



YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

BİREYLERİN ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĐIMLILIĐI İLE NARSİSİZM,
SALDIRGANLIK VE DEPRESYON DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŐKİNİN
İNCELENMESİ

ALPAY KAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

LEFKOŐA

2021

YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

BİREYLERİN ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĐIMLILIĐI İLE NARSİZM,
SALDIRGANLIK VE DEPRESYON DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŐKİNİN
İNCELENMESİ

ALPAY KAR
20183223

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ DANIŐMANI
YRD. DOÇ. DR. MERYEM KARAAZİZ

LEFKOŐA
2021

KABUL VE ONAY

Alpay KAR tarafından hazırlanan “Bireylerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Narsisizm, Saldırganlık ve Depresyon Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı bu çalışma, 23/06/2021 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

JURİ ÜYELERİ

.....
Yrd. Doç. Dr. Meryem KARAAZİZ (Danışman)
Yakındoğu Üniversitesi
Fen-Edebiyat Fakültesi & Psikoloji Ana Bilim Dalı

.....
Yrd. Doç. Dr. Başak BAĞLAMA YÜCESOY (Başkan)
Yakındoğu Üniversitesi
Atatürk Eğitim Fakültesi & Özel Eğitim Bölümü

.....
Uzm. Psk. Sözen İNAK
Yakındoğu Üniversitesi
Fen-Edebiyat Fakültesi & Psikoloji Ana Bilim Dalı

.....
Prof. Dr. K. Hüsnü Can BAŞER
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin, tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt ederim. Tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Yakın Doğu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim 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 taktirde tezimin tamamı erişime açılabilir.

Tarih

İmza

ALPAY KAR

TEŐEKKÜR

Tez sürecimde yardımcı olmak üzere beni danışanı olarak kabul eden Yrd. Doç. Dr. Meryem KARAAZİZ'e,

Veri toplama sürecine katılan tüm katılımcılara,

İlkokuldan bu yana eğitim sürecimde üzerimde çokça emeđi olan aileme ve öğretmenlerime,

Tezimi yazarken bilgi ve tecrübelerini benden esirgemeyen sevgili dostum ve meslektaşım Psikolog Samet Şahin'e,

Ve tezimi tamamlama sürecinde bana manevi destek sağlayan İrem Çakır'a çok teşekkür ederim.

ÖZ

BİREYLERİN ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI İLE NARSİZM, SALDIRGANLIK VE DEPRESYON DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Bu araştırmada, çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri ile narsisizm, saldırganlık ve depresyon düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmiştir. Araştırma, bir video oyunu yayınlama ve izleme platformu olan “Twitch.tv” ve yine video oyunu oynayan ve izleyen kişilerin topluluk platformu olan “Discord” üzerinden online olarak toplanan ve Türkiye genelinde ikamet eden 442 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Bireylerin yaş, cinsiyet, medeni durum ve eğitim durumu özelliklerini öğrenmek için Sosyodemografik Bilgi Formu, çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerini ölçmede Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ), narsisizm düzeylerini ölçmede Narsistik Kişilik Envanteri (NKE), saldırganlık düzeylerini ölçmede Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ) ve depresiflik düzeylerini ölçmede Beck Depresyon Ölçeği (BDÖ) kullanılarak veri toplanmıştır. Araştırmada kişilerin yaş değişkenleri ve eğitim düzeyleri ile çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılıklar ve pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur ($p<0,05$). Bununla birlikte kişilerin cinsiyet değişkenleri ve medeni durumları ile çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki ve farklılaşma bulunamamıştır ($p>0,05$). Ölçeklerin geneli ele alındığında, kişilerin NKE puanları, BPSÖ puanları, BDÖ puanları ile ÇOBÖ puanları arasında pozitif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur ($p<0,001$). Ölçeklerin alt boyutları ele alındığında katılımcıların NKE alt boyutları puanları ile ÇOBÖ puanları arasında genel itibarıyla anlamlı, pozitif bir ilişki bulunmuş olup ($p<0,05$), yalnızca “kendine yeterlilik” alt boyutu ile ÇOBÖ puanları arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ($p>0,05$). BPSÖ alt boyutlarının tümü ile ÇOBÖ puanları arasındaki ilişki ise anlamlı ve pozitif yöndedir ($p<0,01$). Bu araştırma, kişilerin çevrimiçi oyun

bağımlılığı düzeyleri ile ilişkisi olan başka psikolojik durum ve faktörlerin belirlenmesi ve değerlendirilmesi kapsamında farklı çalışmalara ışık tutabilir ve kültür faktörü eklenerek genişletilebilir.

Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi Oyun, Bağımlılık, Narsisizm, Saldırganlık, Depresyon.

ABSTRACT

EXAMINATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE VIDEO GAME ADDICTION, NARCISSISM, AGGRESSION AND DEPRESSION TRAITS OF INDIVIDUALS

The aim of this study is to examine the relationship between people's online video game addiction, narcissism, aggression and depression levels. The study was conducted with 442 participants, that were found online from "Twitch.tv" which is a social platform to watch and stream the video games and "Discord" which is another social platform that is to make gamers communicate. Research data were collected by using sociodemographic information form, Online Video Game Addiction Scale, Narcissistic Personality Inventory (NPI), Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ), and Beck's Depression Inventory (BDI). In the study, a significant positive relationship was found between participants' ages, educational level and online game addiction scores ($p < 0,05$), whilst, there was no significant relationship between participants' genders, marital status and online game addiction scores ($p > 0,05$). There were also found statistically significant and positive relationships between participants' overall online game addiction, narcissism, aggressiveness, depression levels ($p < 0,001$). In addition, there were statistically significant and positive relationships between participants' NPI's lower dimensions scores and online game addiction levels ($p < 0,05$), except "self-sufficiency" ($p > 0,05$). There were statistically significant and positive relationship between all of BPAQ's lower dimensions and online game addiction levels ($p < 0,05$).

This study can shed a light on different studies withing the scope of determining other psychological issues and factors, that online video game addiction has effect on, and can be extended by stressing cultural differences.

Key words: Online Video Game, Addiction, Narcissism, Aggression, Depression.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZ.....	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLOLAR DİZİNİ	xi
KISALTMALAR	xiii
1.BÖLÜM.....	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	3
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.3. Araştırmanın Önemi.....	6
1.4. Sınırlılıklar.....	6
1.5. Tanımlar	7

2. BÖLÜM	8
KAVRAMSAL VE KURAMSAL BİLGİLER	8
2.1. Bağımlılık Kavramı	8
2.2. Çevrimiçi Oyun ve Dijital Oyun Kavramları	9
2.3. Dijital Oyunların Psikolojik Etkileri	11
2.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Yaygınlığı	13
2.4.1. NARSİSİSTİK KİŞİLİK BOZUKLUĞU	14
2.4.2. Narsisistik Kişilik Bozukluğu Tanımı ve Belirtileri	14
2.4.3. Narsisizm Türleri	18
2.3.2.1. Normal Narsisizm	18
2.3.2.2. Patolojik Narsisizm	19
2.4.4. Narsisizm Teorileri	19
2.4.5. Narsisizm Ölçme ve Değerlendirme Araçları	20
2.4.6. Yaygınlık Değerlendirmesi	21
2.5. DEPRESYON (ÇÖKKÜNLÜK)	22
2.5.1. Depresyon Tanımı	22
2.5.2. Depresyon Belirti ve Bulguları	23
2.5.3. Tanı Ölçütleri	26
2.5.4. Kuramlar ve Depresyon Teorileri	27

2.5.5. Depresyonun Epidemiyolojisi	32
2.6. SALDIRGANLIK	33
2.6.1. Saldırganlık Tanımı.....	33
2.6.2. Saldırganlık Türleri	34
3. BÖLÜM.....	36
YÖNTEM.....	36
3.1. Araştırmanın Modeli.....	36
3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi	37
3.3. Veri Toplama Araçları	39
3.3.1. Sosyodemografik Bilgi Formu	40
3.3.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	40
3.3.3. Narsistik Kişilik Envanteri.....	40
3.3.4. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği	41
3.3.5. Beck Depresyon Ölçeği.....	42
3.4. Veri Toplama Yöntemi.....	43
3.5. Verilerin İstatistiksel Analizi.....	43
3.6. Etik Konular	46

4. BÖLÜM	47
BULGULAR	47
5. BÖLÜM	65
TARTIŞMA	65
6. BÖLÜM	72
SONUÇ VE ÖNERİLER	72
6.1. Sonuç	72
6.2. Öneriler	74
KAYNAKÇA	76
EKLER	90
ÖZGEÇMİŞ	106
İNTİHAL RAPORU	107
ETİK KURUL RAPORU	108

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1: Katılımcıların sosyodemografik özelliklerine göre dağılımı	38
Tablo 2: Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk testleri	44
Tablo 3: Çarpıklık-Basıklık Değerleri	45
Tablo 4: Katılımcıların oynadıkları oyun türüne göre dağılımı	47
Tablo 5: Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları	48
Tablo 6: Katılımcıların yaşlarına göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı puanlarının farklılaşma analizinin bulguları	49
Tablo 7: Katılımcıların Yaşları ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki Korelasyon	50
Tablo 8: Katılımcıların cinsiyetlerine göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı puanlarının karşılaştırılması	51
Tablo 9: Katılımcıların eğitim durumlarına göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı puanlarının farklılaşma analizinin bulguları	52
Tablo 10: Katılımcıların medeni durumuna Göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı puanlarının farklılaşma analizinin bulguları	53
Tablo 11: Katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Ölçeği puanları	55
Tablo 12: Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanteri puanları arasındaki korelasyonlar	57
Tablo 13: Katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri alt boyutları puanlarının ÇOBÖ puanlarını yordama durumu	60
Tablo 14: Katılımcıların Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği alt boyutları puanlarının	

ÇOBÖ puanlarını yordama durumu	61
Tablo 15: Katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanteri ÇOBÖ puanlarını yordama durumu	63

KISALTMALAR

ÇOBÖ: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

NKE: Narsistik Kişilik Envanteri

BPSÖ: Buss-Perry Saldırganlık

Ölçeği

BDÖ: Beck Depresyon

Ölçeği

SPSS: Statistical Package for Social Sciences

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu

WHO: Dünya Sağlık Örgütü

APA: Amerikan Psikiyatri Birliği

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-playing Game

FPS: First Person Shooter

MOBA: Multiplayer Online Battle Arena

DSM-5: The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

1. BÖLÜM

GİRİŞ

İnsanlar, değişen çağın ve ortaya çıkan yeniliklerin doğrultusunda günlük yaşamlarındaki davranış ve yönelimleri bakımından sürekli değişim içerisinde. Teknolojinin ülkemizde ve dünyadaki değişim ve gelişim durumu örnek olarak alınırsa, internet erişimi olan hanelerin oranının 2009'da %30, 2019'da ise %88,3 olduğu istatistik veri tabanında bulunmaktadır (TÜİK, 2020). Bu oranın bir yıllık değişimi göz önünde bulundurulduğunda ise 2020 yılında internet erişimi olan hanelerin oranının 1 yılda %90,7'ye çıktığı görülmektedir. Benzer şekilde bireylerde internet kullanımı 2009'da %38,1 iken 2019'da %75,3, 2020 yılında ise %79 oranlarına; internetten ürün ya da sipariş etme oranı 2009'da %4,5 iken 2019'da %34,1 ve 2020 yılında %36,5 oranlarına yükselmiştir. İnternetin kullanım oranı ile birlikte, internetin ne amaçla kullanıldığına dair bilgilerin de elde edebileceği bu istatistikler göz önünde bulundurulduğunda, internet kullanım oranının artmasının, bireylerin internet üzerinden oyun oynama oranlarını da artıracığı su götürmez bir gerçektir. Zira "oyun" adı altında gerçekleştirilen etkinlikler, günümüzden 20 yıl öncesinde sokaklarda ya da evlerde fiziksel olarak icra edilirken, günümüzde internet kafe, cep telefonu, bilgisayar vb. teknolojik cihazlar kullanılarak icra edilmeye başlamıştır (Yeşilyurt, 2014).

Yukarıda yükseldiğinden bahsedilen oranlar, literatürde yalnızca "internet bağımlılığı"nın araştırılmasını değil, "internet oyun oynama bağımlılığı" başlığı altında araştırmalar yapılmasını da önermiştir. Başlangıçta internet oyun oynama bağımlılığı,

esasinda internet bağımlılığının bir alt türü olarak görüldüğü için yazında genellikle sorunlu çevrimiçi modeline sahip bireyleri içeren çalışmalar bulunuyordu. Ancak Amerikan Psikiyatri Birliği (2013) DSM-V’te, bu iki kavramın eş anlamlı olmadığını, yine de internet oyun oynama bağımlılığına ayrı, resmi bir statü vermek için yeni bir kanıt olmadığını, dolayısıyla bu konu hakkında daha fazla çalışma yapılması gerektiğini belirterek, bu konuyu “Bölüm 3” e eklemişlerdir. 5 yıl sonra, ICD-11 de, bu konu doğrultusunda gerek çevrimiçi gerek ise çevrimdışı faaliyetlerin değerlendirmeye alındığı “Oyun Oynama Bozukluğu” adlı bir başlık altında tanımlama yapmışlardır (WHO, 2018). Tüm bu süreç göz önünde bulundurulduğunda, internet oyun oynama bağımlılığını, internet bağımlılığından ayırmak ve ayrı bir başlık altında ele almak için gelecek çalışmaların yapılması matahtır. Bu gerekliliğin nedenlerinden biri de teknolojinin gelişmesiyle başlangıçta cep telefonu, bilgisayar vb. konsollara taşınarak icra edilen oyunların, günümüzde internet bağlantısı aracılığıyla çok kişili oyunlara dönüşmesidir (Ercansungur, 2018). Zira bireyler her ne kadar sosyallikten uzaklaşarak dijital oyunlara yönelseler de sosyalliğin insan yaşamının önemli bir parçası olduğu göz önünde bulundurulduğunda eğer ki oynanan dijital oyunlar sosyallikle birleştirilirse, oyun oynama oranlarının da artarak “bağımlılık” kavramını destekleyeceği düşünülebilir. Buna ek olarak kişilerin hissettikleri yalnızlık duyguları ve stresten kaçınma arzuları da onların çevrimiçi oyun oynama isteklerini artırmaktadır (Duran, 2019).

Literatürdeki çalışmalarda internetin ve internet üzerinden çevrimiçi olarak video oyunu oynamanın kişilerin narsistik, depresyon, saldırganlık, benlik saygısı, yaşam doyumu vb. psikolojik ve psikososyal durumları incelenmektedir (Yeşildal vd., 2019; Wack ve Tantleff-Dunn, 2009; Mentzoni vd., 2011; Anderson ve Carnagey, 2009; Carnagey ve Anderson, 2005; Anderson vd., 2008; Anderson, Funk ve Griffiths, 2004; Bartholow, Sestir ve Davis, 2005; Bilgi, 2005; Bluemke, Friedrich ve Zumbach, 2010; Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014). Bu tür bozuklukların kişinin gerek özel yaşamında, gerek sosyal yaşamında, gerekse psikolojik sağlamlığı hususunda etkileri oldukça

yüksektir. Depresyonun, kişinin yaşam doyumuna doğrudan etkisi açıkça kabul edilmekle birlikte, alan yazındaki bazı çalışmaların bulguları, kişilerin narsistik kişilik özelliklerinin mutluluğu pozitif yönde yordadığını ortaya koymuştur (Demirci ve Ekşi, 2017).

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, amacı, önemi, sınırlılıkları, varsayımları ve tanımlamaları ele alınmıştır.

1.1. Problem Durumu

Bilindiği gibi teknolojik araçlar aracılığıyla katılım sağlanan çevrimiçi oyun oynama durumu gerek ülkemizde gerek ise Dünya’da son yıllarda gittikçe artan istatistiklere sahiptir. Bununla birlikte, teknolojiye erişimin kolaylaşması, dolayısıyla kullanım istatistiklerinin de artması, bireylerin internet kullanım istatistiklerinin yanı sıra, interneti belirli bir zaman zarfı içinde kullanım sürelerini de arttırmıştır. Artan kullanım, kişilerde “bağımlılığın varlığı” sorusunu da beraberinde getirmiştir. Bunun farkında olan ve güncel yazını yakından takip eden araştırmacılar da bir bağımlılık türü olarak literatüre girebilecek “video oyun bağımlılığı” ya da “çevrimiçi oyun bağımlılığı” kavramını ve bu durumun getirdiği psikolojik etkileri araştırmaya başlamışlardır. Bahsedilen bu araştırmaların sonuçlarında elde edilen bulgular, istisnalar ile karşılaşılsa da, genel itibarıyla çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin oyuncuların narsistik ve depresif özellikleri ve saldırgan tutumları başta olmak üzere, birçok psikolojik olay ve bozukluk ile ilişkili olduğunu ortaya koymuştur. Çevrimiçi oyunların, oyuncular üzerinde sebep olduğu olası hırs, tahammülsüzlük, diğer oyunculara yönelik olumsuz duygular, birey hayatının üç boyutunda gerçekleşen negatif etkiler, kişinin kendisine ya da diğerlerine karşı yönelik fiziksel ya da sözel saldırganlık tutumları, galibiyetle gelen böbürlenme, mağlubiyet sonucunda yıkılma vb. duygu ve durumlar, bahsi geçen narsisizm, depresyon ve saldırganlık tanımlarıyla örtüşür hale gelmiştir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığının literatüre girme süreci tartışmalı olarak devam etmekle birlikte, ruh sağlığı çalışanları ve kurumları bu konuyu, maddeye bağlı olan ya da olmayan bağımlılıklara karşı olduğu gibi ele almamış, değerlendirmelerini ve tedavi süreçleri üzerinde gereken çalışmalarda bulunmamışlardır. Hal böyle olunca kişilerin sergilediği ve çevresi tarafından fark edilen bu psikolojik belirtilerin, çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi ile bağlantılı olabileceğinin göz önünde bulundurulmamış olması, tedavi sürecinin de tam anlamıyla olması gibi ilerleyeceği konusunda şüpheler ortaya koymuştur.

Alan yazındaki çalışmalar, bireylerin çevrimiçi oyunları eğlence ihtiyaçlarını giderme dışında oyunlara karşı hissedilen merak duygusu, başarıya ulaşmanın getirdiği hazzı elde etme ve sosyalleşme ve zaman geçirme ihtiyaçlarını giderilmesi amacıyla da oynadıklarını ortaya koymuştur (Duran, 2019; Topal, 2016). Bahsedilen bu “başarı elde etmenin getirdiği haz” ve bu hazzı hissetme arzusu da bir bağımlılık haline gelmekte ve kişiler bu hazzı ulaşmada bir araç olan çevrimiçi oyunlara daha da fazla yönelmektedir. Ancak bu çevrimiçi oyunların uç oranlarda icra edilmesinin ileride bazı problemler ortaya çıkaracağı öngörülmektedir (Can Bilgin, 2015). Zira kişiler sürekli oynadıkları bu çevrimiçi oyunları, ihtiyaçları olan olumlu duyguların bir aracı olarak görmelerinin yanı sıra, bu oyunları, olumlu duygulara ulaşmanın tek yolu olarak görmeleri de mümkündür (Yıldırım, 2019).

Çevrimiçi oyun bağımlılığının çalışılması, bu bağımlılığın kişilerin narsistik, depresif ve saldırganlık özellikleri ile arasındaki ilişkinin incelenmesi, araştırma sayısının çokluğu ile doğru orantılı olarak çıkan elde edilen bulgular doğrultusunda farkındalık oluşturmak ve çözüm önerileri geliştirmek amacıyla büyük önem taşımaktadır. Bununla birlikte, genel itibarının dışında, alt boyutları da bulunan narsistik kişilik ve saldırganlık tutumlarının derinlemesine işlenmesi, özellikle hangi hususta önleme, müdahale ve iyileştirme çalışmalarının geliştirileceği ve çözüm önerilerinin sunulacağı konusunda

önem arz etmektedir. Bir başka deyişle, çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin bazı psikolojik belirti ve bu belirtilerin ait olduğu bozuklukların, çevrimiçi oyun bağımlılığı başlığı altında incelenmesi ve değerlendirilmesi, bu bozuklukların çekirdekleriyle ilgili önemli sonuçlar ortaya koyabilecektir.

1.2. Araştırmanın Amacı

İşbu çalışmada, dijital oyun bağımlılığının alt dalı olan çevrimiçi oyun bağımlılığının depresyon, narsisizm ve saldırganlık ile arasındaki ilişkisi incelenmektedir. Literatür taramasından elde edilen bilgiler baz alındığında, sonuçların çevrimiçi oyun bağımlılığı ile depresyon, narsisizm ve saldırganlık arasındaki anlamlı ilişkilerin varlığının değerlendirilmesi hedeflenmektedir. Bu amaçla, araştırma aşağıdaki soru temel almaktadır.

Araştırma Problemleri

1. Bireylerin sosyodemografik özelliklerine göre ÇOBÖ puanları arasında fark var mıdır?
2. Bireylerin ÇOBÖ puanları ile Narsistik Kişilik Envanteri puanları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
3. Bireylerin ÇOBÖ puanları ile Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği puanları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
4. Bireylerin ÇOBÖ puanları ile Beck Depresyon Envanteri puanları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
5. Bireylerin NKE ve BPSÖ alt boyut puanları ile ÇOBÖ puanları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
6. Bireylerin Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanteri puanları ÇOBÖ puanlarını ne ölçüde yordamaktadır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Literatüre göz atıldığında bu çalışmaya temel ve motivasyon olan bir takım çalışmalar ile karşılaşılsa da, çevrimiçi bağımlılık düzeyinin kişiler üzerindeki psikolojik etkisini inceleyen çalışmalar yetersizdir. Dolayısıyla bağımlılık türlerinden biri olarak literatürde yerini almaya başlayan “çevrimiçi oyun bağımlılığı” kavramının irdelenmesi ve incelenmesi ile bağımlılık alanına bilimsel bir çalışma ile katkı sağlanması amaçlanmaktadır. Bununla birlikte çalışma bulgularında anlamlı ilişkiler izlenmesi dahilinde araştırma, aynı araştırmacı, ya da alana ilgili başka araştırmacıların gelecekte çevrimiçi oyun bağımlılığını azaltarak kişilerdeki bu değişkenden kaynaklı negatif belirti ve bulguların azaltılmasına yönelik araştırmalar yapabileceği konusunda öneri; aynı konu üzerinde çalışma yapmayı hedefleyen araştırmacılar için de referans niteliği taşıyacaktır.

1.4. Sınırlılıklar

Araştırmanın katılımcıları, internet üzerinde oyun oynayan ve/veya oyun oynayan kişilerin yaptığı canlı yayınları izleyen Türkiye'nin her yanından kişilerden oluşmaktadır. Araştırma verileri “Google Formlar” aracılığı ile çevrimiçi olarak toplanmış ve araştırmada herhangi bir yaş sınırı ve cinsiyet farkı önemsenmemiştir. Bununla birlikte katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nden; narsisizm belirtileri ve bunların düzeyleri “Narsistik Kişilik Envanteri”nden; depresyon belirtileri ve bunların düzeyleri “Beck Depresyon Envanteri”nden ve saldırgan tutumları ve bu tutumların düzeyleri de “Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği”nden yararlanılarak elde edilen sonuçlar ile sınırlıdır. Ek olarak, araştırmanın bulguları ve bu bulgulardan çıkarılan sonuç ve öneriler araştırma evreni ile sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Araştırmada geçen ve araştırmanın temelini oluşturan kavramlar; “çevrimiçi oyun, narsisizm, saldırganlık ve depresyon”dur.

Çevrimiçi Oyun: Çevrimiçi oyun kavramı daha önce çocuk ve ergenler üzerinde yapılan bir araştırmada, araştırmacı tarafından internet üzerinden bağlantı sağlanılarak ya da bir bilgisayar ağı kullanılarak kişilerin birbirleriyle birlikte ya da birbirlerine karşı oynadıkları bir video oyun türü olarak tanımlanmıştır (Balıkçı, 2018).

Narsisizm (Özseverlik): Özsever ismiyle de bilinen narsisistik kişilik bozukluğu da antisosyal, sınır durum ve histriyonik kişilik bozuklukları gibi, DSM-V’de B kümesi kişilik bozukluklarında yerini almıştır (American Psychiatric Association, 2013). King (2008) kitabında, narsisistik kişilik bozukluğu bulunan kişileri, kibirli, ancak yine de başka insanların değerlendirmelerine bağımlı bireyler olarak tanımlamıştır.

Saldırganlık: Saldırganlık kavramı araştırmacılar tarafından “başka bir canlı ya da cansız varlığa karşı saldırgan ve zarar verici tutum ve davranışlar” olarak tanımlanmıştır. (Boxer ve Tisak, 2005).

Depresyon: Kavram, Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından, DSM-V’de çökkün duygudurum, yapılan etkinliklere karşı duyulan ilgide azalma ve isteksizlik, hedeflenmeden alınan ya da verilen kilolar, uyku problemleri, halsizlik gibi durumlar ile izlenen bir duygu durum bozukluğu olarak tanımlanmıştır (American Psychiatric Association, 2013).

2. BÖLÜM

KAVRAMSAL VE KURAMSAL BİLGİLER

2.1. Bağımlılık Kavramı

Amerikan Psikiyatri Birliğince alkol ya da uyuşturucu maddenin sürekli ve düzenli kullanımı olarak tanımlanan bağımlılık kavramı, bu tanım ile DSM-V'deki yerini almıştır (American Psychiatric Association, 2013). Tanıma göre bağımlı olan kişi, her ne kadar bağımlı olduğu maddeyi kullanmak/almak istemese de kendi iradesiyle bu bağımlılığının önüne geçememektedir. Bunun yanı sıra DSM-V'e göre, kişinin bağımlı sayılabilmesi için birtakım sınırlamalar ve kriterler bulunmaktadır. Kullanılan maddeye karşı tolerans geliştirme, yoksunluk semptomları, kişinin bağımlı olunan maddeyi kullanmak istememesi, ancak yine de bu bağımlılığının üstesinden gelememesi, kişinin maddeyi yüksek dozda ve düzenli olarak kullanması, ve bu bağımlılık durumu kişinin sosyal, psikolojik ve fiziksel olmak üzere üç alanda hayatını kısıtlamasına rağmen bağımlı olan maddenin kullanımının devam etmesi gibi kriterler bu listenin başında gelmektedir. Amerikan Psikiyatri Birliği, DSM-V'de, kişinin bağımlı sayılabilmesi için, kişide bu kriterlerden en az üçünün izlenmesi gerektiğini belirtmiştir. Literatürdeki başka bir araştırmada, araştırmacı bağımlılığı kullanımının/alımının olumsuz sonuçlara yol açmasına karşın, bağımlı olunan maddenin sürekli olarak alınması, bağımlı olan davranışın ise sürekli olarak tekrarlanmasına yönelik istek olarak tanımlamış ve araştırmasında bu tanıma yer vermiştir (Hollen, 2009).

