



T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI İLE SALDIRGANLIK VE
YALNIZLIK ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Ömer Vefa TUNÇ

**Tez Danışmanı
Doç. Dr. Cemal Onur NOYAN**

İSTANBUL-2021

T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI İLE SALDIRGANLIK VE
YALNIZLIK ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Ömer Vefa TUNÇ

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Cemal Onur NOYAN

İSTANBUL-2021

YEMİN METNİ

Bu çalışmanın kendi tez çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar hiçbir aşamasında etik dışı davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi beyan ederim.

....../....../....

Ömer Vefa Tunç

İmza

ÖNSÖZ

Tez yazım aşaması boyunca benden bilgisini ve yardımını esirgemeyen, bana yol gösteren danışman hocam Doç. Dr. Cemal Onur Noyan'a,

Sevgi ve desteklerini her zaman hissettiğim, eğitim hayatımda hep yanımda olan annem Şazimet Tunç'a, babam Necdet Şakir Tunç'a ve ablam Süeda Özkan'a,

Yüksek lisans eğitimim boyunca evimi paylaştığım ve hep yanımda olan arkadaşlarım Hikmet Altıntaş ve Furkan Yıldırım'a,

Tez sürecim boyunca destekleri ile beni motive eden Abdullah Göçer ve Sertaç Cumhur Aksakal'a

Sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

ÖZET

ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI İLE SALDIRGANLIK VE YALNIZLIK ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Bu çalışmada; çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya; rastlantısal olarak seçilen 18 yaş üstü 150'si erkek ve 61'i kadın olmak üzere 211 kişi katılmıştır. Katılımcılara Demografik Bilgi Formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ), Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Türkçe Formu ve UCLA Yalnızlık Ölçeği uygulanmıştır. Çalışmanın sonucunda bireylerin cinsiyet ve yaş değişkenlerinin toplam puanlarında çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasında anlamlı düzeyde bir ilişki tespit edilememiştir. Saldırganlık ve yalnızlık arasında ise pozitif yönlü anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı bulunan bireylerin saldırgan davranışlar gösterme eğiliminde bulunabileceği düşünülmektedir. Yalnızlığın çevrimiçi oyun bağımlılığının bir nedeni olmadığı fakat yalnızlığın çevrimiçi oyun bağımlılığı ekonomik kazanç alt boyutunun bir nedeni olduğu ortaya konulmuştur. Çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin yalnızlık durumlarını açıklamada ekonomik kazanç etmeninin bir unsur olabileceği düşünülmektedir. Mevcut çalışmanın; çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık ile alakalı yapılacak olan araştırmalarda literatüre katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Saldırganlık, Yalnızlık

ABSTRACT

RESEARCH OF THE RELATION BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND AGGRESSION AND LONELINESS

In this study; It is aimed to research of the relation between online game addiction and aggression and loneliness. Randomly selected 211 people who are 150 male and 61 female over age 18, joined to the research. Demographic Information Form, Online Game Addiction Scale, Buss-Perry Aggression Scale Turkish Form and UCLA Loneliness Scale were applied to the participants. As a result of the study, no significant difference determined on persons's gender and age variables total point. A positive and significant correlation was found between online game addiction and aggression. No significant correlation was found between online game addiction and loneliness. A positive and significant correlation was found between aggression and loneliness. It is thought that individuals with online gaming addiction may have a tendency to exhibit aggressive behavior. It has been demonstrated that loneliness is not a cause of online game addiction, but loneliness is a cause of online game addiction economic gain sub-dimension. It is thought that the economic gain factor may be a factor in explaining the loneliness of individuals playing online video games. The current study aims to contribute to the researches in the literature on online game addiction, aggression and loneliness.

