YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE SALDIRGANLIK VE SOSYAL SERMAYE ARASINDAKİ İLİŞKİNİN TÜRK OYUN GRUPLARI VE OYUNCULARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Uğur TEZGEL

Lefkoşa
Ocak, 2022

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE SALDIRGANLIK VE SOSYAL SERMAYE ARASINDAKİ İLİŞKİNİN TÜRK OYUN GRUPLARI VE OYUNCULARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Uğur TEZGEL

Tez Danışmanı
Yrd. Doç. Dr. Deniz ERGÜN

Lefkoşa
Ocak, 2022

Onay

Uğur Tezgel tarafından hazırlanan **"Dijital Oyun Bağımlılığı İle Saldırganlık Ve Sosyal Sermaye Arasındaki İlişkinin Türk Oyun Grupları Ve Oyuncuları Üzerinden İncelenmesi"** başlıklı tez, kapsam ve nitelik açısından kalite standartlarına uygunluğu ile ilgili Klinik Psikoloji Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak 10.01.2022 tarihinde kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri	Adı – Soyadı	İmza
Juri Başkanı:	Yrd. Doç.Dr. Gizem Öneri Uzun	……..
Juri Üyesi:	Dr. Bingül Subaşı Harmancı	..……..
Danışman:	Yrd. Doç.Dr. Deniz Ergün	..……...

Anabilim/ Anasanat Dalı Başkanı Onayı

24/01/2022

Doç. Dr. Meryem Karaaziz

Anabilim/Anasanat Dalı Başkanı

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Onayı

……/…../ 20...

Prof. Dr. Kemal Hüsnü Can Başer

Enstitü Müdürü

Etik İlkelere Uygunluk Beyanı

Bu tezin içinde sunduğum verileri, bilgileri ve belgeleri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi; tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu; çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce, sonuç ve bilgilere bilimsel etik kurallar gereği olarak eksiksiz şekilde uygun atıf yaptığımı ve kaynak göstererek belirttiğimi beyan ederim.

Uğur Tezgel
21/012022

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin, tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt ederim. Tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

- ☐ Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim sadece Yakın Doğu Üniversitesinde erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin iki (2) yıl süre ile erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde tezimin tamamı erişime açılabilir.

Tarih

İmza

Uğur TEZGEL

Teşekkür

Bu tez çalışmasında desteklerinden dolayı tez danışmanım Sn. Yrd. Doç. Dr. Deniz Ergün'e teşekkür ederim. Bu yolda bana yoldaşlık eden tüm arkadaşlarıma sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Uğur Tezgel

Özet

“Dijital Oyun Bağımlılığı İle Saldırganlık Ve Sosyal Sermaye Arasındaki İlişkinin Türk Oyun Grupları Ve Oyuncuları Üzerinden İncelenmesi”

Tezgel Uğur
Yüksek Lisans, Klinik Psikoloji Bilim Dalı
Ocak 2022, 121 sayfa

Sosyal medya araçlarının günümüz dijital çağında artmasıyla birlikte, dijital oyun bağımlısı sayısının da artışında tetiklenmeler meydana gelmiştir. Özellikle sosyal medya üzerinde oluşan çoklu oyun grupları, söz konusu bağımlılığı artıran en başat faktörler arasında yer almaktadır. Bu çalışma, dijital oyun bağımlılığına etki eden iki temel değişken üzerine odaklanmıştır. Bunlardan birincisi saldırganlık, ikincisi ise sosyal sermayedir. Saldırganlık ile dijital oyun bağımlılığı arasında konuyla ilgili literatürde kimi çalışmalar farklı yaş gruplarına ve farklı düzey saldırganlık türlerine ilişkin olsa da, bu araştırma iki farklı temel üzerine inşa edilmiştir. Bunlardan birincisi saldırganlığın alt boyutlarına ayrılarak yapılan analizdir ikincisi ise sosyal sermaye değişkenlerinin dijital oyun bağımlılığına olan etkisinin araştırılmasıdır. Bu araştırmada dijital oyun gruplarına üye toplam 426 katılımcıya ulaşılmış, rastgele örnekleme yöntemiyle veriler toplanmış ve SPSS 24 paket programı aracılığıyla korelasyon analizi ile regresyon modelleri geliştirilmiştir. Elde edilen bulgulara göre dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlığın düşmanca saldırganlığı ve fiziksel saldırganlığı tetiklediği ortaya çıkmıştır. Ayrıca bağımlı olan bireyin herhangi bir gruba aidiyeti düşmekte ve stratejik olarak güven duygusu azalmaktadır.

***Anahtar kelimeler**:* Dijital oyun bağımlılığı, fiziksel saldırganlık, düşmanca saldırganlık, sosyal sermaye, stratejik güven, grup aidiyeti

Abstract

An Emprical Research on the Relationship Between Digital Game Addiction and Agression / Social Capital Through Turkish Game Groups and Players

Tezgel, Uğur
MA, Department of Clinical Psychology
January 2022, 121 pages

With the decrease of social media tools in today's digital age, the number of the digital game addicted are rapidly increased. Multi group games which occur especially within the social media environment trigger the rise of digital game addiction. This study focuses on two fundamental variables which have an impact on digital game addiction. The first one is aggression and the second one is social capital. Although there is a correlation between aggression and the digital game addiction in the literature in the context of different age groups, only a few studies underline the importance of the types of aggression such as physical, hostile aggression, verbal aggression and etc. This study has been designed by two important dimensions. The first one is aggression with its subcategories analysis and the second is trying to integrate social capital with its subdimensions with digital game additction. 426 respondents have been contacted from the digital game groups by using random sample technique at the data collection process and correlation tests analysis and regression models are developed by SPSS 24 Software Programme. The findings show that both hostile and physical aggression as well as group belonging and strategic trust have an impact on digital game addiction.

***Keywords**:* Digital game addiction, hostile aggression, physical agression, social capital, group belonging, strategic trust

İçindekiler

Onay i
Etik İlkelere Uygunluk Beyanı ii
Teşekkür iii
Özet v
İçindekiler vii
Tablolar Listesi ix
BÖLÜM I 1
Giriş 1
1.1 Problemin durumu 2
1.2 Çalışmanın Amacı 5
1.3 Çalışmanın Önemi 6
1.4 Sınırlılıklar 6
1.5 Tanımlar 7
BÖLÜM II 8
KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR 8
2.2 Dijital Oyun Kavramı 12
2.3 Dijital Oyun Oynama Sebepleri 14
2.4 Dijital Oyun Tarihçesi 15
2.5 Dünya'da ve Türkiye'de Dijital Oyun 16
2.6 Bağımlılık Kavramı 18
2.7 Dijital Oyun bağımlılığı Kavramı 21
2.8 Saldırganlık Kavramı 26
2.9 Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Arasındaki İlişki 28
2.10 Sosyal Sermaye Kavramı 29
2.11 Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Sermaye Arasındaki İlişki 32
2.12 İlgili Araştırmalar 33
BÖLÜM III 37
Araştırmanın Yöntemi 37
3.1 Araştırmanın Modeli 37
3.2. Evren ve Örneklem 38

3.3 Veri Toplama Araçları ve Tekniği 38
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu 40
3.3.2 Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği 40
3.3.3 Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği(BPSÖ) 41
3.3.4 Sosyal Sermaye Ölçeği (SSÖ) 41
3.4 Verilerin Toplanma Süreci 42
3.5 Verilerin Analizi 43
3.5.1. Güvenirlik ve Geçerlilik Analizleri 44
BÖLÜM IV 47
Bulgular Ve Yorumlar 47
4.2 Araştırma Modeline Göre Yapılan Korelasyon Analizleri 57
4.3 Fark Testlerine (One Way Anova) Yönelik Analizler 61
4.4 Araştırma Modeline Göre Kurulan Regresyon Modelleri 75
BÖLÜM V 79
TARTIŞMA 79
BÖLÜM VI 82
SONUÇ VE ÖNERİLER 82
6.1. Sonuç 82
6.2 Öneriler 84
6.2.1 Klinisyenlere Yönelik Öneriler 84
6.2.2 Araştırmacılara Yönelik Öneriler 84
Kaynakça 85
Stratejik Güven Ölçeği 101
Genelleştirilmiş Güven Ölçeği 102

Tablolar Listesi

Tablo 1. ... 43
Değişkenlere Ait Basıklık ve Çarpıklık Değerleri ... 43
Tablo 2. ... 44
Güvenirlik Analizleri Ve Cronbach Alfa Katsayıları ... 44
Tablo 3. ... 45
Geçerlilik Analizi Ve Faktör Yükleri ... 45
Tablo 4. ... 47
Cinsiyet Betimleyici İstatistik Tablosu ... 47
Tablo 5. ... 47
Doğum Yılına Ait Betimleyici İstatistik ... 47
Tablo 6. ... 49
Uyruğa Ait Betimleyici İstatistik ... 49
Tablo 7. ... 49
Yaşadığı Yere Ait Betimleyici İstatistik ... 49
Tablo 8. ... 50
Annenin Eğitim Düzeyine Ait Betimleyici İstatistik ... 50
Tablo 9. ... 50
Babanın Eğitim Düzeyine Ait Betimleyici İstatistik ... 50
Tablo 10. ... 51
Ailenin Aylık Gelir Düzeyine Ait Betimleyici İstatistik ... 51
Tablo 11. ... 51
Annenin Medeni Durumuna Ait Betimleyici İstatistik ... 51
Tablo 12. ... 52
Babanın Medeni Durumuna Ait Betimleyici İstatistik ... 52
Tablo 13. ... 52
Oynamaktan En Çok Keyif Alınan Oyun Kategorisi ... 52
Table 14. ... 53
Hafta İçi Ortalama Kaç Saat Oyun Oynamaya Ait Betimleyici İstatistik ... 53
Tablo 15. ... 53
Hafta Sonu Ortalama Kaç Saat Oyun Oynamaya Ait Betimleyici İstatistik ... 53
Tablo 16. ... 54
Oyun formatı ile ilgili Betimleyici İstatistik ... 54
Tablo 17. ... 54
Oyun Çeşidi İle İlgili Betimleyici İstatistik ... 54
Tablo 18. ... 55
Oyun Oynamak İçin En Çok Kullanılan Cihaz'a Ait Betimleyici İstatistik ... 55
Tablo 19. ... 55
Dijital Oyun Oynama Nedenleri ... 55
Tablo 20. ... 56

Sosyal Aktivite Olarak Neler Yaparsınız? 56
Tablo 21. 57
Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Arasındaki Korelasyon Tablosu 57
Tablo 22. 58
Oyun Bağımlılığı ile Demografik Değişkenlere Yönelik Korelasyon Tablosu 58
Tablo 23. 60
Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Sermaye ve Alt boyutları Arasındaki Korelasyon Tablosu 60
Tablo 24. 62
Oyun Bağımlılığının Annenin Medeni Durumu Arasindaki Anlamli Fark 62
Tablo 25. 66
Oyun Bağımlılığı İle Babanın Şu Andaki Medeni Durumu Arasındaki Fark Testi 66
Tablo 26. 69
Oyun Bağımlılığı Bakımından Hafta içi Saate Göre Farkları Tablosu 69
Tablo 27. 73
Oyun Bağımlılığı Bakımından Hafta Sonu Saate Göre Farklar Tablosu 73
Tablo 28. 75
Oyun Bağımlılığının Oyun Format Kategorileri Arasındaki Anlamlı Fark Testi 75
Tablo 29. 76
Oyun Bağımlılığı İle Saldırganlık ve Sosyal Sermayeye Yönelik Regresyon Modeli 76
Tablo 30. 77
Oyun Bağımlılığı İle Demografik Değişkenlere Yönelik Regresyon Modeli 77

Kısaltmalar

TC: Türkiye Cumhuriyeti

KKTC: Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

TDK: Türk Dil Kurumu

N: Yüzde

$\bar{X}$: Ortalama

SS: Standart Sapma

BÖLÜM I

Giriş

Bilgisayar kullanımı ve oyunları, yaklaşık son 30 yıllık süre içerisinde, birçok bireyin günlük yaşamlarının bir parçası haline gelmiştir. Bilgisayar kullanımının ve oyunlarının, kullanıcı ve/veya oynayıcılar açısından faydalı olup olmadığı hususundaki tartışmalar 1990 yılının başından bu yana dek devam etmektedir. Günlük hayatın bir parçası haline gelmiş bulunan; internet, bilgisayar, tablet ve akıllı cep telefonları bireyler açısından taşıdığı risk ve tehditler de tartışma konuları içerisinde yer almaktadır. Bu cihazların kullanım amacı ve süreleri, bağımlılık kavramı açısından önem taşımaktadır. Zira, kullanım amacı ve süresine bağlı olarak, bireylerin bağımlılığına ilişkin risk ve tehditler ortaya konmaktadır. Genel olarak boş vakitlerin değerlendirilmesinde, eğlence vb. amaçlarla tercih edilen bilgisayar oyunları kullanıcılar ve/veya oyuncular üzerinde bağımlılığa yol açmaktadır. (Horzum, 2011; Irmak ve Erdoğan, 2016)

Dünya genelinde, oyun bağımlılığına ilişkin kavram kargaşası veya bağımlılık türlerinin göz ardı edilmesi, bu alanlar içerisinde yaşanan sorunların genişlemesine sebebiyet vermektedir. Öğretide, dijital oyun bağımlılığını ifade eden birçok kavramla karşılaşmak mümkündür. Bu kavramlar; bilgisayar oyun bağımlılığı, video oyun bağımlılığı veya dijital oyun bağımlılığı kavramlarıdır. Bahse konu kavramların ortak noktaları ise internet erişimiyle ve bir araç vasıtasıyla oynaya bilinen oyun olmalarıdır (Kuss ve Griffiths, 2012; Irmak ve Erdoğan, 2016; Şimşek ve Yılmaz, 2020). Bu noktalardan yola çıkarak, çalışmanın konusunu oluşturan dijital oyun bağımlılığı kavramı vb. temel kavramlar, bu bağımlılığının saldırganlık ile sosyal sermaye üzerindeki etkilerine ilişkin incelemeye ve anket çalışmanın analizlerine yer verilecektir. Son olarak, araştırma kapsamında, bu bölüm içerisinde araştırmada ele alınan probleme, amaca, öneme, sınırlılıklara değinilmiştir.

1.1 Problemin durumu

Gelişen teknolojinin hızlı ilerleme kaydetmesini sağlayan bilgisayar, telefon, tablet gibi kolayca ulaşılabilen teknolojik cihazlar insan hayatında önemli bir yer tutmaktadır. Bu tür cihazların üretimi yapılırken kullanım alanları sadece eğitim ve iş sektörlerinde düşünülmediği, eğlence ve boş zamanı değerlendirmede de kullanıldığı görülebilmektedir. Özellikle, bilgisayar ve internet kullanımı yaşamımızın pek çok alanında kolaylaştırıcı bir özellik taşırken, oyun ve eğlence aracı olarak da ilgi odağı haline gelmiştir. Şehirleşme ve oyun alanların yetersizliğinden dolayı, ananevi oyun aktivitelerin yerini dijital(online) oyunlar almıştır. Her yaşta kulllanıcısı bulunan bu oyunların özellikle çocuklar ve ergenler tarafından kullanımının daha yoğun olduğu görülmektedir. Bunlara bağlı olarak oyun oynama sürelerinin artması da dijital oyun bağımlılığının artışındaki ciddiyeti ortaya koymaktadır. (Irmak, ve Erdoğan, 2016, Aktaş ve Daştan, 2021).

Son yıllarda çocuklar, sokak oyunlarından uzaklaşıp ve bilgisayar ile internetin dijital oyunlarını oynayan kesime yakınlaşmıştır (Horzum, 2021). Çevrimiçi ve çevrimdışı oynanan bilgisayar oyunları elektronik cihazların yardımıyla ve giderek daha gerçekçi grafik ve senaryolarla her yaştan bireylerin ilgisini çekmektedir. Dijital oyun bağımlılığı bilgisayar ve video oyunlarının aşırı kullanımı ile oluşmaktadır. Kontrollü olarak oynanan dijital oyunlar bireylerde hayal gücünü artırma ellerde ve gözlerde koordinasyon sağlanması gibi olumlu yanlar ortaya çıkar (Irmak ve Erdoğan 2016). Bunun yanı sıra özellikle şiddet içerikli oyunlar oynamanın negatif etkileri ile bireyleri fiziksel ve duygusal olarak saldırgan hale getiren kişiyi mutsuz eden ve depresif tavırlar gibi olumsuz sonuçların doğmasına neden olmaktadır (Dilci, Arslan ve Ersoy, 2019).

Dijital oyun bağımlılığını psikoloji açısından edimsel şartlanma teorisine göre açıklayan psikoloji uzmanları bağımlılık yapan maddenin tüketilmesi sonrası ve/veya sırasında sağladığı pozitif hisler kişinin o maddeyi tüketilmeye devam etmesi için bir sebep olarak belirtmişlerdir. Kişiye oyunun vermis olduğu sanal ortam karşısında tepkisel olarak kişinin etkilenip oyuna devam etmesi, oyun esnasında ve oyun bittikten sonraki süreçte, oyun oynama davranışının bir alışkanlık ve hatta bağımlılık haline geldiğini belirtmişlerdir. Bağımlılık yapıcı

maddenin (oyun oynamanın) ortadan kaldırılması durumunda kişide madde (oyunu) arayışının başladığını ve kişi yoksunluk belirtileri göstermeye başlar (Bilgin, 2015).

Irmak ve Erdoğan (2016)'ya göre, dijital oyunlar üzerinde ciddi bir zaman harcanırsa, kişi bulunduğu sosyal çevreden uzaklaşmaya başlarsa, kontrol dürtüsünü kaybederse o zaman dijital oyun bağımlılığından bahsedilebilir. Bu da kişide; Özgüven kaybı, düşük özbenlik, kaygı ve dürtüsellik özellikleri gösterebilmektedir. Bunlara ek olarak dijital oyun bağımlılığına depresyon anksiyete ve sosyal fobi gibi diğer rahatsızlıkların bir sonucu olarak gelişebilecek semptomlar olan sosyal hayatı ihmal, boş zamanlarında herhangi bir aktivite yapmama, sosyal ve psikolojik izolasyon, okul ve sosyal hayattaki performans düşüklüğü, uyku sorunları, intihar düşüncelerinin belirtilerinden söz edilebilir (Männikkö, Billieux ve Kääriäinen, 2015). Başka bir alan yazıda; aşırı internet kullanımı ya da oyun bağımlılığı kişide sosyalleşme açısından birtakım eksikleri getireceğini öngörülmektedir; toplumdan uzaklaşma, meşgul olduğu sanal alemin gerçek hayatta olabilirliğine inanma gibi, akademik başarma konusunda motivasyon kaybının olması, aşırı kilo alma, görme hususunda bir takım sıkıntıların meydana gelmesi gibi fiziksel açıdan da negatif sonuçlar görülmektedir (Dilci, Arslan ve Ersoy, 2019).

Karaca, Gök, Kalay, Başbuğ, Hekim, Onan ve Ünsal Barlas, 2016) yapmış oldukları ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi araştırmasında , edinilen bulgulara göre yaş aralığı 10-15 olan 1019 ortaokul öğrencilerin %98,3 'ünün sürekli çevrimiçi oyun oynadıkları ve edinilen süre bilgilerine bakıldığında öğrencilerin %67,3'nün 0,5-3 saat aralığında her gün oyun oynadıları belirtilmiştir. Benzer olan Kılıç'ın (2018) araştırması incelendiğinde; lise öğrencilerinin %33.7'si her gün, %14.1'i haftada 3-4 gün, %25.3'ü haftada 1-2 gün, %16.2'si ise ayda birkaç defa oyun oynadıkları belirlenmiştir. Öğrencilerin günlük dijital oyun oynama sıklıkları incelendiğinde ise; %20.5'i bir saatten az, %21.7'si 1-2 saat arası, %9.6'sı 3-4 saat arası, %1.2'si 5-6 saat arası, %1.2'si de 7 saat ve daha fazla oyun oynadıklarını belirtmiştir. Bu durumun çocuk ve ergenlerin böyle devam etmeleri halinde

gelecek açısından onları negatif duyguların etkisi altında olan birer oyun bağımlısı olması demektir. Bu açıdan aslında problemin ciddiyeti her geçen gün giderek artmaktadır.

Saldırganlık hakkında yapılan bilimsel tanımlara bakıldığında, saldırganlık "canlı ve cansız farketmeksizin karşı tarafa duygusal ya da fiziksel olarak zarar vermeyi amaçlayan her türlü davranıştır." olarak karşımıza çıkmaktadır (Çelik, 2006). Saldırganlık, kimi zaman koruyucu olarak işlev görürken kimi zaman da birey ya da objeler için negatif sonuçlar yaratabilmektedir.

Daha gerçekçi tasarlanmış grafikleriyle bireylerin ilgisini çeken ve vazgeçilmez odak haline gelen dijital oyunları eğitici ve şiddet içerikli oyunlar olarak iki gruba ayırabiliriz. Bu bağlamda eğitici oyun oynayan bireylerde olumlu gelişimler gözlemlenirken, şiddet içerikli oyun oynayan bireylerde saldırganlık kavramının görüldüğünden bahsedebiliriz. Bu da şiddet içerikli oyun oynayan bireylerde küçük yaştan itibaren empati yoksunluğu yaşama, şiddete karşı duygusal azalma, saldırganlık (Madran ve Çakılcı, 2014), takıntılı ve öfkeli davranışlar gösterme, özgüven düşüklüğü, sosyal yetersizlik, robotlaşma, anksiyete, depresyon gibi psikolojik belirtiler görülmektedir (Whang ve ark, 2003; Horzum, 2011; Shokouhi-Moqhaddam ve ark., 2013; Prot ve ark, 2014; Aktaş, 2018; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Uhlman ve Swanson (2003)'un 121 çocukla yaptığı bilimsel çalışmada şiddet içerikli video oyunları oynamaları çocukların saldırganlığı öğrenmelerine sebep olduğunu ortaya koymuştur.

Sosyal sermaye, "karşılıklı tanıma ve tanımaya dayalı az ya da çok kurumsallaşmış ilişkilerden oluşan dayanıklı bir ağa sahip olmak veya başka bir deyişle, bir gruba üye olmak, bağlantılı olan fiili veya potansiyel kaynakların toplamıdır. Sosyal sermaye, genellikle bireyler ve ait oldukları gruplar arasındaki bağlantıların bir ölçüsü olarak tanımlanır ve karşılıklılık, güven ve bu bağlantılardan elde edilen diğer ilişkili sonuçları içerir (Häuberer, 2011).

Alanyazında yer alan araştırmalara bakıldığında dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında ilişki olduğuna dair birçok araştırma yer almaktadır. Dijital

oyun bağımlılığı ile sosyal sermaye arasındaki ilişkisine yönelik araştırmalarda ise çevrimiçi oyun oynayan bireylerin sosyal sermaye açısından bir ilişki olabileceğine yönelik fikirler mevcuttur. Bu nedenle dijital oyun bağımlılığın bireyin davranışına yönelik saldırganlık ve sosyal durumuna göre sosyal sermaye açısından ilişkisel olması araştırmanın konusu oluşturulmuştur.

1.2 Çalışmanın Amacı

Dijital oyun kavramının popüler hale gelmesiyle dijital oyun bağımlılığı konusu önem kazanmıştır. Bununla birlikte çalışmanın amacı dijital oyun bağımlılığının saldırganlık ve sosyal sermaye arasındaki ilişkinin yetişkinler üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Bu bağlamda dijital oyun bağımlılığın bireysel davranışa yönelik olarak saldırganlık alt boyutlarına ilişkin sorular ile dijital oyun bağımlılığın sosyal davranışa yönelik sosyal sermaye alt boyutlarına ilişkin sorulan sorulara yanıtlar aranmaya çalışılmıştır. Sorulan sorular;

1. Dijital oyun bağımlılığı ile bireyci davranışa yönelik çıktılar arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?

1a. Dijital oyun bağımlılığı ile fiziksel saldırganlık arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?

1b. Dijital oyun bağımlılığı ile sözel saldırganlık arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?

1c. Dijital oyun bağımlılığı ile düşmanlığa yönelik saldırganlık arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?

1d. Dijital oyun bağımlılığı ile öfke saldırganlığı arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?

2. Dijital oyun bağımlılığı ile sosyal davranışa yönelik çıktılar (sosyal sermaye) arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?

2a. Dijital oyun bağımlılığı ile stratejik güven arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?

2b. Dijital oyun bağımlılığı ile genelleştirilmiş güven arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?

2c. Dijital oyun bağımlılığı ile kurumsal güven arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?

2d. Dijital oyun bağımlılığı ile ortak değerlere dayalı güven arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?

2e. Dijital oyun bağımlılığı ile gurup aidiyetine yöntelik güven arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?

Yukarıda araştırma modeline bağlı olarak kurgulanan sorular, sınanmak için veri toplama yoluna gidilmiş ve evren ve örneklem grubu saptanmaya çalışılmıştır.

1.3 Çalışmanın Önemi

İnternet ve teknolojik araçların kullanımın her geçen gün ülkemizde artması ve teknolojinin hızlı bir şekilde ilerleme kaydediyor olması, insan hayatını her ne kadar kolaylaştırıyor olsa da bununla birlikte uzun süreli kullanımlardan kaynaklanan sorunların doğmasına neden olabilmektedir (Yeşilay, 2018). Bu araştırma, dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık ve sosyal sermaye arasındaki ilişkiyi anlamaya yönelik yapılmıştır. Son on yılda dijital bağımlılık üzerine Türkiye'de yapılan çalışmaların sayısında önemli bir artış olduğu görülebilmektedir. Bu araştırmaların çoğu 18 yaş altı veya ergen bireyler üzerine yapılmıştır. Ancak, yetişkinler üzerine çok az sayıda araştırma mevcuttur. Dijital oyun bağımlılığı açısından yaklaşıldığında, sosyal sermaye arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalara literatürde ulaşılamamıştır. Bu açıdan bu çalışma araştırmacılar için oyun bağımlılığı ile sosyal sermaye arasındaki ilişki için bir kaynak oluşturabilecektir.

1.4 Sınırlılıklar

Araştırmanın sonucu itibari ile elden edilen tüm bulgular ışığında bazı sınırlılık bulunmaktadır. Bunlar;

1.18 yaş ve üzeri yetişkin bireylerden oluşan ve sadece dijital oyun platformunda oyun oynayan kişilerle sınırlı tutulmuştur.

2. Araştırma, Dijital Oyun bağımlılığı Ölçeği ile Buss-Perry Saldırganlı Ölçeği ve Sosyal Sermaye Ölçeği elde edilen veriler ile sınırlı tutulmaktadır.

1.5 Tanımlar

Bu başlık altında, çalışma açısından önem taşıyan kavramların tanımlamalarına yer verilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı, kişinin sosyal ve duygusal sorunları yaşamasına rağmen kontrol altına alınamayan bilgisayar ve video oyunlarını sürekli olarak devam etme durumudur (Akkaş, 2020).

Bu çalışma açısından tanımlanması gereken bir diğer kavram saldırganlıktır. Saldırganlık: "canlı ve cansız fark etmeksizin karşı tarafa duygusal ya da fiziksel olarak zarar vermeyi amaçlayan her türlü davranıştır". (Çelik, 2006).

Fiziksel Saldırganlık: Kişiyi itmek, vurmak, ısırmak gibi eylemlerle gerçekleştirilen saldırganlıktır (Buss, 1961).

Düşmanca Saldırganlık: Karşı tarafı incitmeye yönelik olarak gerçekleştirilen haksız davranışların tümüdür (Kılıçarslan ve Atıcı, 2010).

Sosyal Sermaye; Gruplar içinde veya gruplar arasında iş birliğini kolaylaştıran ortak normlar, değerler ve anlayışlarla birlikte sağlanan ağlar olarak tanımlanmaktadır (Brian, 2007).

Belli bir kurumun/zümrenin/grubun sahip olduğu ilkelere karşı bireyin ortak bir bağlantı sağlayarak o ilkeleri koruması ve dahil olması demektir (Uçar, 2016).

