



YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

ÜNİVERSİTE ÖĐRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN
BAĐIMLILIĐI, SÜREKLİ ÖFKE-ÖFKE İFADE TARZI İLE
BİREYSEL REKABETÇİLİK ARASINDAKİ İLİŐKİNİN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sencer MEHEROĐLU

Lefkoőa

Haziran, 2023

SENCER-MEHERĐLU

ÜNİVERSİTE ÖĐRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN
BAĐIMLILIĐI, SÜREKLİ ÖFKE-ÖFKE İFADE TARZI
İLE BİREYSEL REKABETÇİLİK ARASINDAKİ
İLİŐKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

2023

**YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI**

**ÜNİVERSİTE ÖĐRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN
BAĐIMLILIĐI, SÜREKLİ ÖFKE-ÖFKE İFADE TARZI İLE
BİREYSEL REKABETÇİLİK ARASINDAKİ İLİŐKİNİN
İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sencer MEHEROĐLU

**Tez DanıŐmanı
Dr. AyŐe BURAN**

**LefkoŐa
Haziran, 2023**

Onay

Sencer Meheroğlu tarafından hazırlanan “Üniversite Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı, Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı ile Bireysel Rekabetçilik Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı tez, kapsam ve nitelik açısından kalite standartlarına uygunluğu ile ilgili Klinik Psikoloji Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak 13.06.2023 tarihinde kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri	Adı – Soyadı	İmza
Jüri Başkanı:	Yrd. Doç. Dr. Şebnem Güldal	
Jüri Üyesi:	Dr. Bingül Harmancı	
Danışman:	Dr. Ayşe Buran	

Anabilim/ Anasanat Dalı Başkanı Onayı

20./6./2023

Doç. Dr. Meryem Karaaziz

Ünvan, Ad-Soyad

Anabilim/Anasanat Dalı Başkanı

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Onayı

...../...../2023

Prof. Dr. Kemal Hüsnü Can Başer

Enstitü Müdürü



Etik İlkelerine Uygunluk Beyanı

Bu tezin içinde sunduđum verileri, bilgileri ve belgeleri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiđimi; tüm bilgi, belge, deđerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu; çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce, sonuç ve bilgilere bilimsel etik kurallar geređi olarak eksiksiz şekilde uygun atıf yaptıđımı ve kaynak göstererek belirttiđimi beyan ederim.

Sencer Meherođlu

13/06/2023

Teşekkür

Gerçekleştirmiş olduğum çalışmamda bilgisi ve donanımını benden eksik etmeyen tez danışmanım ve kıymetli hocam Dr. Ayşe BURAN'a değerli katkılarına karşılık sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Hem lisans hem de yüksek lisans eğitimim süresince kendilerinden çok şey öğrendiğim bilgi ve birikimlerini derslerde ve ders aralarında bizimle paylaşan Yakın Doğu Üniversitesi akademik kadrosuna ve beni yetiştiren değerli Doç. Dr. Ece Müezzini hocama teşekkür ederim. Yaşamımın her aşamasında olduğu gibi, tez çalışmam sırasında da bana verdikleri sonsuz moral, sevgi ve destekleri için anneme ve babama en içten teşekkürlerimi sunar; ayrıca, tüm tez çalışmam süresince bana güvenen destek veren, arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Sencer Meheroğlu

Özet

Üniversite Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı, Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı İle Bireysel Rekabetçilik Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Meheroğlu, Sencer

Yüksek Lisans Klinik Psikoloji Ana Bilim Dalı

06-2023, 123 sayfa

Kontrolsüz ve aşırı biçimde oyun oynamayla ortaya çıkan dijital oyun bağımlılığı önemli bir ruh sağlığı sorunu haline gelmiştir. Bu kapsamda araştırmanın amacı; üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, sürekli öfke-öfke ifade tarzları ile bireysel rekabetçilik arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Çalışma grubu amaçsal örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme göre son altı ay içerisinde herhangi bir dijital oyun oynamış olma şartı ile 18 yaş ve üzeri 386 üniversite öğrencisinden oluşturulmuştur. Araştırmada Bilgilendirilmiş Onam Formu, Sosyo-demografik Bilgi Formu, Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği ve Bireysel Rekabetçilik Ölçeği veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Araştırmada verilerin çözümlenmesi amacıyla T-Testi, ANOVA, Tukey ve Pearson analiz yöntemleri kullanılmıştır. Araştırma bulgularında, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve sürekli öfke puanları, kız öğrencilere oranla daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bununla birlikte dijital oyun bağımlılığı ile sürekli öfke-öfke ifade tarzı ve bireysel rekabetçilik arasında pozitif, yönde anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki aşırı odaklanma ve erteleme ve rekabetten hoşlanma puanlarının sürekli öfke puanlarını pozitif, yarışmadan kaçınma puanları ise negatif yordadığı belirlenmiştir. Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığına sahip bireylere geniş ve kapsayıcı psikoeğitim hizmeti verilmesi ve bu toplumsal sorun ile ilgili kamu spotlarının yaygınlaştırılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Bağımlılığı, Öfke, Bireysel Rekabetçilik

Abstract

Investigation of the Relationship between Digital Game Addiction, Trait Anger- Anger Expression Style and Individual Competitiveness in University Students

Meheroğlu, Sencer

MSC, Department of Clinical Psychology

06-2023, 123pages

It has become an important mental health problem of digital game operations, which emerged with uncontrolled and excessive forms of gaming. The purpose of this departure; The study of digital games in children is the examination of the relationship between trait anger-anger expression styles and individual examples. Scanning model was used in the research. The study group consisted of 386 university students aged 18 and over, on the condition that they have played any digital game in the last six months, according to criterion sampling, one of the purposive sampling methods. In the study, Informed Consent Form, Socio-demographic Information Form, Digital Game Addiction Scale for University Consumers, Trait Anger Expression Style Scale and Individual Hunting Scale were used as data collection tools. T-Test, ANOVA, Tukey and Pearson analysis methods were used to analyze the data in the research. At the end of the study, it was found that boys' digital game use and trait anger scores were higher than girls' proportions. In addition, positive, goal-oriented orientations were found between digital game use, trait anger-anger expression style and individual thoughts. In addition, it is aimed that the scores of excessive focus and procrastination and enjoyment of competition in digital game limitation positively predict trait anger scores and negatively predict competition avoidance scores. As a result, the provision of wide and inclusive educational psychologist services to individuals with digital game results and the dissemination of public service announcements about this social problem.

Keywords: Digital Game Addiction, Anger, Individual Competitiveness

İçindekiler

Onay	i
Etik İlkelerle Uygunluk Beyanı	ii
Teşekkür	iii
Özet	iv
Abstract	v
İçindekiler	vi
Tablolar Listesi	ix
Kısaltmalar	xi
BÖLÜM I.....	1
Giriş.....	1
Problem Durumu.....	2
Araştırmanın Amacı	3
Alt Amaçlar	3
Araştırmanın Önemi	3
Sınırlılıklar	4
Tanımlar	5
BÖLÜM II.....	6
Kavramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar	6
Oyun Kavramı	6
Dijital Oyun.....	8
<i>Bilgisayar Oyunları</i>	8
<i>Akıllı Telefon Oyunları</i>	8
<i>Oyun Konsolu Oyunları</i>	8
<i>Tablet Oyunları</i>	9
<i>İnternet Tabanlı Oyunlar</i>	9
<i>İnternet Tabansız Oyunlar</i>	9
Dijital Oyun Tarihi.....	10
Dijital Oyun Türleri	13
<i>Aksiyon Oyunları</i>	13

<i>Strateji Oyunları</i>	13
<i>Rol Yapma Oyunları</i>	14
<i>Simülasyon Oyunları</i>	15
<i>Macera Oyunları</i>	15
<i>Bulmaca Oyunları</i>	15
<i>Dövüş Oyunları</i>	16
<i>Spor Oyunları</i>	16
<i>Yarış Oyunları</i>	17
Dijital Oyun Bağımlılığı.....	17
Dijital Oyunlarda Aşırı Kullanım.....	20
Öfke Duygusu.....	21
Öfke Türleri.....	23
<i>Durumsal Öfke</i>	23
<i>Sürekli Öfke</i>	24
Öfke Duygusunun İfade Tarzları.....	24
<i>Öfkenin İçe Yönelmesi</i>	24
<i>Öfkenin Dışa Yönelmesi</i>	25
<i>Öfke Kontrolü</i>	25
Öfkenin Boyutları.....	25
<i>Öfkenin Bilişsel Boyutu</i>	26
<i>Öfkenin Fizyolojik Boyutu</i>	26
<i>Öfkenin Davranış Boyutu</i>	27
Ergenlerde Öfke	27
Rekabet Kavramı	29
Rekabetçiliğin Özellikleri.....	31
Ergenlerde Rekabetçilik	31
Dijital Oyunlarda Rekabetçilik.....	32
İlgili Araştırmalar	33
BÖLÜM III	39
Yöntem.....	39
Araştırma Modeli	39
Evren ve Örneklem.....	39
Veri Toplama Araçları.....	40

Kişisel Bilgi Formu	40
Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÜÖİDOBÖ)	41
Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği (SÖÖTÖ)	41
Bireysel Rekabetçilik Ölçeği	42
Verilerin İstatistiksel Analizi	42
Çalışma Planı	42
BÖLÜM IV	45
Bulgular	45
BÖLÜM V	57
Tartışma	57
BÖLÜM VI	63
Sonuç ve Öneriler	63
Sonuçlar	63
Öneriler	65
Araştırmacılara Yönelik Öneriler	65
Devlete Yönelik Öneriler	66
Klinisyenlere Yönelik Öneriler	66
Kaynakça	68
Ekler	98
Ek-1 Katılımcı Bilgilendirme Formu	98
Ek-2 Katılımcı Onam Formu	99
Ek-3 Veri Toplama Araçları	100
Sosyo-Demografik Bilgi Formu	100
Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	102
Sürekli Öfke (S1-Öfle) ve Öfke İfade Tarzı (Öfke-Tarz) Ölçekleri	103
Bireysel Rekabetçilik Ölçeği	104
Ek-4 Ölçek İzinleri	105
Ek- 5 Etik Kurul Onayı	108
Ek- 6 İntihal Raporu Oranı	109
Öz Geçmiş	110

Tablolar Listesi

	Sayfa
Tablo 1. Öğrencilerin Sosyo-Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı	39
Tablo 2. Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Durumlarına İlişkin Bazı Özellikleri	42
Tablo 3. Öğrencilerin Ölçek Puanlarının Normallik Testleri	43
Tablo 4. Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanları	44
Tablo 5. Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırma Bulguları	44
Tablo 6. Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Yaşa Göre Karşılaştırma Bulguları	45
Tablo 7. Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Eğitime Göre Karşılaştırma Bulguları	46
Tablo 8. Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Gelire Göre Karşılaştırma Bulguları	47
Tablo 9. Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Karşılaştırma Bulguları	48
Tablo 10. Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Dijital Oyun Oynama Zamanına Göre Karşılaştırma Bulguları	49
Tablo 11. Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Dijital Oyun Tercihine Göre Karşılaştırma Bulguları	50
Tablo 12. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanları	51
Tablo 13. Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanları Arasındaki Korelasyonlar	51
Tablo 14. Öğrencilerin Bireysel Rekabetçilik Ölçeği Puanları	52

Tablo 15. Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanları ile Bireysel Rekabetçilik Ölçeği Puanları Arasındaki Korelasyonlar	53
Tablo 16. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Bireysel Rekabetçilik Ölçeği Puanlarının Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarını Yordama Durumu	54

Kısaltmalar

APA:	Amerikan Psikoloji Birlięi
BRÖ:	Bireysel Rekabetçilik Ölçeęi
DSM:	Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı
ICD:	Uluslararası Hastalık Sınıflandırması Kitabı
MMORPG:	Geniş Katılımcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları
SÖÖTÖ:	Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeęi
SPSS:	Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı
TÜİK:	Türkiye İstatistik Kurumu
ÜÖİDOBÖ:	Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Baęımlılıęı Ölçeęi
YDÜ:	Yakın Doęu Üniversitesi

BÖLÜM I

Giriş

21.yüzyılda teknolojinin kullanımı tüm bireyler için hayatlarının vazgeçilmez bir gerekliliđi haline gelmiştir. Teknolojinin gelişiminin hız kazanması sonucunda bireyler bilgisayar, oyun konsolları, akıllı telefon ve tablet gibi araçlarla istedikleri zaman ve yerde ulaşılabilir konuma gelmiştir. Özellikle internetin gelişmesiyle birlikte dijital oyunlar yaygınlık kazanmış ve bireyler fiziksel etkileşim yerine sanal etkileşimler kurmaya başlamıştır (Canlı ve Demirarslan, 2020). Dijital oyun bağımlılığı, bireyin kontrolsüz ve aşırı bir şekilde oyun oynaması ile ortaya çıkan yaş fark etmeksizin toplumsal olarak tüm ülkeleri tehdit eden bir ruh sağlığı sorunudur (Yalçın ve Bertiz, 2019). Yapılan araştırmalara göre internet ile birlikte çevrimiçi dijital oyunların ortaya çıkması dijital oyunlara bağımlılığı arttırdığı ortaya koyulmuştur (Griffiths vd., 2004). Türkiye İstatistik Kurumu'nun hane halkı üzerinde gerçekleştirmiş olduğu bir çalışmada, evlerinde cep telefonu ya da akıllı telefon bulduranların kişilerin %96,9, taşınabilir bilgisayar ya da masaüstü bilgisayar bulduran kişilerin ise %22,9'luk bir dilimi kapsadığı tespit edilmiştir. Bunlara ek olarak internet kullanan bireylerin yaygınlık oranı %61,2 olarak belirlenmiştir. (TÜİK, 2016). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) son verilerine göre, internet kullanan bireylerin oranı %85 olarak tespit edilmiştir (TÜİK, 2022). Yapılan bir araştırmaya göre, oyun oynayan bireylerin %70'ini 18 yaş ve üstü kişilerden oluştuđu tespit edilmiştir (Statista, 2017).

Tarihsel köken olarak incelendiđi zaman insanların oyunlarla ilgili tanışması yeni dönemde ortaya çıkan bir olgu olmadığı görülmektedir (Swaddling, 1980). M.Ö 776 yıllarında Antik Yunan'da bireyler dünyanın en güçlü tanrısı Zeus'u onurlandırmak amacıyla çeşitli oyunlar düzenlemişlerdir (Karaküçük, 1989). Bu faaliyetler şuan ki günümüz Olimpiyat oyunlarının kökenini oluşturmaktadır (Scanlon, 2009). İnsanların bu faaliyetleri sosyalleşme ihtiyaçlarını gidermiş ve 4 ayda bir toplumla bütünleşmenin sağlanması amaçlanmıştır. Ayrıca bazı arkeolojik çalışmalara göre Olimpiyat oyunlarının M.Ö. 1500 yılından beri yapıldığını belirtilmiştir (Kyrieleis, 2003).

Öfke duygusu tüm dünyada evrensel olarak karşımıza çıkan bir duygudur (Videbeck, 2020). Bireyler herhangi bir durum neticesinde mutlu, kaygılı, heyecanlı,

gergin ve endişeli olabildiği gibi öfkeli de olabilirler (Okur ve Çorapçı, 2016).Öfke duygusu ise genellikle saldırganlıkla ilişkilendirilen bir duygudur (Şahin, 2005). Öfke duygusu, ergenlik çağındaki bireylerde kontrol altına alınmaz ise yetişkinlikte önemli bir risk faktörü oluşturabilir. Bu nedenle ergenlik çağında oluşan öfke duygusunun kontrol altına alınması ve saldırganlığa dönüşmeden ifade edilmesinin sağlanması gerekmektedir (Avcı ve Yıldırım, 2014).

Problem Durumu

Dijital oyun bağımlılığı, günümüzde tüm toplumları tehdit eden bir ruh sağlığı sorunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte; dijital oyunların, gelişim çağıının zirvesinde olan ergenler için ciddi riskleri beraberinde getirmektedir (Severo vd., 2022; Fumero vd., 2022; Griffiths ve Woods, 2000). Dünya Sağlık Örgütü (2018) Uluslararası Hastalık Sınıflandırma Kitabı olan ICD-11’de bu durumu ‘Oyun Oynama Bozukluğu’ olarak adlandırılarak bir hastalık kabul edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı DSM-V’te sınıflandırılmamış olsa da yeni yayınlanacak olan kitabın gelişmesi amacıyla yeniden çalışmalar yapılması önerilmiştir (APA, 2013).

Dijital oyun oynama nedeni bireyden bireye değişiklik göstermektedir. Bireylerin sosyalleşmek, oyunda elde ettiği güç ile itibar görmek, seviye atlamak, hedeflere ulaşmak, oyundaki sorumluluklarını yerine getirmek, boş vaktini eğlenerek değerlendirmek ve gerçek hayattaki sorunlarını unutmak amacıyla oyun oynadıkları ortaya koyulmuştur (Yee, 2007). Dijital oyunların oynanması sonucunda bireyde olumlu gelişimler gözleniyorsa bu durum normal olarak değerlendirilmektedir. Tam aksine bireyde olumsuz etkiler bırakarak işlevsellikte düşmeye yol açar ve aşırı biçimde oyun oynama davranışının kontrol edilememesi söz konusu olursa dijital oyun bağımlılığı kavramından söz edilmektedir (İrmak ve Erdoğan, 2016). Bireylerin genç erişkinlik çağıında akademik ve sosyal olarak kendilerini geliştirdikleri bu dönemde dijital oyunları fazla oynamalarının sonucu olarak kaygı ve depresyon gibi ruh sağlığı sorunlarını da beraberinde getirdiği tespit edilmiştir (Mentzoni vd., 2011). Dijital oyun oynayan bireyler üzerinde yapılan araştırmalara göre dijital oyun oynayan bireylerin şiddet eğiliminin arttığı saptanmıştır (Akçayır, 2013; Brown & Bobkowski, 2011; Lemmens vd., 2011; Sağlık Bakanlığı, 2018). Y kuşağı üzerinde yapılan bir çalışmada dijital oyun bağımlılığı puanlarının yüksek çıkan bireylerin hissettiği duygular korku, öfke ve stres şeklinde olduğu tespit edilmiştir. Mutluluk

duyguları hisseden bireylerin dijital oyun bağımlılığı puanları düşük düzeyde olduğu tespit edilmiştir (Akkaya vd., 2021).

Dijital oyunlar üzerinde vakit geçiren oyuncular sanal ortam üzerinden takım ya da bireysel olarak rekabet içerisinde bulunmaktadır (Swearingen, 2011). Bireylerin diğerlerine oranla daha karmaşık yapıda olan çoklu çevrimiçi rol yapma (MMORPG), strateji, aksiyon, macera, spor ve yarış kategorisindeki oyunlarda birbirleriyle daha çok rekabet içerisinde girdikleri bilinmektedir (Karahisar, 2013).

Dijital oyun bağımlılığının, öfke duygusu ve bireysel rekabetçilik üzerindeki etkilerini daha iyi anlamak için daha fazla araştırma yapılması gerektiği düşünülmektedir. Dolayısıyla, bu çalışmanın problem cümlesi ‘‘Üniversite öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı ile sürekli öfke-öfke ifade tarzı ve bireysel rekabetçilik arasında bir ilişki var mıdır?’’ şeklinde belirlenmiştir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı; üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile sürekli öfke-öfke ifade tarzı ve bireysel rekabetçiliğin incelenmesidir. Bu amaç ile birlikte aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

Alt Amaçlar

1. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile sürekli öfke-öfke ifade tarzı ve bireysel rekabetçilik sosyo-demografik değişkenlere göre farklılaşmakta mıdır?
2. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile sürekli öfke-öfke ifade tarzı arasında ilişki var mıdır?
3. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile bireysel rekabetçilik arasında ilişki var mıdır?
4. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve bireysel rekabetçilik sürekli öfke-öfke ifade tarzlarını yordamakta mıdır?

Araştırmanın Önemi

Araştırmanın değişkenlerinden dijital oyun bağımlılığı kavramı ülkemizde daha çok şiddet kavramı ile ele alındığı görülmüştür. Buna ek olarak dijital oyun

bağımlılığı çalışmalarında örneklem olarak daha çok lise ve orta öğretim öğrencileri ele alınarak yürütüldüğü tespit edilmiştir. Ancak geleceğe dair ilk adımın atıldığı, iş hayatından bir önceki önemli basamak olan üniversitelere gidip burada özgürleşen bireyler dijital oyun oynama konusunda daha rahat ve özgürler. Bununla birlikte, son dönemlerde yapılan çalışmalar üniversite öğrencilerinin daha sık dijital oyun oynadığını ortaya koymuştur (Statista, 2017; Tso vd., 2022; Espisto vd., 2020).

Bunlara ek olarak dijital oyun bağımlılığının, alanyazı çalışmalarında duyguları ele alma konusunda yetersiz olduğu görülmüştür. Araştırmanın son değişkeni bireysel rekabetçilik kavramı ülkemizde ölçeğin yeni olmasından dolayı literatürde bu kavramla ilgili boşluk olduğu görülmüştür. Bireysel rekabetçilik ölçeği 2020 yılında Türkçe uyarlanarak literatüre yeni kazandırılmış bir ölçektir (Günay ve Çelik, 2020).

Söz gelimi literatürde üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve sürekli öfke-öfke ifade tarzının ele alınarak bireysel rekabetçilik arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışmaya denk gelinmemiş olup, alan yazında bu konuyla ilgili eksiklik olduğu tespit edilmiştir. Bu sebeple yapılan çalışmanın ilerleyen süreçte ortaya çıkabilecek sorunların saptanması ve bununla ilgili önleyici tedbirlerin alınmasına yönelik faydalı olacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmanın, ülkemizde üniversite öğrencileri örnekleminde dijital oyun bağımlılığını ele alan bir çalışma olması, sürekli öfke-öfke ifade tarzı ve bireysel rekabetçilik değişkenleri ile ele alınmasıyla hem Türkçe hem de uluslararası alanyazına katkıda bulunması beklenmektedir.

Sınırlılıklar

Bu araştırma;

1. Son altı ay içerisinde herhangi bir dijital oyun oynamış olma şartı ile 18 yaş ve üzeri üniversite öğrencilerinden 386 katılımcı,
2. Bilgilendirme ve Onam Formu, Sosyo-Demografik Bilgi Formu, Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği ve Bireysel Rekabetçilik Ölçeği ile

3. Araştırma veri analizinde kullanılan SPSS (Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı) 26.0 paket programı ile sınırlandırılmıştır.

Tanımlar

Dijital Oyun Bağımlılığı: Dijital oyun bağımlılığı, bireyin kontrol edilemez ve aşırı bir şekilde oyun oynamasının sonucunda; oyunu gerçekte bağdaştırma, oyun dolayısıyla sorumluklarını yerine getirememe, yapabileceği diğer aktiviteler yerine oyun oynamayı yeğleme ve sosyal işleyişiyle ilgili aksamalar şeklinde ortaya çıkan kavramdır (Horzum, 2011).

Öfke: Öfke duygusu, çevresel sorunlardan dolayı ortaya çıkan, hayal kırıklığı ve tehdit gibi durumlara neden olan doğal bir duygu şeklinde tanımlanmıştır (Kim vd., 2019).

Sürekli Öfke: Sürekli öfke bireyin, öfke duygusunu yaşamaya yönelik eğilimli bir yapısının bulunması sürekli öfke şeklinde tanımlanmıştır (Özmen, 2004).

Öfke İfade Tarzı: Öfke ifade tarzı, bireyin öfkesini dışa yöneltmesi, içe yöneltmesi ve kontrol etmesiyle üç boyuttan oluşan öfkenin ifade edilmiş şeklidir (Starner ve Peters, 2004).

Rekabetçilik: Rekabetçilik, bireyin kendisini çevresine karşı daha iyi olmaya yönelik kıyaslamasıyla ideal benliğine erişmeye yönelik gayreti şeklinde tanımlanmıştır (Yenidünya, 2005).

BÖLÜM II

Kavramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar

Oyun Kavramı

Oyun, yaşantımızın ilk yılları olan bebeklik çağından yaşlılık çağına kadar olan süreçte hayatımızda daima var olup eğlenmek amaçlı yaptığımız eylemlerdir. Oyun kavramının kültür kavramından daha önce ortaya çıktığını ve oyunun oynamanın fizyolojik, biyolojik ve psikolojik boyutların ötesinde olduğunu ifade edilmiştir. İlk insanların oyun oynama eylemlerinin doğayı taklit yolu ile gerçekleştiği belirtilmiştir (Huizinga, 2013). Hayvanlarda oyun oynama etkinliği, içgüdüsel olarak ortaya çıkıp doyum ile sonuçlandığı bilinmektedir (Gülsoy, 2019). Tarihsel süreç olarak baktığımızda oyun kavramının, insanların hayatlarında yer edinmesinin epey uzun bir süredir var olan bir olgu olduğu görülebilir. M.Ö 776 yıllarında Zeus'u onurlandırmak amacıyla olimpiyat oyunları yapılmaya başlanmıştır (Swaddling, 1980). M.Ö 3000'li yıllara ait arkeolojik çalışmaların sonucunda, taşların üzerine mangala oyununu ortaya koyacak şekilde sembollerin oluşturulduğu gözlemlenmiştir (Ögel, 2012). Teknolojinin ilerlemesiyle beraber oyun çeşitliliği ve oyun oynayan bireylerin sayılarında artışlar gerçekleşmiştir (Hazar, 2016). Oyun oynama zevkli ve eğlenceli bir aktivite olduğu kadar bireylerin gündelik yaşamdan anlık olarak kurtulmalarına olanak veren aynı zamanda da etkileşimi arttıran sosyal bir kavramdır (Kuss ve Griffiths, 2012).

Matson ve Hong'a (2018) göre oyun; çocukların ayrılmaz hayatlarının bir parçası olduğunu ve grup faaliyetlerinde kullanılarak çocukların gelişimlerini tamamlamaları açısından çok önemli katkıları bulunduğunu belirtmiştir. Jones'a (2006) göre oyun, çocukların eğlenerek vakit geçirip sosyal, duygusal, bilişsel ve fiziksel yönlerde kendilerini geleceğe yönelik geliştirmiş olduğu önemli etkinlikler arasındadır. Ayrıca oyun alanlarının, çocuklar için duyguları ve düşünceleri ifade etme anlamında önemli bir yer olduğunun altı çizilmiş, çocukların dil gelişimi açısından önemli bir kavram olduğu vurgulanmıştır (Gözalan ve Koçak, 2014). Çocuk Hakları Bildirgesi'nin yayınlamış olduğu bildiriye göre, oyunların tamamının çocuklara yönelik bir 'hak' olduğu vurgulanmıştır (UNICEF, 1989).

Oyun, ilgili kuralların kişisel olarak belirlenebildiği, zaman kavramı açısından bireyin kararı ile sınırlandırıldığı, takım ya da bireysel olarak gerçekleştirilen ve bireyin kendi kontrolünde olan eğlenceli bir etkinliktir (Tor ve Irmak, 2022). Çocuklar, oyun kurallarına uyma konusunda otoriteye olan bağlılıklarını göstermektedir (Güneş 2017). Oyun kavramı içerisinde birlik olma, uyum sağlama ve çatışma gibi faktörler yer alır. Oyun yetişkin ve çocukların eğlenmek amaçlı gerçekleştirdiği etkinlikler olsa da rekabete dayalı sistemsel yapısıyla ön plana çıkar (Suits, 2012). Oyun, yaşamın bebeklik çağında bireylerin hayatlarında önemli bir yer edinir ve bireyin birey olabilmesinde etkili bir faktör olduğu ifade edilir. Söz gelimi oyun kavramı bireyin kişisel gelişimi açısından ilgili yeteneklerini ve becerilerini tanınmasında rol oynayıcı bir faktördür. (Ögel, 2012).

Bilindiği üzere okul öncesi dönem, bireyler için en önemli gelişim dönemlerini içine alan dönemlerden bir tanesidir. Bu dönemde bulunan çocuklar için oyun kavramı gelişimi destekleyici aktiviteler için kullanılmaktadır (Ulutaş, 2011). Çocukların ince motor ve kalın motor becerilerinin gelişiminin desteklenmesi bu dönemde önem arz etmektedir. Bilişsel becerilerle gelişimin desteklendiği oyun modelleri günümüzde de hala yaygın olarak eğitim ve öğretim faaliyetlerinde yaygın olarak kullanılmaktadır (Şentürk ve Yılmaz, 2018). Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 2013 yılında geliştirilmiş olan, Okul Öncesi Eğitim Programı içerisindeki ana özelliklerden bir tanesi de oyun temelli yaklaşımdır. Çünkü çocuklar için oyuna dayalı öğrenme faaliyetleri okul öncesi dönemin yapı taşı olarak görülmektedir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2013). Okul öncesi dönemde, bireylerin akran etkileşimleri incelenmiş ve oyun etkinliklerinin ilerleyen yaşla beraber belirli faktörlerle desteklenerek arttığı saptanmıştır. Bu gelişimi sağlayan önemli faktörlerden birisi oyundur (Gül, 2009). Okul öncesi dönemde oyun çocukların gelişimi için kullanılan en etkili yollardan birisi olmakla beraber bu programları geliştirmeye yönelik çalışmalar devam etmektedir (Kaytez ve Durualp, 2014).

