir fonksiyon icra ettiği bulgularına yer verilmiştir. Bu araştırmalara karşın Naomi (2003, s.97-100) doktora çalışmasında dindarlığın davranış değişikliğini ve bağımlılığı anlamlı ölçüde etkilemediğini ve bağımlılık tedavisinde uygulanan dini pratiklerin uzun vadede etkili olmadığını öne sürmüştür.

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Ergenlerin dini tutum seviyeleri ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında tespit edilen negatif yönlü korelasyon ilgili çalışmacılar için önemli bir referans kaynağıdır. Dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık arasında ülkemizde daha önce yapılmış bir çalışma tespit edilememiştir. Tütün, madde, alkol ya da kumar bağımlılıkları ile ilgili çokça çalışma yapılmış olmasına karşın dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar istenen düzeyde değildir. Bu bağımlılık türünün gündemimize diğerlerine nazaran daha yeni girmiş olması daha az tehlikeli olduğu anlamına gelmemektedir. Bu bilinçle daha nitelikli çalışmaların yapılması bağımlılık ile mücadelede oldukça önem arz edecektir.

Pek çok bağımlılık türünde olduğu gibi dijital oyun bağımlılığının kişisel-sosyal nedenlerinden biri ve belki de en önemlisi bireylerin yaşamsal bir anlam yitimine uğramasıdır. Bilişsel anlamda sağlıklı bir anlam dünyası inşa etmek insanın davranış ve duygu sistemlerini doğru yönetmesinde oldukça önemlidir. Bu noktada bilinçli, özümsemiş ve temellendirilmiş bir dini inanç sistemi geliştirmek, insanların varoluşsal kaygılarına ve boşlukta hissetme duygularına iyi gelebilmektedir. Ülkemizde özellikle ergenlik çağında olan bireyler arasında son yıllarda büyük bir hızla yaygınlaşan dijital oyun bağımlılığına karşın din ya da dindarlık önleyici/koruyucu bir faktör olarak değerlendirilebilir. Tüm bağımlılıklarda olduğu gibi dijital oyun bağımlılığı da beynin ödül-ceza sisteminin haz bölümünü tatmin etmekte ve böylelikle kullanıcılara keyif vermektedir. Beynin haz bölgesini doyurmanın daha anlamlı yolları da vardır. Ortaya konan veriler anlamlı bir dindarlık yaşayan bireylerin namaz, dua, zikir gibi pek çok ritüelinin beynin haz sisteminde karşılık bulduğu yönündedir. Bu bağlamda ergenlik çağındaki bireylerin iç tutarlığı olan ve anlamlı bir dini tutum geliştirmesi, bağımlılıkla mücadelede önleyici bir işlev görebilir.

Dijital oyun bağımlılığının önlenmesi için sağlıkçıların, davranış bilimcilerin, ailelerin, eğitimcilerin ve politika geliştiricilerin konuyu etraflıca ele alması ve bu konuda çalışmalar yapması gerekmektedir. Bu anlamda oyun bağımlısı bireyler için yasaklayıcı önlemlerden daha ziyade onların ilgilerini çekecek farklı alanlar ve fırsatlar oluşturulmalıdır. Dijital oyunlar bir ödül olarak bireylere sunulmamalıdır. Eğitim kurumlarında medya okuryazarlığı dersi yaygınlaştırılmalıdır. Özellikle çocukluk ve ergenlik döneminde aileler çocuklarıyla daha anlamlı oyunlar oynamalı, daha nitelikli vakit geçirmelidir. Ebeveynler çocuklarının kendi odalarında ve yalnız kalmamalarına dikkat etmelidir. Sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki fark çocuklarla konuşulup, bilgi verilmelidir. Bu yaştaki ergenlerin spor, sanat ve kültürel aktivitelere yönlendirilmesi nitelikli meşguliyetler oluşturması bakımından katkı sağlayabilir. Yine bu bağlamda dijital yaşam konusunda bilinçlendirici danışmanlık merkezleri kurulabilir.