Keywords: Online Game Addiction, Aggression, Loneliness

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	i
ÖNSÖZ	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
TABLolar DİZİNİ.....	viii
SİMGELER ve KISALTMALAR DİZİNİ.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Amacı	3
1.2. Araştırmanın Problemi	3
1.2.1. Alt Problemler.....	3
1.3. Hipotezler	4
1.4. Araştırmanın Önemi	4
1.5. Sınırlılıklar	4
2. GENEL BİLGİLER.....	5
2.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	5
2.1.1. Bağımlılık	5
2.1.1.1. Bağımlılığın tanımı	5
2.1.2. İnternet	6
2.1.2.1. İnternetin tanımı ve tarihi	6
2.1.2.2. İnternetin faydaları.....	7
2.1.2.3 İnternet bağımlılığı	8
2.1.3. Video oyunları ve çevrimiçi video oyunları	9
2.1.3.1. Video oyunlarının tanımı ve tarihi	9
2.1.3.2. Çevrimiçi video oyunlarının tanımı ve tarihi.....	10
2.1.3.3. Video oyunları ve çevrimiçi video oyunlarının faydaları	10
2.1.3.4. Video oyunları ve çevrimiçi video oyunlarının zararları	11
2.1.3.5. Oyun bağımlılığı	13
2.2. Saldırganlık.....	14
2.2.1. Saldırganlığın tanımı.....	14
2.2.2. Saldırganlık çeşitleri	16
2.2.2.1. Sözel ve fiziksel saldırganlık	16
2.2.2.2. Aktif ve pasif saldırganlık.....	16
2.2.2.3. Direkt ve dolaylı saldırganlık	17

2.2.3. Saldırganlık ve diğer yaklaşımlar	18
2.2.3.1. İçgüdü kuramı	18
2.2.3.2. Biyolojik-genetik açıklamalar.....	18
2.2.3.2.A. Genetik etkiler.....	19
2.2.3.2.B. Biyokimyasal etkiler	19
2.2.3.3. Sosyo-biyolojik yaklaşım	19
2.2.3.4. Sosyal öğrenme kuramı	20
2.2.3.5. Engelleme-saldırganlık kuramı.....	20
2.2.3.6. Saldırganlığı ele alan diğer görüşler	20
2.3. Yalnızlık	21
2.3.1. Yalnızlığın tanımı	21
2.3.2. Yalnızlığın nedenleri.....	22
3. GEREÇ VE YÖNTEM.....	23
3.1. Araştırmanın Amacı	23
3.2. Araştırma Sürecinin Belirlenmesi	23
3.2.1. Araştırmanın tipi	23
3.2.2. Araştırmanın evreni ve örneklem seçimi	23
3.2.3. Araştırmanın Etiği.....	23
3.3 Araştırmanın Yöntemi	23
3.3.1. Veri toplama yöntemi	23
3.3.2. Sınırlılıklar	24
3.3.3. Veri toplama araçları	24
3.3.3.1. Demografik veri formu	24
3.3.3.2. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği (ÇOBÖ)	24
3.3.3.3. Buss-perry saldırganlık ölçeği Türkçe formu (BPSÖ)	24
3.3.3.4. UCLA yalnızlık ölçeği.....	25
3.3.4. Verilerin analizi	26
4. BULGULAR.....	27
4.1. Katılımcıların Sosyodemografik Özelliklerine Yönelik Bulgular	27
4.2. Araştırma Verilerine Ait Tanımlayıcı Bulgular	27
4.3. Araştırma Verilerinin Dağılımına Ait Bulgular	28
4.4. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına Yönelik Elde Edilen Bulgular	29
4.5. Saldırganlığa Yönelik Elde Edilen Bulgular.....	31
4.6. Yalnızlığa Yönelik Elde Edilen Bulgular	33

4.7. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Saldırganlık ve Yalnızlık Arasındaki İlişkiye Yönelik Elde Edilen Bulgular.....	34
5. TARTIŞMA.....	38
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	43
6.1. Sonuçlar	43
6.2. Öneriler	45
KAYNAKLAR	46
EKLER	57
EK 1: Demografik Bilgi Formu	57
EK 2: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ).....	58
EK 3: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Türkçe Formu	60
EK 4: UCLA Yalnızlık Ölçeği	62
EK 5: Etik Kurul Onayı	63
EK 6: Özgeçmiş	64