Bireyin tüm yaşamında var olan oyunların, bireylerin birçok gelişim alanında önemli bir etkiye sahip olduğu vurgulanmıştır. Oyun kavramı, insan hayatından soyutlanamaz. Bireyi, bilişsel, bedensel, duygusal, sosyal ve dil gelişimine en iyi katkıyı veren etkinliğin oyun olduğu belirtilmiştir (Bekmezci ve Özkan, 2015).

Dijital Oyun

Dijital oyun kavramı, bilgisayar, akıllı telefon, oyun konsolu ve tablet gibi teknolojik cihazlar yardımıyla internetli veya internetsiz olarak oynanabilen oyunların hepsini içine alan geniş bir tabirdir (Ünal ve Batı, 2011). Söz gelimi, teknolojik araçlar vasıtasıyla çeşitli eğlenceli eylemlerin yapıldığı yazılımla kodlandırılmış terimdir. Tanımda adı geçen terimlerin bilgileri aşağıda verilmiştir:

Bilgisayar Oyunları

Bilgisayar oyunları birçok farklı kategoriden oluşmaktadır. Örnek olarak ifade etmek gerekirse; strateji, spor, aksiyon, yarış, macera, rol yapma ve bulmaca gibi oyunlar bilgisayar tabanlı internetli ve internetsiz şekilde oynanan bireysel veya takımla oynanan bilgisayar oyun kategorileridir (Kaya, 2013). Günümüzde dijital oyun oynamak amacıyla en popüler ve yaygın olarak kullanılan teknolojik araç bilgisayardır (Liu ve Chang, 2016).

Akıllı Telefon Oyunları

Mobil bağlantı yoluyla, internet ağları ya da internetsiz olarak ulaşılan sanal ortamlar üzerinden mobil cihazda istenilen yer ve zamanda oynanabilen oyunların tümüdür (Erdoğanoglu ve Arslan, 2019). Bireylerin, akıllı telefonlar üzerinden istediği yer ve zamanda dijital oyun oynamaları sonucunda dijital oyun bağımlılığı ortaya çıkmaktadır (Çavuş vd., 2016). Yapılan bir araştırmada Türkiye’de en çok ergenler akıllı telefon kullanarak dijital oyunlar oynamaktadır (Dursun ve Çapan, 2018).

Oyun Konsolu Oyunları

İşlemcilerle desteklenen, bilgisayara oranla daha küçük ve oyun için geliştirilmiş araçlardır (Lowood, 2009). Günümüzde en çok kullanılan konsolların PlayStation ve Xbox gibi elektronik cihazlar olduğu bilinmektedir (Altınpulluk, 2021). Türkiye’de mobil oyun oyunları konsol aracını kullanarak oynayanların sayısı 17 milyon olduğu tahmin edilmektedir (Gaming Turkey, 2020).

Tablet Oyunları

Tablet oyunları, akıllı telefon oyunları ile benzer özellikler göstermektedir. Tablet ve akıllı telefonların işletim sistemleri aynı yapıdadır (Zhou vd., 2011). Tabletlerin kullanım amacı açısından bakıldığında bir araştırmada, çocukların tablet aracını hem oyun oynama hem de video izleme amacıyla daha çok kullandıkları tespit edilmiştir. Ayrıca oyun oynama amacıyla en çok kullanılan bilgisayardan sonra ikinci araç olduğu tespit edilmiştir (Darga, 2021).

İnternet Tabanlı Oyunlar

İnternet tabanlı oyunlar, dijital oyunların internet bağlantısı aracılığıyla oynadıkları oyunlar olarak tanımlanmıştır. İnternet tabanlı oyunlar, alanyazında çevrimiçi oyunlar şeklinde ifade edilmiştir (Weinstein ve Lejoyeux, 2010). Çevrimiçi oyunların oyuncular tarafından en çok tercih edilen oyun türü olduğu belirtilmektedir (Taylan vd., 2017). Günümüzde dünya nüfusunun %40'lık kesimi çevrimiçi oyunlar oynadığı tespit edilmiştir. Kore, Birleşik Krallık ve ABD gibi ülkeler yüksek hızda interneti, ülke genelinde yaygınlaştırmış önemli ülkelerdendir (Uluslararası İletişim Birliği, 2013).

İnternet Tabansız Oyunlar

İnternet tabansız oyunlar, herhangi bir ağ kullanmadan bilgisayar, akıllı telefon, oyun konsolu ve tablet gibi araçlarla bireysel olarak etkileşim olmadan oynanan oyunların tümüdür (Suler, 2004). Literatürde çevrimdışı oyunlar olarak geçmekle beraber çevrimiçi oyunlara nazaran daha az rağbet görmektedir (Lemmens ve Hendriks, 2016). Oyun oynama nedenlerinin incelendiği bir araştırmada çevrimiçi oyun oynayan oyuncuların daha çok rekabet etme, tanınma ve işbirliği gibi motivasyonlardan hareketle oyun oynadıkları belirlenmiştir. Ayrıca internet olmadan oynanan oyunlarda ileri seviyeleri merak etmeyle birlikte oraya çıkan bir oynama isteği bulunduğu saptanmıştır. İnternetli ya da internetsiz oyun oynayan bireylerin farklı motivasyonlara sahip olmaları dolayısıyla oynadıkları oyun türünün internetli ya da internetsiz olacağını dolaylı bir şekilde etkilemiştir (Hainey vd., 2011).

Dijital Oyun Tarihi

Geleneksel yapıdaki oyunlar teknolojinin gelişmesiyle beraber yaşamımızdan adeta yok olmuş ve yerini dijital oyunlara bırakmıştır (Aytan ve Özkul, 2019). Dijital oyunların başlangıcı kimi kaynaklar tarafından 1940'lı yıllar olarak kabul edilse de, 1951 yılında bir imalat şirketinde mühendis olarak görev alan Ralph Baer, oyunların televizyon aracıyla oynanabilmesi ile ilgili ilk fikri ortaya koyan kişidir (Pelovitz, 2014). Ralph Baer, bu düşüncesini 1966 yılında ilk örneğini gerçekleştirerek dijital oyunların tarihsel başlangıcını yapmıştır (Yengin, 2012). Steve Russell tarafından geliştirilen o dönemin PDP-1 bilgisayarları tarafından oynanabilen Spacewar adlı oyun dönemin en popüler oyunlarından biri olmuştur. Spacewar adlı oyunda iki uzay aracı birbirini vurmaya dayalı olarak geliştirilmiş ancak daha sonradan öğrencilerin çeşitli geliştirme ve eklemeleriyle yeniden düzenlenerek dijital oyun kültürü için önemli katkılar sağlanmıştır (Sezen ve Sezen, 2011). Dönemin önemli isimlerinden Nolan Bushnell, Steve Russell'ın Spacewar adlı oyunundan esinlenerek jeton ile çalışan Computer Space adlı oyun makinesini dünyaya tanıtmayla dijital oyunlar artık bir endüstri alanına dönüşmüştür (Brand, 1972).

Atari şirketi, 1972 yılında dijital oyunların bir endüstri haline gelmesini sağlayan Nolan Bushnell ve Ted Dabney ortaklığında kurulmuştur. Atari şirketi bünyesinde oyun tasarlayan Allan Alcorn'un Pong isimli tenis oyunu şirketin geliştirmiş olduğu ilk oyun olma özelliğini taşır (Herman, 1994). 1974 yıllarına geldiğimizde Gary Gygax tarafından dijital oyunların rol yapma kategorisinde atası olan Dungeon&Dragons'u çıkarmıştır (Gygax ve Arneson, 1974). Sonraki yıl dijital oyunlarla adından çokça bahsettiren Microsoft şirketi ABD'de kurulmuştur. Ardından 1976'da Microsoft'a rakip olarak Apple şirketi ABD'de kurulmuştur. 1978 yılına sadece PDP-10 bilgisayarları tarafından oynanabilen ilk Multiuser Dungeon oyunu çıkarılmıştır (Brown, 2008). Dijital oyunların rol yapma kategorisindeki diğer atası olan Akalabeth'in bilgisayar sürümü Richard Garrot'un sayesinde yayınlanmıştır. Zamanın ünlü Pac-Man adlı oyunu Namco şirketi tarafından yayınlanmıştır (Fox ve Verhovsek, 2002).

Bir Japon şirketi olan SEGA 1982 yılında Zaxxon adlı oyununda nesnelere çizimlerini eş ölçülü yaparak görüntü anlamında bir ilke adım atmıştır (Horowitz, 2018). Dijital oyunların tarihsel gelişimi, 1984 yılında Tetris adlı oyunun geliştirilmesi, 1987 yılında Nintendo adlı Japon firmasının ilk oyunu olan Legend of

Zelda oyununu piyasaya sürülmesi ve Capcom adlı Japon firmasının dönemin popüler oyunu olan Street Fighter'ı piyasaya sürmesiyle devam etmiştir (Shaw ve Who, 2021). Ardından 1989'larda çıkan ve günümüze değin popülerliğini korumuş olan Prince of Persia adlı oyun piyasaya sürülmüştür. 1990 yıllarında MMORPG oyun türünde önemli gelişmeler yaşanmıştır. Bu gelişmelerden bir tanesi AOL, Stormfront Studios, SSI ve TSI gibi kuruluşların iş birliğiyle grafik içeren çoklu oyunculu rol yapma oyunu ilk kez belirli servis sağlayıcıları yardımıyla erişime açılmıştır (O'Hagan ve Mangiron, 2013).

Ünlü Japon teknoloji şirketi Sony şirketinin günümüze değin popülerliğini korumuş olan en çok satılan oyun konsolu PlayStation'u 1994 yılında piyasaya sürmüştür (Kim vd., 2021). Daha sonra yine günümüzde hala oynanmakta olan GTA (Grand Theft Auto) serisinin ilk oyunu piyasaya sürülmüştür. GTA'nın günümüzde beşinci oyunu birçok oyuncu tarafından çevrimiçi ve çevrimdışı olarak oynanmaktadır (Mclaughlin ve Thomas, 2013). 1998 yılına gelindiğinde eski Microsoft çalışanlarının Valve şirketiyle piyasaya sürdüğü Half-Life çokça oynanmıştır. Half-Life oyunun bir sürümü olarak geliştirilen Counter Strike 2000 yılında satılarak Valve şirketinden ayrılmıştır (Au, 2002). Günümüzde Counter Strike oyunu, şuna kadar geliştirilen oyunların aksiyon kategorisinde en çok oyuncusu olan oyunlardan birisidir (Hardenstein, 2017). 2000 yılının en çok satan oyunu The Sims yıldan yıla farklı seriler çıkartılmasıyla beraber geniş kitlelere hitap etmiş oyunlardan biridir. 2000'li yıllardan sonra dijital oyunlar sanatsal yapılarla kaynaşma evresine girmiştir (Flanagan, 2003). 1993 yılında video oyunu ilk kez sinemaya taşınan oyun Super Mario Bros'dur (Ryan, 2012). Ancak bu dönemlerde dijital oyun sektörünün kaynaşması yavaştı. 2000'li yıllarda dijital oyunlardan esinlenerek beyaz perdeye aktarılan Tomb Raider, Resident Evil, Prince of Persia ve World of Warcraft oldukça başarılı çalışmalardır (Weston, 2012). 2004 yılında MMORPG yani çoklu oyunculu rol yapma oyunu olan Word of Warcraft türünün en başarılı örneği olmuştur. Günümüzde çokça oyuncusu bulunmakla beraber oyunculara sürekli güncel yamalar sunarak güncelliğini korumaktadır (Ducheneaut vd., 2006). Yine 2004 yılında Facebook adlı sosyal paylaşım sitesinin kurulmasıyla oyun oynamak için yeni alanlar ortaya çıkmıştır. FarmVille oyunu, 2009 yılında 62 milyon kişi tarafından oynanarak ciddi bir oyuncu sayısına ulaşmıştır (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016). ABD'de Entertainment Software Association (Eğlence

Yazılımları Derneği) isimli kurumun 2018 yılında yapılan araştırmaya göre, toplamda, 43.4 milyar dolarlık bir dijital oyun endüstrisi harcaması söz konusudur. Aynı kurumun 2020’de yapmış olduğu araştırmaya göre, dijital oyun endüstrisine toplamda 56.1 milyar dolar olacak şekilde harcama yapılmıştır. Bunlarında 51.7 milyar doları içeriğe, 6.1 milyar doları donanıma, 2.7 milyar doları ise aksesuarlara ayrılmıştır. Dijital oyunların hızla gelişmekte olan bir endüstri alanı olduğu söylenebilir (Entertainment Software Association, 2018).

Dijital oyun endüstrisinin Türkiye’de başlama yılı 1980 yıllarına uzanmaktadır. 1980’li yıllarda birkaç girişimci ile dijital oyunlara yönelik yatırımlar yapılmıştır. Mevlüt Dinç Türkiye’de dijital oyun endüstrisine katkıda bulunan önemli isimlerden birisidir (Yılmaz ve Çağiltay, 2004). 2005 yılına değin bu sektör profesyonel anlamda gelişmemiş olsa da 2006 yılında şirketlerin mali destekleri, teknolojinin gelişmesi ve üniversitelerin çalışmalarıyla belli bir hız ivmesi kazanmıştır (Karahisar, 2013). Türkiye’de geliştiricilerin çoğunluğu internet üzerinden oynanan sosyal ve mobil oyunlar üzerine çalışmalar yapmaktadır. Oyun geliştiricilerinin, internet üzerinden oynanan mobil ve sosyal oyunların üretim maliyetleri düşük olduğu için bu alanda faaliyet gösterdikleri söylenebilir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016). Türkiye’de geliştirilen ilk dijital oyunların ana temaları ulusal tarih, yerel karakter ve yerel hikâyelerden olmaktadır. Sonraki yıllarda geliştiriciler yerel olmayan hikâye ve karakterler üzerinden içerik üretimine başlamışlardır. Oyun geliştiriciliği anlamında, düşük bir potansiyeli bulunsa da dijital oyun oynayan birey sayısı ve oyunlarda geçirdikleri süre bağlamında diğer ülkelerle paralellik göstermektedir (Şener vd., 2019). 2008 yılında kurulmasıyla birlikte faaliyete geçen ATOM, (Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi) dijital oyunların geliştirilmesi için önemli bir merkez olmuştur. 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın kurmuş olduğu Dijital Oyunlar Federasyonu ise Türkiye’de oyun sektörünün desteklenmesi için kurulmuştur (Akt. Sağlam, 2019). Dijital oyun sektöründeki gelişmeler ve internet kullanımının yaygınlık kazanması sonucunda oyuncuların ve dijital oyunların sayısı her geçen gün artmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015). Son olarak Türkiye’de bulunan teknik üniversitelerde oyun tasarımı ile ilgili bölümler akademik eğitim amacıyla kurulmuş ve üretim anlamında çalışmalar devam etmektedir (Kurt, 2015).

Dijital Oyun Türleri

Dijital oyun türlerinin sınıflandırılması ile ilgili görüşlere bakıldığında yazarların herbirinin farklı bir görüşü olduğu görülmektedir. Callios'a (1981) göre dijital oyunlar agôn (rekabet), alea (şans), ilinx (baş dönmesi) ve taklit (simülasyon) olarak dört kategoriye ayırmıştır. Callios, bu sınıflandırmayı yaparken, oyunları sanat eseri olarak görme düşüncesi edasıyla yorumlama yoluna gitmiştir (Mortensen, 2009).

Günümüzde dijital oyun türlerinin tanımlanması açısından yaygın görüşe göre, simülasyon, aksiyon, strateji, rol yapma, simülasyon, macera, bulmaca, dövüş ve spor olarak dokuz kategoriye ayrılmıştır (Apperley, 2006; Bozkurt, 2014; Gros, 2007; Şahin, 2017; Prensky, 2001). Dijital oyun türlerine yönelik açıklamalar aşağıda belirtilmiştir.

Aksiyon Oyunları

Aksiyon oyunları, el ve göz uyumuna göre gerçekleşen reaksiyona dayalı oyunlardan oluşmaktadır. Aksiyon oyunlarındaki asıl amaç, hayatta kalarak en çok sayıda kişiyi öldürebilmektir (Nelson & Strachan, 2009). Aksiyon oyunlarının dünya genelinde oyuncu sayısı yüksek olmakla beraber oyun içi geçirilen süre de diğer oyun kategorilerine göre yüksek bulunmuştur (Teng vd., 2014). Aksiyon oyunları arasında popüler olan Counter Strike ve Call of Duty Modern Warfare II oyunları çevrimiçi, bireysel veya takım olarak birinci şahıs görüş açısıyla oynanmaktadır. Literatürde Call of Duty serisinin Dünya Savaşları'ndan esinlenerek tasarlanması dolayısıyla acımasız oyunlar olarak nitelendirilmesine neden olmuştur (Ramsay, 2015).

Strateji Oyunları

Strateji oyunları, bireylerin oyun içerisinde taktik ve mantığa dayalı hareket etmesine yöneliktir. Strateji oyunlarında yapılması gereken görevler vardır. Bu görevlerin yapılmasıyla belli bir ilerleme sağlanır ve oyuncular yeni görevlere yönlendirilir (Uğurel ve Morali, 2008). Strateji oyunlarında keşfetmeye dayalı haritalandırmaların kullanılması yaygındır. Oyuncuların bu haritalar üzerinde keşif yapmalarıyla beraber oyunun devamlılığı da sağlanmış olur (Erdem, 2019). Bu

şekilde oyuncular tarafından çekici hale getirilerek uzun süren oynama süreleri ortaya çıkmaktadır (Xiong ve Iida, 2014).

Strateji oyunlarına örnek vermek gerekirse dönemin popüler oyunu Ages of Empires, Red Alert ve The Lord of the Rings gibi serisi olan oyunlar günümüzde bile oynanmaktadır (Cole, 2021). Strateji oyunları, aksiyon oyunlarında olduğu gibi yine çevrimiçi ve çevrimdışı oynanabilmektedir. Ancak teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyuncular daha çok etkileşim ve işbirliği kurabildikleri çevrimiçi oyunları tercih etmektedir (Korkusuz ve Karamete, 2013). Yapılan önemli çalışmalarda strateji ve rol yapma oyunlarının internette oyun oynama bozukluğu ile daha yüksek ilişki olduğu ortaya koyan birçok araştırma vardır (Eichenbaum, 2015; Lanconi, Pirès ve Chabrol, 2017; Kim, Nam ve Keum, 2022).

Rol Yapma Oyunları

Rol yapma oyunları, oyuncuların genellikle bir harita üzerinden keşif ve görev yaparak seviye atlamaya amacını taşıyan oyunlardır. Oyuncular genellikle iş birliği içerisinde örgütlenip, rekabete dayalı bir düzeneğin içerisinde kendilerini geliştirmeye çalışırlar. Rol yapma oyunlarında diğer oyunlara kıyasla sanal evren daha büyük oluşturulmuştur (Eldeniz ve Sırma, 2019). Oyuncular genellikle ekonomilerini kendileri yöneterek oyun içerisinde ticaret yapma imkânı bulurlar. Bu da diğer oyuncularla olan etkileşimi artırır. Rol yapma oyunları genellikle bilgisayar aracı ve internet ağı ile oynanan oyunlardandır (King ve Borland, 2003). Devasa çoklu oyunculu rol yapma oyunları, dünya genelinde en çok oyuncu sayısına sahip oyun kategorilerinden birisidir. Günümüzde hâla oyuncu yüksek olan World of Warcraft oyununda Blizzard şirketi tarafından düzenli güncellemelerle oyuncularına gelişmiş bir MMORPG deneyimi sunmaktadır (Zagal ve Deterding, 2018). Yapılan bir çalışmada bireylerin çevrimiçi olarak girdikleri sosyal ilişkilerin sayısı ne kadar çok olursa sonucunda gerçek hayatta o kadar az sosyal ilişkilere girdikleri tespit edilmiştir (Cole ve Griffiths, 2007). Yapılan araştırmalara göre, rol yapma oyunları ile internet oyun bağımlılığı arasında pozitif ilişkiler bulunduğu tespit edilmiştir. (Young, 2009; Ko, 2014; Billieux vd., 2015).

Simülasyon Oyunları

Simülasyon oyunlarında genellikle oyuncular araba, otobüs; tır, uçak, tank ve gemi gibi benzeri araçların teknolojik donanım aksesuarlarıyla desteklenerek oynanan oyunlardır (Ayan ve Taşdemir, 2020). Genellikle görevlerin yapılarak gelişen ve daha üst bir araç olarak ilerlemenin hâkim olduğu oyunlardır. Simülasyon oyunları diğer oyunlara göre ek aksesuarlarla desteklenerek oynanmasından dolayı diğer oyunlara göre daha çok maliyetli olmaktadır. Örneğin araba simülasyonu oyunlarında direksiyon ve gaz pedalları gibi ekipmanlar kullanılmaktadır (Tor ve Irmak, 2022). Simülasyon oyunları daha çok eğitsel faaliyetlerde kullanılmakla beraber bireyin gelişimi açısından olumlu etkilerinin olduğu belirtilmiştir (Braun vd., 2016).

Macera Oyunları

Macera oyunları, içerik olarak bazı kavramsal yapıları keşfetmeye dayalı oyunlardır (Richard, 2014). Macera oyunlarında oyuncular belirli bir evren içerisinde geri bildirim olarak oyun evreninde keşif ve görevleri tamamlamaya odaklanırlar. Oyun içerisindeki karmaşık gizemli yapıları keşfederek bölüm atlamaya çalışılır (Sherwood, 1988). Yine simülasyon oyunlarında olduğu gibi eğitsel etkinliklerde çokça kullanılarak bireylerin gelişimleri açısından olumlu sonuçlar alınmıştır. Bazen bazı oyuncular, oyun içerisinde görevi geçemediği için öfkelenip oyunu bırakma davranışı sergilemektedir (Egenfeldt-Nielsen vd., 2013).

Bulmaca Oyunları

Eski zamanlarda Tetris ve Bejeweled oyunları bulmaca oyun kategorisi çokça oynanan oyunlardı. Bulmaca oyunları, genellikle sembolleri eşleştirmeye odaklanılan mantıksal çözümlenme oyunlarıdır. Günümüzde akıllı telefon ve tabletler ile birçok yetişkin bu oyunları oynayarak vakit geçirmektedir (Kristensen ve Bruelli, 2020). Bağımlılık kapsamında bakıldığında bulmaca kategorisindeki oyunların akıllı telefonlar aracılığıyla kolay erişilebilir olması tehlike taşımaktadır. Yapılan bir araştırmaya göre bulmaca oyunlarının en az tercih edilen oyunlar arasında olduğu bulunmuştur (Yılmaz vd., 2022). Yine yapılan bir çalışmaya göre, bulmaca oyunlarının daha çok kadınlar tarafından tercih edildiği belirlenmiştir (Brkljačić vd., 2019). Akıllı telefonlar yardımıyla oynanan bulmaca tipindeki oyunlar, bireylerin çevrimiçi satın alma davranışını sergilemeye sürüklemektedir. Örneğin Candy Crush

oyununda seviyeyi atlamak için belirli bir can hakkı vardır. Canların bitmesi, seviyenin geçilememesi ve bölümün zor olmasından kaynaklı olarak bireylerin para harcayarak bölümleri geçtikleri bilinmektedir. Bulmaca kategorisindeki oyunlar bağımlılık derecesinde oynanmıyor ise gelişimsel katkılar sağlamaktadır (Yıldırım ve Demir, 2016).

Dövüş Oyunları

Dövüş oyunları, karakterlerin sabit ve özel ataklara sahip olduğu, oyunu oynayan kişi tarafından yönetilen ve oyunla ilgili bilgi göstergelerinin tümünün bilgi olarak ekranın yukarısında yer aldığı, rekabete dayalı dijital oyun türleri arasında yer almaktadır (Harper, 2013). Dövüş oyunları, internet tabanlı ve internetsiz olarak oynanabilen ve dövüş içerikli bir oyun türüdür. Oyunda birey bir karakter seçer ona göre karşıda bilgisayarın seçtiği karakter ile dövüşerek karşı tarafın canını azaltmaya çalışarak yenmeye çalışır. Dövüş sporları tarzında bir oyun olan UFC oyunu bununla ilgili çokça oynanan oyunlar arasındadır (Bučková ve Rusňáková, 2016). Dövüş oyunlarının geçmişten beri en popüler oyunu ise Street Fighter oyunudur (Prensky, 2001).

Spor Oyunları

Spor oyunları gerçek yaşam içerisinde var olan sportif faaliyetlerle ilgili her oyunu içerisine alan bir kavramdır. Spor oyunları hem bireysel hem de takım olarak oynanabilen oyun türlerinden birisidir. Klasik olarak bu oyunlarda oyuncu kendi takımını oluşturarak internet tabanlı ve internet tabansız olarak diğer takımlarla karşılaşma yapmaktadır (Topşar, 2015). Örneğin futbol oyununun hem teknik direktörlük kısmıyla ilgili hem de oyuncu kısmıyla ilgili süreçleri yönetebilirler. Yani spor oyunlarında sporla ilgili her türlü faaliyeti kapsayan geniş bir alan bulunmaktadır (Crawford ve Gosling, 2009). Spor oyunları sadece tek bir spor dalını içeren oyunlardan değildir. Örneğin olimpiyat sporları, kış sporları ve yarış sporları gibi başlıkların bulunduğu oyunlar vardır. Söz gelimi, spor oyunları çok kapsamlı ve birçok kategoriye birden hitap eden oyunlardır. FIFA, Pro Evolution Soccer, Football Manager, F1, Fight Night Round, Madden NFL, NBA ve Winter Games spor kategorisinde oynanan dijital oyunlardandır. Spor oyunlarının büyük bir çoğunluğu Electronic Arts şirketi tarafından geliştirilmektedir. Bir kısmı ise Konami adlı japon bir firma tarafından geliştirilmektedir (Can Bilgin, 2015).

Yarış Oyunları

Yarış oyunları, genellikle süreye karşı ya da internet üzerinden diğer oyunlarla araba yarışı şeklinde gerçekleştirilen oyunlardır. Asphalt 8 oyununu Gameloft adlı şirket geliştirmiş olup eğitsel bir nitelik taşımamaktadır. Oyunu üreten Gameloft adlı şirketin farklı oyun türlerinde çalışmaları da vardır (Vattipally, 2017). Yarış oyunları bireylerin ince motor becerilerini konusunda önemli katkılarda bulunmaktadır. Yarış oyunları daha çok oyuncularla rekabet içerisinde girerek eğlenme ve hoş zaman geçirmek için oynanmaktadır. Bu tür oyunlar eğitsel faaliyetler açısından geliştirilmemiştir ancak oyunun içeriğinde renklerin ve sayıların çokça kullanılmış olması bireylerin gelişimi için az da olsa katkıda bulunmaktadır (Özer, 2020).

Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık düşünüldüğü zaman ilk akla gelen kimyasal herhangi bir madde kullanımının sonucunda gelişen bir durum olarak görülmektedir. Ancak bağımlılık kavramının sadece fiziksel değil davranışsal boyutu da bulunmaktadır (West ve Blackwell, 2015). Davranışsal bağımlılıklarda yine fiziksel bağımlılıklarda olduğu gibi psikolojik süreçlerden bazıları yaşanmaktadır. Bunlar; tekrarlıma, duygu durum değişimi ve toleranstır (Öztürk vd., 2007). Bağımlılık, bireyin herhangi bir nesneye ya da yapmış olduğu bir eyleme karşılık kontrolü yitirmesiyle ortaya çıkan vazgeçememe durumudur (Savcı ve Aysan, 2017).

Bilimsel araştırmalarda bağımlılık; nesne ile aşırı zaman harcandığı, nesnenin kullanması gereken zaman planının dışında kullanıldığı, nesneyi kullanımı indirgeme düşüncesine girmesi veya direk kullanımı azaltmaya yönelik başarısız eylemlerde bulunması, nesneyi kullanmak amacıyla bireyin iş, ailevi ve mesleki işleyişi aksatması durumu şeklinde belirtilmiştir (Goodman, 1990; Zou vd., 2017; Tufan, 2018). Bağımlılık tanımları incelendiği zaman yaygın olarak maddeye bağlı tanımlar yer alsa da (kumar, oyun, internet, teknoloji) gibi davranışsal bağımlılık tanımları da yer almaktadır (Kılıç, 2019). İnsan davranışının karmaşık yapısı bağımlılığa neden olan şeyin ne olduğuyla ilgili çeşitli araştırma sorularına neden olmuştur. Teknoloji gelişiminin hız kazanmasıyla, dijital oyunların sayısı giderek artmış ve birçok genç uzun süren dijital oyunlara hayatında yer vermeye başlamıştır (Dinç, 2015). Yapılan

araştırmalarla birlikte aşırı kumar oynanama bozukluğunun madde ile ilgili oluşan bağımlılıklardan neredeyse hiçbir farkınının olmadığını ortaya koyulmuştur (Clark, 2014). Söz gelimi, psikoaktif maddelerin olmadığı durumlarda bile bireyin davranışının ödüllere pekiştirilmesi sonucunda davranışsal bağımlılıklar ortaya çıkmaktadır (Griffiths, 2014).