2.2. Çevrimiçi Oyun ve Dijital Oyun Kavramları

Çevrimiçi oyun kavramının ne olduğunu açıklamadan önce dijital oyun kavramının ne olduğunu bilmek konunun daha iyi anlaşılması hususunda yardımcı olacaktır. TDK (2010) oyunu, bireyin yeteneklerini ve zekâsını geliştiren, zamanını güzel bir şekilde geçirmesine yarayan eğlence, ya da fiziksel ya da mental becerileri geliştirme amacıyla icra edilen her çeşit yarışma olarak tanımlamıştır. Bir araştırmacıya göre oyun, icra eden kişiye/oyuncuya eğlence veren, oynanmak için belirli bir alan ve zamana ihtiyaç duyan, beklenmeyen kuralları ve sonuçları bulunan ve yapısının ve gerçekliğinin, gerçek dünyadan farklı olduğu farkındalığı ile yapılan aktivitedir (Caillois, 1957; akt: Pala ve Erdem, 2011). Araştırmacılar, atari, commodore64 ya da bilgisayar gibi araçlarla oynanan bir oyun türü olan “bilgisayar oyunları”; playstation, xbox vb. Araçlarla oynanan bir oyun türü olan “video oyunları”; ve cep telefonları ya da taşınabilir konsollarla oynanan bir oyun türü olan “mobil oyunları” kavramlarını zaman zaman birbirlerinin yerine kullanmışlardır ve bu oyunları daha genel bir kavram olan “dijital oyunlar” kavramıyla tanımlamışlardır (Pala ve Erdem, 2011). Prensky (2002) teknoloji çağında doğup büyüyen jenerasyonu, “dijital yerliler” kelimeleriyle tanımlamıştır. Kula ve Erdem (2005) ‘e göre dijital yerliler şeklinde isimlendirilmiş bu jenerasyona ait bireylerin, geçmiş nesillere kıyasla daha farklı bilişsel yapıları, ilgi odakları ve alışkanlıkları vardır. İşte bireylerin bu farklılığının dijital oyun mantığıyla örtüşmesi nedeniyle de gündün güne daha fazla dijital oyun ve dijital oyuncular ortaya çıkmaktadır.

Başka bir çalışmada ise Karahisar (2013) dijital oyun kavramını konsol oyunları, PC (masaüstü) oyunları ve çevrimiçi oyunlar olarak üçe ayırmıştır. Bu alt-dallardan herhangi birinde oynanan bir oyunda karşımıza çıkabilecek potansiyel temalar şunlardır: Ağ, aksiyon, macera, motor sporları ve yarış, rol yapma/ canlandırma, simülasyon, spor ve strateji, advergaming (Gürçan, Özhan ve Uslu, 2008; akt: Karahisar, 2013). Konsol oyunları, çeşitliliğinin fazlalığı nedeniyle yaş ve cinsiyet

farkları önem arz etmeksizin büyük bir kitle tarafından oynanan, geçmişte klavye, fare vb. klasik donanımlar ile kontrol edilebilse de gelişen dijital oyun sektörü ile birlikte artık özel kontrol panelleriyle ve beden hareketleri ile oynanabilen bir türdür. PC oyunları da konsol oyunları gibi geleneksel klavye, fare donanımları ile olduğu gibi, yeni nesil teknolojiler ile de oynanabilen oyun türüdür. Üçüncü ve bu araştırmanın temelini oluşturan çevrimiçi oyunlar ise bir ağ desteği ile oynanan oyunlar anlamına gelmektedir. MUD şeklinde kısaltılabilecek Çok Oyunculu Zindan türü oyunlarda oyuncu karakterini klavye/fare gibi donanımlarla kontrol ederek metin temelli bu oyunu oynar (Doğu, 2006). Çevrimiçi oyunların bir başka türü olan rol yapma oyunlarında, kişi, herhangi bir görsel öğe olmaksızın tasarlanan oyunda, kendisine verilen, kendi oluşturduğu ya da var olan herhangi bir karaktere bürünerek onun gibi hareket eder, düşünür, kararlar alır. MMORPG olarak kısaltılan “Massively Multiplayer Online Role Playing Game” türünde ise oyuncular, diğer kullanıcılar ile bilgi alışverişinde bulunmak, macera aramak, şehirler kurmak amacı ile yarattıkları karakteri yönetirler. Bu alt türün önemli bir özelliği, geniş bir ağa sahip olması nedeniyle dünyanın her yerinden binlerce oyuncunun oyuna dahil olabilmesidir. Eş zamanlı olarak altmış bin kişinin oynayabildiği Second Life bu açıklamanın güçlü bir desteği olarak gösterilebilir (Karahisar, 2013). Biraz önceki cümlede de söylendiği gibi, MMORPG türünün oynanabilmesi için olmazsa olmaz olan şartlardan biri geniş bant internet bağlantısıdır (Eldeniz ve Sırma, 2011; akt: Karahisar, 2013). Second Life isimli oyun, oyuncularına, gerçek hayattan bağımsız, sanal dünyanın çerçeveleri içerisinde ikinci bir yaşam seçeneği sunmaktadır. Bu önermeye güçlü bir örnek olarak, ABD’de bir bakımevindeki otizm ve asperger sendromlu çocukların bu oyunu oynayarak gerçek hayatta başaramadıklarını başarması verilebilir. Çevrimiçi oynanabilen bir başka oyun türü ise “FPS” olarak kısaltılan Birinci Şahış Nişancı oyunlarıdır. Schneider ve arkadaşları (2004) FPS oyunlarını, kullanıcının, bilgisayar monitörü aracılığıyla oynadıkları karakterin gözünden bakarak üç boyutlu dünya içerisinde rakiplerini vurduğu oyun türü olarak tanımlamıştır. MOBA olarak kısaltılan Multiplayer Online Battle Arena oyun türü ise tipik olarak her biri beş oyuncudan oluşan iki takımın, tek bir karakteri kontrol eden her oyuncu ile birbirlerine

karşı yarıştığı, gerçek zamanlı strateji oyunlarının bir alt dalı olarak tanımlanmıştır (Mora-Cantalops ve Sicilia, 2018). Gerçek zamanlı strateji oyunlarının aksine, MOBA türünde birim veya bina inşası yoktur, bu yüzden stratejinin çoğu bireysel karakter gelişimi ve savaşta kooperatif ekip oyunu etrafında döner (Yang, Harrison ve Roberts, 2014).

Dijital oyun sektöründe oyun türleri olduğu gibi, bu oyunları oynayan oyuncuların da türleri vardır. (Karahisar, 2013). Araştırmacılar “gündelik oyuncu”yu boş zamanını değerlendirmek için basit oyunlar oynayan ve düzenli olarak zamanlarını oyun oynayarak geçirmeyen kişiler olarak tanımlamışlardır (Binark ve Bayraktutan, 2011; akt: Karahisar, 2013). Pro-gamer adı verilen oyun düşkünleri ise gündelik oyuncudan farklı olarak oynadıkları oyunlarda seçicidirler. Hardcore gamer adı verilen sıkı oyuncular, çoğunlukla MMO türü oyunları tercih etmekle birlikte zamanlarının büyük bir çoğunluğunu oyun oynayarak geçirirler. Yine daha çok MMO oyunlarda görev alan ve game master adı verilen oyun ustaları ise, oyunu oynayan diğer oyunculara danışmanlık, rehberlik görevi yapar (Kaplan, 2009; akt: Karahisar, 2013). Game expert adı verilen oyun uzmanlığı ise, çok büyük kitlelere sahip olan oyunlarda planlama yaparak oynanılan oyunu profesyonel bir kariyere dönüştürme amacı şeklinde tanımlanır (Binark ve Bayraktutan, 2011; akt: Karahisar, 2013).

2.2.1. Dijital Oyunların Psikolojik Etkileri

Dijital oyunlarda oyuncusuna istedikleri karaktere bürünebilme, hatta bazı durumlarda kahraman olabilme imkanı tanımaktadır. Ancak bu durum beraberinde gerçek ile kurgunun içiçe geçmesinden kaynaklı olarak zamansızlık hissini ortaya çıkartabilmektedir. Kişiler oynadıkları oyunun içinde kendilerine bir yer edinerek o oyunu adeta yaşarlar (Bereket, 2010; akt: Karahisar, 2013). Sonrasında ise kişi oyundan çıktığında gerçek hayata yönelik bir yabancılaşma hissi ile karşılaşır. Çünkü oyunun çevrimiçi bazlı olması nedeniyle oyuncu oyunda değilken bile, başka oyuncular

devam eden oyunu oynayarak ilerleme kat etmektedirler. Kişinin bu sanal ortamdaki kendini kurtararak gerçek dünya ile bütünleşmesi gerekmektedir. Doğu (2006) bu durumu, oyun üstü anlamına gelen “meta-game” olarak tanımlamıştır.

Dijital oyunlar sahip oldukları özellik ve oyuncularına hissettirdikleri duygular nedeniyle kişide bu oyunlara yönelik oyun bağımlılığının gelişmesine neden olabilirler (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Literatürde dijital oyunların psikolojik yönden olumsuz etkilerinin araştırılmasına yönelik pek çok çalışma ile karşılaşılabilir. Çalışmaların sonucuna bakıldığında dijital oyun oynamanın, yalnızlık, düşük yaşam doyumu, depresyon, saldırganlık, anksiyete, şiddet eğilimi, olumlu sosyal davranışlarda azalma, dikkat sorunları, düşmanca duygularda artış ve şiddete karşı duyarsızlaşma ile ilişkili olduğu bulunmuştur (Wack ve Tantleff-Dunn, 2009; Mentzoni vd., 2011; Anderson ve Carnagey, 2009; Carnagey ve Anderson, 2005; Anderson vd., 2008; Anderson, Funk ve Griffiths, 2004; Bartholow, Sestir ve Davis, 2005; Bilgi, 2005; Bluemke, Friedrich ve Zumbach, 2010; Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014; Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004; Möller ve Krahe, 2009; Olson vd., 2009; Polman, de Castro ve van Aken, 2008; Wang vd., 2009; Fischer, Kastenmüller ve Greitemeyer, 2010; Williams, Kennedy ve Moore, 2011; Greitemeyer ve Mügge, 2014; Chan ve Rabinowitz, 2006; Gentile, 2009; Gentile, Swing, Lim ve Khoo, 2012; Hasan, Bègue, Scharkow ve Bushman, 2013; Bushman ve Anderson, 2009; Engelhardt, Bartholow, Kerr ve Bushman, 2011; Hummer vd., 2010; Montag vd., 2012).

2011’de yürütülmüş olan ve denek grubunun çocuk ve ergenlerden oluştuğu iki yıllık bir gözleme dayanan başka bir çalışmada araştırmacılar, oyunu normal düzeyde oynayarak daha sonrasında bağımlı olan kişilerde depresyon, anksiyete ve sosyal fobi artarken, okul performansının düştüğü; bağımlıyken bağımlılıklarını azaltarak normal

düzeyde oyun oynamaya başlayan kişilerde ise tam tersi bir durumun ortaya çıktığı sonucuna ulaşmışlardır (Gentile vd., 2011). Anderson ve arkadaşlarının (2010) yaptığı bir başka çalışmada ise, şiddet unsurları içeren oyunları oynayan kişilerde hem davranışsal hem de dürtüsel olarak şiddetin arttığı görülmüştür. Buna ek olarak aynı çalışmadaki bulgular, bu tür oyunları uzun süre oynayan katılımcılarda ise şiddete karşı duyarsızlaşma/düşük empati ve yardımsever davranışlarda azalma gibi özelliklerin görüldüğünü öne sürmüştür. Bir başka araştırmacının yürüttüğü bir çalışmanın sonuçları ise, bu sonuçları yanlışlar nitelik taşımaktadır (Ferguson, 2007). Ferguson'un ulaştığı sonuçlara göre dijital oyunların, oyuncuların saldırganlık tutumları ile ilişkisinin anlamsız olmuştur. Bu araştırmasından 5 yıl sonra yürüttükleri çalışmalarında Ferguson ve arkadaşları (2012), şiddet temalı dijital oyunlar ile saldırganlık ve agresyon arasında anlamlı farklılıklar bulunamadığını belirtmiştir.

Kim ve arkadaşlarının yaptığı bir başka araştırma ise dijital/çevrimiçi oyun bağımlılığı ile narsisizm kişilik özellikleri ve saldırganlığın da bulunduğu çokça faktör arasındaki ilişkiyi incelemektedir (Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008). Araştırmanın sonuçları, katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık ve narsisistik kişilik özellikleri arasında pozitif ilişki olduğunu göstermiştir.

2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Yaygınlığı

Literatürde Türkiye'de dijital oyun bağımlılığının yaygınlığına odaklanan bir çalışma yürütülmemiş olmakla beraber, araştırmacıların 2016 yılında yaptıkları bir çalışmadaki bulgularda, araştırmaya katılan ergenlik çağındaki 865 katılımcının %28,8'lik bölümünün "oyun bağımlısı" tanımının koşullarını karşıladığı görülmüştür (Irmak & Erdoğan, 2016). Buna ek olarak yapılan bir başka çalışmada, 350 ortaokul öğrencisinin içinden 1,7% lik kısmı oluşturan 6 kişinin ileri düzey oyun bağımlısı, %7,14'lük kısmı oluşturan 25 kişinin oyun bağımlısı, %26,8'lik kısmı oluşturan 94 öğrencinin ise risk

grubunda yer alan oyuncular olarak tanımlandığı araştırmanın bulguları arasındadır (Hazar, Hazar, Gökyürek, Hazar ve Çelikkilek, 2017).

Türkiye’de yapılan araştırmalar ile karşılaştırıldığında yurtdışında yapılan araştırmaların sayıca çokluğu bilimsel anlamda elde edilen sonuçların daha fazla olmasını ve bu sonuçların çeşitliliğini de beraberinde getirmiştir. Araştırmacılar yetişkinler üzerinde yaptıkları bir çalışmada, Almanya’dan toplanan katılımcıların %1,5 ila %3’ünün oyun bağımlısı olduğunu bulmuştur (Peukert, Sieslack, Barth ve Batra, 2010). Yine aynı ülkede yapılan bir başka çalışmanın bulguları, 221 çocuğun arasından %6,3’ünün “oyun bağımlısı” olarak tanımlandığını göstermiştir (Wölfling, Thalemann ve Grüsser-Sinopoli, 2007). Aynı yılda yürütülmüş olan literatürdeki daha geniş kapsamlı bir çalışma araştırmaya katılan 7069 kişiden %11,9’luk kısmı oluşturan 840 kişinin oyun bağımlısı olarak değerlendirildiği sonucunu belirtmiştir (Grüsser, Thalemann, & Griffiths, 2006). Bu sonuçlara bakılarak bir değerlendirme yapıldığında araştırmaların sonuçlarında bulunan yaygınlık oranlarının araştırmanın yapıldığı bölgeye göre değişiklik gösterdiği söylenebilmektedir. Bunun en büyük nedenleri arasında ise kültürel farklılıklar yerini almaktadır (Balıkçı, 2018).

2.3. Narsistik Kişilik Bozukluğu

2.3.1. Narsistik Kişilik Bozukluğu Tanımı ve Belirtileri

Özsever ismiyle de bilinen narsisistik kişilik bozukluğu da antisosyal, sınırdurum ve histriyonik kişilik bozuklukları gibi, DSM-V’de B kümesi kişilik bozukluklarında yerini almıştır (American Psychiatric Association, 2013). King (2008) kitabında, narsisistik kişilik bozukluğu bulunan kişileri, kibirli, ancak yine de başka insanların değerlendirmelerine bağımlı bireyler olarak tanımlamıştır. Bunun yanı sıra, kendilerini diğer insanlardan daha yetkili/yetkin ve daha iyi gören narsisistler, başkalarını anlama ve onlarla empati kurma konusunda eksiklikler gösterirler. Bir başka kaynakta, özsevici

kişilerden, kendilerini sürekli hem fiziki hem mental, hem de ruhani açıdan diğer insanlardan daha üstün gören, sürekli başkalarından gelecek ilgiye ve onaylamalara ihtiyaç duyan, nerede olursa olsun el üstünde tutulması gereken kadar üstün bir varlık olduğuna inanan kişiler olarak bahsedilmiştir (Öztürk ve Uluşahin, 2016). Her olumlu özelliğin "en" lerinin kendileri olduğuna, ya da şu an olmasa bile bir gün olacaklarına yönelik irrasyonel düşünceleri vardır. Lakin böylesine bir üstünlük algısı ve isteği, yaşamlarında sıklıkla hayal kırıklığına uğramalarına neden olur. Sürekli başkaları tarafından övülmek isterler ve bu istekleri yerine geldiği takdirde benlik algıları ve kimlik düşünceleri bu övgülerden beslenmiş olur. Günlük yaşamlarında da sürekli olarak, bahsedilen bu övgüleri almak için görünüm ve davranışları ile devamlı bir çabalama içine girerler. Bu övgüleri elde edemeyince de kendilerine olan saygıları yerle bir olur, çökkün duygudurum görülmesi muhtemeldir. Özsevici kişiler oldukça manipulatif bir yapıya sahiptirler. Öyle ki, kendilerini daha üstün görmek ve çevreye de böyle görünmek için diğer insanları kullanırlar. Arkadaşlık ilişkileri bile tamamen bu temele dayanır. Empati yetenekleri kısıtlı, ya da bu yetenekten tamamen mahrum oldukları için kişiler arası ilişkilerinde bencil kişiler olarak bilinirler. Kişilikteki bu özellikler, genellikle sınırdurum kişilik yapısıyla beraber görülür (Akhtar, 1989).

Kendilik psikologlarının, özsevici kişilik bozukluğunun nedenlerine yönelik yaklaşımları, kişinin erken çocukluk dönemlerindeki "büyüklenmiş özbenlik" duygu ve düşüncelerine karşı yeterli empatiyi kuramamış olduğu düşüncesine yöneliktir (Öztürk & Uluşahin, 2014). Bunun yanı sıra, bireyin çocukluğunda dış dünyanın düş kırıklıklarını yeteri kadar tecrübe edememesi ve ebeveynlerin çocuklarını gereksiz ve abartılı derecede övmesi, gelecekte bireyde narsistik kişilik bozukluğunun oluşmasına neden olabilir. Ek olarak, geçmiş araştırmalarda, özsevici kişilerin çocukluklarına inildiğinde, ebeveyn ve diğer insanlar temelli duygusal ihmal bulguları ile karşılaşılmıştır (Johnson, Bromley ve McGeoch, 2005)

Öztürk ve Uluşahin (2014) kitaplarında, özsevici kişilik bozukluğunun, B kümesinde

bulunan diğer kişilik bozuklukları ile arasında ayırıcı tanının gerektiğini vurgulamıştır. Obsesif kompulsif kişilik bozukluğu özellikleri arasında bulunan mükemmeliyetçilik, narsisistik kişilik bozukluğuna sahip kişilerde de izlenebilse de obsesif kompulsif kişilerin aksine, narsisist kişilerde kendini suçlama, eleştirme gibi özelliklere rastlanmaz. Mani ya da hipomani dönemlerinde büyüklenme düşünceleri var olsa da, bu durum dönemseldir ve komorbid başka belirtiler de bu belirtilere eşlik eder (Skodol, Oldham, & Bender, 2009).

DSM-V, narsisistik kişilik bozukluğunu, erken erişkinlikte başlayan ve çeşitli kontekstlerde baş gösteren, düşünce/düşlem ya da davranışlarda yücelenme, övülme, yüceltilme ve beğenilme ihtiyacı taşıma ve empati kuramama ile giden yaygın bir örüntü olarak tanımlamıştır (American Psychiatric Association, 2013). Bunun yanı sıra, kişiye narsisistik kişilik bozukluğu tanısının konulabilmesi için: (1) Büyüklenme (özelliklerini, yeteneklerini gösterdiği başarılarla orantısız olacak ölçüde abartma); (2) Sınırsız başarı, zeka, güzellik, yücelik, üstünlük ya da üst düzey bir sevgi düşlemleriyle takıntılı olma; (3) Eşi benzeri olmayan, özel biri olduğuna inanma ve yalnızca özel olan diğer kişi, topluluk yahut kurumlarca anlaşılabilceğine ve yalnızca bunlar ile ilişki kurmasının doğru olduğuna inanma; (4) Aşırı bir beğenilme arzusu taşıma; (5) Genel olarak irrasyonel bir, "hak etme" düşüncesi içinde olma, karşılaştığı durum ve olaylarda pozitif ayrımcılığa uğrayacağını düşünme ve umma; (6) Başkaları üzerinden fayda sağlamak amacıyla onları kullanma; (7) Empati yeteneğinden yoksun olma; (8) Sıkça başka insanlara karşı kıskançlık besler, ya da kendisinin başkaları tarafından kıskanıldığını düşünme; (9) Kişiler arası ilişkilerinde saygısız ve kibirli tavır ve davranışlarda bulunma, özelliklerinden en az beşinin bulunması koşulları da DSM-V'de yazılmıştır.

Prof. Dr. Ertuğrul Köroğlu (2010) kitabında, narsisistik kişilik bozukluğunun toplumda görülme oranını %2 olarak belirtmiş ve psikodinamik yorumculara göre, bozukluğun temelinde, kişinin bilinçdışı aşağılık duygularını bastırmak için büyüklenici ve yücelik

duygularına ihtiyaç duyduğundan bahsetmiştir. Bununla birlikte Köroğlu, diğer pek çok bozuklukta olduğu gibi, narsisistik kişilik bozukluğu olan kişilerdeki yerleşik düncelere de kitabında yer vermiştir: (1) Çok özel bir insanım; (2) Diğer insanlardan daha üstün olduğum için ayrımcılık yapılmasını ve başkalarından kayırılmayı hak ediyorum; (3) Başka insanlara sunulan kurallar beni ilgilendirmez; (4) Başkaları tarafından bilinmek, ünlü biri olmak, hayran olunması biri olmak çok fazla önem taşır; (5) Hiyerarşik sırada üst bir konumdayım ve bu konumuma saygı duymayanlar cezalandırmayı hak eder; (6) Diğer insanlar benim ihtiyaçlarımı karşılamak için hizmet etmelidirler; (7) İnsanlar benim ne kadar özel birisi olduğumun farkında olmalıdır; (8) Üst düzey bir saygıyı hak ediyorum ve insanların bana bu saygıyı göstermemesi bağışlanamaz bir suçtur; (9) İnsanlar kendilerine karşı beslenen saygıyı, hayranlığı ve sahip olduğu güzel şeyleri hak etmiyor; (10) Eleştirilemez biriyim, kimse bana dil uzatamaz; (11) Üst düzey yeteneklere sahibim. Eğer insanlar benim gibi olmak istiyorsa kendilerini geliştirme yolları keşfetmelidirler; (12) Ancak benim gibi üstün bireyler beni anlayabilir; (13) Daima büyük şeyler isterim ve bunlar için bir nedenim vardır.

Son olarak aynı kitabında yazar, Narsisistik kişilik biçimi ile kişilik bozukluğu arasındaki farklara yer vermiştir. Biçimi "A", bozukluğu "B" şeklinde kodlarsak: (1A) Kendileri hakkındaki negatif eleştirilere karşı hassas olsalar da, yapılan bu eleştirmeleri kaldırabilirler; (1B) eleştirilmeye karşı tahammül edemezler, eleştirilme ile karşı karşıya kaldıklarında öfke patlamaları yaşarlar, eğer tepki gösteremezlerse küçük düşürülmüş, aşağılanmış hissederler; (2A) Kişiler arası ilişkilerinde oldukça kurnazdırlar, başkalarının üstünlüklerini, kendileri için çıkar sağlamaya yönelik kullanırlar; (2B) İnsanlar ile olan ilişkilerinde manipülatif ve sömürücüdürler, çıkar elde etme gayesiyle insanları sömürürler; (3A) Düşüncelerini ve planlarını karşılarındaki kişiye kolaylıkla aşılırlar ve ikna ederler; (3B) Kendilerini özel önemleri olan kişiler olarak görürler; (4A) Zirveye oynamayı ve tahtta kalmayı hedeflerler; (4B) Zafere giden yolda her türlü şeyin mübah olduğunu düşünürler; (5A) Düşüncelerinde, kendileri, kendi alanlarındaki en iyileridir; (5B) Sınırsız başarı, zeka, güzellik, yücelik, üstünlük ya da üst düzey bir sevgi

düşlemleriyle takıntılıdır; (6A) Kendilerini, özelliklerini ve yeteneklerini eşsiz olarak görürler, ancak yaşamlarında karşılaştıkları olay ve durumlar karşısında ayrıcalık ya da kayırılma beklentisi gütmezler; (6B) Genel olarak irrasyonel bir, "hak etme" düşüncesi içindedirler. Pozitif ayrımcılık beklerler; (7A) İltifatı ve hayranlığı saygılı ve ölçülü bir şekilde karşılarlar; (7B) Dur durak bilmeyen bir övülme beklentisi güderler; (8A) Sadece kendi duygu ve düşüncelerini değil, belirli bir ölçüde de olsa, başkalarının duygu ve düşüncelerinin de farkındadırlar; (8B) Empati yeteneğinden yoksundurlar, diğer insanların duygu ve düşüncelerini anlamak konusunda işlevsel değillerdir; (9A) İnsanların kendilerine daima iyi davranmasına yönelik beklentiler içindedirler; (9B) Diğer insanlara karşı bitmek bilmeyen bir kıskançlık beslerler (Köroğlu, 2010). Narsisistik kişilik bozukluğu olan insanlar, kimi zaman mesleklerinde işlevsellik açıdan düşüş yaşarlar. Bunun en temel nedenlerinden biri, başarısızlığın olası olduğu durumlarda, bunu göze alamayacakları için risk almak istememeleridir. Devamlı küçük düşürülme durumlarına karşı, toplumdaki soyutlanarak depresif bir duygu duruma girebilirler, ancak üstünlük ve yücelik düşünceleri kalıcı hale geldiğinde taşkın duygudurum kişinin yaşamında baş gösterebilir.