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1: Direkt, dolaylı, fiziksel ve sözel saldırganlık (Buss, 1964; Rippon, 2000).....	17
Tablo 2: Katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin frekans ve yüzde değerleri ...	27
Tablo 3: Araştırma verilerine ait tanımlayıcı istatistikler	28
Tablo 4: Araştırma verilerinin dağılımı	29
Tablo 5: Yetişkin bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin cinsiyete göre incelenmesi	30
Tablo 6: Yetişkin bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin yaş grubuna göre incelenmesi	31
Tablo 7: Yetişkin bireylerde saldırganlık düzeyinin cinsiyete göre incelenmesi	32
Tablo 8: Yetişkin bireylerde saldırganlık düzeyinin yaş grubuna göre incelenmesi	33
Tablo 9: Yetişkin bireylerde yalnızlık düzeyinin cinsiyete göre incelenmesi	34
Tablo 10: Yetişkin bireylerde yalnızlık düzeyinin yaş grubuna göre incelenmesi	34
Tablo 11: Yetişkin bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki	35
Tablo 12: Yetişkin bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişki	36
Tablo 13: Yetişkin bireylerde saldırganlık ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişki	37

SİMGELER ve KISALTMALAR DİZİNİ

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
ARPANET	: Advanced Research Project Agency Net (Amerikan Gelişmiş Savunma Araştırmaları Dairesi Ağı)
DSÖ	: Dünya Sağlık Örgütü
HTML	: Hypertext Markup Language (Hiper Metin İşaretleme Dili)
ISS	: İnternet Servis Sağlayıcısı
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Game (Büyük Ölçekli Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena (Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası)
MUD	: Multi User Dungeons (Çok Oyunculu Zindanlar)
FPS	: First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı)
PİK	: Patolojik İnternet Kullanıcısı
RPG	: Role Playing Game (Rol Yapma Oyunu)
RTS	: Real Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji)
SSCB	: Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği
TDK	: Türk Dil Kurumu
Vb.	: Ve benzeri

1. GİRİŞ

Yüzyıllardan beri oyunlar bireyleri eğlendirmek amacıyla kullanılan bir etkinlik halindedir. Çocuklarla sınırlı kalmayıp günümüzde genç ve yetişkin bireyler de oyunları kendilerine etkinlik haline getirmişlerdir. Özellikle gelişen teknolojiyle birlikte kendilerine bilgisayarlar, tabletler, akıllı telefonlarında yer edinen oyunlar özel zamanlarda yapılan bir etkinlik halindeki yerini bırakmış, bireyler iş ve ders aralarındaki vakitlerini geçirmek amacıyla teknolojik araçlarından oyunlara ulaşabilir hale gelmiştir. Ayrıca sanal ortamlara geçen oyunlar online olarak da oynanabilir hale gelmiş, bireylerin diğer online oyuncularla tanışması, sosyalleşmesi ve onlarla oyun oynayarak vakit geçirmeleri mümkün hale gelmiştir. Bu sebepten ötürü çevrimiçi oyunların kişilere sağladığı sosyal tarafın oyunlara karşı bağımlılığı oluşturduğu tezi ortaya atılmaktadır (Griffiths, Davies ve Chappell, 2004). Yapılan araştırmalar incelendiğinde çevrimiçi oyunlara karşı olan ilginin her geçen gün arttığı gözlemlenmektedir. Oyun oynamanın küçük çocuklar üzerinde olumlu etkileri olsa da bunun gereğinden fazla olması sonucunda çok fazla negatif etkileri meydana getirmektedir (Bülbül, Tunç & Aydil, 2018).