Grup aidiyeti: Bireyin kendi duygusal iradesi ile bir gruba kendisini dahil etme güdüsüdür. (Uçar, 2016)

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde araştırma ile ilgili kavramsal açıklamalara, tanımlamalara ve araştırma ile ilgili literatür'de geçen ve daha önce yapılmış olan araştırmalara ilişkin bilgilere yer verilmiştir. Tanımlanan kavramlar sırasıyla; oyun, dijital oyun, Dijiital oyun oynama sebepleri, Dünya'da ve Türkiye'de Dijital Oyun, Bağımlılık, Dijital Oyun Bağımlılığı, Saldırganlık, Saldırganlık ile Dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki,sosyal sermaye, sosyal sermaye ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki ve ilgili çalışmalar oluşturmaktadır.

2.1 Oyun Kavramı

Türk Dil Kurumuna göre "oyun" sözcüğü değişik amaçlar için kullanılabilmektedir. Bu araştırmaya konu olan kısmı için oyun; "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" şeklinde tanımlanmıştır (TDK, 2016). Oyunun geçmişine bakıldığında insanın varoluşundan itibaren oyunun varlığını rahatlıkla görülebilmektedir. Oyun, kişinin kendi yeteneğini ortaya çıkarmasına çevresiyle olan ilişkilerini düzenlemesini sağlayan önemli bir araçtır (Bilgin, 2015). Oyun, çocukluktan itibaren kişinin sosyal hayat konusunda hazırlayan önemli bir durumdur. Oyunun içinde bulunma ise kişinin hür iradesiyle birlikte çeşitli kurallar dahilinde oynama eylemidir. Bu durum ise kişiyi büyüdükçe karşılaşacağı sorunlar karşısında karşı koyma eyleminin hazırlayıcısı olarak görülebilir (Mezkit, 2012). Bir başka deyiş ile oyun, insan gelişiminin ayrılmaz bir parçasıdır. Oyun, temel ihtiyaçların karşılanmasına yardımcı olur , başarı duygusunu sağlar ve kısıtlamalardan yoksun bir özerklik duygusu ile ortak bir amaç doğrultusunda insanları bir araya getirme yeteneğini kazandırır (Ryan, Rigby ve Przybylski, 2006).

Oyun, Kişinin çocukluğundan itibaren erişkinlik yaşına varan kadar geçen sürede önemli bir faydası olduğu görülebilmektedir. Halbuki, bazı yetişkinler tarafından boşa harcanan zaman olarak da algılanmaktadır. Çocuğun duygularını çevresine

yansıtabilmesi, kendi yeteneğini keşfedebilmesi, kreatif varlığının farkına varabilmesi için dil, zihin ,düş , hafıza , sosyal , duygusal ve hareket kabiliyetlerini geliştirebilmesi adına çok mühim bir vesiledir. Çocukluktan yetişkinliğe kadar oyunun yadsınamaz önemli bir etkisi bulunmaktadır. (Yengin, 2012).

Oyun kavramı; sosyoloji, psikoloji, antropoloji, felsefe ve eğitim bilimleri gibi alanların ortak uğraşılarından birisidir. Bireylerin neden oyun oynama ihtiyacı hissettikleri ise, üzerinde araştırmalar yapılan önemli bir durumdur. Oyun araştırmaları için esas noktalardan birisini oluşturan araştırmacılardan Malone (1981), Sherry ve Lucas (2001) ve Tüzün'ün (2004) yaptığı araştırmalar literatürde önemli bir yer tutmaktadır. Malone (1981) insanların oyun oynama nedenlerini 'kontrol', 'meydan okuma', 'düşsel ortamlar yaratma' ve 'merak' gibi dört ana etkene başlamıştır. Sherry ve Lucas (2001) ise oyun oynama nedeni olarak 'rekabet', 'meydan okuma', 'sosyal iletişim', 'çeşitlilik', 'canlandırıcı etki' ve 'düşsel ortamlar yaratma'yı görmektedir.
Yine benzer çalışmalarda insanların, vakit geçirmek, ferahlamak veya stresten kaçmak gibi nedenlerle de oyun oynamayı tercih ettikleri belirlenmiştir. Bir başka deyiş ile, oyun aslında kullanılma amacına bakıldığında değişik kavramlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapılan araştırma sonuçlarına bakıldığında oyun ''kabiliyet ve zihni geliştiren'', ''sınırları olan ve zamanı zevkli geçmesini sağlayan '' olarak belirtilmektedir (Yalçın ve Bertiz, 2019).

Yavuzer oyun kavramını; "sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketler" olarak tanımlamaktadır. (Yavuzer 2012).

Huizinga (1968) oyun teorisine göre oyun; özgürce kabul edilen ancak mutlak bağlayıcı kurallara göre belirli sabit zaman ve mekan sınırları içinde yürütülen, amacı kendi içinde olan ve buna bir gerilim, neşe ve sıradan yaşamdan farklı olduğu bilinci eşlik eden gönüllü bir faaliyettir..

Ayrıca literatür araştırması yapıldığında oyun kavramına; "çocuğun en önemli işi", "çocuğun gerçek uğraşı", "yaratıcılığın kaynaklarından biri", "hayal ile

gerçek arasındaki köprü", "doğal ve aktif bir öğrenme ortamı", "eğlenceli bir öğrenme metodu", "mutluluk getiren serbest bir aktivite", "zorlama olmayan gönüllü bir eylem" gibi düşüncelerin de yüklendiği görülebilmektedir. (Mangır ve Aktaş, 1993; Durualp ve Aral, 2011).

Oyun, çocukların sosyal ilişkilerini yapılandıran, sosyal ve bilişsel yeteneklerini geliştirmesine olanak olan doğal bir unsurdur. Bireylerin gelimesini sağlayan oyunlar, özellikle okul öncesi dönemlerde, çocukların sosyokültürel, bilişsel, psikolojik ve biyolojik büyümesine fayda sağlar. Oyunlar, çocukların sosyal ilişkiler kurmasına, iletişim ve dil becerilerinin geliştirmesine, kendilerini tanımalarına ve dayanışma alışkanlığı edinmelerine yardımcı olur. Ayrıca oyunlar, karar verme, bulunduğu çevreyi tanıma, problem çözme becerisi kazanmalarını sağlar. Oyun çocuğun biyolojik açıdan gelişimini sağlamaktadır, örneğin kasların çeşitli şekillerde kullanımı ve enerji harcanması da çocukların biyolojik açıdan gelişimini sağlamaktadır. (Gündüz, Aktepe, Uzunoğlu ve Gündüz, 2017).

Oyun kavramı ile alakalı literatürde birçok teori ve kuram bulunmaktadır. Bunlardan bazıları şunlardır:

Çocukların sahip olduğu fazla enerjilerini harcamak için oyun oynadığını söyleyen Fazla Enerjiyi Tüketme Teorisi (Spencer, 1878),

Çocukların rahatlama ve enerjilerini boşaltmak için oynadığını söyleyen Eğlence ve Rahatlama Teorisi (Lazarus, 1883),

Oyunun içgüdüler ve alıştırmalardan meydana geldiğini söyleyen Alıştırma Teorisi (Gross, 1985),

Oyunun keşfetme ile ilişkili olduğunu söyleyen İçten Uyarılma Teoremi (Berlyne, 1960; Ellis, 1973; Hutt, 1985),

Oyunun çocuğun duygusal gelişimine katkısını açıklayan Psikodinamik Oyun Teorisi (Freud, 1961; Erikson, 1985),

Oyunun bilişsel bir süreç ve gönüllü bir etkinlik olduğunu ifade eden Bilişsel Gelişimsel Oyun Teorisi (Piaget, 1962; Vygotsky, 1966-1967),

Çocukların yaşıtlarıyla iletişim kurarak sosyal kuralları ve değerleri öğrendiğini söyleyen Sosyo-Kültürel Oyun Teorileri (Mead, 1934) gibi teorem ve kuramlar bunlardan bazılarıdır (Akt. Aydın, 2010).

Jean Piaget, çocukların gelişiminde oyun ve oyunların rolünü incelemiştir; bazı oyunların diğerlerinden önce geldiğini ve bunların çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal evrimi ile ilişkilerini gözlemlemiştir. Jean Piaget oyunları üç ana grupta sınıflandırılmıştır. Bunlar; alıştırma, sembolik ve kurallı oyunlardır (Piaget, 1991). Birinci kategori, bebeklerin ve küçük çocukların yaşamlarının ilk iki yılında oynadıkları oyunları içerir. Bunlar hem duyuların hem de hareketin dahil olduğu oyunlardır. Oyuncunun eylemleri genellikle tekrarlayıcıdır ve çevreyi ve nesnelerini keşfetmeye hizmet eder. Piaget'e göre çocuklar yaklaşık olarak 2 ile 7 yaş arasında sembolik oyunlar geliştirirler. Bu oyunlar büyük ölçüde oyuncunun hayal gücüne dayanır ve örneğin rol yapma oyunlarını içerir. Bu aşamada çocukların bir nesneyi ilişkilendirmesi yaygındır farklı bir tanesiyle (örneğin, bir tahta parçası bir "silah" olabilir). Çocuklar yaklaşık 7 yaşındayken, futbol veya yarış gibi kuralları içeren yeni bir oyun biçimine dahil olurlar. Piaget bu üçüncü kategoriye “kurallı oyunlar” adını vermiş ve çocuk sosyalleşme sürecine girerken gelişmektedir. Piaget'e göre, bu üç ana oyun davranışı grubu çocuk geliştikçe ortaya çıkmaktadır.

Ailelerin gelişmişlik düzeyleri göz önüne alacak olursak insanların çocuklarına karşı savunmasız kaldığı durumlarda devreye oyunlar girmektedir. Çocuk, oyun oynarak haz duygusunu yaşar ve deneme yanılma yoluyla çeşitli kazanım fırsatı yakalamaktadır. Psikologlar , eğlenceli zaman olan oyunları terapi süreçlerinde vazgeçilmez birer araç olarak görmektedirler. Çocuk, oyunun içerisinde, bulunduğu aile yapısını ve çevresiyle olan bağlantılarını canlandırarak yansıtmaya çalışmaktadır. (Yavuzer, 1996, s.191)

Genel olarak, oyunların bir çocuğun gelişimsel düzeyi konusundaki işlevsel özellikleri içerisinde aşağıda yer verilen özellikler şunlardır: (Bilgin, 10 ,2015)

- Oyun, paylaşılan dünyanın keşfedilmesini sağladığı için çevreyle yakın bir ilişki kurmaya ve gerçek dünyanın kabul edilmesine yol açar.

- Oyun fiziksel ve zihinsel becerilerin uygulanmasına olanak tanır.
- Oyun, fantazinin ifade edilebildiği serbest bir aktivitedir
- Oyun kendi ve kendi olmayanın (ben ve öteki) keşfedilmesine, benliğin tanımlanmasına ve kimliğin anlaşılmasına olanak tanır.
- Oyun, hayat için bir provadır.
- Oyun başka türlü tehlikeli olabilecek dürtülerin zararsızca dışavurumunu sağlar.

2.2 Dijital Oyun Kavramı

Geçmişte oyun parklarında ve sokaklarda çocukların bir topluluk olarak beraber gerçekleştirilen gerçek aktiviteler olan oyunlar, şimdilerde evlerde veya internet kafelerde dijital oyunlar ve bilgisayar başında gerçekleştirilen sanal aktiviteler haline gelmiştir (Horzum, 2011). Teknolojik yenilikler, şehirleşme ve oyun alanlarının azlığı gibi nedenlerden dolayı ananevi oyunların yerini dijital oyunlar almıştır. Günümüzde bilgisayar ve internet her alanda hayatımız kolaylaştırırken, oyun ve eğlence aracı olarak da giderek yaygınlaşan bir ilgi alanı haline gelmiştir. Teknolojiyi yakından takip eden gençler arasında dijital oyunlar popüler kültürün bir simgesi olmuştur.

Günümüzde bilgisayar, internet ve oyun hayatın her alanında yer almakta ve sanal oyunlar çocuklar, ergenler ve yetişkinler arasında hızla yayılmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumun'nun 2013-2020 arasındaki internet kullanımına bağlı olarak 16-24 yaş aralığındaki bireylerin internet kullanımına bağlı istatiskleri yer almaktadır. 2013 yılında %68, 2016 yılında %84, 2017 yılında %87, 2018 yılında %90, 2019 yılında %90,8 ve 2020 yılında %92 olarak gösterilmiştir. Bu süre zarfında kişilerin internet kullanımlarına bağlı oalrak dijital oyun oynama oranları da doğrusal olarak artış göstermektedir (TÜİK, 2020).

Güneş (2012), Dijital oyunlar ile geleneksel oyunları birbirinden farklı kılan özellikleri şu şekilde sıralamaktadır:

- Rekabetin oluşabilmesi için enaz kişinini katılımı ile gerçekleşen geleneksel oyunların aksine dijital oyunlarda iknici şahsın yerini yapay zeka almaktadır.

- Geleneksel oyun fiziki ortamda oynanırken dijital oyunla ise sanal dünyada oynanır.
- Başarının ödüllendirilmesi noktasında geleneksel oyun kuralları çerçevesinde oyun sonunda yapılırken dijital oyunlarda ise oyunu devam ettirebilmek başarı olarak değerlendirilir.
- Geleneksek oyunların belli bir kuralı ve hikayesi hazır olarak bilinirken dijital oyunlarda kullanıcı tarafından oyunun hikayesi oluşturulur.
- Dijital oyunlar, geleneksek oyunların aksine daha profesyonel bir çerçevede üretilir ve sunulur.

Dijital oyunlar, online (çevrimiçi), offline (çevrimdışı) ya da tekli olarak yapay zekaya alıp oynanan oyunlar veya çoklu oyunculu oyuncuların birbiriyle oynadığı oyunlardır. Oyun türleri açısından çok çeşitlilik gösteren, bilgisayar, tablet, akıllı telefon, oyun konsolu ya da diğer elektronik aletler vasıtasıyla oyunlar olarak bilinir. (Martinez-Garza, Clark, Killingsworth, ve Adams, 2016). Bu bağlamda kendi sanal alemin içerisinde dijitalleşen, modüler olan, değişkenlik gösteren yeni bireysel bir iletişim ortamı kurulmuş olur. Dijital oyun, gerçeğe en uygun şekilde tasarlanmış ve kişileri farklı kodlar, göstergeler ile sesler aracılığıyla yönlendiren bir ortamı yaratmaktadır; kişiye faal bir rol ortamı yaratan dijital oyunlar, oyun oynayan tarafından yönlendirilmiş olur (Yengin, 2012).

Dijital oyun içerikleri ve temaları açısından farklılık gösterir. Kullanıcısına zengin bir çeşit sunduğu için çok rehavet görmektedir. Bunlar; aksiyon- macera, strateji, rol yapma, simülasyon, dövüş-savaş, puzzle-bulmaca, spor, kart oyunları, sosyal oyunlardır. En çok tercih edilenlerden olan aksiyon-macera oyunları şiddet içeren, problem çözmeye yönelik olark zamana karşı verilen hızlı olmayı gerektiren oyunlardır. Strateji oyunları, hamle yaparak belli bir plan dahilinde yönetilen oyunlardır. Rol yapma oyunları, sanal dünyada yaratılan karakterlere belli kurgu çerçevesinde takip edilmesidir. Simülasyon oyunlar, daha gerçekçi grafikler içeren üç boyutlu oyunlardır. Spor-dövüş-savaş oyunları, oyuncunun kendi istediği bir takım ya da karakterle ya da karakter seçerek oynanan oyunlardır (Tetik, 2020; Hazar, 2018).

Geleneksel oyun ile dijital oyunun ortak bir noktada birleştiren eğitsel bir özellik taşıyor olmasıdır. Yapılan bir çok araştırmada çocuğun gelişimini, olgunlaşmasını, duygusal ve yaratıcılık özellikleri kazandıran önemli bir araç olduğu belirtilmiştir. Kişinin fiziksel olarak el-göz koordinasyonu arasında pozitif bir etki sağladığı, kişinin hayal dünyasının zenginleştiren, kişinin 3 boyutlu yeteneklerini geliştirmesine yardımcı olan araçlar olarak gösterilmektedir.(Şimşek ve Yılmaz, 2020).

Dijital oyunun pozitif yönlerinin aksine negatif yönleri daha belirgin olarak yapılan araştırmalarda belirtilmektedir. Kişi, kendini dış dünyadan izole ederek sanal alemin içersinde sınırsız ve kuralsız bir dünya yaratmaktadır.Bununla birlikte, bir takım sorunlar meydana gelmektedir. Hiperaktivite bozukluğu, hareketsizlik sonucunda fiziksel olarak belirgin bozukluklar, oyun oynamak ile meşgul olup gerekli öğünleri yememesine bağlı olarak kilo kaybı ya da oyunun başından ayrılmadan fast food tarzı yeme alışkanlığına bağlı olarak aşırı kilo alımı, göz hastalıkları , baş ağrıları, devamlı yorgun ve uykulu hissteme durumu, kişisel bakımını aksatma, obsessif davranışlar sergileme, saldırganlık eğilimi, hayal ile gerçeği ayırt edememe, sanal alemin içerisinde mutlu hissetme gibi semptomlar bağlı olarak kişiler arası iletişim bozuklukları ve akademik başarının düşmesine neden olur. Tüm bu belirtiler sonucunda kişilerde dijital oyun bağımlılığı gelişir (Seval ve Gültekin, 2019; Nergiz ve Nergiz, 2021).

2.3 Dijital Oyun Oynama Sebepleri

Literatüre bakıldığında oyun oynamanın sebebine bakıldığında genel olarak karşılaşan sonuçlar:

- Merak duygusu: Oyuncuya duyusal , bilişsel ve cazibe uyandırıcı olarak gelmesi.
- Eğlence: Kişiye boş zamanını hoş bir vakit geçirme durumu.
- Empati: Oyuncunun oyun süresince hayali olan karakterlerin zihinsel karmaşasını yaşama isteği.
- Rekabet: Oyuncunun tüm potansiyeli açığa çıkararak rakiplerine üstün gelme arzusu.

- Konsantrasyon: Oyuncunun oyun içeriğine uzun vadeli kalma konsantrasyonu.
- Kontrol: Oyuncuya kontrol etme becerisini sunması.
- Oyunu anlamak ve haz: Oyuncunun oyunun içeriğinden duymuş olduğu memnuniyet ve oyunu kavrama etkisi.
- Aşinalık: Oyuncunun oyun hakkında tüm bilgilere sahip olması ve oyunu istediği gibi değiştirebilme durumu.
- Zamanı iyi değerlendirme düşüncesi işe birlikte kendini özgür hissetme durumu
- Durdur-Devam et: Oyunu istediği zaman durdurarak ya da geri alarak devam etme arzsusu (Sağlam ve Topsümer, 2019).

Dijital oyunları dünya piyasasına sürülürken böyle bir etkisinin olacağı kimsenin aklından geçmemeştir. Şuan Dünya'da yaşanan pandemi durumunu ele alacak olursak insanların yaşları fark etmeksizin dijital oyunlara olan talepleri daha da artmış bulunmaktadır. Oyun üreticileri de bu fırsattan yararlanarak insanların bu olumsuz durumdan dolayı oyunlara teşvik etmek için kullandıkları gerçeğe uygun şekilde profeyonelce hazırlanmış oyunları dünya piyasasına sunmuştur. Oyunlara erişme konusunda kullanılan teknolojiyle birlikte insanların vazgeçilmezi olan cep telefonlarına kadar girmiş bulunmaktadır. Nitekim, ilk olarak üretilen bu oyunların şuan bulunduğumuz tarih itibari ile kıyaslanmayacak kadar ciddi bir gelişme kaydetmiştir.

2.4 Dijital Oyun Tarihçesi

1947 yılında Thomas Goldsmith ve Estle Rey Mann isimli kişiler tarafından Dünyanın ilk video oyunu olan Katot (elektron saçan unsur) Işın Tüpü Eğlence Dairesi isimli oyundur.Video oyunu olarak sayılmasındaki etken ise herhangi bir cihaza bağlantı kurulmaksızın tek başına katot mekanizmasıyla çalışmasıdır(Yengin, 2012). Modern oyunların gelişiminin ilk öncülleri sırasıyla 1958 ve 1962'de ortaya çıkan "Tennis for Two" ve "Spacewar" oyunlarıdır (Dijital Oyun Sektörü Raporu, Ankara). Daha sonrasında dünyada oyun piyasası oluşmasını sağlayan Computer Space isimli oyundur. Oyun, ilk olarak 1971 yılında oyun

endüstrisinin birinci basamağını oluşturmuştur. Şuan bakıldığında gelinen nokta itibari ile 2.5 milyardan fazla insan tarafından oynanan dijital oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Video Oyun Endüstrisinin 2020'de 159 Milyar Dolar değerinde olduğu ki bu 2019'a göre% 9,3'lük önemli bir artış anlamına gelmektedir. Bu, sektör için tahmin edilenin belirgin bir farkıdır. aynı dönem - iki rakam arasında% 76,8'lik büyük bir fark demektir. Güncel varsayımlar, dijital oyun endüstrisinin 2023 yılında oyun bütçesinin 200 Milyar Doları aşacağı tahmin edilmektedir. (Newzoo, 2020).

Oyun Endüstrisinin dünya genelinde yayılmasında özellikle 1990'lı yıllar göz çarpmaktadır. Teknolojinin hızla yayılması ile piyasaya sürülmesi milyonlarca insana ulaşması açısından dijital oyunlar çeşitlilik göstermiştir. 1970'lerden günümüze kadar oyun endüstrisi çok değişik ve heyecan yaratan oyunlar hızla piyasaya sürülmektedir (Yalçın ve Erdoğan, 2016).

2.5 Dünya'da ve Türkiye'de Dijital Oyun

Dünya'da dijital oyun oynayan insanların sayısı bir hayli artmaktadır. Newzoo(oyunlar ve e-spor analizleri yapan şirket.) 2020 yılındaki araştırmasına göre 2020 yılındaki oyun kullanıcıların sayısının 2.69 milyar insan olduğunu açıklamış ve 2023 yılındaki sayının 3.07 milyar insan olacağını öngörmektedir. Dünya'da dijital oyun oynayan ülkeler sıralanması sırasıyla: Çin 665 milyon insanla ilk sırayı almaktadır. İkinci sırada 244 miyon insanla ABD yer almaktadır. Diğer ülkeler, Japonya, Güney Kore, Almanya, Hindistan olarak sıralanmaktadır.

Dijital oyun oynayanların en çok tercih ettikleri cihazlar sırasıyla: %40 ile akıllı telefon, %28 ile konsol, %21 bilgisayar, %9 tablet ve %2 diğer olarak sıralanmaktadır.Yüzde 29 ile 18-35 yaş aralığı en çok dijital oyun oynayan kesimi oluşturmaktadır. Haftalık olarak ülkelerin oyun oynama saatleri araştırmasında: İlk sırayı Almanya 6.92 saat , ikinci sırayı Birleşik Krallık 6.89 saat, ABD 6.76 saat olarak sıralanmaktadır. Dünya'da yaş grubuna göre oyun oynama süresi araştırmasında yaş aralığı 26-35 haftada 7.50 saat, 18-25 yaş aralığı haftada 7.48 saat, 36-45 haftada 7.09 saat olarak belirlenmiştir.

Teknolojinin gelişmesine neden olan faktörlerin başında ekonomik durum gelmektedir. Bazı ülkelerin sadece dijital oyun geliriyle bir çok ülkenin yıllık gelirini geçtiği görülebilmektedir. Çin 40,85 milyar Dolarla ilk sırada yer almaktadır. ABD 37 milyar Dolarle ikinci, Japonya , Güney Kore ve Almanya toplam 19 milyar Dolar hasılat elde etmişlerdir (Newzoo, 2020).

Gaming in Turkey oyun şirketin 2019 yılında dijital oyun oynayanlarıın sayısı 32 milyonu geçmiş olduğunu ve elde edilen gelirin 830 milyon dolar olduğunu vurgulamıştır.”2019 yılında dijital oyun oynama yaş gruplarına bakıldığında ise Türkiye’de en çok oyun oynayan kesim yüzde 35 ile 25-35 yaş arasındakiler olurken bu yaş grubunu yüzde 28,6 ile 35-44 yaş, yüzde 21,9 ile ise 18-24 ya grubu takip ediyor. Ülkemizde kadınların yüzde 42,8’i oyun oynarken erkeklerde bu oran yüzde 57,2 olarak karşımıza çıkıyor. 2018 yılında internet kullanımı ile ilgili yapılan araştırmada toplam kullanıcı sayısı 59 milyon 360 bin iken nüfusun yüzde 72’si internete bağlıydı. 2019 yılında ise internet kullanıcıları sayısı 63 milyona yükselmiştir ve nüfusun internete bağlı kısmı yüzde 75.3’e yükseldi. 2018 yılında mobil kullanıcıların sayısı 76 milyon 340 bin iken 2019 yılında ise 5 milyon 660 bin artış göstererek 82 milyona yükselmiştir.

Akıllı telefon kullanıcılarının sayısı 2018 yılında 50 milyon iken bu rakam 2019 yılında 55 milyona yükselmiştir.2018 yılında ayda 7.5 milyon oyuncu internet kafeleri ziyaret ederken 2019 yılında ayda ortalama 8.5 milyon oyuncu (Günde 325 bin oyuncu) internet kafeleri ziyaret etti. Rapora göre Türkiye cep telefonundan mobil oyun oynamada pek çok ülkeyi geride bıraktı. Telefonda günde en az 1 kere oyun oynayanların oranı yüzde 49. Türkiye’de yaş grubuna göre en çok oyun oynayan kesim yüzde 35’le 25-34 yaş arasındakiler olurken, yüzde 28.6 ile 35-44 yaş, yüzde 21.8 ile 18-24 yaş grubu takip etti. Ülkemizde, kadınların yüzde 42.8’i oyun oynarken, erkeklerde bu oran yüzde 57,2 oldu”.(Game in Turkey, 2019)

Dünya’daki ve Türkiye’deki dijital oyun oynayan insan sayısının her sene artıyor olması dijital oyun bağımlılığı oranıında da artış olması anlamına

gelmektedir.Artık insanların çoğunluğu dışarıda sürdürülen sosyal aktivitlerinin yerini dijital oyun oynama aktivitesine bırakmıştır. Öyle ki COVİD19 döneminde de eve kapanmalar söz konusu bağımlılığı artırıcı yönde bir ivme kazandırmıştır.

2.6 Bağımlılık Kavramı

Bağımlılık, dünya genelinde, Google'da yapılan tüm aramalarda oransal olarak en fazla popülerliğe sahip olan ve konumuz açısında önem taşıyan kavramlardan bir tanesidir. (https://trends.google.com.tr/) Bağımlılık kavramı TDK'da "Bağımlı olma durumu, tabiiyet" şeklinde tanımlanmıştır. (http://www..tdk.gov.tr) Teknik anlamda kullanılan bağımlılık kavramı ise, "Kişinin gereksinme ve isteklerini karşılamakta yetersiz oluşu, karar verme ve işlerini başarmada başkalarından yardım istemesi durumu." dur. (http://www..tdk.gov.tr)

Dijital oyun bağımlılığı, kumar ve madde bağımlılığından yola çıkılarak benzer bir tanım oluşturulduğu görülmektedir.TDK bağımlılığı, Bağımlı olma durumu, tabiiyet: "Bağımlılık bir süre mutlu eder, sonra alışkanlık olur, sonra baskıya dönüşür. Şeklinde tanımlamıştır. (http://www..tdk.gov.tr)

Beyin yapısının bağımlılık kavramı üzerindeki etkileri hususu, sinir uyarılarının iletimini içeren bir beyin hastalığını gündeme getirmektedir.Dopaminerjik yollar, beyindeki nörotransmiter dopamini sentezleyen ve serbest bırakan nöron kümeleridir. Yüksek dopamin seviyeleri, yüksek düzeyde motor aktivite ve dürtüsel davranışlara yol açar. Ödüller, öğrenmeyi teşvik eden, bir kişinin davranışını etkileyen ve olumlu duygular üreten olaylar veya nesnelerdir. Beyindeki ödül sistemi, beyinin üretmiş olduğu dopamini, kişi dışardan da almaya başlayınca beyindeki dopamin seviyesi azalmaya başlar. Daha sonrasında sürekli olarak alınan madde veya yapılan aktiviteler dopamin seviyesini sağlanmaya yükseltmeye başlar.(Olle ve Westcott, 2018 s. 57-58)

Bağımlı olma durumu, herhangi bir maddenin kullanımı haricinde o maddeye karşı geliştirilen tolersayon neticisinde sürekli olarak fazlalaşan maddeyi isteme ve alma durumu, kullanıcının hayatının problemlerle dolu bir çıkmaza sokmasına rağmen o madde kullanımının herzaman devam etmesi ve kişi madde kullanım

miktarını azalttığında veya bırakma durumuna getirdiğinde yoksunluk emarelerinin açığa çıkması ile devam eden bir döngüdür. Bağımlılık yapan maddelerin ortak noktaları sürekli alınması açısından pekiştirici tesirde bulunmalarıdır. Beyin yapısındaki haz ve ödül mekanizması kişiyi maddeyi yeniden kullanması ile bağımlı olmasına sebep olur. Bağımlı olan birey negatif sonuçlara nazaran, sürekli olarak devam eden bir kullanım yani kompulsif olarak devam eder. (Uğurlu, Şengül ve Şengül, 2012).