Yapılan araştırmaların bilgisayar oyun bağımlılığı, video oyun bağımlılığı ve internet oyun bağımlılığı üzerinde yoğunlaştığı bir gerçektir. Bahsi geçen bağımlılık türleri her ne kadar birbirinden ayrı kavramlarmış gibi görünse de dijital oyun bağımlılığının hepsini ortak bir noktada buluşturan bir kavram olduğu söylebilir. Ayrıca bu tür bağımlılıklar diğer bağımlılıklarda olduğu gibi bireye olumsuz sağlık sorunları yaşatmaktadır (Griffiths, 2008). Türkiye’de bağımlılıklarla ilgili Yeşilay ve Kızılay cemiyetleri kongre ve araştırmalar gerçekleştirmektedir. Türkiye’de bağımlılıklarla ilgili çalışmaların çok yönlü ve iş birliği içerisinde olduğu görülmektedir (Tan, 2020). Geçmişte video oyun bağımlılığının, bağımlılık olup olmadığıyla ilgili birçok tartışma söz konusu olmuştur (Zastrow, 2017; Ferguson ve Colwell, 2020). Ancak bireylerin internete, sosyal medyaya ve akıllı telefona bağımlı olması sonucunda işlevselliklerinin düştüğü de bir gerçektir. Adı geçen bağımlılık kavramları teknoloji bağımlılığının birer alt kümeleri olarak belirtilmiştir (Davis 2001). Teknoloji bağımlılığı, eylemsel olarak bireyin teknolojik araçlarla etkileşimi sonucunda kimyasal olarak herhangi bir durum içermeyen, davranışsal nitelik taşıyan bir bağımlılık türü olarak tanımlanmıştır (Agarwal ve Kar, 2015). Teknoloji bağımlılığı, pasif ve aktif olarak iki türde karşımıza çıkmaktadır. Örneğin televizyon izlemek pasif, bilgisayar oynamak ise aktif davranışsal bağımlılıktır. Teknoloji bağımlılığının bireyi uyarıcı ve davranışının devamını sağlayan belirli temel unsurları vardır. Teknolojiyle ortaya çıkan bağımlılık çeşitleri, davranışsal bağımlılık kategorisinde kendisine yer bulmuştur. Teknoloji kullanımıyla ortaya çıkan bağımlılık türleri, madde bağımlılığında olduğu gibi tolerans, yoksunluk, duygudurum değişimi, çatışma ve nüksetme gibi karakterize ve benzer belirtilerle ortaya çıkar (Griffiths, 2014).

Griffiths (2008) oyun bağımlılığının özelliğine yönelik geliştirmiş olduğu altı adet ölçüt ortaya koymuştur. Bu ölçütler:

1. Dikkati çekme (Salience): Bireyin oyun oynama eylemini yaşamının bir parçası haline getirerek oyunun bireyin duygu, davranış ve düşünceleri üzerinde etkili olması

2. Duygu değişikliği (Mood Modification): Oyun oynama anında birey üzerinde meydana gelen ve birey tarafından öznel deneyim olarak ifade edilen duygu değişimidir. Örneğin bireyin oyun oynamak için bilgisayara oturduğunda sakinleştiğini söylemesi

3. Tolerans (Tolerance): Bireyin yaşamış olduğu haz kavramının zamanla yetersiz gelmesi dolayısıyla oyun süresini sürekli ve giderek arttırması

4. Yoksunluk belirtileri (Withdrawal symptoms): Bireyin oyun oynamaması veya azaltması sonucunda ortaya çıkan istenmeyen fiziksel ve duygusal tepkiler

5. Çatışma (Conflict): Bireyin uzun süredir oyun oynaması sonucunda sosyal yaşamıyla ilgili kişilerle yaşadığı çatışma

6. Tekrarlama (Relapse): Bireyin oyun oynamaya yönelik erken dönemde yaşamış olduğu davranışsal eylemlere tekrarlayıcı geri dönüşleri yani bireyin kaçınma ve kontrol dönemleri sonrasında aşırı internet kullanımının yeniden belirli kalıpları içerisine girmesi durumu

Amerikan Psikiyatri Birliği'nin (APA) yayınlamış olduğu DSM-V kitabının üçüncü bölümünde açıklanan internet oyun oynama bozukluğunun tanı kriterleri aşağıda belirtilmiştir:

1. Bireyin zihninin sürekli olarak internet oyunları ile meşgul olması,
2. Bireyin yoksunluk internet oyunuyla ilgili yoksunluk yaşamaması,
3. İnternet oyunlarında geçirilen zamanın sürekli biçimde yükselerek artışı, (tolerans geliştirme),
4. İnternet oyununu sona erdirmede başarısız eylemlerde bulunma (kontrol kaybı),

5. Bireyin aşırı internet oyunu oynama sonucunda ortaya çıkan sosyal problemlerine karşılık oyun oynamaya devam etmek istemesi,

6. Bireyin aşırı internet oyunu oynaması sonucunda hobileri ve ilgi alanlarının azalması ya da yok olması,

7. Olumsuz duygu durumundan kurtulmak ve kaçınmak amacıyla internet oyunu oynama girişimleri,

8. Bireyin internet oyununda geçirdiği süreyle ilgili uzmana, aile üyelerine ya da başka kişilere yalan söylemesi ya da yanlış bilgi vermesi,

9. Bireyin internette oyun oyması sonucunda kişisel, mesleki, ilişki durumu veya okulla ilgili süreçleri ya tamamen yok etmesi ya da sekteye uğratması şeklinde tanımlanmıştır (Pontes ve Griffiths, 2016).

Dijital Oyunlarda Aşırı Kullanım

Çevrimiçi dijital oyunların ortaya çıkması, dijital oyunları daha etkileyici ve ilgi çekici konuma getirmiştir. Çevrimiçi dijital oyunlar, bireyleri kitleler halinde etkilemiş ve oyuncu sayısının artmasına yol açmıştır (Usta, 2009). Böylelikle akademik alanda dijital oyunların aşırı oynanmasından dolayı dijital oyun bağımlılığıyla ilgili çalışmalar artmıştır (Can ve Tekkurşun Demir, 2020; Aydoğdu ve Karaarslan, 2015; Çakır vd., 2011). Akademik alandaki yaşanan bu endişenin farkındalığa dönüşmesiyle birlikte, araştırmacıların oyunlar üzerine akademik çalışmalara yönelerek bu durumu açıklamaya çalışmışlardır. Bilimsel yazılarda, aşırı kullanım ve bağımlılık kavramları arasında belirli bir fark bulunduğu belirtilmektedir (Grüsser vd., 2006). Yapılan araştırmalarla birlikte gençlerde dijital oyunların aşırı kullanım özellikleri %8 ile %12 arasında olduğu bulunmuştur. Yine aynı çalışmada, bağımlılık özellikleri oranı ise %2 ile %5 arasında olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Kuss ve Griffiths, 2012).

APA'nın ruh sağlığı tedavileri hakkında yapmış olduğu tanım dikkate alınarak incelendiği zaman tanı ve teşhis koymayla ilgili önemli bazı belirleyici faktörler ortaya çıkmaktadır. Amerikan Psikiyatri Birliği'nin yapmış olduğu tanımına göre hangi durumda bireyin profesyonel bir tedaviye ihtiyacı olduğu açıkça ifade edilmiştir. APA'nın yapmış olduğu tanıma göre mental bozukluk; bireyin kendisiyle

ilgili ortaya çıkan sıkıntı nedeniyle bir ya da daha fazla alanda işlev bozukluğu ile karakterize ilerleyen, ölüm, acı, sakatlık veya önemli bağımsızlık yitimiyle oraya çıkan ve klinik açıdan önemli önemli kabul edilen psikolojik ve davranışsal sendromlardır (APA, 2015). Tanıma göre düşünüldüğü zaman bireyin işlevselliğiyle ilgili önemli bir bozulmadan söz edilebiliyorsa bağımlılık nitelendirilmesi yapılabilir. Aksi halinde durumu bağımlılıkla ilişkilendirmek yanlış olacaktır (Charlton ve Danforth, 2007). Örnek vermek gerekirse; bir çocuğun zevk aldığı için dijital oyunu aşırı oynadığını ancak bu aşırı oyun oynama davranışının sonucunda olumsuz olarak işlevsellik kaybının olmaması dolayısıyla çocuğun durumu bağımlılıkla ilişkilendirilemez. Çocuğun davranışı değerlendirilirken her ne kadar aşırı dijital oyun oynansa da ortada onun işlevselliğini etkileyecek olumsuz bir durum olmaması sebebiyle sadece aşırı oynamayla ilişkilendirilebilir. (Griffiths, 2008). Tanı koyan araştırmacı ya da uzmanlar APA'nın yönergelerine göre karar vermeleri gerekmektedir. Bu uzmanların doğru kararlar alabilmesi açısından önemli bir husus olduğu belirtilmiştir (Kuss ve Griffiths, 2012).

Öfke Duygusu

Alanyazıda öfke; bireyin bir olaya karşı haksızlığa düşmesiyle ya da tehdit, tenkit gibi olumsuz durumlara karşılık ortaya çıkan ve iyi yönetilmesi gereken bir duygu şeklinde tanımlanmaktadır (Bilge ve Sayın, 1994). Psikoloji alanında akademisyen olan Dr. Charles Spielberg'e göre öfke duygusu hafif bir öfkeden, kızgınlığa ve hatta hiddetlenme şeklinde yaşanabildiğini belirtilmiştir (Kafaji, 2013). Öfke duygusu, öznel ve sosyal olarak olumsuz bir duygu olarak ifade edilmektedir. Öfke duygusunun insanların biyolojik bir kalıntısı olduğu belirtilmektedir (Averill, 1983). Öfke istenmeyen bir duyguyu gibi görünse de iyi yönetildiği zaman olumlu sonuçları olabilecek bir duygu olduğu vurgulanmıştır (Berkowitz ve Harmon Jones, 2004). Bireyin, öfke duygusunu yaşamasıyla ilgili sebeplere baktığımızda, birçok yazarın engelleme sonucunda ortaya çıktığına dair bir görüş hâkim olduğu görülmektedir. Öfke duygusunun, ne zaman ortaya çıkacağına yönelik bir sınıflandırma bulunmamakla birlikte öfke duygusu evrensel bir duygu olduğu belirtilmiştir (Baltaş ve Baltaş, 2008). Bireyin gelişimsel dönemlerinden ergenlik çağında, öfke duygusunu daha fazla yaşadığı bilinmektedir. Ergenlik çağındaki bireyin, öfke duygusunu yaşamasıyla saldırgan tavırlar bu duruma eşlik etmektedir. Bundan dolayı ergenlik çağındaki bireylerin öfke ve saldırganlık süreçlerini sağlıklı

bir şekilde tamamlamaları, yetişkinlik çağı için sağlıklı bir zemin oluşturacaktır (Feindler, 1990). Öfke duygusu sıklıkla saldırganlıkla eşdeğer görülmektedir. Ancak öfke duygusu ve saldırganlık birbirlerinden tamamen farklı kavramlardır. Öfke duygusu ortaya çıktığı zaman saldırganlık ortaya çıkmayabilir (Deffenbacher, 1999).

Psikoloji alanı içerisinde öfkenin sorun yaratan bir duygu türü olarak görülmemesinden kaynaklı belli bir dönem araştırılma yapılmaması konusunda ihmal edildiği bilinmektedir (Novaco, 1975). Ancak öfke duygusuyla ilgili araştırmalar psikoloji biliminden daha eskiye dayandığı belirtilmektedir (Özer, 1994). Öfke duygusu bireye bilişsel, fizyolojik, duygusal ve davranışsal bağlamlarda etkiler yaratmaktadır (Blake ve Hamrin, 2007). Buna göre öfkenin dört boyutu olduğu belirtilmiştir. Öfkenin duygusal boyutu, bireyin yaşamış olduğu öfkenin nedenine yönelik gösterilen duygusal tepkinin şiddeti olarak belirtilmektedir. Davranışsal boyutu, bireyin öfkesiyle ilgili başa çıkma stratejilerinin bütünüdür (Edmonson ve Conger, 1996). Fizyolojik boyutu, bireyin öfkelendiği zaman yaşadığı biyokimyasal süreçleri kapsar (Arenofsky, 2001). Bilişsel boyutu ise; bireyin içinde bulunduğu çevreyle ilgili geliştirmiş olduğu şemayı ifade etmektedir (Ellis, 1992). Özdemir (2017)'e göre insanların yaşam içerisinde mutlu ve başarılı birer birey olabilmelerinin sırrı öfke duygularıyla başa çıkma becerileriyle ilişkilidir. Olumsuz duyguların kontrolü ve çevreyle olan iletişimin buna göre düzenlenmesi hem çevrenin hem de bireyin mutlu olmasını sağlamaktadır.

Öfke duygusu, bireylerin yaşamlarının bir parçası olarak yaşanması gereken doğal bir duygudur. Öfke duygusu bireyi dış tehditlerden koruduğu gibi bireyin yaşanan duruma karşılık tepki vermesini sağlamaktadır (Özmen, 2004). Sosyal ilişkilerde öfkenin düzenleyici yönleri vardır (Elfenbein 2007). Öfke, birey tarafından kontrol altına alınmaz ise sosyal ilişkilerde zedelenmelere yol açarak bireyin hayatını olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Soykan, 2003). Kontrolsüz ve sağlıksız bir şekilde ifade edilen öfke duygusu, bireyin kişilerarası ilişkilerinde problem yaşamasına, mesleki yaşamıyla ilgili üretkenliğin azalması veya yitirilmesine ve işlevselliğin bozulmasıyla beraber fiziksel ve ruhsal sağlık sorunlarına yol açtığı ifade edilmiştir (Oksal, 2009). Öfke duygusunun kontrolsüz bir şekilde ifade edilmesi sonucunda sürekli ve ataklarla gelişen öfkenin, anksiyete ve depresyon gibi psikolojik bozukluklarına neden olduğu ortaya koyulmuştur (De Bles vd., 2019).

Öfke kavramı bireyin gelişim dönemlerinden ergenlik çağında daha yüksek seviye yaşandığı bilinmektedir (Duman vd., 2019). Bununla birlikte özellikle ergenlik çağındaki bireylerin öfkelerini kontrollü bir biçimde yaşamaları gerektiği belirtilmiştir. Ergenlik çağında kontrolsüz ve sağlıksız yaşanan öfke, yetişkinlik çağında saldırgan davranış ihtimalini yükselterek çeşitli problemleri beraberinde getirmektedir (Elliot vd., 1985). Bireylerin dürtülerinin zayıf olması sonucunda, yoğun öfke patlamaları ve bunlara eşlik eden düşmanca davranışlar ortaya çıkmaktadır. Bu gibi sorunlar bireyin toplum içerisinde uyum problemleri yaşamasına ve adapte olamamasına yol açmaktadır (Feindler ve Engel, 2011). Öfke duygusu, bireyin durumuna bağlı olarak içsel ve dışsal olarak iki yönde meydana gelmektedir. Öfke duygusu bireyin kişisel olaylarından, bireyden bağımsız olaylardan, bir insandan ortaya çıkabileceği gibi; anılar, geçmişte yaşanan örseleyici bir olay ya da bu olayı hatırlatan herhangi bir şey dolayısıyla öfke duyguları yaşanabilmektedir (Bilge ve Ünal, 2005).

Öfke Türleri

Bir psikolog olan Dr. Charles Spielberg, öfkenin durumsal ve süreklilik olarak iki türünün bulunduğunu belirtmiştir (Özer, 1994).

Durumsal Öfke

Öfke ifade tarzı, bireyin yaşamış olduğu öfke duygusunu çevreye yansıtıp yansıtmadığıyla ilgili durumdur. Yani birey tarafından yaşanan öfke duygusunun, içe veya dışa yönelik yansıtılması ile ilgilidir. Söz gelimi bireyin yaşamış olduğu duyguyu kendi içine bastırarak kimseye yansıtması öfkeyi içe atma durumu, bireyin yaşamış olduğu öfke duygusunu dışarı yansıtarak ifade etmesi ise öfkeyi dışa yansıtması olarak nitelendirilir. Birey, mantığa bürüme, bastırma ve inkâr gibi savunma mekanizmalarını kullanarak öfke duygusunu kontrol eder (Özer, 1994). Psikanaliz ekolüne göre, bireyin durumsal öfkesini kontrol altında tutmak adına kullanmış olduğu savunma mekanizmaları gereğinden fazla ya da az kullanıldığı zaman bireyin çeşitli ruhsal sorunlar yaşadığı bilinmektedir (Freud, 1936; çev. Erim, 2015).

Sürekli Öfke

Sürekli öfke ise bireyin yaşamış olduğu öfkenin sıklıkla yaşanmasıyla ortaya çıkan bir kavramdır. Bireyin öfke duygusunu sürekli ve yoğun olarak yaşaması durumu, sürekli öfke kavramını oluşturmaktadır (Deffenbacher vd.,1994). Sürekli öfke, bireyin yaşantısında doğal bir tepki olarak ortaya çıkmaktadır. Sürekli öfke duygusunu deneyimleyen bir bireyin, kendini kontrol etme konusunda yetersizlikler yaşadığı bilinmektedir. Sürekli öfke duygusunun ortaya çıkması zamanla bireylerde öfkenin yıkıcı olan özelliklerinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bunlar; pişmanlık hissi, üzüntü, suçluluk hissi, saldırganlık, kin ve nefret şeklinde sıralanmaktadır. Bireyin zaman zaman yaşamış olduğu sürekli öfke halinin nedeni çoğu zaman bilinmez ve yaşamın bir parçası haline gelmeye başlar. Sürekli öfkenin, uzun süreli devam etmesi sonucunda çeşitli sağlık sorunlarını beraberinde getirdiği belirtilmiştir. Sürekli öfke, tedavi edilmez ise kronik sorunlara neden olur. Sürekli öfkenin birey tarafından kontrolünün sağlanması amacıyla bir uzman desteği alması gerekmektedir. Aksi durumlarda sürekli öfkenin ortaya çıkardığı sağlık sorunları, kronik bir tablo oluşturabilir (Karşlı, 2012; Kocaman, 2017).

Öfke Duygusunun İfade Tarzları

Öfke ifade ediş tarzları, bireyden bireye farklılık göstermektedir. Öfke ifade tarzı; bireyin öfkesini nasıl ifade ettiğiyle ilgili bir kavramdır. Öfke duygusu, olumsuz duygulardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Aslında öfkenin olumsuz duygulardan birisi olmasına sağlayan ana etken öfkenin ifade edilişi ve tarzı ile ilgili olmasıdır (Avcı, 2020). Öfke ifade tarzının, bireyin sosyal ilişkileri, fiziksel ve ruh sağlığı kavramları karşısında önemli bir yeri vardır (Kaya ve Solmaz, 2009). Öfke duygusunu sağlıklı bir şekilde ifade edemeyen bireyler kardiyovasküler, gastrointestinal ve psikolojik rahatsızlıklara daha yatkındırlar (Albayrak ve Kutlu, 2009). Öfke duygusunun ifade tarzları üç gruba ayrılarak içe, dışa yöneltilen öfke ve öfke kontrolü şeklinde ifade edilmiştir (Spielberger vd., 2013). Aşağıda öfkenin ifade tarzlarıyla ilgili olarak açıklamalara yer verilmiştir.

Öfkenin İçe Yönelmesi

Öfkenin içe yönelmesi, bireyin savunma mekanizmalarından bastırmayı kullanması sonucunda öfkesini içine atma durumu olarak açıklanmıştır. Birey, yaşamış olduğu öfke duygusunu bastırarak yani içine atarak dışarıya yansıtmaz

(Brunelle vd.,1999; Albayrak ve Kutlu, 2009). Abi-Habib ve Luyten (2013) sürekli bir şekilde bastırılan öfkenin, depresyon gibi önemli bir sağlık sorununa yol açtığını tespit etmiştir.

Öfkenin Dışa Yönelmesi

Öfkenin dışa yönelmesi, bireyin içerisinde bulunduğu olayla ilgili öfkesini sözel ya da fiziksel olarak davranışlarıyla çevresindeki diğer insanlara veya nesnelere yansıtması ile ilgili kavramdır (Brunelle, Janelle ve Tennant, 1999; Albayrak ve Kutlu,2009). Bireyin öfkesini dışa vurması, öfke duygusuyla ilgili uyumsuz bir tepki verdiğini göstermektedir. Birey, öfkesini şiddetli ve yoğun bir şekilde ortaya koyduğunda, geçici bir rahatlama olsa da yaşanan asıl sorunun çözümü için herhangi bir gelişme sağlamamaktadır (Lerner 2004). Öfkenin dışa vurulması sonucunda çevreyle yaşanan çatışmalarla birlikte bireyin benlik saygısı düşmektedir. Bununla birlikte, dışa yönelen öfke sonucunda bireyin sosyal yaşamında uyum problemleri artarak bireyin yaşantısını olumsuz biçimde etkileyecektir. (Avcı 2020).

Öfke Kontrolü

Öfke kontrolü, birey için öfke duygusunun en sağlıklı şekilde ortaya koyulma şeklidir. Birey tarafından öfke duygusunun olumlu bir şekilde yansıtılması sonucunda çevreyle olan ilişkilerin normal bir şekilde ilerlenmesi sağlanır (Kaya ve Solmaz, 2009). Öfke kontrolü, bireyin öfkesini kontrollü bir şekilde yaşamasıyla ortaya çıkan sosyal ilişkilerdeki sakin olma derecesini ortaya koyar. Yani birey öfkesini ne denli kontrol altına alabiliyorsa o kadar sakin olduğunu göstermektedir (Stamer ve Peters 2004). Yapılan bir çalışmada öfke kontrollerinde sorun yaşayan ve kendilerini eleştiren bireylerin, depresyon belirtilerinin şiddetlenerek arttığı tespit edilmiştir (Abi-Habib ve Luyten, 2013). Bu sebepten dolayı öfkenin ifade edilmiş tarzının, bireylerin sağlıklarıyla ilgili doğrudan ilişkisi olduğu söylenebilir.

Öfkenin Boyutları

Öfke duygusunun, üç adet boyutu olduğu belirtilmiştir. Öfke duygusunun üç boyutu da birbirleriyle ilişkili kavramlardır. Öfke duygusunun boyutları bilişsel, fizyolojik ve davranış olarak kategorileştirmek mümkündür (Robins ve Novaco, 1999).

Öfkenin Bilişsel Boyutu

Öfkenin bilişsel yapısını oluşturan ana unsur, insanın belirli çerçevelerde oluşturmuş olduğu şemalarıdır. Bireyin öfke duygusunu, şemalarıyla beraber yorumlaması öfkenin bilişsel boyutu oluşturur. Bireyin oluşturmuş olduğu öfke şemaları, çevre ve davranışla ilgili bilişsel kavramdır. Öfke şemaları, aynı zamanda bireyin yaşamış olduğu tehdit duruma yönelik gösterdiği tepkide belirleyici kuralları oluşturan yapılardır (Robins ve Novaco, 1999). Aslında bireyin öfkesiyle ilgili düşünsel olarak ortaya çıkan her şey, öfkenin bilişsel boyutunu oluşturmaktadır. Bunlar; bireyin düşünceleri, intikam duyguları, imgeleri ve önyargılarını içeren bilişsel süreçler olarak öfkenin bilişsel alt boyutunu oluşturur (Deffenbacher, 1999). Bireyin yaşamında, kendisini dış çevrenden psikolojik iyi olma haline yönelik tehdit eden bir durumla karşı karşıya kalması sonucunda öfkenin bilişsel boyutu devreye girmektedir (Karslı, 2008). Öfkenin bilişsel boyutu, kapsama alanı olarak inanç türlerinin olumlu ve olumsuz yönlerini içine almaktadır (Boman, 2003).

Öfkenin Fizyolojik Boyutu

Öfkenin duygusunun boyutlarından bir tanesi de fizyolojik boyutudur. Öfkenin fizyolojik boyutunu limbik, endokrin ve kardiyovasküler sistemlerinin oluşturmuş olduğu sistemsel yapıdır (Morgan, 1999). Ayrıca öfkenin fizyolojik boyutu olarak kas sisteminin de önemli bir yeri olduğu belirtilmiştir. Birey, öfkelenildiği zaman kaslarda kasılmalar meydana gelerek, öfkeye yönelik bir tepki meydana getirir. Bu süreçte de öfkenin fizyolojik boyutu devreye girerek kaslarda tepki oluşur (Retzinger, 1991). Öfke ifade tarzlarının ele alındığı araştırmalarda kronik bir tablonun psikolojik problemlerle ortaya çıkarak, kişinin sağlığını olumsuz etkilediği belirtilmiştir. Ayrıca yapılmış olan çalışmalarla öfke ifade tarzı ile kalp ve hipertansiyon gibi sağlık problemleriyle ilişkisi olduğu tespit edilmiştir (Çelik vd., 2010; Cole, 2008; Hilton ve Frankel, 2003).

Bireyin öfke duygusunu deneyimlediğinde ortaya çıkan genel uyarılmışlık halinde adrenalin hormonu salgılanarak, kan basıncının ve kalp hızında artış yaşanır (Yöndem ve Bıçak, 2008). Söz gelimi birey öfke duygusunu deneyimlediği zaman, oldukça belirgin biçimde fizyolojik değişimler meydana gelir. Bireyde gözlenen bu değişimlerin oldukça belirgin olduğu ifade edilmiştir (Şahin, 2005).

Öfkenin Davranış Boyutu

Öfkenin davranışsal boyutunun temel ana unsuru, öğrenilmiş davranışlardır. Bu kavram öfke duygusunu deneyimleyen bireyin, saldırganlık ve ya kaçınma eylemlerinden birisi olarak davranış göstermesini içerir. Söz gelimi öfkenin davranışsal boyutu, bireyin öfke duygusuyla ortaya koyduğu eylemleri kapsar. (Robins ve Novaco, 1999). Öfke ifadesinde bireyin ortaya koyduğu iki adet ana unsur bulunduğu belirtilmiştir. Bu unsurlardan ilki bireyin olumlu başa çıkma mekanizması, diğeri ise bireyin yıkıcı başa çıkma mekanizmasını ortaya koymasındır (Boman, 2003). Öfke duygusunun davranışsal olarak ortaya çıkan boyutunda birey, tepki vermeden önce bilişsel faaliyet olarak olayı yorumlama evresinden geçer. Bundan dolayı öfkenin davranışsal boyutu ile öfkenin bilişsel boyutu doğrudan ilişkili olduğu belirtilmiştir (Lopez ve Thurman, 1986). Öfkenin davranışsal boyutu, öfkenin tepkiye bağlı olarak eylemsel ifadeleri oluşturmaktadır (Edmonson ve Conger, 1996).

Ergenlerde Öfke

İnsan yaşamının gelişimsel dönemlerine baktığımızda en önemli dönemin ergenlik çağı olduğu görülmektedir. Ergenlik çağı, yetişkinlikten önce ve çocukluk döneminden sonra ortaya çıkan gelişimsel dönemdir. Ergenlik çağının günümüzdeki şekli ile 10 yaş ile 24 yaş aralığında olduğu belirtilmiştir (Sawyer vd., 2018). Ergenlik çağında psikolojik, zihinsel, sosyal, fizyolojik ve cinsel değişimler sonucunda bu dönemin diğer dönemlerden farklı olarak geçmesine yol açar. Ergenlik çağında ortaya çıkan bu değişimler bazı stres yükleyicilerini de beraberinde getirir. Bundan dolayı ergenlik çağının fırtınalı geçen bir dönem olduğu söylenebilir (Aksaç, 2004). Ergenlik çağı, insan hayatının fiziksel gelişimi açısından en hızlı yaşandığı süreçler arasında yer almaktadır. Ergenlik çağı içerisinde yaşanan fiziksel gelişim bireyin yetişkinlik çağında sosyal, duygusal ve zihinsel nitelikleri açısından temel alt yapısını oluşturmaktadır. Söz gelimi ergenlik çağı biyolojik süreçlerle başlayarak, bireyin ruhsal, sosyal, fiziksel ve bilişsel gelişimleriyle birlikte sona erer (Yavuzer, 2005).

Ergenlik çağı, bireylerin psikolojik, fizyolojik ve sosyal bir değişimden geçtiği ve bu değişimlerle birlikte bağımsızlık ve özerklik geliştirildiği bir gelişimsel dönem olarak tanımlanmaktadır. Ergenlik çağında yaşanan bağımsızlık yönelimi,

ergenin ebeveynlerinden ayrılması anlamına gelmemektedir (Temel ve Aksoy, 2001). Ergenlik çağındaki bağımsızlık yönelimi, sağlıklı gelişim gösteren aile yaşantılarında çözümlenebilir bir olgudur. Sağlıksız gelişim gösteren ailelerde bu durum ergen açısından aşılması gereken zorlu bir süreç halini alarak bir problem yaşanmasına neden olur. Ergenlik çağında, yaşanan baskıcı ve otoriter aile tutumları sonucunda bu durumdan kaçış ve bağımsızlık arzularıyla ergenin evden uzaklaşma eğilimleri gösterdiği bilinmektedir. Unutulmamalıdır ki ergenlik çağında ergen için sadece bağımsızlık arzusu değil, sorumluluk anlayışı da gelişmektedir. Aile ortamı bu noktada devreye girerek, demokratik aile tutumlarıyla birlikte süreci dengelemeye çalışır (Aydın, 2005). Ergenin, aile ortamında kurulmaya çalışan dengeye tepkisi bağımsızlık arzusuyla olumsuz olarak yansır. Ergenin yaşamış olduğu bağımsızlık arzuları içerisindeyken aile bireylerinin desteğine de ihtiyaç duymaktadır. Bu durum ergenin çatışma ve öfke yaşamasına neden olmaktadır (Yavuzer, 2013).

