

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

**LİSE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖZELLİĞİ İLE İLİŞKİSİ**

SENA KARADUMAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

LEFKOŞA

2021

**LİSE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖZELLİĞİ İLE İLİŞKİSİ**

SENA KARADUMAN

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ DANIŞMANI

YRD. DOÇ. DR. MERYEM KARAAZİZ

LEFKOŞA

2021

**KABUL VE ONAY**

SENA KARADUMAN tarafından hazırlanan “lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının beş faktör kişilik özelliği ile ilişkisibaşlıklı bu çalışma, 04/02/2021 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda

başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Yeterlik Tezi

olarak kabul edilmiştir.

**JÜRİ ÜYELERİ**

.........................................................

**Yrd. Doç. Dr. Meryem Karaaziz** (Danışman)

Yakın Doğu Üniversitesi

Fen Edebiyat Fakültesi

.........................................................

**Prof. Dr. Fatma Gül Cirhinlioğlu** (Başkan)

Yakın Doğu Üniversitesi

Fen Edebiyat Fakültesi

.........................................................

**Yrd. Doç. Dr. Şengül Başarı**

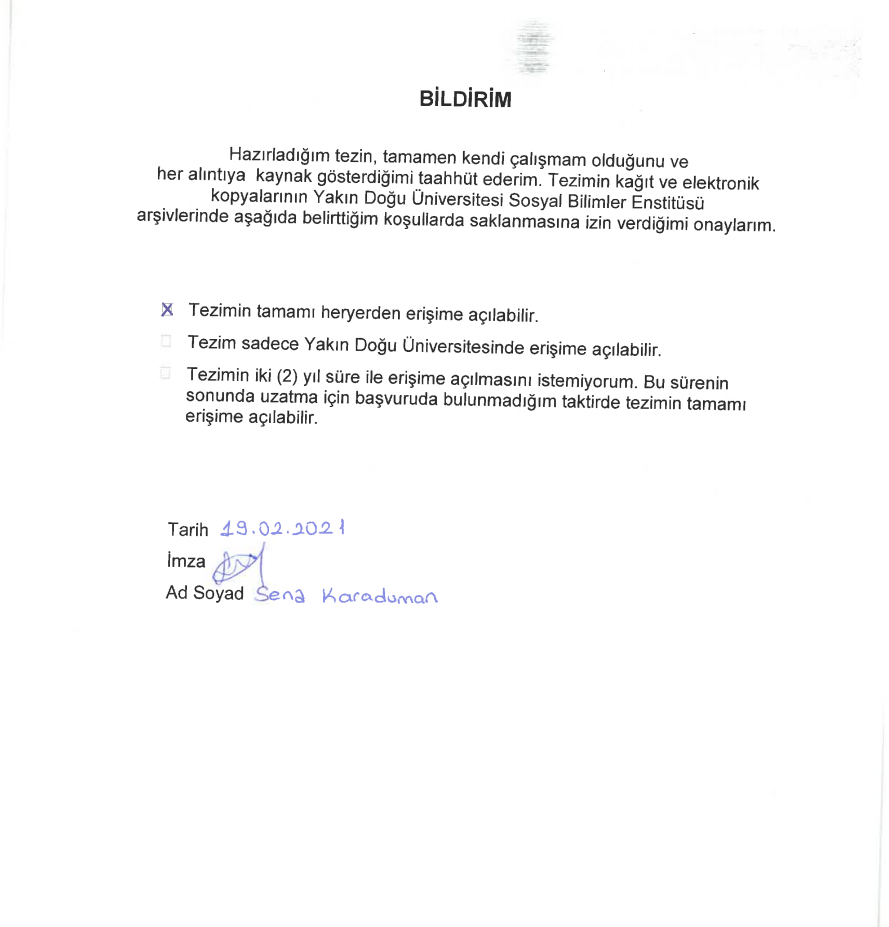
Yakın Doğu Üniversitesi

Atatürk Eğitim Fakültesi

.........................................................

**Prof. Dr. Hüsnü Can Başer**

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

****

**TEŞEKKÜR**

Başta tez sürecimde emeği geçen danışman hocam Yrd. Doç. Dr. Meryem Karaaziz’e,

Sevgili aileme, anneme, tezimi tamamlamamda bana destek olan herkese en içten teşekkürlerimi sunarım.

**ÖZ**

**LİSE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖZELLİĞİ İLE İLİŞKİSİ**

Bu araştırmanın amacı, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının beş faktör kişilik özelliği ile ilişkisinin incelenmesidir. Çalışma için, Manisa/ Akhisar Şeyh İsa Anadolu Lisesi’nde 2020-2021 yılında online olarak eğitim-öğretim gören, 218 lise öğrencisiyle online platformda (Google Form) anket çalışması yürütülmüştür. Katılımcılara, Demografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Beş Faktörlü Kişilik Özelliği Ölçeği uygulanmıştır.

Araştırmada, demografik değişkenler bakımından lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının beş faktör kişilik özelliği ile ilişkisi incelenmiştir. Analizlerde, ikili gruplar için Mann whitney u testi, ikiden fazla grup içeren değişkenlerin karşılaştırılmasında Kruskal wallis testi ve İlişkisel analiz için Çoklu Regresyon analizi uygulanmıştır.

Araştırma sonucunda, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişkiye yönelik bulgular doğrultusunda, öğrencilerin yumuşak başlılık kişilik puanları ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında negatif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ve kişilik özellikleri alanlarındaki araştırmalar katılımcı sayısı arttırılarak genişletilebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı, Kişilik

**ABSTRACT**

**THE RELATIONSHIP OF DIGITAL GAME ADDICTION IN HIGH SCHOOL STUDENTS WITH THE FIVE-FACTOR PERSONALITY**

The goal of this study is to research the relationship between digital game addiction and five-factor personality traits in high school students. For the research; A survey was conducted on an online platform (Google Form) with 218 high school students which studying online in Manisa / Akhisar Şeyh İsa Anatolian High School in 2020-2021. Demographic Information Form, Digital Game Addiction Scale and Five-Factor Personal Characteristics Scale were applied to the participants.

In the research, the relationship between high school students digital game addiction and the five-factor personal Characteristic was investigated in terms of demographic variables. During the analyse phase, Mann Whitney u test was used for paired groups and Kruskal Wallis test was used for comparing variables containing which more than two groups and Multiple Regression analysis for the relational analysis were used.

As a result of the research, according to findings on the relationship between digital game addiction and personality traits of high school students, A negative and statistically significant correlation was found between students mildness personality scores and digital game addiction scores. Research on digital game addiction and personality traits can be expanded by increasing the number of participants.

**Keywords:** Digital Game, Digital Game Addiction, Personality

**İÇİNDEKİLER**

**KABUL VE ONAY…………………………………………...…….i**

**BİLDİRİM…………………………………………………….………...ii**

**TEŞEKKÜR…………………………………………………….……..iii**

**ÖZ……………………………………………………………………....iv**

**ABSTRACT……………………………………………………........…v**

**İÇİNDEKİLER…………………………………………………………vi**

**TABLOLAR DİZİNİ…………………………………………………...ix**

**KISALTMALAR……………………………………………..…….…..x**

**1.BÖLÜM……………………………………………………………….1**

**GİRİŞ………………………………………………………...………....1**

**1.1 Problem Durumu…………………………………………….…..4**

**1.2. Araştırmanın Amacı……………………………………….……5**

**1.3. Araştırmanın Önemi………………………………………..…..5**

**1.4. Sınırlılıklar………………...….……………………………….….6**

**1.5. Tanımlar……………………………………………………….….6**

**2. BÖLÜM………………………………………………………..…….7**

**KAVRAMSAL VE KURAMSAL BİLGİLER………….………..……7**

**2.1. Oyunun Tanımı…………………………...……………………..7**

**2.1.1. Dijital Oyun Kavramı ve Türleri……….……………………8**

**2.1.2. Dijital Oyunların Tarihçesi…………………………………..9**

**2.1.3. Dijital Oyun Bağımlılığı…………………………...………..11**

**2.1.4. Dijital Oyun Bağımlılığını Tanımlama ve Tanılama……12**

**2.1.5. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri…………..15**

**2.2. Kişilik……………………………………………….……………18**

**2.2.1. Kişiliğin Tanımı……………………………………………...18**

**2.2.2. Kişiliği Etkileyen Faktörler…………………………….…..20**

**2.2.3. Beş Faktör Kişilik Özellikleri Yaklaşımı ve Boyutları…………………………………………………………...…22**

**2.2.3.1. Dışa dönüklük……………………………………………..24**

**2.2.3.2. Uyumluluk…………………………………………...……..26**

**2.2.3.3. Özdenetim (Sorumluluk)………………………..……….27**

**2.2.3.4. Duygusal Dengesizlik (Nörotizm)…………………..….27**

**2.2.3.5. Deneyime Açıklık………………………………………….29**

**2.2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Kişilik Özelliği ile İlgili Yurt İçinde ve Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar………..…..……..30**

**3. BÖLÜM…………..……………………………..………………….36**

**YÖNTEM…………..………………………………………………….36**

**3.1. Araştırmanın Modeli…………….…………………………….36**

**3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi……...……..………..…..36**

**3.3. Veri Toplama Araçları……………………….…………..……38**

**3.3.1. Sosyo-Demografik Bilgi Formu………..…………………38**

**3.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği………………...………….38**

**3.3.3. Beş Faktörlü Kişilik Özelliği Ölçeği…………..………….39**

**3.4. Verilerin Toplanma Süreci………………………...…………40**

**3.5. Verilerin İstatistiksel Analizi………………………………...40**

**4.BÖLÜM…………………………………………………….……….42BULGULAR…………………………………………….…………….42**

**5. BÖLÜM…………………………………………………………….56**

**TARTIŞMA……………………………………………………...……56**

**6.BÖLÜM………………………………………………………….….62**

**SONUÇ VE ÖNERİLER…………..…..……………………….……62**

**6.1. SONUÇ……………………………………………………..……62**

**6.2. ÖNERİLER………………….………………………………..….63**

**KAYNAKÇA………………………………………………………….65**

**EKLER…………………………………………….…………………..77**

**İNTİHAL RAPORU…………………………………………………..85**

**ETİK KURUL RAPORU……………………….…………………….86**

**TABLOLAR DİZİNİ**

**Tablo 1:** Demografik değişkenlerin betimleyici istatistikleri…………………………………………………………………………37

**Tablo 2:** Araştırmada kullanılan ölçekler ve alt boyutlarının puan ortalamaları, standart sapma, çarpıklık ve basıklık değerleri ve shapiro-wilk testi……………………………………………………………….…………..…….41

**Tablo 3:** Cinsiyet değişkeni bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları……………………………………………………………...…..42

**Tablo 4:** Ailedeki çocuk sayısı bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları……….…………………………………………………………43

**Tablo 5:** Öğrencilerin maddi durumları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları……………………………………………………………….…44

**Tablo 6:** Öğrencilerin kaçıncı çocuk oldukları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları………………………………………………………………….45

**Tablo 7:** Öğrencilerin dijital oyun oynadıkları cihaz bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları………………………………….………………………………46

**Tablo 8:** Öğrencilerin dijital oyun oynama durumları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları………………………………….………………………………47

**Tablo 9:** Öğrencilerin dijital oyunlarda geçirdikleri zaman dilimleri bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları……………………………..…………………..…...49

**Tablo 10:** Öğrencilerin ailelerinin dijital oyun oynamalarını denetleme durumları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları………………….………..50

**Tablo 11:** Öğrencilerin kitap okuma alışkanlıkları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları………………………………………………………….…...….51

**Tablo 12:** Öğrencilerin spor yapma alışkanlıkları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları…………………………………………………………….........52

**Tablo 13:** Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile beş faktör kişilik ölçekleri arasındaki ilişki……………………………………………………....….53

**Tablo 14**: Dijital oyun bağımlılığının doğrusal regresyon analizi bulguları*……………………………………………………*……………………..*..*54

**KISALTMALAR**

APA:American Psychological Association

DSM: The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

DOBÖ: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

İOOB: internette oyun oynama bozuklukları

**1.BÖLÜM**

**GİRİŞ**

Günümüz dünyası artan teknolojik gelişmelerle birlikte hızla dijitalleşen bir dünyadır (Ertemel ve Aydın, 2018). Bu teknoloji insanların gittikçe artan “bilgi üretme, üretilen bilgiyi paylaşma, depolama ve ona kolayca ve hızlı ulaşma” istekleri sonrasında ortaya çıktığı gözlenmektedir. Dünden bugüne ve gelecekte dünya çapında en önemli kitle iletişim araçlarından olan bilgisayar ve internet, birçok alanda daha kolay, hızlı, güvenli ve ucuz bir şekilde yaşamı kolaylaştırırken (Bölükbaş ve Yıldız, 2015) aynı zamanda bilgisayar oyunu ve eğlence amaçlı olarak da popüler bir ilgi odağına dönüşmüştür. Bu anlamda teknolojide meydana gelen hızlı dijitalleşmeyi takip eden gençlerin dijital oyunlara karşı daha çok alaka ve merak gösterdiği bir dönem yaşanmaktadır (Yalçın Irmak, Erdoğan, 2016).

Miller’ın (2004) da öne sürdüğü gibi, bilgisayar ve onu takip eden teknolojiler söz konusu olmasaydı dijital eğlence anlayışı da olmazdı ancak internetin de dijital eğlence anlayışının gelişiminde oldukça önemli bir yeri bulunmaktadır (Sayılgan, 2012).

Bilgisayar oyunları, sosyal medyadan sonra en sık kullanılan ikinci uygulamadır (Wakoopa, 2012). Bilgisayar ve çevrimiçi oyun oranları ve satışlar günden güne artmaktadır (Entertainment Software Association, 2012). Bilgisayar ve çevrimiçi oyunlar, çocuklardan ergenlere ve yetişkinlere kadar çok çeşitli yaş düzeyi tarafından tercih edilmektedir. Entertainment Software Association’ın (2012) araştırmasında, ortalama bir oyuncu 30 yaşında ve oyuncuların %32'si 18 yaşından küçüklerdir. Oyuncular eğlence, rekreasyon (Griffiths, Hunt, 1995; Kuss, Griffiths, 2012), stresle baş etme (Grusser, Thalemann, Albrecht ve Thalemann, 2005; Wood, Griffiths, 2007), sosyallik, statü kazanma (Hellström, Nilsson, Leppert ve Åslund, 2012) ve gerçek hayattan kaçmak gibi çeşitli nedenlerle oyun oynamayı seçmektedir (Wan, Chiou, 2006; Wood, Griffiths ve Parke, 2007; Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas, 2014).

Video ve bilgisayar oyun literatürü raporları üzerine yapılan araştırmaya göre, oyuncular üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkiler vardır. Ebeveynlerin yüzde elli ikisi bilgisayar oyunu oynamanın olumlu ve çocuklarının hayatının önemli bir unsuru olduğunu söylemektedir (Software Association, 2012).

Oynanan oyunlar, problem çözmeyi, görsel, motor ve mekansal beceriler ve okul dışındaki arkadaşlarla etkileşimi teşvik etmektedir (Boot, Kramer, Simons, Fabiani ve Gratton, 2008; Phillips, Rolls, Rouse ve Griffiths, 1995). Dahası, oyunlar etkili eğitim araçları olabilir ve oyunlar can sıkıntısını ve stresi gidermektedir (Bowman ve Tamborini, 2012). Olumlu olmasına rağmen ergenler için bilgisayar oyunu oynamanın bazı olumsuz etkileri vardır, özellikle bağımlılık yapan bilgisayar oyunu oynamak (Witt, Massman ve Jackson, 2011; Vollmer vd., 2014).

Araştırmacılar, bilgisayar oyunlarının zamanı verimli kullanamamaya, dikkatsizliğe, hiperaktiviteye, saldırgan davranışlara, şiddet eylemlerine ve olumsuz duygulara neden olup olamayacağını araştırmaktadır (Rau, Peng ve Yang, 2006), (Chan, Rabinowitz, 2006), (Ferguson, 2007), (Ferguson vd., 2008) (Chumbley, Griffiths, 2006). Ayrıca, araştırmacılara göre bilgisayar oyunları ile sigara, uyuşturucu kullanımı, depresyon (Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo, Potenza, 2010), olumsuz benlik saygısı, sosyal kaygı ve yalnızlık (Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van Den Eijnden ve Van De Mheen, 2011), içe dönüklük, duyu arama, nevrotiklik, düşük duygusal zekâ (Kuss, Griffiths, 2012) ve düşük refah arasında bir ilişki bulunmuştur (Barnett, Coulson, 2010; Vollmer vd, 2014).

Teknolojide meydana gelen hızlı dijitalleşmenin insan yaşamında olumlu katkıları olduğu gibi, olumsuz katkıları da mevcuttur. Bu olumsuz yansımalar problemli internet kullanımı, dijital oyun bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı gibi ana başlıklar altında toplanabilir (Ertemel ve Aydın, 2018).

İnternetle ilgili faaliyetlerin ve akıllı telefonların kullanımındaki artışla birlikte, teknolojinin hızlı değerlendirmesi dünya çapında giderek daha popüler hale gelmektedir (Young, 2009). Dijital oyun bağımlılığı kavramı, 'internet bağımlılığı' kavramının kabulünü takiben vurgulanmaya başlanmıştır. Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabında (DSM-5), “Madde ile İlişkili Bozukluklar ve Bağımlılık Bozuklukları” kategorisindeki “Maddeyle İlişkili Olmayan Bozukluklar” alt başlığı altında ilk kez davranışsal bir bağımlılık olarak kategorize edilen “Kumar Oynama Bozukluğu” yer almıştır (Amerikan Psikiyatri Birliği [APA], 2013).

Amerikan Psikiyatri Birliği (APA, 2014) tarafından geliştirilen DSM-5’e ilk kez ‘davranışsal bağımlılık’ kavramının girmesiyle birlikte, literatürdeki bazı davranışların da bu gruba dahil edilip edilemeyeceği konusunda tartışmalar ortaya çıkmıştır. Bunlar literatürdeki internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, video oyunları, fiziksel egzersiz ve seks egzersizi gibi davranışlardır (Black, vd., 2014).

Dijital oyun bağımlılığı, henüz DSM-5 tanı ölçütleri elkitabında bir hastalık olarak yer almasa da, elkitabının üçüncü araştırma ekinde internette oyun oynama bozuklukları (İOOB) davranışsal bağımlılık grubu adaylarından biridir (Yalçın Irmak, Erdoğan 2016). Dijital oyun bağımlılığının altında yatan bilişsel patolojiler arasında çevrimiçi oyunlardan alınan ödüller, farklı kimlikler üstlenmek, etkinliklere katılmak ve video oyunları oynamaya daha fazla yönelmesiyle sonuçlanmaktadır (Nazlıgül, vd., 2018).

Dijital oyun bağımlılığı, çoğunlukla DSM5'te kumar bağımlılığına benzetilmektedir. Patolojik kumar oynama başlığıyla değerlendirilen dijital oyun bağımlılığının tanı kriterleri arasında, dijital oyunlarla ilgili aşırı zihinsel meşguliyet, dijital oyunları oynamadığı zamanlarda kendini kötü hissetmek, tolerans, günlük alışkanlıkların değişmesi, dijital oyun oynama süresi hakkında çevresindeki diğer kişilere yalan söylemek ve olumsuz etkilerine rağmen dijital oyun oynamayı sürdürmektedir (King, Delfabbro, 2013).

* 1. **Problem Durumu**

Dijital oyun bağımlılığının risk faktörleri arasında özellikle bireysel ve sosyal açıdan bazı sonuçların görülebileceği ifade edilmektedir. Örneğin, düşük benlik saygısı ve yalnızlık, dijital oyun bağımlılığında görülebilecek olumsuz sonuçlar olarak ifade edilmiştir (Lemmens, vd., 2011). Bununla birlikte, dijital oyun bağımlılığının sonucu olarak görülen durumların aynı zamanda bireylerin dijital oyunlara yönelimini arttıran sebepler olup olmadığı konusu netlik kazanmamıştır. Bu durumda, dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik faktörler arasında iki yönlü ilişki olduğunu göstermektedir (Gentile, 2009). Kişilik özellikleri ve sosyal faktörlerin risk unsuru olduğu kabul edilen dijital oyun bağımlılığında kişilerin kaçış eğiliminde olduğu ve dijital platformda kendilerini daha iyi ifade edebildikleri öne sürülmektedir (Kuss, vd., 2012). Bu doğrultuda, dijital oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilen faktörlerin araştırılmasının önemli katkıları olabileceği düşünülmektedir (Terlemez, 2019).

Sosyal medya kullanımı, internet bağımlılığı, akıllı telefon bağımlığı ve beş faktör kişilik özelliği değişkenlerinin değişik değişkenlerle ilişkisine yönelik çalışmalar yapılmıştır, alanyazında dijital oyun bağımlılığının nedenleri ve bağımlılık sonrasında ortaya çıkan sorunlara ilişkin çalışmalar da bulunmaktadır. Ancak dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve beş faktör kişilik özelliği değişkenlerini birlikte inceleyen ve değişkenlerin lise öğrencilerinin demografik değişkenlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını araştıran çalışmalara literatürde çok sık rastlanmamıştır.

Dijital oyun oynayanların kişilik yapılarının önemli bir faktör olduğu Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas (2014) tarafından yapılan araştırma ile ortaya konulmuştur. Bu doğrultuda, yapılan bu araştırma ile; lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve beş faktör kişilik yapıları arasındaki ilişkinin incelenmesiyle ve sosyo-demografik özelikler bakımından dijital oyun bağımlılığı ve kişilik yapıları farklılıklarının ele alınmasıyla literatürdeki önemli bir eksikliğin giderileceği düşünülmektedir.

Bu çalışmada “dijital oyun bağımlılığı” kavramı ele alınmış ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili kanıtlara dikkat çekilmiştir.

Dijital oyun alanyazınındaki “dijital oyun”, “mobil oyun”, “video oyun”, “elektronik oyun”, “platform oyunu” biçiminde değişik kullanımlar, özgül manalar taşımadığı sürece yapılan çalışmada birbirlerinin yerine kullanılarak “dijital oyun” kavramı adı altında ifade edilmiştir.

* 1. **Araştırmanın Amacı**

Lise öğrencileri ile gerçekleştirilen bu araştırmanın amacı, dijital oyun bağımlılığının, kişilik özellikleri alt boyutları olan nörotizim, uyumluluk, deneyime açıklık, dışa dönüklük, özdenetim ile bir ilişkisinin olup olmadığını incelemektir.

Araştırmanın amaçları doğrultusunda belirlenen alt amaçlar aşağıdaki gibidir:

1. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve beş faktör kişilik özellikleri sosyodemografik özelliklere göre farklılık göstermekte midir?
2. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve kişilik özellikleri arasında bir ilişki var mıdır?
3. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri alt boyutları tarafından anlamlı düzeyde yordanmakta mıdır?
   1. **Araştırmanın Önemi**

Bu çalışmanın önemi, ergenlik döneminde görülebilecek psikolojik rahatsızlıkların ve işlev sorunlarının ilerleyen yıllarda, erişkinlik döneminde daha ciddi psikopatolojiler açısından risk faktörü oluşturması sebebiyle, lise öğrencilerindeki dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olan faktörlerin incelenmesi ve erken dönem yaşantılarının davranışsal bağımlılık türleri arasında değerlendirilen dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin anlaşılması açısından önemlidir. Ayrıca, bu konuya ilişkin her yıl yapılan çalışmalara bu araştırmanın eklenmesiyle güncel veriler sağlaması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

* 1. **Sınırlılıklar**

1. Araştırmanın örneklemi, evreni temsil etme bakımından sınırlıdır.
2. Araştırma, 2020-2021 yılında Akhisar Şeyh İsa Anadolu Lisesi’nde online olarak eğitimini sürdüren 9. sınıf öğrencileriyle sınırlıdır.
3. Araştırma verilerinin toplanması ve ulaşılabilirliği, bulaş riski söz konusu olduğundan online platformlarla sınırlıdır.
4. Araştırmada elde edilen bulgular, kullanılan istatistiksel veri analiz yöntemleriyle sınırlıdır.

**1.5. Tanımlar**

**Dijital oyun:** Yaygın kullanım olarak bilgisayar oyunları olarak bilinen, bilgisayar, konsol, cep telefonu ve tabletlerden erişim sağlanabilen oyunlardır.

**Dijital Oyun Bağımlılığı:** Bilgisayar oyunlarının çevrimiçi ya da çevrimdışı olmak üzere aşırı düzeyde oynanması ve sıklığı dolayısıyla günlük yaşam işlevlerinde bozulmaların gözlenebildiği bir davranışsal bağımlılık türüdür (Young, 1998).