Çakır ve ark. (2013) bağımlılık konusunda: Kişi, daha farklı bir yoldan sahip olamayacağı tat, zevk, duygu gibi durumların kişiyi ödüllendirici olarak benimsenmesidir. Bağımlı olan bireyde olumsuz olarak acı, ızdırap, elem, irite edici faktörlerin ortadan yok olması ve kişinin yaşadığı o andaki tozpembe bir hayalin içerisinde sahte bir mutluluk olan geçici bir hissiyatın meydana gelmesi durumudur.

Amerikan psikiyatri Birliği(APA),"Mental Bozuklukların Tanısı ve İstatistik El Kitabı-4(DSM-4-TR), klinik çerçevede bir kişinin bağımlı olarak belirtilmesi için son 12 ay içerisinde 7 kriterden en az 3 kritere sahip olması gerekmektedir.Kriterle şöyle sıralanmaktadır;

1. Tolerans: Bağımlının sürekli olarak artan miktarda alkol ya da madde tüketme durumudur.
2. Yoksunluk İmareleri: Bağımlı, alkol veya madde tüketmediği zaman fiziksel veya psikolojik belirtiler meydana gelmektedir Bu belirtilerin yok olması içinde maddenin kişinin maddeyi tüketme durumudur.
3. Aşırı Tüketim: Sürekli olarak artan dozdan fazla madde alımı ve kullanma sıklığının artması.
4. Kontrol kaybı: Bağımlının maddeyi bırakma düşüncesinin sürekli olarak başarısız sonuçlanması.
5. Sürekli olrak maddeyi bulma meşguliyeti: Bağımlının maddeyi temin etmek için sürekli olarak zaman harcaması.
6. Kişinin maddeyi kullanmasından dolayı sürekli olarak çevresi ile kötü ilişkiler ve iş hayatındaki başarısızlıklar yaşaması

7. Bağımlılık yapan maddenin fizyolojik ve psikolojik sonucunu bilmesine rağmen sürekli olarak maddeyi kullanmaya devam etme.

Dünya Sağlık Örgütü'ün "Hastalıkların Uluslararası sınıflandırılması" (ICD-10)'na göre yukarıda belirtilen 6 semptomların (5 ve 6 tek belirti olarak sınıflandırılır) 3 veya daha fazlasının son 12 ayda değerlendirilmesi. (Hazar, 2018 s: 49).

Bağımlılık, yapılan klinik çalışmaların sonucunda 2 gruba ayrılmıştır. Fiziksel yani madde alımına bağlı olanlar; kafein, amfetamin gibi uyarıcılar, kokain, esrar, tütün ve ürünleri, sedatif, hipnotik ve anksiyolitikler gibi maddeler. Davranışsal olanlar; kumar, seks, alışveriş, İnternet kullanım bozukluğu yeme, egzersiz, güneşlenme gibi davranışlar (Öztürk, Odabaşıoğlu, Eraslan, Genç ve Kalyoncu, 2007).

Son yıllarda bağımlılık tanımı, bileşik bir ihtiyacı karşılama arzusu kavramının ötesine geçmiştir ve kumar bağımlılığı, yayılmacı bağımlılıkların öncüsüdür. Çok sayıda neden kumar bağımlılığına yol açacaktır, ancak önemli bir etkisi olan iki neden, bireyin dürtüsel eylemleri düzenleme konusundaki genellikle bozulmuş kapasitesi ve oyun tarafından sağlanan ödüllerin faktör çizelgesidir. Kumarhaneler, kumarbazları ödüllendiren bir faktör çizelgesinin güçlü motivasyon gücü nedeniyle uzun süredir başarıyı yakaladı, çünkü bireyler olayın sıklığını gözden kaçıracak ve kumarhanenin servetini geri getirerek ve artırarak arzu edilen hedeflere ulaşıldığı birkaç kez konsantre olacaklar. Özellikle video oyun sektöründeki diğer firmalar da benzer yaklaşımları izlemiştir. (Chiu ve Ark., 2004, Bogdan Ark. , 2009)

Oyun oynama bozukluğu, olumsuz yaşam sonuçları olan aşırı oyun davranışını içeren bir durumu ifade eder. Henüz resmi bir teşhis değil olmasa da Dünya Sağlık Örgütü (WHO), 2019 yılında Uluslararası Hastalık Sınıflandırması'nın en son sürümü olan ICD-11'de dijital ve video oynama bağımlılığını ruhsal bir bozukluk olarak tanımlamıştır. Ayrıca, Amerikan Psikiyatri Birliği (APA), DSM-5(Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı) 'te Dijital oyun bağımlılığı üzerinde

çalışma önerisini kabul etti. (What is Gaming Disorder? Symptoms, Causes, Treatment | HealthyPlace)

2.7 Dijital Oyun bağımlılığı Kavramı

Dijital oyun bağımlılığı durumu sosyal bilimlerde tartışmalı bir kavramdır. Dolayısıyla, literatürde dijital oyun bağımlılığına ilişkin birçok farklı tanımlamalara rastlamak mümkündür. Dijital oyun bağımlılığı araştırmacılar arasında video oyunlarının aşırı kullanımı, patolojik oyun oynama, takıntılı ve kompulsif genel olarak sorunlu kullanımını tanımlamak için kullanılan en yaygın terimlerdir (Lemmens, 2009: 80). Kavramı bağımlılık çerçevesinde değerlendirip değerlendirmeme konusunda belirsizlikler bulunmaktadır. Bu başlık altında, literatür taraması sonucunda elde edilen bahse konu tanımlamalara, dijital oyun bağımlılığın içeriğine ve niteliğine yer verilecektir.

Lemmens, Valkenburg ve Peter, (2009) dijital oyun bağımlılığını "ilişkili sosyal ve duygusal sorunlara rağmen kontrol edilemeyen bilgisayar veya video oyunlarına sürekli ve aşırı katılım" olarak tanımlanmıştır Dijital oyun bağımlılığını bir davranış bağımlılığı olarak tanımlamaktadırlar. Davranış bağımlılığın en önemli etkenleri; zorlayıcı, aşırı, kontrolsüz fiziksel ve psikolojik durum olarak belirtilmektedir (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009).

Tisseron, (2009)'a göre bilgisayar oyun bağımlılığı, kişinin bir oyunu sürekli oynaması, daima oyun oynamayı düşünmesi, online oyun oynayan kendilerine benzeyen kişilerle iletişim kurmaktan hoşlanması olarak tanımlamıştır.
Beard ve Wolf ise: "bir kişinin hayatında psikolojik, sosyal, okul ve / veya iş zorlukları yaratan aşırı oyun kullanımı" olarak tanımlamıştır (Beard ve Wolf, 2001).

Hazar'a göre bilişsel olarak sürekli oyun oynamayı düşünmesi, gündelik hayatında yapması gereken görevleri yerine getimemesi ve uzun süreli oyun oynamak dijital oyun bağımlılığı olarak tanımlamıştır. Dijital oyun bağımlılığı, kişinin günlük yaşamını ve sosyal yaşamını negatif etkileyen bağımlılık türüdür (Hazar, 2018).

Dijital oyun bağımlılığı: Bilgisayar, tablet, oyun konsolu, akıllı telefon gibi teknolojik aletler aracılığıyla oynanan oyunlarda uzun süreli zaman harcanmasına bağlı olarak; kişinin fiziksel, sosyal ve duygusal problemler yaşamasına neden olan bir bağımlılık olarak tanımlanmaktadır. Bu bağımlılık, internette oyun oynama bozukluğu grubu altında değerlendirilmektedir. Dijital oyunlara bağımlı olan bireylerde takıntı, kendini kontrol edememe, sürekli olarak oyunu düşünme, ve gerçek dünya ile mümkün olduğunca az iletişim kurma gibi belirtiler de mevcuttur.

Dijital oyun bağımlılığının tanımlanmasının yanı sıra nitelendirme konusu da çalışmamız açısından önem arz etmektedir. Lemmens dijital oyun bağımlılığının değerlendirmesinde harcanılan sürenin değerlendirme de önemli bir rolü olduğunu: "Bu oyunları planlanandan uzun süre oynamak, oyun oynamayı kontrol edememek şeklinde davranış bağımlılığı çerçevesinde değerlendirilmektedir" ifadesiyle vurgulamıştır. (Lemmens, 2009). Bu konuda Gentile ise, "dijital oyun bağımlılığı…genel olarak davranış bozlukluğu…" olduğunu belirtmektedir. (Gentile, 2009).

Amerikan Psikiyatri Birliği (APA), Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı- 5(DSM 5)'nda dijital oyun bağımlılığını, internette oyun oynama bozuklukları olarak belirtmektedir. APA'nın belirtmiş olduğu kriteler aşağıda belirtilmektedir:

- Oyunla meşgul olma
- Kişinin oyundan uzaklaştığında; üzüntü, kaygı, sinirlilik gibi yoksunlukları yaşaması
- Kişinin oyun oynama tolerasyonunu sürekli olarak arttırması.
- Kişininin daha önce zevk aldığı aktivitelerin yerini oyun oynamanın alması.
- Kişinin oyun oynarken yaşadığı psikolojik sorunlara rağmen oyuna devam etmesi.
- Kişinin oyun yüzünden çevresiyle ve arkadaşları ile ilişkilerinin bozulması.

- Kişinin sürekli olarak oyun oynama nedeniyle işinin ve kariyer hedefini tehlikeye sokması.
- Kişinin oyun oynama süresini çevresine azalttığına yönelik yalan söylerek aldatması.

belirtilerden 5 tanesinin 1 yıl içerisinde görülmesi (American Psychiatric Association, 2013).

Dünya Sağlık Örgütü(WHO)' nün tanımına göre, oyun bozukluğu olan bir kişi en az 12 ay boyunca aşağıdaki belirti ve semptomları gösermelidir.

- Oyun ile ilgili alışkanlık ve kontrol kaybı yaşama
- Oyuna diğer ilgi alanları ve etkinliklere göre öncelik vermek
- Oyunun olumsuz sonuçlarını bilmesine rağmen oyun oynamaya devam etmek
- İşlev kaybı(Fiziksel olarak, bel ağrıları, el-bacak uyuşkuluğu,omirilik daralması,yürüme -koşma yeteneklerin düzensizleşmesi gib.)(World Health Organisation, 2020).

Dijital oyun bağımlılığının tanımlanmasının yanı sıra nitelendirme konusu da çalışmamız açısından önem arz etmektedir. Lemmens dijital oyun bağımlılığının değerlendirmesinde harcanılan sürenin değerlendirme de önemli bir rolü olduğunu: "Bu oyunları planlanandan uzun süre oynamak, oyun oynamayı kontrol edememek şeklinde davranış bağımlılığı çerçevesinde değerlendirilmektedir" ifadesiyle vurgulamıştır. (Lemmens, 2009: 78). Bu konuda Gentile ise, "dijital oyun bağımlılığı…genel olarak davranış bozlukluğu…" olduğunu belirtmektedir. (Gentile, 2009: 595).

Çevrimiçi oyun bağımlılığı, birçok kişiyi ve toplumu etkileyen yaygın bir olay haline gelmiştir. Bilgi teknolojisinin literatürüne bakıldığında; teknolojinin her zaman faydalı olduğu, insanlar üzerinde rasyonel düşüncelerle geniş atılımlar kazandırdığı gibi olumlu yorumlarla karşılaşıyoruz. Ancak teknolojinin gereğinden fazla kullanılması ve toplum üzerinde onu itici bir güç olarak algılanmaya başlanması teknolojinin olumsuz tarafını ortaya koyabilmektedir (Xu, Turel ve Yuan, (2012).

Çevrimiçi oyunların tümü bağımlılık yapıcı veya zararlı olmasa da, çok sayıda çok oyunculu çevrimiçi oyunlar da dahil olmak üzere bazı oyunlar, etkileşimli ve işbirliğine dayalı / rekabetçi doğaları nedeniyle bağımlılığa yatkın olabilir (Barnett ve Coulson, 2010). Bu özellikler, bu tür oyunlara çevrimdışı aktivitelerde eksik olabilecek sosyal bir boyut kazandırmakta ve oynamayı bırakmayı zorlaştırmaktadır. Bu nedenle, çevrimiçi video oyunlarının aşırı kullanımı, kişiyi gündelik hayattaki sorumluluklarını ihmal etmesine; iş, eğitim, genel sağlık, kişiler arası iletişim yoksunluğu vb. davranışları sergilemesi dijital oyun bağımlılık düzeyini yükseltir(Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014, s.429) ve sosyal izolasyon, intihar, uykusuzluk, hipertansiyon ve ölüm dahil olmak üzere birçok olumsuz psikolojik ve fiziksel zarara neden olabilir (Bruner ve Bruner, 2006).

Bazı teorisyenlere göre; varsayılan yerleşik ödül sistemlerinde oyunlar potansiyel olarak bağımlılık yapıcı doğalarını açıklamaya çalışmışlardır. Pek çok video oyunu, özellikle çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, sosyal ağ ve mobil oyunlar, oyuncuyu ödüllendirmeyi ve başka bir döngüden devam ettirmeyi içeren bir faaliyet döngüsü olan "zorlama döngüsü" veya "temel döngü" ye dayanır. Onları oyunda tutma algısı ödül beklentisi, dopamini vücuda salan nörolojik bir reaksiyon yaratabilir, böylece ödül alındığında kişi bunu zevkli bir his olarak hatırlayacaktır. Bu his, kumar bağımlılığıyla ilişkili olduğuna inanılan aynı nörolojik reaksiyona benzer bulunmuştur.

Griffiths ayrıca çevrimiçi video oyunlarının potansiyel olarak bağımlılık yapıcı olmasının bir başka nedeninin de "her gün tüm gün oynanabilecekleri" olduğunu öne sürdü. Oyunun sonunun olmadığı gerçeği, bazıları için ödüllendirici olabilir ve böylece oyuncuları oyuna daha fazla dahil edebilir.Örneğin bir motivasyonel psikoloğa göre: Psikolojik ihtiyaçlar gereği oyuncular, oyunların ödülllendirme, özgür kılma ve diğer oyuncularla bir bağ kurmasından dolayı oyunu cazip kılar. Beyindeki ödüllendirme sisteminden dolayı video oyun üreticileri bu hazzı sağlamak için oyunu puan kazanarak, seviye atlayarak oyun kazanma gibi sistemler geliştirerek kişiyi oyunda tutar. Video oyunların başka bir özelliğine

baktığımızda sonu olmayan ve kişiyi oyunun bir parçası yapmasıdır.Sonuç olarak bakıldığında, oyundan ayrılma durumu söz konusu olduğunda sosyal sorumluluk gereği suçluluk duygusunu oluşturur (Olle ve Westcott 2018 s. 57-60)

Porter, Starcevic, Berle ve Fenech, 2010) Sorunlu video oyunu kullanımı için geçici kriterler şöyle sıralamaktadırlar:

Sorunlu video oyunu kullanımı için geçici kriterler

A. Aşağıdakilerden en az ikisi ile belirtildiği gibi, belirli bir video oyunu veya genel olarak video oyunları ile sürekli ve uyumsuz bir meşguliyet.:

1. Oyun oynamadığı zamanlarda, kişi oynamakla ilgili yinelenen düşüncelere sahiptir veya güçlü bir oynama dürtüsü hisseder.
2. Kişi oyun oynayamadığında kendini huzursuz veya sinirli hisseder.
3. Kişi, oyunu kontrol etmek, duraklatmak veya durdurmak için tekrar tekrar başarısız girişimlerde bulunur.

B. Aşağıdakilerden en az üçü ile belirtildiği gibi, video oyunu oynama davranışı, mesleki/akademik veya sosyal/kişiler arası işlevselliğe etki eder veya finansal veya fiziksel sorunlara neden olur:

1. Oyun oynamak için harcanan zamanın miktarı nedeniyle okul veya iş performansı düşer.
2. Kişi, oynamaya harcadığı zaman nedeniyle önemli bir ilişkisini (bir partner, arkadaş veya aile üyesi gibi) tehlikeye atmış veya kaybetmiştir.
3. Kişi, video oyunu kullanımını finanse etmek için kullanılan aşırı miktarda para (yazılım, donanım ve sanal para birimi satın alma veya çevrimiçi abonelik ücretlerini ödemeyi içerir) nedeniyle finansal sorunlar yaşamıştır.
4. Kişi, oyun oynamak için harcadığı zamanı artırmak için bir (veya daha fazla) sosyal veya eğlence aktivitelerinden (spor yapmak, arkadaşlarla dışarı çıkmak, TV veya film izlemek gibi) vazgeçmiştir.
5. Kişi, oyun oynamak için harcanan zamandan dolayı gözlerde ağrı, karpal tünel sendromu, sırt ağrısı veya diğer fiziksel problemler yaşamıştır.
6. Kişi, oyun oynayarak geçirdiği zamanı artırmak için bilinçli olarak uykuda geçirdiği zamanı azaltmıştır.

7. Kişi, oyun oynayarak geçirdiği süre nedeniyle önemli ölçüde kilo almış veya vermiştir (5 kg veya 11 libreden fazla).
C. Video oyunu kullanım davranışı, başka bir zihinsel bozuklukla ve profesyonel veya eğitimsel bir etkinlikle açıklanamaz.

Uluslararası çerçevede değerlendirildiğinde dijital oyun bağımlılığın yaygınlığının % 2 -% 15 arasında farklılık gösterdiği belirtilmektedir. Güney Kore, Çin ve Tayvan'da problematik dijital oyun oynama durumu önemli bir sorun teşkil ettiği gösterilmiştir. Amerikalıl üzerinden gerçekleştirilen çalışmalara göre bireylerin yüzde 90'nın online dijital oyun oynadığı ve oynayanların yüzde 15'nin dijital oyun bağımlısı olduğu bulunmuştur (Irmak, 2014).

2.8 Saldırganlık Kavramı

Saldırganlık, Dünyada ve Ülkemizde toplumsal seviyede güncelliğini korumaktadır. Yapmış olduğumuz her bir davranışın saldırganlık olmadığını ifade edebilmek için bilinmesi gereken durumlar şunlardır: Öfkeli olma, kin, yarış içinde olma, durdurulma ve korkma gibi duygularda ortaya çıkan ve karşımızdakini zarara uğratma, onu engellemeyi ya da kendimizi korumak için başvurmuş olduğumuz dilsel, fiziksel ya da benzer her türlü alınan aksiyonlardır. Saldırganlık, toplumsal bir varlık olan insanın etrafı ile olan münasebetinden dolayı zaman zaman meydana gelmektedir (Kızıltaş, 2017).

Saldırganlık, üzerinde durulması gereken önemli bir davranış biçimini ve bilimin bir hayli dikkatini çekmeyi başarmış kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu davranışta, çocukluk aktivitelerinden başlayıp sokakta olan çatışmalardan büyük savaşlara kadar, bir kişinin diğer başka bir kişiye zarar verme amacı vardır.

Saldırganlık terimi, saldırı anlamına gelen Latince "aggression" sözcüğünden gelmektedir. Aggression, Latincede adım anlamına gelen ad- ve gradi'nin bir birleşimidir: "Bir yöne doğru hareket etmek" anlamı vermektedir (Köknel.1999.s.157-158). Günlük yaşamda yapılan davranışların birçoğu saldırganlık anlamı verebilir. Ancak, zarar verme amacı gütmesinden dolayı konuşma dilinde olumsuz bir ifade olarak karşımıza çıkmaktadır (Aksu, 2013).

Çelik'e göre saldırganlık, "*canlı ve cansız fark etmeksizin karşı tarafa duygusal ya da fiziksel olarak zarar vermeyi amaçlayan her türlü davranış"*dır. (Çelik, 2006). Bushman/Anderson'a göre saldırganlık, "*anında zarar verme niyetiyle yapılan başka bir bireye yönelik fiziksel veya psikolojik saldırı*" dır. (Bushman ve Anderson 2001, Tiryaki, 1996).
Bu davranış, kişide mevcut basmakalıp olan hiddet ve kızgınlık halini çevresine jest ve mimikleriyle veya kelimelerden tabiatı, canlıyı zarara uğratan, yok eden şiddet faaliyetlerine kadar enli bir yelpazede yer almaktadır (Aksu, 2013).

Saldırganlık, başka bir kişiye zarar verme amacıyla hedeflenen herhangi bir davranış olarak tanımlanır (Anderson ve diğerleri, 2010), Kişilik (örneğin; kendini kontrol etme) ve durum (örneğin; medyanın şiddete dikkati) her ikisi de saldırganlığı etkiler. Reaktif veya agresif olmayan bir şekilde olabilir. İnsanlarda saldırganlık, engellenen hedeflere bağlı kaygıdan küçümsemeye kadar çeşitli faktörlerden kaynaklanabilir. Nevrotizm, üzüntü ve zayıf öz kontrol gibi kişilik özelliklerine sahip kişiler şizofreni geliştirmeye daha yatkındır. Kişilik özellikleri (öz kontrol gibi) ve çevresel etkiler (şiddetin medyada yer alması gibi) saldırganlığı etkiler. Saldırganlık, nevrotiklik, depresyon veya zayıf öz kontrol gibi psikolojik özelliklere sahip kişilerde gelişmeye daha yatkındır (Teng ve Liu, 2013).

Buss (1961), saldırganlığı kategorileştirmiştir. Fiziksel ya da sözel, aktif-pasif, doğrudan-dolaylı saldırganlık olarak ayırmıştır. Fiziksel saldırganlık: Kişiyi itmek, vurmak, ısırmak gibi eylemlerle gerçekleştirilen saldırganlıktır. Sözel saldırganlık: Kişiye psikolojik baskı yaparak, argo veya toplum tarafından kabul edilmeyen davranışlar (küfür) yoluyla yapılan saldırganlıktır.

Aktif saldırganlık: kişiye acı çektirme amacı ile yapılan saldırganlıktır. Pasif saldırganlık: kişiye doğrudan olmayan, kişinin amacını gerçekleştirmesine engel olara yapılan saldırganlıktır. Doğrudan saldırganlık: kişiyi kışkırtma veya öfkelenmesine neden olabilecek unsurları doğrudan kullanarak yapılan saldırganlıktır. Buss-Perry (1996), saldırganlık kavramı üzerinde yapmış

oldukları güncellemelerle fiziksel, sosyal ve dolaylı saldırganlığın " karşı tarafı incitmeyi veya kişiye zarar verme" eylemi olduğunun sonucuna varmışlardır. Bununla birlikte saldırganlığın türlerinin davranışsal bileşenleri olduğunu belirtmişlerdir. Buss Perry öfkenin fizyolojik olarak kişiyi saldırganlığa hazırlayan unsur olduğunu ifade etmişlerdir. Saldırganlığın duygusal unsuru olan düşmanca saldırganlığı ise acımasızlık ve haksızlık eylemleri içerdiğini belirtmişlerdir. (Kılıçarslan ve Atıcı, 2010).

Yapılan araştırmalarda erkeğin saldırganlık düzeyinin kadınlara oranla daha yüksek olduğu görülmektedir. Bunun nedenlerinden bir tanesi, toplum içerisinde sosyal roller ve cinsiyete yapıl birtakım etiketlenmeler olduğu görülmektedir. Örneğin, maço erkek olgusunun erkeklerin saldırganlık düzeylerini artırıcı bir unsurdur (Demirtaş-Madran, 2020).

Björkqvist, 2018), Saldırganlık ile ilgili cinsiyet rolünü araştırmasında erkeklerin fiziksel saldırganlık açısından kadınlara oranla daha yüksek tepki verdiklerini bulmuştur. Kadınların ise dolaylı saldırganlık gösterdiklerini bulmuştur (Björkqvist, 2018). Bu durumda saldırganlığın erkek ve kadınlarda farklı şekillerde yansıması olduğunu göstermiştir.

2.9 Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Arasındaki İlişki

İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte, video oyunlarına erişen bireylerin sayısı da artmıştır. Çevrimiçi oyun, katılımcıların yaşam kalitesi üzerinde etkisi olan popüler bir eğlence türüdür (Shen ve Williams, 2011). Akademisyenler, yetkililer ve genel halk, şiddet içeren çevrimiçi oyun türünden endişe duymaktadır. Gençler yetişkinliğe doğru ilerledikçe istenmeyen davranışlar veya kötü duygular sergilemeye başlarlar.

Kaygı ve hayal kırıklığını düzenleyen sınır öncesi gelişim hala eksiktir ve genç davranışlarında önemli bir etkiye sahiptir. Ergenler ayrıca erkeklik hormonu olan testosteronu çocuklardan daha fazla üretir ve bu hormon öfke ve gazabı teşvik eder. aşındırıcı davranış. Saldırganlık ergenlik döneminde artar ve yetişkinlik başladığında yavaş yavaş azalır. Ergen düşmanlığının, suçluluk, alkol ve

istismarın yanı sıra suçluluk ve okulda uyumsuzluk gibi antisosyal faaliyetlerle ilişkili olduğu belgelenmiştir. Aileler, gençlerin sosyalleşmesini etkiler ve ayrıca ergenlerin anti-sosyal ve suç davranışında önemli bir rol oynayabilir (Yavuzer, 2011).

Heyecan verici, eğlenceli, sinirlendirici, ve sıkıcı, video oyunları için düşünüldüğünde akla gelen kelimelerdir. Video oyunlarının dijital dünyasında bile, olası bir hasarın nesnesi olmak, saldırgan bilişleri ve duyguları harekete geçirmenin yanı sıra fizyolojik tepkileri artırması muhtemeldir. Agresif bilişin özelliği iki nedenden dolayı özellikle ilginçtir.

Yeni başlayanlar için, barışçıl video oyunları da dahil olmak üzere çok sayıda çevresel unsur, dikkati ve saldırganlığı artırabilir. Yarış sürüşü video oyunları, spor video oyunları ve hatta algısal/motor beceri oyunları kalp atış hızını ve kan basıncını yükseltebilir. Benzer şekilde, aşırı hızlı veya oyuncu için zor olan video oyunlarının, şiddetli düşüncelere yol açabilecek tahrişe ve öfkeye neden olma olasılığı daha yüksektir. Bununla birlikte, şiddet içeren video oyunları, doğası gereği saldırgan fikirlerin etkinleştirilmesine ihtiyaç duyarken(Olle ve Westcott, 2018 s. 57-58).

Anderson, Shibuya, Ihori, Swing, Bushman, Sakamoto ve Saleem, (2010), şiddet içerikli dijital oyunların kişide saldırganlığı tetikleyen ve saldırganlık davranışlarını eyleme geçirme etkisinin olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca kişinin sürekli şiddet içerikli dijital oyun oynaması veya maruz kalması bireyde şiddeti duyarsızlaştığı ve empati duygusundan yoksun bıraktığını belirtmişlerdir.