2.3.2. Narsisizm Türleri

2.3.2.1. Normal Narsisizm

Literatürdeki bir araştırmaya göre normal narsisizm, kişinin kendisi ve çevresindeki diğer kişiler ile uyumu ve bu kişilerin, kişinin kendisine yönelik beklentilerini karşılayabileceğini hissetmesidir (Rozenblatt, 2002). Normal narsisizmde kişinin özgüveni ve kendilik değeri, dışarıdan gelen eleştiri, yorum ve düşüncelerden olabilecek minimum şekilde etkilenir. Kişiye göre önemli olan ve onun özgüvenini besleyen şey dışarıdan gelen yorum ve düşünceler değil, kişinin kendi hakkındaki düşünceleridir (Akhtar, 1989). Bu doğrultuda kişi, eğer hak ettiğini düşündüğü değeri ve kabul edilmeyi deneyimleyemezse narsisistik yaralanma yaşayabilir.

2.3.2.2. Patolojik Narsisizm

Diğer tür olan patolojik narsisizmde ise, kişi her ne kadar özgüveni yüksek, kendinden emin ve dışarıdan gelen tepki, yorum, görüş ve düşüncelere karşı umursamaz görünse de, aslında içten içe dışarıdan gelen tepkilere bağımlıdır (Karaaziz & Atak, 2013). Bu bağlamda patolojik narsisizme sahip kişilerin dışarıdan kendinden emin görünmelerine rağmen, içten içe düşük bir özgüven ve kendilik saygısına sahip oldukları söylenebilir. Kişinin benlik saygısı için dışarıdan gelecek olan görüş ve yorumlara olan bu denli aç ve muhtaç olması, normal narsisizm ile patolojik narsisizm arasındaki en temel ayrımdır.

2.3.3. Narsisizm Teorileri

Narsisizmin güncel psikanalitik perspektifleri, literatürdeki pek çok araştırmada bulunabilir (Kernberg, 1985; Kernberg, 1994; Kohut, 2009). Kernberg, yazısında narsisizmin ebeveynlerin reddedilmesinin veya terk edilmesinin bir sonucu olarak ortaya çıktığını öne sürmüştür. Bu ebeveyn-devalüasyon hipotezi, soğuk ve reddedici ebeveynler nedeniyle çocuğun savunmacı bir şekilde geri çekildiğini ve güvenilebilecek ve sevilebilecek tek kişinin yalnızca kendisi olduğuna inanmaya başladığını savunmaktadır. Öte yandan Kohut, narsisist libidoyu nesne sevgisine dönüştürülmüş olarak görmenin tam zıttı bir şekilde onu yetişkinliğe doğru olan bir benlik gelişim süreci olarak ele almaktadır. Kohut'un teorisi aslında gelişimsel bir benlik teoridir ve burada patolojik narsisizm, ebeveynlerin reddedilme veya ilgisizlik nedeniyle idealize edilememesinden kaynaklanabilir. Bunlara ek olarak geçmiş çalışmalar literatüründe yer alan bir diğer teori de “sosyal öğrenen narsisizm teorisi” dir (Millon, 1981; akt. Emmons, 1987). Bu yaklaşıma göre narsisizm ebeveynin devalüasyonuna bir tepki olarak değil, ebeveynin aşırı değerlendirmesinin sonucu olarak gelişmektedir. Çocuğa özel bir kişi olarak davranılır, çok fazla ilgi gösterilir ve çocuk ebeveynler tarafından

kendisinin kusursuz olduğuna yönelik düşünmeye itilir. Millon'a göre bu gerçeklikten uzak abartılı değerlendirme, çocuğun, "dış dünyada idame ettirilemeyen" kendilik algılarına yol açmaktadır. Bununla birlikte çocuk, genellikle ya ilk çocuktur ya da tek çocuktur ve bu durum çocuğun aşırı miktarda ilginin hedefi olmasının sebepleri arasında yer alır.

2.3.4. Narsisizm Ölçme ve Değerlendirme Araçları

Günümüzde bireylerin narsistik kişilik bozukluğunun değerlendirmesi için testler bulunmaktadır. Bu testler objektif ve projektif testler olmak üzere aralarında ikiye ayrılırlar. Objektif testler yapılandırılmış sorulardan oluşurken, projektif testler daha çok yoruma açık, kişinin bilinçaltı değerlendirmesinin daha ağırlıklı olduğu testlerdir. Objektif testlerde kişi, test sonuçları üzerinden puan alır ve bu sonuçlar uygulayıcı tarafından yorumlanır. Narsisizmin ölçüldüğü birçok araştırmada bir objektif test türü olan "Narsistik Kişilik Envanteri" 'nin kullanımı daha yaygındır. Bu envanteri Dr. H.C.S. Hall ile birlikte 1979 yılında ilk öne süren araştırmacı olan Dr. Robert Raskin, daha sonra Dr. Howard Terry ile birlikte günümüzde kullanılan biçimine getirmiştir. Ölçeğin daha sonra 2000 yılında araştırmacı Hakan Kızıltan tarafından kendisinin yüksek lisans tezinde Türkçeye çevrilerek geçerlik ve güvenirlik çalışması yapılmış ve bilimsel literatürde yerini almıştır (Kızıltan, 2000). "NPI" şeklinde kısaltılan envanter, 2006 yılında ise bir yandan zaman kaybını engellemek, öte yandan ise katılımcı temelli oluşabilecek hataların önüne geçmek amacıyla 16 soruya indirgenerek yeniden düzenlenmiştir (Ames, Rose ve Anderson, 2006). Bir başka araştırmacı ise 2009 yılında ölçeğin Türkçeye geçerlilik ve güvenirlik çalışmasını yapmıştır (Atay, 2009). İşbu araştırmada Atay'ın üzerinde çalıştığı bu ölçek, kullanılacak ölçüm araçlarından biridir.

Yukarıda da bahsedildiği gibi, narsistik kişilik özelliklerini ölçen bir diğer test türü de projektif testlerdir. Bu tür testlerde uygulayıcı, test süresince katılımcının bütün

davranışlarını -bu davranışlar kişi hakkında birçok şeyi ortaya çıkarabileceği için ve pekçok anlama gelebileceği için- gözlemek ve daha sonra tekrardan inceleyebilmek amacıyla kaydetmek mecburiyetindedir (Schafer, 1967). “Rorschach Testi”, narsisizmin ölçülmesinde en yaygın kullanılan projektif testtir. Geçmişte mürekkep lekeleriyle ilgili çalışmalar yürütülmüş olsa da bu alanda bir miltaşı özelliği taşıyan Rorschach testi, Hermann Roschach tarafından öne sürülmüştür (Cansever, 1963). Testte, mürekkep lekelerinden oluşan 10 kart katılımcıya sunulur ve katılımcının bilinçaltına yönelik çıkarımlar yapılarak onun kişilik özellikleri ve dinamikleriyle ilgili bilgi edinme amacı güdülür.

2.3.5. Yaygınlık Değerlendirmesi

Kişilik bozukluklarının yaygınlık değerlendirmeleri sonuçları toplumdan topluma, bölgeden bölgeye ve kültürden kültüre değişim gösterir. Bununla birlikte epidemiyoloji çalışmalarında elde edilen bulguların güvenilirliği çok düşüktür. Bunun sebeplerinden biri de kişilik bozukluklarının beraberinde alkolizm, çökkünlük, bunaltı bozuklukları vb. sorunların da sıkça görünüyör olmasıdır (Öztürk ve Uluşahin, 2016). Ek olarak, kişiler uzun süre gözlemlenemeyince altta yatan kişilik bozukluğunun değerlendirilmesi de oldukça zor bir hal almaktadır. Bu nedenle, narsistik kişilik bozukluğu ya da diğer kişilik bozukluklarının toplumda yaygınlık oranlarının değerlendirilmesine yönelik çalışmalarla sıklıkla karşılaşmamaktadır. Yine de literatürdeki yaygınlık çalışmalarına bakıldığında kişilik bozukluklarının yaygınlık oranlarının cinsiyetler arasında farklılaştığı görülmektedir. Genel itibariyle erkekler kadınlardan 4-5 kat daha fazla kişilik bozukluğu tanısı alsalar da sınırda, histrionik ve bağımlı kişilik bozuklukları tanısı almış bireyler arasında kadınların oranı daha fazladır. Literatürde, kişilik bozukluklarının yaygınlığının çalışıldığı bir araştırma bulguları, herhangi bir kişilik bozukluğuna sahip olmanın yaygınlığının %13,4; narsistik kişilik bozukluğu yaygınlığının ise %0,8 arasında olduğunu önermektedir

2.4. Depresyon

2.4.1. Depresyon (Çökkünlük) Tanımı

Depresyon, aşağılık duygusu, güçsüzlük, halsizlik, eylemlere ve etkinliklere karşı isteksizlik, karamsar tutum gibi duygu ve düşünceler ile birlikte izlenen, bireyin yoğun bir üzüntü ve bunalım halinde olması ile görülen bir duygudurum sendromudur. Literatüre bakıldığında, araştırmacıların yazdıkları kitaplarında bulunan, bu konuyu ele aldıkları yazılarında çökkünlük olarak da isimlendirilen depresyonun ruhsal olan ya da ruhsal olmayan hastalıklarda görülebileceğini, bu nedenle birincil ve ikincil olmak üzere iki ayrı şekilde incelenmesi gerektiğini önerdikleri karşımıza çıkmaktadır (Öztürk ve Uluşahin, 2016). Yazarlar birincil çökkünlükleri bedensel ya da ruhsal başka bir hastalık ile ilgili olmaksızın görülen ruhsal buhranlar olarak tanımlarken, ikincil çökkünlükleri bedensel ya da ruhsal başka bir hastalığa bağlı olarak izlenen çökkünlük durumları olarak tanımlamışlardır. Bununla birlikte, depresyon tanısı konulan hastalardaki belirtiler incelendiğinde çoğu zaman ikincil belirtiler ile birincil çökkünlük belirtilerinin ayırt edilemediğini savunmuşlardır. Bu hususta hastanın depresyon durumu, sahip olduğu hastalıkta ortaya çıkabilen, ve hastalığın doğrudan bireyin bilişsel fonksiyonlarını etkileyen depresyon durumu değil, var olan hastalığın yarattığı psikososyal stres, bunalım vb. negatif duygu ve düşüncelerden kaynaklanarak asıl hastalık ile birlikte izlenen ikincil bir hastalık halidir.

2.4.2. Depresyon Belirti ve Bulguları

Öztürk ve Uluşahin (2016) yazılarında depresyondaki bireyde genel görünüm, konuşma ve ilişki kurma, duygulanım, bilişsel yetiler, düşünce süreci ve içeriği, devinim, ve bedensel ve fizyolojik belirtiler gibi alanlarda izlenen farklılıklara

değınmişlerdir. Genel görünüm ele alındığında kişinin yüz hatlarında çizgiler belirginleşmiş, alındaki çizgiler derinleşmiş ve omuzlar düşmüştür. Depresyondaki hastalarda bazen genel bir durgunluk izlenilebilirken, bazı hastalarda bu durum hissedilen buhran durumundan kaynaklı sürekli bir endişe haliyle kıpır kıpır olma ve bulunduğu mekanda voltalar atma şeklinde görülebilir. Hastanın iletişim ve ilişki durma yetisi ele alındığında kişinin depresyon durumu hafif ya da orta şiddetli olduğunda genelde iletişim kurmakta herhangi bir güçlük olmasa da daha ağır vakalarda kişi oldukça sessiz bir konuşma sergilediğinden ötürü iletişim kendisiyle iletişim kurmada zorlanılabilir, hatta kişi bazen “mutizm” olarak da adlandırılabilen hiç konuşmama haline bürünebilir. Depresyondaki kişi hissettiği buhranı, normal bir üzüntü ya da umutsuzluk halinden farklı olarak tanımlarlar ve bu durum depresyonun özel niteliği olarak isimlendirilir. Bununla birlikte depresyondaki bu kişiler çoğunlukla çok fazla ve kolayca ağladıklarını rapor ederler. DSM-V, önceki tanı kriterleri kaynaklarıyla karşılaştırıldığında, depresyon tanımının içerisine umutsuzluk durumunu da eklemiş olsa da bu değişiklik umutsuzluğun genel bir duygudurum olmasından ziyade, bir düşünce içeriği olması nedeniyle kavramı değiştirmektedir. Bununla birlikte literatürde yapılan çalışmalarda görülmektedir ki, araştırmada incelenen hastaların bir kısmı içinde buldukları üzüntü durumunu tanımlarken umutsuzluk duygusu tecrübe etmediklerini, yine katılımcıların bir başka bölümü de umutsuzluk hissettikleri durumlarda herhangi bir üzüntü tecrübesi tanımlamadıklarını rapor etmişlerdir (Uher, Payne, Pavlova ve Perlis, 2014; Uher vd., 2008).

Depresyonun ağır olarak seyrettiği vakalarda kişiler tecrübe ettikleri yoğun çökkünlük halinden ötürü başka duygular hissedemediklerini, bir başka deyişle çökkünlüğün yarattığı yoğun duygunun diğer duyguları gölgelediğini bildirmişlerdir. Bu gölgelemeye örnek olarak, depresyonda olan kişinin çevresindeki insanlara yönelik sevgisini hissedemediği vs. durumlar görülmüştür. Yine de bu durum duygulanımda küntleşme ile karıştırılmamalı, ayırım dikkatli yapılmalıdır. Bununla birlikte depresyon tanısı almış bazı hastalarda depresyonun yanı sıra kaygılanma ve disforik duygudurum adı da

verilen sıkıntılı-tedirgin duygudurum hali görülebilirken, bazı hastalarda da depresyon öfke ile izlenebilir. Bunaltılı/tedirgin çökkünlük olarak isimlendirilen yerinde durmama, tedirginlik durumu bazı bunaltılı hastalarda görülebilir. Bazı hastalarda depresyonun özelliklerinden birisi de bunaltının özellikle sabah erken saatlerde nüksetmesidir. Sabah saatlerinde yoğun bir şekilde hissedilen ve hastalar tarafından “göğüsde bir yanma hissi” olarak tarif edilen çökkünlük, bu özelliği ile ağır vakaların tanısında önemli bir araz görevi görmektedir. Bununla birlikte anhedoni olarak tanımlanan, geçmişte zevk aldığı eylem ve etkinliklerden artık zevk alamama, ilgi duyduğu şeylere artık ilgi duymama durumu da depresyonun en önemli bulgularındandır. Yine de çökkün duygudurum, daha farklı (şizofreni vs.) ruhsal bozukluklarda da izlenebildiği için kişinin durumu tanılanırken sadece çökkün duygudurum baz alınarak depresyon tanısı konulamaz.

Hastanın bilişsel yetileri göz önünde bulundurulduğunda, hastada herhangi bir bilinç kapalılığı söz konusu değildir. Hastalar zaman zaman günlük hayatlarında unutkanlıktan şikayet etseler de bu unutkanlık, bilişsel bir problem olan unutkanlıkla karıştırılmamalıdır. Bu durumda genellikle hasta, depresyonun sebep olduğu sıkıntılı durumla birlikte görülen dikkat dağınıklığının kurbanı olmuştur. Her ne kadar unutkanlığın çok yoğun olduğu durumlarda hastada yalancı bunama semptomu tanılansa da bu unutkanlık durumu depresyonun iyileşmesinin ardından geçer (Öztürk ve Uluşahin, 2016). Hastanın düşünce süreci ve içeriğinde yavaşlamayla birlikte, karamsarlık, geçmişe dönük pişmanlık, geleceğe yönelik olumsuz beklentiler ve umutsuzluk hakimdir. Kişi meydana gelen olumsuz olaylardan ötürü daima kendisini suçlar ve çevresindeki insanların hayatlarında meydana gelen olumsuz duyguların sebebinin kendisi olduğunu düşünür. Bununla birlikte kişinin öz saygısı çok fazla azalmıştır ve bu durum aşağılık düşüncelerini beraberinde getirerek kişinin kendisini hemen her konuda yetersiz, başarısız görmesine neden olur ve depresyonun şiddeti ağırlaştıkça kişi, varlığının daha da anlamsızlaştığını düşünmeye başlar. Ek olarak kişide öz kıyım düşünceleri de baş gösterir. Bu hususta depresyon tanısı almış kişilerin

değerlendirilmesi ve tedavi edilmesi sürecinde bu tip intihar düşünceleri incelenmelidir. Depresyonda olan kişide bedensel yakınmalar da gözlemlenebilen durumlar arasındadır. Kişi depresyonun başlarında doktor doktor gezerek tecrübe ettiği çökkünlük duygusunu bedensel bir hastalık ile tanılatmak ister. Bu kişiyi değerlendiren profesyoneller de ancak intihar düşünceleri baş gösterdiğinde kişinin hastalık tanısının depresyon olabileceğini göz önünde bulundurmaya başlar. Her ne kadar depresyon tanısı alan hastalarda temel belirtiler tüm toplumlarda benzerlik gösterse de dışa vurulan belirtilerde farklılıklar gözlemlenebilir (Uluşahin, Başoğlu ve Paykel, 1994).

Depresyondaki hastaların ruhsal süreçlerinde psikomotor yavaşlama gözlemlenir. Ağır vakalarda, kişilerin konuşmalarında, bedensel hareketlerinde (yürüme vs.) zorlantı ve yavaşlama belirgindir. Bununla birlikte bu devinim yavaşlığı, kişinin muayene sırasında hekimle/terapistle paylaştığı günlük hayatındaki durumlardan ziyade, mevcut profesyonel görüşme sırasındaki durumu ile gözlemlenebilir şekilde olmalıdır. Psikomotor yavaşlama, kişideki halsizlik ve istek eksikliği ile doğru orantılıdır. Depresyonun ağır vakalarındaki hastalarda sürekli hareket hali, ellerin sürekli ovuşturulması ve sürekli dolanma hali ile yoğun endişe duyguları mevcuttur. İstatistiksel olarak ele alındığında hastaların büyük birçoğunda iştahsızlık ve akabinde zaman zaman ani kilo verme durumları gözlemlenebilirken, ufak bir yüzdelerde de olsa hastaların bir kısmında aşırı yeme ve şişmanlama izlenebilir. Hastalarda çoğunlukla enerji kaybı ve sürekli olarak ne kadar uyusalar da “tam dinlenememiş olma” durumu gözlemlenebilirken, yine büyük bir kısmında uyku problemleri ortaya çıkar. Uykuya dalma ve uykuyu sürdürme süreçlerinde güçlükler vardır. Özellikle ağır vakalarda, kişi nispeten kısa süren bir uykunun ardından sabah erkenden uyanma ve akabinde hissedilen ağır çökkünlük hastalarda görülen yaygın şikayetlerden biri olmakla birlikte bu durum, depresyonun biyolojik belirtilerinden biridir. Bununla birlikte kişinin sindirim ve boşaltım sistemini de etkileyebilen depresyon, kişide kabızlık gibi durumlara neden olabilir. Ayrıca kişi, cinselliğe karşı genel bir isteksizlik duymakla birlikte bu durum, cinsel iktidarsızlık ile karıştırılmamalıdır. Zira bu isteksizlik, zaten depresyonun mevcut

belirtilerinden biri olan, “hemen her şeye yönelik isteksizliğin” bir türüdür.

2.4.3. Tanı Ölçütleri

Amerikan Psikiyatri Birliđi, DSM-V Tanı Ölçütleri El Kitabında çökkünlüğü, “yeđin depresyon” ismiyle ele almış ve bu bozukluğu “depresyon bozuklukları” kategorisinde yer alan bir bozukluk olarak tanımlamıştır (American Psychiatric Association, 2013). Kaynađa göre bireye yeđin, yani majör depresyon tanısı koyulabilmesi için kişinin aynı iki haftalık periyot süresince; -(1) Kişinin kendisi ya da çevresi tarafından gözlemlenebilen ve rapor edilen, neredeyse her gün, günün büyük bir bölümünde yaşanan çökkün duygu durumu; (2) Neredeyse bütün ya da bütün etkinliklere karşı ilgide belirgin azalma ve isteksizlik; (3) Kasıtlı olarak hedeflenmeksizin, iştahta belirgin artma ya da azalma ile birlikte gelen kilo kaybı ya da kilo alımı; (4) Neredeyse her gün baş gösteren uyku sorunları (aşırı uyuma, ya da insomnia olarak adlandırılan uykusuzluk); (5) Neredeyse her gün, kişinin çevresi tarafından gözlemlenebilir olması koşuluyla ajitasyon ve yavaşlama; (6) Neredeyse her gün yaşanan bitkinlik ve halsizlik hissi; (7) Neredeyse her gün baş gösteren değersizlik ve aşağılık hissi ile birlikte olaylara karşı kendini gereksiz yere suçlu hissetme duygusu; (8) Neredeyse her gün dikkat eksikliği belirtileri ile birlikte düşünmekte zorlanma ve kararsızlık durumları; (9) Kişinin detaylı bir plan olmaksızın var olan özkıyım düşünceleri- belirtilerinden en az beşine sahip olması gerekmektedir. Bununla birlikte bu belirtilerden en az biri ya çökkün duygudurum ya da isteksiz/ilgisizlik/zevk alamamazlık olmalıdır. Ek olarak yine aynı başlığın alt sayfa notunda yeđin depresyon ve yas arasındaki ayrıma dikkat çekilmiştir. Yası tecrübe eden kişinin tecrübelediđi baskın duygulanım boşluk duyguları ve yitimken, depresyondaki kişinin baskın duygulanımı çökkün duygudurumdur ve kişi herhangi bir olaya karşı mutluluk ya da haz alma beklentisi içine girmemektedir. Bununla birlikte yasta olan kişinin mutsuzluk ve çökkünlük belirtileri zaman içinde azalma gösterir ve yitirilen kişiyle alakalı düşünce örüntüleri olumsuz duyguların temelini oluşturur. Ancak yeđin depresyon durumundaki kişinin çökkün duygudurumu

daha süreklidir ve herhangi bir örüntü ya da şemaya bağlı değildir. Yastaki kişi, depresyonda görülen genel mutsuzluk ve acı çekme durumundan farklı olarak, zaman zaman yaşanan acıyla birlikte kimi zaman olumlu duygular tecrübe edebilir. Depresyondaki kişi genel olarak kendini suçlayıcı ve değersizlik duyguları içerisindeyken, yastaki kişinin bu tür suçlayıcı düşünceleri genellikle yitirilen kişiyle alakalıdır. Yasta da depresyondaki gibi özkıyım düşünceleri olabilse de bu düşünceler depresyonda değersizlik ve yaşamayı hak etmeme düşünceleriyle birlikte görülürken, yasta ölen kişiyle alakalı duygusal doluluktan ötürü o kişinin “yanına gitme” isteği şeklinde baş gösterir. Tüm bunlara ek olarak, yastaki kişi, depresyondaki kişinin aksine benlik saygısını yitirmemiştir.

2.4.4. Kuramlar ve Depresyon Teorileri

Majör depresyona yönelik yapılmış bilişsel davranışçı yaklaşım konusuna odaklanılırken, hem bilişsel hem de davranışçı yaklaşımı ayrı ayrı ele almak, bu konuya yönelik anlatımı daha detaylı hale getirecektir. Öncelikle bilişsel, bir başka adıyla kognitif yaklaşımdan başlamak gerekirse, Aaron T. Beck yazdığı kitabında depresyonun özünde bir duygudurum bozukluğu olmaktan ziyade, bilişsel bir bozukluk olduğunu savunmuştur (Beck, 1979). Öyle ki, duygudurum bozukluğu kişide, ortaya çıkan bilişsel bozukluğun akabinde baş gösterir. Bir başka yazısında yazar depresif hastaların temelde iki biliş hali yaşadığını öne sürmüştür (Beck, 1967). İlk biliş halinde kişi, dışarıdan gelen uyarıma karşı bu uyarımla ilgisi olmayan ya da tam anlamıyla uymayan stereotipik bilişsel yanıtlar geliştirir. Çelik ve Hoccoğlu (2016) yazılarında bu duruma örnek olarak, başkası için hiçbir anlamı olmayan bir hususun, depresyondaki kişi için üst düzey sıkıntı yaratacak bir düşünce ve uyarım olması durumunu göstermiştir. İkinci biliş halinde ise kişi, dışarıdan gelen herhangi bir uyarının varlığı söz konusu olmaksızın depresif ruminasyonlar ve serbest çağrışımlar sergiler. Bu biliş hallerinde kişi gerçeği çarpıtarak yorumlar. Psikolojik olarak depresif olmaya yatkın olan kişiler yaşamlarında, ta ilk dönemlerden itibaren görülen, mevcut duruma,

kendisine, geleceğe ve dış çevreye yönelik negatif anlamlarla yüklü şemalar sergilerler (Öztürk ve Uluşahin, 2016). Şemalar, ileri aşamada duygudurum bozukluklarının baş göstermesine neden olurlar. Bu şemalardaki düşünceler otomatiktir ve yanlış anlamlandırılmıştır. Bir başka deyişle kişi, bu düşünceleri kasıtlı olarak üretmez, birdenbire akla gelir ve gerçekler kişinin düşüncesinde çarpıtılarak anlamlandırılır. Bunun yanı sıra ise kişinin bu düşünceleri, kişide depresif belirti ve düşüncelerin sürmesine neden olmakla birlikte, bu kişilere göre çarpıtılmış olarak nitelendirilemezler ve bütünüyle gerçekçidirler. Kişi ortaya çıkan bu olumsuz düşünceleri ya aklından bir türlü atamaz ya da bunu yaparken oldukça zorlanır (Tuğrul & Sayılğan, 1997). Öztürk ve Uluşahin (2014) kitaplarında, kişilerde ortaya çıkan işte bu olumsuz özelliklerin maddeler halinde sıralamışlardır. Bu maddeler: Keyfi çıkarsama, seçici soyutlama, aşırı genelleme, olumluyu azımsama/olumsuzu abartma, kişiselleştirme ve son olarak da hep ya da hiç tarzında düşünmedir. Keyfi çıkarsama; ortada kesin bir delil olmamasına rağmen sonuca ulaşmak; seçici soyutlama: Bağlamından uzaklaştırılmış bir detaya fazlaca takılı kalarak, gerçeğin diğer yönlerini yok saymak; aşırı genelleme: görülen tek bir durumu tamamen genelleştirmek, istisnalar ve farklılıklar olamazmış gibi düşünmek (örn: aldatılan bir kişinin, karşı cinsin her bireyine yönelik güvenilmez yaftası benimsemesi); olumluyu azımsama/olumsuzu abartma: hayatta karşılaşılan olumlu ve iyi durumların önemini oldukça düşürmenin yanı sıra, en ufak olumsuzluğu katastrofik bir durummuş gibi algılamak; kişiselleştirme: kendisiyle alakası olmasa bile olayları kendisine yönelik algılamak; hep ya da hiç tarzı düşünme ise: olaylara karşı mükemmelliyetçi yaklaşım sergilemek, en iyisi olmazsa kötüdür şeklinde düşünmek olarak tanımlanabilir. Davranışçı kurama göre ise depresyonun ortaya çıkmasının temel sebebi Seligman'ın öne sürdüğü "öğrenilmiş çaresizlik" görüşüdür. Bu görüşe göre kişi, çocukluktan itibaren karşılaştıkları olumsuz durumlara karşı, "bunun da üstesinden gelemem" düşüncesi oluşturarak çaresizlik içine düşer. Bu durum da akabinde depresif duygudurumu ortaya çıkarır.