Ergenlik döneminde, ergenin sosyal ilişkileri önem taşımaktadır. Ergen bu dönemde ebeveynleri ile paylaşmadığı herhangi bir durumu arkadaşları ile paylaşmaktadır. Birey, ergenlik çağında kendi yaşlılarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşarak kendini deneme ve tanıma ve değerlendirme aşamalarından geçer. Ergenlik çağındaki birey, ilk kez karşılaştığı bir durumu arkadaşları ile paylaşarak onların görüşleri almak son derece önemli bir olgudur. Bu nedenden dolayı ergenlik çağında ailenin rolü olduğu gibi yaşlılarında önemli işlevleri bulunmaktadır (Hortaçsu, 1991). Ergenlik çağında, bireyin sosyal çevresi olarak yaşlıları birey için destekleyici işlevlere sahip olsa da bazen bu durum gelişimsel açıdan risk unsuru barındırmaktadır (Ögel ve Yücel, 2004). Ergenlik döneminde, bireylerin sergilemiş olduğu öfke duygusu farklılık içermektedir. Ergenlik çağında, bireyin yaşamış olduğu öfke duygusu birey tarafından gösterilmeyip gizlenebilir. Ergenlik çağındaki birey sosyal ilişkileri vasıtasıyla öfke duygusunun olumsuz ve istenmeyen bir duygu olduğunu içselleştirir. Bu sebepten dolayı birey yaşamış olduğu öfke duygusunu ne zaman bastırması veya ne zaman dışa yansıtacağını öğrenerek topluma adapte olur (Kulaksızoğlu, 1998). Son dönemlerde yapılan çalışmalara bakıldığında zaman ergenlik duygusunda yaşanan öfkenin ruhsal problemlere yol açtığı belirtilmiştir (Algur, 2019; Avcı ve Kelleci, 2015).

Rekabet Kavramı

Rekabetçilik, bireyin yaşantısıyla ilgili önemli sosyal etkileşimleri barındıran ve bireyden bireye değişkenlik gösteren bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Rekabetçilik kavramı, bireyin mesleki ve kişiye özgü yaşam alanlarıyla ilgili olarak eylemsel faaliyetlerini nasıl gerçekleştireceklerini belirleyen bir kişilik örüntüsü olarak ifade edilmiştir (Smither ve Houston, 1992). Gelişmiş toplumların, günümüzde başarılı olmalarının ana unsurlarından birisi rekabettir (Karagül ve DüNDAR, 2006). Rekabetçilik, toplumsal yaşamın her alanında karşımıza çıkmaktadır. Rekabetçilik, bireylerin birbirlerini geride bırakma çabası içerisinde yönetmiş olduğu bilişsel ve davranışsal eylemler bütünüdür. Birey, toplum tarafından dayatılan rekabetçiliğin farkına varmadan da rekabetçiliğe dair eylemlerde bulunabilir. Örneğin; Amerika Birleşik Devletleri rekabetçi kültüre sahip ülkelerin başında gelmektedir. Bunun gibi birçok ülkede, bireyler rekabetçi kültüre uyum sağlayarak yetişmektedirler. Söz gelimi, rekabetçilik kültüre göre farklılaşan bir kişilik özelliğidir (Riskind ve Wilson, 1982).

Birey, toplum tarafından saygın bir insan olarak görülme amacıyla tüm motivasyonel enerjisini rekabet etmeye dayalı harcama eğilimindedir. Bu durum, bireyi statü açısından belirli bir duruma gelmesini içermekle beraber farklı durumları da içine alır. Bireyin bu davranışının ana unsurları; kişisel değerleri, amaçları ve dinamik bir yapıya sahip olmasıdır. Bireyin toplum tarafından saygı değer bir insan olması onu motivasyonel anlamda başarmaya ve rekabet etmeye iter. Rekabet, aynı zamanda özelliği gereği insan doğasında bir davranış örüntü olduğu da unutulmamalıdır. Söz gelimi, rekabet doğal süreç olarak insan hayatına yer etmiştir. Örnek olarak ilkokula giden bir çocuğun, okulda sınıf arkadaşlarıyla başarılı olma konusunda bazı süreçlerden geçer. Bu süreçler; arkadaşından yüksek not almak, ödül almak ve öğretmeni tarafından olumlu geri dönütlerin verilmesi ile pekiştirilir ve yaşanan başarılı olma duygusuyla, çocuk rekabeti öğrenir (Köknel, 1985). Rekabet kavramı daha çok grupsal etkinliklerde ve kalabalık ortamlarda gözlenen bir davranıştır. Bu açıdan bakıldığında bireyin içerisinde bulunduğu ortamın rekabetçilik davranışını etkilediğini söyleyebilmemiz mümkündür (Kargı, 2016).

Grup içerisinde yer alan bireylerin rekabetçiliği kimi zamanlar iş birliği şeklinde yönetilerek hedefe ulaşma konusunda birlikte hareket edilmektedir. Grup üyelerinin iş birliği içerisinde rekabet etmediği durumlarda ise hedefe ulaşma

konusunda olumlu ve olumsuz sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Takım içerisinde rekabet davranışının daha etkili olmasında grup içerisinde yer alan üyelerin kişilikleri ve kurum kültürü etkin rol oynamaktadır (Elçi, 2021).

Rekabet, insan yaşamında ikileme neden olan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsanı yaşam içerisinde ikime sürükleyen rekabet kavramı, bireyi bireysellik, bağımsızlık, özgünlük ve yaşadığı topluma uygun bir yapıda olma gibi arzularla kendini göstermektedir. Birey, bu çelişkiler içerisinde kendini gerçekleştirmeye dayalı bir yönelim gösterir (Yenidünya, 2005). Kişilik kavramını açıklayan teori ve kuramlar bireyin yaşadığı ikilemlerin zıt gibi durduğunu ancak ortak bir kümesi olduğunu ifade etmektedir. Örnek olarak üniversiteye giden bir bireyin akademik başarısının yüksek olması sonucunda, birey bireyselliğiyle ön plana çıkar. Bireyin akademik başarısıyla yüceltilen aile ise bireyin başarısını toplumsal olarak ortaya koyar. Söz gelimi, birey bireysel ve toplumsal olarak süreci tamamlamış olur. Aile bireyin bağlı olduğu bir topluluk olması dolayısıyla bireysellik ve toplumsallık süreçleri akademik başarının gerçekleşmesiyle ortak bir paydada buluşur (Kağıtçıbaşı, 1996).

Rekabet, insan yaşamın tüm noktalarına nüfuz etmiş bir kavramdır. Bireyin özel yaşamı, eğitimi veya mesleğiyle ilgili tüm alanlarda rekabet kavramı ortaya çıkmaktadır. Çocuk rekabete oyunlarla başlar. Daha sonra okula başlamasıyla beraber sınıf arkadaşlarıyla eğitim alanında rekabet etmeye başlar. Bu rekabet olgusu, üniversitenin sonuna kadar devam etse de mesleki yaşamda da bireyin peşini bırakmaz. Aile, çocuklarının başarılı bir kariyere sahip olmasına yönelik bireyi eğitim hayatı boyunca motive eder. Birey başarılı olmasıyla beraber toplum içerisinde yer alan aile ve sosyal çevre tarafından saygın ve üstün kişi konumunda görülür. Başarı olma güdüsüyle ortaya çıkan gerginlikle ve stres durumu bireyin başarılı konuma gelmesiyle son bulur (Köknel, 1985).

Rekabetçilik kişiden kişiye değişen bir kavram olsa da kültür rekabetçiliği etkileyen doğrudan etkileyen kavramlardan da birisidir. Bireyler, var oldukları toplumun kültürüne göre yetişerek belirli kalıpları geliştirmektedir. Örneğin batı toplumlarında görülen ayrışık benlik bireyin başarıyı yakalamasına yönelik motivasyon oluşturmaktadır. Bireyselliğin ve başarının oluşturulduğu batı toplumlarının ayrışık benlik yapısı incelendiğinde toplulukçu kültürlere göre daha

yüksek olduğu tespit edilmiştir. Türkiye toplulukçu kültüre sahip olmakla beraber ilişkili benlik yapısının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ancak Türkiye’de kent yaşamına sahip bireylerin ayrışık benlik yapılarının daha yüksek olduğu ve bireyci kültür yapısının benimsendiği ortaya koyulmuştur (Kağıtçıbaşı, 2010).

Rekabetçiliğin Özellikleri

Rekabetçilik, yapısı gereği kendi kendine ya da çevredeki diğer kişilerle herhangi bir alanda gösterilen performansın sonucuna göre daha üstün konuma gelme çabasıyla kendisini gösteren bir davranış biçimidir (Yıldız ve Akbağ, 2008). Rekabetçilik bazı tutumlarla birlikte ortaya çıkan bir davranış örüntüsüdür. Bu tutumlar; başarılı olmaya yönelik ihtiyaç, çevredeki kişiler ya da akran gruplarına kıyasla daha iyi olmaya yönelik istek, mükemmele ulaşmaya yönelik arzu, gruba dayalı etkinliklerde diğer grup üyelerinden daha fazla gayret gösterme ve yapabileceğinin en iyisini yapma ya da diğer kişilerden daha iyi sonuçlara ulaşma ihtiyacı şeklinde belirtilmiştir (Akbayırılı ve Aydın, 2000). Rekabetçiliğin toplamda dört özelliği olduğu belirtilmiştir. İlk özellik rekabetçiliğin başarmaya yönelik motivasyonla ortaya çıkan bir davranış olmasıdır (Balat vd., 2017). Başarısızlığa yönelik korku duygusu bulunan bireyler, başarıya ulaşmada eylemsizlik içerisine girerler ancak başarıya ulaşma konusunda güdülenen bireyler, amaca yönelik harekete geçerler (Balay, 2004). Rekabetçiliğin diğer bir özelliği ise kişilik özelliklerinin rekabetçi davranışlara göre şekil almasıdır (Burger, 2006). Bireylerin sahip olduğu kişilik özelliğine göre rekabetçilik düzeyi artıp azalabilir. Rekabetçiliğin bir diğer önemli özelliği ise zorlu süreçler sonucunda gerçekleştirilen tepkiye bağlı davranışlardır (Gençtan, 2013). Buna göre bireyin benlik algısı, kişilik özelliği ve güdülenme şekli rekabetçiliği önemli ölçüde etkileyen faktörler olarak belirtilmiştir. Rekabetçiliğin son özelliği ise diğer insanları kıskanmaya yönelik duygu barındırmasıdır (Malkoç ve Enginsoy, 2008).

Ergenlerde Rekabetçilik

Rekabetçilik, çoğunlukla ergenlik ve çocukluğu kapsayan gelişim dönemlerinde daha yüksek düzeyde gözlemlenen bir davranış biçimidir (Bilici, 2019). Ergenlerde ve çocuklarda görülen rekabetçilik, birçok değişkene göre değişmektedir. Bu değişkenler; cinsiyet, yaş, kişilik özelliği, grup içerisinde tanınan bir kişi olma ve grubun bireye cinsiyet ve yaş kategorisi açısından uygun olması

şeklinde sıralanabilir (Balat vd., 2017). Ergenlerin rekabetçilikleri üzerine yapılan araştırmaların sınırlı olduğu görülmektedir (Kaplan, 2021). Ancak ergenlik kişiliğinin oluşumu açısından önemli bir dönem olmakla beraber yoğun yaşanan rekabetçi durumlar patolojik durumlara sebebiyet vermektedir (Chatterjee & Hambrick, 2007). Demirci ve Ekşi'nin (2017) yapmış olduğu çalışmaya göre narsistik rekabetin mutluluk duygusunu negatif yönde yordadığı bulunmuştur. Buna göre ergenlerde rekabetçilik olumsuz duygulara neden olmaktadır. Greenberg vd. (2010) yapmış olduğu bir çalışmaya göre, dijital oyun oynayan ergenlerin geri dönüt olarak en memnun oldukları kaynağın rekabet olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca Abuhamdeh vd. (2015) ergenler üzerinde yapmış olduğu çalışmaya göre, rekabete dayalı bir dijital oyunda puanlama sisteminde her iki rakibin birbirine yakın puanda olmasının eğlence düzeyini arttırdığı saptanmıştır. Farklı bir çalışmada ise rakibin bir bilgisayar olmasından çok insan olmasının oyunu daha eğlenceli hale getirdiği vurgulanmıştır (Weibel vd., 2008).

Dijital Oyunlarda Rekabetçilik

Dijital oyunların, bireysel olarak oynanıp oynanmaması sonucunda bireyin rekabetçilik davranışı değişebilmektedir (Garcia vd., 2013). Bireyin rekabetçilik düzeyi; rekabetçiğe yönelik algısı, oynanan dijital oyunun ne kadar rekabetçi yapıda olduğu ve kazanmaya karşı ortaya çıkan isteğin yani motivasyonun ilişkili olduğu belirtilmektedir. Rekabet durumunda bireyin ulaşmaya çalıştığı hedefin daha değerli olması, rekabetin daha çok yaşanacağına bir göstergesidir. Yapılan bir araştırmaya göre, ilgili görevleri tamamlama hususunda zaman ve çaba harcayan bireylerin, ulaşmaya çalıştığı ödülü değerli olarak algıladıkları yani yüksek düzeyde bir motivasyon ortaya koydukları saptanmıştır (Ku vd., 2005). Bunun yanında bireylerin dijital oyun oynama isteğini arttıran faktörlerin; puanlama sistemi, ödüllendirme, rekabet içerisine giren kişi sayısı, grup ya da bireysel hareket etme, zamanlama, video oyunlarının tasarımı ve rekabete dayalı etkinliklerin sıklığı şeklinde olduğu belirtilmiştir (Anderson ve Carnagey, 2009). Yapılan bir araştırmaya göre ise dijital oyunlarda yer alan puanlama tablolarının her iki oyuncu tarafından görülmesinin ve puanların birbirlerine yakın durumda olmasının rekabet düzeyini arttırdığı tespit edilmiştir (McClintock ve McNeel, 1966; McClintock ve Nuttin, 1969). Ayrıca yapılan bir çalışmaya göre, dijital oyunlarda ödülleme sisteminin bireylerin dijital oyunlarını oynamaya yönelik motivasyonlarını arttırıcı etkilerinin olduğu

belirlenmiştir (King vd., 2011). Buna göre, dijital oyunların içerisinde ödül sisteminin bulunmasının bir sonucu olarak oyuncuların rekabetçi motivasyonlarını ortaya çıkarmakta bir etken olduğu söylenebilir. Ayrıca yapılan araştırmalara göre bireylerin birebir rekabete dayalı etkinlikler içerisinde girmesinin kazanma arzusunu arttırdığı bunun sonucunda da rekabetçi davranışın arttığı tespit edilmiştir (Ku vd., 2005; Malhotra, 2010). McCallum vd. (1984) yapmış olduğu çalışmaya göre grup büyüklüğü ile rekabet arasında belirli bir etkileşim bulunduğu belirtilmiştir. Buna göre oyun içerisinde grup olarak hareket eden bireylerin, bireysel hareket edenlere nazaran daha yüksek düzeyde rekabetçi davranış gösterdikleri belirtilmiştir. Ku vd. (2005) yapmış olduğu çalışmada ise daha az rakip oyuncunun bulunduğu ortamlarda rekabetçilik davranışının bir gereklilik sonucu artırılması gerektiğini belirtmişlerdir. Ayrıca zaman sisteminin endişe ve uyarılmışlığı arttırdığı vurgulanmıştır (Maule vd., 2000). Buna göre zamanlama sisteminin dijital oyunlarda rekabetçilik davranışını arttırmaktadır. Özetle video oyunlarda rekabetçiliği arttıran ve azaltan birçok faktör bulunmaktadır. Ancak çalışmalar sadece rakiplerin sayılarıyla sınırlıdır (Eastin vd., 2007).

İlgili Araştırmalar

Yenidünya (2005) tarafından gerçekleştirilen bilimsel bir çalışmada, lise öğrenimi gören 458 kişilik bir örneklem üzerinde rekabetçi tutum, benlik saygısı ve akademik başarı arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre, rekabetçi tutumun, cinsiyet, yaş, okunulan okul, sınıf ve bölüme göre farklılaştığı tespit edilmiştir. Bunlara ek olarak, öğrencilerin akademik başarıları ile rekabetçilik ve benlik saygısı arasında pozitif yönlü ilişkiler olduğu tespit edilmiştir. Söz gelimi, öğrencilerin okul başarı puanları ne denli yükselirse, rekabetçiliğe yönelik tutumları ve benlik saygıları da aynı şekilde yükselmektedir.

Ortaöğretim kurumlarında öğrenim gören, toplam 382 lise öğrencisi üzerinde gerçekleştirilen bir çalışmada, lise öğrencilerinin rekabetçi tutumlarının anne ve baba tutumunun demokratik ve koruyucu olmasına göre anlamlı düzeyde farklılaştığı belirtilmiştir. Bunun aksine lise öğrencilerinin rekabetçi tutum düzeylerinin anne-baba tutumunun otoriter oluşuna göre farklılık göstermediği belirtilmiştir (Akkaya, 2008).

Birel (2012) tarafından, lise öğrencilerinin bazı değişkenlere göre rekabetçi tutumlarının incelendiği bir çalışmada, 1040 üniversite öğrencisi üzerinde bir çalışma düzenlenmiştir. Yapılan çalışmanın sonuçlarına göre, üniversite öğrencilerinin rekabetçi tutumları ile problem çözmeye yönelik becerileri arasında pozitif yönlü ilişki bulunduğu ortaya koyulmuştur. Araştırma, cinsiyet değişkeni ele alınarak incelendiğinde kız öğrencilerin erkeklere göre daha rekabetçi olduğu saptanmıştır. Doğum sırasına göre incelendiğinde ise, ortanca çocuk olanların diğer çocuklara oranla daha rekabetçi olduğu tespit edilmiştir. Bunlara ek olarak, üniversite öğrencilerinin rekabetçi tutumları ile sınıf düzeyleri, sosyo-ekonomik durum ve fiziksel görünümü değerlendirme değişkenleri açısından anlamlı bir farklılık bulunmadığı belirtilmiştir. Son olarak üniversite öğrencilerinin psikolojik belirtileri ile problem çözme becerileri arasında negatif yönlü bir ilişki bulunduğu saptanmıştır. Ayrıca kızların erkek öğrencilere kıyasla daha yüksek sayıda psikolojik belirti gösterdiği belirtilmiştir.

Tayvan'da dijital oyun bağımlısı 10 ergen üzerinde mülakat yöntemiyle yapılan bir çalışmada, çoklu olarak oynanan oyunların daha fazla bağımlılık yaptığı ortaya koyulmuştur (Wan ve Chiou, 2013).

King ve Delfabbro (2014) tarafından, 12-25 yaş arasındaki 1143 öğrenci örneklem grubu alınarak bir çalışma düzenlenmiştir. Elde edilen sonuçlara göre, öğrencilerin %5,9'unun dijital oyun bağımlılığı belirtileri gösterdiğini ortaya koymuştur.

Madran ve Çakılcı (2014) tarafından, yaşları 18 ile 40 arasında değişen, 1 yılı aşkın süredir bilgisayar oyunu oynayan 205 kişiyle oluşturulmuş bir örneklem üzerinde Araştırmanın sonuçlarına göre, bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleriyle saldırganlıkları arasında pozitif yönlü ilişki bulunduğu ortaya koyulmuştur. Ayrıca çalışmaya katılan erkeklerin kadınlara oranla daha yüksek bir şekilde fiziksel saldırganlık sergilediği belirlenmiştir. Araştırmanın önemli bir bulgusu olarak yaşa bağlı olarak video oyunu bağımlılık düzeyinin düştüğü tespit edilmiştir. Son olarak video oyun bağımlılığı alt ölçeklerinden sosyal izolasyon ile kontrol gücünün, saldırganlığı pozitif olarak yordadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Király vd., (2014) tarafından yapılan kapsamlı bir çalışmada, 4.875 kişilik ergenlerden oluşan Macaristan'da bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın

sonuçları incelendiğinde, internet kullanımının ergenler arasında yaygın bir durum olduğu sonucuna varılmıştır. İnternet oyun bozukluğunun yaygınlık oranı %4,3 ve 6,7 arasında değiştiği tespit edilmiştir. Ayrıca çevrimiçi oyun oynayan kişilerin küçük bir grubu oluşturduğu saptanmıştır. Problemlili çevrimiçi oyun oynama ve problemlili internet kullanımı cinsiyet değişkeni belirgin bir farklılık ortaya koymuştur. Ancak problemlili oyun oynama davranışı erkek ergenlerde, kadın ergenlere oranla daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Depresif belirtilerin, hem problemlili internet kullanımıyla hem de problemlili dijital oyun oynamayla ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Son olarak, bu iki davranışın ayrı bozukluklar olduğu vurgulanmıştır.

Çin Halk Cumhuriyeti'nde 211 kişilik üniversite öğrencisi üzerinde yapılan bir çalışmada; şiddet içerikli çevrimiçi oyunlara maruz kalma, internet bağımlılığı, düşük özdenetim ve saldırganlık arasında pozitif yönde ilişkiler olduğu saptanmıştır. Araştırmanın önemli bir sonucu olarak, çalışmaya katılan üniversite öğrencilerinin en çok oynadığı oyun %38,09'la Counter-Strike adlı şiddet içerikli oyun olduğu tespit edilmiştir (Teng vd., 2014).

Slovenya'da 1071 kişilik ilköğrencileri üzerinde bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya katılanların yaşları 12 ile 16 arasında değişmektedir. Katılımcıların cinsiyetleri örneklem üzerinde eşit dağılmaktadır. Çalışmanın sonuçlarına göre, internet oyun bağımlılığı yaygınlık oranı tüm örnekleme %2,5, oyuncular arasında da %3,1 olarak tespit edilmiştir (Pontes vd., 2016).

Ülkemizde gerçekleştirilen öğrencilerin akademik başarılarına yönelik etkili olan faktörlerin incelenmesi konusunda bir çalışmaya göre, 2000 ile 2015 yılları arasında gerçekleştirilmiş çalışmalar analiz edilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre, öğrencinin kendisiyle ilgili faktörlerin akademik başarısına etki boyutu değeri 0,324 olarak bulunmuştur. Öğrencinin kendisiyle ilgili olan faktörlerin, aile ve okul ile ilgili faktörlerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bunlara ek olarak, öğrencilerin akademik başarılarını etkileyen en önemli faktörlerin; motivasyon, öz yeterlilik ve sosyo-ekonomik durum olduğu bildirilmiştir (Sarier, 2016).

Yapılan bir alan araştırmasında, 435 kişilik üniversite öğrencisi amaçsal örneklem yöntemi kullanılarak yapılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, her 5 üniversite öğrencisinden bir tanesinin dijital oyun bağımlılığı konusunda risk altında

olduğu tespit edilmiştir. Bunlara ek olarak erkek üniversite öğrencilerinin bağımlılığının kızlara oranla daha yüksek olduğu saptanmıştır (Çavuş vd., 2016).

Yapılan bir çalışmaya göre, internet oyun bağımlılığının yaş, ülke ve diğer özelliklere göre farklılaştığı belirtilmiştir. Ayrıca internet oyun bağımlılığının yaygınlığı %1 ile %9 arasında değiştiği tespit edilmiştir. Etiyolojik bağlamda internet oyun oynama bozukluğunun nedenleri tam olarak bilinemediği belirlenmiştir. Bununla birlikte internet oyun bağımlılığının risk faktörü olarak aşırı derecede oyun oynamak ve dürtüsellik şeklinde iki kavram olduğu tespit edilmiştir (Gentile vd., 2017).

Hindistan’da 430 kişilik üniversite öğrencisi örneklem alınarak dijital oyun bağımlılığı, çevrimiçi oyunlara sadakat ve çevrimiçi mobil oyunlara yönelik çevrimiçi satın alma davranışı üzerine bir çalışma düzenlenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre, çevrimiçi mobil oyun bağımlılığı ile çevrimiçi mobil oyun sadakatinin aralarında pozitif yönlü bir ilişki olduğu ortaya koyulmuştur. Araştırmanın önemli bir sonucu olarak, çevrimiçi mobil oyun bağımlılığının, çevrimiçi mobil oyun içi satın alma davranışını arttırdığını yani aralarında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunduğu saptanmıştır (Balakrishnan ve Griffiths, 2018).

Yapılan önemli bir çalışmada, 396 kişilik üniversite öğrencilerinden oluşan bir örneklem grubunda gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre çevrimiçi oyun bağımlılığıyla saldırganlık arasında orta kuvvette bir ilişkinin olduğu bulunmuştur. Araştırmanın sonuçlarına bakıldığında çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönde ve orta düzeyde ilişki olduğu tespit edilmiştir. Bunlara ek olarak, araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet, gelir durumu ve oyun süresi ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında önemli farklılıklar bulunduğu ortaya koyulmuştur. Son olarak cinsiyet açısından erkeklerin, kızlara nazaran çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Yeşildal vd., 2019).

Son yıllarda yapılan önemli bir çalışma, Király vd., (2020) tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu çalışma, örneklem grubu olarak 16-35 yaş arasında 27.218 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre, öğrencilerin %3,5’inin dijital oyun bağımlılığı belirtileri gösterdiği tespit edilmiştir.

Türkçapar ve Yasul (2021) yaptıkları bir çalışmada, üniversite öğrencilerinin öfke düzeyleri farklı değişkenler açısından incelenmiştir. Çalışmaya örneklem olarak 140 üniversite öğrencisi gönüllü olarak katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, çalışmaya katılan üniversite öğrencilerinin sürekli öfke, öfke ifade tarzlarının spor düzeyi, cinsiyet ve aktif olarak spor yaptığı zaman aralığı ile anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir. Bunlara ek olarak, öğrencilerin ilgilendiği spor branşı ve yaş değişkeninin, sürekli öfke ve öfke dışı alt boyutlarını etkilediği tespit edilmiştir.

Yapılan bir çalışmaya göre, İstanbul ilinde ikamet eden üniversite öğrencilerinden 153 kişiyi oluşturacak bir örneklem üzerinde bir çalışma yapılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, üniversite öğrencilerinin internet bağımlılık düzeyleri arttıkça, sürekli öfke düzeylerinin de arttığı tespit edilmiştir. Ayrıca araştırmanın diğer bir sonucu olarak üniversite öğrencilerinin internet bağımlılık düzeyleri arttıkça, yalnızlık düzeylerinin de azaldığı saptanmıştır. Araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin sürekli öfke puanları arttıkça yalnızlık düzeylerinin de azalttığı tespit edilmiştir. Araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin internet kullanım süresi, üniversite öğrencilerinin sürekli öfke ve öfke dışı düzeylerini etkilediği tespit edilirken, öfke içe ve öfke kontrol boyutlarının, internet bağımlılığını ve yalnızlığı etkilemediği belirlenmiştir (Arda, 2021).

Yapılan bir çalışmada, yaşları 13-18 arasında olan 162 adölesan örneklemini üzerinde oluşturulmuştur. Araştırmanın sonuçlarına bakıldığında ergenlik dönemindeki bireylerin dijital oyun bağımlılığı açısından riskli olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte, adölesanlarda dijital oyun bağımlılığıyla mutluluk arasında negatif yönde ilişkinin bulunduğu belirtilmiştir. Bunlara ek olarak ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile yaşam anlamı arasında da negatif yönde ilişkinin bulunduğu ortaya koyulmuştur. Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığı düzeyi arttıkça adölesanların mutluluk ve yaşam anlamı düzeylerinin düştüğü tespit edilmiştir. Bu çalışmaya göre, dijital oyun bağımlılığının, mutluluk ve yaşam anlamı üzerinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Kaya, 2021).

Bakan Kırac ve Sahmurova (2022) tarafından, İstanbul ilinin Küçükçekmece ilçesinden 406 ergen üzerinde bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya katılan ergenlerin yaşları 12 ile 14 arasında değişmektedir. Araştırma, ilişkisel tarama

yöntemiyle oluşturulmuş olup, internet bağımlılığının sürekli öfke ve psikolojik sağlamlık üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın sonuçları incelendiğinde, internet bağımlılığında sürekli öfkenin ortaya çıkmasında psikolojik sağlamlığın kısmi bir aracı görevi gördüğü saptanmıştır. Araştırmanın diğer bir sonucu olarak, kızlarda öfkenin alt boyutu olan öfkenin içe vurumu erkeklere nazaran daha yüksek olduğu ortaya koyulmuştur. Çalışmaya katılan bireylerin internet kullanım süreleri arttıkça, internet bağımlılığı ve öfke düzeylerinin yükseldiği, süre azaldıkça ise öfke kontrolü alt boyutunun arttığı tespit edilmiştir. Son olarak, internet bağımlılığı puanları erkek katılımcılarda daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Lise öğrencileri üzerinde yapılan bir çalışmada bireysel rekabetçilik davranışı ile duygusal zekâ arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, cinsiyet değişkeninin bireysel rekabet düzeylerini etkilediği tespit edilmiştir. Lise öğrencilerinin, kardeş sayıları bireysel rekabetçilik düzeylerini farklılaştırmadığı bulunmuştur. Spor liselerinde öğrenim gören öğrencilerin bireysel rekabetçilik düzeylerinin daha yüksek çıktığı saptanmıştır. Bunlara ek olarak, spor yapma değişkeninin bireysel rekabetçilik düzeyini önemli ölçüde farklılaştırdığı tespit edilmiştir. Son olarak araştırmaya katılan lisanslı sporcuların, bireysel rekabetçiliğin alt boyutu olan rekabetten hoşlanma düzeyinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (Aydın, 2022).