2.10 Sosyal Sermaye Kavramı

Sosyal sermaye insanın var olmasıyla birlikte bir toplum içerisinde birine ihtiyaç duymakla başlayıp yaşadığı hayatı başkaları ile paylaşma noktasından günümüze kadar varlığını genişleterek gelen bir hadisedir. Aslında bakıldığında içerdiği anlam itibari ile günümüzde çok sık rastlanan bir olgu olmasa da, çok eskiye dayanan bir kavramdır. Ekonomik, siyasal, sosyal ya da ailevi gibi insan hayatının

her evresinde olan durumlarla ilişki kuran bir varlık olarak karşımıza çıkmıştır. Dolayısıyla, insanın sahip olduğu özellikler ve ilişkileriyle alakalı bir durumdur. Başka bir ifadeyle, insanın sahip olduğu sosyal sermayesiyle alakalı bir durumdur (Babacan, 2012).

.

Sosyal sermaye, "karşılıklı tanıma ve tanımaya dayalı az ya da çok kurumsallaşmış ilişkilerden oluşan dayanıklı bir ağa sahip olmak veya başka bir deyişle, bir gruba üye olmak, bağlantılı olan fiili veya potansiyel kaynakların toplamıdır(Häuberer, 2011). Sosyal sermaye, genellikle bireyler ve ait oldukları gruplar arasındaki bağlantıların bir ölçüsü olarak tanımlanır ve karşılıklılık, güven ve bu bağlantılardan elde edilen diğer ilişkili sonuçları içerir. Ihtiyaç duyulduğunda faydalı destek sağlayan bir ilişki sermayesidir. İstikrarlı ilişkiler, üyeleri arasında onur ve itibar yaratır ve bu nedenle güven oluşturmak ve sürdürmek için en etkilidir. Portes (1998) sosyal yapının değerini, sosyal ağların güç ve etki yaratma biçimine dikkat çekmek olarak tanımlar. Sosyal sermayenin belirli faydaları en iyi şekilde Putnam'ın şu ifadesinde anlaşılabilir: "…köprü kuran sosyal sermaye daha geniş kimlikler ve karşılıklılık yaratabilir, oysa bağlayıcı sosyal sermaye daha dar benliklerimizi destekler". (Putnam, 2000).

Çevrimiçi sosyal sermaye, "karşılıklı fayda için eylemi ve iş birliğini kolaylaştıran ağlar, normlar ve güven gibi sosyal organizasyonun özelliklerini" olarak ifade etmiştir. (Putnam ve diğerleri, 1994). Putnam'ın açıklamasını çevrimiçi sosyal ortamlar olarak genişletilerek, çevrimiçi sosyal sermayeyi, bireylerin İnternet aracılığıyla başkalarıyla etkileşim kurarken topladıkları kaynaklar şeklinde tanımlanabilir. Görüldüğü üzere, sosyal sermaye ikili ayrıma tabi tutulmuştur. Bunlar; bağlayıcı sosyal sermaye ve köprü kuran sosyal sermayedir. (Putnam, 2000). Bağlayıcı sosyal sermaye, özellikle yakın arkadaşlar ve aile ile yüksek düzeyde duygusal desteğe sahip homojen gruplar arasındaki güçlü bir duygusal bağdır. Köprü sermayesi ise, duygusal destek vermese de yeni deneyimler için farklı bakış açıları ve fırsatlar sağlayarak kişiye yardımcı olan, daha az benzer veya kabul edilebilir gruplar arasındaki daha zayıf ilişkilerdir. (Granovetter, 1983; Putnam, 1995).

Sosyal sermayenin güven ilişkisi üzerine kurulduğunu belirten Uslaner (2004), sosyal sermayeyi: Stratejik güven, genelleştirilmiş güven ve kurumsal güven olarak 3'e ayırmaktadır. Uçar (2016), Güven üzerine kurulan sosyal sermaye kavramını genişleterek sosyal sermaye için genelleştirilmiş güven, stratejik güven, kurumsal güven, ortak değerler ve grup içi aidiyet olarak ayırmıştır.

Genelleştirilmiş güven: Birbirini tanımayanlar arasında gerçekleşen güveni temsil eder. Örneğin bireylerin birbirlerini aldatmayacağı ve zarar vermeyecekleri genel bir güvenin olmasıdır.

Stratejik güveni: Karşılık esasına dayalı iki kişinin birbirlerini iyi tanıması sonucunda elde edilen güven türüdür. Örneğin birbirine borç alıp veren iki kişinin borcun tekrar ödenme konusunda gerçekleştirdikleri güveni temsil eder.

Kurumsal güven: genelleştirilmiş güvene yakın olan bir güven türüdür. Burada kişilerin bağlı olduğu kurum/örgüte duyulan güvenin o kurum ve örgüt içerisindeki kişilere de güveni kolaylaştırır.

Ortak değerler: Belli bir kurumun/zümrenin/grubun sahip olduğu ilkelere karşı bireyin ortak bir bağlantı sağlayarak o ilkeleri koruması ve dahil olması demektir.

Grup aidiyeti: Bireyin kendi duygusal iradesi ile bir gruba kendisini dahil etme güdüsüdür.

Birey, yaşadığı hayatın daha anlamlı olabilmesi adına sürekli olarak sosyal sermayesini geliştirmeye yönelik iyi ilişkiler kurmak için çaba sarfeder.Daha sağlıklı sosyal sermaye oluşabilmesi için iyi ilişkinin öneminden bahseden John Field (2008), bireylerin birbirleriyle yakın temas kurarak oluşturacakları iyi ilişkiler onların bazen tek başlarına yetersiz kalmalarında ya da zorlu süreçlerinde beraber yakın ilişki kurdukları kişilerle oluşan zorlu süreci atlatabilirler.Aslında, ne kadar çok insan tanımanın kişinin sosyal sermayesini zenginleştirdiğini ve ihtiyaç duyduğu kaynaklara erişme imkânı olduğunu ve çok insan tanıyarak oluşan ilişkilerin miktarı ve kalitesi de kişinin ulaşabileceği kaynakları

etkilemektedir (Babacan, 2012). Bu noktada, genelleştirilmiş güveni yüksek olan bireylerde sosyal sermayesi zenginleşir ve daha fazla insan tanıyarak ulaşacağı kaynaklara kolayca elde edebilir (Brehm ve Rahn).
Erdoğan, (2003), Türkiye 'de yapılan sosyal sermaye temalı bir çalışmada sosyal sermaye olgusunun düşük olduğu gösterilmiştir. Türkiye'deki insanların hem bireyci hem de toplulukçu olmaları da bir neden olabilir (Uçar, 2016)Yüksek düzeyde sosyal sermayenin önemi, sosyal koşulların ötesine geçerek psikolojik iyi oluş, zevk, yaşam doyumu ve fiziksel sağlık gibi alanlara uzanır (Helliwell ve Putnam, 2004).

Sonuç olarak, daha yüksek sosyal sermayeyi teşvik eden faaliyetler, zihinselden fiziksel esenliğe kadar çeşitli koşullarda avantajlı olacaktır. Araştırmalar, internet kullanımının çevrimiçi sosyal sermayeyi artırabileceğini, ancak ergenleri daha fazla riske maruz bırakabileceğini düşündürmektedir (Shahid, 2015).

Kolektif düzeydeki sosyal sermaye bu nedenle toplulukların verimliliğini arttırır ve insanların tek başına gerçekleştiremeyecekleri ortak hedeflere ulaşmalarına yardımcı olur (Winnie ve diğerleri, 2007). Bununla birlikte, diğer bazı araştırmalar, bazı kişilerin çevrimiçi etkileşimlerin anonimliği nedeniyle hassas konuları çevrimiçi oyun arkadaşlarıyla tartıştığını (örn. Cole ve Griffiths, 2007) ve çevrimiçi arkadaşlarına çevrimdışı arkadaşlarından daha fazla yakınlık algıladıklarını bulmuştur (McKenna, Green ve Gleason, 2002).

2.11 Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Sermaye Arasındaki İlişki

Araştırmacılar, çevrimiçi iletişim araçlarına geçişin bir sonucu olarak potansiyel olarak sosyal sermayeye katkıda bulunabilecek çevrimiçi ilişkilerin gelişimini kabul ettiler. Çevrimiçi iletişim ve etkileşimlerin farklı sosyal bağlamları nedeniyle, çevrimiçi ve çevrimdışı sosyal sermayenin paralel ancak işlevsel olarak bağımsız ölçütleri oluşturulmuştur (Williams, 2006). Çevrimiçi (hatta çevrimdışı) video oyunlarının bir sonucu olarak oluşan çevrimiçi toplulukların doğası gereği, video oyunu katılımının çevrimiçi sosyal sermayeyi olumlu yönde etkileyebileceği öne sürülmüştür.

Zhong'a (2011) göre, oyun sitelerine, görevler ve daha az resmi oyuncular arası temaslar, Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun ve diğer çevrimiçi oyun topluluklarında hem köprü hem de sosyal sermayeyi birbirine bağlar. Bu fikirlere göre, sosyal sermaye, çok oyunculu çevrimiçi oyunlarda ve çevrimdışı durumlarda aynı şekilde biriktirilir (Steinkuehler ve Williams, 2006) ve düzenli oyun çevrimiçi sosyal sermayeyi ve sosyal ağları geliştirir (Zhong, 2011). Bu oyunlar özellikle köprü sermayesi şeklinde zayıf bağlar oluşturmada iyidir (Steinkuehler ve Williams, 2006), ancak aynı zamanda derin dostluklar ve romantik ilişkiler şeklinde bağlayıcı sermaye de inşa edebilirler (Cole ve Griffiths, 2007). Ayrıca, geçmiş iddiaların aksine, Zhong (2011), çok oyunculu çevrimiçi oyunlarının çevrimdışı ilişkileri olumsuz etkilemediğini keşfetti, bu da çok oyunculu çevrimiçi oyuncuların mutlaka çevrimdışı bağlantıların yerine geçmediğini, daha ziyade onları artırdığını öne sürdü.

2.12 İlgili Araştırmalar

Hauge ve Gentile (2003), 607 öğrenci ile yapılan araştırmada dijital oyun bağımlısı olan kişilerin dijital oyun bağımlısı olmayan kişilere oranla daha saldırgan tutum sergiledikleri ve erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha bağımlı birey oldukları saptanmıştır. Bağımlı olan kişilerin son bir yıl içerisinde göstemiş oldukları fiziksel saldırganlık davranışlarında artış olduğu gözlemlenmiştir. Bağımlı ya da bağımlı adayı olan bireylerin bağımlı olmayan bireylere nazaran düşmanca tavırlarından isitatisksel olarak artış olduğu belirlenmiştir. Bağımlı ya da bağımlı adayı olan bireylerde akademik olarak düşük perfomans sergiledikleri de belirtilmiştir.

Wan ve Chiou (2006), Tayvanlı 10 dijital oyun bağımlısı ergenle gerçekleşecen dijital oyun bağımlılarının psikoloijk motivasyonlarının araştırıldığı çalışmada " haz ve boş zamanı değerlendirme", "duygusal karşı koyma", "macera ve karşı koyma" ve " sanal alemi benimseme" gibi motivasyon kaynaklarının olduğu bulunmuştur. Ayrıca, kişilerin çok oyunculu dijital oyunların rol yapma oyun türlerini tercih etme sebepleri ise sanal alemin vermiş olduğu haz ile gerçeklikten uzaklaşmanın mutluluğu olduğu gösterilmiştir.

Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008), 1471 (1216 erkek, 255 kadın) bireyle gerçekleşen çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık, öz kontrol ve narsistik kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmada dijital oyun bağımlılığının saldırganlık ve narsistik kişilik yapılanması ile ilgili olumlu bir sonuç olduğu ve öz-kontrol ile dijital oyun bağımlılığının olumsuz bir sonuç olduğu gösterilmiştir.

Ulusoy (2008), 526 Adolesansın katılımı ile gerçekeleşen çalışmada kişilerin sürekli olarak internet ve/veya bilgisayar oyunları oynayan kişilerde saldırganlı düzeylerinin internet ve/veya bilgisayar oyunları oynamayan kişilere oranla daha yüksek çıkmıştır. Dijital oyun türleri açısından şiddet içeren(savaş,dövüş, strateji) oyunlar oynayan kişilerin saldırganlık düzeylerinin gösteren istatistik rakamların yüksek olduğu gösterilmiştir.

Horzum (2011), bir llköğretimde 889 öğrenciden (445 erkek, 444 kız) bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin farklı değişkenlere göre incelendiği çalışmasında,erkek öğrencilerin sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olanların kız öğrencilerin sosyo-ekonomik düzeyi orta olanlara oranla bilgisayar oyun oynama ve oyun süreleri açısından anlamı bir değişkenlik olduğunu vurgulamıştır.Ek olarak,4. Sınıfta okuyan öğrencilerin 3. ve 5. Sınıflarda okuyanlara oranla bağımlılık dereceleri yüksek olduğu görülmüştür.

Güllü, Arslan, Dündar ve Murathan, (2012), Adıyaman iline bağlı bir ilköğretim okulunda 525 öğrenciden (227 erkek, 298 kız) oluşan bilgisayar oyun bağımlılığı çalışmasında anlamlı sonuçlar bulmuştur. Erkek öğrencilerin bilgisayarda harcadıkları süre ve bağımlılık yatkınları kız öğrencilere oranla yüksek olduğu gösterilmiştir.Evinde bilgisayar olan öğrencilerin bilgisayardan uzaklaştırıldığında rahatsız olma ve bilgisayar oyunu oynamaktan vazgeçeme gibi faktörler açısından anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Şahin ve Tuğrul, (2012) benzer bir çalışmasında, 4. ve 5. Sınıftaki 372 öğrenciden (194 erkek, 178 kız) oluşan ve dijital oyun bağımlılığı araştırmasında; cinsiyet,bilgisayara sahip olma ve anne eğitim düzeyi açısından anlamlı bir benzerlik olduğu görülmektedir.

Gökçearslanve Durakoğlu, (2014), Ankara ilinde bir ortaokulda 146 öğrencinin(84 erkek, 62 kız) katılımıyla gerçekleştirilen dijital oyun bağımlılığı çalışmasında, anne ve babanın eğitim düzeyinin, oyunda harcanan sürenin ve çocuğun cinsiyeti açısından anlamlı açıdan değişkenlik gösterdiği gösterilmiştir. Annenin eğitimi düzeyini artması çocuğun oyun oynama süresinde bir artışa yol açtığı ve erkek çocukların dijital oyun bağımlığına yatkınlığının daha fazla olduğu belirtilmiştir.

Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas, (2014), Ortaokul ve Lise düzeyindeki 740 bireyden oluşan(446 erkek, 294 kız) ergenlerde bilgisayar oyunu bağımlılığı, kronotip ve kişilik ile ilişkisi çalışmasında; Akşam odaklı, genç ve erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı puanları sabah odaklı yaşı büyük kız öğrenci olanlara göre daha yüksek olduğu görülmüştür.

Müller, Janikian, Dreier, Wölfling, Beutel, Tzavara, Richardson ve Tsitsika, (2015), 14-17 yaş aralığındaki Almanya, Polonya, Hollanda, İspanya, Yunanistan, İzlanda, Romanya ülkelerinden 12.938 kişiyle DSM-5'teki oyun oynama bozukluğu kriteleri üzerine yapılan araştırmada kişilerin yüzde 1,6 'sı tüm kriterleri karşılamış, yüzde 5,1'inin risk grubu taşıdığı bulunmuştur. Psikopatolojik semptomlar olan saldırganlık, kural tanımazlık ve sosyal çevre ile uyumsuz olan oyun oynama bozukluğunun yakın ilişkisi olduğu belirtilmiştir.

Aydın ve Horzum (2015) İstanbul'da görev alan 264 Öğretmenden (100 erkek, 164 kadın) oluşan öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık seviyelerinin ölçüldüğü çalışmada; kişilerin bilgisayarda oyun oynama sürelerini artırmalarıyla birlikte kişilerde dijital oyun bağımlılığı düzeyleri orantılı olarak yükseldiği ve bireylerin bu durumun farkında olmalarına rağmen oyundan ayrılamamakta oldukları gözlemlenmiştir. Erkeklerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri kadın bireylere oranla da yüksek olduğu görülmüştür.

Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) 435 Üniversite öğrencisinden (224 erkek, 213 kadın) oluşan Üniversite öğrencileri üzerinde bilgisayar oyunları ve bağımlılık

seviyeleri ölçüldüğü çalışmada, erkek bireylerin dijital oyun oynama tutumları kızların oyun oynama tutumlarından daha yüksek olduğu görülmektedir. Dijital oyunlarından aksiyon-savaş veya strateji oyun türlerinde erkeklerin en öncül tercihleri olduğu görülmektedir. Toplam bireylerin, Online Oyun Bağımılık riski taşıyanların oranı yüzde 20'dir. Katılımcıların yüzde 30'ü bilgisayar oyunu oynama süresi olarak günde enaz 1 saat harcamaktadır. Kadın ve erkek bireyler arasındaki oyun oynama nedenleri açsısından anlamlı br fark çıkmaktadır. Kadınlar, sadece boş vakit geçirme için bir aktivite olarak görürken erkekler ise sanal alemde kendi kimliklerini oluşturma gibi gerçek-sanal dünya karmaşası riski göze çarpmaktadır. Bu çalışmada, kişilerin sosyo-ekonomik gelir seviyeleri yükseldikçe oyun içerisinde ya da oyunda kalma süresinin arttığı gözlemlenmiştir. Çünkü, bireyler oyunlara daha fazla para harcayarak daha fazla oyunda kalmaktadırlar. Dijital oyun bağımlılık riskleri yükselmektedir.

Kircaburun, Jonason ve Griffiths, (2018), 421 erkek online oyuncu üzerinde yapılan çalıışmada, Karanlık Dörtlü Kişilik özellikleri (Psikopati, Makyavelizm, Narsisizm ve Sadizm) ile bağımlılık düzeyleri ve seçtikleri online oyun türleri arasında bir ilişkinin olup olmadığı araştırılmıştır. Dijital Oyun Bağımlılığı üzerine yapılan tüm araştırmaların hemen hepsinde erkeklerin oyun bağımlılığına yatkınlıklarının fazla olması sebebiyle katılımcıların erkek olması da tesadüf olmamaktadır. Kişilerin oynadıkları oyun türlerinde kendi kişiliklerini yansıtan oyunları tercih etmeleri üzerine bir çalışma olmuştur. Narsisistik kişiliğe yatkın olan bireylerin; rekabet, eğlence, oyalama, hayal gücünü uyarma, sanal dünyadaki sosyal ilişkiler, avatar yeteneklerini geliştirme gibi motifleri ve oyun oynama sıklığı ile oyun oynamaya daha fazla zaman ve para harcamak için video oyunları oynamakla ilgilidir, bu da rekabet güdüleriyle ilgili olabilir. Yapılan araştırmada narsisitik kişiliğe yatkınlığı olan bu kişilerin problematik online oyun oynama olasılıklarının fazla olduğu görülmüştür.

BÖLÜM III

Araştırmanın Yöntemi

Araştırma kapsamında, bu bölüm içerisinde araştırmanın modeli, evren ve örneklemi, veri toplama araçları ve tekniği, verilerin toplanma süreci, verilerin analizi ve soruların testleri incelenmiştir.

3.1 Araştırmanın Modeli

Bu araştırma dijital oyun bağımlılığının saldırganlık ve türevleri ile sosyal sermayenin güven boyutu üzerine olan etkisini araştırmak üzere yapılmıştır. Özellikle dijital oyun bağımlılığının saldırganlık üzerine olan etkisinin araştırıldığı çalışmalara istinaden (Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2006, Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008, Teng, Li ve Liu, 2014, Aktaş, 2018, Güler, 2021) bu araştırmadaki temel ek probleminin sosyal sermaye boyutunun etkisinin araştırılmasıdır. Özellikle sosyal sermayenin güven boyutunun dijital oyun bağımlılığına olan etkisi çalışmada irdelenmeye gayret edilmiştir. Bu bağlamda genelleştirilmiş güven olarak adlandırılan sosyal sermayenin alt boyutu, insanlara güveni genel olarak içermektedir. Stratejik güven, kişinin bir yardıma ihtiyaç duyduğu anda güvenebileceği kişilere sahip olup olmadığını içermektedir. Son olarak kurumsal güven ise, genellikle kişinin içerisinde yaşadığı ortama sıklıkla atıfta bulunmaktadır.

Araştırma hem veri toplama hemde veri analizi bakımından tamamıyla niceliksel bir yönteme dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Yukarıda sözü edilen her bir değişken ve alt boyutları için hazır ölçekler kullanılmıştır. Literatür taramasındaki veriler ve çalışmanın teorik altyapısı ise betimleme araştırma tekniğine dayalı olarak ortaya konulmuştur. Betimleme tekniği, bir hususa ilişkin olarak katılımcıların görüşleri veya ilgilerin, beceri, yetenek, tutum vb. niteliklerinin saptandığı çoğunlukla diğer araştırmalara göre daha fazla örnekler üzerinde yapılan araştırmalara tarama araştırmaları denir. Tarama metodunun amacı kuşakların, toplumların, kurumların, olayların tabiatını ve niteliklerini tanımlamaktır. Bahse konu araştımanın bir diğer özelliği ise genelleyici olmasıdır. Bu araştırma metodunda, örneklemden elde edilen bilgilere dayanılarak evren

hakkında genelleme yapılmaktadır. Çalışmada da nicel araştırma yöntemleri içerisinden ilişkisel tarama modeli benimsenmiştir (Karasar, 2015).

İlişkisel tarama modeli: durum saptama araştırmalarının ötesine giderek, durumu saplanılan tüm olgular arası ilişkileri de ortaya çıkaran araştırma modelidir. İlişkisel tarama modeli, öğretide "İlişki açıklayıcı araştırma" olarak da adlandırılmaktadır. Buarada, araştırmanın konusu veya sorusu araştırmanın amacı belirlemektedir (Karasar, 2015).

Yukarıda araştırma modeline bağlı olarak kurgulanan soruları, sınanmak için veri toplama yoluna gidilmiş ve evren ve örneklem grubu saptanmaya çalışılmıştır.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni dijital platformlarda oyun oynayan 18 yaş üstü TC ve KKTC'deki bireylere bilinmeyen örneklem yöntemi ile ulaşılmıştır. Burada toplam Araştırmanın örneklemini ise 384 kişi toplamında 100 bin kişi temsil ettiğinden, örneklem büyüklüğü hesaplamasına göre evren büyüklüğü 385 kişi ise 0,05 örnekleme hatasına göre (Karasar, 2015) 385 kişi örneklemi oluşturmaktadır. Amaçsal örnekleme yöntemi belirlenen 18 yaş üstü yetişkin 426 oyuncuya ulaşılmıştır. Amaçsal örnekleme, araştırmalarının amacına ait olarak bilgi açısından zengin durumların seçilerek derinlemesine çalışma yapılmasına olanak sağlar. Belli ölçütleri karşılayan veya belli özelliklere sahip olan bir veya daha fazla özel durumlarda çalışılmak istenildiğinde tercih edilir (Karasar, 2015).

Araştırmanın örneklemine bakıldığında ise toplamda 426 cevaplayıcıya ulaşılmıştır. Dolayısıyla örneklem grubu bu 426 veri üzerinden gerçekleşmiştir.

3.3 Veri Toplama Araçları ve Tekniği

Araştırmada veri toplama aracı için anket tasarlanmıştır. olarak, demografik soruları içeren "Kişisel Bilgi Formu", "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği", "Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği" ve "Sosyal Sermaye Ölçeği" kullanılmıştır.

Dijital oyun oynayanlar tarafından oluşturulan tam yapılandırılmış Anket Formu uygulanarak veriler toplanmıştır. Dijital oyun oynayanların sosyal medya

üzerinde (Facebook, Twitter, İnstagram) oynadıkları oyun adları ile kurmuş oldukları gruplara anket formu paylaşılıp veriler toplanmıştır. Veriler TC ve KKTC genelindeki oyunculara ulaşılması ve araştırmacı tarafından araştırmanın amacı içeriği elde edilen bilgilerin nasıl kullanılacağı ve kişisel bilgilerin gizli tutulacağına ilişkin online açıklama yapılmış ve çevrimiçi onam alınarak uygulanmıştır. Katılımcılar çalışmaya gönüllülük esasına bağlı kalınarak alınmıştır. Mevcut durumun araştırılması ve belirlenmesi amacıyla, veriler toplanmış, toplanan veriler analiz edilmiş, istatistiksel alana aktarılmış, sonuçlar sayısal olarak ifade edilmiş ve yorumlanmıştır.

Anket formu toplamda dört bölümden oluşmuştur. Birinci bölümde demografik sorular, ikinci bölümde dijital oyun platforrmuna yönelik sorular, üçüncü bölümde bağımsız değişkenlerden oluşan sosyal sermaye ve saldırganlıkla ilgili sorular ve dördüncü bölümde ise dijital oyun bağımlılığına yönelik sorular yer almıştır.

Birinci bölüm olan demografik kısımda, cinsiyet, doğum yılı, uyruk, yaşanılan yer, anne ve baba eğitim düzeyi, ortalama aylık geliri, anne ve babanın medeni durumu ve sosyal aktivite olarak cevaplayıcıların neler yaptığı ile ilgili toplam 10 soru sorulmuştur.

İkinci bölümde ise, oyun oynamak için kullanılan cihaz, en fazla oynanılan oyunun platformu, oyun çeşidi, oyun kategorileri, hafta içi ve hafta sonu oyun oynama sıklığı, oyun oynama nedenleri ile ilgili toplam 8 soru yer almaktadır.

Üçüncü bölüm ise, saldırganlık ve boyutları ile sosyal sermaye ve boyutlarının ölçülmesine yönelik sorulardan oluşmaktadır. Örneğin saldırganlığın boyutları olan fiziksel saldırganlık, düşmanca saldırganlık, sözel sadırganlık ve öfkelenince oluşan saldırganlık durumlarının cevaplayıcılar tarafından doldurulması istenmiştir. Söz konusu bu saldırganlık ve türleri Beşli Likert ölçeği ile sınanmaya çalışılmıştır. Aynı bölümün son kısmında ise sosyal sermayenin boyutları olan genel güvene dayalı sorular, stratejiye dayalı sorular, kurumsal

güvene dayalı sorular, ortak değerlere dayalı sorular ve grup aidiyetine dayalı sorular sorulmuştur. Beşli Likert ölçeğine göre cevaplanılması istenmiştir.

Yukarıdaki genel açıklamalar ışığında detaylı olarak verilen anket formu, yapılan araştırmadaki verilerin nasıl toplandığını, araştırma modeli ile ne kadar ilişkilendirildiğini açıkça ortaya koymaktadır. Söz konusu değişkenlere yönelik kullanılan ölçekler ve geçerlilikleri aşağıda referanslarıyla birlikte verilmiştir.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmada online (Dijital) oyun oynayan kişilerden demografik özellikleriyle ilgili veri toplamak amacıyla araştırmacı tarafından oluşturulan bu formda; yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi, anne-baba eğitim düzeyleri ve medeni durumları, ailenin aylık geliri gibi toplam 10 soru sorulmuştur. Dijital oyun oynama ile ilgili 8 sorular yer almaktadır.

3.3.2 Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" (DOBÖ) Lemmens ve arkadaşlarının (2009) dijital oyun oynamanın aşırı olarak sürmesi üzerine kişinin davranışlarını ölçmek amacıyla oluşturulmuş bir ölçektir. DOBÖ-21'in kısa formu olan yedi sorudan oluşan toplam madde sayısı 21'dir.Güvenirlik ve geçerliliği yapılmış ve Cronbach alfa değeri 0.92 bulunmuştur. Beşli likert(1=hiçbir zaman, 2=Nadiren, 3=Bazen, 4=Sık sık 5=her zaman) olarak oluşturulan bir faktörlü yapısı vardır. Puan aralığı en az 7 ve en fazla 35 olarak hesaplanmıştır. Bir kişinin bağımlı olup olmadığını gösterebilmek için 2 yol bulunmaktadır. Kişi, yedi sorunun yedisine de bazen (3) ya da üzeri puan veriyorsa risk grubundadır. Politetik formata göre ise 7 sorunun en az dördünü bazen (3) olarak puanlıyorsa yüksek riskli grup altında değerlendirilir. (Lemmens ve ark. 2009).