Majör depresyonun varoluşçu kurama göre açıklamasını incelerken odaklanılması

gereken olmazsa olmaz husus "varoluşsal anksiyete" problemleridir. Varoluşsal anksiyete daima teorik ve felsefi yazımların temel çekirdeğini oluşturan önemli bir konu olmuştur (Kierkegaard, 1954; Sartre, 1957; Tillich, 1952; Yalom, 1995). Günümüzde varoluşsal anksiyetenin kavraştırılması, Paul Tillich (1952) tarafından yazılmış kaynak baz alınarak yapılır. Alman filozof, varoluşsal anksiyeteyi üç alanda açıklamıştır. Birinci konu kader ve ölümdür. Tillich'e göre kader ve ölüm endişeleriyle ilgili anksiyete, kişinin ölümüyle ve kendi kaderindeki benliğine yönelik göreceli bir tehditi ortaya çıkarır. İkinci konu boşluk ve anlamsızlık olarak tanımlanabilir. Boşluk ve anlamsızlık kaygısı, "nihai bir endişe" olmadığı korkusudur ve bu nedenle, yaşamda kişinin varlığına anlam veren nihai bir önemin olmadığı yaklaşımını doğurur. Üçüncü konu ise suçluluk ve kınamadır. Suçluluk ve kınama maddesi, kişinin ahlaki ve etik kimliğine yönelik algılanan tehditleri içerir. Berman, Weems ve Stickle (2006) yazdıkları makalede varoluşçu kaygı depresif ve anksiyete bozukluğu belirtileri ile benlik, gelecek ve dünya hakkında uyumsuz düşüncede benzerlikler ile ilişkilendirilebileceğini öne sürmüşlerdir. Başka bir deyişle, varoluşçu kaygı, kendilik (suçluluk / kınama), gelecek (ölüm / kader) ve dünya (anlamsızlık / boşluk) ile ilgili endişelerde olduğu gibi, ortaya çıkan majör depresyon ve anksiyetenin semptomları ile ilişkilendirilebilir.

Depresyona yönelik psikodinamik yaklaşım yapılırken, depresyon ile yas arasındaki farkı anlamak önemlidir. Freud, "Yas ve Melankoli" adıyla yazdığı yazısında depresyondaki belirtiler ile yasin belirtileri arasındaki benzerliğe değinmiş ve bunların karşılaştırmalarını yapmıştır (Freud, 1917). Ona göre yas tutan kişide gerçek bir sevgi nesnesi yitimi varken, bu sevgi nesnesinin yitiminin gerçek olması depresyonda önemsizdir. Eğer depresyonda, ortada gerçek bir sevgi yitimi söz konusu değilse bu yitim bilinçaltında ortaya çıkan imgesel bir yitimi işaret eder. Bir başka deyişle kişi, gerçek dayanaklara bağlı olmaksızın, sevdiği ya da bağı olan kişinin kendisini terk ettiğine yönelik bir duyguya sahiptir. Ortaya çıkan bu "terk edilme" düşüncesi, akabinde kişide "artık sevilmiyorum, önemsizim vs" düşünceleri ile önsaygı kaybına neden olur. Bu durum, psikodinamik yaklaşımda yas ile depresyon arasındaki temel farktır. Freud,

depresyonu psikodinamik/psikanalitik açıdan incelerken, bu hususta göz önünde bulundurulması gereken bilinçdışı etkenleri aynı kitabında açıklamıştır. Ona göre; kişinin üst benliği acımasız ve vahşidir; kişiler arası ilişkilerde ikili-duygular baskındır, bir başka deyişle sevgi ve nefret birlikte bulunmakla birlikte, nefret bilinçaltında gizlidir. Kişinin benliğinde yer alan sevgi nesnesine karşı içe atılmış güçlü ve baskın ambivalans duygular vardır. Gerçek bir duruma bağlı olsun ya da olmasın, hissedilen bir sevgi nesnesi yitimi duygusu vardır ve bu duygudurum sevgi ve özlemin yanı sıra bilinçaltında kin ve nefreti ortaya çıkarır. Az önce bahsedilen üstbenliğin acımasızlığı yüzünden kişi, bu nefret ve kini kendi üzerine alır ve bu durum sonucunda özsaygısı büyük miktarda düşer. Öyle ki kişi, artık yaşamasının bir anlamı olmadığına yönelik düşünceler ile ruhsal çökkünlük üretir. Freud'un bu yaklaşımını özetlemek gerekirse, çökkünlüğün ortaya çıkması için temelde bulunan sevgiye karşılık kin ve nefret gibi olumsuz ve saldırgan dürtülerin var olması gerekir. Ego, bu olumsuz ve saldırgan dürtüleri dışa vuramazsa kişinin acımasız üstbenliği bu dürtüleri kişinin kendi benliğine yöneltir. Kısacası temelde depresyonun çözümlenmesi bu ambivalent duygular ile alakalıdır.

Majör depresyonun biyolojik nedenlerinden bahsederken üzerinde durulması gereken öncelikli konulardan biri genetikdir. Depresyon nedenleri ile ilgili yaygın ve ortak görüşlerden biri, genetik kalıtımın kişide depresyonun oluşmasında önemli bir rol oynadığına yöneliktir. İkizler ile yapılan araştırmalardaki bulgular, depresyonun kalıtsal özellik taşıdığını ve bu durumun bipolar bozukluğa bağlı depresyonda daha gözle görülebilir etkilere sahip olduğunu göstermiştir (Ersan ve Abay, 2001). Aile ve kalıtıma yönelik yapılan bir başka araştırmalarda, depresyon bozukluğuna sahip olan hastaların birinci dereceden yakınlarının da majör depresyon teşhisi ile karşı karşıya kalma ihtimallerinin daha yüksek olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır (Elder ve Mosack, 2011). Bir başka araştırmada da yine bu durumu destekler nitelikte sonuçlar bulunmuştur (Işık ve Işık, 2013). Bu araştırmanın sonuçlarına göre, majör depresyon tanısı almış kişilerin birinci dereceden akrabalarının da majör depresyon tanısı almamış herhangi başka

bireylerin birinci dereceden akrabalarına kıyasla üç katı kadar ihtimalle majör depresyona yakalanma ihtimallerinin fazla olduğu görülmüştür.

Kalıtımın yanı sıra, biyojenik aminler, serotonin, noradrenalin, dopamin ve glutamerjik sistemin de majör depresyonun biyolojik nedenleri arasında bulunur. Alanda çalışan araştırmacıların sahip olduğu güncel bilgiye göre, serotonerjik ve noradrenerjik sistemler başlıca olmak üzere, nörotransmitterlerde ortaya çıkan fonksiyonel bozukluklar depresyonun önemli yordayıcılarından (Çelik ve Hocoğlu, 2016). Depresyonda görülen bu fonksiyonel bozukluklar, ya beynin işleyişinde ortaya çıkan değişikliklerden oluşmaktadır; ya da doğrudan depresyon tarafından etkilenmektedir. Depresyonun bu noktadaki sürecine yönelik en temel görüş ise bozukluğun, en başta nörotransmitter sistemleri arasındaki dengeyi olumsuz yönde etkilediği şeklindedir. Serotonin konusunda konuşmak gerekirse, serotoninin, beyindeki en büyük nörotransmitter grubu olduğunu ve beynin bütün bölgelerini sinirsel olarak etkilediğini söylemek, bu nörotransmitterin depresyonun önemli yordayıcılarından olabileceğini öne sürmek için yeterli bir dayanak olacaktır. Norepinefrin etkisinden bahsetmek gerekirse ise, norepinefrinin depresyonlu hastalarda düşük ölçüde bulunması, tirozin hidroksilazın aktivitesinin artması ve dorsal pontaki locus coeruleus'da norepinefrin taşıyıcılığının az yoğunlukta olması, depresyonun noradrenerjik sistemde ortaya çıkan fonksiyonel bir bozukluktan dolayı ortaya çıktığına yönelik hipotezleri desteklemiştir. Genel görüşe göre, psikomotor yavaşlama görülen hastalarda başlıca olmak üzere, depresyon bozukluğunda dopamin aktivitesi azalmaktadır. Bu yazıda bahsedilecek son nörotransmitter olmak üzere, glutamat, beyindeki en yaygın uyarıcı nörotransmitter olma niteliği taşımakla birlikte, depresyonun önemli yordayıcıları arasındadır (Kendell, Krystal ve Sanacora, 2005).

2.4.5. Depresyon Epidemiyolojisi

Arařtırmacılar Öztürk ve Uluřahin (2014) “Ruh Saęlıęı ve Bozuklukları” adlı kitaplarında depresyon sıklıęını ele aldıklarında, her ne kadar farklı alıřmalar arasındaki yöntem deęiřiklikleri sebebiyle oranlar arasında deęiřkenlik izlenirse de oranların “yüksek” olarak nitelendirilebileceęine yönelik kanılarını belirtmiřlerdir. Bununla birlikte literatürde var olan ve eriřilebilen alıřmalarda oklukla “sıklık” deęerlendirmesinden ziyade yaygınlık deęerlendirmesine yönelik alıřmaların yapıldıęını eklemiřlerdir.

ökkünlük her yařta görülebilmekle birlikte özellikle 25-44 yařları arasında daha sık bař gösteren bir duygudurum bozukluęudur. Literatürdeki gemiřte ökkünlüęün yaygınlıęına yönelik yapılan alıřma bulguları incelendięinde ökkünlüęün 12 aylık yaygınlık oranının %6,6, yařam boyu yaygınlık oranının ise %16.2 olarak bulunduęu görülmektedir. Yine 1992 ve 1994 yılında yapılmıř gemiře yönelik iki farklı alıřmaların bulguları depresyonun yařam boyu yaygınlıęının sırasıyla %4,4-%19,6 ve %17 olduęunu öne sürmüřtür (Angst, 1992; Kessler, 1994). Günümüze daha yakın tarihte yapılan bir alıřmada ise ökkünlüęün yařam boyu görölme yaygınlıęının %1,5-19 olarak bulunmuřtur. Türkiye’de yapılan alıřmalarda ise bu oranın %8-20 arasında seyrettięi bulgulanmıřtır (Doęan vd., 1995).

Depresyona yakalanma yaygınlıęında cinsiyet farklılıkları incelendięinde erkek bireyler için oran %8-12, kadınlar için %20-26 olarak bildirilmiřtir (Öztürk ve Uluřahin, 2016). Bununla birlikte son 30-40 yıl ierisinde yapılan alıřmalarda rastlanan bulgular, zamanla depresyon yaygınlıęı oranlarında kadın ve erkek arasındaki farklılıkların azaldıęını öne sürmektedir. Yine de bu durumun geliřmiř toplumlarda kadınların sosyoekonomik durumundaki farklılařmaya baęlı olarak görülebileceęi göz önünde bulundurulmalıdır.

ökkünlük, epidemeyoloji alt kavramları arasında yer alan sıklık bazında deęerlendirildięinde böyle bir tespiti yapmak, prospektif alıřmaların yapılmasını

gerektireceğinden, sıklık oranlarının değerlendirilmesi oldukça güçtür. Yapılan epidemiyolojik alan çalışmasında major depresif dönemin yıllık sıklık oranının %1,89 kadınlar, %1.1 erkekler için olmak üzere %1.59 olduğu bildirilmiştir. İsveç'te yapılan bir araştırmanın bulguları yıllık sıklık oranının erkeklerde %0.43, kadınlarda %0.76 olmakla birlikte, 70 yaşına kadar ilk dönem çökkünlüğünün izlenme sıklık oranının erkeklerde %27, kadınlarda ise %45 olduğunu ortaya sürmüştür (Rihmer ve Angst, 2007).

2.5. Saldırganlık

2.5.1. Saldırganlık Tanımı

Saldırganlık, bir başka adıyla agresyon, ingilizce "aggression" kelimesinden gelmekle birlikte literatürdeki birçok kaynakta farklı şekillerde tanımlanmıştır. Türk Dil Kurumu'nun (2020) tanımına göre saldırganlık, "Bireyin kendi düşünce ve davranışlarını dıştaki direnmelere karşı, zorla karşısındakine benimsetme çabası" şeklinde ifade edilirken, "Ruhbilim Terimleri Sözlüğü"nde saldırganlık tanımı "bireyin kendi düşünce ya da davranışlarını, dıştaki direnmelere karşın zorla karşısındakine benimsetme çabası" şeklinde yapılmıştır (Enç, 1980). Cirhinoğlu'na (2017) göre ise saldırganlık "doğrudan bir başkasının yaşamına zarar verme, onu incitme amacı taşıyan herhangi bir davranış şeklidir" şeklinde tanımlanmıştır. Yine başka bir kaynakta saldırganlığın tanımı, "kişi tarafından başka bir bireye yönelik fiziksel ya da psikolojik zarar verme ya da verme amacı güdülmesi ya da bir objeye yönelik fiziksel zarar verme ya da verme amacı güdülmesi doğrultusunda gerçekleşen davranışlar" olarak yapılmıştır (Bartol, 1995; akt. Balıkçı, 2018).

2.5.2. Saldırganlık Türleri

Saldırganlık türleri, agresif davranışın sebeplerine ve davranışın sergileniş biçimine

göre ikiye ayrılmaktadır (Balıkçı, 2018). Araçsal (proaktif) saldırganlık ve tepkisel (reaktif) saldırganlık da nedenlerine göre agresif davranış kavramının iki alt türüdür. Proaktif saldırgan davranışta kişinin asıl amacı karşısındaki bireye ya da objeye zarar vermektir ziyade, bunun sonucunda bir ödül ya da obje elde etmektir. Bunun zıttı olacak şekilde reaktif saldırganlıkta ise kişi, öncelikli olarak karşısındaki bireye ya da objeye zarar vermeyi amaçlar. Saldırgan davranışın sonucunda kişi zaman zaman bir takım ödül ya da hedeflere ulaşabilse de buradaki temel husus, kişinin saldırgan davranışları bu ödül ya da hedeflere ulaşabilmesi için sergilemiyor oluşudur. Proaktif saldırganlığın aksine reaktif saldırganlıkta önceden bir hedef ya da plan yoktur ve genellikle saldırgan davranışın sebebi o anki öfke ya da korku hissiyle gelen dürtüselliştir (Berkowitz, 1993)

Agresif davranış sergileniş biçimine göre incelendiğinde ise literatürde üç farklı alt başlığa rastlanmaktadır. Bu alt başlıklar: “Direkt ve Dolaylı Saldırganlık”, “Aktif ve Pasif Saldırganlık” ve “Sözel ve Fiziksel Saldırganlık” şeklindedir.

İsminden de kolaylıkla anlaşılacağı gibi direkt saldırganlık tanımı, kişinin doğrudan zarar vermeyi hedeflediği kişi ile temasa geçerek, aktif ya da pasif şekilde agresif davranış sergilemesi olarak yapılabilirken; dolaylı saldırganlık tanımı, kişinin zarar verme amacı güttüğü birey ya da obje ile doğrudan temastan kaçınarak, aktif ya da pasif, sözel ya da fiziksel şekilde agresif davranış göstermesi olarak yapılabilir.

Diğer bir alt başlık olan aktif ve pasif saldırganlık ele alındığında, aktif saldırganlık kişinin saldırgan davranışı harekete dökmesi olarak tanımlanırken, pasif saldırganlık eyleme geçmeden “faaliyetsizlik” ile karşı tarafa zarar vermek şeklinde tanımlanmaktadır (Bilgin, 2000; s. 276; akt. Balıkçı, 2018).

Üçüncü ve son alt başlık olan sözel ve fiziksel saldırganlık ele alındığında ise, sözel saldırganlık, kişinin zarar vermek istediği bireye ya da objeye yönelik aktif ya da pasif, doğrudan ya da dolaylı olarak gösterdiği her türlü sözel agresif davranış olarak

tanımlanırken, fiziksel saldırganlık, karşı hedefe yönelik doğrudan ya da dolaylı, aktif ya da pasif fiziksel şiddet olarak tanımlanmaktadır. Rippon (2000), sözel ve fiziksel saldırganlığı kategorilendirirken, küfretmek, hakaret etmek vb. davranışları sözel saldırganlık, yumruk atmak, silahla ya da bir objeyle bir bireye zarar vermek vb. davranışları ise fiziksel saldırganlık kümelerine dahil etmiştir.

3. BÖLÜM

ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örnekleme, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve analizinde kullanılan istatistiksel teknikler yer almaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma nicel bir araştırmadır. Nicel araştırma; gerçekliği araştırmacıdan bağımsız, gerçekliğin nesnel olarak gözlenebileceği, ölçülüp analiz edilebileceği pozitivist görüşü ifade etmektedir (Büyüköztürk vd., 2021).

Bu araştırma kişilerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri ile narsisizm, saldırganlık ve depresyon düzeyleri arasındaki ilişkiyi ortaya koymayı amaçlayan korelasyon türü ilişkisel tarama modelinde bir araştırmadır. İlişkisel tarama modeli, belirlenen parametreler arasındaki korelasyonel ilişkilerin bulunması ve tahminlenmesi amacıyla kurulan modellerdir. Başka bir deyişle bu modellerde birden fazla değişken arasındaki birlikte değişimin mevcudiyetini incelemek amaçlanır. Karasar da (aktaran Bahtiyar ve Can, 2017) 2011'deki kitabında ilişkisel tarama modelini tanımlarken, "değişkenlerin birlikte değişip değişmediğini, değişiyorsa hangi yönde ve nasıl değiştiğini anlama çalışması" tanımını kullanmıştır. Araştırmacılar bu tür potansiyel ilişkilerin üzerinde durarak var olan olguyu daha iyi anlayabilmeyi hedeflemektedirler. Bununla birlikte, değişkenler, durumlar ve olgular arasındaki ilişkilerin belirlenmesi, araştırmayı yapan

kişilerin tahminlerde bulunabilmelerine de imkan sağlar (Büyüköztürk vd., 2021).

3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini 2020 yılında Türkiye genelinde çevrimiçi video oyunu oynayan ve oynadıkları oyunlara yönelik içerikleri izleyen bireyler oluşturmaktadır. Katılımcıların COVID-19 pandemisi sebebiyle online olarak toplanması, şehir kısıtlamasını güçlendireceği için katılımcılar Türkiye genelinde toplanmıştır.

Araştırmanın örneklem grubu basit seçkisiz örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Basit seçkisiz örnekleme, her bir örnekleme birimine eşit seçilme olasılığının verilerek seçilen birimlerin örnekleme alındığı yöntem şeklinde tanımlanmaktadır (Büyüköztürk vd., 2021). Bu doğrultuda, araştırma ölçek ve formlarının online olarak paylaşıldığı ve katılımcıların katılma olasılığının eşit olduğu bir süreç ile gerçekleştirilmiştir.

Araştırmada hedeflenen katılımcı sayısı başlangıçta 200 olup, katılımcı sayısının 447'ye ulaşmasıyla birlikte bulguların istatistiksel olarak genellenebilirliğinin yükselmesi hedefiyle 447 katılımcı da değerlendirmeye alınmıştır. Toplanan veriler incelendiğinde, ölçekleri gelişigüzel, okumadan dolduran ya da sorulan soruya verilen cevabın soruyla alakasız durumlarda olduğu 5 katılımcı değerlendirmeden çıkarılmıştır. Sonuç itibariyle, araştırma kapsamındaki analitik değerlendirmeler geri kalan 442 katılımcı üzerinde yapılmıştır.

Çalışmada; araştırma bilgi toplama formlarına ve ölçeklere online olarak ulaşan Türkiye genelinden 11-53 yaş arasındaki 447 bireye toplam 87 sorudan oluşan 5 farklı veri toplama aracı uygulanmıştır. Katılımcıların gönüllülük onamları araştırma

ölçeklerinin kendilerine online olarak sunulma sürecinin başında yine online olarak alınmış, bilgilendirilmiş onam formu da gönüllülük onamı alınması hususunda kişilerle paylaşılmıştır.

Tablo 1.

Katılımcıların sosyodemografik özelliklerine göre dağılımı (N=442)

	n	%
Yaş grubu		
<16 yaş	19	4,29
16-25 yaş	361	81,67
26-35 yaş	57	12,89
36 yaş ve üzeri	5	1,13
Cinsiyet		
Kadın	43	9,72
Erkek	399	90,27
Medeni durum		
Evli	19	4,29
Bekar	422	95,47
Boşanmış	1	0,22
Dul	0	0
Eğitim durumu		
Okur-yazar değil	1	0,22
İlkokul	0	0
Ortaokul	5	1,13
Lise	116	26,24
Üniversite	294	66,51

Lisans üstü	26	5,88
-------------	----	------

Tablo 1.'de araştırmaya katılan katılımcıların yaş, cinsiyet, medeni durum ve eğitim durumlarına yönelik bilgilerinin yer aldığı sosyodemografik özelliklerine göre dağılımına ilişkin bulgular bulunmaktadır. Araştırmaya katılan katılımcıların %4,29'unun (n=19) 16 yaşından küçük, %81,67'sinin (n=361) 16-25 yaşları arasında, %12,89'unun (n=57) 26-35 yaşları arasında, %1,13'ünün (n=5) ise 35 yaşından daha büyük olduğu görülmektedir. Buna ek olarak katılımcıların %9,72'sinin (n=43) kadın, %90,27'sinin erkek olduğu; %4,29'unun (n=19) evli, %95,47'sinin (n=422) bekar, %0,22'sinin (n=1) boşanmış olduğu ve eşi vefat etmiş hiçbir katılımcı olmadığı; %0,22'sinin (n=1) okur-yazar olmadığı, %1,13'ünün (n=5) eğitim durumunun ortaokul, %26,24'ünün (n=116) eğitim durumunun lise, %66,51'inin (n=294) eğitim durumunun üniversite ve %5,88'inin (n=26) eğitim durumunun ise lisans üstü olduğu da tabloda yer alan bulgular arasında görülmektedir. Bununla birlikte katılımcılar arasında eğitim durumu ilkokul olan kimse bulunmamaktadır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada katılımcılardan veri toplanırken bir adet bilgi formu ve dört adet ölçek kullanılmıştır. Katılımcılara cevaplamaları üzere anketler sunulmadan önce bilgilendirilmiş onam formu (Ek-1) ile araştırmaya katılımlarına yönelik bilgi verilip onay alınmıştır. Araştırmada kullanılan veri toplama araçları aşağıdaki gibidir:

- Sosyodemografik Bilgi Formu
- Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği
- Narsistik Kişilik Envanteri (NKE-16)
- Beck Depresyon Envanteri
- Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği

3.3.1. Sosyodemografik Bilgi Formu

Örneklemin özelliklerini belirlemek ve araştırmanın bazı değişkenleri hakkında veri toplamak amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan bu formda (Ek-2), araştırmanın ulaşılmak istenen bulgularının öncelikli olarak uygulanan ölçeklerin sonuçları arasındaki korelasyonlarla alakası olması sebebiyle katılımcılara yalnızca yaş, cinsiyet, eğitim durumu ve medeni durumları sorulmuştur.

3.3.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği araştırmaya katılan katılımcıların çevrimiçi oyun oynama düzeylerine yönelik faktörleri değerlendirme amacıyla Abdullah Bedir Kaya (2013) tarafından hazırlanmış bir ölçek olup 21 maddeden oluşmaktadır. Ölçek maddeleri (5) – Tamamen Katılıyorum, (4) – Katılıyorum, (3) – Kararsızım, (2) – Katılmıyorum ve (1) – Kesinlikle Katılmıyorum şeklinde puanlanan Beşli Likert tipinde hazırlanmıştır. Güvenirlik değerlendirmesi: Yapılan güvenilirlik analizlerinden elde edilen Cronbach's Alpha İç Tutarlılık Katsayılarının 0.83 ile 0.91 arasında, Spearman-Brown İki Yarı Güvenirliği katsayılarının 0.88 ile 0.94 arasında, Test-Tekrar Test Güvenirliği sonuçlarının 0.71 ile 0.94 arasında değiştiği görülmüştür.

3.3.3. Narsistik Kişilik Envanteri

Templer Araştırma kapsamında kişilerin narsistik kişilik özellikleri ve düzeylerinin ölçülmesi için orijinal olarak 2000'li yıllara kadar 40 madde olup, Dr. Ames ve arkadaşları (2006) tarafından 16 soruya indirgenmiş NPI'nin (Narcissistic Personality Inventory) Salim Atay (2009) tarafından geçerlilik ve güvenilirliği test edilmiş, uluslararası yazınlarda da geçerliliği-güvenirliliği kanıtlanmış, daha etkin sonuçlar

vermesi beklenen 16 maddelik Narsistik Kişilik Envanteri'nin Türkçeye standardize edilmiş halinin kullanılması planlanmaktadır. Bu envantere bulunan 16 sorunun her biri için katılımcılara iki şık sunulmakta, katılımcıların bu iki şıktan yalnızca bir tanesini işaretlemesi istenmektedir. Güvenirlik değerlendirmesi: Ölçek Türkçe'ye uyarlandıktan sonra geçerlik/güvenirlik değerlendirmesi için Marmara Üniversitesi, İ.İ.B.F, İşletme Bölümü ve İstanbul Teknik Üniversitesi Endüstri Mühendisliği Bölümü öğrencilerine uygulanmıştır. Bu örneklem grubundan toplanan sonuçlar ışığında ölçeğin iç güvenirliği Cronbach alfa değeri 0,57 çıkmıştır. Bunun üzerine araştırmacı ölçek güvenirliğini düşüren ve ölçeğe anlamlı katkıda bulunmadığı görülen ifadeleri revize ederek ölçeği ulusal ve uluslararası ölçekteki işletme çalışanlarına yeniden uygulamıştır. Bunun sonucunda Cronbach alfa değeri 0,627'ye yükselmiştir.