BÖLÜM III

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırmada üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile sürekli öfke-öfke ifade tarzı ve bireysel rekabetçilik arasındaki ilişkinin belirlenmesi amacıyla ilişkisel tarama yöntemi kullanılmıştır. İlişkisel tarama yaklaşımında iki ya da daha çok değişken üzerinde herhangi bir değişikliğin olup olmadığı ve bu değişiklik etkisinin büyüklüğü belirlenmeye çalışılmaktadır (Karasar, 2015).

Evren ve Örneklem

Çalışmanın evreni son altı aylık süre zarfı içerisinde dijital oyun oynamış ya da hala oynamayı sürdüren 18 yaş ve üzeri üniversite öğrencilerinden oluşturulmuştur. Araştırma evreni, bilinmeyen örneklem formülüne göre oluşturulmuştur. Araştırmanın örnekleme amaçsal örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme göre son altı aylık süre zarfı içerisinde dijital oyun oynamış ya da hala oynamayı sürdüren 386 kişilik üniversite öğrencileriyle oluşturulmuştur. Ölçüt örnekleme yönteminde araştırmanın konusu dahilinde belirlenen bir ölçüte bağlı olarak bireyler örnekleme dâhil edilmektedir (Büyüköztürk vd., 2016). Araştırmanın verileri çevrimiçi platformlar olan (instagram, discord, twitch ve telegram) platformlarından ulaşılarak toplanmıştır.

Katılımcılara Ait Bilgiler

Tablo 1.

Öğrencilerin Sosyo-Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı

	Sayı(n)	Yüzde(%)
Cinsiyet		
Kadın	170	44,04
Erkek	216	55,96
Yaş		
18-20 yaş	181	46,89
21-23 yaş	121	31,35
24 ve üstü	84	21,76
Eğitim durumu		
Ön lisans	61	15,80
Lisans	263	68,13
Lisansüstü	62	16,06
Ekonomik durum		
Düşük	31	8,03
Orta	298	77,20
Yüksek	57	14,77

Tablo 1.'de araştırmaya katılan öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerinin dağılımı verilmiş olup, öğrencilerin %55,96'sının erkek, %46,89'unun 18-20 yaş, %68,13'ünün lisans öğrencisi, %77,20'sinin orta düzey ekonomik durumunun olduğu belirlenmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada Sosyodemografik Bilgi Formu, Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği ve Bireysel Rekabetçilik Ölçeği veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacının oluşturmuş olduğu kişisel bilgi formunun içeriğinde cinsiyet, yaş, eğitim durumu, ekonomik durumu, dijital oyunlarda geçirdiğiniz zaman aralığı nedir?, hangi zaman dilimlerinde dijital oyun oynuyorsunuz?, dijital oyun oynamak

için en çok kullandığımız araç hangisidir?, en çok tercih ettiğiniz dijital oyun modu hangisidir?, en çok tercih ettiğiniz dijital oyun türü hangisidir?, bireysel mi yoksa grup halinde mi oynanan dijital oyunları tercih ediyorsunuz? şeklinde sorular yer almaktadır. Bu form toplamda 10 maddelik soru içermektedir.

Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÜÖİDOBÖ)

Bu ölçek Hazar ve Hazar (2019) tarafından ortaya koyulan bir uyarlama çalışmasıdır. Ölçeğin geliştirilmesi aşamasında yine Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilmiş olan ‘Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’ dikkate alınmıştır. Ölçek üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyini belirlemektedir. Ölçek toplamda 21 sorudan oluşmakta ve üç boyutlu yapıya sahiptir. Ölçek beşli likert tipi şeklinde oluşturulmuştur. Ölçeğin ilk boyutu aşırı odaklanma ve erteleme olarak isimlendirilmiştir. Ölçeğin ikinci boyutu yoksunluk ve arayıştır. Ölçeğin son ve üçüncü boyutu ise duygu değişimi ve dalmadan meydana gelmektedir. Ölçeğin odaklanma-erteleme alt boyutunun iç tutarlılık kat sayısı ,93; yoksunluk-arayış alt boyutunun iç tutarlılık kat sayısı ,88 ve duygu değişikliği-dalma alt boyutunun ise ,75 olduğu tespit edilmiştir. Son olarak ölçeğin toplam Cronbach alfa değeri ise ,92 olarak belirlenmiştir. Analiz sonuçları dikkate alındığında ölçeğin güvenilir ve geçerli olduğu söylenebilir.

Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği (SÖÖTÖ)

Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği (SÖÖTÖ), öğrencilerin öfke düzeylerini ve öfke tarzlarını değerlendirmek için Spielberg vd. (1983) yapmış oldukları çalışmayla geliştirilmiştir. Ölçeğin Türkçe diline uyarlama çalışmasını ise Özer (1994) tarafından yapılmıştır. Ölçek formu toplamda 34 maddeden oluşmakta ve 4’li likert tipi şeklinde oluşturulmuştur. Ölçeğin toplamda dört adet alt boyutu bulunmaktadır. Birinci boyut sürekli öfke, ikinci boyut içe yöneltilen öfke, üçüncü boyut dışa yöneltilen öfke ve dördüncü boyut ise öfke kontrolü şeklinde isimlendirilmiştir. Sürekli Öfke-Öfke Tarz Ölçeği’nin Cronbach Alfa değerlerinin farklı örneklemeler üzerinde yapılan çalışmalar sonucunda 0,67 ile 0,92 arasında değiştiği tespit edilmiştir. Analiz sonuçları dikkate alındığında ölçeğin güvenilir ve geçerli olduğu söylenebilir.

Bireysel Rekabetçilik Ölçeği

Ölçeğin orijinal hali Houston vd. (2002) tarafından geliştirilmiş ve tam ismi 'Competitiveness Index' şeklindedir. Bireysel rekabetçilik ölçeğinin Türkçe diline uyarlama çalışmaları Günay ve Çelik (2020) tarafından yapılmıştır. Toplamda 430 üniversite öğrenci üzerinde sınanarak gerçekleştirilen çalışmada önemli düzenlemelere yer verilmiştir. Bireysel Rekabetçilik ölçeği toplam 11 ifade ve 2 boyuttan oluşmaktadır. Ölçek 5'li likert şeklinde oluşturulmuştur. Yapılan analizler neticesinde ölçeğin rekabetten hoşlanma boyutunun Cronbach Alfa değeri ,936 olarak bulunmuştur. Ayrıca yarışmadan kaçınma alt boyutunun Cronbach alfa kat değeri ise ,807 şeklide olduğu bulunmuştur. Toplam ölçeğin Cronbach alfa değeri ise ,805 olarak bulunmuştur. Analiz sonuçları dikkate alındığında ölçeğin güvenilir ve geçerli olduğu söylenebilir.

Verilerin İstatistiksel Analizi

Araştırmanın analizlerinde Sosyal Bilimler için İstatistik Paket Programı (SPSS) 26.0 sürümü kullanılmıştır.

Öğrencilerin ölçek yanıtları için yapılan Cronbach Alfa testi sonuçlarına göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği alfa katsayısı 0,938, Bireysel Rekabetçilik Ölçeği alfa katsayısı 0,703 ve Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği için alfa katsayısı 0,742 bulunmuştur.

Öğrencilerin sosyo-demografik özellikleri frekans analiziyle verilmiş olup, ölçeklerden aldıkları puanlar için tanımlayıcı istatistikler verilmiştir.

Çalışma Planı

Çalışmaya başlayabilmek için Yakın Doğu Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na 19.12.2022 tarihinde başvuru formu iletilmiş ve 09.01.2023 tarihinde mail yolu ile etik olarak uygun olduğu dönüşü sağlanmıştır. Veri toplama süreci 10.01.2023 ile 05.04.2023 tarihleri arasında sağlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubu son altı ay içerisinde herhangi bir dijital oyun oynama şartı ile 18 yaş ve üzeri 386 üniversite öğrencisinden oluşmaktadır. Veriler katılımcılara dijital ortamdan online olarak Google Forms aracılığıyla Whatsapp, Instagram, Discord, Twitch ve Telegram gibi uygulamalar yolu ile iletilmiştir.

Tablo 2.*Dijital Oyun Oynama Durumlarına İlişkin Bazı Özellikleri*

	Sayı(n)	Yüzde(%)
Dijital oyunlarda geçirilen zaman		
1 saatten az	62	16,06
1-3 saat arası	124	32,12
4-6 saat arası	138	35,75
7 saatten fazla	62	16,06
Dijital oyun oynanan zaman dilimi		
Gündüz	32	8,29
Akşam	277	71,76
Gece	77	19,95
Dijital oyun oynamak için en çok kullanılan araç		
Akıllı telefon	165	42,75
Bilgisayar	163	42,23
Tablet	30	7,77
Oyun konsolu	28	7,25
En çok tercih edilen dijital oyun modu		
Tek oyunculu (Offline)	128	33,16
Çok oyunculu yerel (Multiplayer)	6	1,55
Çevrim içi çok oyunculu (Online)	252	65,28
En çok tercih edilen dijital oyun türü		
Aksiyon	88	22,80
Bulmaca	54	13,99
Dövüş	7	1,81
Macera	48	12,44
Rol Yapma	64	16,58
Simülasyon	11	2,85
Spor	22	5,70
Strateji	82	21,24
Yarış	10	2,59
Dijital oyunlarda tercih		
Bireysel	249	64,51
Takım	137	35,49

Tablo 2.'de öğrencilerin dijital oyun oynama durumlarına ilişkin bazı özelliklerinin dağılımı verilmiştir.

Tablo 2.'ye göre araştırmaya katılan öğrencilerin %35,75'inin günde 4-6 saat arası dijital oyunlarda vakit geçirdiği, %71,76'sının dijital oyunları akşam saatlerinde oynadığı, %42,75'inin akıllı telefondan, %42,23'ünün bilgisayardan oyun oynadığı, %65,28'inin çevrimiçi çok oyunculu oyunları tercih ettiği, %22,80'inin aksiyon,

%21,24'ünün strateji oyunlarını tercih ettiği, %64,51'inin bireysel oyunları tercih ettiği görülmüştür.

Tablo 3.

Öğrencilerin Ölçek Puanlarının Normallik Testleri

	Kolmogorov-Smirnov				
	Değer	sd	p	Çarpıklık	Basıklık
DOBÖ-Aşırı Odaklanma ve Erteleme	0,082	386	0,000*	0,068	-1,002
DOBÖ-Yoksunluk ve Arayış	0,097	386	0,000*	0,375	-0,462
DOBÖ-Duygu Değişimi ve Dalma	0,128	386	0,000*	-0,309	-1,047
BRÖ-Rekabetten hoşlanma	0,077	386	0,000*	0,049	1,121
BRÖ-Yarışmadan kaçınma	0,206	386	0,000*	1,140	0,358
SÖÖTÖ-Sürekli Öfke	0,088	386	0,000*	0,345	-0,829
SÖÖTÖ-Öfke İçerme Vurumu	0,102	386	0,000*	0,713	0,428
SÖÖTÖ-Öfke Dışarı Vurumu	0,131	386	0,000*	0,340	-0,749
SÖÖTÖ-Öfke Kontrolü	0,107	386	0,000*	-0,184	-1,261

Tablo 3.'te öğrencilerin ölçek puanlarının normallik testleri kapsamında Kolmogorov-Smirnov testi uygulanmış ve çarpıklık-basıklık değerleri incelenmiştir. Kolmogorov-Smirnov testi sonuçlarına göre veri seti normal dağılıma uymazken, Tabachnick ve Fidell'e (2013) göre çarpıklık ve basıklık katsayıların $\pm 1,5$ arasında olduğunda dolay normal dağıldığı belirlenmiştir. Araştırmadaki karşılaştırmalarda veriler normal dağılım gösterdiğinden dolayı t testi ve ANOVA kullanılmış, post-hoc testler için Tukey yapılmıştır. Öğrencilerin ölçeklerden aldıkları puanların arasındaki korelasyonların belirlenmesinde Pearson testi yapılmış ve yordayıcılık regresyonla incelenmiştir.

BÖLÜM IV

Bulgular

Tablo 4.

Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanları

	n	\bar{x}	s	Min	Max
SÖÖTÖ-Sürekli Öfke	386	21,12	6,90	10	40
SÖÖTÖ-Öfke İçe Vurumu	386	13,59	4,13	8	32
SÖÖTÖ-Öfke Dışa Vurumu	386	16,61	4,89	8	32
SÖÖTÖ-Öfke Kontrolü	386	21,48	6,97	8	32

Tablo 4.'te öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği puanlarının tanımlayıcı istatistikleri gösterilmiştir.

Tablo 4.'e göre öğrenciler Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfkeden $21,12 \pm 6,90$ puan, öfke içe vurumundan $13,59 \pm 4,13$ puan, öfke dışa vurumundan $16,61 \pm 4,89$ puan ve öfke kontrolünden $21,48 \pm 6,97$ puan almıştır.

Tablo 5.

Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırma Bulguları

	Cinsiyet	n	\bar{x}	s	t	p
SÖÖTÖ-Sürekli	Kadın	170	17,01	5,62	-12,223	0,000*
Öfke	Erkek	216	24,36	6,04		
SÖÖTÖ-Öfke	Kadın	170	12,41	3,99	-5,121	0,000*
İçe Vurumu	Erkek	216	14,51	4,02		
SÖÖTÖ-Öfke	Kadın	170	13,78	4,14	-11,741	0,000*
Dışa Vurumu	Erkek	216	18,83	4,24		
SÖÖTÖ-Öfke	Kadın	170	25,49	5,55	11,647	0,000*
Kontrolü	Erkek	216	18,33	6,32		

* $p < 0,05$

Tablo 5.'te araştırma kapsamındaki öğrencilerin cinsiyete göre Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği puanlarının karşılaştırma bulgularında kullanılan t testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 5.'göre öğrencilerin cinsiyete göre Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü puanlarının arasında istatistik açısından önemli farklar vardır ($p<0,05$). Erkeklerin Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışa vurumu puanları kadınlarda fazla, öfke kontrolü puanları ise azdır.

Tablo 6.

Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Yaşa Göre Karşılaştırma Bulguları

	Yaş	n	\bar{x}	s	Min	Max	F	p
SÖÖTÖ-Sürekli Öfke	18-20 yaş	181	21,37	6,98	10	38	1,455	0,235
	21-23 yaş	121	20,27	6,95	10	40		
	24 ve üstü	84	21,81	6,61	10	38		
SÖÖTÖ-Öfke İçe Vurumu	18-20 yaş	181	13,51	3,35	8	24	0,452	0,637
	21-23 yaş	121	13,45	4,28	8	24		
	24 ve üstü	84	13,96	5,32	8	32		
SÖÖTÖ-Öfke Dışa Vurumu	18-20 yaş	181	16,88	5,00	8	32	1,262	0,284
	21-23 yaş	121	16,02	4,98	8	28		
	24 ve üstü	84	16,86	4,46	8	29		
SÖÖTÖ-Öfke Kontrolü	18-20 yaş	181	20,62	7,04	8	32	2,704	0,068
	21-23 yaş	121	22,10	7,07	8	32		
	24 ve üstü	84	22,45	6,48	10	32		

Tablo 6.'da araştırmadaki öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği puanlarının yaşa göre karşılaştırma bulguları için uygulanan ANOVA sonuçları verilmiştir.

Tablo 6. incelendiğinde öğrencilerin yaşa göre Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü puanlarının arasında istatistik açısından önemli farklar yoktur ($p>0,05$).

Tablo 7.

Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Eğitime Göre Karşılaştırma Bulguları

	Eğitim	n	\bar{x}	s	Min	Max	F	p
SÖÖTÖ-Sürekli Öfke	Ön lisans	61	21,33	6,77	10	35	0,034	0,966
	Lisans	263	21,10	7,14	10	40		
	Lisansüstü	62	21,03	6,02	10	38		
SÖÖTÖ-Öfke İç Vurumu	Ön lisans	61	13,95	3,42	8	21	2,006	0,136
	Lisans	263	13,73	4,05	8	24		
	Lisansüstü	62	12,65	4,96	8	32		
SÖÖTÖ-Öfke Dış Vurumu	Ön lisans	61	16,69	4,71	8	26	0,031	0,969
	Lisans	263	16,57	5,05	8	32		
	Lisansüstü	62	16,71	4,37	10	29		
SÖÖTÖ-Öfke Kontrolü	Ön lisans	61	21,26	6,52	10	32	1,509	0,222
	Lisans	263	21,20	7,25	8	32		
	Lisansüstü	62	22,89	6,03	10	32		

Tablo 7.'de araştırmanın örneklemini oluşturan öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği puanlarının eğitime göre karşılaştırma bulgularının belirlenmesinde ANOVA kullanılmıştır.

Tablo 7.'ye göre öğrencilerin eğitime göre Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke iç vuru mu, öfke dış vuru mu ve öfke kontrolü puanlarının arasında istatistik açısından önemli farklar yoktur ($p>0,05$). Ön lisans, lisans ve lisansüstü mezunu olanların Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke iç vuru mu, öfke dış vuru mu ve öfke kontrolü puanları benzer bulunmuştur.

Tablo 8.

Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Gelire Göre Karşılaştırma Bulguları

	Gelir	n	\bar{x}	s	Min	Max	F	p	Fark
SÖÖTÖ-Sürekli Öfke	Düşük	31	24,23	8,12	10	36	3,457	0,033*	1-2
	Orta	298	20,84	6,77	10	40			1-3
	Yüksek	57	20,89	6,55	11	34			
SÖÖTÖ-Öfke İçe Vurumu	Düşük	31	15,71	4,27	8	23	5,599	0,004*	1-2
	Orta	298	13,54	4,21	8	32			1-3
	Yüksek	57	12,68	3,24	9	20			
SÖÖTÖ-Öfke Dışa Vurumu	Düşük	31	18,52	4,16	11	25	2,620	0,074	
	Orta	298	16,47	4,96	8	32			
	Yüksek	57	16,30	4,70	9	26			
SÖÖTÖ-Öfke Kontrolü	Düşük	31	19,00	7,83	9	32	3,871	0,022*	1-2
	Orta	298	21,40	6,82	8	32			1-3
	Yüksek	57	23,25	6,86	8	32			

* $p < 0,05$

Öğrencilerin gelire göre Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği puanlarının karşılaştırma bulgularına ilişkin ANOVA sonuçları Tablo 8.'de verilmiştir.

Tablo 8.'e göre öğrencilerin gelire göre Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke kontrolü puanlarının arasında istatistik açısından önemli farklar vardır ($p < 0,05$). Düşük gelirlili öğrencilerin Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke ve öfke içe vurumu puanları diğer öğrencilere göre fazla, öfke kontrolü puanları ise az bulunmuştur.

Tablo 9.

Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Dijital Oyun Oynama Süresine Göre Karşılaştırma Bulguları

	Süre	n	\bar{x}	s	Min	Max	F	p	Fark
	1 saatten az	62	16,79	5,08	10	36	32,306	0,000*	1-3
SÖÖTÖ-	1-3 saat arası	124	18,91	6,43	10	40			1-4
Sürekli	4-6 saat arası	138	22,81	6,46	10	36			2-3
Öfke	7 saatten fazla	62	26,11	6,06	10	38			2-4
	1 saatten az	62	12,13	4,57	8	32	14,655	0,000*	1-3
	1-3 saat arası	124	12,56	4,18	8	26			1-4
SÖÖTÖ-Öfke	4-6 saat arası	138	14,05	3,46	8	24			2-3
İçe Vurumu	7 saatten fazla	62	16,08	3,69	8	24			2-4
	1 saatten az	62	12,97	3,60	8	26	41,109	0,000*	1-3
	1-3 saat arası	124	15,15	4,46	8	29			1-4
SÖÖTÖ-Öfke	4-6 saat arası	138	17,79	4,34	9	26			2-3
Dışa Vurumu	7 saatten fazla	62	20,55	4,31	8	32			2-4
	1 saatten az	62	26,60	4,89	11	32	41,156	0,000*	1-3
	1-3 saat arası	124	23,77	6,16	10	32			1-4
SÖÖTÖ-Öfke	4-6 saat arası	138	19,51	6,34	8	32			2-3
Kontrolü	7 saatten fazla	62	16,16	6,39	8	32			2-4

* $p < 0,05$

Tablo 9.'da araştırma kapsamındaki öğrencilerin dijital oyun oynama süresine göre Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği puanlarının karşılaştırma bulgularında kullanılan ANOVA sonuçları verilmiştir.

Tablo 9.'a göre öğrencilerin dijital oyun oynama süresine göre Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü puanlarının arasında istatistik açısından önemli farklar vardır ($p < 0,05$). Günlük dijital oyun oynama süresi 4-6 saat ve 7 saatten fazla olan öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışa vurumu puanları günlük dijital oyun oynama süresi 1 saatten az ve 1-3 saat olan öğrencilerden fazla, öfke kontrolü puanları ise az bulunmuştur.

Tablo 10.

Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Dijital Oyun Oynama Zamanına Göre Karşılaştırma Bulguları

	Zaman	n	\bar{x}	s	Min	Max	F	p	Fark
SÖÖTÖ-Sürekli Öfke	Gündüz	32	17,97	5,97	12	32	27,591	0,000*	1-3
	Akşam	277	20,17	6,42	10	40			2-3
	Gece	77	25,87	6,82	10	38			
SÖÖTÖ-Öfke İçe Vurumu	Gündüz	32	13,38	5,34	8	32	22,346	0,000*	1-3
	Akşam	277	12,87	3,68	8	24			2-3
	Gece	77	16,25	4,08	8	26			
SÖÖTÖ-Öfke Dışa Vurumu	Gündüz	32	14,25	5,01	8	26	29,571	0,000*	1-3
	Akşam	277	15,92	4,50	8	29			2-3
	Gece	77	20,06	4,56	8	32			
SÖÖTÖ-Öfke Kontrolü	Gündüz	32	25,09	5,53	11	32	23,603	0,000*	1-3
	Akşam	277	22,27	6,70	8	32			2-3
	Gece	77	17,13	6,60	8	32			

* $p < 0,05$

Tablo 10.'da araştırma kapsamındaki öğrencilerin dijital oyun oynama zamanlarına göre Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği puanlarının karşılaştırma bulguları için yapılan ANAVO sonuçları gösterilmiştir.

Tablo 10. incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun oynama zamanına göre Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü puanlarının arasında istatistik açısından önemli farklar vardır ($p < 0,05$). Gece oyun oynayan öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışa vurumu puanları günlük gündüz ve akşam oyun oynayan öğrencilerden fazla bulunurken, öfke kontrolü puanları az bulunmuştur.

Tablo 11.

Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının Dijital Oyun Tercihine Göre Karşılaştırma Bulguları

		Dijital oyun tercihi	n	\bar{x}	s	t	p
SÖÖTÖ-Sürekli Öfke	Bireysel		249	20,23	6,69	-3,477	0,001*
	Takım		137	22,74	7,00		
SÖÖTÖ-Öfke İçe Vurumu	Bireysel		249	12,97	3,96	-4,027	0,000*
	Takım		137	14,71	4,22		
SÖÖTÖ-Öfke Dışa Vurumu	Bireysel		249	15,94	4,74	-3,686	0,000*
	Takım		137	17,82	4,93		
SÖÖTÖ-Öfke Kontrolü	Bireysel		249	22,51	6,77	3,968	0,000*
	Takım		137	19,62	6,95		

* $p < 0,05$

Tablo 11.'de araştırmaya katılan öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarının dijital oyun tercihinin göre karşılaştırma bulgularının belirlenmesine ait t testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 11. İncelendiğinde, öğrencilerin dijital oyun tercihinin göre Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü puanlarının arasında istatistik açısından önemli farklar vardır ($p < 0,05$). Takım oyunu tercih eden öğrencilerin sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışa vurumu puanları bireysel oyun oynayan öğrencilerden fazla, öfke kontrolü puanları azdır.

Tablo 12.*Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanları*

	n	\bar{x}	s	Min	Max
DOBÖ-Aşırı Odaklanma ve Erteleme	386	29,53	10,76	11	54
DOBÖ-Yoksunluk ve Arayış	386	12,92	4,73	6	28
DOBÖ-Duygu Değişimi ve Dalma	386	13,20	4,30	4	20

Tablo 12.'de araştırmanın örnekleminde yer alan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanlarının tanımlayıcı istatistikleri gösterilmiştir.

Tablo 12.'ye göre öğrenciler Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğindeki Aşırı Odaklanma ve Ertelemeden $29,53 \pm 10,76$ puan, Yoksunluk ve Arayıştan $12,92 \pm 4,73$ puan ve Duygu Değişimi ve Dalmadan $13,20 \pm 4,30$ puan almıştır.

Tablo 13.*Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanları Arasındaki Korelasyonlar*

		SÖÖTÖ- Sürekli Öfke	SÖÖTÖ- Öfke İçerme Vurumu	SÖÖTÖ- Öfke Dışarı Vurumu	SÖÖTÖ- Öfke Kontrolü
DOBÖ-	r	0,633	0,476	0,657	-0,685
Aşırı Odaklanma	p	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*
ve Erteleme	N	386	386	386	386
DOBÖ-	r	0,494	0,382	0,536	-0,573
Yoksunluk	p	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*
ve Arayış	N	386	386	386	386
DOBÖ-Duygu	r	0,573	0,363	0,604	-0,620
Değişimi ve	p	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*
Dalma	N	386	386	386	386

* $p < 0,05$

Tablo 13.'te öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği puanları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları arasındaki korelasyonların incelendiği Pearson testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 13.'e göre öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu puanları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğindeki Aşırı Odaklanma ve Erteleme, Yoksunluk ve Arayış ve Duygu Değişimi ve Dalmadan aldıkları puanların arasında istatistik açısından önemli ve pozitif korelasyonlar saptanmıştır ($p<0,05$). Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki öfke kontrolünden aldıkları puanlar ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğindeki Aşırı Odaklanma ve Erteleme, Yoksunluk ve Arayış ve Duygu Değişimi ve Dalmadan aldıkları puanların arasında istatistik açısından önemli ve negatif korelasyonlar vardır ($p<0,05$).

Tablo 14.

Öğrencilerin Bireysel Rekabetçilik Ölçeği Puanları

	n	\bar{x}	s	Min	Max
BRÖ-Rekabetten hoşlanma	386	22,04	3,88	8	40
BRÖ-Yarışmadan kaçınma	386	5,58	3,06	3	15

Tablo 14.'te öğrencilerin Bireysel Rekabetçilik Ölçeği puanları için tanımlayıcı istatistikler verilmiştir.

Tablo 14.'e göre araştırma örneklemindeki öğrenciler Bireysel Rekabetçilik Ölçeğindeki rekabetten hoşlanmadan $22,04\pm 3,88$ puan ve yarışmadan kaçınmadan $5,58\pm 3,06$ puan almıştır.

Tablo 15.

Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanları ile Bireysel Rekabetçilik Ölçeği Puanları Arasındaki Korelasyonlar

		SÖÖTÖ- Sürekli Öfke	SÖÖTÖ- Öfke İçe Vurumu	SÖÖTÖ- Öfke Dışa Vurumu	SÖÖTÖ- Öfke Kontrolü
BRÖ-Rekabetten hoşlanma	r	0,191	0,167	0,102	-0,055
	p	0,000*	0,001*	0,045*	0,284
	N	386	386	386	386
BRÖ-Yarışmadan kaçınma	r	-0,423	0,040	-0,509	0,455
	p	0,000*	0,430	0,000*	0,000*
	N	386	386	386	386

* $p < 0,05$

Tablo 15.'te öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği puanları ile Bireysel Rekabetçilik Ölçeği puanları arasındaki korelasyonların incelenmesinde kullanılan Pearson testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 15.'e göre öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışa vurumu puanları ile Bireysel Rekabetçilik Ölçeğindeki rekabetten hoşlanmadan aldıkları puanların arasında istatistik açısından önemli ve pozitif korelasyonların olduğu belirlenmiştir ($p < 0,05$).

Öğrencilerin Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeğindeki sürekli öfke ve öfke dışa vurumu puanları ile Bireysel Rekabetçilik Ölçeğindeki yarışmadan kaçınmadan aldıkları puanların arasında istatistik açısından önemli ve negatif korelasyonlar vardır ($p < 0,05$).

Tablo 16.

Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Bireysel Rekabetçilik Ölçeği Puanlarının Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği Puanlarını Yordama Durumu

	Std. Olm. B	Std. S.H.	Std. B	t	p	F p	R ² DüzR ²
(Sabit)	9,11	1,78		5,114	0,000*		
SÖÖTÖ- Sürekli Öfke	DOBÖ-Aşırı Odaklanma ve Erteleme	0,32	0,05	0,50	6,322	0,000*	
	DOBÖ-Yoksunluk ve Arayış	-0,02	0,09	-0,02	-0,268	0,789	65,392 0,462
	DOBÖ-Duygu Değişimi ve Dalma	0,10	0,11	0,06	0,894	0,372	0,000* 0,455
	BRÖ-Rekabetten hoşlanma	0,20	0,07	0,11	3,005	0,003*	
	BRÖ-Yarışmadan kaçınma	-0,52	0,09	-0,23	-5,683	0,000*	
(Sabit)	3,74	1,23		3,031	0,003*		
SÖÖTÖ- Öfke	DOBÖ-Aşırı Odaklanma ve Erteleme	0,22	0,03	0,56	6,214	0,000*	
	DOBÖ-Yoksunluk ve Arayış	0,03	0,06	0,03	0,483	0,629	30,070 0,283
İçe Vurumu	DOBÖ-Duygu Değişimi ve Dalma	-0,06	0,08	-0,06	-0,757	0,449	0,000* 0,274
	BRÖ-Rekabetten hoşlanma	0,10	0,05	0,09	2,122	0,034*	
	BRÖ-Yarışmadan kaçınma	0,30	0,06	0,22	4,667	0,000*	
(Sabit)	10,98	1,19		9,254	0,000*		
SÖÖTÖ- Öfke	DOBÖ-Aşırı Odaklanma ve Erteleme	0,21	0,03	0,45	6,152	0,000*	
	DOBÖ-Yoksunluk ve Arayış	0,04	0,06	0,04	0,606	0,545	84,054 0,525
Dışa Vurumu	DOBÖ-Duygu Değişimi ve Dalma	0,09	0,08	0,08	1,148	0,252	0,000* 0,519
	BRÖ-Rekabetten hoşlanma	0,03	0,05	0,03	0,711	0,478	
	BRÖ-Yarışmadan kaçınma	-0,50	0,06	-0,31	-8,130	0,000*	
(Sabit)	29,59	1,69		17,557	0,000*		
SÖÖTÖ- Öfke	DOBÖ-Aşırı Odaklanma ve Erteleme	-0,32	0,05	-0,49	-6,629	0,000*	
	DOBÖ-Yoksunluk ve Arayış	-0,11	0,09	-0,07	-1,274	0,203	85,188 0,529
Kontrolü	DOBÖ-Duygu Değişimi ve Dalma	-0,12	0,11	-0,07	-1,118	0,264	0,000* 0,522
	BRÖ-Rekabetten hoşlanma	0,05	0,06	0,03	0,847	0,397	
	BRÖ-Yarışmadan kaçınma	0,54	0,09	0,24	6,185	0,000*	

* $p < 0,05$

Tablo 16.'da öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Bireysel Rekabetçilik Ölçeği puanlarının Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı Ölçeği puanlarını yordama durumu için regresyon sonuçları verilmiştir.

Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğindeki DOBÖ-Aşırı Odaklanma ve Erteleme ($\beta=0,50$; $p < 0,05$) ve BRÖ-Rekabetten hoşlanma ($\beta=0,11$; $p < 0,05$) puanları sürekli öfke puanlarını pozitif, BRÖ-Yarışmadan kaçınma ($\beta=-0,23$; $p < 0,05$) puanları ise negatif yordamaktadır. Modelin açıkladığı varyans %45,5'tir.

Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğindeki DOBÖ-Aşırı Odaklanma ve Erteleme ($\beta=0,56$; $p < 0,05$), BRÖ-Rekabetten hoşlanma ($\beta=0,09$; $p < 0,05$) ve BRÖ-

Yarıřmadan kaçınma ($\beta=0,22;p<0,05$) puanları öfke içe vurumu puanlarını pozitif yordamakta ve toplam varyansın %27,4'ünü açıklamaktadır.

Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğindeki DOBÖ-Aşırı Odaklanma ve Erteleme ($\beta=0,45;p<0,05$) puanları öfke dışı vurumu puanlarını pozitif, BRÖ-Yarıřmadan kaçınma ($\beta=-0,31;p<0,05$) puanları ise negatif yordamaktadır. Modelin açıkladığı varyans %52,5'tir.

Arařtırmaya katılan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğindeki DOBÖ-Aşırı Odaklanma ve Erteleme ($\beta=-0,49;p<0,05$) puanları öfke kontrolü puanlarını negatif, BRÖ-Yarıřmadan kaçınma ($\beta=0,24;p<0,05$) puanları ise pozitif yordamaktadır. Modelde açıklanan varyans %52,2 bulunmuştur.

BÖLÜM V

Tartışma

Bu çalışma üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, sürekli öfke-öfke ifade tarzları ve bireysel rekabetçilikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi için ortaya koyulmuştur. Bununla birlikte katılımcıların bazı sosyo-demografik özelliklerinin (cinsiyet, yaş vb.) durumu ile ilişkisi incelenmiştir.

Araştırma kapsamında katılımcıların cinsiyet durumuna cinsiyete göre sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü puanlarının farklılaştığı bulunmuştur. Buna göre erkeklerin sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışa vurumu puanları kadınlara göre daha fazla, öfke kontrolü puanları ise az olduğu tespit edilmiştir. Literatürde cinsiyetin sürekli öfke ve öfke ifade tarzları arasındaki ilişkisinin incelendiği çalışmalarda; cinsiyet ile sürekli öfke ve öfke ifade tarzları arasında ilişkinin bulunduğunu ve bu ilişkinin kadın veya erkeklerde daha yüksek bulunduğu görülmüştür. Yapılan çalışmalara göre öfke duygusunun ifade ediliş biçimi cinsiyete göre farklılaştığı belirtilmiştir (Averill, 1983; Balkaya, 2001; Cox, Stabb & Hulgus, 2000). Ayrıca erkeklerin öfkelerini doğrudan ifade etme biçimi sergilediği, kadınların ise dolaylı yollardan öfkelerini ifade ettikleri vurgulanmıştır (Balkaya, 2001). Sağlam'ın (2020) araştırmasına göre, üniversite öğrencilerinin sürekli öfke-öfke ifade tarzlarından öfkeyi dışa vurma ve öfkeyi içte tutma düzeyleri erkek öğrencilerde kadın öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Yöndem ve Bıçak'ın (2008) üniversite öğrencileri üzerinde yapmış olduğu çalışmaya göre, erkeklerin öfke düzeyinin, içe yönelik ve dışa yönelik öfkelerinin kızlara oranla anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Albayrak ve Kutlu (2009) tarafından yürütülen bir çalışmada, erkeklerde dışa vurulan öfke düzeyinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Baker (2009) tarafından yürütülen çalışmada ise sürekli öfke ve öfke dışa puanının erkeklerde, kadınlara oranla daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu araştırmalar bulgularımızı destekler niteliktedir. Ancak tam aksine cinsiyet ile sürekli öfke ve öfke ifade tarzları arasında ilişkinin bulunmadığı araştırmalarda mevcuttur (Bostancı vd., 2006; Gülveren, 2008; Çivilidağ ve Cooper, 2013).

Araştırmanın yaş değişkenine göre, sürekli öfke düzeyleri ve öfke-içte, öfke-dışa ve öfke-kontrol puanlarının arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Sağlam'ın (2020) gerçekleştirdiği çalışmaya göre, yaş ile sürekli öfke düzeyleri ve öfke-içte, öfke-dışa ve öfke-kontrol puanlarının arasında herhangi bir ilişki tespit edilmemiştir. İmamoğlu Kaya'nın (2019) gerçekleştirdiği 17-32 yaş aralığındaki örneklem grubunun üzerinde sürekli öfke ve öfke ifade tarzlarının tüm alt boyutları ile yaş değişkeni arasında herhangi bir ilişki tespit edilmemiştir. Ayrıca Gürçam'ın (2017) gerçekleştirdiği çalışmada ise öfke ifade tarzlarının tüm alt boyutları ile yaş arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Bodur vd. (2010) tarafından yapılan bir çalışmada, erken, orta ve geç ergenlik dönemindeki bireylerde öfke tarzları alt boyutu ile yaş değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Akıl'ın (2018) yapmış olduğu çalışmaya göre, de yaş ile sürekli öfke düzeylerinin tüm alt boyutları ile anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Bu araştırmalar bulgularımızı destekler niteliktedir. Ancak yaş ile öfke arasında anlamlı ilişkiler bulunan çalışmalar da mevcuttur. Bozkurt ve Çam'ın (2010) yapmış olduğu çalışmaya göre, yaşın ilerlemesiyle beraber öfke ile ilgili davranış ve düşüncelerinde arttığı tespit edilmiştir. Akdeniz vd. (2017) yapmış oldukları çalışmada, yaş ile öfke ifade tarzının alt boyutlarından içe ve dışa yöneltilen öfke arasında anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir. Araştırma kapsamına alınan üniversite öğrencilerinin yaş değişkenine göre, sürekli öfke-öfke ifade tarzı puanları birbirine yakın ve benzerdir. Bu sonucun ortaya çıkmasında araştırmanın geniş bir yaş aralığına sahip çalışma grubu üzerinde oluşturulmamış olması etkili olmuş olabilir. Nitekim araştırma sonuçlarında 24 yaşında olan öğrencilerin öfke kontrol alt boyut puanlarının diğer yaşlara göre kısmen daha yüksek bulunduğu tespit edilmiştir. Bu açıdan düşünüldüğü zaman araştırmanın sonuçları ilgili literatür tarafından desteklendiği söylenebilir.

Araştırmanın eğitim durumu değişkenine göre, sürekli öfke düzeylerinin tüm alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Ön lisans, lisans ve lisansüstü mezunu olanların sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü puanları benzer bulunmuştur. Elkin ve Karadağlı'nın (2016) üniversite öğrencilerine örnekleme üzerinde yaptıkları bir çalışmada, öğrencilerin sınıfları ile sürekli öfke ve öfke ifade tarzları arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir. Bu araştırmalar bulgularımızı destekler niteliktedir. Araştırma bulgularının aksine Kerman'ın (2021) 18-24 yaş aralığına sahip bireyler üzerinde yapmış olduğu çalışmaya göre, katılımcıların eğitim düzeyleri (ön lisans, lisans, yüksek lisans) ile öfke ifade tarzı alt boyutu olan dışa

yöneltilen öfke ve öfke kontrol boyutları arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Araştırmaya katılan lise mezunu bireylerin dışa yönelik öfke puanları ön lisans ve lisans mezunlarına göre anlamlı olarak yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca öfke kontrol alt boyunda ise lisans mezunu olan bireylerin, ön lisans ve lise mezunlara oranla daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmanın gelir durumu değişkenine göre, sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke kontrolü puanlarının arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Düşük gelirli üniversite öğrencilerin sürekli öfke ve öfke içe vurumu puanlarının, orta ve yüksek gelirli üniversite öğrencilere göre fazla, öfke kontrolü puanlarının ise daha az olduğu belirlenmiştir. Baygöl'ün (1997) yapmış olduğu çalışmada, düşük gelirli yapıya sahip bireylerin, öfke içe vurumu puanlarının yüksek olduğu tespit edilmiştir. Güçlü'nün (2022) yapmış olduğu çalışmada, aile gelir düzeyi düşük olan üniversite öğrencilerinin sürekli öfke düzeyinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu araştırmalar bulgularımızı destekler niteliktedir. Farklı şekilde sonuçlar bulunan Temel ve Kazım'ın (2018) yapmış olduğu çalışmada ise gelir düzeyi yüksek olan ergenlerin olumsuz bir duruma karşı verilen sınırlı tepkisinin arttığı tespit edilmiştir. Buna ek olarak Elkin ve Karadağlı'nın (2016) yapmış olduğu çalışmada ise sürekli öfke ve öfke kontrolü alt boyutları ile aile gelir durumu arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Araştırmanın dijital oyun oynama süresine göre, sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü puanlarının arasında istatistik açısından önemli farklar olduğu tespit edilmiştir. Buna göre, günlük dijital oyun oynama süresi 4-6 saat ve 7 saatten fazla olan öğrencilerin sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışa vurumu puanlarının, günlük dijital oyun oynama süresi 1 saatten az ve 1-3 saat olan öğrencilerden fazla, öfke kontrolü puanları ise az olduğu tespit edilmiştir. Çakıcı'nın (2018) yapmış olduğu çalışmada internet üzerinde 2-3 saat ile 3 saat vakit geçirenler arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Buna göre internette 3 saat vakit geçiren bireylerin internette 2-3 saat geçiren bireylere oranla öfke düzeyleri daha yüksek olduğu bulunmuştur. Şelimen'in (2016) ortaokul öğrencileri üzerinde yapmış olduğu çalışmada bilgisayar oyunlarını günlük 7 saatten fazla oynayan öğrencilerin öfke düzeyinin anlamlı şekilde yüksek olduğu ortaya koyulmuştur. Harman vd. (2005) yapmış olduğu çalışmada, dijital oyunlarda aşırı vakit geçiren gençlerin agresyon davranışlarının yüksek olduğu saptanmıştır. Agresyon çoğunlukla öfke

duygusu ile ilişkilendirilen bir kavramdır (Morrison vd., 1994). Bu bağlamda düşünüldüğü zaman araştırma bulgularının alan yazını tarafından desteklendiği görülmektedir.

Araştırmanın dijital oyun oynama zamanına göre, sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışı vurumu ve öfke kontrolü puanlarının arasında önemli farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Buna göre gece oyun oynayan öğrencilerin sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu puanları gündüz ve akşam oyun oynayan öğrencilerden fazla bulunurken, öfke kontrolü puanlarının ise az olduğu tespit edilmiştir. Güler ve Çolakoğlu'nun (2021) yapmış olduğu araştırmaya göre sabah dijital oyun oynayan bireylerin akşam ve gece dijital oyun oynayan bireylere göre daha az saldırgan davranışlar geliştirdiği ortaya koyulmuştur. Buna göre akşam ve gece dijital oyun oynanması bireylerin uysuz kalmasına neden olmaktadır. Uykusuzluğun bireyin öfke düzeyinde etkili olduğuna dair daha önceden yapılmış bir çok araştırma mevcuttur (Gürer, 2018; Xu vd., 2012; Killgore vd., 2008). Bu araştırmalar bulgularımızı destekler niteliktedir.

Araştırmanın dijital oyun tercihlerine göre, üniversite öğrencilerinin sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışı vurumu ve öfke kontrolü puanlarının arasında önemli farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Buna göre, takım oyunu tercih eden üniversite öğrencilerinin sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu puanları bireysel oyunları tercih edenlere göre fazla, öfke kontrolü puanlarının ise az olduğu tespit edilmiştir. Bireylerin oyun içerisinde bireysel ve takım halinde ödülleri alabilmek adına daha çok takım halinde hareket ettikleri belirlenmiştir. Ayrıca takım olarak oyun içerisindeki ödülleri kazanmak bireyleri mutlu ettiği belirlenmiştir (Tu vd., 2015). Ayrıca e-spor türü bireysel veya takımla oynanan oyunlarda bireylerin seviyeyi geçememesi ya da oyunu kaybettiğinde kızgınlıkla öfke nöbeti geçirdiği belirtilmiştir (ÇHGM, 2017). Şakar'ın (2021) yapmış olduğu araştırmada takım olarak oynanan moba oyunlarında oyun başlarken karakter seçim ekranında anlaşmazlıklar çıktığı ve öfkeyle hareket edildiği belirtilmiştir. Literatür incelendiğinde, araştırma bulgumuzun hem benzer hem de farklı bulguların olduğu görülmüştür. Takım olarak oynanan dijital oyunlar iş birliği gerektiren oyunlardır. Rekabete dayalı işbirliğinin farklı oyuncularla sergilendiği dijital oyunlarda sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu puanlarının yüksek çıkması literatürle karşılaştırıldığında uyumlu olarak bulunmuştur.

Araştırmada, üniversite öğrencilerinin sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu puanları ile dijital oyun bağımlılığı alt ölçeklerinden aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış ve duygu değişimi ve dalmadan aldıkları puanların arasında önemli ve pozitif yönlü ilişkiler bulunduğu tespit edilmiştir. Buna göre, üniversite öğrencilerin öfke kontrolünden aldıkları puanlar ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış ve duygu değişimi ve dalmadan aldıkları puanların arasında önemli ve negatif ilişkiler tespit edilmiştir. Çakıcı'nın (2018) yapmış olduğu çalışmaya göre, ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile öfkeyi dışı vurma alt boyutundan aldıkları puanları arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Buna göre, ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arttıkça öfkeyi dışı vurma düzeylerinin de arttığı belirlenmiştir. Ayrıca ilgili literatür incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki ilişkilerin incelendiği birçok çalışma olduğu görülmektedir. Şelimen'in (2016) yapmış olduğu çalışmaya göre, şiddet içerikli oyunların oynanması ile ergenlerin saldırgan davranışlar gösterebileceğini belirtmiştir. Solak'ın (2012) çalışmasına göre ise bilgisayar oyun tutumları ile saldırganlık arasında pozitif yönlük ilişkinin bulunduğunu ortaya koymuştur. Bunlara ek olarak Sağlam'ın (2011) yapmış olduğu çalışmaya göre, bilgisayar oyunları ile saldırganlık arasında anlamlı bir ilişki olduğu vurgulanmıştır. Dolayısıyla bulgularımızın literatür tarafından desteklendiği ve uyumlu olduğu görülmektedir.

Araştırma bulgularına göre, üniversite öğrencilerinin sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu puanları ile bireysel rekabetçilik ölçeğinin rekabetten hoşlanma alt boyutundan aldıkları puanların arasında önemli ve pozitif yönlü ilişkiler olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, üniversite öğrencilerin sürekli öfke- sürekli öfke ve öfke dışı vurumu puanları ile bireysel rekabetçilik ölçeğindeki yarışmadan kaçınma alt boyutundan aldıkları puanların arasında negatif yönlü önemli ilişkiler olduğu tespit edilmiştir. A tipi kişilik özelliğine sahip bireylerin rekabetçilik, sosyal ilişkilerinde düşmanca davranma, kendileri hakkında mükemmel olma gibi beklentiye sahip oldukları çeşitli çalışmalarca ortaya koyulmuştur (Glass, 1997; Mathews, 1982; Perloff vd., 1988; Smith, 1986; Winslow, 2003; Wright, 1988). Yapılan bir çalışmaya göre, A tipi kişilik özelliğine sahip bireylerin hem rekabetçi hem de asabi davranışlar gösterdiği ortaya koyulmuştur (Heilburn vd., 1986). Ayrıca Şahin'in (2011) yapmış olduğu araştırmaya göre, A tipi kişiliğe sahip bireylerin içe

yönelik öfkesinin daha yüksek olduğu saptanmıştır. Bu yapılan çalışmalar araştırma bulgularımızla paralellik göstererek sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu puanlarının rekabetten hoşlanma alt boyutuyla pozitif yönlü bir ilişkiye sahip olması araştırmada bireylerin A tipi kişiliğe sahip olabileceği ihtimalini düşündürmektedir. Bu açıdan bakıldığında araştırmada elde edilen sonucun, literatürle uyumlu ve tutarlı olduğu bulunmuştur.

BÖLÜM VI

Sonuç ve Öneriler

Sonuçlar

Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, sürekli öfke-öfke ifade tarzı ile bireysel rekabetçilik arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilen bu çalışmada;

Cinsiyet durumuna göre üniversite öğrencilerinin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü alt boyut puanlarının arasında istatistik açısından önemli farklılık gösterdiği bulunmuştur. Buna göre, erkeklerin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışa vurumu puanları kadınlara göre daha yüksek, öfke kontrolü puanlarının ise daha az olduğu bulunmuştur.

Yaş durumuna göre üniversite öğrencilerin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü alt boyut puanları arasında önemli farklar göstermediği bulunmuştur.

Eğitime göre üniversite öğrencilerinin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü alt boyut puanları arasında önemli farklar bulunmamıştır. Buna göre ön lisans, lisans ve lisansüstü mezunu olanların sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü alt boyut puanları benzer bulunmuştur.

Gelir durumuna göre üniversite öğrencilerinin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke kontrolü alt boyut puanlarının arasında önemli farklılıklar gösterdiği bulunmuştur. Buna göre düşük gelirli öğrencilerin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke ve öfke içe vurumu alt boyut puanları diğer üniversite öğrencilerine göre fazla, öfke kontrolü puanları ise az bulunmuştur.

Dijital oyun oynama süresine göre üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama süresine göre sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışa vurumu ve öfke kontrolü alt boyut puanlarının arasında önemli

farklar olduğu bulunmuştur. Buna göre günlük dijital oyun oynama süresi 4-6 saat ve 7 saatten fazla olan öğrencilerin, sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu alt boyut puanları günlük dijital oyun oynama süresi 1 saatten az ve 1-3 saat olan üniversite öğrencilerden fazla, öfke kontrolü puanları ise az bulunmuştur.

Dijital oyun oynama zamanına göre üniversite öğrencilerinin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışı vurumu ve öfke kontrolü alt boyut puanlarının arasında önemli farklar olduğu bulunmuştur. Buna göre gece oyun oynayan öğrencilerin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu alt boyut puanları günlük gündüz ve akşam oyun oynayan öğrencilerden fazla bulunurken, öfke kontrolü alt boyut puanları az bulunmuştur.

Dijital oyun tercihine göre üniversite sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu, öfke dışı vurumu ve öfke kontrolü alt boyut puanlarının arasında önemli farklar olduğu bulunmuştur. Buna göre takım oyunu tercih eden üniversite öğrencilerin sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu alt boyut puanları günlük gündüz ve akşam oyun oynayan öğrencilerden fazla, öfke kontrolü alt boyut puanları azdır.

Üniversite öğrencilerin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu alt boyut puanları ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış ve duygu değişimi ve dalma alt boyutlarından aldıkları puanların arasında ve önemli ve pozitif korelasyonlar bulunmuştur.

Üniversite öğrencilerin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki öfke kontrolünden aldıkları puanlar ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış ve duygu değişimi ve dalma alt boyutlarından aldıkları puanların arasında istatistik açısından önemli ve negatif korelasyonlar bulunmuştur.

Üniversite öğrencilerin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu alt boyut puanları ile bireysel rekabetçilik

ölçeğindeki rekabetten hoşlanma alt boyutundan aldıkları puanların arasında önemli ve pozitif korelasyonların olduğu bulunmuştur.

Üniversite öğrencilerin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke ve öfke dışı vurumu puanları ile bireysel rekabetçilik ölçeğindeki yarışmadan kaçınma alt boyutundan aldıkları puanların arasında önemli ve negatif korelasyonlar olduğu bulunmuştur.

Üniversite öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki aşırı odaklanma ve erteleme ve rekabetten hoşlanma alt boyut puanlarının sürekli öfke puanlarını pozitif, bireysel rekabetçilik ölçeğinin yarışmadan kaçınma alt boyutu puanları ise negatif yordadığı bulunmuştur.

Üniversite öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki aşırı odaklanma ve erteleme alt boyutu puanlarının bireysel rekabetçilik ölçeğinin rekabetten hoşlanma ve yarışmadan kaçınma alt boyutu puanlarının öfke içe vurumu puanlarını pozitif yordadığı bulunmuştur.

Araştırmaya katılan üniversite öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki aşırı odaklanma ve erteleme puanlarının sürekli öfke puanlarını negatif, bireysel rekabetçilik ölçeğinin yarışmadan kaçınma alt boyutu puanları ise pozitif yordadığı bulunmuştur.

Öneriler

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Araştırmacılar tarafından yapılacak olan yeni çalışmalarda, dijital oyun bağımlılığını etkileyen farklı değişkenler üzerinde durulması önerilebilir.

Araştırmacılara çalışmalarında farklı örneklemeler üzerinden dijital oyun bağımlılığı düzeylerini karşılaştırmaları önerilebilir.

Araştırmacılara üniversite öğrencilerinin bireysel rekabetçiliklerini etkileyen farklı değişkenler üzerinde durulması önerilebilir.

Bu çalışma son altı aylık süre zarfı içerisinde dijital oyun oynamış ya da hala oynamayı sürdüren 18 yaş ve üzeri üniversite öğrencilerinden oluşturulmuştur.

Araştırma bulgularının genel ve geçerliliğini sağlamak adına örneklemin farklı bir şekilde oluşturularak sonuçların yine bu çalışmayla karşılaştırılması önerilir.

Devlete Yönelik Öneriler

Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılıklarının azaltılması adına sosyal projelerin düzenlenmesi ve bu projelere çocukların, gençlerin hatta yetişkinlerin katılmasının teşvik edilmesi önerilmektedir.

Üniversite öğrencilerinin öfke düzeylerini arttıran sebeplerin daha detaylı olarak araştırılması ve bu konular üzerinde eğitim kurumlarının seminer ve programlar düzenlenerek farkındalık çalışmaları gerçekleştirilmesi önerilir.

Üniversitelerde öğrencilerin sürekli öfke-öfke ifade tarzları ile dijital oyun bağımlılık düzeylerinin tarama yöntemleriyle incelenip gerek duyulan kişilere psikiyatrist ve psikologlar tarafından destek hizmetlerinin sunulması önerilmektedir.

Ayrıca devlet kurumları tarafından bilinçli teknoloji kullanımı ve öfkeyle baş etme programlarının yaygınlaştırılması önerilir.

Klinisyenlere Yönelik Öneriler

Çalışmada sürekli öfke-öfke ifade tarzları ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyi arttıkça sürekli öfke, öfkenin içe yöneltilmesi ve öfkenin dışa vurumu düzeyi puanları da artmaktadır. Buna göre dijital oyun bağımlılığı düzeyi yüksek bireylere bilişsel davranışçı yaklaşım kapsamında psiko-eğitim programları düzenlenmesi önerilir.

Çalışmada üniversite öğrencilerinin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki öfke kontrolünden aldıkları puanlar ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğindeki aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış ve duygu değişimi ve dalma alt boyutlarından aldıkları puanların arasında negatif yönlü ilişki olduğu tespit edilmiştir. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyi arttıkça öfke kontrolü puanları düşmektedir. Buna göre öğrencilerin öfke kontrollerinin sağlanması amacıyla bilişsel davranışçı yaklaşım kapsamında grup ve bireysel danışma oturumları düzenlenmesi önerilmektedir.

Çalışmada üniversite öğrencilerinin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vurumu alt boyut puanları ile bireysel rekabetçilik ölçeğindeki rekabetten hoşlanma alt boyutundan aldıkları puanların arasında pozitif yönlü ilişki olduğu tespit edilmiştir. Üniversite öğrencilerinin sürekli öfke, öfke içe vurumu ve öfke dışı vuruma puanları arttıkça rekabetten hoşlanma puanları da artmaktadır. Buna göre rekabet içerisine giren bireylerin öfkelerinin düşürülmesi amacıyla klinik psikologlar tarafından farkındalık terapilerinin gerçekleştirilmesi ve egzersiz faaliyetlerinin de bu çalışmalar eşlik etmesi önerilir.

Çalışmada üniversite öğrencilerin sürekli öfke-öfke ifade tarzı ölçeğindeki sürekli öfke ve öfke dışı vurumu puanları ile bireysel rekabetçilik ölçeğindeki yarışmadan kaçınma alt boyutundan aldıkları puanların arasında önemli negatif yönlü ilişki olduğu tespit edilmiştir. Üniversite öğrencilerinin sürekli öfke ve öfke dışı vurumu puanları arttıkça yarışmadan kaçınma düzeyi düşmektedir. Buna göre öğrencilerinin sağlıklı rekabet ortamlarının oluşturulması amacıyla eğitim kurumlarında öfke duygusuna yönelik başa çıkma mekanizmaları konusunda kurum psikologları tarafından seminerler düzenlenmesi önerilmektedir.

Kaynakça

- Abi-Habib, R., & Luyten, P. (2013). The role of Dependency and Self-Criticism in the relationship between anger and depression. *Personality and Individual Differences, 55*(8), 921-925.
- Abuhamdeh, S., Csikszentmihayli, M., , JALAL, B. (2015). Enjoying the possibility of defeat: Outcome uncertainty, suspense, and intrinsic motivation. *Motivation and Emotion, 39*(1), 1-10.
- Agarwal, V., & Kar, S. K. (2015). Technology addiction in adolescents. *Journal of Indian Association for Child and Adolescent Mental Health, 11*(3), 170-174.
- Akbayırlı, Y., & Aydın, B. (2000). Bir ölçek geliştirme çalışması: rekabetçi tutum ölçeği (RTÖ): geliştirilmesi, güvenilirliği ve geçerliliği. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 12*(12), 9-24.
- Akçayır, G. (2013). Dijital Oyunların Sağlığa Etkisi,(editör Mehmet Akif Ocak). Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama, Ankara: Pegem Akademi, 263, 273.
- Akdeniz, H., Demirci, D., Sekban, G. & Yurtsever, Y. (2017). Üniversite öğrencilerinin öfke düzeylerinin karşılaştırılması: Kocaeli üniversitesi örneği. *Muş Alparslan Üniversitesi Uluslararası Spor Bilimleri Dergisi, 1*(1). 46-60.
- Akıl, A. M. (2018). Üniversite öğrencilerinde saldırganlığın bazı demografik özelliklerle ilişkisinin incelenmesi. *The Journal of Social Science, 2*(3), 29-37.
- Akkaya, F. H., Tutgun-Ünal, A., ve Tarhan, N. (2021). Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying, 8*(1), 1-22.
- Akkaya, S. (2008). *Ortaöğretim (lise) öğrencilerinde rekabetçi tutum ile ana-baba tutumları arasındaki ilişki düzeyi* (Doctoral dissertation, Sakarya Üniversitesi (Turkey)).

- Aksaç, S. (2004). Ergenlerde stresle başa çıkma tarzları ile cinsiyet arasındaki ilişki. *Türk Psikoloji Bülteni*, 10(34-35), 164-170.
- Albayrak, B., Kutlu, Y.(2009). Anger expression and related factors in adolescents. *J Maltepe Univ Nurs Sci Art*, 2(3),pp.57-69.7
- Algur, V. (2019). *Üniversite öğrencilerinin anksiyete ve depresyon düzeyleri ile fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Altınpulluk, H. (2021). Video oyunların eğitim araştırmalarında kullanımı: Bir sistematik tarama. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(1), 185-212.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th edn. *American Psychiatric Publishing: Washington,DC*.
- American Psychological Association. (2015). Technical report on the review of the violent video game literature. *APA Task Force: Washington, DC, USA*.
- Anderson, C. A., , Carnagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 731-739.
- Ankara Kalkınma Ajansı, (2016). Dijital Oyun Sektörü Raporu. Erişim Tarihi: 10.Ocak.2023, <https://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijitaloyun-sektoru.pdf>.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & gaming*, 37(1), 6-23.
- Arda, N. (2021). *Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığı, yalnızlık düzeyi ve sürekli öfke arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, İstanbul Kent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).