Irmak ve Erdoğan (2015) tarafında Türkçe'ye uyarlanan ve güvenirlik geçerliliği yapılan DOBÖ-7'nun Cronbach alfa değeri 0.72'dir. Madde olarak toplam puansal korelasyonları .52 ile .76 arasındadır. (Irmak ve Erdoğan, 2015).
Araştırmadaki bağımsız değişkenlerin ilki olan saldırganlık ise detaylarıyla birlikte aşağıda verilmiştir.

3.3.3 Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği(BPSÖ)

Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği, Saldırganlık üzerinde en yaygın olarak kullanılan ölçeklerin başında gelmektedir. Saldırganlığı ayrı dört alt başlık altında ölçmeyi amaçlamıştır:1. Fiziksel saldırganlık alt boyutu ile ilgili 9 soru, 2. sözel saldırganlık alt boyutu ile ilgili 5 soru, 3. Öfke alt boyutu ile ilgili 7 soru, 4. düşmanlık altı boyutu ile ilgili 8 soru mevcuttur.

Özgün çalışmalardan elde edilen saldırganlık ölçeğin dört alt başlığına ait toplam iç tutarlılık(Cronbach Alfa) katsayıları sırasıyla: fiziksel saldırganlık için 0.85, sözel saldırganlık 0.72, öfke saldırganlığı 0.83, düşmanlık saldırganlığı 0.77 olarak saptanmış ve toplam puan 0.89 olarak hesaplanmıştır. 5'li likert aralığı olan (tamamen katılıyorum=1, katılıyorum=2, kararsızım=3, katılmıyorum=4, kesinlikle katılmıyorum=5) bir ölçektir (Buss ve Perry, 1992).

H. Andaç Demirtaş Madran (2012) tarafından geçerlilik ve güvenirliği yapılmış olan BPSÖ ölçeği iç tutarlılık katsayısı sırasıyla: fiziksel saldırganlık için 0.78, sözel saldırganlık 0.48, öfke saldırganlığı 0.71, düşmanlık saldırganlığı 0.71'dir.(Madran, 2012)

3.3.4 Sosyal Sermaye Ölçeği (SSÖ)

Uçar (2016) tarafından geliştirilen Sosyal sermaye 5 alt boyuttan oluşmaktadır.

1. Stratejik Güven, toplam 9 maddeden oluşmaktadır. En yüksek alınan puan 45 puandır. 0-14 arası puan düşük stratejik güveni temsil etmektedir. 15-30 puan arası orta düzeyde stratejik güveni temsil etmektedir. 31-45 puan arası puan yüksek stratejik güveni temsil etmektedir. Stratejik güvenin güvenirlik iç tutarlılık katsayısı (Cronbach Alfa) 0.84 olarak bulunmuştur.

2. Genelleştirilmiş güven, toplam 11 maddeden oluşmaktadır. Maddelerden alınan en yüksek puan 60'tır. 0-20 arası puan düşük genelleştirilmiş güveni temsil etmektedir. 21-40 puan arası orta düzeyde genelleştirilmiş güveni temsil etmektedir. 41-60 puan arası puan yüksek genelleştirilmiş güveni temsil

etmektedir. Genelleştirilmiş güvenin güvenirlik iç tutarlılık katsayısı (Cronbach Alfa) 0.74 olarak bulunmuştur.

3. Kurumsal güven, toplam 16 maddeden oluşmaktadır. Maddelerden alınan en yüksek puan 85'tir. 0-28 arası puan düşük kurumsal güveni temsil etmektedir. 29-56 puan arası orta düzeyde kurumsal güveni temsil etmektedir. 57-85 puan arası puan yüksek kurumsal güveni temsil etmektedir. Kurumsal güvenin güvenirlik iç tutarlılık katsayısı (Cronbach Alfa) 0.84 olarak bulunmuştur.

4. Ortak değerler, toplam 8 maddeden oluşmaktadır. Maddelerden alınan en yüksek puan 40'tır. 0-13 arası puan düşük ortak değerleri temsil etmektedir. 14-28 puan arası orta düzeyde ortak değerleri temsil etmektedir. 29-40 puan arası puan yüksek ortak değerleri temsil etmektedir. Ortak değerlerin güvenirlik iç tutarlılık katsayısı (Cronbach Alfa) 0.79 olarak bulunmuştur.

5. Grup aidiyeti, tek faktör olarak toplam 6 maddeden oluşmaktadır. Maddelerden alınan en yüksek puan 30'tır. Grup aidiyeti güvenirlik iç tutarlılık katsayısı (Cronbach Alfa) 0.85 olarak bulunmuştur (Uçar, 2016).

3.4 Verilerin Toplanma Süreci

Yakındoğu Üniversitesi Etik Kurulu'ndan alınan izinler ile kullanılan tüm ölçeklerin izni alınmış ve Google form üzerinden hazırlanan çevrim içi anketin gönüllü oyun kullanıcılarına ulaşılmıştır. Daha sonra bu kullanıcılara bilgilendirme, onam formu ve anketlerin yer aldığı link iletilmiş ve anketi doldurmaları beklenmiştir. Google Drive uygulamasında toplanan veriler analiz edilmek üzere programdan alınmıştır. "Bilgilendirilmiş Onam Formu" onaylarına sunulmuş ve araştırmaya katılan bireylerin kişisel bilgileri kesinlikle kimseyle paylaşılmamıştır. Bu konudaki taahhüt kullanıcılara verilmiştir.

Ankette yer alan Demografik Bilgi Kısmı, Saldırganlık ölçeği, Sosyal Sermaye Ölçeği, ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği araştırmaya dahil edilmiştir. Veriler , Ekim ve Kasım 2021 tarihinde toplanmıştır.

3.5 Verilerin Analizi

Veri toplama işleminden sonra IBM SPSS Statistics 24.00 sürümlü programı kullanılarak çok değişkenli nicel veri analizleri yöntemleri kullanılmıştır. Analizlerde hata payı .05 olarak kabul edilmiştir. Bu araştırma için karşılaştırma analizleri yapılmıştır. Analizlerde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal sermaye ve alt boyutları ile saldırganlık alt boyutları arasındaki ilişkiye ve etkiye bakılmıştır. İlk olarak, normallik analizleri yapılmıştır.

Tablo 1'de Değişkenlere ait çarpıklık ve basıklık değerlerinin -2 ile +2 değerlerinin arasında olması nedeniyle (Trochim ve Donnely, 2006; Field, 2009; Gravetter ve Wallnau, 2014) normal dağılıma sahip olduğu varsayımı ile değişkenler regresyon analizine tabi tutulmuştur. Değişkenler arasındaki korelasyon değerleri görece yüksek olduğundan regresyon analizleri aşamalı olarak yapılmıştır. Daha sonra güvenirlik testi (Cronbach alfa katsayısı %70 ve üzerinde olması hedefleniyor) korelasyon analizi, doğrusal regresyon analizi modelleri oluşturulmuştur. Ayrıca demografik değişkenlerden hareketle fark testleri de analiz sürecine dahil edilmiştir.

Tablo 1.

Değişkenlere Ait Basıklık ve Çarpıklık Değerleri

	N	Ortalama	Basıklık		Çarpıklık	
	İstatistik	İstatistik	İstatistik	Std. Hata	İstatistik Std	Hata
Oyun_bağımlılığı	423	1,9676	,830	,119	,467	,237
Fiziksel_saldırgan	420	2,2685	,667	,119	,035	,238
Dusmanca_saldırgan	417	2,8522	-,113	,120	-,464	,238
Öfkeli_saldırganlık	412	2,5895	,355	,120	-,294	,240
Sozel_ saldırganlık	410	2,6932	,183	,121	-,025	,240
Grup_aidiyeti	395	3,7021	-,527	,123	1,213	,245
Stratejik güven_f	411	3,9757	-,688	,120	,854	,240
Genellestrlmis güven_f	408	3,7843	-,821	,121	,619	,241
Kurumsal güven_f	402	2,6965	-,013	,122	-,528	,243
Ortak degerler_f	404	3,9579	-1,020	,121	1,520	,242
Geçerli N	364					

3.5.1. Güvenirlik ve Geçerlilik Analizleri

Her ne kadar kullanılan ölçeklerin daha önce yapılan çalışmalardan istifade edilerek alındığı bilinse de, kendi örneklem grubu içerisinde kullanılan ölçeklerin güvenirlik ve geçerlilikleri test edilmiştir. Aşağıdaki Tablo-2, toplanılan verilere dayalı güvenirlik ve geçerlilikleri temsil etmektedir.

Tablo 2.

Güvenirlik Analizleri Ve Cronbach Alfa Katsayıları

Değişken Adı	Cronbach's Alpha	Soru sayısı	Güvenirlik Düzeyi
Oyun Bağımlılığı	,808	7	Yüksek derecede güvenilir
Fiziksel Saldırganlık	,848	9	Yüksek derecede güvenilir
Düşmanca Saldırganlık	,842	8	Yüksek derecede güvenilir
Öfke Saldırganlığı	,816	7	Yüksek derecede güvenilir
Sözel Saldırganlık	,695	5	Oldukça güvenilir
Stratejik Güven	,818	9	Yüksek derecede güvenilir
Genelleştirilmiş Güven	,776	17	Oldukça güvenilir
Kurumsal Güven	,708	15	Oldukça güvenilir
Ortak Değerler	,805	9	Yüksek derecede güvenilir
Grup Aidiyeti	,848	6	Yüksek derecede güvenilir

Toplanan 426 veriye dayalı oyun bağımlılığı değişkeninin cronbach's alpha katsayısı %80.8 ile yüksek derecede güvenilirdir. Fiziksel saldırganlık Cronbach's Alpha katsayısı %84,8 ile yüksek derecede güvenilirdir. Düşmanca saldırganlık

aynı şekilde %84,2 ile yüksek derecede güvenilirdir. Öfke saldırganlığı %81,6 ile yüksek derecede güvenilirdir. Sözel saldırganlık, genelleştirilmiş güven ve kurumsal güven değişkenlerinin alpha cronbach katsayıları ise oldukça güvenilirdir. Sosyal sermaye değişkeninin altboyutları olan ortak değerler ve grup aidiyetinin alpha cronbach katsayıları sırasıyla %80,5 ve %84,8 ile yüksek derecede güvenilirdir.

Tablo 3.

Geçerlilik Analizi Ve Faktör Yükleri

Değişkenin Adı	Dahil Edilen Sorular ve Matrisleri		Toplam % Temsiliyeti
Grup Aidiyeti	GA1	.741	%56,87
	GA2	.759	
	GA3	.760	
	GA4	.779	
	GA5	.732	
	GA6	.752	
Ortak Değerler	OD3	.843	%71,04
	OD8	.843	
Kurumsal Güven	KG12	.838	%71,36
	KG13	.851	
	KG15	.845	
Genelleştirilmiş Güven	GG6	.820	%81,96
	GG7	.820	
Stratejik Güven	SG6	.777	%60,51
	SG9	.805	
	SG10	.745	
	SG11	.784	

0,05<P

Grup aidiyetine yönelik sorulan toplam 6 sorudan 6'sının da faktör yükleri <,50'in üzerinde olduğu için hepsi analizlere dahil edilmiştir ve toplam temsiliyet yüzdesi 56,87'dir. Orta değerlere ait toplamda 9 soru sorulmuştur lakin bunun sadece iki sorusu <,50'in üzerinde olduğu için sadece iki soru dikkate alınmış ve temsiliyet oranı %71,04 çıkmıştır. Kurumsal güven ile ilgili toplamda on altı soru sorulmuştur ve sadece üç sorunun ağırlığı <,50'in üzerinde olmuştur. Genelleştirilmiş güven ile ilgili toplamda 17 soru sorulmuştur ve sadece iki tanesinin faktör yükü <,50'in üzerinde çıkmıştır ve temsiliyet oranı %81,96 olmuştur. Son olarak stratejik güven değişeknine yönelik onbir soru sorulmuştur. Bu sorulardan 4'ü <,50'in üzerinde faktör yükleri olduğundan sadece bu dört soru ele alınmıştır ve temsiliyeti %60,51 olarak görülmüştür.

BÖLÜM IV

Bulgular Ve Yorumlar

Araştırmanın bu bölümünde bulgulara yönelik olarak analizlere yer verilmiştir. Bu bağlamda ilk olarak katılımcıların demografik özelliklerine yönelik olarak betimsel istatistikler ardından kurulan araştırma modeline göre fark testleri ve regresyon analizlerine yer verilmiştir**.**

4.1 Demografik Değişkenlerin İncelenmesine Yönelik Bulgular

Araştırmada demografik sorulara ilişkin frekans tabloları bu kısımda yer almaktadır.

Tablo 4.

Cinsiyet Betimleyici İstatistik Tablosu

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1.0	229	53.8	53.8	53.8
	2.0	187	43.9	43.9	97.7
	3.0	10	2.3	2.3	100.0
	Toplam	426	100.0	100.0	

*p<.05 1=Kadın, 2= Erkek, 3= Belirtmek istemiyor.

Araştırmaya katılan toplam 426 kişinin 229'u kadın, 187'si erkektir. 10 kişi cinsiyetini belirtmek istememiştir.

Tablo 5.

Doğum Yılına Ait Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1960 ve 1969 ve altı	1	.2	.2	.2
		3	.7	.7	.9
	1970	1	.2	.2	1.2
	1972	1	.2	.2	1.4
	1973	1	.2	.2	1.6
	1974	2	.5	.5	2.1
	1975	4	.9	.9	3.1
	1977	2	.5	.5	3.5
	1978	2	.5	.5	4.0

1979	1	.2	.2	4.2
1980	2	.5	.5	4.7
1981	5	1.2	1.2	5.9
1983	2	.5	.5	6.3
1984	3	.7	.7	7.0
1985	5	1.2	1.2	8.2
1986	1	.2	.2	8.5
1987	4	.9	.9	9.4
1988	7	1.6	1.6	11.0
1989	7	1.6	1.6	12.7
1990	7	1.6	1.6	14.3
1991	11	2.6	2.6	16.9
1992	10	2.3	2.3	19.2
1993	12	2.8	2.8	22.1
1994	4	.9	.9	23.0
1995	11	2.6	2.6	25.6
1996	15	3.5	3.5	29.1
1997	31	7.3	7.3	36.4
1998	39	9.2	9.2	45.5
1999	41	9.6	9.6	55.2
2000	58	13.6	13.6	68.8
2001	79	18.5	18.5	87.3
2002	34	8.0	8.0	95.3
2003	20	4.7	4.7	100.0
Toplam	426	100.0	100.0	

*p<.05

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 1 kişi 1960, 1970, 1972, 1973, 1979 ve 1986 doğumludur. 2 kişi 1974, 1977, 1978, ve 1983 doğumludur. 3 kişi 1969 ve altı ve 1984 doğumludur. 4 kişi 1975, 1987 ve 1994 doğumludur. 5 kişi 1981 ve 1985 doğumludur. 7 kişi 1988, 1989 ve 1990 doğumludur. 10 kişi 1992 doğumludur. 11 kişi 1991 ve 1995 doğumludur. 12 kişi 1993 doğumludur. 15 kişi 1996 doğumludur. 20 kişi 2003 doğumludur. 31 kişi 1997 doğumludur. 34 kişi 2002 doğumludur. 39 kişi 1998 doğumludur. 41 kişi 1999 doğumludur. 58 kişi 2000 doğumludur. 79 kişi 2001 doğumludur.

Tablo 6.

Uyruğa Ait Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1.0	111	26.1	26.1	26.1
	2.0	266	62.4	62.6	88.7
	3.0	44	10.3	10.4	99.1
	4.0	4	.9	.9	100.0
	Toplam	425	99.8	100.0	
Eksik Yanıt		1	.2		
Toplam		426	100.0		

*p<.05 1= KKTC, 2= TC, 3=KKTC-TC, 4= Diğer.

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 111'i KKTC uyrukludur. 266 kişi TC uyrukludur. 44 kişi KKTC-TC uyrukludur. 4 kişi Yabancı uyrukludur.

Tablo 7.

Yaşadığı Yere Ait Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1.0	296	69.5	70.3	70.3
	2.0	35	8.2	8.3	78.6
	3.0	90	21.1	21.4	100.0
	Toplam	421	98.8	100.0	
Eksik yanıt		5	1.2		
Toplam		426	100.0		

*p<.05 1= Şehir, 2= Kasaba-Belde 3= Köy.

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 296'sı şehirde yaşamaktadır. 35 kişi kasaba/beldede yaşamaktadır. 90 kişi köyde yaşamaktadır.

Tablo 8.

Annenin Eğitim Düzeyine Ait Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1.0	49	11.5	11.5	11.5
	2.0	12	2.8	2.8	14.3
	3.0	135	31.7	31.7	46.0
	4.0	59	13.8	13.8	59.9
	5.0	104	24.4	24.4	84.3
	6.0	67	15.7	15.7	100.0
	Toplam	426	100.0	100.0	

*p<.05 1= Okur-yazar değil 2= Okur-yazar 3= İlkokul 4= Ortaokul 5= Lise 6=Üniveriste ve üzeri.

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 49'u okur-yazar değildir. 12 kişi okur-yazardır. 135 kişi ilkokul mezunudur. 59 kişi ortaokul mezunudur. 104 kişi lise mezunudur. 67 kişi üniversite/üzeri mezunudur.

Tablo 9.

Babanın Eğitim Düzeyine Ait Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1.0	10	2.3	2.4	2.4
	2.0	13	3.1	3.1	5.4
	3.0	115	27.0	27.1	32.5
	4.0	82	19.2	19.3	51.9
	5.0	110	25.8	25.9	77.8
	6.0	94	22.1	22.2	100.0
	Toplam	424	99.5	100.0	
Eksik Yanıt		2	.5		
Toplam		426	100.0		

*p<.05 1= Okur-yazar değil 2= Okur-yazar 3= İlkokul 4= Ortaokul 5= Lise 6=Üniveriste ve üzeri.

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 10'u okur-yazar değildir. 13 kişi okur-yazardır. 115 kişi ilkokul mezunudur. 82 kişi ortaokul mezunudur. 110 kişi lise mezunudur. 94 kişi üniversite/üzeri mezunudur.

Tablo 10.

Ailenin Aylık Gelir Düzeyine Ait Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1.0	68	16.0	16.2	16.2
	2.0	215	50.5	51.3	67.5
	3.0	124	29.1	29.6	97.1
	4.0	12	2.8	2.9	100.0
	Toplam	419	98.4	100.0	
Eksik Yanıt		7	1.6		
Toplam		426	100.0		

*p<.05 1= Düşük 2= Orta 3= İyi 4= Çok iyi.

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 68'inin geliri düşük düzeydedir. 215 kişinin geliri orta düzeydedir. 124 kişinin geliri iyi düzeydir. 12 kişinin geliri çok iyi düzeydedir.

Tablo 11.

Annenin Medeni Durumuna Ait Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1.0	323	75.8	77.1	77.1
	2.0	24	5.6	5.7	82.8
	3.0	39	9.2	9.3	92.1
	4.0	8	1.9	1.9	94.0
	6.0	10	2.3	2.4	96.4
	7.0	15	3.5	3.6	100.0
	Toplam	419	98.4	100.0	
Eksik Yanıt		7	1.6		
Toplam		426	100.0		

*p<.05 1= Evli 2= Boşanmış 3= Dul 4= Boşanmadılar, ayrı yaşıyorlar 5= Boşandılar, birlikte yaşıyorlar 6=Boşandılar, ayrı yaşıyorlar 7= Vefat etti.

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 323'ü evlidir. 24 kişi boşanmıştır. 39 kişi duldur. 8 kişi boşanmamış ama ayrı yaşamaktadırlar. 10 kişi boşanmış ayrı yaşamaktadırlar. 15 kişi vefat etmiştir.

Tablo 12.

Babanın Medeni Durumuna Ait Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1.0	342	80.3	80.5	80.5
	2.0	18	4.2	4.2	84.7
	3.0	10	2.3	2.4	87.1
	4.0	7	1.6	1.6	88.7
	6.0	6	1.4	1.4	90.1
	7.0	42	9.9	9.9	100.0
	Toplam	425	99.8	100.0	
Eksik Yanıt		1	.2		
Toplam		426	100.0		

*p<.05 1= Evli 2= Boşanmış 3= Dul 4= Boşanmadılar, ayrı yaşıyorlar 5= Boşandılar, birlikte yaşıyorlar 6=Boşandılar, ayrı yaşıyorlar 7= Vefat etti

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 342'ü evlidir. 18 kişi boşanmıştır. 10 kişi duldur. 7 kişi boşanmamış ama ayrı yaşamaktadırlar. 6 kişi boşanmış ayrı yaşamaktadırlar. 42 kişi vefat etmiştir.

Tablo 13.

Oynamaktan En Çok Keyif Alınan Oyun Kategorisi

		Yanıtlar		Toplam Örneklem Yüzdesi
		Sıklığı	Yüzde	
En Çok Keyif Aldığınız Oyun[a]	Bilim-Kurgu	51	14.4%	18.5%
	Aksiyon- Macera	72	20.3%	26.1%
	Rol	48	13.6%	17.4%
	Spor	46	13.0%	16.7%
	Dövüş-Savaş	38	10.7%	13.8%
	Strateji	32	9.0%	11.6%
	Masa	21	5.9%	7.6%
	Kumarhane	24	6.8%	8.7%
	Yarış	22	6.2%	8.0%
Toplam		354	100.0%	128.3%

a. Dikotomi grubu 1 değerinde ele alınmıştır.

Toplam 9 oyun kategorisi içinden %20,3 ile Aksiyon-Macera ilk sırada yer almaktadır. İkinci sırayı %14.4 ile Bilim-Kurgu, üçüncü sırayı %13.6 Rol,

dördüncü sırayı %13.0 Spor, beşinci sırayı %10.7 Dövüş/Savaş, altıncı sırayı %9.0 Strateji, yedinci sırayı %6.8 Kumarhane, sekizinci sırayı %6.2 Yarış ve dokuzuncu sırayı %5.9 Masa Oyunları yer almaktadır.

Table 14.

Hafta İçi Ortalama Kaç Saat Oyun Oynamaya Ait Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1.0	70	16.4	16.5	16.5
	2.0	133	31.2	31.4	48.0
	3.0	123	28.9	29.1	77.1
	4.0	50	11.7	11.8	88.9
	5.0	16	3.8	3.8	92.7
	6.0	31	7.3	7.3	100.0
	Toplam	423	99.3	100.0	
Eksik Yanıt		3	.7		
Toplam		426	100.0		

*p<.05 1=Hiç 2= 1 saatten az 3= 1-2 saat 4= 3-4 saat 5= 5-6 saat 6= 6 saat ve üzeri

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 70'i hafta içi hiç oynamamaktadır. 133 kişi bir saatten az oynamaktadır. 123 kişi 1-2 saat oynamaktadır. 50 kişi 3-4 saat oynamaktadır. 16 kişi 5-6 saat oynamaktadır. 31 kişi 6 saat ve üzeri oynamaktadır.

Tablo 15.

Hafta Sonu Ortalama Kaç Saat Oyun Oynamaya Ait Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1.0	72	16.9	17.1	17.1
	2.0	117	27.5	27.7	44.8
	3.0	116	27.2	27.5	72.3
	4.0	69	16.2	16.4	88.6
	5.0	29	6.8	6.9	95.5
	6.0	19	4.5	4.5	100.0
	Toplam	422	99.1	100.0	

Eksik Yanıt		4	.9
Toplam		426	100.0

*p<.05 1=Hiç 2= 1 saatten az 3= 1-2 saat 4= 3-4 saat 5= 5-6 saat 6= 6 saat ve üzeri

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 72'si hafta içi hiç oynamamaktadır. 117 kişi bir saatten az oynamaktadır. 116 kişi 1-2 saat oynamaktadır. 69 kişi 3-4 saat oynamaktadır. 29 kişi 5-6 saat oynamaktadır. 19 kişi 6 saat ve üzeri oynamaktadır.

Tablo 16.

Oyun formatı ile ilgili Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1	171	40.0	40.7	40.7
	2	110	25.8	26.2	66.9
	3	139	32.6	33.1	100.0
	Toplam	420	98.4	100.0	
Eksik Yanıt		6	1.6		
Toplam		426	100.0		

*p<.05 1= Çevrimiçi (Online) oyun 2= Çevrimdışı (Offline) oyun 3= Hem Çevrimiçi hem Çevrimdışı

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 171'i Çevrimiçi (Online) oyun oynamaktadır. 110 kişi Çevrimdışı (Offline) oyun oynamaktadır. 139 kişi ise her ikisini oynamaktadır.

Tablo 17.

Oyun Çeşidi İle İlgili Betimleyici İstatistik

		Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Geçerli	1	157	36.8	37.6	37.6
	2	129	30.2	30.9	68.4
	3	132	30.9	31.6	100.0
	Toplam	418	97.9	100.0	
Eksik Yanıt		8	2.1		
Toplam		426	100.0		

*p<.05 1= Çoklu Oyuncu (Multiplayer) Oyun 2= Tek Oyunculu (Single Player) 3= Her ikisi

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 157'si Çoklu Oyuncu (Multiplayer) Oyun oynamaktadır. 129 kişi Tek Oyunculu (Single Player) Oyun oynamaktadır. 132 kişi her ikisini oynamaktadır.

Tablo 18.

Oyun Oynamak İçin En Çok Kullanılan Cihaz'a Ait Betimleyici İstatistik

		Yanıtlar		Toplam Örneklem Yüzdesi
		Sıklığı	Yüzde	
Oyunun oynandigi alet[a]	Bilgisayar	96	26.0%	28.3%
	Akıllı Telefon	155	42.0%	45.7%
	Tablet	83	22.5%	24.5%
	Oyun Konsolu	35	9.5%	10.3%
Toplam		369	100.0%	108.8%

a. Değer 1 kategorisinde ele alınmıştır..

Araştırmaya katılan toplam 426 kişiden 96'sı Bilgisayar'ı kullanmaktadır. 155 kişi Akıllı Telefon kullanmaktadır. 83 kişi Tablet kullanmaktadır. 35 kişi ise Oyun Konsolu kullanmaktadır.

Tablo 19.

Dijital Oyun Oynama Nedenleri

	Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Eğlence için	318	27.80	27.80	27.80
Rahatlamak için	175	15.30	15.30	43.09
Heyecanlı olduğu için	155	13.55	13.55	56.64
Hayatımdaki tüm problemlerden uzaklaşıyorum	88	7.69	7.69	64.34
Arkadaşlarım oynadiği için	86	7.52	7.52	71.85
Hayatım sıkıcı olduğu için	85	7.43	7.43	79.28
Oyunda birçok akadaşım olduğu için	70	6.12	6.12	85.40
Daha eğlenceli bir şeyim olmadığı için	69	6.03	6.03	91.43
Sosyal olduğu için	56	4.90	4.90	96.33

Para kazanmak için	20	1.75	1.75	98.08
Diğer oyuncular arasında statü kazandığım için	13	1.14	1.14	99.21
Diğer oyuncular talep ettiği için oynamak zorunda kalıyo	9	0.79	0.79	100.00
Toplam	1144	100	100	

Araştırmaya katılanların %27.80'i Eğlence için, %15.30'u Rahatlamak için, %13.55'i Heyecanlı olduğu için, %7.69'u Hayatındaki tüm problemlerden uzaklaştğı için, %7.52'si Arkadaşları oynadığı için, %7.43'ü Hayatı sıkıcı olduğu için, %6,12'si Oyunda birçok akadaşı olduğu için, %6,03'ü Daha eğlenceli bir şeyi olmadığı için, %4.90'ı Sosyal olduğu için, %1.74'ü Para kazanmak için, %1.14'ü Diğer oyuncular arasında statü kazandığı için, %0,79'u Diğer oyuncular talep ettiği için oynamak zorunda kaldığı için dijital oyun oynamaktadır.

Tablo 20.

Sosyal Aktivite Olarak Neler Yaparsınız?