### KAYNAKÇA

- Akçan Parlaz, E., Tekgül, N., Karademirci, E. ve Öngel, K. (2012). Ergenlik dönemi: fiziksel büyüme, psikolojik ve sosyal gelişim süreci. *The Journal of Turkish Family Physician*, 3(4), 10-16.
- Alotaibi, M. F. (2019). Physiology of puberty in boys and girls and pathological disorders affecting its onset. *Journal of adolescence*, 71, 63-71.
- Amichai-Hamburger, Y. ve Ben-Artzi, E. (2003). Loneliness and Internet use. *Computers in human behavior*, 19(1), 71-80.
- Armfield, G. G ve Holbert, L. R. (2009). The relationship between religiosity & internet use. *Journal of Media & Religion*, 2 (3), 129-144.
- Aziz, N., Nordin, M. J., Abdulkadir, S. J., & Salih, M. M. M. (2021). Digital addiction: systematic review of computer game addiction impact on adolescent physical health. *Electronics*, 10(9), 996.
- Balcı, A. (2018). *Sosyal bilimlerde araştırma; yöntem, teknik ve ilkeler*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Barker, V. (2009). Older adolescents' motivations for social network site use: The influence of gender, group identity, and collective self-esteem. *Cyberpsychology & behavior*, 12(2), 209-213.
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D., Tice, D. M. (2007). "The Strength Model Of Self- Control". *Current Directions in Psychological Science*, 16, 351-355.

- Bernardi, S. ve Pallanti, S. (2009). Internet addiction: a descriptive clinical study focusing on comorbidities and dissociative symptoms. *Comprehensive psychiatry*, 50(6), 510-516.
- Berson, I, ve Berson, M. (2003). Digital Literacy For Effective Citizenship. *Social Education*, 67(3): 164-167.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (2020). *Dijital oyun sektörü raporu*. Ankara Kalkınma Ajansı. Ankara. <https://www.btk.gov.tr/haberler/btk-2020-dijital-oyunlar-raporunu-yayinladi> (Erişim Tarihi: 20.02.2022).
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- Bozoğlan, B., Demirer, V. ve Şahin, I. (2013). Loneliness, self-esteem, and life satisfaction as predictors of Internet addiction: A cross-sectional study among Turkish university students. *Scandinavian journal of psychology*, 54(4), 313-319.
- Braun, B., Kornhuber, J., & Lenz, B. (2016). Gaming and religion: The impact of spirituality and denomination. *Journal of religion and health*, 55(4), 1464-1471.
- Cash, H., D Rae, C., H Steel, A., & Winkler, A. (2012). Internet addiction: A brief summary of research and practice. *Current psychiatry reviews*, 8(4), 292-298.
- Demetrovics, Z., Szeredi, B. ve Rozsa, S. (2008). The Three-Factor Model of İnternet Addiction: The Development of The Problematic İnternet Use Questionnaire. *Behavior Research Methods*, 40(2): 563-574.
- Demirtaş Madran HA. ve Ferligül Çakılcı E. (2014) Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi* 15:99-107.
- Derman, O. (2008). *Ergenlerde psikososyal gelişim*. Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri Bildirisi. İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Tıp Fakültesi, İstanbul.
- Dinç, M. (2015). Teknoloji bağımlılığı ve gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3 (3), 31-65.
- Donahue, Michael J. ve Benson, Peter L. (1995). "Religion and the Well-Being of Adolescent." *Journal of Social İssues*, Volume: 51 (2), 145-160.
- Dursun, A. ve Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Ehrenberg, A., Juckes, S., White, K. M., & Walsh, S. P. (2008). Personality and self-esteem as predictors of young people's technology use. *Cyberpsychology & behavior*, 11(6), 739-741.
- El Asam, A., Samara, M. ve Terry, P. (2019). Problematic internet use and mental health among British children and adolescents. *Addictive behaviors*, 90, 428-436.
- Erdoğan, Y. (2008). Exploring the relationships among Internet usage, Internet attitudes and loneliness of Turkish adolescents. *Cyberpsychology*, 2(2).
- Fullerton S, Taylor AW, Grande ED vd., (2014). Measuring physical inactivity: Do current measures provide an accurate view of "sedentary" video game time? *Journal of obesity*, 2014:287013.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602.
- Gökçearslan, Ş ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.