**Kişilik:** Kişilik, kişinin yapısında bulunan davranış ve düşünce özelliklerini belirleyen psikofiziksel sistemler (Allport, 1961) veya diğer bir değişle, duygusal, davranışsal ve bilişsel formları belirlemek amacı ile bir araya gelmiş, psikolojik nitelikteki özellikler ve kişinin kim olduğunu belirten yapı olarak ifade edilmektedir (Mount, Barrick, Scullen ve Rounds, 2005; Işık, Kaptangil, 2018).

1. **BÖLÜM**

**KAVRAMSAL VE KURAMSAL BİLGİLER**

**2.1. Oyunun Tanımı**

Oyun kavramı bugüne kadar pek çok farklı şekilde ifade edilmiştir. Bu tanımlamalar örf ve adetlere kültürel ve sosyal özelliklere göre farklılık içermektedir. Oyun kavramı TDK’ nın tanımlamasına göre; kabiliyet ve bellek gelişimini sağlayan, belirli kaideler içeren, hoş zaman geçirmeye olanak sağlayan coşku, temsil, hayrete düşüren beceri, sinema ya da tiyatroda sanatkarın üstlendiği rolü icra etme şekli, müzik çalışmalarının tümü, sahnede sergilenmek amacıyla hazırlanan yapıt, oyun, eser, bedensel ve zihinsel kabiliyetleri geliştirme maksadıyla yapılmış olan her çeşit müsabaka, oyun, aldatma şeklinde ifade edilmektedir (TDK, 2019).

Aristotales’e göre oyun, gelecekte çocuğun yapabileceklerinin bir sınaması şeklinde açıklanırken, Ouantilianus’a göre oyun, çocuk için verilecek birinci eğitim şeklinde açıklanmaktadır. Comenius ise tanımlamasında; çocukların oynadıkları oyunun gerek eğitim gerekse öğretimlerinde son derece mühim bir faktör teşkil ettiğini belirtmiştir (Eni, 2017).

Sungur (1992) oyunu, “imgelem dünyası içinde bir beceri tecrübesi, hayallerin hüküm sürdüğü yer” şeklinde tanımlamıştır. Tüm yapılan tanımlamalar, oyunun kişilerin hayal ve imgelem dünyaları ile alakalı olduğunu vurgulamaktadır (Kaya, 2013).

Oyun, gerçek ve hayali dünya arasında bir köprü gibi bağlantı sağlar. Aradaki bu dengeyi hayal dünyasında gerçekleştirebilmek epeyce güçtür. Teknolojik hayatın günümüzde çocuklar üzerindeki en önemli etkisi, geçmişte oynanan oyunlar (saklambaç, sek sek gibi) yerine yalnız ve ekranı merkez alan bir hayat şeklinin benimsenmiş olmasıdır. Çocukların oyun oynama alışkanlıklarında meydana gelen değişiklik, bir nesil boyunca gerçekleşmiş ve iki önemli yan etkisi söz konusudur. Birincisi teknolojinin, açık havada oynanan oyunlara göre karşı konulamayacak seçenekler ileri sürmesi. İkincisi ise anne babaların kaygı düzeylerinin sürekli yükselmesi, ev, okul veya başka korumalı alanlar dışında çocukların bedensel faaliyetlerinin ve oyun oynama özgürlüklerinde kısıtlanma yapılmasına neden olmuştur (Palmer, 2013).

**2.1.1. Dijital Oyun Kavramı ve Türleri**

Bilgi ve iletişim alanında teknolojinin son derece hızlı bir şekilde ilerleme kaydetmesi, kentleşme ile birlikte oyun alanlarının yetersiz kalması gibi sebepler çocukların oyun oynama ve toplumsallaşma özelliklerinin büyük oranda değişmesine neden olmuştur. Gelenekçi oyun anlayışı yerine teknolojinin getirdiği dijital oyunlar hayatımızın önemli bir parçası ve merkezi halini almıştır (Dijital Oyunlar Raporu, 2019).

Dijital oyun kavramı, alanyazın incelendiğinde değişik tanımlamalar şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Söz konusu tanımlamalar; Bilgisayar oyunları (computer games), Video oyunları (video games), elektronik oyunlar (elektronic games) ve dijital oyunlar (digital games) şeklinde tanımlamalardır. 2014 yılı Ulusal Tez Merkezi (YÖKTEZ) verilerine göre ise en yaygın şekliyle kullanılan tanımlama bilgisayar oyunudur (Terlemez, 2019).

Kirriemuir (2002), dijital oyun kavramının yerine video ve bilgisayar oyunu kavramlarının da kullanılabileceğini belirtmiştir. Söz konusu kavramlara konsol oyunları kavramı da ilave edilebilir (Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008).

Dijital oyun (video game) tanım olarak ele alınacak olursa kısaca; tabanı bilgisayar olan, görsel veya metin şeklinde, bilgisayar veya oyun konsolu gibi elektronik programlar şeklinde bir ya da birden çok kişinin fiziki veya çevrimiçi ağ üzerinden beraber kullandıkları eğlence amaçlı bir boş zaman faaliyeti şeklinde tanımlanmıştır (Frasca, 2001; Dijital Oyunlar Raporu, 2019).

Dijital oyunlar, dijital oyun oynayan kişilerin birbirleri ile ya da yapay zekâ karşısında etkileşim içinde olmasına olanak sağlayan yazılımlar şeklinde adlandırılabilir (Sayın, 2016).

Frasca (2001)’nın öne sürdüğü üzere, bilgisayar oyunu, dijital ortamda bir veya birden çok bireyin tek olarak veya karşılıklı olarak birden fazla kişiyle, çevrimiçi ağ üzerinden fiziki olarak kullandığı boş zamanını değerlendirme faaliyetidir.

Deterding, Khaled, Nacke ve Dixon (2011), ise dijital oyunu, teknolojik programlar aracılığı ile oyuna katılanların belli ödevleri yerine getirme, sonuç ya da amaca yönelik olarak yarışma ya da mücadele etme şeklinde tanımlamışlardır (Sağlam, Topsümer, 2019).

Dijital oyunlar, oyunların içeriklerine ve oynanma şekillerine göre gruplandırılabilir.Litaratürde dijital oyunlar ile ilgili olarak yapılmış olan çalışmalara bakıldığında oyunların pek çok türünün olduğu gözlenmektedir.

Kaptelinin ve Cole (2001) ve Becta (2006) nın raporlarında belirttiği gibi dijital oyunlar; macera, aksiyon, bilgi, dövüş, savaş, mantıksal, platform, simülasyon /modelleme /rol oynama, alıştırma-uygulama ve matematik oyunları şeklinde gruplanabilir (Akbaş vd., 2009; Bilgin, 2015).

### **2.1.2. Dijital Oyunların Tarihçesi**

Dijital oyunların tarihi gelişimine baktığımızda, video oyunları ve oyun konsolları karşımıza çıkmaktadır (Bilgin, 2015).

William Higinbotham tarafından 1958 yılında geliştirilen, “Tennis for Two (İki Kişilik Tenis)” oyunu ekranda oynanan ilk bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Masa tenisi oyununun basitleştirilmiş bir benzeridir (Say, 2016). Fakat günümüzde söz konusu oyunun gerçek bir video oyunu olduğu kabul görmemiştir.

“Spacewar (uzay savaşı)” adlı oyun ilk oyun olarak kabul edilmektedir. 1962 yılında Steve Russel ve arkadaşları tarafından söz konusu oyunun tamamlanmış sürümü geliştirilmiştir (Wolf, 2008).

İlk çalışan oyun konsolu ‘’Brown Box’’ 1968 yılında geliştirilmiştir (Kızılkaya, 2010). Oyun Konsolları, bireysel olarak veya aynı ortamda bulunan bireylerle grup halinde oyun oynamaya imkan tanımaktadır. Bilgisayar ve internetin hayatımıza girmeye başlamasıyla beraber, bireysel oyunlar veya beraber yerel ve genel ağ üzerinden oyun oynamaya olanak sağlamıştır. Söz konusu bu gelişmeler oyunların hayatımızda daha çok yer almasına neden olmuştur (Griffiths, Davies ve Chappell, 2003; Horzum, 2011).

21. yüzyıl, Leonard tarafından “oyun çağı” şeklinde adlandırılmıştır (Köse, 2013). Dünya üzerinde bilgisayar oyun sanayisi önemli bir pazar haline gelmesi, ülkemizde ise fazla sayıda bilgisayar oyun oyuncusunun bulunması ve bu oranların her geçen gün artış göstermesi ‘’Oyun Çağı ‘’ tanımlamasını desteklemektedir. Dijital oyunların tarihçesine bakıldığında, bilgisayarın gelişiminden çok daha öncesine dayandığı görülmektedir. Bu konuda uzman kişilerin kendi aralarında oynamak maksadıyla geliştirmiş oldukları oyunlar, son dönem bilgisayarlar geliştirilmeden önce ticaret şirketleri tarafından ticari amaçlı olarak yaygınlaştırılmaya başlandığı görülmektedir (Ural, 2009).

Ülkemizde dijital oyunların gelişim süreci dünyadaki gelişimlerden farklılık göstermektedir. Teknoloji dünyasındaki bu gelişmeleri çok yaygın olmasa bile tecrübe etmiş olan batı dünyasına göre, ticari ve ekonomik sebeplerle daha geç hayatımıza giren bilgisayar teknolojisinin ülkemizde üretilmemesi ve maliyetinin yüksek olması gibi sebeplerle aşamalı olarak 2000’li yıllarda ancak tanışmamız mümkün olmuştur. Bilgisayar ve buna benzer konsol türü olan cihazların 2000’li yıllarla beraber çok daha ucuza üretilmeye başlanması ile birlikte aradaki açık kısa sürede kapanmıştır.

Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. Federasyon 2013 senesinde gelişme gösteren 11 dalda Spor Branşını Federasyona bağlamıştır. Dijital oyunlar genel başkanlığının esas teması dijital oyun oyuncularına hizmet ederek, başarı gösteren oyun oynayıcılarından “Dijital Oyunlar Milli Takımı” oluşturmak ve yurtdışındaki yarışmalarda ülkemizi temsil etmelerini sağlamaktır. Federasyon oynanan oyunları muhteviyatlarına ve yaş düzeylerine göre gruplara ayırmıştır: Şiddet içerikli, macera eğlence, strateji, eğitici oyunlar (bulmaca ve zekâ oyunları), spor ve yarış oyunları şeklinde. Oyunun oynanma biçimine göre yapılan gruplamada ise konsol, pc ve çevrimiçi olarak gruplara ayrılmıştır (Aksel, 2018).

### **Dijital Oyun Bağımlılığı**

İnternet kullanımının yaygınlaşmaya başlaması ile beraber bilgisayar kullanımından kaynaklanan sorunlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu sorunlar sonucunda patolojik bilgisayar kullanımı ve internet bağımlılığının tanımlaması yapılmıştır (Goldberg, 1998). Bilgisayar kullanımının bir fenomen olarak ortaya çıkmaya başladığı 1990’lı yıllardan itibaren farklı terimlerle ifade edilmiştir; “patolojik bilgisayar kullanımı”, “internet kullanım bozukluğu”, “bilgisayar bağımlılığı”, “bilgisayar ve internet bağımlılığı”, “bilgisayar oyunu bağımlılığı”, “patolojik internet kullanımı”, “sorunlu internet kullanımı”, “internet bağımlılığı”, “oyun bağımlılığı”, “internet oyun oynama bozukluğu”, “oyun oynama bozukluğu” gibi terimler kullanılmıştır. Literatürde de internet ve oyun bağımlılığı birbirlerinden farklı terimler ile ifade edilmişlerdir (Kuss, Griffiths, 2012; Doğan Keskin, 2019).

Bu anlamda ilk olarak tanımlaması yapılan davranışsal bağımlılık, İnternet bağımlılığı olup (Arısoy, 2009; Young, 1996), dijital oyun bağımlılığı kavramına, 'internet bağımlılığı' kavramının kabul edilmesinden itibaren vurgu yapılmaya başlanmıştır. Kuss, Rooij, Shorter, Griffiths ve Mheen, (2013) oyun oynama davranışının internet bağımlısı olma davranışını etkilediğini ve risk oranını %2,3 artırdığını belirtmişlerdir (Taş, Sevinç, 2019).

Bu sonuçlara rağmen oyun bağımlılığı davranışının internet bağımlılığı kapsamında ele alınarak incelenmesi gereken başka bir patolojik durum olduğu da ifade edilmektedir (Baysak, vd., 2016).

Bağımlı olmak kavram olarak ele alındığında çoğunlukla kişilerin sigara, alkol, uyuşturucu vb. madde kullanımına karşı aşırı istek duyma şeklinde düşünülmesine (Ögel, 2001) karşılık bugün kişilerin göstermiş olduğu bazı davranımlar da uzmanlar tarafından bağımlılık kapsamı içinde ve epeyce geniş bir zeminde değerlendirilmektedir. Bu kapsamda bağımlılık madde kullanımını niteleyen ‘kimyasal bağımlılık’ ve davranışları niteleyen ‘davranış bağımlılığı’ olmak üzere iki başlık altında ele alınmaktadır. Kimyasal maddeler dışında kişinin kimi davranışları gerçekleştirmeye karşı gösterdiği aşırı yönelim içinde bulunma durumları da davranış bağımlılığı olarak tanımlanmıştır (Orford, 2001; Arslan, Bardakçı, 2020).

Davranış bağımlılıkları içinde incelenen çeşitli türde bozukluk ve bağımlılık türleri de bulunmaktadır. Bu bağımlılık türleri; kumar bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, çevrimiçi ya da çevrimdışı oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozukluğu, youtube, internet, akıllı telefon bağımlılık, pornografik ve egzersiz bağımlılığı gibi birtakım bağımlılıklardır (Doğan Keskin, 2019).

Dijital oyun bağımlılığının alanyazın da kesin bir tanımlaması olmamasına rağmen; kimi bilgilere göre bilgisayar, telefon gibi araçlarla uzun süreli ve kontrolsüz bir şekilde oyun oynanması olarak tanımlanmaktadır (Thalemann, 2010). Oyun nedeniyle gereksinimlerini ve görevlerini aksatmak, oyun oynamayı başka faaliyetlere tercih etmek ve kendi yaşamına uydurmaya çalışmak davranışı gözlenmektedir (Tetik, 2020).

Genellikle gençler tarafından yaygın bir şekilde kullanılan dijital oyunlar ve oyunların yüksek düzeyde ve kontrol edilemez bir şekilde kullanılması “dijital oyun bağımlılığı” kavramının gündeme gelmesine neden olmuştur (Yalçın Irmak, Erdoğan, 2016).

Dijital araçların ve ortamların giderek artış göstermesi ve zararlı yanlarının ortaya çıkmasıyla beraber dijital bağımlılığın; telefon, oyun, sosyal medya kullanımı, sanal kumar gibi bir takım alt gruplar şeklinde ele alındığı gözlenmektedir (Kuss, Griffiths, 2011).

* + 1. **Dijital Oyun Bağımlılığını Tanımlama ve Tanılama**

Griffiths, dijital oyun bağımlılığının tanımlamasını yapmak amacıyla, DSM’de bulunan ‘patolojik kumar oynama’ tanı kriterlerinden yararlanarak dijital oyun bağımlılığının açıklamasını yapmıştır (Griffiths, Davies, 2005; Tetik, 2020).

Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatiksel El Kitabı-5 (DSM-5)’te, “Madde ile İlişkili Bozukluklar ve Bağımlılık Bozuklukları” kategorisinde “Maddeyle İlişkili Olmayan Bozukluklar” alt başlığında ilk defa davranışsal bağımlılık şeklinde gruplandırılan “Kumar Oynama Bozukluğu” yer almaktadır (Amerikan Psikiyatri Birliği [APA], 2013). Bu gruplama yalnızca “Kumar Bozukluğu” (F63.0) tanısı için kullanılmasına rağmen, bu bozuklukların tanılanması aşamasında atılmış geleceğe yönelik önemli bir adımdır.

Amerikan Psikiyatri Birliği (APA 2013) tarafından geliştirilmiş olan DSM-5’te ilk defa ‘davranışsal bağımlılık’ kavramının yer almasıyla beraber, literatürde yer alan kimi davranışların da bu grup içine alınıp alınamayacağı tartışmaları gündeme gelmiştir. Söz konusu bu davranışlar literatürde yer alan internet bağımlılığı, video oyunları, dijital oyun bağımlılığı, fiziksel ve seks egzersiz benzeri davranışlardır (Black, vd., 2014).

Daha önce internet bağımlılığının beş alt tipinden biri olarak değerlendirilen dijital oyun bağımlılığı (Young, Pistner, O’mara ve Buchanan, 1999; Taş ve Sevinç, 2019), henüz DSM-5 tanı ölçütleri elkitabında bir hastalık olarak yer almasa da, elkitabının üçüncü araştırma ekinde (daha fazla çalışma gerektiren koşullar için ayrılmıştır), internet bağımlılığından bağımsız bir davranışsal bağımlılık türü olarak ‘’internette oyun oynama bozukluğu’’ (İOOB) kabul edilmiştir. Bu gelişme dijital oyun bağımlılığının, ilgili çalışmaların yeterli bir seviyeye gelmesi ile birlikte, yakın bir zamanda resmen tanınacağı anlamına gelmektedir (Irmak, Erdoğan, 2015).

DSM 5’te İnternette Oyun Oynama Bozukluğu için önerilmiş olan tanılama kriterleri şunlardır:

* Bilgisayar oyunlarından uzaklaştırıldığında yoksunluk belirtileri göstermek
* Bilgisayar oyunları ile zihinsel olarak üst düzeyde meşgul olmak
* Bilgisayar oyunlarında gün geçtikçe daha çok vakit geçirmek.
* Çevresine bilgisayar oyunu oynama süresi ile ilgili yalan söylemek
* Sosyal yönden problem olmasına karşın oyun oynamayı sürdürmek
* Kaçınma davranışı ya da olumsuz duygularıyla baş edebilmek amacıyla oyun oynama
* Bilgisayar oyunlarını oynamayı kontrol etmede yetersizlik yaşamak.
* Sosyal faaliyetlere olan ilginin azalması
* Bilgisayar oyunları nedeniyle iş, eğitim ya da kariyer hayatını tehlikeye sokmak şeklinde dokuz tanı kriteri belirtilmiştir (APA, 2013). Bu gelişmeler dijital oyun bağımlılığı ile ilgili tartışmaları en aza indirmesi şeklinde değerlendirilebilir (Taş, Sevinç, 2019).

Bilgisayar Oyun Oynama Bozukluğu teşhisi konulabilmesi için kişinin bir yıllık bir süreç içinde, ileri sürülen dokuz kriterden beş veya daha çoğunu göstermesi ve internet ortamında oyun oynanması ile kendini gösteren klinik rahatsızlık ve sorunlara neden olan, devamlı ve tekrarlayıcı kullanım şeklinde tanımlanmaktadır (APA, 2013). Bilgisayar Oyun Oynama Bozukluğu’nun tanı kriterleri DSM-5’te belirtilmiştir ancak, “tam olarak geçerlik elde edilebilmesi için çok daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulmaktadır” şeklinde belirtilmiştir (Şengül, Büber, 2016).

Oyun bağımlılığı, Bilgisayar Oyun Oynama Bozukluğu biçiminde yalnız DSM-5’te değil literatürdeki diğer kaynaklarda da hastalık olarak ele alınmaktadır. Dünya Sağlık Örgütü (WHO), 2018 yılında yayımladığı Uluslararası Hastalıkların Sınıflaması Kılavuzu (ICD-11) 11. beta versiyonunda, oyun oynama davranışının bir sonucu olarak ortaya çıkan bağımlılıklar, Oyun Oynama Bozukluklarına dahil edilmiştir (Gökbulut, 2020).

Bu değişiklikler ile beraber artık oyun bağımlılığı madde bağımlılığı ile aynı düzeyde yer almaktadır. Uluslararası Hastalıkların Sınıflaması Kılavuzunda ‘Oyun oynama bozukluğu’ şu şekilde tanımlanmaktadır: Oyun oynama bozukluğu, devamlılık gösteren ve tekrarlayıcı oyunları oynama davranışı biçiminde görülmektedir. Söz konusu oyunlar online veya online olmayan oyunlar şeklindedir. Bilgisayar oyun bağımlılığının neden olduğu davranış biçimleri şu şekilde sıralanabilir;

* Oyun oynarken oyuna başlanması, ne sıklıkla oynandığı, yoğunluğu, oyun oynama süresi, oyunun sona ermesi ve oyun üzerinde kontrol kurulamaması.
* Oyuna verilen önceliğin giderek artması ve bunun sonucunda günlük yaşam faaliyetlerinin, ilgilerinin ikinci planda kalması.
* Oyun oynamanın olumsuz sonuçlarına karşın devamlılık göstermesi.
* Oyun oynama bozukluğunun kesin olarak tanısının konulabilmesi için kişinin bireysel, aile, toplum, eğitim, meslek ve diğer alanlarda da önemli düzeyde bozulmalar ortaya çıkması gerekmektedir.

Oyun davranışı, süreklilik ve tekrarlayıcı özellikler gösterebilir. Bu nedenle kesin teşhis koyabilmek için en az 12 aylık süre içinde kriterlerin belirgin olarak şekilde gözlenmesi gerekmektedir. Belirtiler çok yoğun bir şekilde gözlenirse bu süre daha da kısalabilmektedir (Mustafaoğlu, Yasacı, 2018).

Teknoloji alanında görülen hızlı gelişmeler, dijital oyun sektörünün gelişmesi açısından olumlu katkılar sağlamıştır. Ayrıca teknolojiye daha ucuz bir şekilde ulaşılması ve hayatımızın her alanında internetin yer alması dijital oyun sektörünün hızlı bir şekilde büyümesine neden olmuştur. Dijital oyun sektörü son 60 yıl içinde grafik alanı öncelikli olmak üzere önemli bir gelişme göstermiştir. Kaydedilen bu gelişmeler sayesinde dijital oyunlar çocuklar ve gençler başta olmak üzere gündelik yaşantımızda önemli ve vazgeçilmez bir yer edinmiştir. Sonuç olarak dünya üzerinde 2,5 milyar insanın etkin bir şekilde dijital oyuncu olduğu kaydedilmiştir (Video Game Industry Statistics, Trends ve Data, 2018). Türkiye’de ise aşağı yukarı 30 milyon kadar insanın bilgisayar, telefon ve televizyon karşısında oyun oynadığı tespit edilmiştir (Dijital Oyunlar Raporu, 2019).

* + 1. **Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri**

Bilgisayar oyunların kişiler üzerinde olumlu- olumsuz birtakım etkileri olduğu bilinmektedir.Bilgisayarla oynanan oyunların, çocuklar üzerinde bilgisayar okuryazarlığı edinmeleri bakımından oldukça önemli etkileri vardır. Bilgisayar okuryazarlığının yanı sıra bu oyunların, el ve göz arasında eşgüdüm sağlama, şekil-uzay yetenekleri geliştirebilme, hayal edebilme, kimya ve fizikle ilgili kavramları canlandırabilme, uzamsal yetenekler gibi yararları da gözlenmektedir (Cesarone, 1994).

Oyunların bu şekilde bir takım olumlu yönlerinin olması yanı sıra ruhsal ve fiziksel açıdan bir takım olumsuz yönleri de görülmektedir (Setzer ve Duckett, 1994; Hauge ve Gentile, 2003; Chiu, Lee ve Huang, 2004; Wan ve Chiou, 2006).

• Fiziksel açıdan: Ergenlik dönemine daha erken girilmesi, aşırı hareketlilik, fiziksel faaliyetlerin eksikliğinden ileri gelen fiziksel sorunlar, psikomotor becerilerde bozukluklar, kiloda artış, baş ağrıları, göz problemleri, devamlı olarak uykulu ve yorgun olma hali, öz bakıma özen göstermemekten meydana gelen birtakım sorunlar vb.

• Psikolojik açıdan: Takıntılı ve saldırgan davranışlar sergileme, şiddete yönelik davranışlar, kişilikte görülen hızlı iniş ve çıkışlar, duygulanım durumlarında azalma, sosyal ortamlardan uzaklaşma davranışları gözlenmektedir. Oyun oynayan kişilerde robotlaşma, istek kaybı, kaygı düzeyinde artış, hayatın gerçeklerinden kaçınma davranışı, her şeyden sıkılma, gerçek ve hayal dünyasını karıştırma davranışları da görülmektedir.

Öğrenme düzeyinde görülen sorunlar, düşük akademik başarı, ödevlerin ve görevlerin yerine getirilmemesi, oyun oynama davranışı ile ilgili söylenen yalanlar, sosyal ilişkilerde sorunlar da olumsuz etkileri içinde sayılabilir (Horzum, 2011).

Bu konuda yapılan çalışmalara göre, dijital oyunları abartıya kaçmamak şartıyla oynamanın zararlı olmadığı ve belli bir düzeyde olduğunda oyunların duygusal olarak boşalma ve rahatlama gibi bir takım pozitif yönleri olduğu da görülmektedir. Aynı zamanda, dijital oyunlarda verilen komutlara göre hareket ve takip edebilme, el-göz koordinasyonun, motor becerilerde ilerleme gibi gelişimi destekleyici özellikleri olduğu da belirtilmiştir. Bunun yanı sıra, çocuklarda mantık yürütme, problem çözme, çözümleme, karar alma becerileri, strateji geliştirme ve tahmin edebilme yetenekleri açısından destekleyici etkisi olduğu belirtilmektedir.