Bireylerin iletişimlerinde ve ilişkilerinde ortaya çıkan bozukluklar saldırganlık kavramını yüzeye taşımıştır. Salırganlıđı Türk Dil Kurumu; “Bireyin kendi düşünce ve davranışlarını dıştaki direnmelere karşı, zorla karşısındakine benimsetme çabası” olarak tanımlamıştır (TDK, 2019, “salırganlık”). Salırganlıđın günümüzdeki yerine baktığımız zaman önemli düzeyde toplumsal bir problem haline geldiđi gözlemlenmektedir. Bu görüş dünyada, insanların bulunduđu her yerde görölmektedir (Ulu & İkis, 2015). Salırgan davranışların sebebini incelemek için kişinin çocuk yaştaki problemlerini ya da yaşamında önemli bir dönem varsa bu önemli noktalarının ve problemlerinin neler oldukları hakkında bilgi sahibi olmamız gerekmektedir. Salırgan davranışlar yaşam boyunca devamlılık halinde olan bir karakter özelliđinin yanı sıra, çocuklukta gözlenen salırganca bir davranış yaşam boyu devamlılık gösterebilir ve bahsedilen bu davranış ilerleyen yıllarda artış göstererek devam edebilir (Ulu Ercan, 2018). Salırgan davranışlar sergilemek yalnızca çocukluk döneminde ortaya çıkan bir sorun olarak belirmez, sonradan edinilen bir davranış da olabilmektedir.

İçinde bulunduğumuz dönemde oyunlara olan ilginin fazlalığı sebebiyle oyun sektöründe de oldukça fazla kategorileşme görölmeye başlanmıştır. Salırgan ve şiddet

içerikli oyunlara zaman ayıran çocuk ve genç bireylerin davranışlarındaki saldırganlık açıkça görülmektedir (Gündoğdu, 2010). İçinde bulunduğumuz dönemde yaşanan şiddet ve saldırganlık haberleri aşırı derecede tepki toplamakta ve bireylerin endişe duymasına neden olmaktadır. Bu nedenle saldırganlık, hakkında fazlaca söz ettiren, üzerinde çalışmalar yapılan, haberlerde sıkça yer bulan bir husus olmaktadır. Bazı araştırmacılar medyanın kötü bir model olduğunu ileri sürerek çocukların şiddet davranışına doğrulduğunu belirtmektedir (Yaşar & Paksoy, 2011). Teknolojiyle birlikte büyüyen ve teknolojiyi benimseyen gençler bunu bir aktivite olarak yapsa da oyun içeriklerinin saldırganlık ve şiddeti içermesi çocuk ve gençlerin üzerinde tesiri bulunmaktadır. Genç bireyler bu online çok oyunculu oyunlarla birlikte birbirleriyle iletişim kurabilmektedirler ve bunun sayesinde sosyalleşebilmektedirler. Fakat bunlarla birlikte bir sosyal yalnızlık hali de meydana gelmektedir. Oyun oynamada aşırılığa gidilmesiyle birlikte oyun oynayan birey gündelik hayatında da oyundaki karakterin hareketleriyle eşdeğer davranışlar sergilemeye çalışarak gerçek yaşantıyla sanal mecrayı birbirine karıştırabilir. İçeriğinde şiddet olan oyunları oynayan kişilerin gerçek yaşamında da şiddete yatkınlığının olması bu nedenlerden dolayı beklenmedik bir durum değildir (Doğan, Karacan Doğan & Kayışoğlu, 2017).