- Greening, L., Stoppelbein, L. (2002). "Religiosity, Attributional Style, And Social Support As Psychosocial Buffers for African American and White Adolescents Perceived Risk for Suicide." *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 32 (4), 404-417.
- Greitemeyer, T. ve Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and social psychology bulletin*, 40(5), 578-589.
- Griffiths, M. D., Davies, M. & Chappell, D. (2004). Demographic factors & playing variables in online computer gaming. *National Library of Medicine*, 7(4), 479-487.
- Griffiths, M.D. (2013). Adolescent Mobile Phone Addiction: A Cause For Concern?, *Education And Health*, Vol.31 No. 3, ss.76-78.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & behavior*, 10(2), 290-292.
- Gündoğdu, R. (2010). 9. Sınıf Öğrencilerinin Çatışma Çözme, Öfke ve Saldırganlık Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(3), 257-275.
- Gürsu, O. (2018). *Bağımlılık ve din: nöropsikolojik bir yaklaşım*. İstanbul: Dem Yayınları.
- Gürsu, O. (2020). İnançın Bağımlılık Karşısındaki Fonksiyonu. *Bütün Yönleriyle Bağımlılık ve Sosyal Hizmet El Kitabı*, 269-299.
- Gürsu, O. ve Musara, A. T. (2021). Ergenlerde Sosyal Medya Bağımlılığı ile Dindarlık İlişkisi. *Turkish Academic Research Review*, 6(2), 418-438.
- Hardie, E. ve Tee, M. Y. (2007). Excessive Internet use: The role of personality, loneliness and social support networks in Internet Addiction. *Australian Journal of Emerging Technologies & Society*, 5(1).
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharkow, M., & Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(2), 224-227.
- Hazar, Z ve Hazar, M. (2017). "Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği". *Journal of Human Sciences*, 14 (1), 203-216.
- Hill, P. C., Pargament, K. I., Hood, R. W., McCullough, M., Swyers J.P., Larson, D.B & Zinnbauer, B.J. (2013). Din ve maneviyatı kavramsallaştırma: birleşme ve ayırma noktaları. (Çev. N. Kınter). *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 3, 85-118.
- Hood, R. W. Jr., Spilka, B., Hunsberger, B., Gorsuch, R. (1996). "Religion and Mental Disorder", *The Psychology of Religion* içinde. New York, USA: Guilford Press.
- Hökelekli, H. (2017). *İslam psikolojisi yazıları*, İstanbul: Dem Yayınları.
- Jang, K. S., Hwang, S. Y., & Choi, J. Y. (2008). Internet addiction and psychiatric symptoms among Korean adolescents. *Journal of School Health*, 78(3), 165-171.
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Gaziantep.
- Karacoşkun, M. D. (Ed.). (2013). *Din psikolojisi*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Karşlı, N. (2019). Gençlerde internet bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 46, 225-260.
- Kautiainen, S., Koivusilta, L., Lintonen, T., Virtanen, S. M., & Rimpelä, A. (2005). Use of information and communication technology and prevalence of overweight and obesity among adolescents. *International journal of obesity*, 29(8), 925-933.

- Kim-Spoon, J., Longo, G. S. ve Holmes, C. J. (2015). "Brief Report: Bifactor Modeling of General vs. Specific Factors of Religiousness Differentially Predicting Substance Use Risk in Adolescence". *Journal Of Adolescence*, 1, 43, 15-29.
- King, D. L., Gradisar, M., Drummond, A., Lovato, N., Wessel, J., Micic, G., ... & Delfabbro, P. (2013). The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: an experimental study. *Journal of sleep research*, 22(2), 137-143.
- Koenig, H. G., George, L. K., Meador, K. G., Blazer, D. G., Ford, S. M. (1994). "Religious Practices and Alcoholism in a Southern Adult Population". *Hospital and Community Psychiatry*, 45, 225-231.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.
- Köse, A ve Ayten, A. (2017). *Din psikolojisi*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Kulaksızoğlu, A. (2004). *Ergenlik psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Manteghi M. (2002). *Study The Consequences Computer and Video Games*. Publisher: *contemporary culture*. Tehran, Iran.
- Meerkerk, G.J. (2007). *Pwned By The Internet Explorative Research İnto The Causes And Consequences Of Compulsive İnternet Use*, Basement Grafische Producties, Den Haag, Nederland.
- Mehmedoğlu, A. U. (2004). *Kişilik ve Din*. İstanbul: DEM Yay.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 14(10), 591-596.
- Mitchell, K.J., Finkelhor, D., Wolak, J. (2003). The Exposure Of Youth To Unwanted Sexual Material On The İnternet: A National Survey Of Risk, İmpact, Prevention. *Youth&Society*. 34(3): 330-358.
- Mitchell, M. E., Lebow, J. R., Uribe, R., Grathouse, H., & Shoger, W. (2011). Internet use, happiness, social support and introversion: A more fine grained analysis of person variables and internet activity. *Computers in Human Behavior*, 27(5), 1857-1861.
- Montag C, Weber B, Trautner P vd., (2012) Does excessive play of violent first-person-shooter-video-games dampen brain activity in response to emotional stimuli?. *Biol Psychol* 89:107-111.
- Nieuwenhuis, D., Pujol-Gualdo, N., Arnoldussen, I., Kiliaan A. (2020). Adipokines: a gear shift in puberty. *Obesity Reviews*, 21(6).
- Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Öznel Mutluluk Düzeyleriyle İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Odell, P. M., Korgen, K. O., Schumacher, P. ve Delucchi, M. (2000). Internet use among female and male college students. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 855-862.
- Ok, Ü. (2011). Dini tutum ölçeği: ölçek geliştirme ve geçerlik çalışması. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 8 (2), 528-549.
- Oral, H. (2018). *İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.