Genellikle araştırmalarda dijital oyunların negatif özellikleri üzerinde durulmuş olmasına rağmen, dijital oyunların kaygı ve yorgunluğu azalttığı, insanların şehir hayatının karmaşasından, stresli ve yoğun iş yaşamından bir süreliğine uzaklaşmasını sağlayarak hoşça zaman geçirmesine, rahatlamasına, boş zamanlarını değerlendirmesine ,sorunlarının üstesinden gelebilmesine, kendine güven duymasına, dikkatini toplama ve odaklanma (Green, Bavelier, 2003, Griffiths, 2005) becerilerinin gelişmesine ve eğitim içerikli oyunların ders başarısı üzerinde olumlu etkileri olduğu (Green, Bavelier, 2003, Prot, vd., 2014) belirtilmiştir (Yalçın Irmak, Erdoğan, 2016).

Dijital oyun kullanımının belirtilen tüm pozitif özelliklerinin yanında olumsuz birtakım etkilere sebep olduğu da belirtilmektedir. Dijital oyunlarda kullanım alanlarının giderek artması ve bilhassa çocukların ve gençlerin gündelik hayatlarının önemli bir unsuru halini alması, ev dışında oyun oynama alanlarının gün geçtikçe sınırlanması olumsuz özellikler arasında sayılabilir. Aynı şekilde Literatürde şiddet ve saldırganlık içerikli dijital oyunların çocuklarda yalnızlık duygusu, depresif ruh hali, kaygı, saldırgan davranışlar, şiddete yönelme, dikkat eksikliği gibi bir takım psikolojik ve anti sosyal sorunlarla bağlantılı görülmektedir. Bu konuda son yayınlanan makalelerde, çocukların teknolojik aletleri kontrolsüz bir sıklık, zaman ve uygun olmayan bedensel duruşlarla kullanmalarının gelişim sorunları, kas-iskelet sistemi ile ilgili sorunlar, hareketsizlikten kaynaklanan obezite, yetersiz ve kalitesiz uyku gibi sağlık sorunlarına neden olduğu ve risk taşıdığı bildirilmiştir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Aynı zamanda belirtilen raporda dijital oyunların, dil gelişimi açısından aksaklıklara ve gelişimsel geriliklere, zamanın boşa harcanmasına ve sürekli erteleme davranışının alışkanlık haline gelmesine, duygulanım ve kişilik bozukluklarına, anti sosyal davranışlar ve aile içi etkileşimin en aza inmesine, gerçek ve hayal dünyası ayrımında zorluk yaşanmasına, bağımlı olma, obezite, dikkat sorunları, düşük akademik ve kişisel başarı gibi sağlığı olumsuz etkileyen sorunlara, dil gelişiminde geriliğe, şiddet ve saldırgan içerikli duygu, düşünce ve davranışların ortaya çıkmasına neden olduğu belirtilmiştir (Dijital oyunlar raporu, 2019).

* 1. **KİŞİLİK**

**2.2.1. Kişiliğin Tanımı**

Kişilik sözcüğü, köken bilimi bakımdan incelendiğinde sözcüğün İngilizce de “personality”, Fransızca da “personalite”, Almanca da ‘’personlichkeit”, Orta Çağ Latincesi’nde “personalitas”, Klasik Latincede ise “persona” kelimeleri ile anlatılmaya çalışıldığı görülmektedir (Gümüş, 2009).

Feist ve Feist (2002)’e göre, klasik Latincede ‘’persona’’ sözcüğü, Roma Tiyatrosunda, seyirciler ve sahne arasında mesafenin olması sebebiyle oyuncular canlandırdıkları rolü daha iyi anlatabilmek amacıyla yüz hareketlerine göre hazırlanarak yüzlerine taktıkları maske anlamını içermektedir (Nelson, 2011; Tekin, Turan, Özmen, Turhan ve Kökçü, 2012).

İnsanlar gerek fiziksel görünüşleri gerekse tavır ve davranış biçimleri açısından farklı özelliklere sahiptirler. İnsanların farklı özelliklere sahip olmalarının pek çok sebebi bulunmaktadır. Kişiliğin tanımındaki güçlük, kişilik kavramının çok geniş bir genel çerçeveye sahip olması ve bu genellik dahilinde birey hakkında ulaşılacak yargıların zorunlu olmasından kaynaklanmaktadır. Bireylerin çeşitli ve farklı düzeylerde özelliklere sahip olmasından dolayı, bu özelliklerin tümünü aynı anda ölçmek olası olmamaktadır (Özgüven, 1998).

Furnhan ve Heaven (1991)’ın yapmış olduğu çalışmalara göre kişilik kavramının, psikoloji bilimi içinde tanımlaması yapılmaya çalışılan oldukça kompleks bir kavram olduğu görülmektedir. Söz konusu kavram karmaşası sebebiyle kavramın basit bir biçimde tanımlaması yapılamadığı gibi, değişik yaklaşımlar sebebiyle çok farklı biçimlerde tanımlaması yapılmaktadır (Kittisopee, 2001; Develioğlu ve Tekin, 2013).

Kişiliğin açık bir biçimde tanımını yapan araştırmacıların başında Allport bulunmaktadır. Allport 1937 yılında yayınlamış olduğu “Kişilik” adlı kitabında, “kişiliğin kişinin çevresine yapacağı uyum sürecini belirleyen psiko-fiziksel sistemlerin, kişinin içinde bulunan dinamik organizasyonları” şeklinde tanımlamaktadır. Allport’un ifadesine göre, “insanı diğerlerinden ayıran en belirgin özelliği onun kişisel olmasıdır (Özmenler, 1995).

McCrae ve Costa (1989)’ya göre kişilik, kişinin değişik ortamlarda meydana gelen davranışlarını gösteren, devamlılığı bulunan, bireylerarası motivasyonel, duygusal deneyimlere dayalı bir etkileşim içinde olma şeklinde tanımlanmıştır (Doğan, 2013).

Kişilik genel olarak ele alındığında bir kişiyi başka kişilerden ayıran, onu başka kişilerden daha farklı yapan ayırt edici özelliklerin tümü şeklinde de tanımlanabilir. Başka bir söyleyişle kişilik, kişilerin davranışları üzerinde etkili olan daha çok durağan özellikler bütünü şeklinde de tanımlanabilir.

Burger (2006) kişiliği, kişinin çoğunlukla kendi davranışlarından kaynaklı olan tutarlı davranış kalıpları biçiminde ve kişilik içi süreçler şeklinde tanımlamasını yapmaktadır. Söz konusu tanımlama iki kısımdan meydana gelmektedir. Birinci kısım tutarlı davranış kalıpları ile ilişkilidir. Söz konusu kısımda önemli olan esas konu kişiliğin tutarlı olması şeklindedir. Söz konusu tutarlı olan davranış kalıplarını her durumda ve her zaman gözlemleyebiliriz. Dışadönük kişilik özelliği gösteren bir kişinin gelecek yaşantısında da buna benzer davranışlar içinde olmasını bekleyebiliriz. Söz konusu tanımlamanın ikinci kısmı ise kişiliğin içsel süreçlerinden meydana gelmektedir. Kişiliğin içsel boyutu; ne tür bir davranış içinde olacağımızı ve ne tür hisler içinde olacağımızı etkileyen ve içimizde gelişen tüm duygusal, biçimsel ve güdüsel oluşumları kapsamaktadır (Eroğlu, 2014; Horzum, Ayas ve Padır, 2017).

Kişilik kuramcılarından İstengel (2006), kişiliği “kişinin çevresine uyum sağlamasında etkili olan tüm özellikleri”; Eroğlu (2011), “bireyin hayat tarzı”; Özkalp, vd., (2002), “kişilerin farklı durumlar karşısındaki kişisel davranımlarla ifade edilebilen dinamik ve yapısal özelliklerin bütünü”; Yanbastı (1990), “sosyal anlamda becerilerinin bütünü”; Dede (2009) “davranış olarak ele alındığında kişilik, bir kişinin psikolojik özelliklerinin bütünü; Güney (2000), “kişinin davranış ve düşünce şekillerinin, ilgi alanlarının, ruhsal özelliklerinin, kabiliyetlerinin sistemli bir biçimde bütünleşmesi”; Akman ve Erden (1998), “kişiyi başka bireylerden farklı kılan, kişiye özel ve tutarlı bir şekilde sergilenen davranışlar; Senemoğlu (2004), “kişiyi diğer kişilerden farklı kılan; kişinin doğarken sahip olduğu ve daha sonradan elde ettiği özelliklerin tümü şeklinde tanımlamıştır (Tatlılıoğlu, 2014).

**2.2.2. Kişiliği Etkileyen Faktörler**

Literatürde üzerinde yapılan çalışmalar, kişiliğin oluşmasında ve gelişmesinde önemli yeri olan etkenlerle ilgili olarak pek çok değişik sonuçlar elde edilmiştir. Bu alanda yapılan pek çok araştırmada kişilik üzerinde etkili olan etkenlerin genellikle dört başlık altında toplandığı görülmektedir.

**Biyolojik ve Genetik Faktörler**

Genetik bilim kapsamında yapılan çalışmalar ele alındığında, kişiyi başka bireylerden farklı kılan özelliklerin büyük bir bölümünün genetik miras şeklinde tanımlandığı gözlenmektedir (Plomin ve Nesselroade, 1990; 191-192, Penke vd., 2007; Tekin vd., 2012).

Krueger ve Johnson (2010)’ın ifadesine göre, kalıtımsal olarak var olan yapıların kişilik üzerinde etkili olduğu bilimsel olarak kanıtlanmıştır. Birbirinden değişik kişilik yapılarının değişik örneklemlerle uygulanması sonucu kişisel ayrılıkların büyük ölçüde genetik mirasla ilgili olduğunu göstermektedir. (Bouchard ve Loehlin, 2001; Hicks vd, 2008)

**Ailesel Faktörler**

Kişilik üzerinde yapılmış olan pek çok araştırmadan elde edilen sonuçlara bakıldığında, çocukluk döneminde etkili olan kişilik özelliklerinin önemli bir bölümünün aile bireylerinde gözlenen özelliklerden etkilenildiği anlaşılmaktadır.

Aile içinde kız çocuğunun davranışları gözden geçirildiğinde anneye olan benzerlik, erkek çocuğunun davranışlarında ise babaya olan benzerlik gözlemlenmektedir (Hoffeditz, 1934; Develioğlu, Tekin, 2013).

Kişinin ebeveynlerinin eğitim biçimleri, yaşadıkları duygular, karşılaşmış oldukları olaylar ve bunların sonucunda verdikleri tepkiler kişiliğin oluşumu üzerinde etkili olmaktadır (Burger, 2006; Çiçek, Aslan, 2020).

**Sosyal ve Kültürel Faktörler**

İnsanlar birbirleriyle etkileşim içerisinde oldukları sosyal bir toplumda yaşadıkları için sosyal faktörlerin kişiliğin gelişiminde önemli bir etkisi bulunmaktadır. Her topluluk kendi kültürüne, belli his ve düşünce tarzlarına, yaklaşımlara ve amaçlara sahiptir. Kültür, bireylerin neyi öğrendiğini neyi öğrenmediğini belirlediği ve sınır çizdiği için kişiliği etkilemektedir (Güler, Başpınar ve Gürbüz, 2001; Eroğlu, 2014).

McCrae ve arkadaşlarının (2000) yapmış oldukları çalışmalardan elde edilen sonuçlara bakıldığında kültür, kişiliğin gelişmesinde belli bir oranda etkenken, kişiliğin, dışadönüklük, duygusal denge, deneyime açıklık, öz disiplin gibi kısımları üzerinde önemli bir etkiye sahip olmadığı görülmektedir. Bu alanda yapılan değişik çalışmaların sonucuna göre kültürün, kişiliğin oluşması ve gelişmesinde belli bir etkisi vardır nitekim kültür, kişilik oluşumunda mutlak etken olarak görülmemelidir (Roach, 2006).

**Coğrafi ve Fiziksel Faktörler**

Özellikle sanayi alanında yaşanan değişimler, kişilerin çoğunlukla iş nedeniyle farklı yerlere yaptıkları göçlerin kişilik üzerinde çeşitli etkilerinin olduğu gözlenmektedir. Kişilerin gitmiş oldukları yerlere pek çok açıdan uyum sağlamaya çalışmaları ve bu süreç içinde yaşananların bu durum üzerinde önemli bir etkisi olduğu şeklinde değerlendirilmektedir (Pihl, Caron, 1980).

Kişiliğin oluşmasında, genetik ve çevresel etmenler birey doğduğu andan itibaren etkendir. İç ve dış uyarıcıların etkisi altında bulunan kişiliğin oluşumunda genetik, aile hayatı, sosyal çevre, hayat şartları, toplumsal beklentiler ve toplum gerekleri gibi çok farklı etmenler yer almaktadır (Aktaş, 2006). Kişilik, tüm yaşamımız süresince adım adım aşamalar halinde gelişim gösterebilecek bir tohumdur (Jung, 2005).Kişiliğin, kalıtımsal ve çevresel etmenlerden etkilenerek biçim aldığı belirtilirken, çocukluğun erken dönemlerinde söz konusu olan anne baba çocuk etkileşiminin ve toplumsal çevrenin son derece önemli bir yeri olduğu belirtilmektedir (Sevi, 2009; Tatlılıoğlu, 2014).

**2.2.3. Beş Faktör Kişilik Özellikleri Yaklaşımı ve Boyutları**

Beş faktör kuramına yönelik olarak yapılan çalışmalar Allport ve Odbert tarafından 1936 yılında başlatılmış ve katılımcıların kişiliklerini ifade edebilmek amacıyla kullandıkları 180.000 İngilizce sözcüğü, kişiliğin değerlendirilmesi açısından yeterli bir ölçek olarak görmüşlerdir (Shaye, 2009). Kişilik gerek psikolojik gerekse fizyolojik özelliklere sahip sürekli değişim gösteren bir yapıdır. Bu dinamik yapı, kişiliğin uyumluluk özelliğiyle ilgili olarak açıklanabilir. Bu durumda kişilik adına uyumluluk özelliği işlevsellik ve evrimsellik gibi bir öneme sahip olmaktadır. Gündelik yaşamda alınan pek çok karar ve bu kararların hayata geçirilmesi, kişiliğin tabanını oluştururken bireyin hayatta kalma sürecine de katkı sağlar (Yanbastı, 1990; Günay, 2019).

Beş Faktör yaklaşımının altında bulunan esas düşünce, kişisel ayrılıkların bütün dünyada tüm dillerde kodlanarak, konuşma diline kelimeler şeklinde yansıyacağı ve bu kelimelerden hareketle kişilik yapısını gösteren bir sınıflandırmanın yapılabilecek olmasıdır (Demirci, Özler ve Girgin, 2007). Ayrıca bu alanda yapılan kişilik araştırmaları arasında da bir bağlantının kurulmasına imkân sağlamaktır (Somer, Korkmaz ve Tatar, 2004; Çetin, Şahin, 2018).

Beş Faktör Kişilik özellikleri kuramının temel çalışmalarını yapan Allport ve Odbert’ in geliştirdiği ölçekten yola çıkarak Cattell, kendi kişilik ölçeğini oluşturmuştur. Bu ölçek Allport ve Odbert’ ten değişik olarak 35 değişken ve 16 boyuttan oluşmaktadır (Shaye, 2009).

Günümüzde kullanmakta olan Beş Faktör Kişilik özellikleri ölçeği de Cattell’in 16 boyutluk ölçeğinden yararlanarak oluşturulmuştur (Şengül, 2008). Cattell’e göre kişilik tanımlamasının esasını, kişilik özellikleri oluşturmaktadır. Kişisel özellik, bireye özgü devamlılık gösteren bir davranış şeklini ifade etmektedir. Bu nedenle, Cattell’in ileri sürdüğü bu yaklaşıma göre kişiliğin tanımlanabilmesi için kişisel özelliklerin öncelikle sınıflandırılması gerekmektedir. Cattell söz konusu özellikleri; kaynak özellikler ve yüzeysel özellikler şeklinde iki bölümde ele almıştır. Yüzeysel özellikler, dışardan görülebilen davranışları nitelerken, kaynak özellikler ise kişiliğin gerçek yansımasını oluşturmaktadır (Yakut, 2006; Günay, 2019).

Beş faktör kişilik kuramının günümüzdeki biçimiyle ortaya çıkmasını sağlayan Warren Norman’dır. Norman, 1963 yılında yapmış olduğu çalışmalarda yirmi özellikli bir derecelendirme ölçeğine uyguladığı faktör analizi ile beş boyut elde etmiştir (Deniz ve Erciş, 2010). Söz konusu boyutlar; “uyumluluk”, “dışadönüklük”, “nörotiklik (Duygusal Denge)”, “özdisiplin (Sorumluluk)” ve “gelişime açıklık” şeklinde yazınalanda yer almaktadır (Costa ve McCrae, 1995). Beş faktör kişilik sınıflaması, çok sayıda kişilik tiplerini beş esas grupta toplama işlevini yerine getirmektedir (Benet-Martinez ve John, 1997; Özler, Mercan ve Yeni, 2016).

Beş Faktör Kişilik Envanterinin Türkiye degeliştirilmesi çalışmaları Somer ve arkadaşları (2001) tarafından gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak, beş ana faktör ve on yedi alt boyutu olan iki yüz yirmi maddeden meydana gelen form hazırlanmıştır. Bu ölçeğin geliştirilmesi ile aynı zamanda Beş Faktör’ün Türk kültüründe etkilerinin de incelenmesi sağlanmaktadır (Bacanlı, İlhan ve Aslan, 2009).

Kişilik özelliklerini ölçmek maksadıyla ülkemizde kullanılan birçok ölçme aracı bulunmaktadır. Beş Faktör Kişilik Modeli esas alınarak geliştirilen/uyarlanan ölçeklere baktığımızda;, Sümer ve Sümer (2005) tarafından uyarlaması yapılan Beş Faktör Kişilik Özellikleri Ölçeği, Morsünbül (2014) tarafından uyarlaması yapılan Hızlı Büyük Beşli Kişilik Testi, Karaman, Doğan ve Çoban (2010) tarafından uyarlaması yapılan Beş Faktörlü Kişilik Envanteri, Horzum, Ayas ve Padır (2017) tarafından uyarlaması yapılan Beş Faktör Kişilik Ölçeği, Tatar (2016) tarafından geliştirilen Beş Faktör Kişilik Ölçeğinin Kısa Formu, , Somer, Korkmaz ve Tatar (2000; 2004) tarafından geliştirilen Beş Faktör Kişilik Envanteri, ve Tatar (2017) tarafından uyarlaması yapılan Büyük Beş-50 Kişilik Testi bu ölçeklerden bazılarıdır (Bulut, Yıldız, 2018).

Kişilik yapısını ifade eden özelliklere yönelik olarak yapılmış olan çalışmalarda (Eysenck, 1951), kişilik yapısını ortaya koyan beş faktörlü bir modelin yer aldığı görülmektedir (Borgatta, 1964; Goldberg, 1990). Bu modelin isimlendirilmesi konusunda görüş farklılıkları olsa da bu konuda yapılmış olan pek çok inceleme, bu modelin bireylerarası ayrılıkları ortaya çıkarma bakımından kabul edildiğini göstermektedir (Bazana ve Stelmack, 2004; Costa ve McCrae, 1995; Goldberg, 1990; McCrae ve John, 1992; Mount ve ark., 2005; Schmitt ve ark., 2007; Işık, Kaptangil, 2018).

Beş Faktör Kişilik Modeli Kişilik yapıları ve sınıflamaları arasında, oldukça eski bir geçmişe sahip olan yeni bir bakış açısı olarak görülmektedir. Daha önce ele alınmış incelemelerden farklı olarak kişilik, teorik bir zemine değil, bilimsel gözlemlere dayandırılmakta ve kişilik beş ana boyut şeklinde ele alınmıştır (Çelebi ve Uğurlu, 2014; Göloğlu Demir, Demir ve Bolat, 2017).

Kişilik yapısal olarak, bu konuda yapılan araştırmaların uzun süredir üzerinde durduğu bir konudur. Pek çok farklı araştırmacı değişik veriler kullanarak kişiliğin beş boyutuna yönelik kanıtlar bulmuştur. Ancak değişik isimlendirmeler yapmış olsalar bile kişilik boyutları için sıklıkla kullanılan kavramlar nevrotiklik, dışa dönüklük, deneyime açıklık, uyumluluk ve özdisiplindir (Burger, 2006; Kesen, Deniz, 2015)*.*

**2.2.3.1. Dışa Dönüklük**

Kişiliğin dışadönüklük özelliğini ilk olarak ele alan kişi Gustav Jung olmuştur. Beş Faktör Kişilik modelindeki dışa dönüklük ile Eysenck tarafından ele alınmış olan dışa dönüklük özelliği genel olarak benzer özelliklere sahiptir. Söz konusu kavramın bir köşesinde üst düzey dışa dönük kişilik özellikleri yer alırken diğer köşesinde ise içe dönük kişilik özellikleri yer almaktadır (Burger, 2006; Üngören, 2020).

Dışadönüklük boyutu yüksek olan kişiler daha neşeli, enerjik, baskın, iddalı, pozitif, sosyal ve başka kişilere karşı daha alakalı; bu boyutu düşük olan kişiler ise daha çekinik, monoton, yalnız olmayı tercih eden biçiminde tanımlanmaktadır (Bono, vd., 2002; Basım, Çetin ve Tabak, 2009).

Yapılan araştırmalar, dışa dönük özelliğe sahip olanların içe dönüklere nazaran daha fazla arkadaşa sahip olduklarını ve toplumsal çevrelerde fazla vakit geçirdiklerini göstermektedir. Dışadönük özelliğe sahip kişilerin, konuşkan, eğlenceyi seven, sosyal, esprili ve sevecen bireyler olduğu, içedönük özellikte kişilerin ise, diğer insanlarla mesafeli, sessiz, çekinik ve yalnızlıktan hoşlanan bireyler olduğu söylenebilir (McCrae, Costa, 2003).

Ancak göz önünde bulundurulması gereken asıl konu, içe dönük yapı ile dışadönük yapının ters kutuplarda bulunmamasıdır. İçe dönük özelliğin tarifi çok güçtür. İçe dönük kişiler yalnızlığı tercih ederler ancak toplumsal olarak kaygı durumundan rahatsız olmazlar. Toplumsal olarak yalnız kalmak istemeleri sıkıntı ya da çekimserlik şeklinde anlaşılmamalıdır. Yalnızca içedönük bireyler dışadönük bireylerden daha çok tek başına zaman geçirmeye ve çok daha az güdülenmeye gereksinim duyarlar (Goldberg, 1990; Temeloğlu, 2014). Dışadönük kişiler psikolojik açıdan destek isteme ve destek almakta daha az güçlük duyarken, içe dönük kişiler; belli bir dereceye kadar zorlansalar bile psikolojik sorunları konusunda uzman yardımı istemezler (Kahveci, 2001; Özer, 2013; Çetin, Şahin, 2018).

Bazı araştırmacıların gözlemleri göstermektedir ki, “içedönük bireyler seyirci değil özgür, soğuk değil mesafeli, ağırkanlı değil yavaş adımlı kişilerdir.” (Aktaş, 2006; Tatlılıoğlu, 2013).

Tüm bunların dışında dışadönük kişilik yapısının problem odaklı çözüm, gerçekçi faaliyet, pozitif açıdan yeniden sonuca ulaşma ve bilişsel genelleme ile ilgili bulunduğunu ileri sunan ispatlar bulunmaktadır (Bouchard vd., 2004; DeLongis ve Holtzman, 2005; Işık, Kaptangil, 2018).

Caligiuri (2000) kültür yapıları ile ilgili yaptığı çalışmalar neticesinde, dışa dönük kişilik özelliğinde bulunan kişilerin, başka kişilere göre değişik kültür yapılarına yönelik olarak çok daha açık, pozitif ve kültürel uyum açısından çok daha başarı gösterdiklerini belirtmektedir (Caligiuri, 2000; Tekin vd., 2012).

**2.2.3.2. Uyumluluk**

Kişiliğin bu özelliği literatürde yumuşak başlılık şeklinde de belirtilmektedir. Söz konusu özelliğin mevcut olduğu bireyler üst sosyal davranışlar gösteren (Chamorro- Premuzic, 2007) açık sözlü, fedakar, güvenilir ve mütevazi şeklinde ifade edilebilir (Bono, 2002; Işık, Kaptangil, 2018).

Söz konusu özelliğin bir tarafında uyumlu kişilerin diğer tarafında ise uyumlu olmayan daha kuşkucu, çekişmeci kişilerin bulunduğu gözlenmektedir (Burger, 2006).