- Ardıç, E. (2019). Çevrim içi oyun tehditlerine karşı çözüm önerileri: mavi balina oyunu. *Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 3(1), 57-75.
- Arenofsky, J. (2001). Control Your Anger Before It Controls You. *Current Health*, 7, 6- 12.
- Au, W. J. (2002). Triumph of the mod: Player-created additions to computer games aren't hobby anymore— they're the lifeblood of the industry. Salon.com. 21 Nisan 2023 tarihinde www.salon.com/tech/feature/2002/04/16/modding/index.html adresinden erişildi.
- Averill, J. R. (1983). Studies on anger and aggression: Implications for theories of emotion. *American psychologist*, 38(11), 1145.
- Avcı, A. (2020). Örgütlerde Öfke Yönetimi. *Journal of Original Studies*, 1(2), 115-128.
- Avcı, D., ve Kelleci, M. (2015). Lise öğrencilerinde öfke, saldırganlık ve ruhsal belirtiler arasındaki ilişki. *Literatür Sempozyum*, 1(5), 34-42.
- Avcı, Ö. H., & Yıldırım, İ. (2014). Ergenlerde şiddet eğilimi, yalnızlık ve sosyal destek. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(29-1), 157-168.
- Ayan, A., & Taşdemir, Ş. (2020). Computer Aided Digital Game Design and Programming: an Example Application. *Academic Studies in Engineering*, 251-272.
- Aydın, B. (2005). *Çocuk ve Ergen Psikolojisi*. İkinci Basım, Nobel Kitabevi, İstanbul.
- Aydın, Ş. (2022). *Lise öğrencilerinin bireysel rekabet davranışları ile duygusal zekâ düzeyleri arasındaki ilişki* (Master's thesis, İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).
- Aydoğdu ve Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36):806-18.

- Aytan, G., & Özkul, M. M. (2019). *Fenomenolojik sosyoloji perspektifinden dijital oyunlar: Moba oyuncularını örneđi* (Master's thesis, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Bakan Kıracı, İ., ve Sahmurova, A. (2022). 12-14 yaş arasındaki ergenlerde internet bağımlılığı ile sürekli öfke-öfke tarzı ifade ve psikolojik dayanıklılıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi* 8 (16), 322-345.
- Baker, Ö. E., Özgülük, S. B., Turan, N., & Danışık, N. D. (2009). Ergenlerde görülen psikolojik belirtilerin yordayıcıları olarak ruminasyon ve öfke/öfke ifade tarzları. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 4(32), 45-53.
- Balakrishnan, J., & Griffiths, M. D. (2018). Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online mobile in-game features. *Computers in Human Behavior*, 87, 238-246.
- Balat, G.U., Akman, B. ve Çiftçi, H.A. (2017). Okul Öncesi Rekabet Ölçeđi'nin Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*. Yıl: 4, Sayı: 10, s. 59-71.
- Balay, R. (2004). Küreselleşme, bilgi toplumu ve eğitim. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 61-82.
- Balkaya, F. (2001). *Çok Boyutlu Öfke Envanterinin Geliştirilmesi ve Bazı Semptom Grubundaki Etkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Baltaş, A., & Baltaş, Z. (2008). *Stres ve Başa Çıkma Yolları* (24. b.). Remzi Kitabevi.
- Baygöl, E. (1997). *Ergenin öfke tepkilerinin incelenmesi* (Master's thesis, Uludağ Üniversitesi).
- Bekmezeđi, H., & Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncanın çocuk sađlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5(2), 81-87.

- Berkowitz, L., & Harmon-Jones, E. (2004). Toward an understanding of the determinants of anger. *Emotion*, 4(2), 107.
- Bilge, A. ve Ünal, G. (2005). Öfke, öfke kontrolü ve hemşirelik yaklaşımı. *Ege Üniversitesi Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi*, 21(1), 189-96.
- Bilge, F., & Sayın, S. (1994). Uyum Düzeyleri Farklı Olan Üniversite Öğrencilerinin Öfke. *II:Ulusal Psikolojik Danışma ve Rehberlik Kongresi Bilimsel Çalışmaları* (s. 111-120). Psikolojik Danışma ve Rehberlik Derneği Yayını.
- Bilici, H.S. (2019). *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 60-72 Aylık Çocukların Sosyal Duygusal Uyumları, Sosyal Problem Çözme Becerileri Ve Rekabet Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Billieux, J., Deleuze, J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2015). Internet gaming addiction: The case of massively multiplayer online roleplaying games. *Textbook of addiction treatment: International perspectives*, 1515-1525.
- Birel, S. (2012). *Lise öğrencilerinin bazı değişkenlere göre rekabetçi tutum, psikolojik belirtiler ve problem çözme beceri düzeyleri* (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Blake, C. S., & Hamrin, V. (2007). Current approaches to the assessment and management of anger and aggression in youth: A review. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*, 20(4), 209-221.
- Boman, P. (2003). *Gender differences in school anger. International Education Journal*, 4(2), 71-77.
- Brand, S. (1972). Spacewar: Fanatic life and symbolic death among the computer bums. *Rolling Stone*, 7, 50-58.
- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (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.

- Breuer, J. (2013). *Hepsi sadece bir oyun mu? Bilgisayar ve video oyunları, öğrenme ve saldırganlık* (Doktora tezi, Köln Üniversitesi).
- Brkljačić, T., Sučić, I., Tkalić, R. G., Wertag, A., & Lučić, L. (2019). Games we play: Wellbeing of players of live and digital games. In *Multifaceted Approach to Digital Addiction and Its Treatment* (pp. 118-137). IGI Global.
- Brown, H. J. (2008). *Videogames and education*. ME Sharpe.
- Brown, J. D., & Bobkowski, P. S. (2011). Older and newer media: Patterns of use and effects on adolescents' health and well-being. *Journal of research on Adolescence*, 21(1), 95-113.
- Brunelle, P.J., Janelle, M.C., Tennant, K.L. (1999). Controlling competitive anger among male soccer players. *J Appl Sport Psychol*, 11(2), pp.283-97.
- Bodur, S., İnfal, S., & Kurt, A. S. (2010). Kronik Hastalığı Bulunan Adolesanlarda Sürekli Öfke ve Öfke İfade Tarzı ile İlişkili Faktörler. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 9(6).
- Bostancı, N., Çoban, Ş., Tekin, Z., & Özen, A. (2006). Üniversite öğrencilerinin cinsiyete göre öfke ifade etme biçimleri. *Kriz Dergisi*, 14(3), 9-18.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Bozkurt, S., & Çam, O. (2010). Çalışan Ergenlerde Öfke Bileşenleri ile Ruhsal Belirtiler Arasındaki İlişkinin İncelenmesi/Investigation of the Relationship Between Anger Components and Mental Symptoms in Working Adolescents. *Noro-Psikiyatri Arsivi*, 47(2), 105.
- Bučková, Z., & Rusňáková, L. (2016). Historical reflection of the game principle agon and its application in the current creation of media reality. *European Journal of Science and Theology*, 12(5), 25-37.
- Burger, J. M. (2006). Kişilik (çev. İD Erguvan Sarıoğlu). *İstanbul: Kaknüs Yayınları*.

- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri (2. Basım)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Caillois, R., Dossena, G., & Guarino, L. (1981). *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani.
- Can Bilgin, H. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki* Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Can, H.C. ve Tekkurşun Demir, G. (2020). Sporcuların ve e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 364-384.
- Canlı, S. K., & Demirarslan, D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Psychology: Journal Articles (PeerReviewed)*, 3, 2-22.
- Chatterjee, A., & Hambrick, D. C. (2007). It's all about me: Narcissistic chief executive officers and their effects on company strategy and performance. *Administrative science quarterly*, 52(3), 351-386.
- Clanton, C. (1998, April). An interpreted demonstration of computer game design. In *CHI 98 conference summary on Human factors in computing systems* (pp. 1-2).
- Clark, L. (2014). Disordered gambling: the evolving concept of behavioral addiction. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1327(1), 46-61.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & behavior*, 10(4), 575-583.
- Cole, R. A. (2021). Unboxing Age of Empires: Paratexts and the Experience of Historical Strategy Games. In *Paratextualizing Games: Investigations on the*

Paraphernalia and Peripheries of Play (pp. 97-130). Berlin: Transcript Verlag.

Cole, R. L. (2008). A systematic review of cognitive-behavioural interventions for adolescents with anger-related difficulties. *Database of Abstracts of Reviews of Effects (DARE): Quality-assessed Reviews*.

Cox, D. L., Stabb, S. D. & Hulgus, J. F. (2000). Anger and depression in girls and boys: A study of gender differences. *Psychology of Women Quarterly*, 24(1), 110-112.

Crawford, G., & Gosling, V. K. (2009). More than a game: Sports-themed video games and player narratives. *Sociology of Sport Journal*, 26(1), 50-66.

Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Unpublished master's thesis). Haliç Üniversitesi, İstanbul.

Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum M. B. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 73-96.

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

ÇHGM, (2017). *Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği*, 28 Nisan 2023 tarihinde <https://www.aile.gov.tr/media/2496/dijital-oyunlar-icin-cocuk-ve-aile-rehberligi-calistayi-raporu.pdf> adresinden erişildi.

Gürer, P. G. (2018). *Adölesanlarda uyku kalitesi ve öfke kontrolünü etkileyen faktörler*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

Çelik C, Özdemir B, Çaycı T, Aparcı M, Özmenler KN, Özgen F ve ark. (2010). Esansiyel hipertansiyonda öfke düzeyi ve öfke ifade tarzı. *Gülhane Tıp Dergisi*; 51: 158-161.

- Çivilidağ, A., & Cooper, H. T. (2013). Ergenlerde siber zorba ve öfkenin incelenmesi üzerine bir araştırma: Niğde ili örneği. *International Journal of Social Science*, 6(1), 497-511.
- Darga, H. (2021). Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evde oynadıkları dijital oyunlar ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 447-479.
- Davis, A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior* (17:2), pp. 187–195.
- De Bles, N. J., Ottenheim, N. R., Van Hemert, A. M., Pütz, L. E., van der Does, A. W., Penninx, B. W., & Giltay, E. J. (2019). Trait anger and anger attacks in relation to depressive and anxiety disorders. *Journal of affective disorders*, 259, 259-265.
- Deffenbacher, J. L. (1999). Cognitive-behavioral conceptualization and treatment of anger. *Journal of Clinical Psychology*, 55(3), 295-309.
- Deffenbacher, J. L., Filetti, L. B., Lynch, R. S., Dahlen, E. R., & Oetting, E. R. (2002). Cognitive-behavioral treatment of high anger drivers. *Behaviour Research and Therapy*, 40(8), 895-910.
- Demirci, İ. ve Ekşi, F. (2017). Büyükleme narsisizminin iki farklı yüzü: Narsisistik hayranlık ve rekabetin mutlulukla ilişkisi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 46,37-58.
- Dill, K. E., Gentile, D. A., Richter, W. A., & Dill, J. C. (2005). Violence, Sex, Race, and Age in Popular Video Games: A Content Analysis.
- Dinç, M. (2015). Teknoloji bağımlılığı ve gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 31-65.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Building an MMO with mass appeal: A look at gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 281-317.

- Duman, N., Yılmaz, S. A., Umunç, Ş. ve İmre, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde duygu düzenleme ve öfke. *Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 4(1), 1-9.
- Eastin, M. S. (2007). The influence of competitive and cooperative group game play on state hostility. *Human Communication Research*, 33, 450-466.
- Edmonson, B. C. ve J. C. Conger. (1996). A Review of Treatment Efficacy for Individuals with Anger Problems: Conceptual, Assessment and Methodological Issues. *Clinical Psychology Review*. 16 (3), 251-275.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2013). Understanding video games: The essential introduction (2nd ed.). New York, NY: Routledge.
- Eichenbaum, A., Kattner, F., Bradford, D., Gentile, D. A., & Green, C. S. (2015). Role-playing and real-time strategy games associated with greater probability of Internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(8), 480-485.
- Elçi, S. (2021). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarının 21. Yüzyıl Becerileri İle Rekabet Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Eldeniz, L & Sırma, N. (2011). *Dijital Oyunlar, Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Kültürel Etkileri*. Derin Yayınları, İstanbul.
- Elfenbein, H. A. (2007). Emotion in organizations: A review and theoretical integration. *The Academy of Management Annals*, 1 (1), 315–386.
- Elkin, N., & Karadağlı, F. (2016). Üniversite öğrencilerinin öfke ifade tarzı ve ilişkili faktörler. *Anatolian Clinic the Journal of Medical Sciences*, 21(1), 64-71.
- Ellis, A. (1992). *Anger: How to Live With and With Out It*. Newyork: Acitadel Press Book.
- Elliot, D. S., & Huizinga, D. (8). Ageton, S.S. (1985). Explaining delinquency and drug use. Beverly Hills.

- Entertainment Software Association, (2018). *Essential Facts About Computer and Video Industry*. Washington D. C., USA: Entertainment Software Association.
- Erdem, S. (2019). *Tarih Eğitiminde Dijital Oyunların Kullanılması: Civilization VI Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Erdoğanoglu, Y., & Arslan, B. C. (2019). Gençlerde akıllı telefon kullanımının fiziksel kapasite üzerine etkisi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 20(5), 499-506.
- Esposito, MR, Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, GI ve Rea, T. (2020). Ergenlik öncesi ve ergenlerde video oyunu bağımlılığı üzerine bir araştırma: Kesitsel bir çalışma. *Tıp* , 56 (5), 221.
- Özer, F. (2020). İlkokul öğrencilerinin dijital oyun tercihlerinin eğitsel bir perspektiften incelenmesi. *Anadolu University Journal of Education Faculty*, 4(4), 380-398.
- Feindler, E. L. (1990). Adolescent anger control: Review and critique. *Progress in behavior modification*, 26, 11-59.
- Feindler, E. L., & Engel, E. C. (2011). Assessment and intervention for adolescents with anger and aggression difficulties in school settings. *Psychology in the Schools*, 48(3), 243-253.
- Ferguson, C. J., & Colwell, J. (2020). Lack of consensus among scholars on the issue of video game “addiction”. *Psychology of Popular Media*, 9(3), 359.
- Flanagan, M. (2003). Simple & personal: domestic space & The Sims. *Melbourne DAC 2003*.
- Fox, D., & Verhovsek, R. (2002). *Micro Java game development*. Addison-Wesley Professional.
- Freud, A. (2015). Ben ve savunma mekanizmaları (Y. Erim, Çev.). (4. Bs.). İstanbul: Metis. (Orijinal çalışma 1936 yılında yayınlanmıştır)

- Fumero, A., Marrero, R. J., Bethencourt, J. M., & Peñate, W. (2020). Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. *Computers in human behavior, 111*, 106416.
- Gaming Turkey. (2020). *Türkiye Oyun Sektörü Raporu*. Gaming in Turkey.
- Garcia, S. M., Tor, A., , Schiff, T. M. (2013). The psychology of competition: A social comparison perspective. *Perspectives on Psychological Science, 8*(6), 634-650.
- Gençtan, E. (2013). *Psikodinamik psikiyatri ve normal dışı davranışlar*, Yayıncılık Yayınları, İstanbul.
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., ... & Young, K. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics, 140*(Supplement_2), S81-S85.
- Glass, D. C. (1997). Stress, behavior patterns and coronary disease. *American Scientist, 65*, 177-187.
- Goodman, A. (1990). Addiction: definition and implications. *British journal of addiction, 85*(11), 1403-1408.
- Gözalın, E. ve Koçak, N. (2014). Oyun Temelli Dikkat Eğitim Programının 5-6 Yaş Çocukların Kelime Bilgi Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*.
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., , Holmstrom, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation, Gaming, 41*(2), 238-259
- Griffiths, M. D., & Wood, R. T. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet. *Journal of gambling studies, 16*, 199-225.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & behavior, 7*(4), 479-487.

- Griffiths, M. D. (2008). Internet and video-game addiction. In *Adolescent addiction* (pp. 231-267). Academic Press.
- Griffiths, M. D. (2014). Gaming addiction in adolescence revisited. *Education and Health, 32*(4), 125-129.
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of games-based learning environments. *Journal of research on technology in education, 40*(1), 23-38.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression?. *Cyberpsychology & behavior, 10*(2), 290-292.
- Güçlü, R. (2022). *Üniversite öğrencilerinin öfke ifade tarzları ile stres düzeyi ve yaşam doyumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).
- Güler, Y. E. (2021). E-sporcularda dijital bağımlılık ve saldırganlık eğilimi. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 8*(1), 112-131.
- Gülveren, H. (2008). *Lise son sınıf öğrencilerinde iç-dış kontrol odağı, sürekli öfke ve öfke ifade tarzı ve zekâ arasındaki ilişkinin araştırılması* (Master's thesis, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Güneş, G. (2017). Çocukların epistemolojik görüşlerinin incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 14*(1), 434-457.
- Günay, A., ve Çelik, R. (2020). Bireysel Rekabetçilik Ölçeği: Türkçe Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi, 11*(Ekim), 42-49.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, kültür ve zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, (62)*, 317-337.
- Gürçam, Ç. (2017). *Yetişkinlerde bağlanma stilleri ile öfke denetimi ve yaşam doyumları arasındaki ilişki* (Master's thesis, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).

- Gygax, G., & Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons* (Vol. 19). Lake Geneva, WI: Tactical Studies Rules.
- Hainey, T., Connolly, T., Stansfield, M. ve Boyle, E. (2011). Çevrimiçi oyun oynayanlar ile çevrimdışı oyun oynayanların motivasyonlarındaki farklılıklar: Yüksek öğretim düzeyinde üç çalışmanın birleşik analizi. *Bilgisayar ve Eğitim*, 57 (4), 2197-2211.
- Hardenstein, T. S. (2017). Skins in the game: Counter-strike, esports, and the shady world of online gambling. *UNLV Gaming LJ*, 7, 117.
- Harman, J. P., Hansen, C. E., Cochran, M. E., & Lindsey, C. R. (2005). Liar, liar: Internet faking but not frequency of use affects social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 1-6.
- Harper, T. (2013). *The culture of digital fighting games: Performance and practice*.
- Hazar, Z. (2016). Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). *Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü*. Ankara.
- Hazar, Z., ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *International Journal of Human Sciences*, 14 (1), 204-216.
- Hazar, Z., & Hazar, E. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarılma çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322.
- Heilburn, A. B., Palchnis, N. ve Frieberg, E. (1986). Self-report Type-A behavior: Toward refi nement and improved prediction. *Journal of Personality Assessment*, 50, 525-539.
- Herman, L. (1994). *Phoenix; The Fall and Rise of Home Videogames*. Rolenta Press.
- Hilton, N., & Frankel, A. (2003). Therapeutic value of anger management programmes in a forensic setting. *The British Journal of Forensic Practice*, 5(2), 8-15.

- Hollenhorst, P.S. (1998). What Do We Know About Anger Management Programs in Corrections, *Federal Probation*, USA: .Dec. , 62,2, 52-65.
- Hortaçsu, N. (1991). *İnsan İlişkileri*. Ankara, İmge Kitapevi.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Houston, J., Harris, P., McIntire, S., & Francis, D. (2002). Revising the competitiveness index using factor analysis. *Psychological Reports*, 90(1), 31-34.
- Huizinga, J. (2013). *Homo ludens-oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (4. Baskı). İstanbul:Ayrıntı.
- International Telecommunication Union, (2013). *2013 yılı Dünya BİT gerçekleri ve rakamları*. Cenevre, İsviçre: Uluslararası Telekomünikasyon Birliği.
- Irmak, A. Y., & Erdogan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turkish Journal of Psychiatry*, 27(2), 1-10.
- İmamoğlu Kaya, M. (2019). *Kadın futbolcularda antrenmanın algılanan stres, sporda güdülenme, sürekli öfke ve öfke tarzı düzeylerine etkisi* (Master's thesis, Hitit Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Jones, M.,(200). *Çocuk ve Oyun*. (Çev: Çayırı Ayda), İstanbul, 1. Basım- Kaknüs Yayınları.
- Kafaji, T. (2013). *The triumph over the mediocre self: A manual for the art and science of living*. Author House.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (1996). The autonomous-relational self:A new synthesis. *European Psychologist*, 1, 180-186.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2010). *Günümüzde insan ve insanlar: Sosyal psikolojiye giriş*. Evrim Yayınevi, İstanbul.

- Kaplan, V. (2021). Lise öğrencilerinin narsistik hayranlık ve rekabet ile benlik saygıları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(1), 61-81.
- Karagül, M., & DüNDAR, S. (2006). Sosyal Sermaye ve Belirleyicileri Üzerine Ampirik Bir Çalışma. *Akdeniz İİBF Dergisi*, 6(12), 61-78.
- Karahisar, T. (2013). Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu, *Sanat Tasarım ve Manüplasyon Bildiri Kitabı*, s.107-113.
- Karaküçük, S. (1989). *Tarihi ve Politik Yönden Olimpiyat Oyunları*. GSM Yayınları, Ankara.
- Karasar, N. (2015). Bilimsel araştırma yöntemleri (28. basım). *Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık*.
- Kargı, E. (2016). *Erken Çocukluk Döneminde Gelişim*. Pegem Akademi: Ankara.
- Karşlı, E. (2008). *Kişiler arası tarz, kendilik algısı, öfke ve psikosomatik bozukluklar*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karşlı, N. (2012). Dindarlık ve öfke kontrolü ilişkisi üzerine tecrübî bir araştırma. *Ekev Akademi Dergisi*, 16, 50.
- Kaya, N., Solmaz, Ş. (2009). Anger and anger expression of nurses working in otorhinolarynx clinic of one university hospital. *Turkiye Klinikleri J Nurs Sci*, 1(2), pp.56-64.
- Kaya, A. (2021). Adölesanlarda dijital oyun bağımlılığının mutluluk ve yaşamın anlamına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(3), 297-304.
- Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. Tokat: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kaytez, N., & Durualp, E. (2014). Türkiye’de Okul Öncesinde Oyun İle İlgili Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014(2), 110-122.

- Kerman, B. (2021). *18-24 Yaş Arası Bireylerde Aleksitimi ve Duygusal Zekanın Sürekli Öfke ve Öfke İfade Tarzları Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi* (Master's thesis, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).
- Killgore, W. D., Kahn-Greene, E. T., Lipizzi, E. L., Newman, R. A., Kamimori, G. H., & Balkin, T. J. (2008). Sleep deprivation reduces perceived emotional intelligence and constructive thinking skills. *Sleep medicine*, 9(5), 517-526.
- Kim, D., Nam, J. K., & Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *Plos one*, 17(2), e0263645.
- Kim, Y. N., Lee, Y., Suh, Y. K., & Kim, D. Y. (2021). The effects of gamification on tourist psychological outcomes: an application of letterboxing and external rewards to maze park. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 38(4), 341-355.
- King, B., & Borland, J. (2003). *Dungeons and dreamers: The rise of computer game culture from geek to chic*. Osborne.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2011). The role of structural characteristics in problematic video game play: An empirical study. *International Journal of Mental Health Addiction*, 9, 320-333.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). Internet gaming disorder treatment: a review of definitions of diagnosis and treatment outcome. *Journal of clinical psychology*, 70(10), 942-955.
- Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., ... & Demetrovics, Z. (2014). Problematic Internet use and problematic online gaming are not the same: Findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(12), 749-754.
- Király, O., Potenza, M. N., Stein, D. J., King, D. L., Hodgins, D. C., Saunders, J. B., ... & Demetrovics, Z. (2020). Preventing problematic internet use during the

- COVID-19 pandemic: Consensus guidance. *Comprehensive psychiatry*, 100, 152180.
- Ko, C. H. (2014). Internet gaming disorder. *Current Addiction Reports*, 1, 177-185.
- Kocaman, F. (2017). *Hekimlerin mobbing alguları ile öfke ve öfke ifade tarzları arasındaki ilişkiler* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Konzack, L. (2015). Video game genres. In *Encyclopedia of Information Science and Technology, Third Edition* (pp. 3070-3076). IGI Global.
- Korkusuz, M. E., & Karamete, A. (2013). Eğitsel oyun geliştirme modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7(2), 78-109.
- Kristensen, J. T., & Burelli, P. (2020). Strategies for using proximal policy optimization in mobile puzzle games. In *Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1-10).
- Köknel, Ö. (1985). *Kaygıdan Mutluluğa Kişilik (8. Basım)*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Ku, G., Malhotra, D., , Murnighan, J. K. (2005). Towards a competitive arousal model of decision-making: A study of auction fever in live and internet auctions. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 96, 89-103.
- Kulaksızoğlu, A. (1998). *Ergenlik psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012). Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*, 30(1), 15-17.
- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, s. 1(1), pp. 3–22.

- Kuşay, Y., & Akbayır, Z. (2015). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk “öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılarına yönelik bir araştırma”. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (23), 135-154.
- Küçükvardar, M., & Türel, E. (2022). Covid-19 Pandemisinde Dijital Oyun Oynama Düzeyi Üzerine Bir Araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (47), 47-58.
- Kyrieleis, H. (2003). Helmuth. German Excavations at Olympia: An Introduction. In D. Philips and D. Pritchard, ed, s. 41-60.
- Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in human behavior*, 75, 652-659.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of youth and adolescence*, 40(1), 38–47.
- Lemmens, JS ve Hendriks, SJ (2016). Bağımlılık yapan çevrimiçi oyunlar: Oyun türleri ile İnternet oyun bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Siberpsikoloji, Davranış ve Sosyal Ağ İletişimi* , 19 (4), 270-276.
- Lerner, H. (2004). *Öfke Dansı*, 5. Baskı, (Çeviri: Gül, S.), İstanbul: Varlık Yayınları.
- Lopez, F. G., & Thurman, C. W. (1986). A cognitive-behavioral investigation of anger among college students. *Cognitive Therapy and Research*, 10, 245-256.
- Lowood, H. (2009). Videogames in computer space: The complex history of pong. *IEEE Annals of the History of Computing*, 31(3),
- Madran, D., & Çakılcı, F. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107.
- Malhotra., D. (2010). The desire to win: The effects of competitive arousal on motivation and behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 111, 139-146.

- Malkoç, A., & Erginsoy, D. (2008). Rekabetçi tutum, bilişsel çarpıtmalar ve çok boyutlu kıskançlık. *Psikoloji Çalışmaları*, 28, 1-14.
- Matson, J.L. ve Hong, E. (2018). Çocukluk Dönemi Değerlendirmesinin Tarihçesi ve Genel Bakış. *Çocukluk Psikopatolojisi ve Gelişimsel Yetersizlik Değerlendirmesi El Kitabı* , 1-11.
- Matthews, K. A. (1982). Psychological perspectives on the Type-A behavior pattern. *Psychological Bulletin*, 91(2), 293-323.
- Mattioli, M. (2020). History of video game distribution. *IEEE Consumer Electronics Magazine*, 10(2), 59-63.
- Maule. A. J., Hockey, G. R., , Bdzola, L. (2000). Effects of time-pressure on decision-making under uncertainty: Changed in affective state and information processing strategy. *Acta Pscyhologica*, 104, 283-301.
- Mccallum, D. M., Haring, K., Gilmore, R., Drenan, S., Chase, J. P., Insko, C. A., , Thibaut, J. (1985). Competition and Cooperation between groups and between individuals. *Journal of Experimental Social Psychology*, 21, 301-320.
- Mcclintock, C. G., , Mcnell, S. P. (1966). Reward and score feedback as determinants of cooperative and competitive game behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 4(6), 606-613.
- Mcclintock, C. G., , Nuttin, J. M. (1969). Development of competitive game behavior in children across two cultures. *Journal of Experimental Social Psychology*, 5, 203-218.
- Mclaughlin, R., & Thomas, M. (2013). IGN presents the history of Grand Theft Auto. 20 Nisan 2023 tarihinde <https://m.ign.com/articles/2013/05/06/ign-presents-the-history-of-grandtheft-auto-2> adresinden erişildi.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated

prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 14(10), 591-596.

Milli Eğitim Bakanlığı, (2013). Milli eğitim bakanlığı temel eğitim genel müdürlüğü okul öncesi eğitim programı. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. 20 Şubat 2023 tarihinde <https://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/ooproram.pdf> adresinden erişilmiştir.

Morgan, C. T. (1999). Psikolojiye Giriş, 13. Baskı, Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları, Yayın, 1.

Morrison, G. M., Furlong, M. J., ve Morrison, R. L. (1994). School violence to school safety: reframing the issue for school psychologists. *School Psychology Review*, 23 (2): 236-256.

Mortensen, T. E. (2009). *Perceiving play: The art and study of computer games* (Vol. 25). Peter Lang.

Nelson, R. A., & Strachan, I. (2009). Action and puzzle video games prime different speed/accuracy tradeoffs. *Perception*, 38(11), 1678-1687.

Novaco, R. W. (1975). *Anger control: The development and evaluation of an experimental treatment*. Lexington.

O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). Game localization. *Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins Publishing Company*.

Okur, Z. E., & Corapci, F. (2016). Turkish children's expression of negative emotions: Intracultural variations related to socioeconomic status. *Infant and Child Development*, 25(5), 440-458.