3.3.4. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği

Ölçeğin orijinali Buss ve Perry (1992) tarafından geliştirilmiş olup, Madran (2012) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. 29 maddeden oluşan 5 aralıklı Likert türü bir ölçek olan Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği, katılımcıların fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke olmak üzere saldırganlığın dört farklı boyutuna yönelik değerlendirilmesini ve düzeylerin ölçülmesini amaçlamaktadır. Fiziksel saldırganlık alt ölçeği, başkalarına fiziksel olarak zarar verme ile ilişkili 9 soru; sözel saldırganlık alt ölçeği, başkalarını sözel yolla incitmeyi içeren 5 soru; öfke alt ölçeği, saldırganlığın duygusal boyutunu ölçmeyi hedefleyen 7 soru; düşmanlık alt ölçeği ise saldırganlığın bilişsel boyutunu ölçmeyi hedefleyen 8 sorudan oluşmaktadır. Ölçeğin puanlandırılması yaparken 9. ve 16. sorular ters olarak puanlanacaktır. Güvenirlik değerlendirmesi: Araştırmacı ölçeği Türkçe'ye uyarladıktan sonra iç-tutarlılık katsayısını hesaplayarak ve test-tekrar test güvenirliği ve test yarılama güvenirliliğinin belirlenmesi yöntemiyle ölçeğin güvenirliliğini test etmiştir. İç tutarlılık değerlendirmesinin sonucunda tüm ölçek için elde edilen alfa değeri 0,85, fiziksel saldırganlık için elde edilen alfa değeri 0,78, sözel saldırganlık için elde edilen alfa

değeri 0,48, öfke için elde edilen alfa değeri 0,76, düşmanlık için elde edilen alfa değeri ise 0,71 olarak bulunmuştur. Test-tekrar test güvenilirlik değerlendirmesinin sonucunda sözel saldırganlık, 0,82; fiziksel saldırganlık, 0,98; öfke, 0,85; düşmanlık, 0,85 ve toplam puan, 0,97 değerleri elde edilmiştir. Son olarak test yarılama güvenilirliği katsayılarını değerlendirmek için kullanılan Spearman-Brown analizinin sonucunda da güvenilirlik değerlerinin 0,53-0,82 arasında değiştiği bulgularına ulaşılmıştır.

3.3.5. Beck Depresyon Ölçeği

Beck Depresyon Envanteri orijinal olarak Aaron T.Beck ve arkadaşları tarafından depresyonda görülen bilişsel, duygusal, motivasyoneleğilimleri ölçmek amacıyla geliştirilmiştir (Beck, Ward, Mendelson, Mock ve Erbaugh, 1961). Nesrin Hisli (1989) tarafından geçerlilik ve güvenilirliği test edilmiş, Beck Depresyon Envanterinin Türkçeye standardize edilmiş formunda toplam 21 madde olmak üzere, katılımcıların umutsuzluk boyutunu ölçen 9 madde; kişinin kendisine yönelik olumsuz duygularının boyutunu ölçen 3 madde; bedensel kaygılarının boyutunu ölçen 2 madde; suçluluk duygulanımlarının boyutunu ölçen 2 madde; ve uyku bozukluğu gibi yorumlanmayan boyutları ölçen 4 madde bulunmaktadır. Güvenirlik değerlendirmesi: Ölçeğin güvenilirliği iki farklı çalışma ile değerlendirilmiştir. İlk çalışmada envanter Türk poliklinik hastalarına uygulanmıştır. Geçerlik ölçümü için "birlikte geçerlik" yöntemi uygulanan araştırmada daha önce Türkçe uyarlaması yapılan MMPI ölçeğinin 5 Depresyon skalası (D) kriter olarak alınmıştır. Yapılan değerlendirmeler sonucunda bulunan bulgular bu depresyon skalası ile BDI arasındaki korelasyon katsayısının $r = .63$ olduğunu göstermiştir. İkinci çalışmada ölçek güvenilirlik değerlendirmesi için Türk Üniversite öğrencilerine uygulanmış ve güvenilirlik madde analizi ve yarıya bölme teknikleri ile değerlendirilmiştir. Bulgularda elde edilen değerler sırasıyla $r = .80$ ve $r = .74$ olmuştur. Ölçeğin geçerliliği yine ilk araştırmada olduğu gibi birlikte geçerlik yöntemi ile değerlendirilmiş ve kriter olarak MMPI ölçeğinin Depresyon skalası (D) kullanılmıştır. İki ölçek arasındaki Pearson korelasyon katsayısı $r = .50$ olarak

bulunmuştur. Her iki çalışmada da elde edilen bulguların Batı'da yapılmış olan ve bu amacı hedefleyen çalışmalarla tutarlı olduğu görülmüştür.

3.4. Veri Toplama Yöntemi

Veriler, korona virüs salgını sebebiyle uygulanan kısıtlamalar sebebiyle verilen online olarak Google Formlar aracılığı ile toplanmıştır. Ölçeklerin uygulanma ve verilerin toplanma süreci katılımcı başına yaklaşık 15 dakika sürmektedir. Araştırma için herhangi coğrafi bir sınır belirlenmemiş olmakla birlikte, aynı çevrimiçi sosyal platformları kullanan herkes araştırmaya katılabilmektedir. Katılımcılara herhangi bir teşvik verilmemiştir. Katılımcıların onamları da ölçeklerin uygulanma şekli gibi online olarak alınmıştır.

3.5. Verilerin İstatiksel Analizi

Araştırmada toplanan veriler istatistiksel açıdan çözümlenirken ve analiz edilmesinde Statistical Package for Social Sciences (SPSS) 26.0 yazılımı kullanılmıştır.

Ölçeklere ilişkin iç tutarlılıklar Cronbach Alfa testiyle saptanmış olup, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Cronbach Alfa değeri 0,882, Narsistik Kişilik Envanterinin Cronbach Alfa değeri 0,682, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Cronbach Alfa değeri 0,863 ve Beck Depresyon Envanterinin Cronbach Alfa değeri 0,891 olarak bulunmuştur. Araştırmaya katılan bireylerin yaş, cinsiyet, eğitim durumu ve medeni durumları gibi sosyo-demografik özelliklerine, göre sıklık analizi sonuçları verilmiştir. Araştırmaya katılan bireylerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanteri puanlarına tanımlayıcı istatistikler verilmiş ve normal dağılım analizi Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk testleri kullanılarak ve çarpıklık-basıklık değerleri incelenerek yapılmıştır.

Tablo 2.*Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk Testleri*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	,039	442	,097	,994	442	,078
Narsistik Kişilik Envanteri	,130	442	,000**	,965	442	,000**
Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği	,050	442	,011*	,982	442	,000**
Beck Depresyon Envanteri	,106	442	,000**	,954	442	,000**
Üstünlük	,218	442	,000**	,851	442	,000**
Teşhircilik	,297	442	,000**	,789	442	,000**
Otorite	,239	442	,000**	,798	442	,000**
Sömürücülük	,205	442	,000**	,879	442	,000**
Hak İddia Etme	,362	442	,000**	,709	442	,000**
Kendine Yeterlilik	,247	442	,000**	,844	442	,000**
Fiziksel Saldırganlık	,076	442	,000**	,958	442	,000**
Düşmanlık	,057	442	,002**	,993	442	,028*
Öfke	,068	442	,000**	,981	442	,000**
Sözel Saldırganlık	,070	442	,000**	,984	442	,000**
Yaş (Numerik)	,106	442	,000**	,918	442	,000**

* $p < 0,05$ ** $p < 0,01$

Tablo 3.*Ölçeklerin Çarpıklık-Basıklık Değerleri*

		Statistic	Std. Error
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Skewness	0,119	0,116
	Kurtosis	-0,417	0,232
Narsistik Kişilik Envanteri	Skewness	0,525	0,116
	Kurtosis	-0,212	0,232
Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği	Skewness	0,524	0,116
	Kurtosis	0,512	0,232
Beck Depresyon Envanteri	Skewness	0,770	0,116
	Kurtosis	0,358	0,232
Yaş (Numerik)	Skewness	1,478	,116
	Kurtosis	6,089	,232

Veri setinin analizinde parametrik ya da non-parametrik testlerden hangisinin kullanılacağına karar verilmesi için verilere normallik analizi yapılmıştır. Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro Wilk testlerinden elde edilen veriler Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin normal dağılıma uygun ($p > .05$) olduğunu, Beck Depresyon Envanteri, Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve bu ölçeklerin alt ölçeklerinin ve katılımcıların yaş dağılımının normal dağılıma uygun olmadığını ($p < .05$) göstermektedir. Bu doğrultuda normallik analizi yapılırken göz önünde bulunan diğer faktörlerden olan çarpıklık-basıklık (skewness-kurtosis) değerleri incelenmiştir. Tabachnick ve arkadaşlarına göre (2007) ortaya çıkan çarpıklık ve basıklık değerleri

± 1.5 aralığında ise veri setinin normal dağıldığı söylenebilmektedir. Buna göre, araştırmada katılımcıların yaş dağılımı haricinde, kullanılan tüm ölçek ve envanterlerin çarpıklık ve basıklık değerleri ± 1.5 aralığında olması sebebiyle veri setlerinin normal dağıldığı görülmektedir. Bu değerler, örneklem sayısı ve varyansın homojenliği göz önünde bulundurulduğunda, katılımcıların yaş grupları, cinsiyet, eğitim durumu ve medeni durumları gibi sosyodemografik özellikleri ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanlarının karşılaştırılmasında parametrik testler olan Bağımsız Gruplarda T Testi ve Tek Yönlü Varyans Analizi kullanılmıştır. Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Ölçeği puanları arasındaki ilişki, veri seti normal dağıldığı için Pearson Korelasyon Analizi kullanılarak incelenmiştir. Kişilerin yaş değerleri normal dağılım göstermediği için, ÇOBÖ puanları ile yaş arasındaki ilişkinin araştırıldığı analizde Spearman's Rho korelasyon analizi kullanılmıştır. Araştırmaya katılan kişilerin sosyodemografik özelliklerinin, Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Ölçeği puanlarının Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanlarını yordama durumu çok değişkenli doğrusal regresyon analiziyle incelenmiştir.

3.6. Etik Konular

Araştırmada kullanılacak veri toplama araçlarının izinleri gerekli kişilerden alınmıştır. Ayrıca araştırma süreci boyunca tüm etik kuralları titizlikle takip edilmiştir. Araştırmanın etik ilkeleri kapsamında uygulanan testler gizlilik ilkesine uygun şekilde yürütülmüştür.

4. BÖLÜM

BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın amaçlarında belirttiğimiz sorulara yanıt olarak, toplanan veriler ile uygulanmış istatistiksel analiz sonuçları sırasıyla yer almaktadır.

Tablo 4.

Katılımcıların oynadıkları oyun türüne göre dağılımı (N=442)

	n	%
FPS	85	19,23
MMORPG	26	5,88
Spor Oyunları	8	1,8
Mobil Oyunlar	10	2,26
Parti Oyunları	2	0,45
Strateji Oyunları	49	11,08
MOBA	98	22,17
Aksiyon/Dövüş Oyunları	4	0,90
Birden fazla	159	35,97
Hiçbiri	1	0,22

Tablo 4.'te arařtırmaya katılan katılımcıların oynadıkları çevrimiçi oyun türlerine göre dağılımına ilişkin bulgular bulunmaktadır.

Tablo 4. incelendiğinde katılımcıların %19,23'ünün (n=85) FPS türü oyunları, %5,88'inin (n=26) MMORPG türü oyunları, %1,8'inin (n=8) spor oyunları, %2,26'sının (n=10) mobil oyun, %0,45'inin (n=2) parti türü oyunları, %11,08'inin (n=49) strateji türü oyunları, %22,17'sinin (n=98) MOBA türü oyunları, %0,90'ının (n=4) aksiyon/dövüş türü oyunları, %35,97'sinin (n=159) ise birden fazla türde oyun türünü oynadıkları görülmektedir. Katılımcılardan yalnızca bir kiři (%0,22), hiçbir tür oyunu oynamadığını belirtmiştir.

Tablo 5.

Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeđi Puanları (N=442)

	n	\bar{x}	s	Alt	Üst
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeđi	442	63,22	16,08	24	105

Tablo 5.'te arařtırma katılımcılarının puanlarının betimsel istatistik bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 5. incelendiğinde katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeđinden ortalama $63,22 \pm 16,08$ puan aldıkları, alınan en düşük puanın 24, en yüksek puanın ise 105 olduđu tespit edilmiştir.

Tablo 6.

Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanlarının Farklılaşma Analizinin Bulguları (N=442)

<i>Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği</i>					
	N	X	SS	F	P
16 yaşından küçük	19	56,53	11,122	3,921	,009**
16-25 yaş	361	63,1	15,829		
26-35 yaş	57	67,53	17,738		
36 yaş ve üzeri	5	48,6	15,821		
<i>Total</i>	<i>442</i>	<i>63,22</i>	<i>16,08</i>		

* $p < 0,05$ ** $p < 0,01$

Tablo 6.'da katılımcıların yaş grupları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında farklılaşmanın olup olmadığı ve varsa hangi yönde olduğuna dair bilgi elde etmek için yapılan tek yönlü varyans analizinin bulguları yer almaktadır.

Tablo 6. incelendiğinde katılımcıların, çevrimiçi oyun bağımlılığı puan ortalamalarının en yüksek olduğu yaş aralığının 26-35 yaş ($x=67,53$) grubundaki olduğu görülmektedir. Bu değeri 16-25 yaş grubu ($X=63,1$) ve 16 yaşından küçük katılımcıların ($X=56,53$) izlemekte ve en düşük olduğu aralığın ise 36 yaş ve üzeri ($x=48,6$) olduğu görülmektedir.

Katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının yaş değişkenlerine göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla -verilerin normal dağılımı sebebiyle- parametrik testlerden tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Varyans

analizi sonucunda $F_{(3,438)} = 3,921$, ($p < 0,01$, $p = ,009$) istatistiksel olarak anlamlı farklılık hesaplanmıştır. Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek için post hoc testinin uygulanması uygun görülmüş, varyansların homojenliği incelendikten sonra eşit varyans dağılımı varsayımına uygun testlerden Gabriel testi uygulanmıştır. Testin seçiminde literatürden yararlanılmış, değişken gruplarının arasındaki örneklem boyutlarının farkları çok fazla olduğu için Gabriel testinin uygulanması uygun görülmüştür (Field, 2013). Testin sonucunda aralarında anlamlı farkların bulunduğu grupların 26-35 yaş ile 36 yaş ve üzeri gruplar ($p < 0,05$, $p = 0,023$) ve 16 yaşından küçük katılımcılar ile 26-35 yaş grupları ($p < 0,05$, $p = 0,042$) olduğu bulunmuştur.

Tablo 7.

Katılımcıların Yaşları ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki Korelasyon (N=442)

		Yaş	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği
Yaş	Korelasyon Katsayısı	1	0,074
	Sig. (2-tailed)		0,120
	N	442	442
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Korelasyon Katsayısı	0,074	1
	Sig. (2-tailed)	0,120	
	N	442	442

* $p < 0,05$

Tablo 7.'de katılımcıların yaşları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinden aldığı puanlar arasındaki ilişki ve ilişkinin yönünün incelenmesine yönelik yapılan Spearman Korelasyon Analizi'nin bulguları yer almaktadır.

Tablo 7. incelendiğinde katılımcıların yaşları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı görülmektedir ($p > 0,05$, $p = 0,074$).

Tablo 8.

Katılımcıların cinsiyetlerine göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı puanlarının karşılaştırılması (N=442)

	t	df	p
Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği	-1,686	440	0,093

* $p < 0,05$

Tablo 8.'de katılımcıların cinsiyetlerine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin uygulanan bağımsız örneklem t-testi uygulanmıştır. Levene'in varyansların eşitliği testinin sonuçlarının veri dağılımının homojen olduğunu göstermesi doğrultusunda ($p > 0,05$, $p = 0,371$) eşit varyans varsayımı sonuçları incelenmiştir.

Tablo 8. incelendiğinde katılımcıların cinsiyetlerine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ($t(440) = -1,69$, $p > 0,05$, $p = 0,093$).

Tablo 9.

Katılımcıların Eğitim Durumuna Göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanlarının Farklılaşma Analizinin Bulguları (N=442)

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	N	X	SS	F	P
Ortaokul ve altı	6	60,83	24,742	5,081	,002**
Lise	116	59,17	13,855		
Üniversite	294	64,17	16,318		
Lisansüstü	26	71,15	16,783		
Total	442	63,22	16,08		

Tek yönlü varyans analizi

* $p < 0,05$ ** $p < 0,01$

Tablo 9.'da katılımcıların eğitim durumları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında farklılaşmanın olup olmadığı ve varsa hangi yönde olduğuna dair bilgi elde etmek için yapılan tek yönlü varyans analizinin bulguları yer almaktadır. Katılımcılar arasında okur-yazar olmayan bir kişi, eğitim durumu ortaokul olan 5 kişi olması ve ilkokula eğitim düzeyinde olan hiç kimse olmaması ve bu durumun tek yönlü varyans analizi sonucunda post-hoc testi yapılabilmesini engelleyeceği sebebiyle bu üç grup "Ortaokul ve altı" şeklinde yeniden düzenlenmiştir.

Tablo 9. incelendiğinde katılımcıların, çevrimiçi oyun bağımlılığı puan ortalamalarının en yüksek olduğu eğitim düzeyi grubunun lisans üstü ($x=71,15$) grubu olduğu, bu değeri üniversite düzeyindeki ($X=64,17$) ve ortaokul ve altı düzeyindeki katılımcılar

($X=60,83$) izlemekte ve en düşük olduğu grubun ise lise eğitim düzeyindeki katılımcıların ($x=59,17$) olduğu görülmektedir. Katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının eğitim düzeylerine göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla -verilerin normal dağılımı sebebiyle- parametrik testlerden tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Varyans analizi sonucunda $F_{(3,438)} = 5,081$, ($p < 0,01$, $p = ,002$) istatistiksel olarak anlamlı farklılık hesaplanmıştır. Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek için post hoc testinin uygulanması uygun görülmüş, varyansların homojenliği incelendikten sonra eşit varyans dağılımı varsayımına uygun testlerden Gabriel testi uygulanmıştır. Testin sonucunda aralarında anlamlı farkların bulunduğu grupların lise eğitim düzeyindeki katılımcılar ile üniversite eğitim düzeyindeki katılımcılar ($p < 0,05$, $p = 0,02$) ve lise eğitim düzeyindeki katılımcılar ile lisans üstü eğitim düzeyindeki katılımcılar ($p < 0,01$, $p = 0,001$) olduğu bulunmuştur.

Tablo 10.

Katılımcıların Medeni Durumuna Göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanlarının Farklılaşma Analizinin Bulguları (N=442)

<i>Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği</i>						
	N	X	SS	t	df	p
Evli	19	64,89	19,347	0,463	440	0,643
Bekar veya Boşanmış	423	63,15	15,941			

Bağımsız değişken t-testi

** $p < 0,05$*

Tablo 10.'da katılımcıların medeni durumları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları

arasında farklılaşmanın olup olmadığı ve varsa hangi yönde olduğuna dair bilgi elde etmek için yapılan bağımsız değişken t testi bulguları yer almaktadır. Katılımcılar arasında eşi vefat etmiş hiçbir katılımcının bulunmaması sebebiyle bu grup analitik değerlendirmeye alınmamış, boşanmış yalnızca bir katılımcı olması, dolayısıyla örneklem sayısının ikiden daha az olması sebebiyle Post-hoc testi uygulanamayacağı için medeni durumu boşanmış olan bir katılımcı bekar katılımcılar grubuna eklenerek grup “Bekar ve Boşanmış” olarak yeniden düzenlenmiştir. Varolan gruplar ikiye indirildiği için analizde tek yönlü varyans analizi yerine bağımsız değişken t testi kullanılmıştır.

Tablo 10. incelendiğinde katılımcıların, çevrimiçi oyun bağımlılığı puan ortalamalarının en yüksek olduğu medeni hal evli katılımcılar ($x=64,89$) grubundaki olduğu görülmektedir. Bekar ve Boşanmış katılımcıların ortalamalarının ise $x = 63,15$ olduğu görülmektedir. Bağımsız t testine yönelik sonuçlar incelendiğinde katılımcıların medeni durumuna göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir $t(440) = 0,463, p > 0,05, p = 0,6$.

Tablo 11.

Katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Ölçeği puanları (N=442)

	n	\bar{x}	s	Alt	Üst
Narsistik Kişilik Envanteri	442	5,86	3,11	0	16
Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği	442	79,84	17,26	40	141
Beck Depresyon Envanteri	442	16,30	10,65	0	55
Üstünlük	442	1,16	1,02	0	3
Teşhircilik	442	0,93	1,05	0	3
Otorite	442	0,90	0,79	0	2
Sömürücülük	442	1,38	0,95	0	3
Hak iddia etme	442	0,49	0,63	0	2
Kendine yeterlilik	442	1,01	0,86	0	3
Fiziksel saldırganlık	442	20,98	7,03	9	45
Düşmanlık	442	23,86	6,47	8	40
Öfke	442	18,80	6,05	7	35
Sözel saldırganlık	442	16,21	4,04	7	25

Tablo 11.'de araştırmaya katılan katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Ölçeği puanlarına dair betimsel istatistikler gösterilmiştir.

Tablo 11. incelendiğinde katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri'nden ortalama

5,86±3,11, en düşük 0 ve en yüksek 16 puan aldıkları; Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nden ortalama 79,84±17,26, en düşük 40 ve en yüksek 141 puan aldıkları; Beck Depresyon Envanteri'nden ortalama 16,3±10,65, en düşük 0 ve en yüksek 55 puan aldıkları görülmektedir.

Katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri'nden aldıkları puanlar incelendiğinde, kişilerin ölçekte bulunan üstünlük alt boyutundan ortalama 1,16±1,02 puan, teşhircilik alt boyutundan ortalama 0,93±1,05 puan, otorite alt boyutundan ortalama 0,90±0,79 puan, sömürücülük alt boyutundan ortalama 1,38±0,95 puan, hak iddia etme alt boyutundan ortalama 0,49±0,63 puan ve kendine yeterlilik alt boyutundan ortalama 1,01±0,86 puan aldıkları belirlenmiştir.

Katılımcıların Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nden aldıkları puanlar incelendiğinde, kişilerin ölçekte bulunan fiziksel saldırganlık alt boyutundan ortalama 20,98±7,03 puan, düşmanlık alt boyutundan 23,86±6,47 puan, öfke alt boyutundan 18,8±6,05 puan ve sözel saldırganlık alt boyutundan 16,21±4,04 puan aldıkları bulunmuştur.

Tablo 12.

Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanteri ve alt boyutları puanları arasındaki korelasyonlar (N=442)

Pearson Korelasyon Testi Bulguları

		Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği
<i>Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği</i>	Pearson Sig. (2-tailed)	1 442
<i>Narsistik Kişilik Envanteri</i>	Pearson Sig. (2-tailed)	,182** 0,000
<i>Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği</i>	Pearson Sig. (2-tailed)	,396** 0,000
<i>Beck Depresyon Envanteri</i>	Pearson Sig. (2-tailed)	,301** 0,000
<i>Üstünlük</i>	Pearson Sig. (2-tailed)	,101* 0,034
<i>Teşhircilik</i>	Pearson Sig. (2-tailed)	,116* 0,015
<i>Otorite</i>	Pearson Sig. (2-tailed)	,094* 0,048
<i>Sömürücülük</i>	Pearson Sig. (2-tailed)	,139** 0,004
<i>Hak İddia Etme</i>	Pearson Sig. (2-tailed)	,121* 0,011
<i>Kendine Yeterlilik</i>	Pearson	0,068

	Sig. (2-tailed)	0,151
<i>Fiziksel Saldırganlık</i>	Pearson	,318**
	Sig. (2-tailed)	0,000
<i>Düşmanlık</i>	Pearson	,316**
	Sig. (2-tailed)	0,000
<i>Öfke</i>	Pearson	,264**
	Sig. (2-tailed)	0,000
<i>Sözel Saldırganlık</i>	Pearson	,238**
	Sig. (2-tailed)	0,000
* $p < 0,05$ ** $p < 0,01$		

Tablo 12. incelendiğinde katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanları ile Narsistik Kişilik Envanterinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki olduğu tespit edilmiştir, $r = 0,182$, $p < 0,01$. Buna göre katılımcıların Narsistik Kişilik Envanterinden aldığı puanlar arttıkça ÇOBÖ puanları da artmaktadır.

Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden aldıkları puanlar ile Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki olduğu analizin bulguları arasındadır, $r = 0,396$, $p < 0,01$. Bununla birlikte, ÇOBÖ puanları ile Beck Depresyon Envanterinden aldıkları puanlar arasında da istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir, $r = 0,301$, $p < 0,01$. Buna göre katılımcıların Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanterinden aldıkları puanlar arttıkça ÇOBÖ puanları da artmaktadır.

Araştırmada, katılımcıların ÇOBÖ puanları ile Narsistik Kişilik Envanteri alt boyutlarından ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği alt boyutlarından aldıkları puanlar arasındaki ilişki de incelenmiştir. Bu doğrultuda katılımcıların ÇOBÖ puanları ile Narsistik Kişilik Envanteri alt boyutlarından olan üstünlük puanları arasında anlamlı ve pozitif bir ilişki olduğu ($r = 0,101$, $p < 0,05$, $p = 0,034$); teşhircilik puanları arasında

anlamli ve pozitif bir iliřki olduęu ($r = 0,116$, $p < 0,05$, $p = 0,015$); otorite puanları arasında anlamli ve pozitif bir iliřki olduęu ($r = 0,094$, $p < 0,05$, $p = 0,048$); smrclk puanları arasında anlamli ve pozitif bir iliřki olduęu ($r = 0,139$, $p < 0,01$, $p = 0,004$) ve hak iddia etme puanları arasında da anlamli ve pozitif bir iliřki olduęu bulunmuřtur ($r = 0,121$, $p < 0,05$, $p = 0,011$). Buna gre katılımcıların NKE alt boyutlarından stnlk, teřhircilik, otorite, smrclk ve hak iddia etme puanları arttıķa OB puanları da artmaktadır. Ek olarak katılımcıların OB puanları ile Narsistik Kiřilik Envanteri alt boyutlarından olan kendine yeterlilik puanları arasında istatistiksel olarak anlamli bir iliřki bulunmamıřtır ($r = 0,068$, $p > 0,05$, $p = 0,151$).