Uyumluluk kişilerin başka bireylerle olan irtibatları ile alakalı bir kişilik özelliğidir. Uyumluluk kişilik özelliği olan kişilerin esas özellikleri arasında başka kişilere yönelik olarak dostça, özenli, saygılı, affedici, iyi huylu, güvenilir, anlayışlı, iletişime açık ve cana yakın davranışlar yer almaktadır. Aynı zamanda uyumlu kişilerin yakınlarına bağlılıkları üst düzeyde, tartışmaktan hoşnut olmayan, yarışmaktan uzak duran, barış sever ve uzlaşıcı özellikleri bulunmaktadır (Üngören, 2020).

Aynı zamanda uyumluluk özelliğinin rakip olma ve çatışma ile zıt yönde; işbirlik ve uzlaşı ile paralel bir ilişkinin bulunduğu (Antonioni, 1998; Bono ve ark., 2002; Moberg, 2001; Park ve Antonioni, 2007) ve uyumluluk özelliğine sahip bireylerin çatışmalara çözüm bulma yollarının çok daha olumlu ve yapıcı olduğu görülmektedir (Jensen Campbell, Gleason, Adams ve Malcolm, 2003; Basım, Çetin ve Tabak, 2009).

Söz konusu kişilik özelliği çocukluk yıllarında dikkat çekici bir özellik şeklinde gözlenmeyebilir ancak çocukluk döneminde anne-baba ve çocuk iletişiminde güvenli bağlanma ile oluşan kişisel ayrılıklarla ortaya çıktığı ve bu yapının ileri yaş dönemlerindeki özelliklerle kavram olarak ilintili olduğu anlatılmaktadır (Oktay, 2007; Yıldırım, 2014; Çetin, Şahin, 2018).

**2.2.3.3. Özdenetim (Sorumluluk)**

Mete’ye (2006) göre, kişiliğin söz konusu boyutu, bir amaca yönelik davranımlardaki düzen, plan, sabırlılık, motive olma, organize olma ve başarma bu özellikle ilgili kavramlardır (Tatlılıoğlu, 2014).

Söz konusu yapının bir yanında sorumluluk sahibi kişiler yer alırken diğer yanında ise sorumluluk sahibi olmayan kişiler yer almaktadır. Öz denetim kişilik yapısı programlı davranma, dikkat ve kişinin kendini kontrol edebilme seviyesini açıklamaktadır. Öz denetim seviyesi üst düzeyde olan kişilerin, vazife ve görevlerinin farkında olan, azimli, sorumluluklarını yerine getiren, üst seviyede başarı duygusu içinde olan, disiplinli kişiler oldukları belirtilmektedir (Costa ve McCrae, 1995). Aynı zamanda öz denetimli kişiler kurallara bağlı, intizamlı, tutarlı, titizlik özelliklerine sahip kişilerdir. Öz denetim özelliği bulunan kişiler dürtüsel tepkilerini kontrol altına alma özelliğine sahip, ulaşmak istedikleri amaca erişme konusunda çalışkan, düzenli kişiler olarak betimlenebilir (Üngören, 2020).

Özdenetim sahibi olmayan kişilerin ise dürtüsel tepkilerde bulunmaya meyilli, sorumluluklarını sonraya bırakma ve dağınıklık gibi özellikleri olan kişiler oldukları görülmektedir (John, Naumann ve Soto, 2008; Glass ve diğerleri, 2013; Horzum vd., 2017).

Söz konusu faktörün olumsuz özellikleri olarak görülen tembel, sorumsuz ve güvenilmez davranışlar olarak betimlenen kişilerin pozitif bir ilişki kurarak bunu yürütebilmeleri deoldukça zorlaşmaktadır (Bishop, 1997). Ayrıca, kişilerin kontrollü olma puanlarının yüksek olmasının başarılı olma düzeylerini de artırdığı önemli ve bilinen bir yönüdür (Cutchin, 1998; Günay, 2019).

**2.2.3.4. Duygusal dengesizlik (Nörotizim)**

Beş Faktör Kişilik özelliklerinden nörotizm kişinin duygusal anlamda dengeli olup olmamasını belirtmektedir*.* Nörotizm başka bir ifadeyle duygusal olarak dengeli olmama hali, stres, depresif ruh hali ve kızgınlık gibi negatif birtakım duyguları hissetmeye çok daha yatkın olmayı ifade etmektedir (Horzum vd., 2017).

Bu bağlamda nörotikliği yüksek düzeyde olan kişiler daha stresli, kendine güveni olmayan, içe dönük ve asabi kişiler iken; düşük düzeyde olan bireyler ise daha metanetli, benlik saygısı yüksek ve rahat özellikler gösterirler (Costa ve McCrae, 1995; Basım vd., 2009).

Nevrotik yapıda bulunan bireylerin güvensizlik düzeyleri oldukça yüksektir. Aynı zamanda çoğunlukla stresli ve kaygılı ruh halinde bulunmaları nedeniyle gerek kendileri gerekse başka kişilerle çatışma halinde olmaları nedeniyle toplum içinde öfkeli bir görünüm oluştururlar (Somer, vd., 2002).

McCrae ve Costa (1985) ve Costa ve McCrae (1992) tarafından yapılmış çalışmalar neticesinde nörotik kişilik yapısı ile ilişkili altı tane ana sıfat belirlenmiştir.

Söz konusu sıfatlar: Kaygılı, düşmanlık içeren duygular, depresyon, kendi davranışlarının farkında, kırılganlık ve düşüncesiz davranışlar. Bu faktörler nörotizm kişilik özellikleri bulunan kişileri tanımlayan sıfatları betimlemektedir. Bu tanımlayıcı sıfatlarla tanımlanan kişiler mutsuz, kaygılı, düşmanlık içeren ve depresyon gibi hislerle yaşayan aynı zamanda bu hislerden zevk alarak çoğunlukla bu tanımlamaları tecrübe etme çabasında olan kişileri belirtmektedir (Yeni, 2015).

Nörotiklik özelliğinin pozitif yanında yer alan bireylerin, bir kurumda idari konumda başarılı bir şekilde çalışacağı söylenebilir (Kaşlı, 2009). Bu bireylerin duygusal açıdan dengeli ve nörotik yapının pozitif özelliklerini göstermesi gereklidir (Zel, 2001). Söz konusu özelliğin negatif yanında bulunan bireyler ise; güç durumlarda sorunlara uygun bir çözüm bulmak yerine bulundukları ortamdan bir an önce uzaklaşmanın yollarını ararlar.

Olumsuz özelliklerin mevcut olduğu kişiler, acil bir durum söz konusu olduğunda, olayları kavrayabilme, var olan sorunlara çözüm yolları bulabilme ve doğru kararlar verebilme özellikleri sekteye uğrayabilir.

Nörotiklik özelliğinin negatif yanında bulunan kişiler genellikle günlük yaşamda stres düzeyi düşük, korkulara ve saplantılı düşüncelere sahip, depresif, isteri ve fiziksel olarak olaylar karşısında reaksiyonda bulunan kişilerdir. Ancak tüm bu özellikler kaygılı ve huzursuzluk yaratan hadiseler meydana gelmediği sürece ortaya çıkmaz (Budak, 2000). Ne zaman sorunlarla karşılaşıldı, kaygı düzeyi yükselmeye başladı işte o zaman birey genelde göründüğünden çok daha fazla sinirli, inatçı, alıngan, endişeli, heyecanlı ve kızgın birtakım özellikler göstermeye başlamaktadır (Jia, 2008). Nörotik kişiler, çok fazla mesuliyet yüklenme ve münasebetlerden mümkün olduğu kadar uzak durma eğilimi gösterirler. Çalışma veya hususi yaşam ayrımı yapmaksızın bu tür davranışlar görülebilir. Söz konusu nedenlerden dolayı çoğunlukla, daha az yorucu olan maddi gelirin daha çok ön planda olduğu ve başka işlere oranla çok daha az düzeyde mesuliyet isteyen işleri yapmak isterler (Raja vd., 2004: 351; Günay, 2019).

**2.2.3.5. Deneyime Açıklık**

Deneyime açıklık, beş faktör kişilik özellikleri içinde en az anlaşmaya varılmış olan özelliktir (Somer, Korkmaz ve Tatar, 2002). Tam anlamıyla üzerinde uzlaşma elde edilememiş bu özellik, bireylerin kabiliyetlerinden çok tercihleri, hayat biçimleri ve yönelimleri ile açıklanmaya çalışılmaktadır (Güneş, 2016).

Burger’e (2004) göre; deneyime açıklık özelliği, “bireyler arası iletişimde açık olmak anlamından çok, deneyimlere açık olmak anlamında tanımlanmaktadır” (Arslan, 2017).

Digman ve Inouye, Peabody ve Goldberg (1992)’e göre, bu özelliği, “zeka” şeklinde adlandırırken; Norman, “kültür”, McCrae ve Costa ise “gelişime açık olmak”; Cattell ise değişkenlerin tanımlamalarını yaparken, zeka ve ölçülen zekanın aynı olduğu tezinden yola çıkarak, zeka ile alakalı ifadeleri ölçeklerinden çıkararak gerçek bir zeka testi oluşturmuştur. Yüksek hayal gücü, içsel duygulara yönelik hassasiyet estetik anlayış, tercihlerde çeşitlilik, bilimsek merak ve özgür karar bu kişilik yapısının özelliklerindendir (Mete, 2006; Tatlılıoğlu, 2013).

Zhang (2003)’a göre, deneyime açıklık kişilik özelliği bulunan kişiler, başka kişilere göre, yeni düşüncelere, denemelere çok daha açık, hayal dünyaları zengin, özgür karar gücü olan değişikliklere açık kişilerdir (Jia, 2008; Tekin vd., 2012).

Deneyime açıklık özelliği, değişikliklere uyum sağlama, ilgili, meraklı, bağımsız olma, yaratıcı, yeni deneyimlere açık olma gibi bir takım kişilik özelliklerinden meydana gelmektedir. Deneyime açıklık seviyesi üst düzeyde olan kişiler, yeni düşünceler ortaya atmaktan zevk alan, macera sever, sanatsal olaylara ilgili, üretici kişiler olarak tanımlanmaktadır. Deneyime açıklık seviyesi daha düşük olan kişiler ise muhafazakâr, gelenekçi, sabit düşünceli ve yeniliklere açık olmayan kişiler olarak değerlendirilmektedir (Benet-Martinez ve John, 1998; Costa ve McCrae, 1995; Somer vd., 2002).

**2.2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Kişilik Özelliği ile İlgili Yurt İçinde ve Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar**

Bilgisayarın günlük yaşantımızda yer alması ve geniş kitlelere ulaşması ile birlikte bilgisayar oyun bağımlılığı geçmişten bugüne kadar pek çok araştırmanın da konusu haline gelmiştir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili olarak yurt dışında yapılmış olan araştırmalara bakıldığında genellikle ergenlerdeki oyun bağımlılığı ve bunun üzerinde etkili olan etkenlerin (Chiu, Lee, Huang, 2004), video/bilgisayar oyunlarının ergenler üzerindeki pozitif etkilerinin (Durkin ve Barber, 2002; Griffiths, 2000) ve negatif etkilerinin (Harman, Lindsey, Liar, 2005; Colwell, 2006) konu olarak ele alındığı görülmektedir. Oyun bağımlılığının çocuk ve ergenlerde yaygınlığı konusunda da pek çok araştırmaya rastlanmaktadır (Griffiths and Hunt, 1998; Johansson and Gotestam, 2004; Yalçın Irmak, Erdoğan, 2016).

Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008), online oyun bağımlılığı ile saldırgan davranışlar, sorumluluk ve narsist kişilik yapıları arasındaki bağlantıyı araştırmışlardır. Araştırmalarına çevrimiçi oyun kullanıcısı katılımı sağlanmıştır. Yapılan araştırmada saldırgan davranışlar ve narsist kişilik yapılarının online oyun bağımlılığı ile arasında pozitif yönde ilişkili olduğu buna karşılık öz denetim ile arasında negatif ilişki bulunduğu sonucu elde edilmiştir. Ayrıca, değişkenler arasında yapılan inceleme sonucunda, çevrimiçi oyun bağımlılığının, bireyin saldırgan davranışları, narsistik kişilik özellikleri, özdenetim kişilik boyutu, diğer kişilerle ilişkiler ve mesleğe dayandırılarak tahminde bulunulabileceğini göstermiştir (Akel, 2018).

Mikuska ve Vazsonyi (2017) yapmış oldukları araştırmada yaş ortalamaları on altı olan ergenler ile video oyunu ve depresyon semptomları arasında ilişki olup olmadığını araştırmışlardır. Çalışmanın sonuçlarına göre; üst düzeyde bilgisayar oyunu oynama davranışının ergenlik döneminden erken yetişkinlik dönemine kadar olan zaman içinde geçici özellikte olduğunu, üst düzeyde oyun oynamanın depresyon semptomlarını artırdığı ancak oyun oynama süresinin azalması depresif semptomların ortaya çıkmasının göstergesidir. Aynı zamanda cinsiyet açısından bakıldığında aşırı oyun oynamanın sonucunda erkeklerde kızlara oranla daha çok depresif semptom görüldüğü saptanmıştır.

Anderson ve Bushman’ ın (2001) yapmış oldukları çalışmada bilgisayar oyunlarının özellikle çocuk ve gençlerde saldırgan davranışlara sebep olduğunu belirtmişlerdir. Çocuk ve gençlerde şiddet içerikli davranışların ortaya çıkmasında özellikle oynanan oyunun çeşidi, ne sıklıkla oynandığı ve oynama süresinin etken olduğu vurgulanmıştır.

Colwell (2003) Japonya‟daki ergenler üzerinde yapmış olduğu araştırmada; bilgisayar oyunları ile toplumsal yalnızlık, saldırgan davranışlar ve benlik saygısı arasındaki ilişkiyi araştırırken 12-13 yaş düzeyinde ergenlerle çalışmasını gerçekleştirmiştir. Araştırmanın sonuçlarına bakıldığında ergenlerin başka insanlarla birlikte zaman geçirmekten daha çok bilgisayar oyunlarını tercih ettikleri, zaman geçirmenin en iyi yolu olarak bilgisayar oyunlarını gördükleri, oyun oynarken kendilerini çok daha enerjik, canlı, faal hissettikleri ve yalnızlık duygularını oyun oynayarak giderdikleri görülmektedir.

Braun ve meslektaşları (2016) yapmış oldukları araştırmada, dijital oyunlar ve bilgisayar oyunu bağımlılığı ile bilgisayar oyunu oynamayan gruplarda bulunan kişilerin kişilik özelliklerini incelemiştir. 2891 katılımcının katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların oyun oynama durumu ve tercih ettikleri oyun tipine göre gruplara ayrıldığı çalışmada elde edilen bulgulara göre, bilgisayar oyunu bağımlılığı olan kişilerde mücadele etme özelliği tespit edilmiştir. Aynı zamanda, oynanan oyun tipleri ile katılımcıların kişilik özellikleri arasında anlamlı ayrılıklar olduğu gözlenmiştir. Genelde aksiyon türü oyunları oynamayı tercih eden kişilerde düşük düzeyde nörotiklik ve yüksek düzeyde dışadönüklük özelliği bulunduğu saptanmıştır.

Walther ve meslektaşları (2012) yapmış oldukları çalışmada, bağımlılık davranışlarının ortaya çıkmasında kişilik özelliklerinin etkileri incelenmiştir. Almanya’da yürütülen çalışmada yaşları 12 ile 25 arasında 2553 katılımcının verileri inceleme altına alınmıştır. Yapılan çalışmada, kişilerde madde kullanımı ve sorunlu internet kullanımı değerlendirilme altına alınmıştır. Araştırmanın sonuçlarına bakıldığında, 12 tip kişilik özelliği ile madde kullanımı ve sorunlu sanal ortamda kumar oynama ve dijital oyunlar oynama arasında negatif düzeyde; ancak pozitif yönlü ve anlamlı ilişki bulunduğu belirtilmiştir.

2010 yılında yayınlanmış bir çalışmada (Mehroof, Griffiths, 2010) araştırmacılar, nevrotik kişilik özelliği, popülerlik arayışı ve kaygı gibi bazı kişilik özelliklerinin bağımlılığın başlaması, gelişmesi ve devam etmesi ile bağlantılı olduğunu belirtmişlerdir. Dijital oyun bağımlılığında, üst düzeyde nevrotiklik, dürtüsel özellikler ve yüksek saldırganlık gibi kişilik unsurlarının önemli belirleyiciler olduğu saptanmıştır (Braun vd., 2016). Dijital oyun bağımlılığı ve kişilik arasındaki ilişkiyi ele alan araştırmaların pek çoğu ilişkisel özelliktedir ve bu sebepten dolayı çoklu karşılaştırmaları kontrol etmeyerek ve/veya genel nüfusa odaklanma şeklindedir (Tian, vd., 2019).

Brunborg, Mentzoni ve Froyland (2014) 1928 Norveçli ergenlerle yapmış oldukları çalışmada oyun bağımlılığı ile depresif kişilik, akademik başarıda düşüklük ve davranışsal sorunlar arasında ilişki saptanırken oyun oynarken geçirilen sürenin olumsuz sonuçlarla bağlantısı bulunamamıştır. Oyun bağımlısı olan kişilerin saldırganlık içeren davranışlara yönelebileceği (Hartmann, 2007); stres ve kaygıya sebep olduğu (Schulte-Markwort, 2005) yapılan çalışmalarla kanıtlanmıştır.

Özellikle video oyun bağımlılığının depresyon, endişe ve kaygı şeklinde semptomları arttırmakta olduğu gözlenmektedir. Bugüne kadar yapılan çalışmalarda stres ve kaygı ile video oyun bağımlılığı arasında doğrusal bir ilişki olduğu saptanmıştır (Mentzoni, vd., 2011; Loton, vd., 2016; Preacher ve Hayes, 2008; Beranuy, vd., 2013; Tejeiro, 2012; Wan ve Chiou,2006).

Horzum ve Ayas (2014) ergenlerle yaptıkları çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet, yaş, kişilik özellikleri, kronotip ve oyunu oynama süresi değişkenleri arasında bulunan bağlantıyı incelemişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre gececi krono tipler, genç ergenler ve erkeklerin çok daha uzun süreli olarak oyun oynadıkları saptanmıştır.

Hazar, Hazar, Gökyürek, Hazar ve Çelikbilek (2017)’ in yapmış oldukları çalışmalara göre; Ankara’daki iki ortaokulda 170 erkek ve 213 kız öğrencinin katılımı ile araştırmalarında dijital oyun bağımlılığı ve saldırgan davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, erkeklerin kız öğrencilere oranla çok daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı oldukları ayrıca saldırgan davranış düzeylerinin ve oyun bağımlılıklarının, 12 ve 13 yaş grubundaki öğrencilerin, 14 yaş grubundaki öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Aynı zamanda yapılan çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık seviyesi arasında son derece güçlü, olumlu yönde pozitif ilişki olduğu saptanmıştır.

Ayas (2012) yapmış olduğu çalışmada; 365 lise öğrencisinin katılımıyla elde edilen bulgulara göre internet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı arasında üst seviyede pozitif ilişki olduğu; internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı seviyesi ile utangaçlık arasında yine pozitif bir ilişki bulunduğu sonucu elde edilmiştir.

Çakılcı (2013), 205 kişiyle yaptığı çalışmasında, birden fazla oyunculu online video oyunu oynayan kişilerde video oyun bağımlılığı ve saldırgan davranışlar arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Elde edilen bulgulara göre saldırgan davranışlar ve video oyun bağımlılığı seviyeleri arasında pozitif bir ilişki olduğu belirtilmiştir.

Ergür (2015), yapmış olduğu çalışmada içeriği şiddet olan bilgisayar oyunları oynayan çocukların saldırgan davranış yönelimleri ve benlik saygı seviyelerini incelenmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre şiddet içerikli oyunları tercih eden çocukların farklı türleri tercih edenlere göre saldırganlık yönelimlerinin çok daha yüksek olduğu gözlenmiştir ve benlik saygılarının daha düşük olduğu belirtilmiştir.

Madran ve Çakılcı (2014) yapmış oldukları araştırmada 18-40 yaş arasında örneklem grubu ile çalışmışlardır. Birden fazla oyunculu, şiddet içerikli ve çevrimiçi video oyunu oynayan kişilerin saldırganlık seviyeleri ile çevrimiçi video oyun bağımlılığı seviyeleri arasındaki ilişkiyi araştırmayı amaçlamışlardır. Araştırma sonuçlarına göre; katılan kişilerin saldırganlık puanları ile çevrimiçi video oyun bağımlılığı arasında üst seviyede bir bağlantı olduğu, erkeklerin fiziksel saldırganlık puanlarının kadınların almış olduğu puanlardan daha yüksek olduğu, fakat bağımlılık puanları incelendiğinde cinsiyete göre farklılık olmadığı saptanmıştır. Bağımlılık ve saldırganlık seviyeleri ile yaş arasında ters yönde bir ilişki olduğu saptanmıştır.

Taş ve Ayas (2015) yaptıkları çalışmalarında; lise öğrencilerinde internet bağımlılığı ve kişilik yapıları arasında bulunan ilişkiyi incelemişlerdir. Elde edilen sonuçlara göre; öğrencilerin kişilik yapıları ile internet bağımlılık seviyelerinin arasında anlamlı farklılıklar bulunduğu saptanmıştır. İnternet bağımlılığı ile dışa dönüklük ve deneyime açıklık kişilik boyutları ile düşük seviyede negatif ilişki, özdenetim kişilik boyutu ile de düşük seviyede pozitif ilişki gözlenmektedir.

Pala ve Erdem (2011) yapmış oldukları çalışmada; üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu tercih etme sebepleri ile cinsiyet, sınıf seviyesi ve öğrenme tarzları arasında bulunan bağlantıyı incelemiştir. Elde edilen bulgulara göre oyun tercihleri ve cinsiyet arasında anlamlı bir bağlantının olduğu, oyun tercihleri ile sınıf seviyeleri arasında ise anlamlı bir bağlantının olmadığı sonucu elde edilmiştir. Aynı zamanda, tüm sınıflarda oyunları tercih etme sebebinin ‘heyecan’ elde etme unsuru olduğu öne çıkmıştır ve eğitim kademesi arttıkça oyun tercih yelpazesi artmaya başlamakta ve bilişsel içerikli oyunlara yönelim olduğunu saptamışlardır.

Yapılan bazı araştırmalarda İnternet Bağımlılığı ve Dijital Oyun Bağımlılığı ile bazı kişilik yapıları arasında pozitif ilişkiler bulunmuştur. Örnek olarak dijital oyun bağımlılığı ile psikotiklik, nevrotiklik, (Cao ve Su, 2007; Dalbudak ve diğerleri, 2013) dışadönüklük, sorumluluk, ödül bağımlılığı ve kendini yönetme arasında negatif ilişkiler (Ko ve ark., 2007; van der Aa ve ark., 2009; Müller ve ark. 2013) bulunmuştur. Kişilik yapıları arasında düşük sorumluluk boyutu bu bozukluklarla ilişkili bir risk unsuru olarak belirtilmiştir (Müller, vd., 2013).

Bazı araştırmalarda, bağımlılığa yatkın kişilik yapıları; deneyime açıklık, özdenetim, nevrotizm ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler incelenmiştir (Griffiths, 2009). Elde edilen sonuçlar arasında farklılıklar olsa da deneyime açıklık ile dijital oyun bağımlılığı arasında bir ilişki bulunduğu saptanmıştır (Wan ve Chiou, 2006). Bağımlılığın, özdenetim kişilik yapısı üzerinde etkisi olduğu gözlenmektedir (Ng ve Wiemer-Hastings, 2005). Nevrotizm ile ilgili olarak, bu kişilik ölçeğinden yüksek puan alan kişilerin dijital oyun bağımlılığı geliştirme riski yüksek olarak saptanmıştır (Huh ve Bowman, 2007).

**3. BÖLÜM**

**YÖNTEM**

Bu bölümde sırasıyla; araştırmanın modeli, araştırmanın evren ve örneklemi, veri toplama araçları, verilerin toplanma süreci ve verilerin istatistik analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

* 1. **Araştırmanın Modeli**

Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve Kişilik yapıları arasındaki ilişki hakkında nicel veriler toplanacaktır. Araştırma, ilişkisel tarama modelinde betimsel bir araştırmadır. İlişkisel tarama modeli, nedensel karşılaştırma araştırmaları, koşullar ve katılımcılar üzerinde bir değişim yapılmaksızın, bireyler, gruplar arasındaki farklılıkların nedenlerine ve sonuçlarına ulaşmayı amaçlayan çalışmalar olarak tanımlanır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2009). Araştırma, amacına göre ilişkisel, kapsadığı zamana göre kesitsel, veri toplama yöntemine göre ise anket çalışmasıdır.