	Sıklığı	Yüzde	Geçerli Yüzde	Toplam Yüzde
Müzik dinlemek veya	247	25.86387	25.86387	25.86387435
Sportif aktiviteler	204	21.36126	21.36126	47.22513089
Okumak ibi)	196	20.52356	20.52356	67.7486911
Oyun oynamak	177	18.53403	18.53403	86.28272251
Kültürel aktiviteler	131	13.71728	13.71728	100
Toplam	955	100	100	

Araştırmaya katılanların %25.86'sı müzik dinlemek veya enstrüman çalmak için, %21,36'sı Sportif aktiviteler için, %20.52'si Okumak (kitap,gazete,dergi,gibi) için, %18.53'ü Oyun oynamak için, %13.71'i Kültürel aktiviteler yapmaktadır.

4.2 Araştırma Modeline Göre Yapılan Korelasyon Analizleri

Tablo 21.

Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Arasındaki Korelasyon Tablosu

		Fiziksel Saldırganlık	Düşmanca Saldırganlık	Öfkeli Saldırganlık	Sözel Saldırganlık
Oyun Bağımlılığı	Pearson Correlation	.365**	.237**	.266**	.238**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	417	414	409	407
Fiziksel Saldırganlık	Pearson Correlation	1	.405**	.627**	.516**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N		415	411	409
Düşmanca Saldırganlık	Pearson Correlation		1	.571**	.444**
	Sig. (2-tailed)			.000	.000
	N			409	407
Öfkeli Saldırganlık	Pearson Correlation			1	.597**
	Sig. (2-tailed)				.000
	N				403
Sözel Saldırganlık	Pearson Correlation				1
	Sig. (2-tailed)				
	N				

Araştırma modeline göre birinci korelasyon analizi tablosu, dijital oyun ile saldırganlık ve alt boyutları arasındadır. Tablo-23'e göre <,01 anlamlılık

re fiziksel saldırganlık ile .365, düşmanca saldırganlık ile .237, öfkeli saldırganlık özel saldırganlık ile .208 düzeyinde anlamlılık vardır.

Tablo 22.

Oyun Bağımlılığı ile Demografik Değişkenlere Yönelik Korelasyon Tablosu

		Cinsiyet	Uyruk	Yaşadığı Yer	Anne Eğitim	Baba Eğitim	Aylık Gelir	Anne Medeni Durum	Baba Medeni Durum	Hafta İçi Saat
Oyun Bağımlılığı	Pearson Correlation	.258**	.060	-.013	-.070	-.010	-.043	.076	.175**	.377**
	Sig. (2-tailed)	.000	.219	.796	.153	.833	.377	.121	.000	.000
	N	423	422	418	423	421	416	416	422	420
Cinsiyet	Pearson Correlation	1	-.017	-.070	-.093	.000	-.036	.059	.160**	.366**
	Sig. (2-tailed)		.730	.153	.054	1.000	.468	.228	.001	.000
	N		425	421	426	424	419	419	425	423
Uyruk	Pearson Correlation		1	-.179**	-.266**	-.221**	-.134**	.049	.031	.115*
	Sig. (2-tailed)			.000	.000	.000	.006	.320	.522	.018
	N			421	425	423	418	418	424	422
Yasadığı Yer	Pearson Correlation			1	-.053	-.107*	-.011	-.066	.041	-.098*
	Sig. (2-tailed)				.282	.029	.819	.179	.400	.046
	N				421	419	414	414	420	418
Anne Eğitim	Pearson Correlation				1	.690**	.379**	-.132**	-.221**	-.035
	Sig. (2-tailed)					.000	.000	.007	.000	.479
	N					424	419	419	425	423
Baba Eğitim	Pearson Correlation					1	.369**	-.138**	-.134**	.006
	Sig. (2-tailed)						.000	.005	.006	.903
	N						417	417	423	421
Aylık Gelir	Pearson Correlation						1	-.088	-.064	-.026
	Sig. (2-tailed)							.073	.190	.600
	N							413	419	416
Anne Medeni Durum	Pearson Correlation							1	.666**	-.033
	Sig. (2-tailed)								.000	.496
	N								419	416
Baba Medeni Durum	Pearson Correlation								1	.035
	Sig. (2-tailed)									.469
	N									422
Hafta İçi Saat	Pearson Correlation									1
	Sig. (2-tailed)									
	N									
Hafta Sonu Saat	Pearson Correlation									
	Sig. (2-tailed)									
	N									
Oyun Format	Pearson Correlation									

	Sig. (2-tailed)	.000
	N	417
Oyun Çeşit	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	

Araştırma modeline göre ikinci korelasyon analizi tablosu, dijital oyun bağımlılığı ile demografik değişkenlere arasındadır.. Tablo-24'e göre <,01 anlamlılık düzeyine göre dijital oyun bağımlılığı ile cinsiyet arasında .258, baba medeni durum ile .175, hafta içi oynadığı oyun süresinin saat üzerinden değerlendirilmesi ile .377 ve hafta sonu oynadığı oyun süresinin saat üzerinden değerlendirilmesi ile .472 düzeyinde anlamlılık vardır.

Tablo 23.

Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Sermaye ve Alt boyutları Arasındaki Korelasyon Tablosu

		stratejikguvenf	genellestrlmsguvenf	kurumsalguvenf	ortakdegerlerf	Grup_aidiyeti
Oyun_bagimliligi	Pearson Correlation	-.101*	.036	-.004	-.084	-.125*
	Sig. (2-tailed)	.040	.465	.936	.092	.014
	N	408	405	399	401	392
stratejikguven_f	Pearson Correlation	1	.102*	-.083	.454**	.442**
	Sig. (2-tailed)		.041	.098	.000	.000
	N		405	398	400	390
genellestrlmsguven_f	Pearson Correlation		1	-.414**	.131**	.048
	Sig. (2-tailed)			.000	.009	.346
	N			397	398	388
kurumsalguven_f	Pearson Correlation			1	-.221**	-.115*
	Sig. (2-tailed)				.000	.023
	N				399	390
ortakdegerler_f	Pearson Corr				1	.576**

	elation	
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	392
Grup aidiyeti	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	

Oyun bağımlılığının stratejik güven ve grup aidiyeti arasında pozitif yönlü anlamlı bir korelasyon vardır. Stratejik güvenin p<0,05 düzeyinde 040 anlamlı olduğu ve anlamlılık düzeyinin ise -,101 birim olduğu görülmektedir. Oyun bağımlılığının grup aidiyeti arasında pozitif yönlü anlamlı bir korelasyon vardır. Grup aidiyetinin p<0,05 düzeyinde ,014 anlamlı olduğu ve anlamlılık düzeyinin ise -,125 birim olduğu görülmektedir.

4.3 Fark Testlerine (One Way Anova) Yönelik Analizler

Özellikle demografik değişkenlere dayalı olarak araştırmada tek yönlü fark testi olarak bilinnen one way anova analizi yapılmıştır.

Tablo 24.

Oyun Bağımlılığının Annenin Medeni Durumu Arasindaki Anlamli Fark

ANOVA

Oyun Bağımlılığı

	Karekök toplamı	df	Ortalama Karesi	F	Sig.
Gruplar arası	13.284	5	2.657	5.041	.000
Grup içinde	216.083	410	.527		
Toplam	229.367	415			

: Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı

	(I) Anne_medeni_durum	(J) Anne_medeni_durum	Ortalama fark (I-J)	Std. Hata	Sig.	95% Güvenirlik aralığı Alt sınır	Üst sınır
Tukey HSD	1.0	2.0	-.19449	.15364	.803	-.6344	.2454
		3.0	-.59468*	.12313	.000	-.9472	-.2421
		4.0	-.25402	.25986	.925	-.9981	.4900
		6.0	-.05402	.23313	1.000	-.7215	.6135
		7.0	.07932	.19179	.998	-.4698	.6285
	2.0	1.0	.19449	.15364	.803	-.2454	.6344
		3.0	-.40018	.18834	.277	-.9395	.1391
		4.0	-.05952	.29638	1.000	-.9081	.7891

	6.0	.14048	.27324	.996	-.6419	.9228
	7.0	.27381	.23895	.862	-.4104	.9580
	1.0	.59468*	.12313	.000	.2421	.9472
	2.0	.40018	.18834	.277	-.1391	.9395
3.0	4.0	.34066	.28177	.832	-.4661	1.1474
	6.0	.54066	.25733	.289	-.1961	1.2774
	7.0	.67399*	.22057	.029	.0425	1.3055
	1.0	.25402	.25986	.925	-.4900	.9981
	2.0	.05952	.29638	1.000	-.7891	.9081
4.0	3.0	-.34066	.28177	.832	-1.1474	.4661
	6.0	.20000	.34436	.992	-.7860	1.1860
	7.0	.33333	.31783	.901	-.5767	1.2434
	1.0	.05402	.23313	1.000	-.6135	.7215
6.0	2.0	-.14048	.27324	.996	-.9228	.6419
	3.0	-.54066	.25733	.289	-1.2774	.1961

		4.0	-.20000	.34436	.992	-1.1860	.7860
		7.0	.13333	.29638	.998	-.7153	.9819
		1.0	-.07932	.19179	.998	-.6285	.4698
		2.0	-.27381	.23895	.862	-.9580	.4104
	7.0	3.0	-.67399*	.22057	.029	-1.3055	-.0425
		4.0	-.33333	.31783	.901	-1.2434	.5767
		6.0	-.13333	.29638	.998	-.9819	.7153
		2.0	-.19449	.17394	.869	-.7298	.3408
		3.0	-.59468*	.16470	.010	-1.0861	-.1033
	1.0	4.0	-.25402	.18909	.756	-.9536	.4456
Games-Howell		6.0	-.05402	.18868	1.000	-.7120	.6039
		7.0	.07932	.14975	.994	-.4029	.5616
		1.0	.19449	.17394	.869	-.3408	.7298
	2.0	3.0	-.40018	.23321	.527	-1.0885	.2881

	4.0	-.05952	.25103	1.000	-.8506	.7315
	6.0	.14048	.25072	.993	-.6349	.9159
	7.0	.27381	.22290	.820	-.3961	.9437
	1.0	.59468*	.16470	.010	.1033	1.0861
	2.0	.40018	.23321	.527	-.2881	1.0885
3.0	4.0	.34066	.24472	.731	-.4309	1.1123
	6.0	.54066	.24441	.268	-.2141	1.2954
	7.0	.67399*	.21577	.035	.0316	1.3164
	1.0	.25402	.18909	.756	-.4456	.9536
	2.0	.05952	.25103	1.000	-.7315	.8506
4.0	3.0	-.34066	.24472	.731	-1.1123	.4309
	6.0	.20000	.26146	.970	-.6442	1.0442
	7.0	.33333	.23491	.716	-.4278	1.0945
	1.0	.05402	.18868	1.000	-.6039	.7120
6.0	2.0	-.14048	.25072	.993	-.9159	.6349

	3.0	-.54066	.24441	.268	-1.2954	.2141
	4.0	-.20000	.26146	.970	-1.0442	.6442
	7.0	.13333	.23459	.992	-.6084	.8751
	1.0	-.07932	.14975	.994	-.5616	.4029
	2.0	-.27381	.22290	.820	-.9437	.3961
7.0	3.0	-.67399*	.21577	.035	-1.3164	-.0316
	4.0	-.33333	.23491	.716	-1.0945	.4278
	6.0	-.13333	.23459	.992	-.8751	.6084

*. Ortalama fark 0.05 düzeyinde kayda değerdir.

Oyun bağımlılığı açısından annenin medeni durum farklarına bakıldığında evli olan annelerin dul olan annelere göre -.59468 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Aynı zamanda boşanmış annelerin evli olan annelere göre .59468 pozitif yönünde farkı bulunmaktadır. Dul olan annelerin vefat eden anneler göre .67399 pozitif yönde farklılığı bulunmaktadır. Son olarak vefat eden annelerin dul olan annelere göre negatif yönlü anlamlı -.67399 farkı bulunmaktadır.

Tablo 25.

Oyun Bağımlılığı İle Babanın Şu Andaki Medeni Durumu Arasındaki Fark Testi

ANOVA

Oyun Bağımlılığına Göre Farklar

	Karekök toplamı	df	Ortalama Karesi	F	Sig.
Gruplar arası	9.723	5	1.945	3.567	.004
Grup içinde	226.811	416	.545		
Toplam	236.534	421			

Bağımlı Değişken: Oyun Bağımlılığı

	(I) Baba medeni durum	(J) Baba medeni durum	Ortalama fark (I-J)	Std. hata	Sig.	95% Güvenirlik aralığı Alt sınır	Üst sınır
Tukey HSD	1.0	2.0	-.29499	.17860	.565	-.8063	.2164
		3.0	-.53308	.23692	.217	-1.2114	.1452
		4.0	-.20655	.28195	.978	-1.0138	.6007
		6.0	-.19975	.30410	.986	-1.0704	.6709
		7.0	-.40723*	.12079	.011	-.7531	-.0614
	2.0	1.0	.29499	.17860	.565	-.2164	.8063
		3.0	-.23810	.29122	.964	-1.0719	.5957
		4.0	.08844	.32890	1.000	-.8532	1.0301
		6.0	.09524	.34808	1.000	-.9013	1.0918
		7.0	-.11224	.20802	.995	-.7078	.4833
	3.0	1.0	.53308	.23692	.217	-.1452	1.2114
		2.0	.23810	.29122	.964	-.5957	1.0719
		4.0	.32653	.36388	.947	-.7153	1.3683
		6.0	.33333	.38130	.952	-.7584	1.4250
		7.0	.12585	.25981	.997	-.6180	.8697
	4.0	1.0	.20655	.28195	.978	-.6007	1.0138
		2.0	-.08844	.32890	1.000	-1.0301	.8532
		3.0	-.32653	.36388	.947	-1.3683	.7153
		6.0	.00680	.41080	1.000	-1.1693	1.1830
		7.0	-.20068	.30145	.986	-1.0637	.6624
	6.0	1.0	.19975	.30410	.986	-.6709	1.0704

		2.0	-.09524	.34808	1.000	-1.0918	.9013
		3.0	-.33333	.38130	.952	-1.4250	.7584
		4.0	-.00680	.41080	1.000	-1.1830	1.1693
		7.0	-.20748	.32226	.988	-1.1301	.7152
		1.0	.40723*	.12079	.011	.0614	.7531
		2.0	.11224	.20802	.995	-.4833	.7078
	7.0	3.0	-.12585	.25981	.997	-.8697	.6180
		4.0	.20068	.30145	.986	-.6624	1.0637
		6.0	.20748	.32226	.988	-.7152	1.1301
		2.0	-.29499	.21005	.724	-.9619	.3719
		3.0	-.53308	.27286	.430	-1.4940	.4279
	1.0	4.0	-.20655	.21187	.911	-1.0317	.6186
		6.0	-.19975	.23538	.945	-1.1826	.7831
		7.0	-.40723	.15555	.113	-.8696	.0551
		1.0	.29499	.21005	.724	-.3719	.9619
		3.0	-.23810	.34015	.980	-1.3121	.8359
	2.0	4.0	.08844	.29349	1.000	-.8467	1.0236
		6.0	.09524	.31089	1.000	-.9294	1.1198
		7.0	-.11224	.25582	.998	-.8822	.6577
Games-Howell		1.0	.53308	.27286	.430	-.4279	1.4940
		2.0	.23810	.34015	.980	-.8359	1.3121
	3.0	4.0	.32653	.34128	.925	-.7827	1.4358
		6.0	.33333	.35635	.930	-.8388	1.5055
		7.0	.12585	.30948	.998	-.8782	1.1299
		1.0	.20655	.21187	.911	-.6186	1.0317
		2.0	-.08844	.29349	1.000	-1.0236	.8467
	4.0	3.0	-.32653	.34128	.925	-1.4358	.7827
		6.0	.00680	.31213	1.000	-1.0654	1.0790
		7.0	-.20068	.25732	.966	-1.0501	.6488
	6.0	1.0	.19975	.23538	.945	-.7831	1.1826

	2.0	-.09524	.31089	1.000	-1.1198	.9294
	3.0	-.33333	.35635	.930	-1.5055	.8388
	4.0	-.00680	.31213	1.000	-1.0790	1.0654
	7.0	-.20748	.27700	.970	-1.1717	.7567
	1.0	.40723	.15555	.113	-.0551	.8696
	2.0	.11224	.25582	.998	-.6577	.8822
7.0	3.0	-.12585	.30948	.998	-1.1299	.8782
	4.0	.20068	.25732	.966	-.6488	1.0501
	6.0	.20748	.27700	.970	-.7567	1.1717

*. Ortalama fark 0.05 düzeyinde kayda değerdir.

Oyun bağımlılığı açısından babanın medeni durum farklarına bakıldığında evli olan babaların vefat eden babalara göre -.40723 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Aynı şekilde boşanmış ve aileden ayrı yaşayan babaların evli olan babalara göre pozitif yönlü .40723 düzeyinde anlamlı farklılıkları olduğu görülmektedir.

Tablo 26.

Oyun Bağımlılığı Bakımından Hafta içi Saate Göre Farkları Tablosu

ANOVA

Oyun Bağımlılığı

	Karekök toplamı	df	Ortalama Karesi	F	Sig.
Gruplar arasında	37.733	5	7.547	15.791	.000
Grup içinde	197.850	414	.478		
Toplam	235.583	419			

Bağımlı Değişken: Oyun Bağımlılığı

(I) Hafta_ici_saat	(J) Hafta_ici_saat	Ortalama fark (I-J)	Std. Hata	Sig.	95% Güvenirlik Aralığı	
					Alt sınır	Üst sınır
1.0	2.0	-.19459	.10221	.058	-.3955	.0063
	3.0	-.45059*	.10365	.000	-.6543	-.2468
	4.0	-.85429*	.12800	.000	-1.1059	-.6027
	5.0	-.53929*	.19156	.005	-.9158	-.1627
	6.0	-.98095*	.15085	.000	-1.2775	-.6844
2.0	1.0	.19459	.10221	.058	-.0063	.3955
	3.0	-.25600*	.08682	.003	-.4267	-.0853
	4.0	-.65970*	.11480	.000	-.8854	-.4340
	5.0	-.34470	.18300	.060	-.7044	.0150
	6.0	-.78636*	.13982	.000	-1.0612	-.5115
3.0	1.0	.45059*	.10365	.000	.2468	.6543
	2.0	.25600*	.08682	.003	.0853	.4267

	4.0	-.40370*	.11608	.001	-.6319	-.1755
	5.0	-.08870	.18381	.630	-.4500	.2726
	6.0	-.53037*	.14088	.000	-.8073	-.2534
	1.0	.85429*	.12800	.000	.6027	1.1059
	2.0	.65970*	.11480	.000	.4340	.8854
4.0	3.0	.40370*	.11608	.001	.1755	.6319
	5.0	.31500	.19856	.113	-.0753	.7053
	6.0	-.12667	.15965	.428	-.4405	.1872
	1.0	.53929*	.19156	.005	.1627	.9158
	2.0	.34470	.18300	.060	-.0150	.7044
5.0	3.0	.08870	.18381	.630	-.2726	.4500
	4.0	-.31500	.19856	.113	-.7053	.0753
	6.0	-.44167*	.21401	.040	-.8623	-.0210
	1.0	.98095*	.15085	.000	.6844	1.2775
	2.0	.78636*	.13982	.000	.5115	1.0612
6.0	3.0	.53037*	.14088	.000	.2534	.8073
	4.0	.12667	.15965	.428	-.1872	.4405
	5.0	.44167*	.21401	.040	.0210	.8623

*. Ortalama fark 0.05 düzeyinde kayda değerdir.

*. 1= hiç oyun oynamayan, 2= 1 saatten az oyun oynayan, 3=1-2 saat oyun oynayan, 4= 3-4 saat oyun oynayan, 5= 5-6 saat oyun oynayan, 6= 6 saat ve üzeri saat oynayan.

Oyun bağımlılığı açısından hafta içi oyun süre farklarına bakıldığında hafta içi hiç oyun oynamayan bireylerin hafta içi 3-4 saat oyun oynayan bireylere göre -.85429

negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Aynı şekilde hafta içi hiç oyun oynamayan bireylerin hafta içi 5-6 saat oyun oynayan bireylere göre -.53929 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta içi 1 saatten az oyun oynayan bireylerin hafta içi 3-4 saat oyun oynayan bireylere göre -.65970 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. hafta içi 1 saatten az oyun oynayan bireylerin hafta içi 6 saat ve üzeri saat oyun oynayan bireylere göre -.78636 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Aynı şekilde hafta içi 1 saatten az oyun oynayan bireylerin hafta içi hiç oyun oynamayan bireylere göre .45059 pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta içi 1-2 saat oyun oynayan bireylerin hafta içi 3-4 saat oyun oynayan bireylere göre -.40370 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta içi 1-2 saat oyun oynayan bireylerin hafta içi 6 saat ve üzeri oyun oynayan bireylere göre -.53037 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta içi 1-2 saat oyun oynayan bireylerin hafta içi hiç oyun oynamayan bireylere göre .85429 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta içi 3-4 saat oyun oynayan bireylerin hafta içi 1-2 saat oyun oynayan bireylere göre .40370 pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta içi 3-4 saat oyun oynayan bireylerin hafta içi 1 saatten az oyun oynayan bireylere göre .65970 pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta içi 3-4 saat oyun oynayan bireylerin hafta içi hiç oyun oynmayan bireylere göre .53929 pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Benzer şekilde hafta içi 5-6 saat oyun oynayan bireylerin hafta içi 6 saat ve üzeri oyun oynayan bireylere göre -.44167 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta içi 5-6 saat oyun oynayan bireylerin hafta içi hiç oyun oynamayan bireylere göre .98095 pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Aynı şekilde hafta içi 5-6 saat oyun oynayan bireylerin hafta içi 1 saatten az oyun oynayan bireylere göre .78636 pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Son olarak hafta içi 6 saat ve üzeri oyun oynayan bireylerin hafta içi 1-2 saat oyun oynayan bireylere göre .53037 pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta içi 6 saat ve üzeri oyun oynayan bireylerin hafta içi 5-6 saat oyun oynayan bireylere göre .44167 pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir.

Tablo 27.

Oyun Bağımlılığı Bakımından Hafta Sonu Saate Göre Farklar Tablosu

ANOVA

Oyun Bağımlılığı

	Karekök toplamı	df	Ortalama Karesi	F	Sig.
Gruplar arasında	54.993	5	10.999	25.347	.000
Gup içinde	179.211	413	.434		
Toplam	234.204	418			

Çoklu kıyaslamalar

Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı

LSD

(I) Hafta Sonu Saat	(J) Hafta Sonu Saat	Ortalama fark (I-J)	Std. Hata	Sig.	95% Güvenirlik aralığı	
					Alt sınır	Üst sınır
1.0	2.0	-.30525*	.09867	.002	-.4992	-.1113
	3.0	-.47688*	.09899	.000	-.6715	-.2823
	4.0	-.77894*	.11139	.000	-.9979	-.5600
	5.0	-.91188*	.14488	.000	-1.1967	-.6271
	6.0	-1.61905*	.17359	.000	-1.9603	-1.2778
2.0	1.0	.30525*	.09867	.002	.1113	.4992
	3.0	-.17163*	.08650	.048	-.3417	-.0016
	4.0	-.47369*	.10045	.000	-.6711	-.2762
	5.0	-.60663*	.13664	.000	-.8752	-.3380
	6.0	-1.31380*	.16678	.000	-1.6416	-.9860
3.0	1.0	.47688*	.09899	.000	.2823	.6715
	2.0	.17163*	.08650	.048	.0016	.3417
	4.0	-.30206*	.10077	.003	-.5001	-.1040
	5.0	-.43500*	.13688	.002	-.7041	-.1659
	6.0	-1.14217*	.16697	.000	-1.4704	-.8139
4.0	1.0	.77894*	.11139	.000	.5600	.9979
	2.0	.47369*	.10045	.000	.2762	.6711
	3.0	.30206*	.10077	.003	.1040	.5001
	5.0	-.13293	.14610	.363	-.4201	.1543
	6.0	-.84010*	.17461	.000	-1.1833	-.4969
5.0	1.0	.91188*	.14488	.000	.6271	1.1967
	2.0	.60663*	.13664	.000	.3380	.8752
	3.0	.43500*	.13688	.002	.1659	.7041

	4.0	.13293	.14610	.363	-.1543	.4201
	6.0	-.70717*	.19766	.000	-1.0957	-.3186

*. 1= hiç oyun oynamayan, 2= 1 saatten az oyun oynayan, 3=1-2 saat oyun oynayan, 4= 3-4 saat oyun oynayan, 5= 5-6 saat oyun oynayan, 6= 6 saat ve üzeri saat oynayan.

Oyun bağımlılığı açısından hafta sonu oyun süre farklarına bakıldığında hafta sonu hiç oyun oynamayan bireylerin hafta sonu 1-2 saat oyun oynayan bireylere göre -.47688 negatif yönünden anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu hiç oyun oynamayan bireylerin hafta sonu 3-4 saat oyun oynayan bireylere göre -.77894 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu hiç oyun oynamayan bireylerin hafta sonu 5-6 saat oyun oynayan bireylere göre -.91188 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu hiç oyun oynamayan bireylerin hafta sonu 6 saat ve üzeri saat oyun oynayan bireylere göre -1.61905 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu 1 saaten az oyun oynayan bireylerin hafta sonu 3-4 saat oyun oynayan bireylere göre -.47369 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu 1 saaten az oyun oynayan bireylerin hafta sonu 5-6 saat oyun oynayan bireylere göre -.60663 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu 1 saaten az oyun oynayan bireylerin hafta sonu hiç oyun oynamayan bireylere göre .47688 pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu 1-2 saat oyun oynayan bireylerin hafta sonu 5-6 saat oyun oynayan bireylere göre -.43500 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu 1-2 saat oyun oynayan bireylerin hafta sonu 6 ve üzeri saat oyun oynayan bireylere göre -1.14217 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu 1-2 saat oyun oynayan bireylerin hafta sonu hiç oyun oynamayan bireylere göre .77894 pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu 1-2 saat oyun oynayan bireylerin hafta sonu 1 saatten az oyun oynayan bireylere göre .47369 pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Benzer şekilde hafta sonu 3-4 saat oyun oynayan bireylerin 6 ve üzeri saat oyun oynayan bireylere göre -.84010 negatif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu 3-4 saat oyun oynayan bireylerin hafta sonu hiç oyun oynamayan bireylere göre .91188

pozitif yönünde anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Hafta sonu 3-4 saat oyun oynayan bireylerin hafta sonu 1 saattenaz oyun oynayan bireylere göre .43500 pozitif olarak farklılaştığı görülmektedir.

Tablo 28.

Oyun Bağımlılığının Oyun Format Kategorileri Arasındaki Anlamlı Fark Testi

	Karekök toplamı	df	Ortalama Karesi	F	Sig.
Gruplar arasında	3.620	2	1.810	3.242	.040
Grup içinde	230.588	413	.558		
Toplam	234.208	415			

(I) Oyun Formatı	(J) Oyun Formatı	Ortalama fark (I-J)	Std. hata	Sig.	95% Güvenirlik aralığı	
					Alt sınır	Üst sınır
1	2	-.09586	.09154	.296	-.2758	.0841
	3	.14314	.08590	.096	-.0257	.3120
2	1	.09586	.09154	.296	-.0841	.2758
	3	.23900*	.09566	.013	.0510	.4270
3	1	-.14314	.08590	.096	-.3120	.0257
	2	-.23900*	.09566	.013	-.4270	-.0510

*. Ortalama fark 0.05 düzeyinde kayda değerdir.

Oyun bağımlılığının oyunun formatına yani çevrim içi, çevrim dışı veya her ikisi de olarak farklarına bakıldığında çevrim dışı oyun oynayanların hem çevrim içi hemde çevrim dışı oyun oynayanlara göre pozitif yönlü .23900 anlamlılık farkı bulunmaktadır. Aynı şekilde tam tersi de söz konusudur.

4.4 Araştırma Modeline Göre Kurulan Regresyon Modelleri

Alt soruların testini gerçekleştirebilmek için bağımlı ve bağımsız değişkenlerin birbirlerine olan etkisini ölçmek için son olarak regresyon analizi modellemelerinin yapılması gerekmektedir.

Tablo 29.