Ögel, K., ve Yücel, H. (2005). Sokakta yaşayan ergenler ve sağlık durumları. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 6(1), 11.

Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- Özdemir, E. (2017). *Duygu Yönetimi Eğitimi Programının AVM Çalışanlarının Duygularını Yönetme Beceri Düzeyine Etkisi*. Yüksek Lisans, Toros Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Özer, A. K. (1994). Sürekli öfke (SL-Öfke) ve öfke ifade tarzı (Öfke-Tarz) ölçekleri ön çalışması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 9(31), 26-35.
- Özmen, A. (2004). *Seçim kuramına ve gerçeklik terapisine dayalı öfkeyle başa çıkma eğitim programının ve etkileşim grubu uygulamasının üniversite öğrencilerinin öfkeyle başa çıkma becerileri üzerindeki etkisi* (Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitimde Psikolojik Hizmetler/Rehberlik ve Psikolojik Danışma Programı, Ankara.
- Perloff, L. S., Yarnold, P. R. ve Fetzer, B. K. (1988). Control theory and Type-A behavior. *British Journal of Medical Psychology*, 61, 365-368.
- Pontes, H. M., Macur, M., & Griffiths, M. D. (2016). Internet gaming disorder among Slovenian primary schoolchildren: Findings from a nationally representative sample of adolescents. *Journal of behavioral addictions*, 5(2), 304-310.
- Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. *Digital game-based learning*, 5(1), 5-31.
- Ramsay, D. (2015). Brutal games:" Call of duty" and the cultural narrative of world war II. *Cinema Journal*, 94-113.2
- Reitzinger, S. M.(1991). *Violent Emotions: Shame and Rage*. Marital Qurrels Sage Publications.
- Richard F. (2014). Developing a Framework for Understanding the Relationship between Religion and Videogames. *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. 5: 68-85.
- Riskind, J. H., & Wilson, D. W. (1982). Interpersonal Attraction for the Competitive Person: Unscrambling the Competition Paradox 1. *Journal of Applied Social Psychology*, 12(6), 444-452.

- Robins, S., & Novaco, R. W. (1999). Systems conceptualization and treatment of anger. *Journal of Clinical Psychology, 55*(3), 325-337.
- Ryan, J. (2012). *Super Mario: How Nintendo Conquered America*. Penguin.
- Sağlam, E. (2020). *Üniversite öğrencilerinde sürekli öfke ve öfke ifade tarzı düzeyleri ile empati ve affedicilik düzeyleri arasındaki ilişki* (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Sağlam, H. (2011). *Bilgisayar oyunlarının ergen öğrencilerin sosyalleşme süreci ve şiddet eğilimleri üzerindeki etkileri* (Doctoral dissertation, Sakarya Üniversitesi (Turkey)).
- Sağlam, M. (2019). Dijital Oyunların Öznel İyi Oluşa Etkisi: Y Kuşağına Yönelik Bir Araştırma. Yayınlanmamış Doktora Tezi, *Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İzmir.
- Sağlık Bakanlığı, (2018). Dijital oyun bağımlılığı çalıştay sonuç raporu. 12 Şubat 2023 tarihinde <https://sggm.saglik.gov.tr/TR,53949/dijital-oyun-bagimliliği-calistayi.html> adresinden erişilmiştir.
- Sawyer, S. M., Azzopardi, P. S., Wickremarathne, D., & Patton, G. C. (2018). The age of adolescence. *The Lancet Child & Adolescent Health, 2*(3), 223-228.
- Sarier, Y. (2016). Türkiye'de öğrencilerin akademik başarısını etkileyen faktörler: Bir meta-analiz çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 31*(3), 609-627.
- Scanlon, T. F. (2009). Sports and media in the ancient Mediterranean. *In Handbook of sports and media* (pp. 3-20). Routledge.
- Severo, R. B., Soares, J. M., Affonso, J. P., Giusti, D. A., de Souza Junior, A. A., de Figueiredo, V. L., ... & Pontes, H. M. (2020). Prevalence and risk factors for internet gaming disorder. *Brazilian Journal of Psychiatry, 42*, 532-535.
- Sezen, T. İ., & Sezen, D. (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları oyunlar, yorumlar, teknolojik ve toplumsal gelişmeler. *Dijital oyunlar içinde, 2*, 249-284.

- Shaw, G., & Who, H. Q. (2021). *What is Nintendo?*. Penguin.
- Sherwood, C. (1988). *Adventure Games - a Golden Opportunity for Young Learners*. In Buchanan, P. (Ed.), *Technology and Autonomy: Power to the User*, proceedings of the CEGQ National Conference (pp. 48-54).
- Silver, M. E., Field, T. M., Sanders, C. E., & Diego, M. (2000). Angry adolescents who worry about becoming violent. *Adolescence*, 35(140), 663-663.
- Smith, T. W. ve Rhodewalt, F. (1986). On states, traits and processes: A transactional alternative to the individual difference assumptions in Type-A behavior and psychological reactivity. *Journal of Research in Personality*, 20, 229- 251.
- Smither, R. D., & Houston, J. M. (1992). The nature of competitiveness: The development and validation of the competitiveness index. *Educational and Psychological Measurement*, 52(2), 407-418.
- Solak, M. Ş. (2012). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Tutumları ile Saldırganlık ve Yalnızlık Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Soykan, Ç. (2003). Öfke ve öfke yönetimi. *Kriz dergisi*, 11(2).
- Spielberger, C. D., Jacobs, G., Russell, S., & Crane, R. S. (2013). Assessment of anger: The state-trait anger scale. In *Advances in personality assessment* (pp. 161-189). Routledge.
- Starner, T. M., & Peters, R. M. (2004). Anger expression and blood pressure in adolescents. *The Journal of School Nursing*, 20(6), 335-342.
- Statista. (2017). Number of active mobile gamers worldwide from 2014 to 2021. <https://www.statista.com/statistics/748089/number-mobile-gamers-worldplatform/adresinden> 12 Şubat 2023 tarihinde erişildi.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(3), 321-326.

- Suits, B. (2012). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya*, (Çeviren, Sertabiboğlu, S.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Swaddling, J. (1999). *The ancient Olympic games*. University of Texas Press.
- Swearingen, D.K. (2011). *Effect of digital game based learning on ninth grade students' mathematics achievement*. Unpublished Doctoral Dissertation, University of Oklahoma, Norman.
- Şahin, H. (2005). Öfke ve Öfke Denetiminin Kuramsal Temelleri. *Süleyman Demirel Üniversitesi Burdur Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6 (10), 1-22.2.
- Şahin, N. H., Basım, H. N., & Akkoyun, N. (2011). A-tipi kişilik ve stres ilişkisinde üç önemli bileşen: Öfke, etkisiz başa çıkma ve iş saplantısı. *Türk Psikoloji Dergisi*, 26(68), 31-44.
- Şahin, Y.L. (2017). Çocuklar ve dijital oyunlar. (H.F. Odabaşı, Ed.). *Dijital yaşamda çocuk içinde* (s.177-191). Ankara: Pegem Akademi.
- Şakar, S. B. (2021). *Dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet kodlarının yeniden üretimi: League of Legends oyununun dijital etnografik analizi* (Master's thesis, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Şelimen, M. (2016). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının 13-14 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri*. Yalova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Şener, R. H., Şahin, O., Uçar, F. B., & Pamir, N. S. (2019). Türkiye'de bilgisayar oyunu piyasası tarihi. *Oğuz Kaan Çetindağ, HIST 200-10 (2018-2019 Spring)*; 4.
- Şentürk, U., Yılmaz, A., & Gönener, U. (2015). Okul öncesi dönemde motor gelişime yönelik hareket eğitimi ve oyun çalışmalarının içerik analizi. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri*, 10(2).
- Tabachnick, B. G. & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics* (Sixth Edition). USA: Pearson Education Limited.

- Tan, A. (2020). Türkiye’de Bağımlılıkla Mücadelede Kamu ve Sivil Toplum Kuruluşlarında Yeni Yaklaşımlar. *Kaçkar Sosyal Bilimler Dergisi*1(1), 1-8.
- Taylan, H. Hüseyin. Kara, H. Zahid. Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1).
- Temel, V., & Kazım, N. A. S. (2018). Okul Sporlarına Katılan Lise Öğrencilerinin Öfke Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(1), 80-95.
- Temel, Z. F., & Aksoy, A. B. (2001). *Ergen ve Gelişimi: Yetişkinliğe ilk adım*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Teng, Z., Li, Y., & Liu, Y. (2014). Online gaming, internet addiction, and aggression in Chinese male students: The mediating role of low self-control. *International Journal of Psychological Studies*, 6(2), 89.
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik Ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Tor, H., & Irmak, T. Y. (2022). Dijital oyun fenomeninin sosyolojisi. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(12), 1798-1817.
- Tso, W. W., Reichert, F., Law, N., Fu, K. W., de la Torre, J., Rao, N., ... & Ip, P. (2022). Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: A cross-sectional study in Hong Kong. *The Lancet Regional Health-Western Pacific*, 20, 100382.
- Tufan, P. D. S. (2018). Bağımlılığın Tanımı, Esrar Bağımlılığı, Belirtileri ve Görüşmede Temel İlkeler. *Okul Psikolojik*.
- TÜİK. (2016). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2016. TÜİK. 20 Nisan 2023 tarihinde <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki->

Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanım-Arastirmasi-2016-21779 adresinden erişildi.

TÜİK. (2022). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2022. TÜİK. 20 Nisan 2023 tarihinde [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587) adresinden erişildi.

Türkçapar, Ü., & Yasul, Y. (2021). Üniversite okul takımlarında yer alan bireysel ve takım sporu yapan öğrencilerin öfke düzeylerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(3), 1923-1931.

Uğurel, I. ve Moralı, S. (2008). Matematik ve Oyun Etkileşimi. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi (s. 75-98), 28(3).

Ulutaş, A. (2011). *Okul öncesi dönemde (6 yaş) belli başlı oyunların çocukların psikomotor gelişimine etkisi* (Master's thesis, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

UNICEF, (1989). The United Nations Convention on the Right of The Child. https://downloads.unicef.org.uk/wpcontent/uploads/2010/05/UNCRC_united_nations_convention_on_the_rights_of_the_child.pdf adresinden erişilmiştir.

Ünal, G. T., ve Batı, U. (2011). *Dijital oyunlar*. İstanbul: Derin Yayınları.

Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2013). Ergenler internet oyunlarına neden bağımlılar: Tayvan'da bir mülakat çalışması. (çev. Fatma Kenevir). *Toplum Bilimleri*, s. 7, 14, 411.

Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., , Groner, R. (2008). Playing online games against computer- vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 24, 2274-2291.

Weinstein, A. ve Lejoyeux, M. (2010). Internet addiction or excessive internet use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 277-283.

- West, R., & Blackwell, W. (2015). Theory of Addiction. *J Clin Psychiatry*, 76(2), e235.
- Weston, D. B. (2012). *Greatest Moments in Video Game History*. DB Weston.
- Winslow, R. (2003). Choose your neurosis: Some Type-A traits are riskier than others. *Wall Street Journal (Eastern Edition)*, 242, D1-D2.
- Wright, L. (1988). The Type A behavior pattern and coronary artery disease. *American Psychologist*, 43(1), 2-14.
- Wolf, M. J. (Ed.). (2015). *Video games around the world* (pp. 1-16). Cambridge, MA: MIT Press.
- World Health Organization. (2020). International Classification of Diseases (ICD) information sheet.
- Xiong, S., & Iida, H. (2014, November). Attractiveness of real time strategy games. In *The 2014 2nd International Conference on Systems and Informatics (ICSAI 2014)* (pp. 271-276). IEEE.
- Xu Z, Su H, Zou Y, Chen J, Wu J, Chang W. (2012). Sleep quality of Chinese adolescents: distribution and its associated factors. *Journal of Paediatrics and Child Health*, 48(2):138- 145.
- Vattipally, S. R. K. (2017). *Measurement and Enhancement of Cloud-based Online Gaming Systems* (Doctoral dissertation, University of Minnesota).
- Videbeck, S. L. (2020). *Psychiatric mental health nursing* (8th editio). Lippincott Williams & Wilkins.
- Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34.
- Yalçın Irmak, A., ve Erdoğan, S. (2015a). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 26, 1-11.

- Yavuzer, H. (2005). *Doğum öncesinden ergenlik sonuna çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2013). *Ergenlik Dönemi: Çocuk Psikolojisi*.(36. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Yenidünya, A. (2005). *Lise öğrencilerinde rekabetçi tutum, benlik saygısı ve akademik başarı ilişkisi* (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi).
- Yeşildal, M., Dömbekci, H. A., ve Erişen, M. A. (2019). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine bir araştırma. *The Journal*, 12(67).
- Yesilyurt, F., & Erdogan, I. (2018). Ergenlerin Oynadıkları Çevrim İçi Oyunların Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Ders Başarisina Gore İncelenmesi/Examination of Online Games Played by Adolescents, with regard to Gender, Class Level, and Academic Achievement. *HAYEF: Journal of Education*, 15(2), 100-123.
- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2004). Elektronik oyunlar ve Türkiye. 21. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara*.
- Yılmaz, E., Yel, S., & Griffiths, M. D. (2022). Comparison of children's social problem-solving skills who play videogames and traditional games: A cross-cultural study. *Computers & Education*, 187, 104548.
- Yıldırım, İ., & Demir, S. (2016). Students' views about gamification based curriculum for the lesson of "Teaching Principles and Methods". *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi*, 6(11), 85-101.
- Yıldız, A. K., & Akbağ, M. (2008). Lise öğrencilerinde mükemmeliyetçi kişilik özellikleri ve rekabetçi tutumun bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 28(28), 141-155.

- Yılmaz, E., Yel, S., & Griffiths, M. D. (2022). Comparison of children's social problem-solving skills who play videogames and traditional games: A cross-cultural study. *Computers & Education, 187*, 104548.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy, 37*(5), 355-372.
- Yöndem, Z. D., & Bıçak, B. (2008). Öğretmen adaylarının öfke düzeyi ve öfke tarzları. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 5*(2), 1-15.
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). Definitions of “role-playing games”. In *Role-Playing Game Studies* (pp. 19-51). Routledge.
- Zastrow, M. (2017). Is video game addiction really an addiction?. *Proceedings of the National Academy of Sciences, 114*(17), 4268-4272.
- Zhou, Y., Zhang, X., Jiang, X., & Freeh, V. W. (2011). Taming information-stealing smartphone applications (on Android). *Proceedings of the 4th International Conference on Trust and Trustworthy Computing* (ss. 93-107), Pittsburgh, PA, USA.
- Zou, Z., Wang, H., d'Oleire Uquillas, F., Wang, X., Ding, J., & Chen, H. (2017). Definition of substance and non-substance addiction. *substance and non-substance addiction, 21-41*.

Ekler

Ek-1 Katılımcı Bilgilendirme Formu

Değerli katılımcı;

Bu çalışma, Dr. Ayşe Buran danışmanlığında Yakın Doğu Üniversitesi, Klinik Psikoloji Yüksek Lisans programı öğrencisi Psikolog Sencer Meheroğlu tarafından üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, sürekli öfke-öfke ifade tarzı ile bireysel rekabetçilik arasındaki ilişkiyi araştırmak amacıyla yürütülen bir tez çalışmasıdır. Bu araştırmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına bağlıdır. Aşağıdaki onay kutucuğunu “evet” şeklinde işaretlerseniz araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul etmiş sayılırsınız. Araştırma kapsamında kimlik bilgileri gibi özel bilgiler istenmemektedir. Bu çalışma süresince toplanan veriler yalnızca akademik araştırma amacı ile kullanılacaktır ve yalnızca ulusal/uluslararası akademik toplantılarda ve/veya yayınlarda sunulacaktır. Araştırmadan herhangi bir sebeple ayrılmak isterseniz, araştırma ekibi ile aşağıda yer alan bilgileri kullanarak iletişime geçebilirsiniz. Uygulama yaklaşık olarak 15-20 dakika sürmektedir. Çalışmaya katılmayı Kabul edip, ölçek maddelerini doldurmaya başladıktan sonra herhangi bir nedenle tamamlamak istemezseniz, ölçeği yarıda bırakıp süreci sonlandırabilirsiniz. Bu konu ile ilgili herhangi bir sorunuz ya da endişeniz olursa aşağıdaki iletişim bilgilerinden ulaşabilirsiniz.

İlginiz ve katılımınız için şimdiden teşekkür eder, saygılar sunarız.

Araştırma Ekibi:

Psikolog Sencer Meheroğlu

E-posta : psysencermeheroğlu@gmail.com

Bu çalışmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ediyorum.

Evet () Hayır ()

Ek-2 Katılımcı Onam Formu

Değerli Katılımcılar,

Yakın Doğu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Klinik Psikoloji Yüksek Lisans Programında yürüteceğim tez çalışmam için araştırma yapmaktayım. Bu araştırma üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, sürekli öfke-öfke ifade tarzı ile bireysel rekabetçilik arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Ölçeklerde ve bilgi formunda isminiz yazılmayacaktır ve verdiğiniz cevaplar gizli kalacaktır. Tamamen gönüllük esasına bağlı olacaktır. Araştırma sonuçları bireysel bilgi olarak değil, grup ortalaması olarak bilimsel raporda kullanılacaktır. Eğer çalışmayla ilgili bir şikâyetiniz, görüşünüz veya sorunuz varsa bunu çalışmanın araştırmacısı Psikolog Sencer Meheroğlu'na iletebilirsiniz.

Katılımınız için teşekkür ederim.

Psikolog Sencer Meheroğlu

Yakın Doğu Üniversitesi, Klinik Psikoloji Bölümü

Lefkoşa

E-posta: psysencermeheroğlu@gmail.com

Ek-3 Veri Toplama Araçları**Sosyo-Demografik Bilgi Formu****1) Cinsiyet**

- a) Kadın
- b) Erkek

2) Yaşınız

- a) 18-20
- b) 21-23
- c) 24 ve üstü

3) Eğitim Durumunuz?

- a) Ön Lisans
- b) Lisans
- c) Lisansüstü

4) Ekonomik Durumunuz?

- a) Düşük
- b) Orta
- c) Yüksek

5) Dijital oyunlarda geçirdiğiniz zaman aralığı nedir?

- a) 1 saatten az
- b) 1-3 saat arası
- c) 4-6 saat arası
- d) 7 saatten fazla

6) Hangi zaman dilimlerinde dijital oyun oynuyorsunuz?

- a) Gündüz
- b) Öğlen

c) Akşam

d) Gece

7) Dijital oyun oynamak için en çok kullandığınız araç hangisidir?

a) Akıllı Telefon

b) Bilgisayar

c) Tablet

d) Oyun Konsolu

8) En çok tercih ettiğiniz dijital oyun modu hangisidir?

a) Tek Oyunculu (Single Player & Offline)

b) Çok oyunculu yerel (Multiplayer)

c) Çevrim içi çok oyunculu (Online)

9) En çok tercih ettiğiniz dijital oyun türü hangisidir?

a) Aksiyon

b) Macera

c) Dövüş

d) Bulmaca

e) Rol Yapma

f) Simülasyon

g) Spor

h) Strateji

ı) Yarış

10) Bireysel mi yoksa grup halinde mi oynanan dijital oyunları tercih ediyorsunuz?

a) Bireysel

b) Takım

Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Yönerge: Her bir maddeyi okuyarak size uygun gelen seçeneği (X) ile işaretleyiniz.
Lütfen tüm soruları eksiksiz cevaplayınız.

Madde No		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)					
2	Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir					
3	Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir					

Sürekli Öfke (SI-Öfle) ve Öfke İfade Tarzı (Öfke-Tarz) Ölçekleri

Aşağıda, kişilerin kendilerine ait duygularını anlatırken kullandıkları bir takım ifadeler verilmiştir. Her ifadeyi okuyunuz, sonra da genel olarak nasıl hissettiğinizi düşününüz ve ifadelerin sağ taraflarındaki sayılar arasında sizi en iyi tanımlayan ifadeyi seçerek, üzerine (X) işareti koyunuz. Doğru ya da yanlış cevap yoktur. Herhangi bir ifadenin üzerinde fazla zaman kaybetmeksizin, genel olarak nasıl hissettiğinizi gösteren ve sizi tanımlayan cevabı işaretleyiniz.

I. BÖLÜM

YÖNERGE: Aşağıda kişilerin kendilerine ait duygularını anlatırken kullandıkları bir takım ifadeler verilmiştir. Her ifadeyi okuyun, sonra da genel olarak nasıl hissettiğinizi düşünün ve ifadelerin sağ tarafındaki sayılar arasında sizi en iyi tanımlayanı seçerek üzerine (X) işareti koyun. Doğru ya da yanlış cevap yoktur.

1. Hiç 2. Biraz 3. Oldukça 4. Tümüyle
1. Çabuk parlarım. (1) (2) (3) (4)
2. Kızgın mizaçlıyım. (1) (2) (3) (4)
3. Öfkesi burnunda bir insanım. (1) (2) (3) (4)

Bireysel Rekabetçilik Ölçeği

Yönerge: Bireysel Rekabet Ölçeğine dair verilen 1, 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11 numaralı ifadeler Rekabetten Hoşlanma Boyutuna dahil olurken, 2, 3 ve 4 numaralı ifadeler ise Yarışmadan Kaçınma Boyutuna dahil olmaktadır. Ölçek 5'li likert tipinde oluşturulmuş 1=kesinlikle katılıyorum, 2=katılıyorum, 3=kararsızım, 4=kısmen katılıyorum ve 5=kesinlikle katılmıyorum olacak şekilde puanlanacaktır. Lütfen kendinize en yakın hissettiğiniz dereceyi işaretleyiniz. Her bir soru için tek dereceyi işaretleyiniz ve boş madde bırakmayınız.

Madd e No	İfade	Kesinlikle Katılmıyorm	Kısmen Katılıyorm	Kararsızım	Katılıyorm	Kesinlikle Katılıyorm
1	Başkalarıyla rekabet etmekten memnuniyet duyuyorum/hoşlanıyorum					
2	Rekabetçi bir bireyim					
3	Bir tartışmadan kaçınmak için neredeyse her şeyi yaparım					

Ek-4 Ölçek İzinleri

Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği hakkında izin ve form talebi

External Inbox x

✕ 📧 📧



SENCER MEHEROGLU <20212724@std.neu.edu.tr>
to zekihanhazar84

Mar 11, 2022, 7:57 AM ☆ ↶ ⋮

Merhaba, ben Sencer Meheroğlu. Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Klinik Psikoloji Anabilim dalı tezli yüksek lisans öğrencisiyim. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, sürekli öfke-öfke ifade tarzı ile bireysel rekabetçilik arasındaki ilişkinin incelenmesi konusunda bir araştırma çalışması yapmayı planlıyorum. Çalışmamda kullanmak üzere 'Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğini' kullanmaya ihtiyacım var. Bu ölçeğin kullanımıyla ilgili izinleri ve ölçek formunu bana göndermenizi rica ediyorum. İyi çalışmalar.



zekihan hazar <zekihanhazar84@gmail.com>
to me

Mar 11, 2022, 9:58 AM ☆ ↶ ⋮

🌐 Turkish > English Translate message

Turn off for: Turkish x

Sayın araştırmacı ölçeği çalışmanızda kullanabilirsiniz ancak halihazırda bilgisayarım olmadığı için ilgili belgeleri gönderemiyorum ancak dilerseiz ölçek makalesinden bütün bilgilere ulaşabilirsiniz iyi çalışmalar diliyorum kolay gelsin.

11 Mar 2022 Cum 00 7:57 tarihinde SENCER MEHEROGLU <20212724@std.neu.edu.tr> şunu yazdı:

Merhaba, ben Sencer Meheroğlu. Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Klinik Psikoloji Anabilim dalı tezli yüksek lisans öğrencisiyim. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, sürekli öfke-öfke ifade tarzı ile bireysel rekabetçilik arasındaki ilişkinin incelenmesi konusu hakkında bir araştırma çalışması yapmayı planlıyorum. Çalışmamda kullanmak üzere 'Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğini' kullanmaya ihtiyacım var. Bu ölçeğin kullanımıyla ilgili izinleri ve ölçek formunu bana göndermenizi rica ediyorum. İyi çalışmalar.

Sürekli öfke ve öfke ifade tarzları ölçeği kullanım izni hakkında External Inbox x



SENCER MEHEROGLU <20212724@std.neu.edu.tr>
to ozer.akadir

Apr 21, 2022, 6:56 PM ☆ ↶ ⋮

Merhaba, ben Sencer Meheroğlu. Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Klinik Psikoloji Anabilim dalı tezli yüksek lisans öğrencisiyim. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, sürekli öfke ve öfke ifade tarzı ile bireysel rekabetçilik arasındaki ilişkinin incelenmesi konusunda bir araştırma çalışması yapmayı planlıyorum. Çalışmamda kullanmak üzere "Sürekli öfke ve öfke ifade tarzları ölçeğini" kullanmaya ihtiyacım var. Bu ölçeğin kullanımıyla ilgili izinleri ve ölçek formunu bana göndermenizi rica ediyorum. İyi çalışmalar.



ozer.akadir <ozer.akadir@gmail.com>
to me

Apr 22, 2022, 12:16 AM ☆ ↶ ⋮

🌐 Turkish > English [Translate message](#)

[Turn off for: Turkish](#) x

Ölçekleri kullanabilirsiniz.

Bireysel rekabetçilik ölçeği hakkında izin ve form talebi External Inbox x



SENCER MEHEROGLU <20212724@std.neu.edu.tr>
to ahmetgunay322

Mar 4, 2022, 8:30 PM ☆ ↶ ⋮

Merhaba, ben Sencer Meheroğlu. Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Klinik Psikoloji Anabilim dalı tezli yüksek lisans öğrencisiyim. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, sürekli öfke-öfke ifade tarzı ile bireysel rekabetçilik arasındaki ilişkinin incelenmesi konusu hakkında bir araştırma çalışması yapmayı planlıyorum. Çalışmamda kullanmak üzere 'Bireysel Rekabetçilik' ölçeğini kullanmaya ihtiyacım var. Bu ölçeğin kullanımıyla ilgili izinleri ve ölçek formunu bana göndermenizi rica ediyorum. İyi çalışmalar.



Ahmet Günay <ahmetgunay322@gmail.com>
to me

Mar 7, 2022, 9:21 AM ☆ ↶ ⋮

Turkish > English [Translate message](#)

[Turn off for: Turkish](#) x

Sencer Hocam merhaba, ölçeği ilgili makaleden edinebilirsiniz, çalışmanızda kolaylıklar diliyorum.

Dr. Öğr. Üyesi Ahmet GUNAY
Süleyman Demirel Üniversitesi
İletişim Fakültesi
Doğu Kampüs

Ek- 5 Etik Kurul Onayı

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ

BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

09.01.2023

Sayın Sencer Meherođlu

Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu'na yapmıř olduđunuz YDÜ/SB/2022/1498 proje numaralı ve **“Üniversite Öğrencilerinde Dijital Oyun Bađımlılıđı, Sürekli Öfke-Öfke İfade Tarzı ile Bireysel Rekabetçilik Arasındaki İliřkinin İncelenmesi”** bařlıklı proje önerisi kurulumuzca deđerlendirilmiř olup, etik olarak uygun bulunmuřtur. Bu yazı ile birlikte, bařvuru formunuzda belirttiđiniz bilgilerin dıřına çıkmamak suretiyle arařtırmaya bařlayabilirsiniz.

Prof. Dr. Ařkın KIRAZ

Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu Koordinatörü

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI, SÜREKLİ ÖFKE-ÖFKE İFADE TARZI İLE BİREYSEL REKABETÇİLİK ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

ORIGINALITY REPORT

14%	13%	7%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	docs.neu.edu.tr Internet Source	3%
2	acikbilim.yok.gov.tr Internet Source	2%
3	acikerisim.erbakan.edu.tr Internet Source	2%
4	dergipark.org.tr Internet Source	1%
5	openaccess.maltepe.edu.tr Internet Source	1%
6	www.researchgate.net Internet Source	1%
7	acikerisim.gelisim.edu.tr Internet Source	1%
8	acikerisim.demiroglu.bilim.edu.tr:8080 Internet Source	<1%

Ek- 6 İntihal Raporu Oranı

Öz Geçmiş

Sencer Meherođlu 15 Ocak 1994 tarihinde Antalya'da doğmuştur. İlkokulu Ramazan Savaş ve Vali Hüsnü Tuđlu ilköđretim okullarında tamamlamıştır. Lise eğitimini ise Saime Salih Konca Lisesinde tamamlamıştır. Lisans eğitimini 2020 Haziran ayında Kıbrıs Sosyal Bilimler Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi Psikoloji bölümünde fakülte üçüncüsü olarak tamamlamıştır. Lisans stajını ise S.B.U. Antalya Eğitim ve Araştırma Hastanesinde 2019 yılında tamamlamıştır. 2021 yılında Yakındođu Üniversitesi Klinik Psikoloji Anabilim Dalında Yüksek Lisans eğitimine başlamıştır. Yüksek Lisans stajını ise 2023 yılında Antalya Kepez Devlet Hastanesi'nde tamamlamıştır. Eğitim sürecinde Bilişsel Davranışçı Terapi eğitimi, Minnesota Çok Yönlü Kişilik Envanteri (MMPI), Wechsler Çocuklar için Zekâ Ölçeđi (WISC-IV), Wechsler Yetişkin Zekâ Ölçeđi (WAIS) ve oyun terapisi eğitimlerini almış ve psikoloji alanıyla ilgili çeşitli eğitimlerine devam etmektedir.