* 1. **Araştırmanın Evren ve Örneklemi**

Araştırmada amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, araştırmanın amacına uygun olarak, bilgi yönünden zengin ve özel durumların seçilerek araştırma yapılmasına olanak sağlayan bir yöntem olup, belirli kriterleri karşılayan özel durumlarda çalışılmak istendiği zaman tercih edilmektedir. Amaçlı örnekleme; durumlar arasındaki ilişkiyi anlayarak, ifade etmeye yarar (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2012). Buna göre, amaçlı örnekleme ile, araştırmanın amacına uygun kişilerin seçilmesi hedeflenmiştir.

Araştırmanın evreni 2020-2021 öğretim yılı Manisa Akhisar Şeyh İsa Anadolu Lisesi öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemi ise, Manisa Akhisar Şeyh İsa Anadolu Lisesi 9. sınıf öğrencileri olan 218 katılımcı oluşturmaktadır.

Araştırmaya dahil olan katılımcılara veri toplama araçları, COVID-19 nedeniyle online uygulama ile yapılmıştır.

Aşağıdaki Tablo 1.’de araştırma kapsamına alınan katılımcıların demografik değişkenlerine ilişkin frekans dağılımları verilmiştir:

**Tablo 1.**

*Demografik değişkenlerin betimleyici istatistikleri*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Demografik Değişkenler (n=218)** | **Ortanca** | **N** | **Min.** | **Maks.** | **S. S** |
| **Yaş** | 14 | 14,37 | 13 | 16 | 0,7 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | | **%** | |
| **Cinsiyet** | Kız | 161 | | 73,9% | |
| Erkek | 57 | | 26,1% | |
| **Ailedeki çocuk sayısı (kendiniz dahil)** | 1 çocuk | 23 | | 10,6% | |
| 2-3 çocuk | 184 | | 84,4% | |
| 4-5 çocuk | 11 | | 5,0% | |
| **Maddi durumunuz size göre nasıl?** | Düşük | 12 | | 5,5% | |
| Orta | 190 | | 87,2% | |
| Yüksek | 16 | | 7,3% | |
| **Ailenin kaçıncı çocuğusunuz?** | İlk | 132 | | 60,6% | |
| Orta | 28 | | 12,8% | |
| Son | 58 | | 26,6% | |
| **Oynamakta olduğunuz dijital oyunlara daha çok hangi tür cihaz ile ulaşmaktasınız?** | Akıllı telefon | 164 | | 75,2% | |
| Masaüstü bilgisayar | 12 | | 5,5% | |
| Tablet | 8 | | 3,7% | |
| Diz üstü bilgisayar | 28 | | 12,8% | |
| Konsol | 6 | | 2,8% | |
| **Dijital oyunlar oynuyor musunuz?** | Evet | 135 | | 61,9% | |
| Hayır | 83 | | 38,1% | |
| **Eğer oynuyorsanız dijital oyunlarda günlük kaç saat zaman geçiriyorsunuz?** | 1 saatten az | 115 | | 52,8% | |
| 1- 2 saat | 61 | | 28,0% | |
| 2- 3 saat | 26 | | 11,9% | |
| 3- 4 saat | 12 | | 5,5% | |
| 4- 5 saat ve fazlası | 4 | | 1,8% | |
| **Aileniz dijital oyun oynamanızı denetler mi?** | Evet | 123 | | 56,4% | |
| Hayır | 95 | | 43,6% | |
| **Kitap okuma alışkanlığınız?** | Düzenli kitap okurum | 143 | | 65,6% | |
| Düzenli kitap okumam | 75 | | 34,4% | |
| **Spor yapma alışkanlığınız?** | Spor yaparım | 114 | | 52,3% | |
| Spor yapmam | 104 | | 47,7% | |

Çalışmaya katılan öğrencilerin yaş ortalamaları 14,37± 07’dir. Öğrencilerin en küçükleri 13, en büyükleri ise 16 yaşındadır. Öğrencilerin %73,9’u kız, %26,1’i erkektir. Öğrencilerin %10,6’sının ailedeki çocuk sayısı 1, %84,4’ünün ailedeki çocuk sayısı 2-3 ve %5’inin ise ailedeki çocuk sayısı 4-5 ve üzeridir. Lise öğrencilerinin %5,5’i düşük, %87,2’si orta, %7,3’ü ise yüksek gelir düzeyine sahiptir. Öğrencilerin %60,6’sı ailenin ilk, %12,8’i ailenin orta ve %26,6’sı ise ailenin son çocuğudur. Lise öğrencilerinin %75,2’si akıllı telefon, %5,5’i masaüstü bilgisayar, %3,7’si tablet, %12,8’i dizüstü bilgisayar ve %2,8’i ise konsol ile dijital oyun oynamaktadır. Öğrencilerin %61,9’u dijital oyunlar oynamaktadır. Öğrencilerin %52,8’i 1 saatten az, %28’i 1-2 saat, %11,9’u 2-3 saat, %5,5’i 3-4 saat, %1,8’i de 4-5 saat ve daha fazla süreyi dijital oyun oynayarak geçirmektedir. Öğrencilerin %56,4’ünün ailesi çocuklarının dijital oyun oynamalarını denetlemektedir. Çalışmaya katılan lise öğrencilerinin %65,6’sı düzenli kitap okurken, %52,3’ü spor yapmaktadır.

* 1. **Veri Toplama Araçları**

Çalışmada, katılımcılara Demografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Beş Faktör Kişilik Yapıları Ölçeği uygulanmıştır. Online olarak uygulanacak anket, üç bölümden oluşmaktadır. Demografik bilgiler için 11 soru olup diğer ölçeklerdeki sorular likert tipi şeklindedir. Ölçeklerin geçerliliği ve güvenilirliği kanıtlanmıştır. Ölçekler hakkında, sırası ile bilgiler aşağıda olup ekte ise uygulamada kullanılmış ölçekler mevcuttur.

**3.3.1. Sosyo- Demografik Bilgi Formu**

Lise öğrencilerinin demografik bilgilerini toplamak amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan sorulardan oluşan formdur. (Ek2). Araştırmada katılımcılardan sosyo-demografik bilgilerine ilişkin (cinsiyet, yaş, ailedeki çocuk sayısı, ailenin maddi durumu, ailenin kaçıncı çocuğu, oynamakta olunan dijital oyunlara daha çok hangi tür cihaz ile ulaşılmakta, dijital oyunlar oynuyor musunuz, dijital oyunlarda günlük kaç saat zaman geçiriyorsunuz, aileniz dijital oyun oynamanızı denetler mi, kitap okuma ve spor yapma alışkanlığınız) veriler toplanmıştır.

**3.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)**

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7), Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından geliştirilmiş ve ergenlerin dijital oyun bağımlılığını ölçmek amacıyla uygulanan bir özbildirim formudur. İlk olarak geliştirilen formda 21 madde bulunmaktadır. Daha sonra, ölçeğin 7 maddelik kısa formu oluşturulmuş. Likert yanıtlama sistemi bulunan ölçekte yanılar 1: Hiçbir zaman ve 5: Her zaman aralığındadır. Ölçeğin kısa formu, tek faktörlü bir yapıdadır ve alınabilecek en düşük puan 7 ve en yüksek puan 35’tir. Dijital oyun bağımlılığının olduğuna işaret eden puan ise katılımcıların en az üç soruya 3 puan vermesi şeklinde belirtilmiştir. Kısa formun iç tutarlılık katsayısı 0,92 olarak bulunmuştur. Ölçeğin Türkçe versiyonu Irmak ve Erdoğan (2014) tarafından yapılmıştır. Türkçe adaptasyon çalışmasındaki psikometrik incelemek sonucunda, 21 ölçeğin iç tutarlılık katsayısı 0,72 olarak bulunmuştur. Madde-toplam korelasyonu ise 0,52 ile 0,76 arasında saptanmıştır. Psikometrik bulgular doğrultusunda, ölçeğin Türkçe adaptasyonunun geçerli ve güvenilir olduğu sonucu elde edilmiştir. Bu çalışmada yapılan iç tutarlılık analizine göre, ölçeğin tutarlılık katsayısı 0,96 bulunmuştur.

* + 1. **Beş Faktör Kişilik Özellikleri Ölçeği (BFK)**

Araştırma kapsamında katılımcıların kişilik yapılarını tespit etmek amacıyla Rammstedt ve John (2007) tarafından geliştirilen, Horzum ve diğerleri (2017) tarafından Türkçeye uyarlaması yapılan “Beş Faktör Kişilik Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek toplamda 10 madde ve 5 boyutlu bir yapıdan oluşmaktadır. Ölçekte her bir alt boyutta 2 madde yer almaktadır. Ölçeğin ilk alt boyutu olan “Dışa dönüklük” toplam varyansın %19.4’ünü açıklamaktadır. Bu alt boyutun iç tutarlılık katsayısı .88 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin ikinci alt boyutu “Yumuşak başlılık” ismini taşımakta ve toplam varyansın %15’ini açıklamaktadır. Bu alt boyutun iç tutarlılık katsayısı .81 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin üçüncü alt boyutu olan “Öz denetimlilik” toplam varyansın %18.4’ünü açıklamaktadır. Bu alt boyutun iç tutarlılık katsayısı .90 olarak bulunmuştur. Ölçeğin dördüncü alt boyutu olan “Nörotiklik” toplam varyansın %4.7’sini açıklamaktadır. Bu alt boyutun iç tutarlılık katsayısı .85 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin beşinci alt boyutu olan “Deneyime Açıklık” toplam varyansın %30.9’unu açıklamaktadır. Bu alt boyutun iç tutarlılık katsayısı .84 olarak hesaplanmıştır. 10 maddeden oluşan ölçeğin tamamı göz önünde bulundurulduğunda ölçeğin toplam 71 varyansın %88.4’ünü açıklamakta olduğu tespit edilmiştir. lçeğin yanıtlayıcıları ölçekten toplam puan olarak en az 10, en fazla 50 puan alabilmektedirler. Ölçek maddeleri 5’li likert olup; 1., 3., 4., 5. ve 7. maddeler ters madde olarak değerlendirilmelidir.

Ölçeğin güvenirliğine Cronbach alfa iç tutarlılık ve kompozit güvenirlik katsayıları ile bakılmıştır. Ölçeğin kişilik yapılarındaki beş faktörü için iç tutarlılık ve kompozit güvenirlik değerleri sırasıyla dışadönüklük için iç tutarlılık .88 ve kompozit .83; yumuşakbaşlılık için iç tutarlılık .81 ve kompozit .73; öz denetimlilik için iç tutarlılık .90 ve kompozit .85, nörotiklik için iç tutarlılık .85 ve kompozit .79 ve deneyime açıklık için iç tutarlılık .84 ve kompozit .78 güvenirlik değerine sahip olduğu bulunmuştur. İç tutarlılık ve kompozit güvenirlik değerlerinin tamamının .70’den yüksek bulunması ölçeğin güvenirlik değerlerinin yüksek olduğunu yani tutarlı veriler ürettiğini göstermektedir.

* 1. **Verilerin Toplanma Süreci**

Bu çalışmada veriler, aralık ayının ikinci haftasına kadar, salgın durumundan dolayı online olarak toplanmıştır. Araştırma Manisa/ Akhisar il sınırları içerisinde yapılmıştır. Verilerin toplanması iki hafta sürmüştür.

* 1. **Verilerin İstatistiksel Analizi**

Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının beş faktör kişilik özelliği ile ilişkisini incelemeyi amaçlayan çalışmanın istatistik analizi için SPSS 20.0 kullanıldı.

Yapılan normal dağılım testinde dijital oyun bağımlılığı ölçeği, dışadönüklük, yumuşak başlılık, öz denetimlilik, nörotiklik ve deneyime açıklık beş faktör kişilik özellikleri ölçeklerinin normal dağılıma uymadığı tespit edildi. (Shapiro Wilk Test; p<0,05)

Araştırmada kullanılan ölçeklerin demografik özelliklere göre karşılaştırmalarında Mann whitney u ve Kruskal Wallis test kullanıldı. Ölçeklerin aralarındaki korelasyonu bulmak için ise Spearman Korelasyon Analizi yapıldı. Çalışma verileri değerlendirilirken tanımlayıcı istatistiksel metotlar da (Ortalama, standart sapma, minimum, maksimum vb.) hesaplandı. Sonuçlar %95’lik güven aralığında, anlamlılık p<0,05 düzeyinde değerlendirildi.

**Tablo 2.**

*Araştırmada kullanılan ölçekler ve alt boyutlarının puan Ortalamaları, standart sapma, çarpıklık, basıklık değerleri ve shapiro-wilk testi*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ölçekler** | **N** | **X** | **Ss** | **Çarpıklık** | **Basıklık** | **Shapiro Wilk Test** | |
|  |  |  |  |  |  |  | **p** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | 218 | 11,4 | 4,4 | 1,6 | 3,9 | 0,85 | 0,001\* |
| **Dışa dönüklük** | 218 | 6,72 | 2,3 | -0,38 | -0,68 | 0,94 | 0,001\* |
| **Yumuşak başlılık** | 218 | 8,25 | 1,3 | -0,56 | -0,28 | 0,91 | 0,001\* |
| **Öz denetimlilik** | 218 | 7,59 | 1,7 | -0,63 | 0,03 | 0,93 | 0,001\* |
| **Nörotiklik** | 218 | 6,28 | 2 | -0,07 | -0,68 | 0,96 | 0,001\* |
| **Deneyime açıklık** | 218 | 6,95 | 1,8 | -0,13 | -0,57 | 0,96 | 0,001\* |

(\*: Shapiro Wilk test; p<0,05)

Tablo 2’de araştırmada kullanılan ölçeklerin toplam ve alt boyut puan ortalamaları, standart sapma, çarpıklık, basıklık değerleri ve Shapiro-Wilk testi verilmiştir. Çalışmada kullanılan ölçekler normal dağılıma uyum göstermemektedir.

**4. BÖLÜM**

**BULGULAR**

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

**Tablo 3.**

*Cinsiyet değişkeni bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cinsiyet** | | **N** | **Sıra Ort.** | **Sıra Toplamı** | **U** | **p** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | Kadın | 161 | 95,77 | 15419,0 | 2378 | 0,001\* |
| Erkek | 57 | 148,28 | 8452,0 |
| **Dışadönüklük puanı** | Kadın | 161 | 102,60 | 16518,5 | 3477,5 | 0,006\* |
| Erkek | 57 | 128,99 | 7352,5 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | Kadın | 161 | 104,78 | 16869,5 | 3828,5 | 0,056 |
| Erkek | 57 | 122,83 | 7001,5 |
| **Öz denetimlilik puanı** | Kadın | 161 | 103,67 | 16691,0 | 3650 | 0,02\* |
| Erkek | 57 | 125,96 | 7180,0 |
| **Nörotiklik puanı** | Kadın | 161 | 117,91 | 18983,5 | 3234,5 | 0,001\* |
| Erkek | 57 | 85,75 | 4887,5 |
| **Deneyime açıklık puanı** | Kadın | 161 | 109,89 | 17692,0 | 4526 | 0,877 |
| Erkek | 57 | 108,40 | 6179,0 |

\*p<0,05

Lise öğrencilerinin cinsiyetlerine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Erkeklerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanları, kızlara göre anlamlı ölçüde daha fazladır. (Mann whitney u test; p<0,05)

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeği puanlarının cinsiyetlere göre karşılaştırılmasında ise öğrencilerin dışadönüklük, öz denetimlilik ve nörotiklik puanları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermiştir. (Mann whitney u test; p<0,05) Erkeklerin dışadönüklük ve öz denetimlilik puanları kızlara göre anlamlı bir şekilde fazla iken kızların nörotiklik puanları erkeklere göre daha fazladır.

**Tablo 4.**

*Ailedeki çocuk sayısı bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Çocuk sayısı** | | **N** | **Sıra Ort.** | **ꭕ²** | **s.d** | **p** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | 1 | 23 | 101,85 | 0,467 | 2 | 0,792 |
| 2-3 | 184 | 110,72 |
| 4 ve üzeri | 11 | 105,09 |
| **Dışadönüklük puanı** | 1 | 23 | 113,46 | 0,132 | 2 | 0,936 |
| 2-3 | 184 | 109,22 |
| 4 ve üzeri | 11 | 105,91 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | 1 | 23 | 114,37 | 1,548 | 2 | 0,461 |
| 2-3 | 184 | 110,19 |
| 4 ve üzeri | 11 | 87,77 |
| **Öz denetimlilik puanı** | 1 | 23 | 106,93 | 0,425 | 2 | 0,809 |
| 2-3 | 184 | 110,47 |
| 4 ve üzeri | 11 | 98,59 |
| **Nörotiklik puanı** | 1 | 23 | 95,09 | 3,855 | 2 | 0,145 |
| 2-3 | 184 | 112,92 |
| 4 ve üzeri | 11 | 82,36 |
| **Deneyime açıklık puanı** | 1 | 23 | 110,70 | 0,411 | 2 | 0,814 |
| 2-3 | 184 | 110,05 |
| 4 ve üzeri | 11 | 97,82 |

(Kruskal Wallis test; p>0,05)

Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve beş faktör kişilik ölçeği toplam puanları, ailelerindeki çocuk sayılarına göre istatistiksel olarak anlamlılık göstermemektedir.

**Tablo 5.**

*Öğrencilerin maddi durumları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Maddi durum** | | **N** | **Sıra Ort.** | **ꭕ²** | **s.d** | **p** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | Düşük | 12 | 112,42 | 1,577 | 2 | 0,454 |
| Orta | 190 | 107,75 |
| Yüksek | 16 | 128,06 |
| **Dışadönüklük puanı** | Düşük | 12 | 78,50 | 13,311 | 2 | 0,001\* |
| Orta | 190 | 107,28 |
| Yüksek | 16 | 159,16 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | Düşük | 12 | 98,58 | 2,712 | 2 | 0,258 |
| Orta | 190 | 112,02 |
| Yüksek | 16 | 87,75 |
| **Öz denetimlilik puanı** | Düşük | 12 | 110,00 | 0,158 | 2 | 0,924 |
| Orta | 190 | 109,97 |
| Yüksek | 16 | 103,56 |
| **Nörotiklik puanı** | Düşük | 12 | 122,67 | 1,939 | 2 | 0,379 |
| Orta | 190 | 110,21 |
| Yüksek | 16 | 91,16 |
| **Deneyime açıklık puanı** | Düşük | 12 | 116,63 | 0,225 | 2 | 0,894 |
| Orta | 190 | 108,78 |
| Yüksek | 16 | 112,69 |

\*: Kruskal Wallis test; p<0,05

Lise öğrencilerinin maddi durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. (Kruskal Wallis test; p<0,05)

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeği puanlarının maddi durumlarına göre karşılaştırılmasında ise öğrencilerin dışadönüklük puanları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermiştir. (Kruskal Wallis test; p<0,05) Bu fark, maddi durumu düşük öğrenciler ile yüksek öğrencilerin ve ayrıca maddi durumu orta öğrenciler ile yüksek öğrencilerin dışadönüklük puanları arasındaki ayrı ayrı farklardan kaynaklanmaktadır. Maddi durumu yüksek öğrencilerin dışadönüklük puanları, maddi durumu düşük ve orta olan öğrencilerden anlamlı olarak daha fazladır.

Lise öğrencilerinin maddi durumlarına göre diğer beş faktör kişilik ölçeği puanları (yumuşak başlılık, öz denetimlilik, nörotiklik ve deneyime açıklık) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. (Kruskal Wallis test; p>0,05)

**Tablo 6.**

*Öğrencilerin kaçıncı çocuk oldukları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kaçıncı çocuk** | | **N** | **Sıra Ort.** | **ꭕ²** | **s. d** | **p** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | İlk | 132 | 110,64 | 0,362 | 2 | 0,834 |
| Orta | 28 | 102,88 |
| Son | 58 | 110,11 |
| **Dışadönüklük puanı** | İlk | 132 | 103,18 | 6,915 | 2 | 0,032\* |
| Orta | 28 | 137,30 |
| Son | 58 | 110,47 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | İlk | 132 | 112,64 | 4,466 | 2 | 0,107 |
| Orta | 28 | 86,64 |
| Son | 58 | 113,40 |
| **Öz denetimlilik puanı** | İlk | 132 | 114,36 | 2,249 | 2 | 0,325 |
| Orta | 28 | 106,23 |
| Son | 58 | 100,01 |
| **Nörotiklik puanı** | İlk | 132 | 112,25 | 3,378 | 2 | 0,185 |
| Orta | 28 | 89,27 |
| Son | 58 | 113,02 |
| **Deneyime açıklık puanı** | İlk | 132 | 109,34 | 0,484 | 2 | 0,785 |
| Orta | 28 | 116,45 |
| Son | 58 | 106,51 |

\*: Kruskal Wallis test; p<0,05

Lise öğrencilerinin kaçıncı çocuk olduklarına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. (Kruskal Wallis test; p<0,05)

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeği puanlarının kaçıncı çocuk olduklarına göre karşılaştırılmasında ise öğrencilerin dışadönüklük puanları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermiştir. (Kruskal Wallis test; p<0,05) Bu fark, ailenin ilk çocukları ile orta sıradaki çocukların dışadönüklük puanları arasındaki farktan kaynaklanmaktadır. Ailenin ortanca çocuklarının dışadönüklük puanları, ailenin ilk çocuklarının puanlarından anlamlı olarak daha fazladır.

Lise öğrencilerinin kaçıncı çocuk olduklarına göre diğer beş faktör kişilik ölçeği puanları (yumuşak başlılık, öz denetimlilik, nörotiklik ve deneyime açıklık) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. (Kruskal Wallis test; p>0,05)

**Tablo 7.**

*Öğrencilerin dijital oyun oynadıkları cihaz bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oynamakta olduğunuz dijital oyunlara daha çok hangi tür cihaz ile ulaşmaktasınız?** | | **N** | **Sıra Ort.** | **ꭕ²** | **s. d** | **p** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | Akıllı telefon | 164 | 98,16 | 22,54 | 4 | 0,001\* |
| Masaüstü bilgisayar | 12 | 149,71 |
| Tablet | 8 | 125,38 |
| Dizüstü bilgisayar | 28 | 147,09 |
| Konsol | 6 | 142,33 |
| **Dışadönüklük puanı** | Akıllı telefon | 164 | 104,48 | 5,76 | 4 | 0,218 |
| Masaüstü bilgisayar | 12 | 118,75 |
| Tablet | 8 | 106,56 |
| Dizüstü bilgisayar | 28 | 128,32 |
| Konsol | 6 | 144,42 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | Akıllı telefon | 164 | 107,73 | 1,006 | 4 | 0,909 |
| Masaüstü bilgisayar | 12 | 105,75 |
| Tablet | 8 | 121,88 |
| Dizüstü bilgisayar | 28 | 117,68 |
| Konsol | 6 | 110,67 |
| **Öz denetimlilik puanı** | Akıllı telefon | 164 | 105,10 | 4,615 | 4 | 0,329 |
| Masaüstü bilgisayar | 12 | 131,25 |
| Tablet | 8 | 100,88 |
| Dizüstü bilgisayar | 28 | 124,63 |
| Konsol | 6 | 127,25 |
| **Nörotiklik puanı** | Akıllı telefon | 164 | 115,02 | 9,668 | 4 | 0,046\* |
| Masaüstü bilgisayar | 12 | 91,25 |
| Tablet | 8 | 123,50 |
| Dizüstü bilgisayar | 28 | 93,34 |
| Konsol | 6 | 52,00 |
| **Deneyime açıklık puanı** | Akıllı telefon | 164 | 111,73 | 6,47 | 4 | 0,167 |
| Masaüstü bilgisayar | 12 | 132,25 |
| Tablet | 8 | 83,25 |
| Dizüstü bilgisayar | 28 | 103,59 |
| Konsol | 6 | 65,67 |

\*: Kruskal Wallis test; p<0,05

Lise öğrencilerinin dijital oyun oynarken kullandıkları cihazlara göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. (Kruskal Wallis test; p<0,05) Bu fark, akıllı telefon kullanan öğrenciler ile masaüstü bilgisayar kullanan öğrencilerin (Mann whitney u test; p<0,05) ve ayrıca akıllı telefon kullanan öğrenciler ile dizüstü bilgisayar kullanan öğrencilerin (Mann whitney u test; p<0,05) dijital oyun bağımlılığı toplam puanları arasındaki farklardan kaynaklanmaktadır.

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeği puanlarının dijital oyun oynadıkları cihazlara göre karşılaştırılmasında ise öğrencilerin nörotiklik puanları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermiştir. (Kruskal Wallis test; p<0,05) Bu fark, akıllı telefon kullanan öğrenciler ile konsol kullanan öğrencilerin (Mann whitney u test; p<0,05) ve ayrıca tablet kullanan öğrenciler ile konsol kullanan öğrencilerin (Mann whitney u test; p<0,05) nörotiklik toplam puanları arasındaki farklardan kaynaklanmaktadır.