Katılımcıların OB puanları ile Buss-Perry Saldırganlık leęi alt boyutlarından aldıkları puanlar incelendięinde, kiřilerin OB puanları ile fiziksel saldırganlık puanları arasında anlamli ve pozitif bir iliřki olduęu ($r = 0,318$, $p < 0,01$); dřmanlık puanları arasında anlamli ve pozitif bir iliřkinin olduęu ($r = 0,316$, $p < 0,01$); fke puanları arasında anlamli ve pozitif bir iliřkinin olduęu ($r = 0,264$, $p < 0,01$) ve szel saldırganlık puanları arasında da anlamli ve pozitif bir iliřkinin olduęu tespit edilmiřtir ($r = 0,238$, $p < 0,01$). Buna gre, katılımcıların Buss-Perry Saldırganlık leęinin alt boyutlarından aldıkları puanlar arttıķa OB puanları da artmaktadır.

Tablo 13.

Katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri alt boyutları puanlarının ÇOBÖ puanlarını yordama durumu (N=442)

	Std. Olmayan Katsayılar	Standardize Katsayılar			
	B	S.S.	Beta	t	p
(Sabit)	57,09	1,67		34,118	0,000
Üstünlük	0,72	0,82	0,46	0,887	0,376
Teşhircilik	1,05	0,79	0,68	1,332	0,183
Otorite	-0,07	1,12	-,003	-0,061	0,951
Sömürücülük	1,9	0,91	0,11	2,093	0,037*
Hak iddia etme	3,08	1,22	0,12	2,524	0,12*
Kendine yeterlilik	0,25	0,93	0,01	0,267	0,790

* $p < 0,05$ $AdjR^2 = 0,03$

Tablo 13.'de araştırmaya katılan katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri alt boyutlarından aldıkları puanların ÇOBÖ puanlarını yordama durumunun incelendiği çok değişkenli doğrusal regresyon analizi sonuçları gösterilmiştir.

Tablo 13. incelendiğinde katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri alt boyutları puanlarının ÇOBÖ puanlarını yordama durumunun incelendiği modelin istatistiksel olarak anlamlı olduğu ve Narsistik Kişilik Envanteri puanlarının ÇOBÖ puanlarındaki varyansın %3'ünü açıkladığı belirlenmiştir.

Araştırma kapsamındaki katılımcıların Narsistik Kişilik Envanterinde yer alan Üstünlük,

Teşhircilik, Otorite ve Kendine yeterlilik alt boyutlarından aldıkları puanların ÇOBÖ puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yordamadığı belirlenmiştir ($p>0,05$).

Katılımcıların Narsistik Kişilik Envanterinde yer alan Sömürücülük alt boyutundan aldıkları puanların ÇOBÖ puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönde yordadığı belirlenmiştir ($\beta=1,9$; $p<0,05$). Katılımcıların Narsistik Kişilik Envanterinde yer alan Sömürücülük alt boyutundan aldıkları puanların 1 birim artması, ÇOBÖ puanlarını 1,9 birim arttırmaktadır.

Araştırma kapsamına dahil edilen katılımcıların Narsistik Kişilik Envanterinde yer alan Hak iddia etme alt boyutundan aldıkları puanların, ÇOBÖ puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönlü olarak yordadığı belirlenmiştir ($\beta=3,08$; $p<0,05$). Buna göre katılımcıların Narsistik Kişilik Envanterinde yer alan Hak iddia etme alt boyutundan aldıkları puanların 1 birim artması, ÇOBÖ puanlarını 3,08 birim arttıracaktır.

Tablo 14.

Katılımcıların Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği alt boyutları puanlarının ÇOBÖ puanlarını yordama durumu (N=442)

	Std. Olmayan Katsayılar	Standardize Katsayılar		t	p
	B	S.S.	Beta		
(Sabit)	31,3	3,66		8,547	0,000**
Fiziksel saldırganlık	0,47	0,13	0,204	3,740	0,000**
Düşmanlık	0,57	0,12	0,23	4,744	0,000**
Öfke	0,02	1,15	0,007	0,121	0,904
Sözel Saldırganlık	0,502	0,19	0,13	2,696	0,007*

* $p<0,01$ ** $p<0,001$ AdjR2=0,162

Tablo 14.'de arařtırmaya katılan katılımcıların Buss-Perry Saldırđanlık Ölçeđi alt boyut puanlarının ÇOBÖ puanlarını yordama durumunun incelendiđi çok deđişkenli dođrusal regresyon analizi sonuçları gösterilmiştir.

Tablo 14. incelendiđinde katılımcıların Buss-Perry Saldırđanlık Ölçeđi alt boyut puanlarının ÇOBÖ puanlarını yordama durumunun incelendiđi modelin istatistiksel olarak anlamlı olduđu ve BPSÖ puanlarının ÇOBÖ puanlarındaki varyansın %16,2'sini açıkladıđı belirlenmiştir

Arařtırma kapsamındaki katılımcıların Buss-Perry Saldırđanlık Ölçeđi yer alan Öfke alt boyutundan aldıkları puanların ÇOBÖ puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yordamadıđı belirlenmiştir ($\beta=0,018$; $p>0,05$).

Katılımcıların Buss-Perry Saldırđanlık Ölçeđinde yer alan Fiziksel saldırđanlık alt boyutundan aldıkları puanların ÇOBÖ puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönde yordadıđı belirlenmiştir ($\beta=0,47$; $p<0,001$). Katılımcıların Buss-Perry Saldırđanlık Ölçeđi yer alan Fiziksel Saldırđanlık alt boyutundan aldıkları puanların 1 birim artması, ÇOBÖ puanlarını 0,47 birim arttırmaktadır.

Arařtırma kapsamına dahil edilen katılımcıların Buss-Perry Saldırđanlık Ölçeđinde yer alan Düşmanlık alt boyutundan aldıkları puanların, ÇOBÖ puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönlü olarak yordadıđı belirlenmiştir ($\beta=0,57$; $p<0,001$). Buna göre katılımcıların Buss-Perry Saldırđanlık Ölçeđinde yer alan Düşmanlık alt boyutundan aldıkları puanların 1 birim artması, ÇOBÖ puanlarını 0,57 birim arttıracaktır.

Arařtırmaya katılan katılımcıların Buss-Perry Saldırđanlık Ölçeđinde yer alan Sözel

saldırıcılık alt boyutundan aldıkları puanların, ÇOBÖ puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönlü olarak yordadığı belirlenmiştir ($\beta=0,502$; $p<0,001$). Buna göre katılımcıların Buss-Perry Saldırıcılık Ölçeğinde yer alan Sözel saldırıcılık alt boyutundan aldıkları puanların 1 birim artması, ÇOBÖ puanlarını 0,502 birim artıracaktır.

Tablo 15.

Katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırıcılık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanteri ÇOBÖ puanlarını yordama durumu (N=442)

	Std. Olmayan Katsayılar		Standardize Katsayılar		
	B	S.S.	Beta	t	p
(Sabit)	34,25	3,33		10,295	0,000**
Narsistik Kişilik Envanteri	0,49	0,24	0,95	2,101	0,036*
Buss-Perry Saldırıcılık Ölçeği	0,27	0,05	0,29	5,824	0,000**
Beck Depresyon Envanteri	0,26	0,07	0,17	3,511	0,000**

* $p<0,05$ ** $p<0,001$ $AdjR^2=0,18$

Tablo 15.'te araştırmaya katılan katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırıcılık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanteri puanlarının ÇOBÖ puanlarını yordama durumunun incelendiği çok değişkenli doğrusal regresyon analizi sonuçları gösterilmiştir.

Tablo 15. incelendiğinde katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırıcılık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanteri puanlarının ÇOBÖ puanlarını yordama durumunun incelendiği modelin istatistiksel olarak anlamlı olduğu Narsistik

Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanteri puanlarının ÇOBÖ puanlarındaki varyansın %18'ini açıkladığı belirlenmiştir

Araştırma kapsamındaki katılımcıların Narsistik Kişilik Envanterinden aldıkları puanların ÇOBÖ puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönde yordadığı belirlenmiştir ($\beta=0,49$; $p<0,05$, $p=0,04$). Katılımcıların Narsistik Kişilik Envanterinden aldıkları puanların 1 birim artması, ÇOBÖ puanlarını 0,49 birim arttırmaktadır.

Katılımcıların Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinden aldıkları puanların ÇOBÖ puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönde yordadığı belirlenmiştir ($\beta=0,27$; $p<0,001$). Katılımcıların Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği aldıkları puanların 1 birim artması, ÇOBÖ puanlarını 0,27 birim arttırmaktadır.

Araştırma kapsamına dahil edilen katılımcıların Beck Depresyon Envanterinden aldıkları puanların, ÇOBÖ puanlarını istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ve pozitif yönlü olarak yordadığı belirlenmiştir ($\beta=0,26$; $p<0,001$). Buna göre katılımcıların Beck Depresyon Envanterinden aldıkları puanların 1 birim artması, ÇOBÖ puanlarını 0,26 birim arttıracaktır.

5. BÖLÜM

TARTIŞMA

Bu araştırma Türkiye'deki insanların çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri ile narsistik kişilik, saldırganlık ve depresif özellikleri arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Bununla birlikte gerek ülkemizde gerek dünyada teknoloji çağına geçişle birlikte, kişilerin eğlenmeye yönelik aktiviteleri de olmak üzere, öğrenme, araştırma vb. işlerini de teknolojiyi ve interneti kullanarak gerçekleştirmeleri daha kolay hale gelmiş, dolayısıyla internete ve teknolojiye olan talep artmıştır ve her geçen gün artmaya devam etmektedir. Bu çalışma ile çevrimiçi oyun oynayan bireylerin narsistik, saldırganlık ve depresif özellikleri arasındaki ilişkiye bakılarak artan çevrimiçi ortama geçiş durumunun kişilerin ruhsal sağlığının bir kısmına ışık tutması, akabinde müdahale ve çözüm önerilerinin ortaya konulması amaçlanmıştır. Çalışma çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile narsistik kişilik, saldırganlık ve depresif kişilik özellikleri arasında anlamlı bir ilişki bulunduğunu ortaya koymuştur. Bununla birlikte Narsistik Kişilik Envanteri alt boyutlarından Kendine yeterlilik hariç, Narsistik Kişilik Envanterinin diğer alt boyutları ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği alt boyutlarının tamamı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanteri puanlarının Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanlarını yordama durumu incelendiğinde araştırmada kullanılan tüm ölçeklerden alınan puanların Çevrimiçi Oyun

Bağımlılığı Ölçeğinden alınan puanları anlamlı ve pozitif yönde yordadığı bulunmuştur. Tüm bunlara ek olarak, Narsistik Kişilik Envanteri alt boyutlarından Sömürücülük ve Hak iddia etmenin, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği alt boyutlarından olan Fiziksel saldırganlık, Öfke ve Sözel saldırganlık puanlarının da Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden alınan puanları istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönde yordadığı araştırmanın bulguları arasındadır. Bununla birlikte Narsistik Kişilik Envanteri alt boyutlarından Üstünlük, Teşhircilik, Otorite ve Kendine yeterliliğin, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği alt boyutlarından olan Öfkenin katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyini anlamlı bir şekilde yordamadığı tespit edilmiştir. Salim Atay (2010) kitabında, otoriteyi hakimiyet, iddialılık, liderlik, kritiklik, özgüven; teşhirciliği gösteriş merakı, heyecan arama, dışa dönüklük, dürtüleri kontrol edememe; sömürücülüğü isyankarlık, uyumsuzluk, düşmanlık, başkalarına karşı ilgi ve hoşgörü eksikliği; hak iddia etmeyi hırslılık, güç ihtiyacı, baskınlık, düşmanlık, kabalık, öz-kontrol ve başkalarına karşı tolerans eksikliği; kendine yeterliliği iddialılık, bağımsızlık, özgüven, başarı ihtiyacı; üstünlüğü ise statü kapasitesi, sosyal mevcudiyet, özgüven, narsistik ego şişkinliği olarak tanımlamıştır. Dolayısıyla kişilerin sömürücülük ve hak iddia etmeye yönelik özelliklerinin, çevrimiçi oyunlarda kişide hırs ve baskınlık ihtiyacı doğurması, akabinde kişinin takım bazlı çevrimiçi oyunlarda da başarı ihtiyacından ötürü başarısız takım arkadaşlarına yönelik hoş görü eksikliği, öz kontrolde başarısızlık ve başkalarına karşı tolerans eksikliğine sebep olması ön görülebilmektedir.

Bu araştırmada katılımcıların %90,27'sinin erkek olup, çevrimiçi oyunları oynayan bireylerin çoğunluğunu erkeklerin oluşturması; kadınların çevrimiçi oyun oynamaya yönelik istek ve yönlendirilmelerinin daha az oluşu ve toplumda dijital oyun oynayan kadınların toplam kadın nüfusa oranının, dijital oyun oynayan erkeklerin toplam erkek nüfusuna oranından oldukça düşük olması olarak yorumlanabilir. Bununla birlikte katılımcıların birçoğunun "Twitch.tv" platformunu kullanan kişiler olması ve literatürde bu platformu kullanan katılımcılara yönelik yapılan bir araştırmada katılımcıların %94'ünün erkek, %6'sının kadın olması da bu çalışmadaki katılımcıların arasındaki

baskın cinsiyet oranı farkının sebeplerinden olabileceği düşünülmüştür (Baykul, 2008). Bu durum video oyunu oynama ve izleme düzeyleri incelendiğinde, erkeklerin daha egemen olduğu gerçeğini ortaya koymuştur. Bununla birlikte kadınlar, erkeklerin tersine, konsol ve bilgisayar oyunlarından daha çok mobil oyunları tercih etmektedirler. Twitch ise bir sosyal medya platformu olarak mobil oyunlara yönelik video ve canlı yayınları içermediği, ya da istatistiksel olarak mobil oyun video ve canlı yayınlarının oldukça az oranda olması da araştırma katılımcılarının cinsiyetleri arasındaki ortaya farkını açıklama hususunda bize ışık tutmaktadır. Ayrıca oyunlardaki ana karakterlerin genellikle erkek olması ve kadın karakterlerin genellikle yardımcı ya da ikincil karakter olmasının da erkek ve kadın bireyler arasında potansiyel olarak oyun oynamaya yönelik motivasyon farklılıklarının nedenlerinden biri olabileceği düşünülmüştür (Williams, Martins, Consalvo ve Ivory, 2009). Bu çalışmada katılımcıların cinsiyetleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamış olsa da, erkek katılımcı sayısının kadın katılımcı sayısına kıyasla oldukça yüksek olması ve iki cinsiyet grubu arasındaki örneklem farkının büyüklüğü mevcut araştırma sonuçlarının genellenebilirliğini engellemektedir.

Çalışmaya katılan katılımcıların yaş ortalamalarının (21,6) literatürdeki araştırmalarla karşılaştırıldığında, bu araştırmaya katılan katılımcıların yaş ortalamalarının alandaki diğer çalışmalar ile uyuşmadığı görülmektedir. Yee'nin (2006) yaptığı MMO türü oyun oynayan bireylerin demografi özellikleri vb. birçok özelliklerinin incelendiği bir araştırmada, araştırmaya katılan katılımcıların yaş ortalaması 26,7 olarak bulunmuştur. William ve Skoric'in (2005) çevrimiçi oyunda saldırganlığa yönelik araştırmada ise katılımcıların ortalama yaşının 27.7 olduğu tespit edilmiştir. Ancak yine, katılımcıların birçoğunun Twitch kullanan katılımcılar olması araştırmadaki katılımcıların yaş ortalamasının 21,6 olarak bulunmasının sebeplerinden olabilir. Zira literatürde, Twitch kullanıcıları üzerinde yapılan ve 420 kişinin katıldığı bir araştırmada katılımcıların %46'sını 18 yaş ve altında, %40,7'sini 19-25 yaş arasında, %13'ünü ise 26 yaş ve üzeri kişilerin oluşturduğu görülmektedir (Yavaşçalı ve Uğurhan, 2019).

Kişilerin yaş değişkenleri “yaş aralığı” şeklinde kategorik olarak değerlendirildiğinde, katılımcıların yaş aralıkları ile ÇOBÖ puanları arasında anlamlı farklılaşma bulunmuş olsa da, gruplar arasındaki büyük örneklem sayısı farklılıkları sebebiyle daha sağlıklı sonuçlar elde edilme amacıyla katılımcıların yaşları ile ÇOBÖ puanları arasındaki ilişki değerlendirilmiş, ancak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Literatürdeki bir araştırmada katılımcıların yaşları ile çevrimiçi oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki bulunduğu görülmektedir ($p < 0.05$, $p = 0.02$) (Kim vd., 2008). Bu sonuçlar, bu araştırmanın bulguları ile uyuşmamaktadır.

Çalışmadaki sosyo-demografik sorulardan birisi de kişinin medeni durumudur. Araştırmada örneklem azlığından ötürü katılımcılara verilen sosyodemografik formda “Medeni Durum” değişkeni altında “Evli, Bekar, Boşanmış ve Eşi vefat etmiş” olmak üzere dört madde bulunsa da bekar ve boşanmış şıkkını seçen katılımcıların verileri “Bekar ve Boşanmış” olarak yeniden düzenlenmiştir. Bununla birlikte katılımcılar arasında eşi vefat etmiş kimse bulunmaması sebebiyle bu grup araştırma boyunca değerlendirmelere katılmamıştır. Bu doğrultuda yapılan istatistiksel analizlerin sonucunda kişilerin medeni durumları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamış olsa da, bu durum, çevrimiçi oyun bağımlılığında cinsiyet faktörüne yönelik yapılan yukarıdaki analizlere benzer şekilde, örneklem sayıları arasındaki büyük farktan ötürü sağlıklı bir şekilde genellenememektedir [$N_{Evli} : 19$ (%4,29 , $N_{Bekar\ ya\ da\ boşanmış} : 423$ (%95,70)]. Bununla birlikte, literatürde video oyunu oynayan kişiler üzerinde yapılan çalışmalarda medeni durum değişkeni üzerinde çok durulmaması, bu çalışmadaki ortaya çıkan bulguların, alan yazındaki diğer çalışmalarla karşılaştırılmasını güçleştirmektedir.

Araştırma kapsamında değerlendirmeye alınan ve katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğine verdikleri puanlar ile karşılaştırılan bir diğer değişken kişilerin eğitim durumudur. Yine medeni durum değişkeninde olduğu gibi, eğitim durumu

değişkeninde de katılımcılara sosyo-demografik formda “Okur-yazar değil, İlkokul, Ortaokul, Lise, Üniversite ve Lisans üstü” şeklinde 6 şık sunulmuş olsa da okur-yazar olmayan bir, ortaokul eğitim düzeyinde olan 5 ve ilkökul eğitim düzeyinde olan hiç katılımcı olmaması sebebiyle gruplar “Ortaokul ve altı, Lise, Üniversite ve Lisans üstü” şeklinde yeniden düzenlenmiştir. Buna göre yapılan istatistiksel analiz bulgularında, araştırmaya katılan katılımcıların %1,35’inin ortaokul ve altı (n = 6), %26,24’ünün lise (n = 116), %66,51’inin üniversite (n = 294) ve %5,88’inin (n = 26) ise lisans üstü eğitim durumunda olduğu tespit edilmiştir. Baykul’un (2008) yaptığı çalışmada Twitch üzerinden toplanan katılımcıların %68’inin üniversite, %6’sının lisans üstü ve %25’inin ise lise eğitim düzeyinde olduğu ortaya konulmuştur. Bu istatistikler mevcut çalışmadaki istatistikler ile uyumaktadır ve üniversite eğitim düzeyindeki katılımcıların video oyunu oynama ve Twitch üzerinden video oyunları izleme oranlarının diğer eğitim düzeyindeki bireylere göre daha fazla oluşu şeklinde yorumlanabilir. Yine daha bu araştırmadaki diğer istatistiksel bulgulara benzer şekilde, katılımcıların çoğunlukla Twitch platformu üzerinden toplanması katılımcıların eğitim düzeylerinin bu şekilde dağılım göstermesinin sebepleri arasında olabilir. Ancak literatürde Twitch kullanıcılarının katılımıyla yapılan araştırmalara arasında katılımcıların eğitim düzeylerinin farklı şekilde dağıldığına yönelik bulgular da mevcuttur. Yavaşçalı ve Uğurhan (2019) yaptıkları çalışmada katılımcıların %47,1’inin (n = 198) lise, %36,4’ünün (n = 153) lisans, %8,6’sının (n = 36) ön lisans, %4,3’ünün (n = 18) lisans üstü ve %3,6’sının (n = 15) ilkökul ve ortaokul eğitim düzeyinde olduklarını belirtmişlerdir. Bu çalışmanın sonucunda kişilerin eğitim düzeyleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönlü bir farklılaşma olduğu bulunmuştur. Literatürde katılımcıların birçok eğitim düzeyindeki kişilerden oluştuğu yeterli çalışma olmaması sebebiyle, bu çalışmanın bulguları alan yazındaki diğer çalışmalar ile karşılaştırılamamaktadır.

2020’de yapılan bir çalışmanın sonuçları, üniversite öğrencilerinin problemlı oyun oynama düzeyleri ile depresyon düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya

koymuştur (Yazıcı, 2020). Bu çalışmada örneklemin üniversite öğrencileri ile sınırlandırılmamış olmasının yanı sıra, katılımcıların %36,4'si üniversite eğitim düzeyindedir. Sonuçlar karşılaştırıldığında bu araştırmanın bulguları, Yazıcı'nın (2020) araştırma bulguları ile örtüşmektedir. Balıkçı'nın (2018) çocuk ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırgan davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yaptığı araştırmanın bulguları, katılımcıların problemlili oyun oynama düzeyleri ile saldırganlık tutumları arasında pozitif anlamlı bir ilişki olduğunu göstermiştir. Bu çalışmada hedef kitle çocuk ve ergenler olmasa da, düzeyler arasındaki ilişkiler Balıkçı'nın elde ettiği bulgularla uyumaktadır. Yapılan bir diğer çalışma bulguları, kişilerin oyun oynama düzeyleri ile agresif davranışları arasında çok güçlü pozitif bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur (Ferligül Çakılcı, 2013). Yine bu sonuç, bu araştırmanın bulguları ile örtüşmektedir. Yeşildal ve arkadaşlarının (2019) yaptığı bir başka incelemede de kişilerin saldırganlık durumları ile çevrimiçi oyun puanları arasında güçlü pozitif yönlü ilişkiler olduğu bulunmuştur.

Alan yazındaki diğer araştırma bulguları da çevrimiçi video oyunu oynayan katılımcıların, oyun bağımlılığı ile saldırganlık, depresyon ve narsistik kişilik özellikleri arasında pozitif yönlü anlamlı ilişkiler olduğu yönündedir (Wack ve Tantleff-Dunn, 2009; Mentzoni vd., 2011; Anderson ve Carnagey, 2009; Carnagey ve Anderson, 2005; Anderson vd., 2008; Anderson, Funk ve Griffiths, 2004; Bartholow, Sestir ve Davis, 2005; Bilgi, 2005; Bluemke, Friedrich ve Zumbach, 2010; Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014; Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004; Möller ve Krahe, 2009; Olson vd., 2009; Polman, de Castro ve van Aken, 2008; Wang vd., 2009; Fischer, Kastenmüller ve Greitemeyer, 2010; Williams, Kennedy ve Moore, 2011; Greitemeyer ve Mügge, 2014; Chan ve Rabinowitz, 2006; Gentile, 2009; Gentile, Swing, Lim ve Khoo, 2012; Hasan, Bègue, Scharnow ve Bushman, 2013; Bushman ve Anderson, 2009; Engelhardt, Bartholow, Kerr ve Bushman, 2011; Hummer vd., 2010; Montag vd., 2012). Bu çalışmanın bulguları, alan yazındaki çalışmalarla uyumaktadır. Bir başka araştırmacının yürüttüğü bir çalışmanın sonuçları ise, bu çalışmada elde edilen

bulguları yanlışlar nitelik taşımaktadır (Ferguson, 2007). Ferguson'un ulaştığı sonuçlar dijital oyunların, oyuncuların saldırganlık tutumları ile ilişkisinin anlamsız olduğu yönünde olmuştur. Bu araştırmasından 5 yıl sonra yürüttükleri çalışmalarında Ferguson ve arkadaşları (2012), şiddet temalı dijital oyunlar ile saldırganlık ve agresyon arasında anlamlı farklılıklar bulunamadığını belirtmiştir. Ancak bu çalışmanın tersi yönünde bulgular öne süren araştırmaların literatürde oldukça az olmasından ötürü, kişilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile narsistik, saldırgan ve depresif kişilik özellikleri arasında anlamlı ve pozitif bir ilişki olduğu sonucunun genellenmesi mümkün olabilmektedir.

Kişilerin BPSÖ alt boyutlarından aldıkları puanlar ile bağımlılık düzeylerinin arasındaki ilişkinin ortaya konulduğu bir araştırmanın bulguları, bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönde olduğunu ortaya koymaktadır (Ferligül Çakılcı, 2013). Bu sonuç, bu çalışmanın bulguları ile örtüşmektedir. Bununla birlikte bu araştırma sorularında yer almasa da bulgular elde edilirken karşılaşılmış Narsistik Kişilik Envanteri ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin alt boyutlarının, çevrimiçi oyun bağımlılığını yordama durumları literatürde yapılan diğer araştırmalarda çalışılmamıştır. Bu nedenle araştırma bulgularının, daha önce elde edilen bulgularla karşılaştırılması mümkün değildir. Bununla birlikte mevcut çalışmada araştırılan bu bulgular, literatüre katkı sağlama ve gelecek araştırmalara bu ölçeklerin alt boyutlarının da çalışılmasına yönelik öneri sunma ve yol gösterme niteliği taşımaktadır.

6. BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuç

Çevrimiçi video oyunu oynayan bireyler ile yapılan bu çalışmada kişilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri ile narsistik ve depresif kişilik özellikleri ve saldırgan tutumları arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Ulaşılan literatürde ülkemizde kişilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin bir önceki cümledeki değişkenler ile teker teker ele alındığı birçok çalışma olmasına rağmen, bu değişkenlerin tümünün aynı örneklem üzerinde değerlendirildiği araştırmalara rastlanmamış, bu araştırma ile literatüre katkı sunulmuştur.