- Orhan E., (2018). *10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Fiziksel Aktivite Seviyesi, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Rounding, K., Lee, A., Jacobson, J. A., Ji, L. J. (2012). "Religion Replenishes Self-Control". *Psychological Science*, 23, 635-642.
- Rowan, C. (2013). The impact of technology on child sensory and motor development. *Retrieved March, 10(8)*.
- Saparo, S., Roslizawaty, R. M., Munire, A. (2010). "Uyuşturucu Kullanımının Önlenmesinde İmam Gazali Tarafından İleri Sürülen Değişime Doğru Altı Adım". Çeviri: Ali Rıza Aydın, *On Dokuz Mayıs Ü.İ.F.D.*, Sayı: 28, 221-229.
- Shapira, N.A., Goldsmith, T.D., Keck, P.E., JR., Khosla, U.M. ve Mcelroy, S.L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic Internet use. *Journal of Affective Disorders*, 57(1), 267-272.
- Shaw, M. And Black, D. W. (2008). Internet Addiction Definition, Assessment, Epidemiology And Clinical Management, *Cnsdrugs*, 22(5): 353-345.
- Simmons, R ve Blyth D. (2017). *Moving into adolescence the impact of pubertal change and school context*, Newyork: T&F Publishing,
- Şahin, C ve Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4 (3), 115-130.
- Soyöz-Semerci, Ö.U. ve Balcı, E.V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567.
- Şentürk, R., Akşit, B., Küçükural, Ö ve Cengiz, K. (2012). *Türkiye’de dindarlık: sosyal gerilimler ekseninde inanç ve yaşam biçimleri*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Tekindal, M. ve Çalışkan, B. (2016). Üniversite 1. Sınıf Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Oynama ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi: Hacettepe Üniversitesi İİBF Örneği. *Ufku Ötesi Bilim Dergisi*, 16(1), 1-26.
- Toussaint, L. (2009). Associations of religiousness with 12-month prevalence of drug use and drug-related sex. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(2), 311-323.
- Tuncay, B. ve Göger, B. (2022). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Uyku Kalitesi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 9, 79-84.
- Üneri, Ö. Ş., & Tanıdır, C. (2011). Evaluation of internet addiction in a group of high school students: a cross-sectional study. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 24(4), 265.
- Vang, Z.M., Hou, F. ve Elder, K. (2019) Perceived religious discrimination, religiosity, and life satisfaction. *Journal of Happiness Studies*, 20, 1913-1932.
- Weiser, E.B. (2015). #Me: Narcissism and its facets as predictors of selfie-posting frequency, *Personality and Individual Differences*, 86, 477-481.
- Whang, L.S., Lee, S. ve Chang, G. (2003). İnternet Over-Users Psychological Profiles: A Behavior Sampling Analysis on İnternet Addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(2): 143-150.
- Yavuz, K. (2013). *Günümüzde inancın psikolojisi*. Ankara: Boğaziçi Yayınları.
- Yavuzer, H. (2017). *Ana-baba ve çocuk*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yen, J. Y., Ko, C. H., Yen, C. F., Wu, H. Y., & Yang, M. J. (2007). The comorbid psychiatric symptoms of Internet addiction: attention deficit and hyperactivity disorder (ADHD), depression, social phobia, and hostility. *Journal of adolescent health*, 41(1), 93-98.
- Yeşildal, M., Dömbekci, H.A. ve Erişen, M.A. (2019). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Üzerine Bir Araştırma. *Journal of International Social Research*, 12(67).