Lise öğrencilerinin dijital oyun oynadıkları cihazlara göre diğer beş faktör kişilik ölçeği puanları (Dışadönüklük, yumuşak başlılık, öz denetimlilik ve deneyime açıklık) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. (Kruskal Wallis test; p>0,05)

**Tablo 8.**

*Öğrencilerin dijital oyun oynama durumları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dijital oyunlar oynuyor musunuz?** | | **N** | **Sıra Ort.** | **Sıra Toplamı** | **U** | **p** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | Evet | 135 | 136,93 | 18.485,5 | 1.899,5 | 0,001\* |
| Hayır | 83 | 64,89 | 5.385,5 |
| **Dışadönüklük puanı** | Evet | 135 | 115,30 | 15.565,5 | 4.819,5 | 0,08 |
| Hayır | 83 | 100,07 | 8.305,5 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | Evet | 135 | 107,06 | 14.453,5 | 5.273,5 | 0,454 |
| Hayır | 83 | 113,46 | 9.417,5 |
| **Öz denetimlilik puanı** | Evet | 135 | 107,92 | 14.569,0 | 5.389 | 0,631 |
| Hayır | 83 | 112,07 | 9.302,0 |
| **Nörotiklik puanı** | Evet | 135 | 111,79 | 15.091,0 | 5.294 | 0,491 |
| Hayır | 83 | 105,78 | 8.780,0 |
| **Deneyime açıklık puanı** | Evet | 135 | 106,30 | 14.350,5 | 5.170,5 | 0,333 |
| Hayır | 83 | 114,70 | 9.520,5 |

(Mann whitney u test; p<0,05)

Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Dijital oyun oynayanların dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanları, oynamayanlara göre anlamlı ölçüde daha fazladır. (Mann whitney u test; p<0,05)

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeği puanlarının dijital oyun oynama durumlarına göre karşılaştırılmasında ise istatistiksel olarak herhangi bir anlamlılık görülmemiştir. (Mann whitney u test; p>0,05)

**Tablo 9.**

*Öğrencilerin dijital oyunlarda geçirdikleri zaman dilimleri bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Eğer oynuyorsanız dijital oyunlarda günlük kaç saat zaman geçiriyorsunuz?** | | **N** | **Sıra Ort.** | **ꭕ²** | **s. d** | **p** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | 1 saatten az | 115 | 74,00 | 83,591 | 4 | 0,001\* |
| 1-2 saat | 61 | 139,66 |
| 2-3 saat | 26 | 152,46 |
| 3-4 saat | 12 | 176,38 |
| 4-5 saat ve fazlası | 4 | 190,38 |
| **Dışadönüklük puanı** | 1 saatten az | 115 | 100,83 | 9,51 | 4 | 0,05 |
| 1-2 saat | 61 | 110,48 |
| 2-3 saat | 26 | 127,98 |
| 3-4 saat | 12 | 126,46 |
| 4-5 saat ve fazlası | 4 | 172,88 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | 1 saatten az | 115 | 117,69 | 8,973 | 4 | 0,062 |
| 1-2 saat | 61 | 96,58 |
| 2-3 saat | 26 | 91,27 |
| 3-4 saat | 12 | 125,33 |
| 4-5 saat ve fazlası | 4 | 142,00 |
| **Öz denetimlilik puanı** | 1 saatten az | 115 | 112,73 | 4,346 | 4 | 0,361 |
| 1-2 saat | 61 | 100,31 |
| 2-3 saat | 26 | 119,44 |
| 3-4 saat | 12 | 92,67 |
| 4-5 saat ve fazlası | 4 | 142,63 |
| **Nörotiklik puanı** | 1 saatten az | 115 | 110,90 | 1,857 | 4 | 0,762 |
| 1-2 saat | 61 | 111,17 |
| 2-3 saat | 26 | 102,40 |
| 3-4 saat | 12 | 114,92 |
| 4-5 saat ve fazlası | 4 | 73,50 |
| **Deneyime açıklık puanı** | 1 saatten az | 115 | 110,77 | 3,824 | 4 | 0,43 |
| 1-2 saat | 61 | 111,54 |
| 2-3 saat | 26 | 108,77 |
| 3-4 saat | 12 | 79,08 |
| 4-5 saat ve fazlası | 4 | 138,00 |

\*: Kruskal Wallis test; p<0,05

Lise öğrencilerinin dijital oyun oynarken geçirdikleri zaman dilimine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. (Kruskal Wallis test; p<0,05) Bu fark; 1 saatten az ile 1-2 saat, 1 saatten az ile 2-3 saat, 1 saatten az ile 3-4 saat, 1 saatten az ile 4-5 saat ve fazlası, 1-2 saat ile 3-4 saat, 1-2 saat ile 4-5 saat ve fazlası ve 2-3 saat ile 3-4 saat zaman geçiren öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı toplam puanları arasındaki farklardan kaynaklanmaktadır. (Mann whitney u test; p<0,05)

Lise öğrencilerinin dijital oyun oynarken geçirdikleri zaman dilimine göre diğer beş faktör kişilik ölçeği puanları (Dışadönüklük, yumuşak başlılık, öz denetimlilik, nörotiklik ve deneyime açıklık) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. (Kruskal Wallis test; p>0,05)

**Tablo 10.**

*Öğrencilerin ailelerinin dijital oyun oynamalarını denetleme durumları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aileniz dijital oyun oynamanızı denetler mi?** | | **N** | **Sıra Ort.** | **Sıra Toplamı** | **U** | **p** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | Evet | 123 | 115,05 | 14.151,0 | 5.160 | 0,137 |
| Hayır | 95 | 102,32 | 9.720,0 |
| **Dışadönüklük puanı** | Evet | 123 | 118,87 | 14.620,5 | 4.690,5 | 0,012\* |
| Hayır | 95 | 97,37 | 9.250,5 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | Evet | 123 | 113,72 | 13.987,5 | 5.323,5 | 0,248 |
| Hayır | 95 | 104,04 | 9.883,5 |
| **Öz denetimlilik puanı** | Evet | 123 | 113,76 | 13.992,5 | 5.318,5 | 0,248 |
| Hayır | 95 | 103,98 | 9.878,5 |
| **Nörotiklik puanı** | Evet | 123 | 99,63 | 12.254,5 | 4.628,5 | 0,008\* |
| Hayır | 95 | 122,28 | 11.616,5 |
| **Deneyime açıklık puanı** | Evet | 123 | 118,08 | 14.524,0 | 4.787 | 0,02\* |
| Hayır | 95 | 98,39 | 9.347,0 |

\*: Mann whitney u test;<0,05

Lise öğrencilerinin ailelerinin dijital oyun oynamalarını denetleme durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. (Mann whitney u test; p>0,05)

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeği puanlarının ailelerinin dijital oyun oynamalarını denetleme durumlarına göre karşılaştırılmasında ise dışadönüklük, nörotiklik ve deneyime açıklık puanları arasında istatistiksel olarak bir anlamlılık görülmüştür. (Mann whitney u test; p<0,05) Aileleri dijital oyun oynamalarını denetleyen öğrencilerin, dışadönüklük ve deneyime açıklık puanları denetlemeyen öğrencilere göre anlamlı olarak daha fazla iken aileleri dijital oyun oynamalarını denetlemeyen öğrencilerin nörotiklik puanları denetleyen öğrencilere göre anlamlı olarak daha fazladır.

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeği puanlarının ailelerinin dijital oyun oynamalarını denetleme durumlarına göre karşılaştırılmasında yumuşak başlılık ve öz denetimlilik puanları arasında ise istatistiksel olarak bir anlamlılık görülmemiştir. (Mann whitney u test; p>0,05)

**Tablo 11.**

*Öğrencilerin kitap okuma alışkanlıkları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kitap okuma alışkanlığınız?** | | **N** | **Sıra Ort.** | **Sıra Toplamı** | **U** | **p** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | Düzenli kitap okurum | 143 | 105,90 | 15.143,0 | 4.847 | 0,241 |
| Düzenli kitap okumam | 75 | 116,37 | 8.728,0 |
| **Dışadönüklük puanı** | Düzenli kitap okurum | 143 | 108,92 | 15.575,5 | 5.279,5 | 0,850 |
| Düzenli kitap okumam | 75 | 110,61 | 8.295,5 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | Düzenli kitap okurum | 143 | 112,71 | 16.117,5 | 4.903,5 | 0,286 |
| Düzenli kitap okumam | 75 | 103,38 | 7.753,5 |
| **Öz denetimlilik puanı** | Düzenli kitap okurum | 143 | 111,41 | 15.931,5 | 5.089,5 | 0,530 |
| Düzenli kitap okumam | 75 | 105,86 | 7.939,5 |
| **Nörotiklik puanı** | Düzenli kitap okurum | 143 | 109,86 | 15.709,5 | 5.311,5 | 0,907 |
| Düzenli kitap okumam | 75 | 108,82 | 8.161,5 |
| **Deneyime açıklık puanı** | Düzenli kitap okurum | 143 | 116,04 | 16.594,0 | 4.427 | 0,032\* |
| Düzenli kitap okumam | 75 | 97,03 | 7.277,0 |

\*: Mann whitney u test;<0,05

Lise öğrencilerinin kitap okuma alışkanlıklarına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. (Mann whitney u test; p>0,05)

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeği puanlarının kitap okuma alışkanlıklarına göre karşılaştırılmasında, deneyime açıklık puanları arasında istatistiksel olarak bir anlamlılık görülmüştür. (Mann whitney u test; p<0,05) Düzenli kitap okuyan öğrencilerin, deneyime açıklık puanları düzenli kitap okumayan öğrencilere göre anlamlı olarak daha fazladır.

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeği puanlarının kitap okuma alışkanlıklarına göre karşılaştırılmasında dışadönüklük, yumuşak başlılık, öz denetimlilik ve nörotiklik puanları arasında ise istatistiksel olarak bir anlamlılık görülmemiştir. (Mann whitney u test; p>0,05)

**Tablo 12.**

*Öğrencilerin spor yapma alışkanlıkları bakımından ölçeklerin karşılaştırılmaları*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Spor yapma alışkanlığınız** | | **N** | **Sıra Ort.** | **Sıra Toplamı** | **U** | **p** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | Spor yaparım | 114 | 106,11 | 12.096,5 | 5.541,5 | 0,403 |
| Spor yapmam | 104 | 113,22 | 11.774,5 |
| **Dışadönüklük puanı** | Spor yaparım | 114 | 119,37 | 13.608,5 | 4.802,5 | **0,015\*** |
| Spor yapmam | 104 | 98,68 | 10.262,5 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | Spor yaparım | 114 | 113,35 | 12.922,0 | 5.489 | 0,332 |
| Spor yapmam | 104 | 105,28 | 10.949,0 |
| **Öz denetimlilik puanı** | Spor yaparım | 114 | 118,56 | 13.515,5 | 4.895,5 | **0,024\*** |
| Spor yapmam | 104 | 99,57 | 10.355,5 |
| **Nörotiklik puanı** | Spor yaparım | 114 | 98,28 | 11.204,0 | 4.649 | **0,005\*** |
| Spor yapmam | 104 | 121,80 | 12.667,0 |
| **Deneyime açıklık puanı** | Spor yaparım | 114 | 118,93 | 13.557,5 | 4.853,5 | **0,019\*** |
| Spor yapmam | 104 | 99,17 | 10.313,5 |

\*: Mann whitney u test;<0,05

Lise öğrencilerinin spor yapma alışkanlıklarına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. (Mann whitney u test; p>0,05)

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeği puanlarının spor yapma alışkanlıklarına göre karşılaştırılmasında, dışadönüklük, öz denetimlilik, nörotiklik ve deneyime açıklık puanları arasında istatistiksel olarak bir anlamlılık görülmüştür. (Mann whitney u test; p<0,05) Düzenli spor yapan öğrencilerin, dışadönüklük, öz denetimlilik ve deneyime açıklık puanları düzenli spor yapmayan öğrencilere göre anlamlı olarak daha fazla iken düzenli spor yapmayan öğrencilerin nörotiklik puanları düzenli spor yapanlardan anlamlı olarak daha fazladır.

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeği puanlarının spor yapma alışkanlıklarına göre karşılaştırılmasında yumuşak başlılık puanları arasında ise istatistiksel olarak bir anlamlılık görülmemiştir. (Mann whitney u test; p>0,05)

**Tablo 13.**

*Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Beş Faktör Kişilik Ölçekleri Arasındaki İlişki*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | **Dışadönüklük puanı** | **Yumuşak başlılık puanı** | **Öz denetimlilik puanı** | **Nörotiklik puanı** | **Deneyime açıklık puanı** |
| **Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puan** | r | 1,000 |  |  |  |  |  |
| p |  |
| N | 218 |
| **Dışadönüklük puanı** | r | ,025 | 1,000 |  |  |  |  |
| p | ,708 |  |
| N | 218 | 218 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | r | -,186\*\* | ,143\* | 1,000 |  |  |  |
| p | ,006 | ,035 |  |
| N | 218 | 218 | 218 |
| **Öz denetimlilik puanı** | r | -,075 | ,365\*\* | ,301\*\* | 1,000 |  |  |
| p | ,270 | ,001 | ,001 |  |
| N | 218 | 218 | 218 | 218 |
| **Nörotiklik puanı** | r | ,086 | -,369\*\* | -,250\*\* | -,248\*\* | 1,000 |  |
| p | ,207 | ,001 | ,001 | ,001 |  |
| N | 218 | 218 | 218 | 218 | 218 |
| **Deneyime açıklık puanı** | r | -,076 | ,294\*\* | ,119 | ,335\*\* | -,221\*\* | 1,000 |
| p | ,265 | ,001 | ,078 | ,001 | ,001 |  |
| N | 218 | 218 | 218 | 218 | 218 | 218 |

\*: p<0,05; \*\*: p<0,01

Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile beş faktör kişilik ölçekleri arasındaki ilişki Spearman Korelasyon Analizi ile araştırıldı. Buna göre öğrencilerin yumuşak başlılık kişilik puanları ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında (r=-0,186; p<0,01) negatif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Yumuşak başlılık arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalıyor. Bunun dışında lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları ile diğer kişilik ölçekleri puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Lise öğrencilerinin beş faktör kişilik ölçeklerinin kendi içlerindeki ilişkilerine bakacak olursak; dışadönüklük ile yumuşak başlılık (r=0,143; p<0,05), dışadönüklük ile öz denetimlilik (r=0,365; p<0,01), dışadönüklük ile deneyime açıklık (r=0,294; p<0,01), yumuşak başlılık ile öz denetimlilik (r=0,301; p<0,02), öz denetimlilik ile deneyime açıklık (r=0,335; p<0,01) puanları arasında pozitif yönlü anlamlı; dışadönüklük ile nörotiklik (r= -0,369; p<0,01), yumuşak başlılık ile nörotiklik (r= -0,250; p<0,01), öz denetimlilik ile nörotiklik (r= -0,248; p<0,01) ve nörotiklik ile deneyime açıklık (r= -0,221; p<0,01) puanları arasında ise negatif yönlü anlamlı ilişkiler bulunmuştur.

**Tablo 14.**

*Dijital oyun bağımlılığının doğrusal regresyon analizi bulguları*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Model** | **B** | **SH** | **β** | **t** | **p** |
| **(Sabit)** | 8,411 | 3,604 |  | 2,334 | ,021 |
| **Cinsiyet** | 3,939 | ,646 | ,399 | 6,093 | 0,001\*\* |
| **Ailedeki çocuk sayısı** | -,026 | ,700 | -,002 | -,037 | ,971 |
| **Maddi durum** | ,250 | ,790 | ,021 | ,317 | ,752 |
| **Dışadönüklük puanı** | ,108 | ,139 | ,057 | ,776 | ,439 |
| **Yumuşak başlılık puanı** | -,289 | ,222 | -,088 | -1,304 | ,194 |
| **Öz denetimlilik puanı** | -,348 | ,191 | -,136 | -1,825 | ,069 |
| **Nörotiklik puanı** | ,312 | ,151 | ,146 | 2,065 | 0,040\* |
| **Deneyime açıklık puanı** | -,013 | ,165 | -,006 | -,081 | ,936 |
|  | R² = 0,181 | Düzeltilmiş R² =0,149 |  | | |

Bağımlı değişken: Dijital oyun bağımlılığı

\*: p<0,05; \*\*: p<0,01

Tablo 14’de dijital oyun bağımlılığı üzerinde cinsiyet, ailedeki çocuk sayısı, maddi durum gibi demografik özelliklerin yanı sıra beş faktör kişilik ölçeklerinin aynı anda etkisinin çoklu regresyon analizi görülmektedir. Oluşturulan regresyon modeli istatistiksel olarak anlamlı çıkmıştır. (F=5,76; P<0,001) Buna göre cinsiyet (β=0,39; p<0,01) ve nörotiklik puanı (β=0,15; p<0,05) öğrencilerin dijital oyun bağımlılığını pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı olarak etkilemektedir. Öğrencilerin erkek olmaları ve nörotiklik puanlarının artması dijital oyun bağımlılığını artmaktadır. Öğrencilerin cinsiyetinde erkek yönündeki bir birimlik değişim, dijital oyun bağımlılığı puanını 0,39 kat artırmaktadır. Aynı şekilde nörotiklik puanlarındaki bir birimlik değişim, dijital oyun bağımlılığı puanını 0,15 kat artırmaktadır. Modelin etkileme oranı %18,1 olarak bulunmuştur. (Düzeltilmiş R²= %14,9)

**5.BÖLÜM**

**TARTIŞMA**

Bu araştırmada, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelemesi arasındaki ilişki incelenmiş, kişilik özellikleri tarafından anlamlı düzeyde yordanıp yordanmadığına bakılmış ve sosyo-demogrofik değişkenler açısından ele alınmıştır.

Yapılan bu araştırmada; cinsiyet değişkenine bakıldığı zaman; erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, dışadönüklük ve öz denetimlilik puanları, kız öğrencilere kıyasla daha yüksek iken kız öğrencilerin nörotiklik puanları erkeklere göre daha fazladır. Davranışsal bağımlılıklar açısından incelendiğinde, erkeklerin kadınlara göre daha fazla riskli olduğu öne sürülmektedir (Twenge ve Martin, 2020; Shi ve ark., 2019). Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas (2014)’ın ergenlerle yapmış olduğu çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet, yaş, kişilik özellikleri, kronotip ve oyun oynama süresi değişkenleri incelendiğinde erkeklerin kız öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı puanları yüksek tespit edilmiştir. Aynı sonuç Horzum (2011)’un gerçekleştirmiş olduğu çalışmada da bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi sonucu, erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla oyun bağımlılığının yüksek olduğu bulunmuştur. Hazar, Hazar, Gökyürek, Hazar ve Çelikbilek (2017)’ in yapmış oldukları çalışmaya göre dijital oyun bağımlılığı ve saldırgan davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir ve erkeklerin kız öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı puanları yüksek tespit edilmiştir. Tatlılıoğlu (2014)’nun kişilik özelliklerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi araştırmasında, kızların nörotiklik toplam puanları erkeklere göre daha yüksek bulunmuştur. Lehman, Denissen, Allemand ve Penke (2013)’nin yapmış olduğu araştırmada, cinsiyet değişkenine göre kadınların beş faktör kişilik ölçeğinin nörotiklik ve uyum boyutunda aldıkları toplam puanların, erkeklere göre anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunmuştur. Aynı şekilde Kural, Türkmen ve Dilek (2016)’in, üniversite öğrencileriyle yapmış olduğu çalışmada cinsiyet değişkeni incelendiğinde elde edilen sonuçlar bu araştırmadaki bulguları destekler niteliktedir. Diğer bir çalışmada ise, Schmitt, Realo, Voracek ve Allik (2008)’in yapmış olduğu çalışmada, kadınların, erkeklere göre nörotiklik ve uyum boyutlarında daha yüksek puanlara sahip oldukları görülmektedir.

Buna karşın Uçar ve Konal (2018)’ın yapmış olduğu çalışmada, nörotiklik boyutunda, cinsiyet değişkenine göre erkeklerin kadınlardan daha yüksek puanlar aldıkları gözlenmiştir. Odabaş (2016)’ın araştırmasına göre, erkek öğrencilerin kızlara oranla oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu gözlenmiştir. Aksoy (2018)’ un ergenlerle yaptığı araştırmada, erkek ergenlerin, kız ergenlere göre daha yüksek bağımlılık puanlarına sahip oldukları saptanmıştır. Demirci ve ark (2007)’nın yapmış olduğu çalışmada erkeklerin kadınlara göre özdenetimlilik/sorumluluk ve uyumluluk boyutlarında daha yüksek puanlara sahip oldukları saptanmıştır. Araştırma bulgularımıza karşın yapılan bir çalışmaya göre, kadınların dışadönüklük puan ortalaması erkeklerden daha yüksek bulunmuştur (Pajonk ve ark., 2011). Shevlin ve arkadaşları (2001)’nın çalışmasında, cinsiyet ve dışadönük kişilik yapısı arasında ilişki bulunmuştur ve erkeklerin kadınlardan daha fazla dışadönük bir yapıya sahip oldukları saptanmıştır. Nörotizm boyutu ise kadınsı bir yapı ile ilişkilendirilmiştir. Diğer bir araştırmaya göre Fişne (2017) de erkeklerin dışa dönük, deneyime açık olduğunun, kadınların ise daha uyumlu ve sorumluluk sahibi olduğunun altını çizmektedir. Tunç ve Aliyev'in (2015) çalışmasında da benzer şekilde kadınların nörotizm puanının anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirtilmiştir. Ulucan ve Bahadır'ın (2011), Şar'ın (2016) ve Tosunoğlu'nun, (2008) araştırmalarında da kadınların nörotizm puanları erkeklerden anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Bu araştırmada, maddi durum değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık bulunmamasına karşın Eni’nin 2017 de yaptığı araştırmanın sonuçlarına göre; öğrencilerin aile toplam aylık gelir düzeyi azaldıkça dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin arttığı tespit edilmiştir. Fakat maddi durum değişkeninde maddi durumu yüksek öğrencilerin dışadönüklük puanları, maddi durumu düşük ve orta olan öğrencilerden anlamlı olarak daha fazladır. Jackson ve arkadaşları (2003)’nın yaptığı çalışmada, maddi durum değişkeninin internet kullanımı ile ilişkisinin bulunmadığını belirtmektedirler. Elde edilen bulgulara karşın Horzum (2011)’un yapmış olduğu araştırma da, maddi durumu yüksek öğrencilerin düşük olanlardan daha çok bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Benzer şekilde Çavuş vd., (2016)’un araştırmasına göre ise, ailenin maddi gelir düzeyi yükseldikçe oyun bağımlılık düzeyinin arttığını ve bunun oyunlara harcanan parayla da doğru orantılı olduğunu tespit etmiştir. Benzer bir başka çalışmada da İnal ve Çağıltay (2005), maddi durumu yüksek olan öğrencilerin kendilerine göre düşük ve orta maddi gelir düzeyine sahip öğrencilere göre bilgisayar kullanışı ve bilgisayar oyunu oynama davranışlarının fazla olduğunu tespit etmiştir. Ercan (2010)’ın yapmış olduğu çalışmaya göre, maddi durumu ‘’iyi’’ olan çocukların dışa dönüklük puanı, diğer örneklem gruplarından anlamlı derecede daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Bu araştırmada dijital oyun oynarken kullandıkları cihaz değişkenine göre; dijital oyun bağımlılığı ve nörotiklik puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Masaüstü bilgisayar, dijital oyun bağımlılığı puanı en yüksek cihazdır. Akıllı telefon ve tablet kullanan öğrencilerin nörotiklik puanları, konsol kullanan öğrencilerden daha fazladır. Işık ve Kaptangil (2018)’in yapmış olduğu akıllı telefon bağımlılığının beş faktör kişilik özelliği ile ilişkisi çalışması bulguları destekler nitelikte olup, nörotiklik kişilik özelliğine sahip olan kişilerde akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu tespit edilmiştir. Shi’nin yapmış olduğu çalışmada, cihaz değişkenine göre bilgisayar sahibi olanların, bilgisayar sahibi olmayanlara göre bağımlı olma düzeyinin daha yüksek olduğunu belirtmektedir (Shi, 2007 akt. Çakır vd., 2011). Bilgin (2015)’nin yapmış olduğu çalışmada, oyun bağımlılığı ile bilgisayara sahip olma arasında anlamlı fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Bu farklılığın sebebi çalışmalarda kullanılan ölçeklerin ve araştırmaya katılan öğrencilerin eğitim kademelerinin farklı olması olabilir. Elde edilen sonucun, dijital oyunların donanım ve yazılımsal gereksinimlerini karşılama bakımından masaüstü bilgisayarların daha iyi performansa sahip olduğu bilinmektedir. Bu doğrultuda, dijital oyun bağımlılığına karşılık gelen puanları yüksek olan öğrencilerin masaüstü bilgisayarlarının olması oyun oynamak için teknik açıdan yeterli kaynaklara sahip olduklarını göstermektedir.