Çalışmanın bulguları, katılımcıların ÇOBÖ puanlarının cinsiyet ve medeni durumlarına bağlı olarak farklılaşmadığını; yaş aralıkları ve eğitim durumlarına göre ise anlamlı bir şekilde farklılaştığını göstermektedir. Yaş aralığı değişkeni ele alındığında aralarında anlamlı farkların olduğu grupların 26-35 yaş ile 36 yaş ve üzeri gruplar ve 16 yaşından küçük katılımcılar ile 26-35 yaş grupları olduğu bulunmuştur. Bununla birlikte kişilerin yaşları aralık olarak alınmak yerine, sayısal olarak ele alınıp, bu değerler ile ÇOBÖ puanları arasında korelasyon analizi yapıldığında katılımcıların yaşları ile ÇOBÖ

puanları arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcıların eğitim durumu ele alındığında aralarında anlamlı farkların bulunduğu grupların lise eğitim düzeyindeki katılımcılar ile üniversite eğitim düzeyindeki katılımcılar ve lise eğitim düzeyindeki katılımcılar ile lisans üstü eğitim düzeyindeki katılımcılar olduğu bulunmuştur.

Yapılan analitik değerlendirmelerin sonuçlarına bakıldığında, katılımcıların Narsistik Kişilik Envanteri, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve Beck Depresyon Envanteri puanları ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Benzer şekilde NKE alt boyutlarından üstünlük, teşhircilik, otorite, sömürücülük ve hak iddia etme puanları ve BPSÖ alt boyutlarından fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırganlık puanları ile ÇOBÖ puanları arasında anlamlı pozitif yönlü ilişkiler olduğu da elde edilen bulgular arasındadır. NKE alt boyutlarından kendine yeterlilik ile ÇOBÖ puanları arasında ise anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Ayrıca yapılan analizler sonucunda bireylerin NKE, BPSÖ ve BDE puanları, ÇOBÖ puanlarını yordama durumunun istatistiksel olarak anlamlı olduğu ve NKE, BPSÖ ve BDE puanlarının ÇOBÖ puanlarındaki varyansın %18'ini açıkladığı belirlenmiştir.

Bununla birlikte araştırma sürecinde, araştırma soruları arasında yer almasa da Narsistik Kişilik Envanteri ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin alt boyutlarının da Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı puanlarını yordama durumu ile ilgili dikkat çekici bulgular elde edilmiş olup, bu bulgular, Narsistik Kişilik Envanteri alt boyutlarından Sömürücülük ve Hak iddia etmenin, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği alt boyutlarından olan Fiziksel saldırganlık, Öfke ve Sözel saldırganlık puanlarının da Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden alınan puanları istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif yönde yordadığı şeklindedir. Ek olarak Narsistik Kişilik Envanteri alt boyutlarından Üstünlük, Teşhircilik, Otorite ve Kendine yeterliliğin ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği alt boyutlarından olan Öfkenin katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyini anlamlı bir şekilde

yordamadığı tespit edilmiştir.

6.2. Öneriler

Çalışmaya katılan katılımcıların sayısı ve katılımların ülke genelinden olması, sonuçların genellenebilirliği açısından yeterli olsa da COVID-19 pandemisi ve sosyal kısıtlamalardan ötürü, katılımcılara sosyal medya platformları aracılığı ile online olarak ulaşılması ve benzer şekilde toplanan verilerin online şekilde toplanmasından ötürü, gelecekteki yapılacak araştırmalarda katılımcıların birçok farklı platformdan toplanması daha sağlıklı bulgular ortaya koyacaktır.

Araştırma bulguları sonucunda kişilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin onların narsistik, depresif kişilik özellikleri ve tutumları ile pozitif yönlü ve anlamlı olarak ilişkili olduğunun bulunması, kişilerin birincil ve ikincil sosyal çevre tarafından psikolojik destek hususunda teşvik edilmesi ve cesaretlendirilmesi gerektiğini göstermektedir. Bununla birlikte, ruh sağlığı çalışanlarının, muhtemel olarak, danışan ve hastalarının hayatında çevrimiçi oyun ve teknolojinin önemini sorgulamayışı da var olan problemin çözümünü zorlaştırmaktadır. Bu hususta, ruh sağlığı çalışanlarının sürekli değişen ve gelişen bilimsel literatürü takip etmeleri ve uyum sağlamaları gerekmektedir. Zira kişilerin teknoloji ve çevrimiçi video oyunlarına yönelik kullanım istatistikleri günden güne artmaktadır.

Kumar bağımlılığı ve internet oyun bağımlılığı gibi bağımlılık türlerinin, alkol ve madde bağımlılığı gibi doğrudan fizyolojik sonuçları olan ve psikolojik sorunlarla direkt bir şekilde ilişkilendirilebilen bağımlılık türlerine kıyasla daha az ciddiye alındığı da bir başka gerçektir. Alkol ve/veya madde bağımlısı olan bireylerin profesyonel ruh sağlığı merkezlerinde, AMATEM vb. bölümlerde tedavi görmesi ve S.A.M.B.A. (Sigara, Alkol ve Madde Bağımlılığı Tedavi Programı) gibi programlara katılımının yönlendirilmesi de

bu durumun bir kanıtı olarak gösterilebilir. Bu hususta çevrimiçi oyun oynama düzeyi yüksek kişilerin, bu kişilerin birincil ve ikincil sosyal çevrelerinin ve ruh sağlığı çalışanlarının, bu çalışma ve bu çalışma gibi sonuçlar elde edilen literatürdeki diğer çalışmaların varlığı konusunda bilgilendirilmeleri ve bu duruma yönelik farkındalıklarının oluşturulması gerekmektedir. Zira son yıllarda yapılan benzer çalışmalarda da çevrimiçi oyunların kişilerin psikolojileri üzerinde olumsuz etkileri olduğu su götürmez bir gerçektir.

Literatürde, Çin’de yapılan bir çalışmada, araştırmacıların çevrimiçi oyun bağımlılığı katılımcılara yönelik yaptıkları “Önleme ve Hazar Azaltma” amacıyla kullandıkları yapılara yönelik bulgular yer almaktadır (Xu, Turel ve Yuan, 2012). Yazında bu yapılar, “Dikkat değiştirme, Caydırma, Akıllaştırma / Eğitim, Ebeveynin izlemesi, Kaynak kısıtlaması, Algılanan maliyet” olarak kategorilendirilmiştir. Bu alt kategoriler, dikkat değiştirme: bir bağımlının dikkatini sorunlu davranışta bulunmaktan başka yöne çekmek için başka anlamlı etkinliklerin sunulma derecesi; caydırma: bir bireyin, başkalarının çevrimiçi oyun oynamayı teşvik etme, tartışma, ikna etme, kaşlarını çatma veya zorlama yoluyla engelleme çabalarını ne ölçüde algıladığı; rasyonelleştirme/egitim: bir bireyin, sorunlu bir davranış programıyla ilişkili sorunları anlamak için eğitime derecesi; Ebeveynin izlemesi: Bir bireyin ebeveynlerini veya vasilerini nerede olduğuna, faaliyetlerine ve sonuçlarına dikkat etmeleri ve takip etmeleri konularında ne ölçüde algıladığı; kaynak kısıtlaması: bir oyun bağımlısının para, ekipman, düzenleme ve rehberlik gibi oyun oynama kaynaklarının kısıtlanmasıyla kısıtlandığını algılama derecesi ve; algılanan maliyet: Bir oyuncunun çevrimiçi oyun oynamanın finansal maliyetini ne kadar yüksek olarak algıladığı şeklinde tanımlanmıştır. Çalışmacılar, bu tip önleme tekniklerinin kişilerin çevrimiçi oyun oynama sürelerini kısıtlayarak bağımlılıklarının azaltılabileceğini öne sürmüştür. Bu çalışmada olduğu gibi, ülkemizde de “önleme & müdahale etme” çalışmaları ve programlarının düzenlenebilirliği test edilmeli ve bu doğrultuda çevrimiçi oyun bağımlılığının azaltılmasına yönelik adımlar atılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Akhtar, S. (1989). Narcissistic personality disorder: Descriptive features and differential diagnosis. *Psychiatric Clinics*, 12(3), 505-529.
- Aksoy, H. H., & Elmacı, D. (2006). Örneklem Seçimi ve Hesaplaması. Başkent Üniversitesi.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: Authorç.
- Ames, D. R., Rose, P., & Anderson, C. P. (2006). The NPI-16 as a short measure of narcissism. *Journal of research in personality*, 40(4), 440-450.
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content?. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 731-739.
- Anderson, C. A., Funk, J. B., & Griffiths, M. D. (2004). Contemporary issues in adolescent video game playing: brief overview and introduction to the special issue.
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., ... & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122(5), e1067-e1072.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151.
- Angst, J. (1992). Epidemiology of depression. *Psychopharmacology*, 106(1), S71-S74.
- Atay, S. (2009). Narsistik kişilik envanteri'nin Türkçe'ye standardizasyonu. *Gazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(1).
- Atay, S., (2010). *Çalışan Narsist*, 1. Baskı, İstanbul: Namar yayınları, 3.
- Bahtiyar, A., & Can, B. (2017). *Fen Öğretmen Adaylarının Bilimsel Süreç Becerileri ile*

- Bilimsel Araştırmaya Yönelik Tutumlarının İncelenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (42), 47-58.
- Balıkçı, R. (2018). Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi (Master's thesis, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A., & Davis, E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31(11), 1573-1586.
- Bartol, C.R. (1995). *Criminal behavior: a psychological approach*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall
- Başol, G., & Kaya, A. B. (2018). Motives and consequences of online game addiction: A scale development study. *Archives of Neuropsychiatry*, 55(3), 225.
- Baykul, M. (2008). *Oyun Yayıncıları ve İzleyicileri: Twitch. Tv Üzerinden Bir Durum Araştırması* (Doctoral dissertation, Yüksek Lisans Tezi).
- Beck, A. T. (1967). *Depression: Clinical, experimental, and theoretical aspects*. University of Pennsylvania Press.
- Beck, A. T. (Ed.). (1979). *Cognitive therapy of depression*. Guilford press.
- Beck, A. T., Ward, C. H., Mendelson, M., Mock, J., & Erbaugh, J. (1961). An inventory for measuring depression. *Archives of General Psychiatry*, 4(6), 561-571.
- Bereket, M. (2010); Pusula Programı, 11 Şubat 2010, TRT, www.dailymotion.com/video/xnbbov_pusula-27-bolum-dijital-oyunlarcikis-mi-cikmaz-mi_shortfilms
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. McGraw-Hill Book Company.
- Berman, S. L., Weems, C. F., & Stickle, T. R. (2006). Existential anxiety in adolescents: Prevalence, structure, association with psychological symptoms and identity development. *Journal of Youth and Adolescence*, 35(3), 285-292.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*.

- Bilgin, N. (2000). Sosyal psikolojiye giriş. Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Binark, M., & Bayraktutan, G. (2011). Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri. Editörler), Aslı T. Aydemir, Katılımın" e-hali": Gençlerin Sanal Alemi. İstanbul: Alternatif Bilişim, <https://dijitaloyun.files.wordpress.com/2011/11/kapak-binark-bayraktutan.pdf> Erişim Tarihi, 3, 2016.
- Bluemke, M., Friedrich, M., & Zumbach, J. (2010). The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 36(1), 1-13.
- Boxer, P., & Tisak, M. S. (2005). Children's beliefs about the continuity of aggression. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 31(2), 172-188.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological science*, 20(3), 273-277.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992) The Aggression Questionnaire. *J Pers Soc Psych*, 63: 452-9.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2021). Bilimsel araştırma yöntemleri. Pegem Akademi Yayınları, 1-360.
- Caillois, R. (1957). *Les jeux et les hommes (los juegos y los hombres.)* Paris: Gallimard.
- Can Bilgin, H. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli
- Cansever, G. (1963). Psikolojik testler. Türk Tarih Kurumu.
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological science*, 16(11), 882-889.
- Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and

attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(1), 16.

- Cirhinođlu, F. (2017). Saldırganlık. Sunum, İstanbul. Erişim adresi: http://docs.neu.edu.tr/staff/fatmagul.cirhinlioglu/Sosyal%20Psikoloji%20I-%20B%C3%B6l%C3%BCm%20%20SALDIRGANLIK_6.pdf
- Çelik, F. H., & Hocaođlu, Ç. (2016). Major Depresif Bozukluk Tanımı, Etiyolojisi ve Epidemiyolojisi: Bir Gözden Geçirme. *Journal of Contemporary Medicine*, 6(1), 51-66.
- Demirci, İ., & Füsün, E. K. Ş. İ. (2017). Büyüklenmeci narsisizmin iki farklı yüzü: Narsistik hayranlık ve rekabetin mutlulukla ilişkisi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 46(46), 37-58.
- Demirtaş Madran, H. A., & Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107.
- Dođan O, Gülmez H, Ketenođlu C, Kılıçkap Z, Özbek H, Akyüz G,(1995). Ruhsal bozuklukların epidemiyolojisi, Sivas, Dilek Matbaası.
- Dođu, B. (2006). Popüler kültürün tüketim aracı olarak bilgisayar oyunlarında sunulan yaşam tarzı (Doctoral dissertation, Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir).
- Duran, E. (2019). *Anne tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenlemenin aracı rolü* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Eldeniz, L., & Sırma, N. (2011). Dijital Oyunlar, Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Kültürel Etkileri, (Der) Ünal G, Batı U, Derin Yayınları, İstanbul, 2011.
- Elder, B. L., & Mosack, V. (2011). Genetics of depression: an overview of the current science. *Issues in mental health nursing*, 32(4), 192-202.
- Emmons, R. A. (1987). Narcissism: Theory and measurement. *Journal of personality and social psychology*, 52(1), 11.

- Enç, M. (1980). Ruh Bilimleri Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Kardeş Kitap Ve Yayınevi.
- Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., Kerr, G. T., & Bushman, B. J. (2011). This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47(5), 1033-1036.
- Ercansungur, D., O. (2018). *Çok kullanıcıli çevrimiçi oyunların oyuncularının gündelik hayat pratikleri: tribal wars örneği* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Erdur-Baker, Ö. (2010). Cyberbullying and its correlation to traditional bullying, gender and frequent and risky usage of internet-mediated communication tools. *New media & society*, 12(1), 109-125.
- Ersan, E., & Abay, E. (2001). Depresyonun genetik nedenleri. *Duygudurum dizisi*, 6, 277-82.
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric quarterly*, 78(4), 309-316.
- Ferguson, C. J., San Miguel, C., Garza, A., & Jerabeck, J. M. (2012). A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. *Journal of psychiatric research*, 46(2), 141-146.
- Ferligül Çakılcı, E. (2013). *Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık*. (Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara).
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. sage.
- Fischer, P., Kastenmüller, A., & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(1), 192-195.
- Freud, S. (1917). Mourning and melancholia. *Complete psychological works* (Vol. 14).
- Fryling, M., Cotler, J., Rivituso, J., Mathews, L., & Pratico, S. (2015). Cyberbullying or normal game play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in

- multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming forum. *Journal of Information Systems Applied Research*, 8(1), 4-15.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, 27(1), 5-22.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62.
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and social psychology bulletin*, 40(5), 578-589.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression?. *Cyberpsychology & behavior*, 10(2), 290-292.
- Gürcan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, Ankara, 1-50.
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharkow, M., & Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(2), 224-227.
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M. ve Çelikkbilek S. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4320-4332

- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2008). Cyberbullying: An exploratory analysis of factors related to offending and victimization. *Deviant behavior*, 29(2), 129-156.
- Hisli, N. (1989). Beck depresyon envanterinin universite ogrencileri icin gecerliliği, guvenilirliđi. (A reliability and validity study of Beck Depression Inventory in a university student sample). *J. Psychol.*, 7, 3-13.
- Hummer, T. A., Wang, Y., Kronenberger, W. G., Mosier, K. M., Kalnin, A. J., Dunn, D. W., & Mathews, V. P. (2010). Short-term violent video game play by adolescents alters prefrontal activity during cognitive inhibition. *Media*
- Irmak, A. Y., & Erdođan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turkish Journal of Psychiatry*, 27(2).
- Irmak, A. Y., & Erdođan, S. (2016). Ergen ve genç eriřkinlerde dijital oyun bađımlılıđı: gncel bir bakıř. *Trk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- Isik, E., Isik, U., & Isik Taner, Y. (2013). *Çocuk, Ergen, Eriřkin ve Yaslılarda Depresif ve Bipolar Bozukluklar*. Ankara, Rotatip Kitapevi.
- Johnson, J. G., Bromley, E., & McGeoch, P. G. (2005). Role of childhood experiences in the development of maladaptive and adaptive personality traits. *The American Psychiatric Publishing textbook of personality disorders*, 209-221.
- Kaplan, M. (2009). *Dijital Oyun Rehberi, Oyun Uzmanlıđı: Profesyonel Bir Kariyer*, (Der) Binark M, Stç G, Fidaner I, Kalkedon Yayınları, İstanbul, 2009
- Karaaziz, M., & Atak, İ. E. (2013). NARSİSİZM VE NARSİSİZMLE İLGİLİ ARAřTIRMALAR ZERİNE BİR GZDEN GEÇİRME. *Nesne Psikoloji Dergisi*, 1(2), 44-59.
- Karahisar, T. (2013). Trkiye'de dijital oyun sektrnn durumu. *PROCEEDINGS BOOK*, 107.
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel Arařtırma Yntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları
- Katzer, C., Fetchenhauer, D., & Belschak, F. (2009). Cyberbullying: Who are the victims? A comparison of victimization in Internet chatrooms and victimization in school. *Journal of Media Psychology*, 21(1), 25-36.
- Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi oyun bađımlılıđı lçeđinin geliřtirilmesi: Geçerlik ve

güvenirlilik çalışması (Master's thesis, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü)

- Kendell, S. F., Krystal, J. H., & Sanacora, G. (2005). GABA and glutamate systems as therapeutic targets in depression and mood disorders. Expert opinion on therapeutic targets, 9(1), 153-168.
- Kernberg, O. F. (1985). Borderline conditions and pathological narcissism. Rowman & Littlefield.
- Kernberg, O. F. (1994). Internal world and external reality: Object relations theory applied. Jason Aronson.
- Kessler, R. C., McGonagle, K. A., Zhao, S., Nelson, C. B., Hughes, M., Eshleman, S., ... & Kendler, K. S. (1994). Lifetime and 12-month prevalence of DSM-III-R psychiatric disorders in the United States: results from the National Comorbidity Survey. Archives of general psychiatry, 51(1), 8-19.
- Kızıltan, H. (2000). Narcissistic Personality Inventory (NPI) Ölçeğinin Türkçe Formu Dil Eşdeğerliliği. Güvenirlilik ve Geçerlilik Çalışmaları, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İÜSBE, İstanbul.
- Kierkegaard, S. (1954). Fear and trembling and the sickness unto death (W. Lowrie, Trans.). Garden City, NY Doubleday. (Original work published 1843) Oaks, CA: Sage, 383, 395.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. European psychiatry, 23(3), 212-218.
- King, L. A. (2008). The science of psychology: An appreciative view. Boston: McGraw-Hill Higher Education.
- Kirsh, S. J. (1998). Seeing the world through Mortal Kombat-colored glasses: Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. Childhood, 5(2), 177-184.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese

- adolescents. *The Journal of nervous and mental disease*, 193(4), 273-277.
- Kohut, H. (2009). *The restoration of the self*. University of Chicago Press.
- Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2007). Electronic bullying among middle school students. *Journal of adolescent health*, 41(6), S22-S30.
- Kowalski, R. M., Morgan, C. A., & Limber, S. P. (2012). Traditional bullying as a potential warning sign of cyberbullying. *School Psychology International*, 33(5), 505-519.
- Köroğlu, E., & Bayraktar, S. (2010). *Kişilik bozuklukları*. HYB Basım Yayın.
- Kula, A. & Erdem, M. (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişimine etkisi, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)* 29: 127-136.
- Li, Q. (2006). Cyberbullying in schools: A research of gender differences. *School psychology international*, 27(2), 157-170.
- Li, Q. (2007). New bottle but old wine: A research of cyberbullying in schools. *Computers in human behavior*, 23(4), 1777-1791.
- Madran, H. A. D. (2012). Buss-Perry saldırganlık ölçeği'nin Türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 23, 1-6.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 14(10), 591-596.
- Millon, T. (1981). *Disorders of personality*. New York: Wiley
- Monks, C. P., Robinson, S., & Worlidge, P. (2012). The emergence of cyberbullying: A survey of primary school pupils' perceptions and experiences. *School Psychology International*, 33(5), 477-491.
- Montag, C., Weber, B., Trautner, P., Newport, B., Markett, S., Walter, N. T., ... & Reuter, M. (2012). Does excessive play of violent first-person-shooter-video-games dampen brain activity in response to emotional stimuli?. *Biological psychology*, 89(1), 107-111.

- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. A. (2018). MOBA games: A literature review. *Entertainment computing*, 26, 128-138.
- Möller, I., & Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 35(1), 75-89.
- Nansel, T. R., Overpeck, M., Pilla, R. S., Ruan, W. J., Simons-Morton, B., & Scheidt, P. (2001). Bullying behaviors among US youth: Prevalence and association with psychosocial adjustment. *Jama*, 285(16), 2094-2100.
- Oggins, J., & Sammis, J. (2012). Notions of video game addiction and their relation to self-reported addiction among players of World of Warcraft. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 210-230.
- Olchanski, N., Myers, M. M., Halseth, M., Cyr, P. L., Bockstedt, L., Goss, T. F., & Howland, R. H. (2013). The economic burden of treatment-resistant depression. *Clinical therapeutics*, 35(4), 512-522.
- Olson, C. K., Kutner, L. A., Baer, L., Beresin, E. V., Warner, D. E., & Nicholi II, A. M. (2009). M-rated video games and aggressive or problem behavior among young adolescents. *Applied Developmental Science*, 13(4), 188-198.
- Öztürk, M. O., & Uluşahin, A. (2014). Ruh sağlığı ve bozuklukları. Nobel Tıp Kitabevleri.
- Pala, F. K., & Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Journal of Kirsehir Education Faculty*, 12(2).
- Peukert, P., Sieslack, S., Barth, G. ve Batra, A. (2010). Internet- and computer game addiction: Phenomenology, comorbidity, etiology, diagnostics and therapeutic implications for the additives and their relatives. *Psychiatrische Praxis*, 37(5): 219–224.
- Polman, H., de Castro, B. O., & van Aken, M. A. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 34(3), 256-264.

- Prensky, M. (2002). The motivation of gameplay: The real twenty-first century learning revolution. *On the horizon*, 10(1), 5-11.
- Psychology, 13(2), 136-154.
- Raskauskas, J., & Stoltz, A. D. (2007). Involvement in traditional and electronic bullying among adolescents. *Developmental psychology*, 43(3), 564.
- Rihmer, Z., & Angst, J. (2007). Duygudurum Bozuklukları: Epidemiyoloji. Aydın H, Bozkurt A,(çev. eds). Türkçe: Kaplan & Sadock's Comprehensive Text book of Psychiatry, 8, 1575-1582.
- Rippon, T. J. (2000). Aggression and violence in health care professions. *Journal of advanced nursing*, 31(2), 452-460.
- Rozenblatt, S. (2002). In Defence of Self: The relationship of Self-Esteem and Narcissim to Aggressive Behavior Long Island University. Psychology, Yayınlanmış Doktora Tezi, USA.
- Sakellariou, T., Carroll, A., & Houghton, S. (2012). Rates of cyber victimization and bullying among male Australian primary and high school students. *School Psychology International*, 33(5), 533-549.
- Sartre, J. P. (1957). *Existentialism and Human Emotions*. New York: Philosophical Library.
- Schafer, R. (1967). *Projective Testing and Psychoanalysis* New York: Int.
- Schneider, E. F., Lang, A., Shin, M., & Bradley, S. D. (2004). Death with a story: How story impacts emotional, motivational, and physiological responses to first-person shooter video games. *Human communication research*, 30(3), 361-375.
- Skodol, A. E., Oldham, J. M., & Bender, D. S. (2009). Manifestations, clinical diagnosis, and comorbidity. *Essentials of personality disorders*, 37-61.
- Skrzypiec, G., Slee, P., Murray-Harvey, R., & Pereira, B. (2011). School bullying by one or more ways: Does it matter and how do students cope?. *School Psychology International*, 32(3), 288-311.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of child*

- psychology and psychiatry, 49(4), 376-385.
- Stewart, R. W., Drescher, C. F., Maack, D. J., Ebesutani, C., & Young, J. (2014). The development and psychometric investigation of the Cyberbullying Scale. *Journal of interpersonal violence*, 29(12), 2218-2238.
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S., & Ullman, J. B. (2007). *Using multivariate statistics* (Vol. 5, pp. 481-498). Boston, MA: Pearson.
- Tillich, P. (1952). *The Courage To Be*. Yale University Press, New Haven.
- Torgersen, S., Kringlen, E., & Cramer, V. (2001). The prevalence of personality disorders in a community sample. *Archives of general psychiatry*, 58(6), 590-596.
- Tugrul, C., & Sayılğan, M. A. (1997). *Depresyonla Başa Çıkma Yolları* (3. baskı). Ankara: Türk Psikologlar Derneği.
- Topal, A. (2016). *Sanal karakterin gerçek gündemi: çevrimiçi oyunlarda metin tabanlı iletişim ve "World of Warcraft" örneği* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Türk Dil Kurumu (2010). Büyük Türkçe Sözlük. 24.11.2010 tarihinde <http://tdkterim.gov.tr/bts/> adresinden ulaşılmıştır.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2020). Çevrimiçi Büyük Türkçe Sözlük. Saldırganlık. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr>
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2020). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması. Erişim adresi [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679)
- Uher, R., Farmer, A., Maier, W., Rietschel, M., Hauser, J., Marusic, A., ... & Aitchison, K. J. (2008). Measuring depression: comparison and integration of three scales in the GENDEP study.
- Uher, R., Payne, J. L., Pavlova, B., & Perlis, R. H. (2014). Major depressive disorder in DSM-5: Implications for clinical practice and research of changes from DSM-IV. *Depression and anxiety*, 31(6), 459-471.
- Uluşahin, A., Başoğlu, M., & Paykel, E. S. (1994). A cross-cultural comparative study of depressive symptoms in British and Turkish clinical samples. *Social Psychiatry*

- and *Psychiatric Epidemiology*, 29(1), 31-39.
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241-244.
- Wang, Y., Mathews, V. P., Kalnin, A. J., Mosier, K. M., Dunn, D. W., Saykin, A. J., & Kronenberger, W. G. (2009). Short term exposure to a violent video game induces changes in frontolimbic circuitry in adolescents. *Brain Imaging and Behavior*, 3(1), 38-50.
- Williams, D., & Skoric, M. (2005). Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game. *Communication monographs*, 72(2), 217-233.
- Williams, D., Kennedy, T. L., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), 171-200.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834.
- Williams, K. R., & Guerra, N. G. (2007). Prevalence and predictors of internet bullying. *Journal of adolescent health*, 41(6), S14-S21.
- World Health Organization. International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11). 6C51 Gaming disorder [Online] (2018). 20 Mayıs 2020 tarihinde <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> adresinden indirildi.
- Wölfling, K., Thalemann, R., & Grüsser-Sinopoli, S. M. (2007). Computer game addiction: a psychopathological symptom complex in adolescence. *Psychiatrische Praxis*, 35(5), 226-232.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European journal of information systems*, 21(3), 321-340.
- Yalom, I. D. (1995). *The theory and practice of group psychotherapy*. Basic Books

(AZ).