Oyun Bağımlılığı İle Saldırganlık ve Sosyal Sermayeye Yönelik Regresyon Modeli

Model Özeti

Model	R	R kare	Ayarlanmış R kare	Tahmini Hata	Std.
1	.386[a]	.149	.125	.65707	

a. Öngörü değişkenleri: (Sabit), Grup Aidiyeti, Öfkeli Saldırgan, Genelleştirilmiş Güven, Stratejik Güven, Kurumsal Güven, Sözel Saldırgan, Düşmanca Saldırgan, Fiziksel Saldırgan, Ortakdeğer Güven

ANOVA[a]

Model		Karekök toplamı	df	Ortalama Karesi	F	Sig.
1	Regresyon	24.885	9	2.765	6.404	.000[b]
	Artık	142.473	330	.432		
	Toplam	167.357	339			

a. Bağımlı Değişken: Oyun Bağımlılığı

b. Öngörü değişkenleri: (Grup Aidiyeti, Öfkeli Saldırgan, Genelleştirilmiş Güven, Stratejik Güven, Kurumsal Güven, Sözel Saldırgan, Düşmanca Saldırgan, Fiziksel Saldırgan, Ortakdeğer Güven

Katsayı

		Standartlaştlmamış Katsayı		Standartlaştlmş Katsayı	t	Sig.
		B	Std. Hata	Beta		
1	(Sabit)	1.493	.397		3.761	.000
	Fiziksel Saldırgan	.261	.057	.301	4.533	.000
	Düşmanca Saldırgan	.089	.053	.110	1.688	.092
	Öfkeli Saldırgan	.028	.063	.035	.450	.653
	Sözel Saldırgan	-.010	.060	-.011	-.164	.870
	Stratejik Güven	-.050	.081	-.036	-.613	.540
	Genelleştirilmiş Güven	-.040	.100	-.023	-.397	.692

Kurumsal Güven	-.030	.098	-.019	-.309	.758
Ortakdeğer Güven	.070	.080	.059	.881	.379
Grup Aidiyeti	-.084	.069	-.078	-1.216	.225

a. Bağımlı değişken: Oyun Bağımlılığı

Oyun bağımlılığının saldırganlık ve alt boyutları ile sosyal sermaye ve alt boyutları arasındaki etki düzeyine bakıldığında, sadece fiziksel saldırganlık ile düşmanca saldırganlığın oyun bağımlılığına etki ettiği görülmektedir. Ouncunun fiziksel saldırganlığının 1 birim artması, oyun bağımlılığını 0,3 birim arttırdığı öte yandan düşmanca saldırganlığı ise 0,11 birim artırdığını göstermektedir. Kurulan regresyon modelinin toplam temsiliyet oranı ise yaklaşık olarak %14,9'dur.

Tablo 30.

Oyun Bağımlılığı İle Demografik Değişkenlere Yönelik Regresyon Modeli

Model Özeti

Model	R	R kare	Ayarlanmış R kare	Tahmini Std. Hata
1	.517[a]	.268	.244	.65682

a. Öngörü değişkenleri: (Sabit), Oyun Çeşit, Hafta İçi Saat, Anne Medeni Durum, Aylık Gelir, Yaşadığı Yer, Uyruk, Cinsiyet, Baba Eğitim, Oyun Format, Baba Medeni Durum, Anne Eğitim, Hafta Sonu Saat

ANOVA[a]

Model		Karekök toplamı	df	Ortalama Karesi	F	Sig.
1	Regresyon	59.471	12	4.956	11.488	.000[b]
	Artık	162.643	377	.431		
	Toplam	222.114	389			

a. Dependent Variable: Oyun Bağımlılığı

b. Öngörü değişkenleri: (Sabit), Oyun Çeşit, Hafta İçi Saat, Anne Medeni Durum, Aylık Gelir, Yaşadığı Yer, Uyruk, Cinsiyet, Baba Eğitim, Oyun Format, Baba Medeni Durum, Anne Eğitim, Hafta Sonu Saat

Katsayı

Model	Standartlaştlmamış Katsayı	Standartlaştlmş Katsayı	t	Sig.

		B	Std. Error	Beta		
1	(Sabit)	1.034	.256		4.035	.000
	Cinsiyet	.099	.068	.072	1.448	.148
	Uyruk	.021	.058	.017	.365	.715
	Yaşadığı Yer	.023	.043	.025	.530	.597
	Anne Eğitim	-.037	.032	-.075	-1.147	.252
	Baba Eğitim	.056	.037	.097	1.511	.132
	Aylık Gelir	-.029	.050	-.028	-.588	.557
	Anne Medeni Durum	-.011	.033	-.020	-.318	.751
	Baba Medeni Durum	.071	.025	.177	2.822	.005
	Hafta İçi Saat	.006	.039	.011	.157	.875
	Hafta Sonu Saat	.241	.040	.422	5.992	.000
	Oyun Format	-.105	.044	-.120	-2.371	.018
	Oyun Çeşit	.041	.046	.045	.889	.374

a. Bağımsız değişken: Oyun Bağımlılığı

Oyun bağımlılığının cinsiyet, uyruk, yaşadığı yer, anne ve baba eğitim, aylık gelir, anne ve baba medeni durum, hafta içi ve hafta sonu oyun oynama süres,, oyun formatı ve oyun çeşidi arasındaki etki düzeyine bakıldığında, sadece baba medeni durum ile hafta sonu oynanan oyun süresi ve oyun formatına etki ettiği görülmektedir. Babanın medeni durumunun 1 birim değişmesi yani evli, bekar, boşanmış, dul, boşanmadılar ayrı yaşıyorlar, boşandılar birlikte yaşıyorlar, bşandılar ayrı yaşıyorlar ve vefat etmiş olması durumu, oyun bağımlılığını 0.177 birim etkiliyor. Aynı şekilde oyuncunun hafta sonu oyun oynadığı saatin süresi 1 birim arttıkça, oyun bağımlılığı 0,422 birim artmaktadır. Son olarak oyunun çevrim içi, dışı veya her ikisi olmasının 1 birim artması, oyun bağımlılığını 0,12 birim azaltmaktadır. Kurulan regresyon modelinin toplam temsiliyet oranı ise yaklaşık olarak %26,8'dir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Elde edilen veriler ve yapılan analizler ışığında, araştırmada kurgulanan modelden istifade edilerek tasarlanan korelasyon analiz tablolarına bakıldığında; literatürden de destek alınarak saldırganlık ve türevlerinin gençlerde ve çocuklarda olduğu gibi yetişkenlerde de oyun bağımlılığı ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Özellikle fiziksel, düşmanca ve öfkeye yönelik saldırganlık ile dijital oyun bağımlılığı arasında meydana gelen ilişkide kurulan regresyon modelinde, fiziksel ve düşmanca sadırganlığın dijital oyun bağımlılığına olan etkisi ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla 1a (Dijital oyun bağımlılığı ile fiziksel saldırganlık arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?) ve 1c (Dijital oyun bağımlılığı ile düşmanlığa yönelik saldırganlık arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki var mıdır?) soruları korelasyondan öte etki düzeyinde daha güçlü sonuçlar vermiştir.

Özellikle şiddet içeren oyunlar yetişkin bireyin hem fiziksel hemde düşmanca tavır geliştireme davranışını tetiklediği açıkça görülmektedir. Literatüden yapılan atıfla, yarış sürüşü video oyunları, spor video oyunları ve hatta algısal/motor beceri oyunları kalp atış hızını ve kan basıncını yükseltebilir. Benzer şekilde, aşırı hızlı veya oyuncu için zor olan video oyunlarının, şiddetli düşüncelere yol açabilecek tahrişe ve öfkeye neden olma olasılığı daha yüksektir. Bununla birlikte, şiddet içeren video oyunları, doğası gereği saldırgan fikirlerin etkinleştirilmesine ihtiyaç duymaktadır (Olle ve Westcott, 2018 s. 57-58). Dolayısıyla elde edilen bulgular, konuyla ilgili literatürü de destekler niteliktedir. Buna ilaveten Barlet ve ark. (2008) oyunlarda gözlenen kanlı sahnelerin bireylere yönelik olmsuz bir etkiye sahip olduğu ve dört farklı kanlı sahnede en fazla kanlı sahnenin fizyolojik olarak bedeni uyardığı ve saldırıyı artırdığını gözlemlemiştir.

Bu çalışmanın bulguları da bu araştırmada elde edilen ampirik analiz sonuçlarını destekler niteliktedir. Yine Funka ve ark. (2003), şiddet içerikli oyunların çocuklar üzerindeki saldırganlığı test edecek senaryolarla yaptığı araştırmada, çocukların empati ve hassasiyeti azalttığı sonucuna varmıştır. Bir diğer deyişle, sadırganlığı tetiklediği değil, empati duygusunu azalttığını ortaya koymuştur.

Lakin söz konusu bu araştırmanın analiz biriminin çocuklar üzerinde sınandığı göz ardı edilmemelidir. Ulusoy (2008)'un yaptığı bir araştırma da genel olarak çocuk ve ergenlerin şiddet içerikli video oyunlarının saldırganlığı (genel olarak) artırdığını ortaya koymuştur.

Hauge ve Gentile (2003)'in gerçekleştirdikleri ve dijital oyun bağımlısı olan kişilerin dijital oyun bağımlısı olmayan kişilere oranla daha saldırgan tutum sergiledikleri ve erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha bağımlı birey oldukları, bağımlı olan kişilerin son bir yıl içerisinde göstemiş oldukları fiziksel saldırganlık davranışlarında artış olduğu çalışması da bu araştırmada elde edilen bulguları tam destekler niteliktedir.

Aslında gerek dijital veya video oyunları olsun, gerekse çevrim içi veya dışı oyunlar olsun literatürde birçok çalışma, boyutlu veya boyutsuz saldırganlığı hem çocuklarda hem de bireylerde tetiklediği sonucuna bizleri götürmektedir.

Bu araştırmada oyun bağımlılığına etki edebilecek bir diğer değişken ise, sosyal sermayedir. Sosyal sermaye bireyin sosyal ilişkilerinden veya dahil olduğu profesyonel veya sosyal gruplardan elde ettiği soyut varlıkların somut varlıklara dönüştürülmüş halidir. Aslında görünmeyen bir sermaye türü olarak da karşımıza çıkmaktadır. Sosyal bir ağdüzeneği içerisinde birey, kurduğu güçlü, zayıf veya aracı bağlarla sermaye edinimine giderek ilişkilerini güçlendirmektedir. Uçar (2016), Bu araştırmada esasen meraksanan husus, bireyin oyun gruplarına dahil olarak mı sosyal ilişkilerini ve dolayısıyal sermayesini güçlendirdiği meselesidir. Bu yüzden, sosyal sermaye için genelleştirilmiş güven, stratejik güven, kurumsal güven, ortak değerler ve grup içi aidiyet alt başlıkları dikkate alınarak bu değişken geliştirilmiştir.

Konuyla ilgili sorular dikkate alındığında, stratejik güvenin oyun bağımlılığı ile negatif yönlü anlamlı bir korelasyona sahip olduğu saptanmıştır. Ayrıca, grup içi aidiyetin de oyun bağımlılığı ile negatif yönlü anlamlı bir ilişkisi saptanmıştır.

Stratejik güven için sosyal ortamda ve aynı çalıştığı ortamdaki dostlara duyulan güveni, dostlara yardım etme isteğini, veya dostlardan yardım almayı temsil etmektedir. Oyun bağımlılığı açısından düşünüldüğünde, bağımlılığın artması, aslında oyun içerisindeki gruplardaki bireylerin birbirlerine duygukları dostluğa

dayalı güvenin azalmasına yol açmaktadır. Bir diğer deyişle, stratejik güvenin birbirini tanıyan iki insan arasındaki güven olduğunu dikkate alırsak, oyun bağımlılığının söz konusu bu güveni azalttığını söyleyebiliriz çünkü oyun ortamındaki bireyler arası rekabet, güveni azaltma eğilimi göstermektedir.

Son olarak grup aidiyeti ile oyun bağımlılığı arasında elde edilen bulgular negatif yönlü anlamlı bir korelasyona sahiptir. Grup aidiyeti, bireyin kendi duygusal iradesi ile bir gruba kendisini dahil etme güdüsüdür. Oyun ortamı bireyci ve rekabetçi bir özellik taşıdığından, bireyin başarısı oyun bağımlılığını artırmakta, ve bu bağımlılık ise rekabetçi bir zekaya sahip olmaya yol açarak grup aidiyetini azaltmaktadır. Özellikle yetişkenlerde yapılan bu araştırma, çocuklardan ziyade grup aidiyetini, duygusal olarak gruba duyulan bağlılığı ve grup bilinçlenmesini bireyde azaltmaktadır.

Elde edilen veriler doğrultusunda kategorik değişkenlere yönelik fark testleri sonucunda aşağıdaki bulgular elde edilmiştir. Örneğin, oyun bağımlılığı ile annenin medeni durumuna yönelik kaegorik değişkenler arasında anlamlı farklar çıkmıştır. Evli olan bir anne ile dul olan bir annenin evladının oyun bağımlısı olması arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Bunun sebebi, Türk toplumunda aile mevhumunun evlat üzerinde denetleyici bir role sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Aynı şekilde, babanın medeni durumu ile de oyun bağımlılığı arasında anlamlı farklar çıkmıştır. Babanın evli olması ile vefat etmesi arasında oyun bağımlılığı açısından anlamlı bir fark bulunmuştur. Bunun sebebi, babanın aile kurumu içerisinde denetleyici, egemen ve baskıcı bir rol almasından kaynaklandığı söylenebilir. Son olarak babanın boşanmış ve arı yaşıyor olması ile evli olması arasında da oyun bağımlılığı açısından anlamlı bir fark vardır.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde araştırmada ulaşılan bulgular özetlenmiş, ardından klinisyenler ve bu konu dahilinde araştırmacılara yönelik önerilere yer verilmiştir.

6.1. Sonuç

Bu araştırmadan çıkarılacak en önemli sonuç, yetişkinlerde oyun bağımlılığının fiziksel saldırganlığı ve düşmanca saldırganlığı tetiklediğidir. Buna ilaveten bireyde oyun bağımlılığının artması hem oyun grubundaki üyelere duyulan güveni hemde bir gruba bireyin aidiyet hissetmesini azaltmaktadır.

Çalışmada öncelikle oyun bağımlılığı, saldırganlık ve sosyal sermaye konularına yönelik literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Akabinde literatürden hareketle bir bağımlı ve iki bağımsız değişkenlerden oluşan bir model ve bu modele bağlı sorular geliştirilmiştir. Veriler Türkiye ve KKTC ölçeğinde yetişkinlerden toplamda 426 kişiye ulaşılarak toplanmıştır. Anket, ilgili literatüdeki hali hazırda kullanılmış, geçerliliği ve güenirliği olan değişkenlerin ölçülmesiyle tasarlanmıştır. Her değişken için alt boyutlara gidilmiş ve demografik sorular haricinde bağımsız değişkenlere yönelik alt boyutlar geliştirilmiştir.Veriler, çevrim içi olarak derlenen anket aracılığıya özellikle oyun sitelerine linkin gönderilmesiyle toplanmıştır.Bu period yaklaşık 1 ay sürmüştür.

Toplanan veriler, SPSS programına aktarılmıştır. Her bir değişken için faktör yükleri hesaplanmış ve geçerlilik analizi yapılmıştır. Ayrıca, her bir alt değişkenin cronbach alpha katsayılarına bakılarak güvenirlik analizi gerçekleştirilmiştir.

Öncelikle demografik değişkenler yönelik frenkans tabloları çıkarılmıştır. Sonrasında korelasyon analizi ve regresyon modelleri geliştirilmiştir. One way Anova ile kategorik değişkenler için farklara bakılmıştır. Anne ve babanın medeni durumu ile oyun bağımlılığı arasında ve birde bireyin hafta içi ve hafta

sonu oyun oynaması ile oyuna duyduğu bağlılık arasında da anlamlı farklar çıkmıştır.

Araştırmada demografik değişkenler içerisinde, babanın medeni durumu, cinsiyet, uyruk, yaşadığı yer, anne eğitim, baba eğitim, ailenin aylık geliri, anne medeni durum, hafta içi ve hafta sonu oyun oynama süresi, oyun formatı ve oyun çeşidinin, oyun bağımlılığına etkisine bakıldığında, sadece üç değişkenin kurulan regresyon modelinde anlamlı olduğu görülmüştür. Bunlar babanın medeni durumu, hafta sonu oyun oynama süresi ve oyun formatıdır. Babanın medeni durumunun 1 birim değişmesi yani evli, bekar, boşanmış, dul, boşanmadılar ayrı yaşıyorlar, boşandılar birlikte yaşıyorlar, boşandılar ayrı yaşıyorlar ve vefat etmiş olması durumu, oyun bağımlılığını 0.177 birim etkilemektedir. Aynı şekilde oyuncunun hafta sonu oyun oynadığı saatin süresi 1 birim arttıkça, oyun bağımlılığı 0,422 birim artmaktadır. Son olarak oyunun çevrim içi, dışı veya her ikisi olmasının 1 birim artması, oyun bağımlılığını 0,12 birim azaltmaktadır. Kurulan regresyon modelinin toplam temsiliyet oranı ise yaklaşık olarak %26,8'dir. Bu bulgular ışığında babanın babanın medeni durumu, bireyin oyun bağımlılığına doğrudan etki yapması, babaerkil bir aile yapısının olduğunu, babanın evlatlar üzerinde anneden daha baskıcı bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Örneğin babanın evli, dul, boşanmış ayrı yaşıyor ve boşanmış birlikte yaşıyor olması, bireyin oyun bağımlılığı üzerinde bir etkiye sahip olduğunu açıkça göstermektedir.

Bireylerin hafta içi değil de hafta sonu oyun oynama süreleri ile yine oyun bağımlılığı arasında bir etkinin olduğu ikinci regresyon modelinde otaya çıkmıştır. Genellikle çevrim içi gruba dayalı toplu oyunların, gruplar bazında yapılması ve hafta içi yetişkin bireylerin mesaide olması, onları daha ziyade hafta sonu oyun oynamaya itmektedir.

6.2 Öneriler

6.2.1 Klinisyenlere Yönelik Öneriler

Oyun bağımlılığı üzerine niceliksel olarak yapılan bu çalışma, niteliksel bir boyuta taşınıp derinlemesine irdelenebilir. Özellikle keşfedici bir yaklaşımla oyun bağımlısı olan bireylerle derinlemesine gözlem ve görüşme yapılarak, bağımlılık hikayelerinin haritası çıkarılabilir. Kişiyi dijital oyun oynama konusunda motive edici faktörlerin analizi yapılarak uygun tedavi yöntemleri belirlenebilir.

Araştırmadaki bulgulardan hareketle, anne ve babanın medeni durumunun bireyin oyun bağımlısı olmasını doğrudan etkilediğinden, ebeveynlerin ayrılmaları ile ilgili riskiler hakkında haritalar oluşturulabilir.

6.2.2 Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Bu araştırmadan elde edilen bulgulara göre en önemli teorik çıkarım, araştırmaya farklı değişenlerin eklenerek yapılabiliyor olmasıdır. Örneğin, oyun bağımlılığının kişilik özelliklerine, oyun bağımlılığının işyerindeki performansa olan etkisine, oyun bağımlılığının aile içi olan mutluluk düzeyi endeksine, oyun bağımlılığının bireyin zihinsel ve duygusal durumuna olan etkilerine bakılabilir.

Ampirik bulgular için yapılabilecek en önemli çalışma, 18 yaş ve altı bireylerin oyun bağımlılıkları olabilir. Aynı zamanda, beyaz veya mavi yakalı çalışanların oyun bağımlılığı açısından farklı olup olmadıklarına bakılabilir. Yine belli türden meslek gruplarına ilişkin veriler toplanabilir. Örneğin sadece mühendislerden, doktorlardan, avukatlardan, vb. gibi meslek gruplarından oyun bağımlılıkları sınanabilir.

Son olarak özellikle COVID-19 döneminde yaşanılan kapanmalardan dolayı oyun bağımlılığının artıp artmadığına yönelik kimi çalışmalar da yapılabilir.

Kaynakça

Aksu, M. (2013). Lise öğrencilerinin saldırganlık düzeyinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi].

Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design (Game Design and Development Series)*. Prentice-Hall, Inc.

American Psychiatric Association, (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). Arlington: American Psychiatric Publishing.

Aktaş, B., ve Daştan, N. B. (2021). Covid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, *22*(2), 129-138.

Aydın, A. (2010). Oyun dil ve düşünce. Ankara: Eğiten Kitap.

Aydın, F., ve Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordayan değişkenlerin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2(1), 52-66.

Babacan, M. E. (2012). Toplumsal Paylaşimim Ağlarinda Sosyal Sermaye Pratikleri [Doktora Tezi, Uludağ Üniversitesi].

Baki, D. U. Y., ve Yıldız, M. A. (2014). Ergenler için duygu düzenleme ölçeği'nin Türkçe'ye uyarlanması. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, *5*(41), 23-35.

Barnett, J., ve Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, *14*(2), 167-179.

Bilgin, (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki [Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi].

Bilgin, H. C. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki [Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü].

Blinka, L. veMikuška, J. (2014). The role of socialmotivationandsociability of gamer sin online game addiction.*Cyberpsychology:Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2), 1-6.

Bruner, J. S. (2006). In search of pedagogy volume, I: The selected works of Jerome Bruner, 1957-1978. Routledge.

Bushman BJ, Anderson CA. 2001. Is it time to pull the plug on the hostile versus instrumental aggression dichotomy? Psychol. Rev. 108:273–79.

Buss, A. H., ve Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452.

Björkqvist, K., Lagerspetz, K. M., ve Kaukiainen, A. (1992). Do girls manipulate and boys fight? Developmental trends in regard to direct and indirect aggression. *Aggressive behavior*, 18(2), 117-127.

Björkqvist, K. (2018). Gender differences in aggression. *Current Opinion in Psychology*, 19, 39-42.

Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N., ve Griffiths, M. (2006). EverQuest—It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205-216.

Che, D., Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Li, B., Chang, X., ve Zhang, W. (2017). Dimensions of emotional intelligence and online gaming addiction in adolescence: The indirect effects of two facets of perceived stress. *Frontiers in psychology*, 8, 1206.

Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138– 150. http://doi.org/10.17860/EFD.89744

Çavuş, S., Ayhan, B., ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43).

Çelik, H. (2006). Üniversite birinci sınıf öğrencilerinin saldırganlık tepkileri, bağlanma tarzları ve kişilerarası semaların incelenmesi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi].

Demirtaş-Madran, H. A. (2020). Cinsiyet ve Saldırganlık İlişkisi: Görgül ve Kuramsal Çalışmalara Güncel Bir Bakış. *Turk Psikoloji Yazilari*, 23(45), 97-114.

Field, A. (2009). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics. SAGE Publications.*

Gökçearslan, Ş., ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağimlilik düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.

Gravetter, F., ve Wallnau, L. (2014). Essentials of statistics for the behavioral sciences (8th ed.). Belmont, CA:Wadsworth.

Güler, Y. E. (2021). E-sporcularda Dijital Bağımlılık ve Saldırganlık Eğilimi. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(8-1), 112-131

Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A., ve Murathan, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağimliliklarinin İncelenmesi. *Journal of Social Sciences/Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(9).

Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H., ve Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70.

Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2020 (2020, Ağustos). Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni, 33679. Erişim adresi: https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim- Arastirmasi-2020-33679

Häuberer, J. (2011). *Social capital theory*. Springer Fachmedien (s 38).

Hazar Z. (2016) Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokulu Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi].

Hazar, Z. (2018). Çağın vebası dijital oyun bağımlılığı ve başa çıkma yöntemleri. Ankara: Gazi Kitabevi.

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 57-68.

Irmak, A. Y., veErdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.

Irmak, A. Y., ve Erdogan, S. (2015). Validity and reliability of the Turkish version of the Digital Game Addiction Scale/Dijital Oyun Bagimliligi Olcegi Turkce formunun gecerliligi ve guvenilirligi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(S1), 10-19.

İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk İletişim*, 7(1), 122-130

Kapçı, E. G., Uslu, R. İ., Akgün, E., ve Acer, D. (2009). İlköğretim çağı çocuklarında duygu ayarlama: Bir ölçek uyarlama çalışması ve duygu ayarlamayla ilişkili etmenlerin belirlenmesi. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 16(1), 13-20.

Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N., veÜnsalBarlas, G.(2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyunbağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6(1), 14-19.

Karacaoğlan, B., ve Şahin, N. H. (2016). Bilgece Farkındalık ve Duygu Düzenleme Becerisinin İş Tatminine Etkisi. *İşletme Araştırmaları Dergisi*, 8(4), 421-444.

Kiliçarslan, U. P. D. S., ve Atici, M. (2010). ilköğretim 7 ve 8 Sınıf Öğrencilerinin Akılcı Olmayan inançları ile Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki ilişkinin

incelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(3), 113-130.

Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., ve Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggresion, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212-218.

Kircaburun, K., Jonason, P. K., ve Griffiths, M. D. (2018). The Dark Tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives and moderating role of game types. *Personality and Individual Differences*, 135, 298-303.

Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: a systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain sciences*, 2(3), 347-374.

Lee, M. S., Ko, Y. H., Song, H. S., Kwon, K. H., Lee, H. S., Nam, M., ve Jung, I. K. (2006). Characteristics of Internet use in relation to game genre in Korean adolescents. *CyberPsychology ve Behavior*, 10(2), 278-285.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.

Kiziltaş, A. (2017). Üniversite Öğrencilerinin Saldirganlik Düzeylerinin Yetersizlik Duygulari Açisindan İncelenmesi. *Tıbbi Sosyal Hizmet Dergisi*, (8), 25-35.

Madran, H. A. D. (2012). Buss-Perry saldırganlık Ölçeği'nin Türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 24(2), 1-6.

Mehmet akifersoy (2013) Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama pegem Yayınları, https://docplayer.biz.tr/6194288-Egitsel-dijital oyunlar.html

Müller, K., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., Richardson, C. ve Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: Results from a cross-national

representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child ve Adolescent Psychiatry*, 24(5), 565-574.

Nergiz, H., ve Nergiz, S. F. (2021). Çocuk, Ergen veya Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığını Araştıran Ulusal Lisansüstü Tezlerin İncelemesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 53-80.

Olle, D. A., ve Westcott, J. R. (2018). *Video Game Addiction* (MyModernHealth FAQs) (Paperback ed.). Mercury Learning ve Information.

Portes, A. (1998). Social capital: Its origins and applications in modern sociology. *Annual review of sociology*, 24(1), 1-24.

Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., ve Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. *Media and the well-being of children and adolescents*, 109, 2010-2014

Putnam, R. D. (2000). Bowling alone: *The collapse and revival of American community*. Simon and schuster.

Rolston, A., ve Lloyd-Richardson, E. (2017). What is emotion regulation and how do we do it? Cornell Research Program on Self-Injury and Recovery.

Sağlam, M., ve Topsümer, F. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (32), 485-504.

Schivinski, B., Brzozowska-Woś, M., Buchanan, E. M., Griffiths, M. D., ve Pontes, H. M. (2018). Psychometric assessment of the internet gaming disorder diagnostic criteria: an item response theory study. *Addictive Behaviors Reports*, 8, 176-184.

Shaughnessy, Zeichmeister E., ve Zeichmesiter J. (2009). *Research Methods in psychology*. Boston: Mcgrow-Hill Higher Education.

Seval, A. R. A. S., ve Gültekin, M. (2019). Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Ailedeki Koruyucu Etkenler ve Kişisel Özellikler Açısından İncelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(3), 1508-1520.

Starcevic, V., Berle, D., Porter, G., ve Fenech, P. (2011). Problem video game use and dimensions of psychopathology. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 248-256.

Stephanie Sarkis, Ph.D. 2014 https://www.psychologytoday.com/us/blog/here-there-and- everywhere/201407/internet-gaming-disorder-in-dsm-5

Shokouhi-Moqhaddam, S., Khezri-Moghadam, N., Javanmard, Z., Sarmadi-Ansar, H., Aminaee, M., Shokouhi-Moqhaddam, M., ve Zivari-Rahman, M. (2013). A study of the correlation between computer games and adolescent behavioral problems. Addiction ve health, 5(1-2), 43.