Bu araştırmada dijital oyun oynarken geçirdikleri zaman dilimi değişkenine göre beş faktör kişilik ölçeği puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Fakat günde 4-5 saat ve fazlası zaman geçiren öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanı en yüksek olduğu saptanmıştır. Elde edilen sonuç literatürle tutarlılık göstermekte olup dijital oyun bağımlılığının tanı kriterlerinde yer alan tolerans geliştirme ve dijital oyun oynama süresi zaman içerisinde giderek artış göstermektedir (Young, 2009). Yapılan bir araştırmaya göre bağımlılığın kriterlerinden biri olan dijital oyun oynama süresi, bağımlılarda bağımlı olmayanlara göre daha yüksek bulunmuştur (Roe ve Muijs, 1998). Bilge (2012) yapmış olduğu çalışmada, öğrencilerin bilgisayar bağımlılık eğilimlerini araştırmıştır. Araştırma sonucunda bilgisayarı 2-3 saat kullanan öğrencilerin 1 saat kullananlara göre bağımlılık konusunda daha eğilimli oldukları tespit edilmiştir. Zhai ve meslektaşları (2020) tarafından yapılan bir çalışmada da dijital oyunlarda geçirilen süre ve dijital oyun bağımlılığının yanı sıra, ergenlerde şiddet eğiliminin oyun oynarken geçirilen süreyle anlamlı ilişkisi olduğu saptanmıştır. Smohai ve meslektaşları (2013)’nın yapmış olduğu araştırmada, günde 4 saatten fazla oyunda zaman geçiren katılımcılara, zaman zaman oyunda vakit geçirmeyi tercih eden kişileri de ekleyerek değerlendirmişlerdir. Sonuçlara göre, zaman zaman bilgisayar oyunu oynayanların özdenetim, yumuşak başlılık ve deneyime açıklık puanlarının daha yüksek olduğu saptanmıştır. 1-4 saat oyun oynayanların ise saldırganlık puanlarının yüksek olduğu saptanmıştır. Kişilik özellikleri ile dijital oyun oynarken geçirdikleri zaman dilimi arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalarda birbirinden farklı bulgular elde edilmesi araştırmaların yapıldığı örneklemin, araştırmalarda kullanılan yöntemlerin ve ölçme araçlarının farklılaşmasından kaynaklanmaktadır.

Bu araştırmada ailelerinin dijital oyun oynamalarını denetleme değişkenine göre bakıldığında ise; dijital oyun bağımlılığı puanları arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Ancak aile değişkeninin oyun bağımlılığına etkisini ölçen Han, Kim, Lee ve Renshaw (2012) ve Han vd. (2012) tarafından yapılan araştırmada; üç hafta boyunca ailesi yanında olmayan bireylerde, oyun bağımlılığının normal sürece göre arttığı gözlenmiştir. Aileleri dijital oyun oynamalarını denetleyen öğrencilerin, dışadönüklük ve deneyime açıklık puanları denetlemeyen öğrencilere göre anlamlı olarak daha fazla iken aileleri dijital oyun oynamalarını denetlemeyen öğrencilerin nörotiklik puanları denetleyen öğrencilere göre anlamlı olarak daha fazladır.

Bu araştırmada kitap okuma alışkanlığı değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Fakat düzenli kitap okuyan öğrencilerin, deneyime açıklık puanları, düzenli kitap okumayan öğrencilere göre anlamlı olarak daha fazladır. Ancak düzenli kitap okumayan öğrencilerin, düzenli kitap okuyan öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanı daha yüksektir. İnternet, televizyon ve bilgisayar oyunları ile ekran karşısında geçirilen vaktin, çocuğun okuldaki performansını negatif etkilediği belirtilmektedir. Ekran karşısında geçirilen vaktin artması kitap okumak, ödev yapmak gibi eğitim faaliyetlerine harcanacak vakti azaltabilmektedir. Elde edilen sonuç literatürle tutarlılık göstermekte olup, yapılan bir araştırmaya göre, ekran karşısında geçirilen vaktin artması ile kitap okuma ve ödev yapma vaktinin kısalması arasında bir ilişkinin bulunduğu ve zayıf eğitim faaliyetlerini güçlü biçimde etkilediği gözlenmektedir (Sharif ve Sargent, 2006). Yapılan bir diğer araştırmaya göre ise, dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili faktörler incelendiğinde, oyun oynama bağımlılığının sonucu olarak akademik başarıda düşüş ve günlük sorumluluklarını yerine getirmede kişilerin sorun yaşadığı belirtilmiştir (Jeong ve ark., 2019). Kıran’ın (2011) çalışmasına göre de oyun oynamanın kitap okuma alışkanlığını olumsuz etkilediği görülmüştür

Bu araştırmada spor yapma alışkanlıkları değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Fakat düzenli spor yapanların, dışadönüklük, öz denetimlilik ve deneyime açıklık puanları düzenli spor yapmayanlara göre anlamlı olarak daha fazla iken düzenli spor yapmayan öğrencilerin nörotiklik puanları düzenli spor yapanlardan anlamlı olarak daha fazladır. Ancak spor yapmayan öğrencilerin, spor yapan öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanı daha yüksektir. Bu doğrultuda bilgisayar oyun bağımlılığının sosyalleşmeyi ve fiziksel aktiviteleri engelleyici olduğu söylenebilir. Hong ve meslektaşları (2020) tarafından yapılan bir çalışmada ise, problemli internet kullanımında önleyici olabilecek fiziksel egzersiz programlarının geliştirilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Hisamichi (1998)’nin yaptığı çalışmada, nörotizm puanları yüksek olan bireylerin düzenli spor yapmayı tercih etmedikleri sonucuna varılmıştır. Kurtipek'in (2013)’in araştırmasında ise; spor lisesinde okuyan kız öğrencilerin, normal lisede okuyan kız öğrencilere göre nörotizm puanlarının daha düşük olduğu saptanmıştır. Ateş (2009), Tiryaki vd. (1991) ve Shokoufeh (2014)’in yapmış olduğu çalışmalarında spor yapanların dışadönük puan ortalamasının spor yapmayanların ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur. Özgen (2016)’in çalışmasında ise, lisanslı sporcu olma durumunun kişilik özelliği ile karşılaştırılması sonucunda, dışadönük kişilik özelliği ile lisanslı sporcu olma arasında anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Bülbül, Tunç ve Aydil (2018)’in yaptığı araştırma ise, dijital oyun bağımlılığının bireylerin sosyalleşmesinin ve fiziksel aktivitelerinin önemli engelleyicilerinden olduğu saptanmıştır. Bulgularımıza ve diğer araştırma sonuçlarına bakarak, çevrim içi oyun alışkanlığının kişilerin uzun süre hareketsiz kalmalarına, yemek düzensizliğine ve dolayısıyla obezite ölçümünde önemli olan beden kitle indekslerinde yükselmeye yol açtığı söylenebilir.

Bu araştırmada lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile beş faktör kişilik ölçekleri arasındaki ilişki incelendiğinde, öğrencilerin yumuşak başlılık kişilik puanları ve dijital oyun bağımlılık puanları arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden yüksek puan alan bireylerin daha az yumuşakbaşlı olduğu görülmektedir. Taş ve Ayas (2015)’ın yaptıkları çalışmalarında; lise öğrencilerinde internet bağımlılığı ve kişilik yapıları arasında bulunan ilişkiyi incelemişlerdir. Öğrencilerin kişilik yapıları ile internet bağımlılık seviyelerinin arasında anlamlı farklılıklar bulunduğu saptanmıştır. İnternet bağımlılığı ile dışa dönüklük ve deneyime açıklık kişilik boyutları ile düşük seviyede negatif ilişki, özdenetim kişilik boyutu ile de düşük seviyede pozitif ilişki gözlenmektedir (Üngören, 2018). Benzer şekilde başka bir araştırmada da Dijital oyun bağımlılığı ile psikotiklik, nevrotiklik (Cao ve Su, 2007; Dalbudak vd., 2013), dışadönüklük, sorumluluk, ödül bağımlılığı ve kendini yönetme arasında negatif ilişkiler (Ko ve ark., 2007; van der Aa ve ark., 2009; Müller vd., 2013) bulunmuştur**.**

**6.BÖLÜM**

**SONUÇ VE ÖNERİLER**

**6.1. Sonuç**

Araştırmanın bulguları doğrultusunda, araştırmaya 161 kız, 57 erkek öğrenci olmak üzere 218 lise öğrencisi katılmıştır. Öğrencilerin tümü 9.sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Çalışmaya katılan öğrencilerin yaş ortalamaları 14’tür. Araştırmada elde edilen bulgulara göre, cinsiyet değişkenine göre erkek öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı, kız öğrencilere kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Ayrıca, düzenli kitap okumayan, dijital oyun oynayan, dijital oyun oynarken günde 4-5 saat ve fazlası zaman geçiren, dijital oyun oynarken masaüstü bilgisayar tercih eden öğrencilerde dijital oyun bağımlılık puanları anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Lise öğrencilerinin dijital oyun oynarken kullandıkları cihazlara göre masaüstü bilgisayar, dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanı en yüksek cihazdır.

Lise öğrencilerinde kişilik özelliklerinin demografik değişkenler bakımından karşılaştırılmasına ilişkin sonuçlara göre, erkeklerin dışadönüklük ve öz denetimlilik puanları kızlara göre anlamlı bir şekilde fazla iken kızların nörotiklik puanları erkeklere göre daha fazladır. Maddi durumu yüksek öğrencilerin dışadönüklük puanları, maddi durumu düşük ve orta olan öğrencilerden anlamlı olarak daha fazladır. Ailenin ortanca çocuklarının dışadönüklük puanları, ailenin ilk çocuklarının puanlarından anlamlı olarak daha fazladır. Aileleri dijital oyun oynamalarını denetleyen öğrencilerin, dışadönüklük ve deneyime açıklık puanları denetlemeyen öğrencilere göre anlamlı olarak daha fazla iken aileleri dijital oyun oynamalarını denetlemeyen öğrencilerin nörotiklik puanları denetleyen öğrencilere göre anlamlı olarak daha fazladır. Düzenli kitap okuyan öğrencilerin, deneyime açıklık puanları düzenli kitap okumayan öğrencilere göre anlamlı olarak daha fazladır. Düzenli spor yapanlarda, dışadönüklük, öz denetimlilik ve deneyime açıklık puanları düzenli spor yapmayanlara göre anlamlı olarak daha fazla iken düzenli spor yapmayan öğrencilerin nörotiklik puanları düzenli spor yapanlardan anlamlı olarak daha fazladır.

Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile beş faktör kişilik ölçekleri arasındaki ilişki incelendiğinde, öğrencilerin yumuşak başlılık kişilik puanları ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında negatif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Yumuşak başlılık arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır.

Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı toplam puanlarına beş faktör kişilik ölçekleri aynı anda ne kadar etkili oluyor diye baktığımızda, bağımlı değişkenimiz dijital oyun bağımlılığı toplam puanı; bağımsız değişkenlerimiz ise dışadönüklük puanı, yumuşak başlılık puanı, öz denetimlilik puanı, nörotiklik puanı ve deneyime açıklık puanıdır. Görüldüğü üzere çoklu regresyon modeli istatistiksel olarak anlamlı değil, yani beş faktör kişilik ölçeklerinden hiçbiri dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanını istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde açıklamamaktadır. Bunun en büyük nedeni beş faktör kişilik ölçeklerinin kendi içerisinde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkiye sahip olmasıdır. Bu bulgular Collins, Freeman ve Chamarro-Premuzic (2012)’ın, oyun bağımlılığı ile dışa dönüklük, öz denetimlilik ve deneyime açıklıkla ilişkili olmadığı ve Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas (2014)’ın oyun bağımlılığının öz denetimlilik ve deneyime açıklık tarafından yordanmadığı bulguları ile tutarlıdır.

* 1. **Öneriler**

Yapılacak araştırmaların, geçerlilik ve güvenilirliğini arttırmak ve genellenebilir verilere ulaşılabilmesi için araştırmanın farklı şehirlerde lise öğrenimi gören öğrencilerle ve daha geniş katılımcı sayısı ile uygulanması faydalı olacaktır. Böylece, dijital oyun oynama ve kişilik özellikleri hakkında genellenebilir veriler elde edilebileceği düşünülmektedir.

Beş faktör kişilik özelliği ve dijital oyun bağımlılığı ortak olarak değerlendirildiğinde ergenlik döneminde psikososyal gelişim, sosyal beceri, öz güven, öz denetim ve duygu düzenleme becerilerinin geliştirilmesine yönelik çalışmalar okullarda rehberlik servisleri tarafından uygulanabilir.

Günümüzde araştırmaların artış gösterdiği dijital oyun bağımlılığına yönelik risk faktörlerinin değerlendirilmesi, etkili müdahale yöntemlerinin yapılandırılması ve gençlere internet okur-yazarlığı eğitiminin verilmesinin etkili olacağı düşünülmektedir.

Ebeveynlerin sürece katılımının ve teknoloji çağında ergen bireylere yaklaşımın nasıl olması gerektiğine ilişkin psikososyal ve psikoeğitim desteğinin sağlanması gerektiği düşünülmektedir.

İnternet kullanım süreleri haftalık olarak patolojik internet kullanım süresini geçen öğrenciler belirlenerek bireysel psikolojik destek çalışması yapılabilir. Bilgisayar oyunları ve internet kullanımı üzerine öğrencilere bilgilendirici ve önleyici çalışmalar yapılabilir.

**KAYNAKÇA**

Aksel, N. (2018).Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öz Denetim ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.

Aksoy, Z. (2018). Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler.

Amerikan Psikiyatri Birliği. (2013). Ruhsal bozuklukların tanısal ve sayımsal el kitabı (5. basım) (DSM-V) (E. Köroğlu, Çev.) Ankara: Hekimler Yayın Birliği.

Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar-Current Approaches in Psychiatry, 1(1), 55-67.

Arslan, E. (2017). Otel İşletmelerinde Kişilik Özelliklerinin Örgütsel Bağlılık ve İş Tatmini Üzerine Etkisi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Arslan, A., Bardakçı, S. (2020). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin İletişim Becerileri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 8(20), 36-63.

Ayas, T., Çakır, Ö. & Horzum, M.B. (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. Kastamonu Eğitim Dergisi, 19(2), 439-448.

Bacanlı, H., İlhan, T. ve Aslan, S. (2009). Beş faktör kuramına dayalı bir kişilik ölçeğinin geliştirilmesi: sıfatlara dayalı kişilik testi (sdkt). *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi,* 7(2), 261-279.

Basım, H. N., Çetin, F., Tabak, A. (2009). Beş Faktör Kişilik Özelliklerinin Kişilerarası Çatışma Çözme Yaklaşımlarıyla İlişkisi. *Türk Psikoloji Dergisi*, 24 (63), 20-34.

Baysak, E., Kaya, F.D., Dalgar, I., & Candansayar, S. (2016). Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the Turkish version of game addiction scale. Bulletin of Clinical Psychopharmacology, 26(1), 21-31. <https://doi.org/10.5455/bcp.20150502073016>.

Bilge, F. (2012). Bir Grup İlköğretim Öğrencisinde Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Eğilimi Değerlendirmesi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 43(43).

Bilgin, H. C. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek lisans Tezi.

Black D. W., Coryell W. H., Crowe R. R., McCormick, B., Shaw, M. C., Allen, J. (2014). A direct, contrlled, blind family study of pathological gambling. J Clin Psychiatry. 75(3):215–221.

Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi, 5(1), 1-21.

Bölükbaş, K., Yıldız, M.C. (2005). İnternet Kullanımında Kadın-Erkek Eşitsizliği.

Braun, B., et al. (2016). "Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres." Computers in Human Behavior 55: 406-412.

Bulut, M. B, Yıldız, M. (2018). Boyutlandırılmış beş faktör kişilik envanteri’nin (B5FKE) türkçeye uyarlanması: üniversite öğrencileri örnekleminde geçerlik ve güvenirlik çalışması, Mediterranean Journal of Humanities, VIII/2,181-200. DOI: 10.13114/MJH.2018.416

Bülbül, H., Tunç, T., ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.

Büyüköztürk, Ş. (2010). Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, Ş. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2017). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Pegem Yayınları.

Cesarone, B. (1994). Video Games and Children. ERIC Digest. 2010-05-26 <http://www.kidsource.com/kidsource/content2/video.games.htmlkidsource.com/kidsource/content2/video.games.html>

Collins, E., Freeman, J., & Chamarro-Premuzic, T. (2012). Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. Personality and Individual Differences, 52(2), 133–138.

Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 43, 265-289.

Çetin, S. A., Şahin, B. (2018). Aşçıların Beş Faktör Kişilik Özellikleri ile Bireysel İnovasyon Algısı İlişkisi, Journal of Tourism and Gastronomy Studies, 6(4), 419-447.

Çiçek, İ., Aslan, A. E. (2020). Kişilik ve Beş Faktör Kişilik Özellikleri: Kuramsal Bir Çerçeve. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 10(1).

Demir, G. T., Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (Doomö): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. Journal of Physical Education & Sports Science/Beden Egitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 12(2).

Demirci M. K., Özler D. E., Girgin B. (2007). Beş Faktör Kişilik Modelinin işyerinde Duygusal Tacize (Mobbing) Etkileri–Hastane işletmelerinde Bir Uygulama. Journal of Azerbaijani Studies, 10, 13- 39.

Develioğlu, K., Tekin, Ö. A. (2013). Beş faktör kişilik özellikleri ve yabancılaşma arasındaki ilişki: beş yıldızlı otel çalışanları üzerine bir uygulama. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi,* C.18, S.2, s.15-30.

Doğan, T. (2013). Beş faktör kişilik özellikleri ve öznel iyi oluş, *Doğuş Üniversitesi Dergisi*, 14(1). s.56-64.

Doğan Keskin, A. (2019). Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu ile Duygusal Davranışsal Sorunlarına ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı Doktora Tezi.

Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Ercan, Ç. (2010). Ergenlerin spor yapma alışkanlıklarının kişilik ve atılganlık özellikleri açısından incelenmesi. Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir, 7-14.

Eroğlu, Y. (2014). Ergenlerde siber zorbalık ve mağduriyeti yordayan risk etmenlerini belirlemeye yönelik bütüncül bir model önerisi, Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Doktora Tezi, Bursa, 2014.

Ertemel, A. V., Aydın, G. (2018), Dijital ekonomide teknoloji bağımlılığı ve çözüm önerileri. Türkiye Yeşilay Cemiyatı, 5(4), 665‒690. DOI <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.4.0038>.

Fişne, M. (2017). Kişilik özelliklerinin sporda gönüllülük motivasyonu üzerine etkisi: uluslararası spor organizasyonlarında görev alan gönüllülere yönelik bir araştırma. Doktora Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas, 2-11.

Gökbulut, B. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Akran Zorbalığı ve Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki, Karaelmas Journal of Educational Sciences, 89-100.

Göloğlu Demir, C., Demir, E., Bolat, Y. (2017). Sınıf Öğretmenlerinin Motivasyonları ile Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 14(37), s. 73-87.

Gümüş, D. Ö. (2009). “Kültür, Değerler, Kişilik ve Siyasal İdeoloji Arasındaki İlişkiler: Kültürlerarası Bir Karşılaştırma: Türkiye-ABD”, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji (Sosyal Psikoloji) Anabilim Dalı Doktora Tezi. Ankara.

Günay, A. (2019). Sosyal medya kişilik özelliklerini yansıtır mı? insan kaynakları perspektifinde twitter üzerinden bir söylem analizi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Anabilim Dalı, Doktora Tezi, Isparta, 2019.

Gürarslan Baş, N., & Karatay, G. (2020). Effects of technology usage on the addictive behaviors of secondary school students. Perspectives in Psychiatric Care. Scopus. <https://doi.org/10.1111/ppc.12504>

Han, D. H., Kim, S. M., Lee, Y. S. and Renshaw, P. F. (2012). The Effect of Family Therapy on The Changes in The Severity of On-Line Game Play and Brain Activity in Adolescents With On-Line Game Addiction. Psychiatry Research, 202, 126–131.

Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M. ve Çelikbilek 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.

Hıcks, B. M., Johnson, w., lacono, W. G., ve Mcgue, M. (2008). “Moderating effects of personality on the genetic and environmental ınfluences of school grades helps to explain sex differences in scholastic achievement”, european journal of personality, eur. j. pers., vol:22, s.247–268.

Hoffedıtz, E. L. (1934), “Family Resemblances in Personality Traits”, The Journal of Personal Psychology, Vol: 5, No:2, 214-227.

Horzum, M. B., Ayas, T., Padır, M. A. (2017). Beş faktör kişilik ölçeğinin türk kültürüne uyarlanması, Sakarya University Journal of Education, 7(2), 398-408.

Horzum, M. B., Ayas, T., Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği, Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 3(30).

Horzum, M. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. Eğitim ve Bilim, S.36, 159.

Işık, M., Kaptangil, İ. (2018). Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Medya Kullanımı ve Beş Faktör Kişilik Özelliği ile İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerinden Bir Araştırma. *İnsan ve toplum bilimleri araştırmaları dergisi,* 7(2), 695-717.

İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs 2005.

Jackson, L. A., Alexander, E., Biocca, F. A., Barbatsis, G., Fitzgerald, H. E. ve Zhao, Y. (2003). Personality, conitive style, demographic characteristics and internet use. Findings from the HomeNetToo project. Swiss Journal of Psychology, 62, 79-90.

Jeong, H., Yim, H. W., Jo, S.-J., Lee, S.-Y., Lee, H. K., Gentile, D. A., Son, H. J., Han, H.-H., Kweon, Y.-S., Bhang, S.-Y., & Choi, J.-S. (2020). Gaming patterns and related symptoms in adolescents using cluster analysis: Baseline results from the Internet User Cohort for Unbiased Recognition of Gaming Disorder in Early Adolescence (iCURE) study. Environmental Research, 182. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.envres.2019.109105>

Kaya, AB. (2013). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

Kesen, N. F., Deniz, M. E. (2015). Gençlerin beş faktör kişilik özellikleri, depresyon, anksiyete ve stres ile yaşamlarında kullandıkları duygu stillerinin ilişkisi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(2),145-174.

Kıran, Ö. (2010). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği), Samsun Sempozyumu.

Kızılkaya, E., Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2010.

Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim, S. J. (2008). The Relationship Between Online Game Addiction And Aggression, Self-Control And Narcisistic Personality Traits. European Psychiatry 23(3), 212. doi: 10.1016/j.eurpsy.2007.10.010.

King DL, Delfabbro PH. Video-gaming disorder and the DSM-5: some further thoughts. Aust NZJ Psychiatry. 2013;47(9):875–876.

Kurtipek, S. (2013). Spor eğitimi veren liselerdeki öğrencilerin kişilik yapılarının incelenmesi ve diğer liselerdeki öğrenciler ile karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 21.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. (2011). Online social networking and addiction a review of the psychological literature. International Journal of Environmental Research and Public Health, 8, 3528-3552. doi:10.3390/ ijerph8093528

Kuzgun, Yıldız (1972). Ana-Baba Tutumlarının Bireyin Kendini Gerçekleştirme Düzeyine Etkisi. Yayınlanmış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Lehmann, R., Denissen, J. J., Allemand, M., & Penke, L. (2013). Age and gender differences in motivational manifestations of the Big Five from age 16 to 60. Developmental Psychology, 49(2), 365–483.

McCrae, R. R. ve Costa, P. T., Jr. (2003). Personality in adulthood A Five-Factor Theory Perspective (Second edition). New York: Guilford press.

Mustafaoğlu, R., Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri, *Bağımlılık Dergisi*, 19(3):51-58.

Nazlıgül, M. D., Baş, S., Akyüz, Z., Yorulmaz, O. (2018). İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Tedavi Yaklaşımları: Sistematik Bir Gözden Geçirme, Türkiye Yeşilay Cemiyeti, 5(1):13–35.

Odabaş, Ş. (2016). Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeyleriyle ilişkisi. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya: Sakarya Üniversitesi.

Özgen, F. (2016). Spor yapan ve yapmayan üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığı ile kişilik ilişkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale, 47-49.

Özgüven, İ. E. (1992). Hacettepe Kişilik Envanteri El Kitabı. Ankara: Psikolojik Danışma Rehberlik ve Eğitim Merkezi Yayınları.

Özler, D. E., Mercan, N., Yeni, Z. (2016). Y kuşağının beş faktör kişilik özelliklerinin kariyer uyum yetenekleri üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik bir araştırma. *İş Güç Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi,* cilt 18 sayı 4.

Özmenler, K. N. (1995). Antisosyal Kişilik Bozukluklarında Suç Örüntüsüne Göre, Psikososyal Özelliklerin İncelenmesi. Tıpta Uzmanlık Tezi, Gülhane Askeri Tıp Akademisi, Ankara.

Pajonk FG, Andresen B, Schneider-Axmann T, Teichmann A, Gärtner U, Lubda J, Knobelsdorff G, 2011. Personality traits of emergency physicians and paramedics. Emergency Medicine Journal,28,141-6.

Palmer, S. (2013). Zehirlenen Çocukluk, (Çev. ve Haz.: Özge Çağlar Aksoy), İstanbul.