- Yang, P., Harrison, B. E., & Roberts, D. L. (2014). Identifying patterns in combat that are predictive of success in MOBA games. In FDG.
- Yavaşçalı, A. H., & Uğurhan, Y. Z. C. Neden kullanıcılar Twitch TV üzerinde yayıncılara bağış yapar? Twitch TV kullanıcıları üzerinde ampirik bir araştırma. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 7(2), 646-678.
- Yazıcı, Z. N. (2020). *Üniversite öğrencilerinde problemlili çevrimiçi oyun kullanımı, depresyon ve yaşam memnuniyeti arasındaki ilişki*. (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004). Online aggressor/targets, aggressors, and targets: A comparison of associated youth characteristics. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 45(7), 1308-1316.
- Ybarra, M. L., Diener-West, M., & Leaf, P. J. (2007). Examining the overlap in Internet harassment and school bullying: Implications for school intervention. *Journal of Adolescent Health*, 41(6), S42-S50.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 15(3), 309-329.
- Yeşildal, M., Dömbekci, H. A., & Erişen, M. A. (2019). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine bir araştırma. *The Journal*, 12(67).
- Yeşilyurt, F. (2014). *Ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarının incelenmesi* (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldırım, E. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

EKLER

EK-1: Bilgilendirilmiş Onam Formu

Bireylerin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Narsisizm, Saldırganlık ve Depresyon
Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Katılımcı Bilgilendirme ve Aydınlatılmış Onam Formu

Sayın Katılımcı,

İşbu çalışmada, dijital oyun bağımlılığının alt dalı olan çevrimiçi oyun bağımlılığının depresyon, narsisizm, ve saldırganlık ile arasındaki ilişkisi incelenecektir. Araştırmada toplanan veriler bu değişkenler arasındaki ilişkinin nasıl olduğunu anlamak için kullanılacaktır. Aşağıdaki formları doldurmanız halinde bu çalışmaya katılmayı kabul etmiş olacaksınız.

Bu araştırmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayalıdır. Araştırma sürecinde kimliğinizi açık edecek hiçbir bilgi talep edilmeyecek ve araştırma sorularına verdiğiniz cevaplar aracılığıyla sizden toplanan veriler hiçbir şekil ya da sebeple üçüncü kişi ya da kurumlarla paylaşılmayacaktır. Ölçekler aracılığıyla toplanacak olan bu veriler yalnızca akademik sebeplerle kullanılacak ve yalnızca ulusal/uluslararası akademik toplantılarda ve/veya yayınlarda paylaşılacaktır. Araştırmayı dilediğiniz zamanda araştırmacıya haber vermek suretiyle yarıda bırakabilirsiniz. Araştırmayı bırakmak istemeniz halinde toplanmış olan tüm veriler silinecek ve araştırmanın sonraki aşamalarında kullanılmayacaktır. Araştırma hakkında soru ya da endişeleriniz olması

halinde arařtırmacılara ařađıda verilen bilgiler aracılıđıyla ulařabilirsiniz.

Asst. Prof. Dr. Meryem KARAAZİZ
Klinik Psikoloji Bölümü,
Yakın Dođu Üniversitesi
E-mail: meryem.karaaziz@neu.edu.tr

Alpay KAR
Klinik Psikoloji Bölümü,
Yakın Dođu Üniversitesi
Tel: (+90) 531 704 59 95
E-mail: alpaykarr@gmail.com

EK-2: Sosyodemografik Bilgi Formu

1) Yaşınız:

2) Cinsiyetiniz: () Erkek () Kadın

3) Eğitim Durumunuz: () Okuryazar değil () İlkokul
() Ortaokul () Lise () Üniversite
() Lisans üstü

4) Medeni Durumunuz: () Evli () Bekar () Boşanmış
() Eşi vefat etmiş

EK-3: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği:

Sevgili katılımcı,

Bu araştırma kapsamında size yöneltilen sorular bilimsel amaçlarla sorulmuş olup verdiğiniz bilgiler kesinlikle kimse ile paylaşılmayacaktır. Size yöneltilen soruların doğru ya da yanlış bir cevabı yoktur. Sizin durumunuza hangi seçenek en yakınsa lütfen o seçeneği işaretleyiniz. Katılımınızdan dolayı teşekkür ederim.

Sınıf Düzeyi:

Hangi çevrimiçi oyunu oynuyorsunuz:

Soru No	Soru	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.	Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.	()	()	()	()	()
2.	Çevrimiçi oyunlarda level(seviye) atladığımda mutlu hissederim.	()	()	()	()	()
3.	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.	()	()	()	()	()
4.	Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.	()	()	()	()	()
5.	Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım.	()	()	()	()	()
6.	Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.	()	()	()	()	()
7.	Gece geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu.	()	()	()	()	()
8.	Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim.	()	()	()	()	()

9.	Çevrimiçi oyun oynarken yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.	()	()	()	()	()
10.	Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim.	()	()	()	()	()
11.	Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri satarak para kazandım.	()	()	()	()	()
12.	Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.	()	()	()	()	()
13.	Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissederim	()	()	()	()	()
14.	Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur.	()	()	()	()	()
15.	Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.	()	()	()	()	()
16.	Level atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissederim.	()	()	()	()	()
17.	Çevrimiçi oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.	()	()	()	()	()
18.	Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım.	()	()	()	()	()
19.	Çevrimiçi oyunda seviyesi benden yüksek oyuncularını yendiğimde gururlanırım.	()	()	()	()	()
20.	Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim.	()	()	()	()	()
21.	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemiştir.	()	()	()	()	()

EK-4: Narsistik Kişilik Envanteri

Aşağıdaki her bir tutum çifti içinden, lütfen size en uygun olanı belirtiniz. Yanıtınızı her bir maddenin yanındaki kutuya a veya b olarak belirtiniz. Her bir tutum çifti içerisinde yalnızca bir yanıt işaretleyiniz ve lütfen hiçbir maddeyi boş bırakmayınız.

1	a. İnsanlar bana iltifat ettiklerinde bazen utanırım.
	b. İyi biri olduğumu biliyorum, çünkü herkes böyle söyler.
2	a. Kalabalık içinde herkesten biri olmayı tercih ederim.
	b. İlgil merkezi olmayı severim
3	a. Pek çok insandan ne daha iyi ne daha kötüyüm.
	b. Özel biri olduğumu düşünüyorum.
4	a. İnsanlar üzerinde otorite kurmaktan hoşlanırım.
	b. Emirlerle uymaktan rahatsız olmam.
5	a. İnsanları kolayca manipüle ederim.
	b. İnsanları manipüle ettiğimi fark ettiğimde rahatsız olurum.
6	a. Layık olduğum saygıyı elde etme konusunda ısrarcıyım.
	b. Hak ettiğim saygıyı genellikle görürüm.
7	a. Gösterişten kaçınırım.
	b. Genellikle fırsat bulduğumda şov yaparım.
8	a. Her zaman ne yaptığımı bilirim.
	b. Bazen yaptığım şeyden emin değilimdir.
9	a. Bazen iyi hikaye anlatırım.
	b. Herkes hikayelerimi dinlemekten hoşlanır.
	a. İnsanlardan çok şey beklerim.

10		b. Başkaları için bir şey yapmaktan hoşlanırım.
11		a. İlgili merkezi olmaktan hoşlanırım.
		b. İlgili merkezi olmak beni rahatsız eder.
12		a. Otorite olmanın benim için pek bir anlamı yoktur.
		b. İnsanlar daima otoritemi kabul ediyor görünürler.
13		a. Önemli bir insan olacağım.
		b. Başarılı olmayı umuyorum.
14		a. İnsanlar söylediklerimin bazılarını inanır.
		b. İnsanları istediğim her şeye inandırabilirim.
15		a. Kendi kendime yeterim.
		b. Başkalarından öğrenebileceğim çok şey var.
16		a. Herkes gibi biriyim.
		b. Sıra dışı biriyim.

EK-5: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği

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 şüpheyile yaklaşırım					
11. Daha önce, tanıdığım insanları tehdit ettiğim oldu					
12. Çok çabuk parlar ve hemen sakinleşirim					

13. Birisi bana sataşursa 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. Arkadaşlarımdan 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.					

EK-6: Beck Depresyon Ölçeği

Aşağıda, kişilerin ruh durumlarını ifade ederken kullandıkları bazı cümleler verilmiştir. Her madde bir çeşit ruh durumunu anlatmaktadır. Her maddede o ruh durumunun derecesini belirleyen 4 seçenek vardır. Lütfen bu seçenekleri dikkatle okuyunuz. Son bir hafta içindeki (şu an dahil) kendi ruh durumunuzu göz önünde bulundurarak, size en uygun olan ifadeyi bulunuz. Daha sonra, o maddenin yanındaki harfin üzerine (X) işareti koyunuz.

1)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kendimi üzgün hissetmiyorum b. Kendimi üzgün hissediyorum c. Her zaman için üzgünüm ve kendimi bu duygudan kurtaramıyorum d. Öylesine üzgün ve mutsuzum ki dayanamıyorum
2)	<ul style="list-style-type: none"> a. Gelecekte umutsuz değilim b. Gelecek konusunda umutsuzum c. Gelecekte beklediğim hiçbir şey yok d. Benim için bir gelecek olmadığı gibi bu durum değişmeyecek
3)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kendimi başarısız görmüyorum b. Herkesten daha fazla başarısızlıklarım oldu sayılır c. Geriye dönüp baktığımda, pek çok başarısızlığımın olduğunu görüyorum d. Kendimi bir insan olarak tümüyle başarısız görüyorum
4)	<ul style="list-style-type: none"> a. Her şeyden eskisi kadar doyum (zevk) alabiliyorum b. Her şeyden eskisi kadar doyum alamıyorum c. Artık hiçbir şeyden gerçek bir doyum alamıyorum d. Bana doyum veren hiçbir şey yok. Her şey çok sıkıcı

5)	a. Kendimi suçlu hissetmiyorum b. Arada bir kendimi suçlu hissettiğim oluyor c. Kendimi çoğunlukla suçlu hissediyorum d. Kendimi her an için suçlu hissediyorum
6)	a. Cezalandırılıyormuşum gibi duygular içinde değilim b. Sanki bazı şeyler için cezalandırılabilirmişim gibi duygular içindeyim c. Cezalandırılacakmışım gibi duygular yaşıyorum d. Bazı şeyler için cezalandırılıyorum
7)	a. Kendimi hayal kırıklığına uğratmadım b. Kendimi hayal kırıklığına uğrattım c. Kendimden hiç hoşlanmıyorum d. Kendimden nefret ediyorum
8)	a. Kendimi diğer insanlardan daha kötü durumda görmüyorum b. Kendimi zayıflıklarım ve hatalarım için eleştiriyorum c. Kendimi hatalarım için her zaman suçluyorum d. Her kötü olayda kendimi suçluyorum
9)	a. Kendimi öldürmek gibi düşüncelerim yok b. Bazen kendimi öldürmeyi düşünüyorum ama böyle bir şey yapamam c. Kendimi öldürebilmeyi çok isterdim d. Eğer bir fırsatını bulursam kendimi öldürürüm
10)	a. Herkesten daha fazla ağladığımı sanmıyorum b. Eskisine göre şimdilerde daha çok ağlıyorum c. Şimdilerde her an ağlıyorum d. Eskiden ağlayabilirdim. Şimdilerde istesem de ağlayamıyorum

11)	a. Eskisine göre daha sinirli veya tedirgin sayılmam b. Her zamankinden biraz daha fazla tedirginim c. Çoğu zaman sinirli ve tedirginim d. Şimdilerde her an için tedirgin ve sinirliyim
12)	a. Diğer insanlara karşı ilgimi kaybetmedim b. Eskisine göre insanlarla daha az ilgiliyim c. Diğer insanlara karşı ilgimin çoğunu kaybettim d. Diğer insanlara karşı hiç ilgim kalmadı
13)	a. Eskisi gibi rahat ve kolay kararlar verebiliyorum b. Eskisine kıyasla şimdilerde karar vermeyi daha çok erteliyorum c. Eskisine göre karar vermekte oldukça güçlük çekiyorum d. Artık hiç karar veremiyorum
14)	a. Eskisinden daha kötü bir dış görünüşüm olduğunu sanmıyorum b. Sanki yaşlanmış ve çekiciliğimi kaybetmişim gibi düşünüyorum ve üzülüyorum c. Dış görünüşümde artık değiştirilmesi mümkün olmayan ve beni çirkinleştiren değişiklikler olduğunu hissediyorum d. Çok çirkin olduğumu düşünüyorum
15)	a. Eskisi kadar iyi çalışabiliyorum b. Bir işe başlayabilmek için eskisine göre daha çok çaba harcıyorum c. Ne olursa olsun, yapabilmek için kendimi çok zorluyorum d. Artık hiç çalışmıyorum
16)	a. Eskisi kadar kolay ve rahat uyuyabiliyorum b. Şimdilerde eskisi kadar kolay ve rahat uyuyamıyorum c. Eskisine göre bir veya iki saat erken uyanıyor, tekrar uyumakta güçlük çekiyorum d. Eskisine göre çok erken uyanıyor ve tekrar uyuyamıyorum

17)	<p>a. Eskisine göre daha çabuk yorulduğumu sanmıyorum</p> <p>b. Eskisinden daha çabuk ve kolay yoruluyorum</p> <p>c. Şimdilerde neredeyse her şeyden, kolayca ve çabuk yoruluyorum</p> <p>d. Artık hiçbir şey yapamayacak kadar yorgunum</p>
18)	<p>a. İştahım eskisinden pek farklı değil</p> <p>b. İştahım eskisi kadar iyi değil</p> <p>c. Şimdilerde iştahım epey kötü</p> <p>d. Artık hiç iştahım yok</p>
19)	<p>a. Son zamanlarda pek fazla kilo kaybettiğimi/aldığımı sanmıyorum</p> <p>b. Son zamanlarda istemediğim halde iki buçuk kilodan fazla kaybettim/aldım</p> <p>c. Son zamanlarda beş kilodan fazla kaybettim/aldım</p> <p>d. Son zamanlarda yedi buçuk kilodan fazla kaybettim/aldım</p>
20)	<p>a. Sağlığım beni pek endişelendirmiyor</p> <p>b. Son zamanlarda ağrı, sızı, mide bozukluğu, kabızlık gibi sıkıntılarım var</p> <p>c. Ağrı sızı gibi bu sıkıntılarım beni çok endişelendiriyor</p> <p>d. Bu tür sıkıntılar beni öylesine endişelendiriyor ki başka bir şey düşünemiyorum</p>
21)	<p>a. Son zamanlarda cinsel yaşantımda dikkatimi çeken bir şey yok</p> <p>b. Eskisine göre cinsel konularla daha az ilgileniyorum</p> <p>c. Şimdilerde cinsellikle pek ilgili değilim</p> <p>d. Artık cinsellikle hiçbir ilgim kalmadı</p>

Hisli, N. (1989). Beck Depresyon Envanterinin Üniversite Öğrencileri İçin Geçerliliği Güvenirliği, Psikoloji Dergisi, 23, 3-13.

Hisli, N. (1989). Beck Depresyon Envanterinin Geçerliliği Üzerine Bir Çalışma, Psikoloji Dergisi, 22, 118-126.

EK-7: Ölçek İzinleri

Kullanılması öngörülen tüm ölçekler için telif hakkı sahiplerinden (sırasıyla; Öğr. Gör. Abdullah Bedir KAYA, Doç. Dr. Salim ATAY, Prof. Dr. Andaç DEMİRTAŞ MADRAN, Prof. Dr. Nesrin HİSLİ ŞAHİN) izin alındığına dair, mail üzerinden 'ölçek izinlerinin' yazışmaları aşağıdaki gibidir:

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği:

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Alpay KAR <alpaykar@gmail.com>
Alıcı: abedirkaya

Sayın Hocam,

Ben Kırıms Yakındoğu Üniversitesi'nde Klinik Psikoloji dalında yüksek lisans yapmaktayım. Alanda tez dönemime girmiş olup, bu e-postayı size Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasını yapmış olduğunuz "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği"ni "Dijital Oyunların Bir Alt-türü Olan Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Narsisizm Kişilik Yapısı, Saldırganlık, Siber Zorbalık ve Depresyon ile ilişkisi" başlıklı araştırmamda kullanmak için izin isteme nedeniyle atıyorum. Gerekmesi durumunda tez öneri forumunda dönüşünüzü bekliyorum, kolaylıklar diliyorum.

Saygılarımla,
Alpay KAR

ÇOBÖ İzin Gelen Kutusu x

Abdullah Bedir Kaya <abdullahbedirkaya@gmail.com>
Alıcı: ben

Alpay hocam selamlar,

Ölçeği çalışma için kullanabilirsiniz elbette. Tez önerinizde ölçeğin sanırım tamamlanmamış halini dikkate alınız. Ölçek ve ilgili makale ektedir.

Kolaylıklar dilerim.

2 Ek

ÇEVİRİMİÇİ OYUN B...
ÇOBÖ.pdf

Narsistik Kişilik Envanteri:

Narsistik Kişilik Envanteri 🖨️ 📄

Alpay KAR <alpaykarr@gmail.com> 6 Ara 2019 Cum 00:27 ☆ ↶ ⋮

Alıcı: salim ▾
Sayın Hocam,

Ben Kibns Yakındođu Üniversitesi'nde Klinik Psikoloji dalında yüksek lisans yapmaktayım. Alanda tez dönemime girmiş olup, bu e-postayı size Türkiye standartizasyonunu yapmış olduğumuz "Narsistik Kişilik Envanteri"ni "Dijital Oyunların Bir Alt-türü Olan Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Narsisizm Kişilik Yapısı, Saldırganlık, Siber Zorbalık ve Depresyon İle İlişkisi" başlıklı araştırmamda kullanmak için izin isteme nedeniyle atıyorum. Gerekmese durumunda tez öneri forumu ektedir. Envanteri kullanmamın sizin için sakıncası yoksa bu envanteri tam halini göndermenizi rica ediyorum. Dönüşünüzü bekliyorum, kolaylıklar diliyorum.

Saygılarımla,
Alpay KAR

↶ Yanıtla ➡ Yönlendir


(konu yok) Gelen Kutusu x ✕ 🖨️ 📄


Alper Akçakaya <aakcakaya@cbiko.gov.tr> 6 Ara 2019 Cum 17:27 ☆ ↶ ⋮

Alıcı: ben ▾
Merhabalar,

Cumhurbaşkanlığı İnsan Kaynakları Ofisi Başkanlığı Sayın Salim ATAY'ın Özel Kaleminden yazıyorum, Başkanımızın ilgili kitabını açık adresini verirsiniz hemen postalayacağım.

Kolay gelsin.

 **Alper Akçakaya**
Cumhurbaşkanlığı İnsan Kaynakları Ofisi
T.C. Cumhurbaşkanlığı Kulliyesi 06560 Beştepe-ANKARA
T: 03122525477



Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği:


Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Gelen Kutusu x ✕ 🖨️ 📄

Alpay KAR <alpaykarr@gmail.com> 6 Ara 2019 Cum 00:25 ☆ ↶ ⋮

Alıcı: andac ▾
Sayın Profesörüm,

Ben Kibns Yakındođu Üniversitesi'nde Klinik Psikoloji dalında yüksek lisans yapmaktayım. Alanda tez dönemime girmiş olup, bu e-postayı size Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışmasını yapmış olduğumuz "Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği"ni "Dijital Oyunların Bir Alt-türü Olan Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Narsisizm Kişilik Yapısı, Saldırganlık, Siber Zorbalık ve Depresyon İle İlişkisi" başlıklı araştırmamda kullanmak için izin isteme nedeniyle atıyorum. Gerekmese durumunda tez öneri forumu ektedir. Dönüşünüzü bekliyorum, kolaylıklar diliyorum.

Saygılarımla,
Alpay KAR



Andaç Demirtaş Madran <demirtasmadran@gmail.com> 6 Ara 2019 Cum 13:55 ☆ ↶ ⋮

Alıcı: ben ▾
Sayın Kar,
Ölçeği çalışmanızda kullanmanız uygundur. İyi çalışmalar dilerim. Az sonra size bir e-posta yönlendireceğim.

Prof. Dr. Andaç Demirtaş Madran
Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi
Bağlıca Kampüsü 06810
Etimesgut/Ankara

Beck Depresyon Envanteri

Beck Depresyon Envanteri Türkçe Uyarlaması Kullanım İzni



Alpay KAR <alpaykar@gmail.com>

Alıcı: nesrinhislihsahin

Sayın Profesörüm,

Ben Kıbrıs Yakındoğu Üniversitesinde Klinik Psikoloji dalında yüksek lisans yapmaktayım. Alanda tez dönemime girmiş olup, bu e-postayı size Türkçeye uyarladığınız Beck Depresyon Envanteri'ni "Dijital Oyunların Bir Alt-türü Olan Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Narsisizm Kişilik Yapısı, Saldırganlık, Siber Zorbalık ve Depresyon ile ilişkisi" başlıklı araştırmamda kullanmak için izin isteme nedeniyle atıyorum. Gerekmese durumunda tez öneri formum ektedir. Donüşünüzü bekliyorum, kolaylıklar diliyorum.

Saygılarımla,
Alpay KAR

6 Ara 2019 Cum 00:19

Beck Depresyon Envanteri Gelen Kutusu x



Gulsen T. <gulsenturk@yahoo.com>

Alıcı: ben

Merhaba Alpay,

Beck Depresyon Envanteri'ni araştırma amaçlı olarak kullanmanızda benim açımdan bir sakınca bulunmamaktadır. Ancak sizden önemli ricam, Ölçeğin başka kopyalarını değil; size gönderdiğim kopyasını ve ölçek formunun son sayfasındaki kaynakları da kullanmanızdır. Kaynakları ekte dijital ortamda gönderiyorum. Ayrıca, Envanterin orijinalinin Aaron Beck tarafından geliştirilmiş olduğu bilgisıyla gerekli referanslarının da çalışmanızda verilmesi gerekecektir. Çalışmanızda başarılar dilerim.

Prof.Dr.Nesrin Hisli Şahin adına

Gülşen Hisli

9 Ara 2019 Pzt 21:02

3 Ek



ÖZGEÇMİŞ

1995 yılında Samsun'da doğdum. İlk ve orta öğretimimi Samsun Özel Ar Koleji'nde, lise öğretimimi Samsun Milli Piyango Anadolu Lisesi'nde tamamladım. Yaşar Üniversitesi Psikoloji bölümünden 2018 yılında mezun oldum. Lisans eğitimim sırasında tamamlamam gereken zorunlu stajımı Samsun Ruh ve Sinir Hastalıkları Hastanesi'nde tamamladım.

Mezuniyetim sonrasında gönüllü olarak BAMBU Gönüllü Eğitim Platformunda farkındalık yaratmak amacıyla "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Zararları" ile ilgili katılımcılarla literatürdeki araştırmaların bulgularıyla ilgili bilgiler paylaştım. Bununla birlikte İzmir Bayraklı Özel Bıdır Kaşifler Anaokulu'nda kısa süreli gönüllü gözlemci olarak 3-6 yaş arası çocukların davranışlarını ve kreşin psikoloğunun çocuklar ile yaptığı etkinlikleri izledim. Yakındoğu Üniversitesi'nde yaptığım Yüksek Lisans sürecimde, zorunlu stajımı Samsun NDT Psikolojik Danışmanlık Merkezi'nde Uzm. Klinik Psikolog Nur Deniz Türk'ün stajyeri olarak tamamladım ve bu süreçte terapötik ilişki ve test uygulamaları ile ilgili bilgiler edindim.

İNTİHAL RAPORU

BİREYLERİN ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI İLE NARSİZM, SALDIRGANLIK VE DEPRESYON DÜZEYLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

ORJİNALLİK RAPORU

% 7	% 7	% 3	%
BENZERLİK ENDEKSİ	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	docs.neu.edu.tr İnternet Kaynağı	% 1
2	www.researchgate.net İnternet Kaynağı	<% 1
3	www.turkpsikiyatri.com İnternet Kaynağı	<% 1
4	www.akademiksporarastirmalarikongresi.com İnternet Kaynağı	<% 1
5	www.hegemvakfi.org.tr İnternet Kaynağı	<% 1
6	tez.yok.gov.tr İnternet Kaynağı	<% 1
7	issuu.com İnternet Kaynağı	<% 1
8	app.trdizin.gov.tr İnternet Kaynağı	<% 1

www.akademikbilgisistemi.com

ETİK KURUL RAPORU



01.04.2020

Sayın Alpay Kar

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na yapmış olduğunuz YDÜ/SB/2020/671 proje numaralı ve **“Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Narsisizm Kişilik Yapısı, Saldırganlık ve Depresyon ile İlişkisi”** başlıklı proje önerisi kurulumuzca değerlendirilmiş olup, etik olarak uygun bulunmuştur. Bu yazı ile birlikte, başvuru formunuzda belirttiğiniz bilgilerin dışına çıkmamak suretiyle araştırmaya başlayabilirsiniz.

Doçent Doktor Direnç Kanol

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Raportörü

A handwritten signature in black ink, reading 'Direnç Kanol', is placed below the text.

Not: Eğer bir kuruma resmi bir kabul yazısı sunmak istiyorsanız, Yakın Doğu Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na bu yazı ile başvurup, kurulun başkanının imzasını taşıyan resmi bir yazı temin edebilirsiniz.