Şahin, C., ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.

Şimşek, E., ve Yılmaz, T. K. (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(4), 1851-1866.

TDK(2016).Bağımlılık.http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_btsveview=btsvekategori1=veritbnvekelimesec=31452

Tetik, G. (2020). Ergenlerde algılanan ebeveyn tutumu ve duygusal zeka arasındaki ilişkide, dijital oyun bağımlılığının aracı rolünün incelenmesi [Master's thesis, Işık Üniversitesi].

Tiryaki, S. (1996). Spor yapan bireylerin saldırganlık düzeylerinin belirlenmesi (takım ve bireysel sporlar açısından bir inceleme) [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi].

Turel, O., ve Serenko, A. (2012). The benefits and dangers of enjoyment with social networking websites. *European Journal of Information Systems*, 21(5), 512-528.

Trochim, W. M., ve Donnelly, J. P. (2006). The research methods knowledge base (3rd ed.). Cincinnati, OH:Atomic Dog.

Uçar, E. (2016). Sosyal sermaye ölçeğinin geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Ihlara Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 01-23.

Ulum.H.(2016). Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı ile Duygu Ayarlayabilme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi [Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi].

Ulusoy, O. (2008). Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi].

Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., ve Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. Sage Open, 4(1). http://doi:2158244013518054

Wan, C. S., ve Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: Atest of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents. *CyberPsychology ve Behavior*, 9(3), 317-324.

Wan, C. S., ve Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: Atest of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents. *CyberPsychology ve Behavior*, 9(3), 317-324.

Wang, L., ve Zhu, S. (2013). Online game addiction among university students. [Master's thesis, Sweden]

Weber, R., Ritterfeld, U. Ve Mathiak, K. (2006). Does playing violent video gamesinduce aggression? Empiricalevidence of a functional magnetic resonance imaging study. *Media Psychology*, 8(1), 39-60.

World health organisation. (2020, November 22). Addictive behaviours: Gaming disorder.https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder

Xu, Z., Turel, O., ve Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.

Yalçin, S., ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34.

Yavuzer, Y. (2011). Okullarda Saldirganlik/Şiddet: Okul Ve Öğretmenle İlgili Risk Faktörleri ve Önleme Stratejileri. *Milli Eğitim Dergisi*, 41(192), 43-61.

Yeltepe-Ercan, H. (2013). Bağımlılık Tedavisinde Egzersiz Tedavisi. Ankara: Nobel Yayınları.

2019 yılında Türkiye'deki toplam oyun hasılatı 830 milyon dolar oldu. (2019). Gaming in Turkey. https://webrazzi.com/2020/03/17/2019-yilinda-turkiye-deki-toplam-oyun-hasilati-830-milyon-dolar-oldu.

Ekler

ANKET FORMU

Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık ve Sosyal Sermaye Arasındaki İlişkinin İncelenmesine Yönelik Anket Formu

- **<u>Demografik Sorular</u>**
  Size en uygun olanı işaretleyiniz.

1) Cinsiyetiniz?

a) Kız b) Erkek c) Belirtmek istemiyorum

2) Doğum yılınız? …….

3) Uyruğunuz:

a) KKTC b) TC c) KKTC-TC d) Diğer

4) Yaşadığınız yer?

a) Şehir b) Kasaba/Belde c) Köy

5) Annenizin eğitim düzeyi nedir?

a) Okur-yazar değil b) Okur-yazar c) İlkokul
d) Ortaokul e) Lise

f) Üniversite ve üzeri

6) Babanızın eğitim düzeyi nedir?

a) Okur-yazar değil b) Okur-yazar c) İlkokul
d) Ortaokul e) Lise

f) Üniversite ve üzeri

7) Size göre ailenizin aylık geliri nasıldır?

a) Düşük b) Orta c) lyi d) Çok iyi

8) Annenizin şu andaki medeni durumu nedir?

a) Evli b) Boşanmış c) Dul d) Boşanmadılar, ayrı yaşıyorlar e) Boşandılar, birlikte yaşıyorlar

f) Boşandılar, ayrı yaşıyorlar g) Vefat etti

9) Babanızın şu andaki medeni durumu nedir?

a) Evli b) Boşanmış c) Dul d) Boşanmadılar, ayrı yaşıyorlar e) Boşandılar, birlikte yaşıyorlar

f) Boşandılar, ayrı yaşıyorlar g) Vefat etti

10) Sosyal aktivite olarak neler yaparsınız?

◯ Okumak (kitap, gazete, dergi gibi)

◯ Müzik dinlemek veya enstrüman çalmak

◯ Sportif aktiviteler

◯ Kültürel aktiviteler

◯ Oyun oynamak

- **Dijital Oyun Oynama-1**

Bu bölümde dijital oyunlarla ilgili bilgiler yer almaktadır.Lütfen, size en yakın seçeneği işaretleyiniz.

11) Aşağıdaki cihazlardan hangisini oyun oynamak için kullanırsınız? Önem sırasına göre işaretleyiniz.

	Bilgisayar	Akıllı Telefon	Tablet	Oyun Konsolu
1.Önemli	◯	◯	◯	◯
2.Önemli	◯	◯	◯	◯
3.Önemli	◯	◯	◯	◯

4.Önemli ◯ ◯ ◯ ◯

12) En fazla hangi tür oyun oynamayı tercih edersiniz?

a) Çevrimiçi (online) Oyun b) Çevrimdışı (Offline) Oyun c) Hem Çevrimiçi Hem de Çevrimdışı

13) En çok oynamayı tercih ettiğiniz oyun çeşidi hangisidir?

a) Çoklu Oyuncu (Multiplayer) b) Tek Oyunculu (Single Player) c) Her ikisi

14) En sık oynamayı tercih ettiğiniz dijital oyunların adlarını yazar mısınız?

……

15) Oynamaktan en çok keyif aldığınız oyun kategorilerini işaretleyiniz.

	Bilim-kurgu	Aksiyon-Macera	Rol	Spor	Dövüş	Strateji	Masa	Kumarhane	Yarış
1.Önemli	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
2.Önemli	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
3.Önemli	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
4.Önemli	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
5.Önemli	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
6.Önemli	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯
7.Önemli	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯

8.Önemli ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

9.Önemli ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

16) Dijital oyunları hafta içi ortalama kaç saat oynarsınız?

a)Hiç b)1 saatten az c)1-2 saat d) 3-4 saat e) 5-6 saat f) 6 saat ve üzeri

17) Dijital oyunları hafta içi ortalama kaç saat oynarsınız?

a)Hiç b)1 saatten az c) 1-2 saat d) 3-4 saat e) 5-6 saat f) 6 saat ve üzeri

18) Dijital oyun oynama nedenleriniz nelerdir? Birden fazla seçeneği işaretleyebilirsiniz.*

◯ Hayatım sıkıcı olduğu için

◯ Eğlence için

◯ Hayatımdaki tüm problemlerden uzaklaşıyorum

◯ Para kazanmak için

◯ Oyunda birçok akadaşım olduğu için

◯ Daha eğlenceli bir şeyim olmadığı için

◯ Arkadaşlarım oynadiği için

◯ Diğer oyuncular arasında statü kazandığım için

◯ Rahatlamak için

◯ Sosyal olduğu için

◯ Diğer oyuncular talep ettiği için oynamak zorunda kalıyorum

◯ Heyecanlı olduğu için

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği DOBÖ-7

Aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?

Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman ( )

2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman ( )

3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman ( )

4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısı oldu mu?

Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman ( )

5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?

Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman ( )

6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyler arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?

Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman ( )

7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?

Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman ( )

Aşağıdaki her bir maddeyi okuyarak, bu madde sizin için her zaman doğru ise **"Tamamen Katılıyorum"**, genelde doğru ise **Katılıyorum"**, emin değilseniz **"Kararsızım"**, genelde doğru değilse **"Katılmıyorum"**, hiçbir zaman doğru değilse **"Kesinlikle Katılmıyorum"** şeklinde işaretleme yapmanız rica olunur.	**Kesinlikle Katılmıyorum**	**Katılmıyorum**	**Kararsızım**	**Katılıyorum**	**Tamamen Katılıyorum**
1. Bazı arkadaşlarım benim öfkeli biri olduğumu söylerler					
2. Gerekirse hakkımı korumak için şiddete başvurabilirim					
3. Birisi bana fazlasıyla iyi davrandığında "acaba benden ne istiyor" diye düşünürüm					
4. Arkadaşlarımın görüşlerine katılmadığım zaman bunu onlara açıkça söylerim					
5. Öfkeden deliye döndüğümde birşeyler kırıp dökerim					
6. İnsanlar benim görüşlerime katılmadıklarında onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam					
7. Zaman zaman bazı olaylara/kişilere yönelik kızgınlığım uzun süre bitmek bilmez					
8. Bazen başkalarına vurma dürtümü kontrol edemiyorum					
9. Sakin yapılı biriyimdir					
10. Tanımadığım insanlar bana fazla yakın davrandıklarında onlara şüpheyle yaklaşırım					
11. Daha önce, tanıdığım insanları tehdit ettiğim oldu					
12. Çok çabuk parlar ve hemen sakinleşirim					

13. Birisi bana sataşırsa kolaylıkla onu itip tartaklayabilirim					
14. İnsanlar sinirimi bozduklarında kolaylıkla onlar hakkında ne düşündüğümü söyleyebilirim					
15. Zaman zaman kıskançlık beni yiyip bitirir					
16. Bir insana vurmanın mantıklı bir gerekçesi olamayacağını düşünüyorum					
17. Bazen hayatın bana adaletsiz davrandığını düşünürüm					
18. Öfkemi kontrol etmekte zorluk çekerim					
19. Yapmak istediğim birşey engellendiğinde kızgınlığımı açıkça ortaya koyarım					
20. Zaman zaman insanların arkamdan güldüğü duygusuna kapılırım					
21. İnsanlarla sıkça görüş ayrılığına düşerim					
22. Birisi bana vurursa ben de karşılık veririm					
23. Bazen kendimi patlamaya hazır bir bomba gibi hissediyorum					
24. Diğer insanların her zaman çok iyi fırsatlar yakaladıklarını düşünüyorum					
25. Birisi beni iterse onunla kavgaya tutuşurum					
26. Arkadaşlarımın arkamdan konuştuklarını biliyorum					
27. Arkadaşlarım münakaşacı/tartışmayı seven biri olduğumu söylerler					
28. Bazen olmadık şeylere ortada mantıklı bir neden yokken aniden sinirlenir, tepki veririm.					
29. Çoğu insana kıyasla daha sık kavgaya karıştığımı söyleyebilirim.					

BUSS-PERRY SALDIRGANLIK ÖLÇEĞİ (BUSS-PERRY AGGRESSION QUESTIONNAIRE-BAQ)

(a) Fiziksel saldırganlık (13.,8.,2.,11.,25.,16.,29.,22. ve 5. maddeler);
(b) Düşmanlık (20.,24.,3.,26.,10.,15., 7. Ve 17. maddeler);
c) Öfke (19.,28.,1.,18.,9.,23. ve 12. maddeler);
(d) Sözel saldırganlık (27.,6.,21.,14. ve 4. maddeler)
9 ve 16 reverse-scored, ters puanlanacak...

Sosyal Sermaye Ölçeği

Stratejik Güven Ölçeği

No	Ölçek Maddeleri	Bana Hiç Uygun Değil	Bana Uygun Değil	Bana Kısmen Uygun	Bana Uygun	Bana Tamamen Uygun
1	Dostlarımla rahatlıkla bir işe girişirim					

2	Bir yardıma ihtiyacım olduğunda rahatlıkla					
3	Dostlarımın dostlarına güvenirim					
4	Dostlarım benden rahatlıkla yardım ister					
5	Dostlar olarak birbirimize yardım edeceğimiz					
6	Dostlarım, bir fırsat çıktığında benim de ondan yararlanmam için ellerinden geleni					
7	Dostlarımın tavsiye ettiği kişi benim için					
8	Bir kurumda bir sorunla karşılaştığımda o kurumdaki dostlarımın bana yardım					
9	Dostlarımın bana işi düştüğünde elimden geleni					

Genelleştirilmiş Güven Ölçeği

No	Ölçek Maddeleri	Bana Hiç Uygun Değil	Bana Uygun Değil	Bana Kısmen Uygun	Bana Uygun	Bana Tamamen Uygun
1	İnsanların çoğunluğuna güvenilebilir					
2	İnsanlarla ilişkilerde dikkatli olunmalıdır (T)					
3	İnsanlarla ortak iş yaparken dikkatli					
4	İş yaptığın insanlara güvenip					
5	Tanımadığın insanlarla iş yapmak rahatsızlık					

6	İnsanların çoğunluğu fırsatını bulduklarında sizden çıkar					
7	İnsanlar genelde kendi çıkarları için yaşar (T					
8	İşin içine para girince kimseye güvenemezsin					
9	İnsanların çoğunluğu yardımseverdir					
10	İnsanların çoğunluğu başkalarını düşünmez					
11	Eğitimsiz insanlalar ile ilişki kurmak zordur					

Kurumsal Güven Ölçeği

No	Ölçek Maddeleri	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen
1	Bir haksızlıkla karşılaştığında insanların haklarını arayacağı kurumlar var					
2	İçinde yaşadığım ortamdaki ilişkilerin adil					
3	İnsanlar rahatlıkla bir devlet kurumuna gidip					
4	İnsanlar arası ilişkiler eşitlik temeline dayanır					
5	Tüm devlet kurumlarında işler olması gerektiği					
6	İçinde yaşadığım toplumda insanlar ayrımcı					
7	İnsanlar bir sorun yaşadığında rahatlıkla bir devlet kurumuna başvurup					
8	İnsanlar kurumların işleyişi ile ilgili bir sorunla karşılaştığında (İşin gecikmesi, engellenmesi					
9	Bu ülkede işlerin yürümesi için mutlaka bir tanıdık					
10	Bu ülkede ne yaparsam yap başına gelecek olumsuz bir durumu değiştiremezsin(					
11	Bu ülkede bir problemle karşılaştığın zaman hiçbir kurumda hakkını					
12	Bu toplumda bir şeyleri insanlar değiştiremez(T)					
13	Kurumların işleyişi ile ilgili bir sorun yaşadığında tanıdıklarını devreye sokman					
14	Bu ülkede bir problemle karşılaştığında kimseye					
15	Devlet kurumları problem çözme mercii değildir					
16	Devlet kurumlarına başvurmaktansa başka sorun çözme mekanizmalarına					

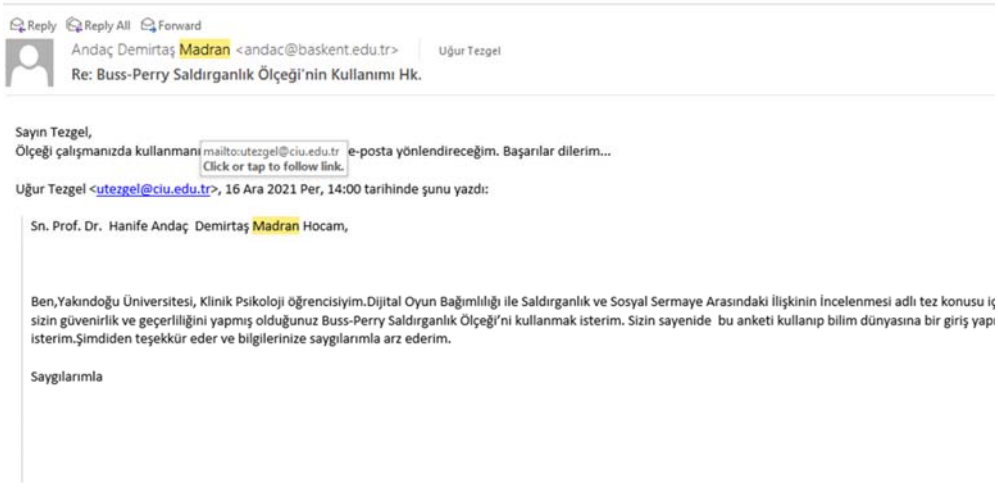
Ortak Değerler Ölçeği

No	Ölçek Maddeleri	Bana Hiç Uygun	Bana Uygun Değil	Bana Kısmen Uygun	Bana Uygun	Bana Tamamen

1	Bir karşılık olmadan insanlara yardım ederim					
2	Arkadaşımın başı sıkıştıysa ona her türlü					
3	Sahip olduğum bilgileri insanlarla paylaşırım					
4	Arkadaşlarımla iş yaparken para kazanmak					
5	İstemesem bile arkadaşlarım için bazı işlere					
6	Arkadaşlarımın kararlarına uyarım					
7	Arkadaşlarım bir işe giriştiğinde onlarla					
8	Arkadaşlarım için bir iş yaparken para kaybetmek benim için					

Grup Aidiyeti Ölçeği

No	Ölçek Maddeleri	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
1	İçinde olduğum sosyal gruplarda (Örneğin dernekler, arkadaş grubu, sivil toplum kuruluşları gibi) genellikle paylaştığımız ortak					
2	İçinde olduğum sosyal gruplardaki kişilerle (Örneğin dernekler, arkadaş grubu, sivil toplum kuruluşları gibi) aramızda karşılıklı					
3	İçinde olduğum sosyal gruplardaki kişilerle (Örneğin dernekler, arkadaş grubu, sivil toplum kuruluşları gibi)					
4	İçinde olduğum sosyal gruptan (Örneğin dernekler, arkadaş grubu, sivil toplum kuruluşları gibi) mutlaka olumlu sonuçlar elde					
5	İçinde olduğum sosyal gruplara (Örneğin dernekler, arkadaş grubu, sivil toplum kuruluşları gibi)					
6	İçinde olduğum sosyal gruplarda (Örneğin dernekler, arkadaş grubu, sivil toplum kuruluşları					



Reply Reply All Forward

Andaç Demirtaş Madran <andac@baskent.edu.tr> Uğur Tezgel

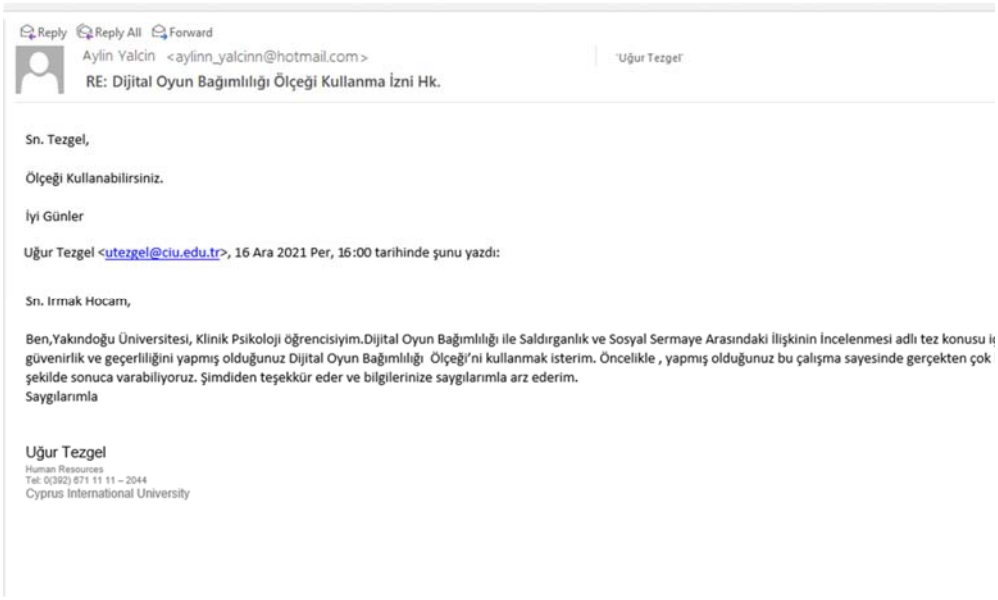
Re: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nin Kullanımı Hk.

Sayın Tezgel,

Ölçeği çalışmanızda kullanmanı mailto:utezgel@ciu.edu.tr e-posta yönlendireceğim. Başarılar dilerim...
Click or tap to follow link.

Uğur Tezgel <utezgel@ciu.edu.tr>, 16 Ara 2021 Per, 14:00 tarihinde şunu yazdı:

> Sn. Prof. Dr. Hanife Andaç Demirtaş Madran Hocam,
>
> Ben,Yakındoğu Üniversitesi, Klinik Psikoloji öğrencisiyim.Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık ve Sosyal Sermaye Arasındaki İlişkinin İncelenmesi adlı tez konusu iç
> sizin güvenirlik ve geçerliliğini yapmış olduğunuz Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'ni kullanmak isterim. Sizin sayenide bu anketi kullanıp bilim dünyasına bir giriş yapı
> isterim.Şimdiden teşekkür eder ve bilgilerinize saygılarımla arz ederim.
>
> Saygılarımla



Reply Reply All Forward

Aylin Yalcin <aylinn_yalcinn@hotmail.com> 'Uğur Tezgel'

RE: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kullanma İzni Hk.

Sn. Tezgel,

Ölçeği Kullanabilirsiniz.

İyi Günler

Uğur Tezgel <utezgel@ciu.edu.tr>, 16 Ara 2021 Per, 16:00 tarihinde şunu yazdı:

Sn. Irmak Hocam,

Ben,Yakındoğu Üniversitesi, Klinik Psikoloji öğrencisiyim.Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık ve Sosyal Sermaye Arasındaki İlişkinin İncelenmesi adlı tez konusu iç
güvenirlik ve geçerliliğini yapmış olduğunuz Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ni kullanmak isterim. Öncelikle , yapmış olduğunuz bu çalışma sayesinde gerçekten çok
şekilde sonuca varabiliyoruz. Şimdiden teşekkür eder ve bilgilerinize saygılarımla arz ederim.
Saygılarımla

Uğur Tezgel
Human Resources
Tel: 0(392) 671 11 11 – 2044
Cyprus International University

Reply Reply All Forward

Mehmet Ertuğrul UÇAR <ertugrulucar@aksaray.edu.tr> Uğur Tezgel

Re: Sosyal Sermaye Anketi Kullanımı Hk.

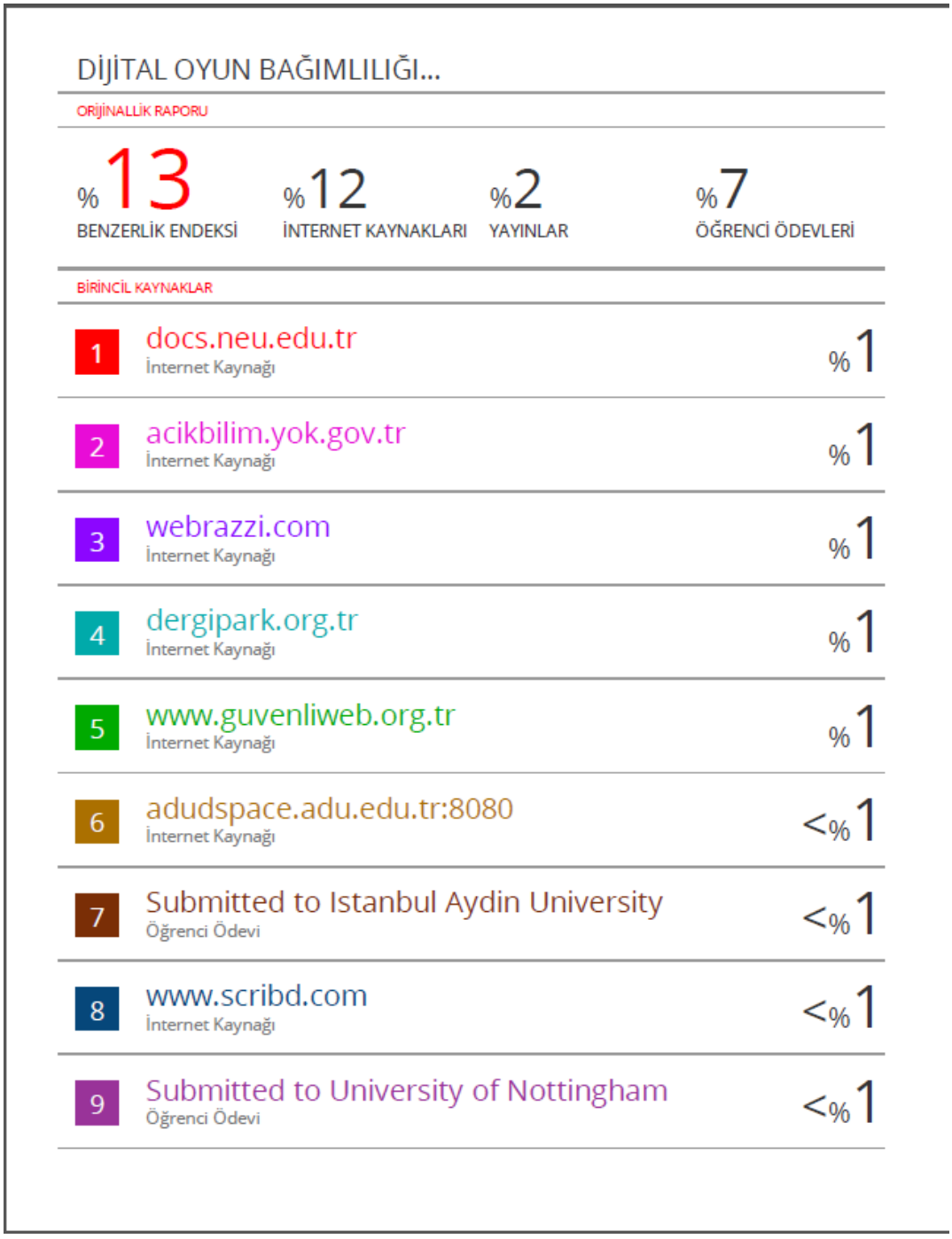
ölçekleri kullanabilirsiniz

Kimden: "Uğur Tezgel" <utezgel@ciu.edu.tr>
Kime: ertugrulucar@aksaray.edu.tr
Gönderilenler: 16 Aralık Perşembe 2021 13:47:14
Konu: Sosyal Sermaye Anketi Kullanımı Hk.

Sn. Doç.Dr. Mehmet Ertuğrul Hocam,

Ben,Yakındoğu Üniversitesi, Klinik Psikoloji öğrencisiyim.Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık ve Sosyal Sermaye Arasındaki İlişkinin İncelenmesi adlı tez konusu iç
güvenirlik ve geçerliliğini yapmış olduğunuz Sosyal Sermaye Ölçeği'ni kullanmak isterim. Sizin sayenide bu anketi kullanıp bilim dünyasına bir giriş yapmak
isterim.Şimdiden teşekkür eder ve bilgilerinize saygılarımla arz ederim.
Saygılarımla

Uğur Tezgel
Human Resources
Tel: 0(392) 671 11 11 – 2044
Cyprus International University



DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI...

ORİJİNALLİK RAPORU

%13	%12	%2	%7
BENZERLİK ENDEKSİ	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	docs.neu.edu.tr İnternet Kaynağı	%1
2	acikbilim.yok.gov.tr İnternet Kaynağı	%1
3	webrazzi.com İnternet Kaynağı	%1
4	dergipark.org.tr İnternet Kaynağı	%1
5	www.guvenliweb.org.tr İnternet Kaynağı	%1
6	adudspace.adu.edu.tr:8080 İnternet Kaynağı	<%1
7	Submitted to Istanbul Aydin University Öğrenci Ödevi	<%1
8	www.scribd.com İnternet Kaynağı	<%1
9	Submitted to University of Nottingham Öğrenci Ödevi	<%1

Özgeçmiş

Uğur Tezgel, 20/11/1993 yılında doğdum.Lise öğrenimimi Pakize Narin Anadolu Lisesi'nde Çerkezköy/Tekirdağ'da tamamladım. Lisans öğrenimimi Uluslararası Kıbrıs Üniversite'nde tamamladım. Daha sonra Genel Psikoloji bölümü için Yakındoğu Üniversite'ne kayıt olduktan sonra dersleri aldıktan sonra, Klinik Psikoloji bölümüne geçtim.Şuan, Uluslararası Kıbrıs Üniversite'nde İnsan Kaynakları bölümünde çalışmaktayım.