Pıhl, R. O., Caron, M. (1980). “The Relationship Between Geographic Mobility, Adjustment and Personality”, Journal of Clinical Psychology, Vol: 36, No: 1, s.190-194.

Roach, P. D. (2006), Evolutionary Theory and Birth Order Effects on Big Five Personality Traits Among the Shuar of Amazonian Ecuador: The First Cross-Cultural Test, Doctorate Dissertation, University of Oregon, Oregon.

Roe, K. and Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. European Journal of Communication, 13(2), 181-200.

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

Sayılgan, Ö. (2012). Bir Siberdrama Biçimi Olarak Dijital Oyun: ‘Alice Harikalar Diyarında’ Örneği, folklor/edebiyat, cilt:18, sayı:72, 2012/4.

Schmitt, D. P., Realo, A., Voracek, M., & Allik, J. (2008). “Why can’t a man be more like a woman? Sex differences in big five personality traits across 55 cultures”: Journal of Personality and Social Psychology, 96(1), 118–118.

Sharif, I. and Sargent, J.D. (2006). Association between television, movie and video game exposure and school performance. Pediatrics, 118(4), 1061-1070.

Shevlin, M., Bailey, F., Adamson, G. (2002). Examining the factor structure and sources of differential functioning of the Eysenck Personality Questionnaire Revised- -Abbreviated. Personality and Individual Differences, 32, 479-487.

Shokoufeh, S. (2014). Erzurum’da farklı branşlarla ilgilenen sporcular ile spor yapmayan sedanterlerin kişilik ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erzurum, 26-29.

Somer, O., Korkmaz, M., & Tatar, O. (2002). Beş faktör kişilik envanterinin geliştirilmesi-I: Ölçek ve alt ölçeklerin oluşturulması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 17(49), 21-33.

Şar, N. Ş. (2016). Spor yapan ve yapmayan bireylerin psikolojik dayanıklılık ve kişilik özelliklerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya, 22.

Şengül, C., Büber A. (2016). Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi. Türk Psikiyatri Derneği Sürekli Eğitim/Sürekli Mesleki Gelişim Dergisi, 6(3): 175-182.

Taş, İ., Sevinç, H. (2019). Çocuklarda Aleksitimi, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Empatik Eğilim Arasındaki İlişki: Bir Yapısal Eşitlik Modellemesi, *AYNA Klinik Psikoloji Dergisi*, 2019, 6(3), 271–288.

Tatlılıoğlu, K. (2013). Beş Faktör Kişilik Kuramı Bağlamında Kişilik Kavramına Genel Bir Bakış. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(6).

Tatlılıoğlu, K. (2014). Üniversite öğrencilerinin beş faktör kişilik kuramı’na göre kişilik özellikleri alt boyutlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi, *Tarih Okulu Dergisi,* Yıl 7, Sayı XVII, ss. 939-971.

Tekin, Ö. A., Turan, S. N., Özmen, M., Turhan, A. ve Kökçü, A. (2012). Beş faktör kişilik özellikleri ve örgütsel çatışma yönetimi arasındaki ilişkiler: Ankara’daki beş yıldızlı otel işletmeleri üzerine bir uygulama, / Journal of Yaşar University, 2012 27(7) 4611 – 4641.

Tetik, G. Ergenlerde algılanan ebeveyn tutumu ve duygusal zeka arasındaki ilişkide, dijital oyun bağımlılığının aracı rolünün incelenmesi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Klinik Psikoloji Yüksek Lisans.

Tian, Y., Yu, C., Lin, S., Lu, J., Liu, Y., & Zhang, W. (2019). Sensation seeking, deviant peer affiliation, and internet gaming addiction among Chinese adolescents: The moderating effect of parental knowledge. Frontiers in Psychology, 9(JAN). Scopus. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02727>

Tiryaki, Ş., Erdil, G., Acar, M., Emlel, Y. (1991). Sporcu ve sporcu olmayan gençlerin kişilik özellikleri. Spor Hekimliği Dergisi, 26, 19-23.

Tosunoğlu, F. (2008). Ortaöğretimde okuyan takım sporları ile uğraşan sporcu öğrencilerin spor branşlarına göre kişilik özelliklerinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 41.

Tunç, E., Aliyev, R. (2015). Lisansüstü öğrencilerinin kişilik özelliklerinin incelenmesi. Gaziantep University Journal of Social Sciences, 14(4), 949-963.

Twenge, J. M., & Martin, G. N. (2020). Gender differences in associations between digital media use and psychological well-being: Evidence from three large datasets. Journal of Adolescence, 79, 91-102. Scopus. https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2019.12.018

Uçar, M. E., & Konal, B. (2018). Öğretmenler ile lise ve üniversite öğrencilerindeki narsisizm kişilik özellikleri benlik saygısı ve duygu gereksinimi arasındaki ilişkiler. Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 8(14), 92-136.

Ulucan, H., Bahadır, Z. (2011). Haltercilerin kişilik özelliklerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 5(2), 175-183.

Ural, M. N. (2009). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Üngören, Y. (2020). Dijital oyun yayını izleyicilerinin kişilik yapıları ve kullanım davranışları ile yayın İzleme motivasyonlarının incelenmesi: Twitch örneği, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. SAGE Open, 4(1), 1-9.

Wolf, M.J.P. (2008). A brief timeline of video game History. Ed: Wolf, M.J.P. The video Game Explosion: A history form PONG to Playstation and Beyond. London: Greenwood Press.

Yalçın Irmak A. ve Erdoğan S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış, *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2):128-37.

Yeni, Z. (2015). Beş Faktör Kişilik Özellikleri ile Duygusal Emek Arasındaki İlişkinin Belirlenmesine Yönelik Bir Araştırma. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.

Young K. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The american Journal of Family Therapy. 2009;37(5):355–372.

**EKLER**

**EK-1. Bilgilendirme Onam Formu**

Sayın Katılımcı,

Bu anket, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasında bir ilişki olup olmadığına dair bilgi edinebilmemiz için yapmakta olduğumuz araştırmanın bir parçasıdır. Bu anket aracılığıyla toplanan veriler lise çağındaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve kişilik yapılarının demografik özellikler arasında nasıl bir ilişki olduğunu anlamamız için kullanılacaktır. Aşağıda bulunan anketi doldurarak, araştırmayı kabul etmiş olacaksınız.

Bu araştırmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayalı olup, araştırmaya katılıp katılmamak sizin inisiyatifinizdedir. Kimlik bilgileriniz araştırma ekibi dışında kimse ile paylaşılmayacaktır. Bu çalışma süresince toplanan veriler, yalnızca akademik araştırma amacı ile kullanılacaktır ve yalnızca ulusal/uluslararası akademik toplantılarda ve/veya yayınlarda sunulacaktır. Bizimle iletişime geçerek istediğiniz zaman çalışmadan çekilebilirsiniz. Eğer çalışmadan çekilirseniz, sizden toplanan tüm veriler veri tabanımızdan silinecektir ve sizinle ilgili olan veriler çalışmada kullanılmayacaktır. Bu konu ile ilgili herhangi bir sorunuz veya endişeniz olursa, bize aşağıdaki iletişim bilgilerinden ulaşabilirsiniz.

Sena Karaduman Meryem Karaaziz

(ARAŞTIRMACI) (TEZ DANIŞMANI)

senakaraduman0@gmail.com E-posta: meryemkaraaziz@neu.edu.tr

**Aydınlatılmış Onam Formu**

Sayın Katılımcı,

Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve kişilik yapıları arasında bir ilişki olup olmadığına dair bilgi edinmek için yürütmekte olduğumuz araştırmaya katılmak üzere davet edilmiş bulunuyorsunuz. Bu araştırma ile toplanan veriler, lise çağındaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve kişilik yapıları arasındaki ilişkilerin belirlenmesini ve dijital oyun bağımlılığı ve kişilik yapılarının demografik özelliklere göre nasıl farklılaştığını anlamamızı sağlayacaktır. Araştırmada yer almayı kabul ettiğiniz taktirde, bir defa olmak üzere; uygulanacak olan anket ve ölçekleri doldurmanız istenecektir. Doldurmuş olduğunuz anket ve ölçekler kayıt altına alınacak olup araştırmacı tarafından 6 ay boyunca çalışmanın tamamlanmasına kadar saklanacaktır. Daha sonra ise tüm veri tabanımızdan silineceklerdir. Kimlik bilgileri anonimleştirilerek kayıt altına alınacak, tüm katılımcılar için çalışmanın her aşamasında takma isimler kullanılacaktır.

Bu araştırmaya katılmak sizin isteğinize bağlı olup, araştırmaya katılıp katılmamanız sizin inisiyatifinizdedir. Bu çalışma süresince toplanan veriler yalnızca akademik araştırma amacıyla kullanılacaktır ve yalnızca ulusal/uluslararası akademik toplantılarda ve/veya yayınlarda sunulacaktır. Kimlik bilgilerinizin gizliliği korunup, tüm gözlem ve görüşme verilerinde rumuzlar kullanılacaktır. Bizimle iletişime geçerek istediğiniz zaman çalışmadan çekilebilirsiniz. Eğer çalışmadan çekilirseniz, sizden topladığımız tüm veriler veri tabanımızdan silinecektir ve çalışmada kullanılmayacaktır. Bu konu ile ilgili herhangi bir sorunuz veya endişeniz olursa, aşağıdaki iletişim bilgilerinden bize ulaşabilirsiniz.

Psk. Sena Karaduman Yrd. Doç. Dr. Meryem Karaaziz YDÜ Psikoloji Bölümü YDÜ Psikoloji Bölümü E-posta:senakaraduman0@gmail.com E-posta:meryem.karaaziz@neu.edu.tr **Aşağıya imzanızı atarak çalışmaya katılmış olursunuz.**

Katılımcı Ad-Soyad: İmza: Tarih:

**EK-2. Demografik Bilgi Formu**

Değerli Katılımcı,

Aşağıda verilen “Kişisel Bilgi Formu”na ve ekteki iki ölçeğe vereceğiniz yanıtlar bir yüksek lisans tezi araştırması için kullanılacaktır. Bu nedenle hiçbir soruyu atlamaksızın tüm soruları içtenlikle doğru olarak yanıtlamanız önemlidir. Bu cevaplardan kendi durumunuza en uygun olanının yanındaki parantezin () içine çarpı (X) işareti koyarak belirtin. Cevaplarınız gizli tutulacaktır. Katkınız için çok teşekkür ederim.

Sena Karaduman

Yakın Doğu Üniversitesi

Psikoloji Bölümü

1. Cinsiyetiniz: ( ) Kadın ( )Erkek

2. Yaşınız: ….

3. Ailedeki çocuk sayısı (kendiniz dahil): ( )1 ( )2-3 ( ) 4-5 ( )6 ve üzeri

4. Maddi durumunuz size göre nasıl? ( ) Düşük ( ) Orta ( ) Yüksek

5. Ailenin kaçıncı çocuğusunuz? ( ) İlk ( ) Orta ( ) Son

6. Oynamakta olduğunuz dijital oyunlara daha çok hangi tür cihaz ile ulaşmaktasınız?

( ) Akıllı telefon ( ) Masaüstü bilgisayar ( ) Tablet ( ) Dizüstü bilgisayar ()Konsol

7. Dijital oyunlar oynuyor musunuz? ( ) Evet ( ) Hayır

8. Eğer oynuyorsanız dijital oyunlarda günlük kaç saat zaman geçiriyorsunuz?

( ) 1 saatten az ( ) 1-2 saat ( ) 2-3 saat ( ) 3-4 saat ( ) 4-5 saat ve fazlası

9. Aileniz dijital oyun oynamanızı denetler mi? ( ) Evet ( )Hayır

10. Kitap okuma alışkanlığınız? ( ) Düzenli kitap okurum ( )Düzenli kitap okumam

11. Spor yapma alışkanlığınız? ( )Spor yaparım ( )Spor yapmam

**EK-3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)**

Aşağıdaki soruları **son 6 ay içinde** hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

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

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

1. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

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

1. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

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

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

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

1. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?

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

1. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?

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

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

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

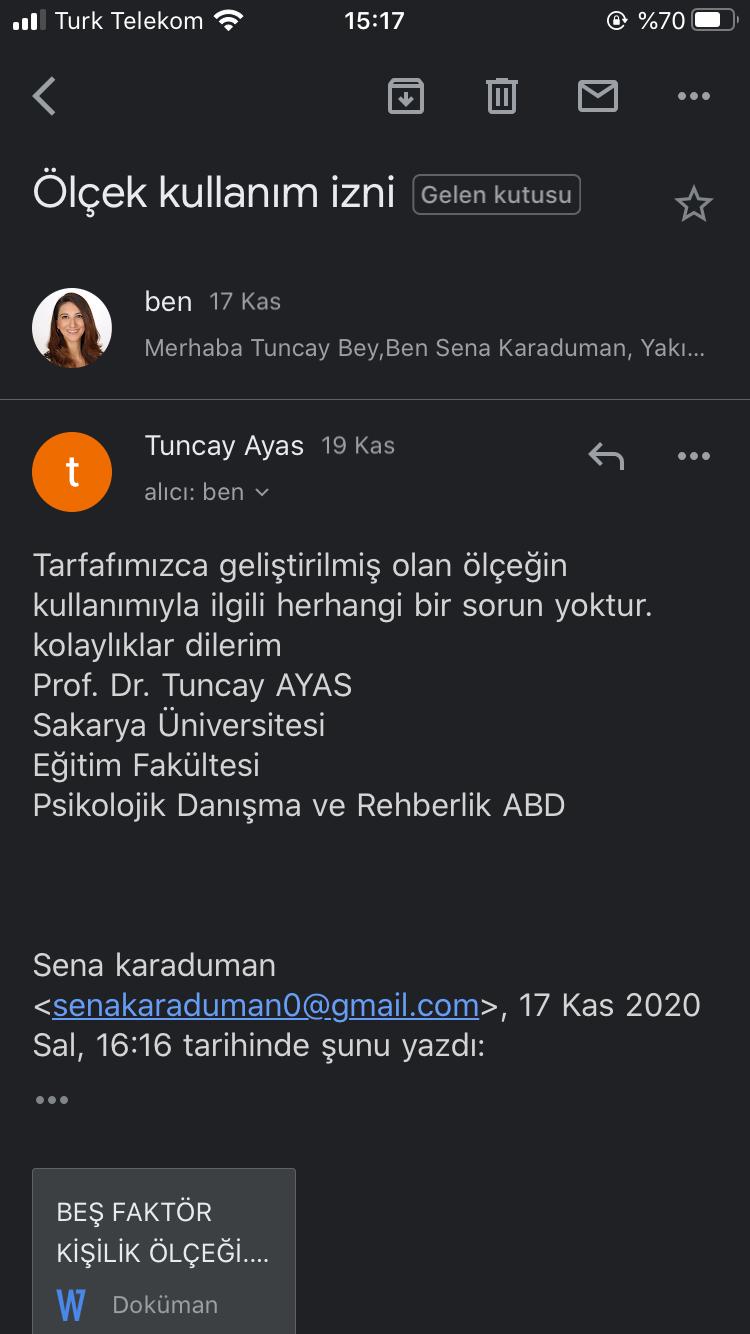
**EK-4. Beş Faktör Kişilik Ölçeği**

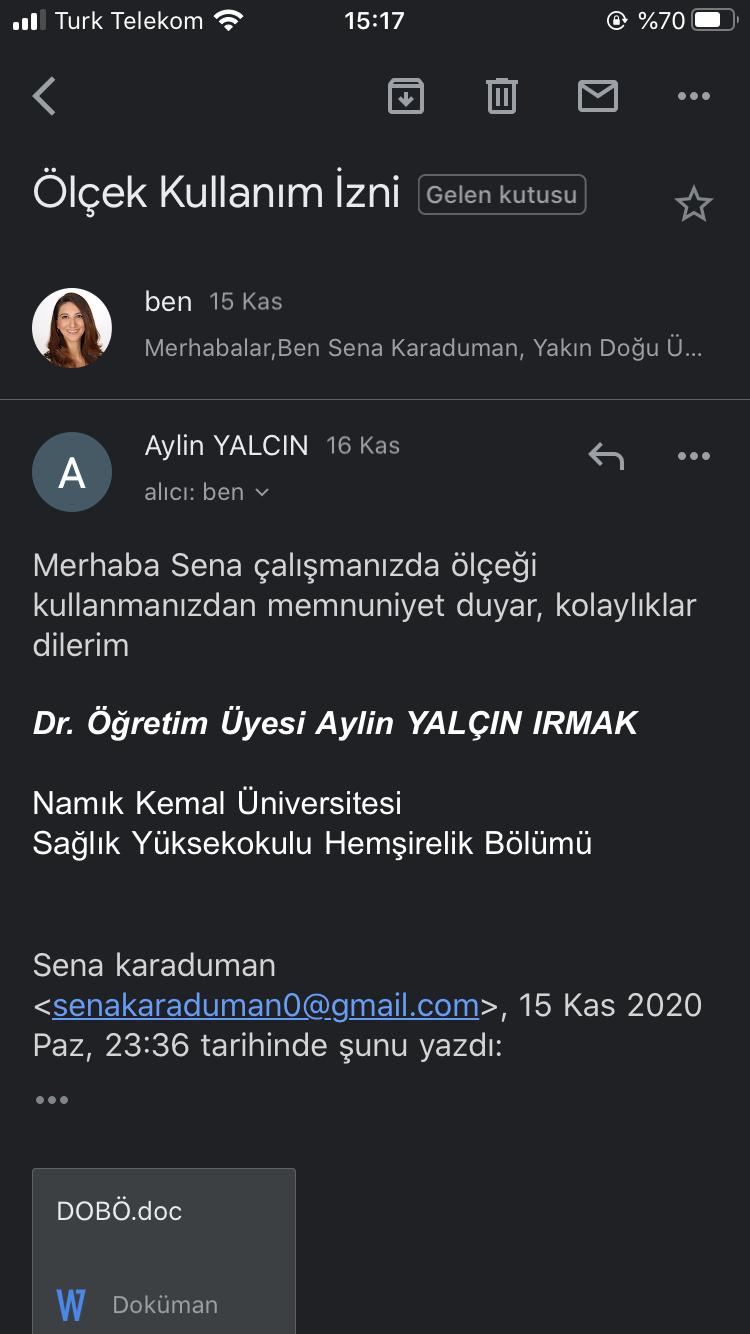
**Sayın Cevaplayıcı,**

Aşağıda sizi tanımlayan ya da tanımlamayan birçok özellik bulunmaktadır. Aşağıda verilen maddelerin her birini dikkatlice okuduktan sonra her bir maddenin size en uygun olduğunu düşündüğünüz seçeneği işaretleyerek belirtiniz.

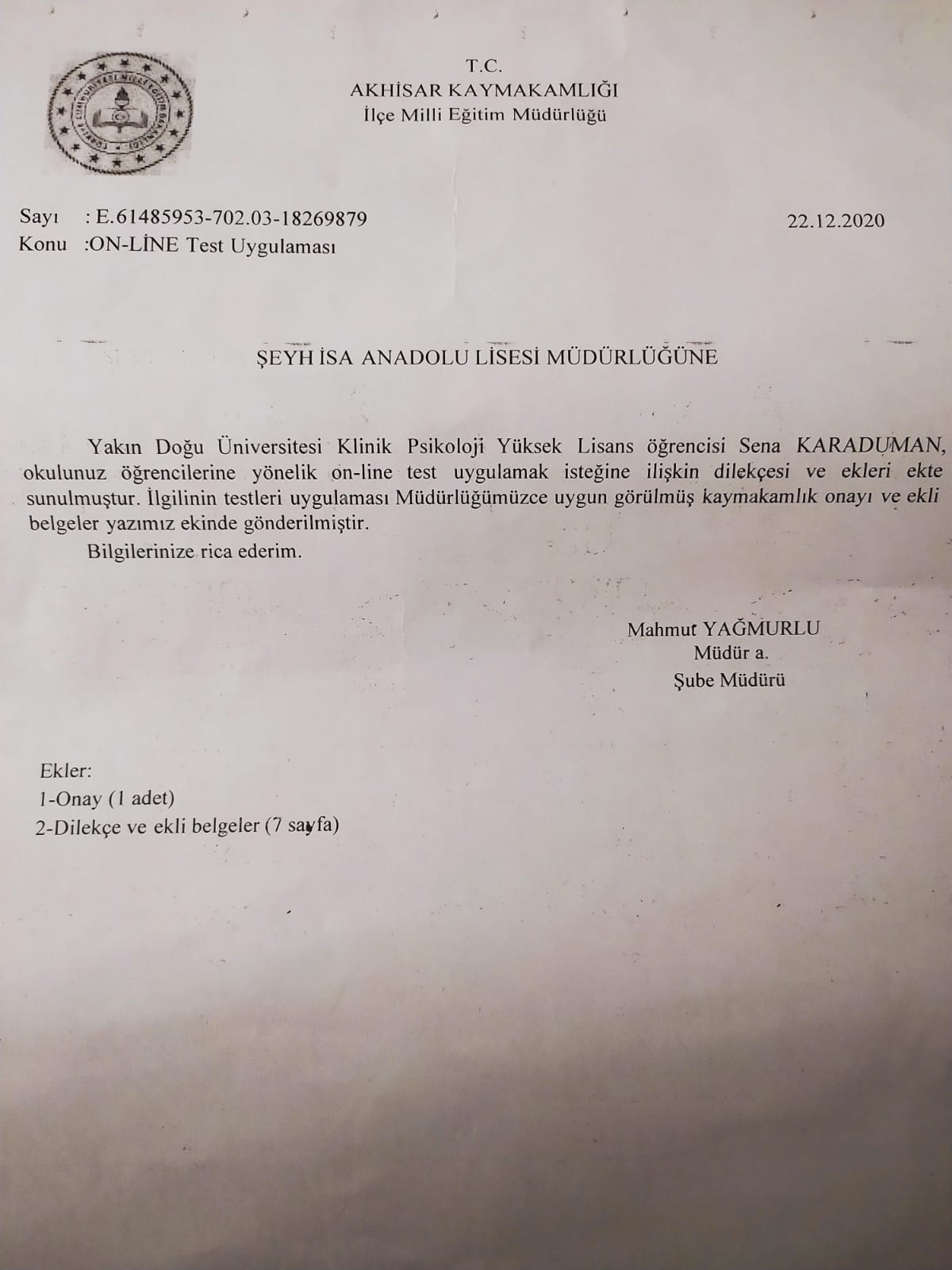
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Hiçbir**  **Zaman** | **Nadiren** | **Bazen** | **Sık sık** | **Her**  **Zaman** |
| Kendimi içine kapanık biri olarak görüyorum. | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) |
| Kendimi genellikle güvenilir biri olarak görüyorum. | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) |
| Kendimi yavaş hareket etme eğiliminde olan biri olarak görüyorum. | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) |
| Kendimi rahat ve stresle başa çıkabilen biri olarak görüyorum. | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) |
| Kendimi çok az sanatsal ilgisi olan biri olarak görüyorum. | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) |
| Kendimi dışa dönük, sosyal biri olarak görüyorum. | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) |
| Kendimi başkalarının hatasını bulma eğiliminde biri olarak görüyorum. | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) |
| Kendimi bir işi tam yapacak biri olarak görüyorum. | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) |
| Kendimi kolay sinirlenen biri olarak görüyorum. | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) |
| Kendimi yaratıcı biri olarak görüyorum. | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) | ( ) |

**EK-5. Ölçek Kullanım İzni**

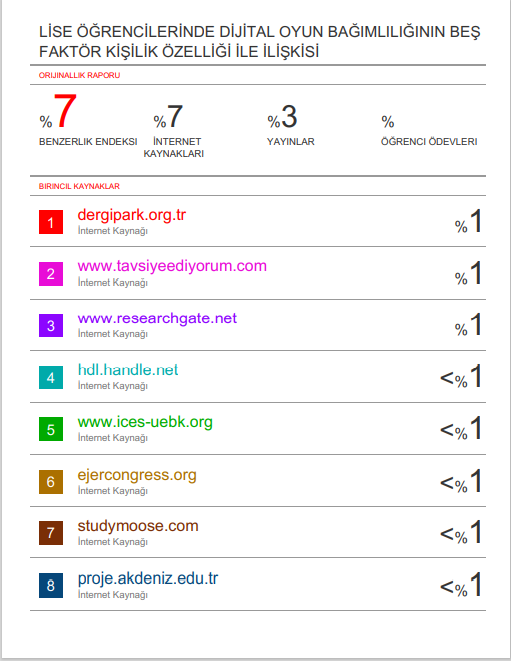
****

****

**EK-6. Ölçek Uygulama İzni**

****

**İNTİHAL RAPORU**

****

**ETİK KURUL RAPORU**



17.12.2020

Sayın Sena Karaduman

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu’na yapmış olduğunuz YDÜ/SB/2020/863 proje numaralı ve **“Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığının Beş Faktör Kişilik Özelliği 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

C:\Users\acer\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\47806218373806300317.png

**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.