**STRUCTURED ABSTRACT**

*We can hold many research findings that state that technology addiction, which is included in behavioral addictions, has negative effects on the physical and mental health of adolescents. As a result of the acceleration of technological developments, traditional games have been replaced by digital games. The notion of digital gaming is an overarching usage that includes all computer, network, console, mobile and video games (Karabulut, 2019). Although digital games for adolescents have a cognitively improving effect when played under family control, consciously and in a timed manner, the transformation of these games into a behavioral addiction can lead to negative results. Research results in the literature reveal that religion, religiosity or spirituality are phenomena that affect addictions in many ways and play an important role in the fight against addiction. It is stated that religion has effective functions in overcoming addiction with its dimensions of belief, knowledge, and behavior and action. Many aspects of religious belief and practice develop willpower, which is capable of inhibiting one's desired thoughts and behaviors (Baumeister, 2007; Mehmedoğlu, 2004). In a sense, being religious and performing religious practices improve self-control by delaying pleasures and endure discomfort and pain, and increase resistance to sin (Rounding, 2012).*

*Research Problem: There are two main problems with our research:*

- 1. What is the correlation between digital game addiction and age and gender variables in adolescents?*
- 2. What kind of correlation is there between digital game addiction and religion in adolescents.*

*Research Purpose: The study has two main aims. The first is to examine the relationship between digital game addiction and religion in adolescence sample in our country. The secondary aim of the study is to reveal whether digital game addiction changes according to age and gender variables.*

*Research Significance: The factor that makes our research important is that when the literature in Turkey is examined, it is the first study to examine the relationship between digital game addiction and religion in adolescence.*

*Methodology: This research, which deals with the correlation between digital game addiction and religiosity in adolescents, has a quantitative design and a relational screening model was used. Within the scope of the study, "Personal Information Form", "Digital Game Addiction Scale for Children" and "Religious Attitude Scale" were applied to 478 secondary and high school students studying in Şahinbey district of Gaziantep province, and the obtained data were analyzed in SPSS 25.0 program.*

*Findings: As a result of the study, a negative significant correlation was found between the digital game addiction levels of adolescents and their religiousness levels. According to the findings, there is a statistically significant difference between the digital game addiction total score and sub-dimensions gender ( $p=0.0001$  for all dimensions;  $p<0.05$ ). When the addiction score averages are examined, the total score of the digital game addiction and the scores they get from the sub-dimensions are higher than the boys. In other words, the total score of digital game addiction and the scores of girls in sub-dimensions were higher than boys.*

*According to the findings obtained in the correlation between age and digital game addiction, the difference between age and the total score of digital game addiction, excessive focus on digital game playing and the development of tolerance during conflict and game time, and the values loaded on the game sub-dimension were found to be statistically significant ( $p=0.010$ ;  $p=0.045$ ;  $p=0.0001$ ). According to the post-hoc tests performed to find out the difference between the ages, it was found that there was a difference between the ages of 17 and 13, 14 and 15 years. When the averages are considered, the addiction levels of the 17-year-olds were found to be higher than the other ages. The results obtained are largely similar to previous studies.*

*When the correlation coefficients between the variables of religiosity and digital game addiction are examined; There is a low, negative and significant relationship between the emotional dimension of the religiosity scale of the dimensions of digital game addiction, excessive focus and conflict towards digital game playing, development of tolerance during the playing time and the values attributed to the game, and delaying individual and social tasks, ( $r_p = -.382$ ), ( $r_p = -.314$ ), ( $r_p = -.280$ ), there is a moderate, positive and significant relationship with the psychological-physiological reflection of deprivation and the dimension of playing games ( $r_p = .676$ ). It is seen that similar findings were obtained in the dimensions of relationship and behavior, which are among the religiosity dimensions of the first three dimensions of digital game addiction. In the cognition dimension, which is one of the religiosity dimensions, there is a low level, positive and significant correlation in the dimensions of excessive focus and conflict towards digital game playing, tolerance development during the playing time and the values attributed to the game, and delaying individual and social tasks belonging to digital game addiction, ( $r_p = .404$ ), ( $r_p = .306$ ), ( $r_p = .362$ ), There is a moderate, negative and significant relationship with the psychological-physiological reflection of deprivation and the dimension of playing games ( $r_p = -.448$ ).*

*Conclusion: In this study, we investigated the correlation between digital game addiction and religiosity in adolescence, it was found that as the level of religiosity increases in adolescents, the level of digital game addiction decreases. The findings of the correlation between religiosity and digital game addiction are similar to previous studies in the literature.*