Kişilerin ilişkilerinde eksik ve kişisel bakımdan yetersiz sosyal hayatları yaşamlarına başka şekillerde dokunabilmektedir. Bunun sonucunda kişilerin toplumdan ayırtmalarına ve yalnızlık hissetmelerine yol açabilmektedir (Buluş, 1997). Patolojik olarak bir hayli ruhsal sıkıntının ve kişilik bozukluğunun ön ayağı olarak bilinen yalnızlık, halk arasında fazla görülen bir durumdur. Genel olarak fiziksel bakımdan yalnız başına kalma olarak ifade edilen yalnızlık, literatürde “bireyin yaşadığı sosyal ilişkilerinde ve yaşamayı arzuladığı ilişkilerin arasındaki farklılık ve uyumsuzluktan ötürü ortaya çıkan, rahatsızlık veren, psikolojik boyut” olarak tanımlanmıştır (Peplau ve Perlman, 1982). Bu sebepten ötürü yalnızlık kısaca, fiziksel olarak yarım kalma halinden kaynaklanan bir his değildir. Bireyler başkalarıyla birlikte olduğu zamanlarda da yalnızlık duygusunu hissedebilir. Bu nedenle yalnızlık hissinin tabanını, sosyal ilişkilerin eksikliği ve bireyin bahsedilen ilişkilerinden aldığı tatmin seviyesinin azlığının ortaya çıkardığı söylenebilir (Buluş, 1997).

Oyun oynayan bireylerin bilgisayar ve internetle çok fazla zaman geçirdiğini gösteren araştırmalarda (Tüzün ve Özdiç, 2010; Tüfekçi, 2007; Shields ve Behrman, 2000), mevcut zaman içinde halk arasında bilgisayarların ve internet kullanımının bu

kadar artmasıyla birlikte kişilerin yalnızlık seviyelerinin artma yönelimli olduğu gösterilmektedir. Davis (1990), yalnızlığın kötü fakat çocuk, genç ve yetişkinlerde çok görülen bir deneyim olarak tanımlamaktadır.

Oyun teknolojilerinde olan gelişmelerle beraber sosyal ve psikolojik açıdan değişikliklerin de oyun bağımlılığı ile etkileşimde bulunabileceği düşünülmektedir. Saldırganlık davranışında bulunan ve yalnız hisseden bireylerin oyunlarla daha fazla vakit geçirebileceği, bunların da sonrasında çevrimiçi oyun bağımlılığına sebep olabileceği düşünülmektedir. Bu nedenle araştırmada, çevrimi oyun bağımlılığı ile saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkilerin incelenmesi amaçlanmıştır.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Çevrimiçi oyunların oyuncu sayısının ve şiddet içerikli oyunların varlığının artması, bunlara ek olarak bireylerde yalnızlık düzeylerinin yükselmesi göz önüne alındığında araştırmanın çevrimiçi oyun bağımlılığıyla saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkisi konusunda literatüre katkıda bulunması amaçlanmıştır.

1.2. Araştırmanın Problemi

Çevrimiçi oyun bağımlılığıyla saldırganlık ve yalnızlık arasında ilişki var mıdır?

1.2.1. Alt Problemler

1. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık davranışı arasında pozitif yönlü ilişki var mıdır?
2. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yalnızlık davranışı arasında pozitif yönlü ilişki var mıdır?
3. Çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık arasında ilişki var mıdır?
4. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık davranışı arasında pozitif yönlü ilişki yok mudur?
5. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yalnızlık davranışı arasında pozitif yönlü ilişki yok mudur?
6. Çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık arasında ilişki yok mudur?

1.3. Hipotezler

Araştırmanın sınıadığı hipotezler şunlardır:

H₁: Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık davranışı arasında pozitif yönlü ilişki vardır.

H₂: Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yalnızlık davranışı arasında pozitif yönlü bir ilişki vardır.

H₃: Çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık arasında ilişki vardır.

H₀: Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık davranışı arasında pozitif yönlü ilişki yoktur.

H₀: Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yalnızlık davranışı arasında pozitif yönlü bir ilişki yoktur.

H₀: Çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık arasında ilişki yoktur.

1.4. Araştırmanın Önemi

Kullanılan teknolojik aletlerin gelişmesiyle birlikte oyunların bu teknolojik aletlere taşınması ve daha çok ilgi görmesine sebep olmuştur. Bu ilginin fazlalığı da bireylerin çevrimiçi oyunlara olan bağımlılıklarını arttırdıkları düşünülmektedir. Her yaştan bireyin daha kolay ulaşılabilirdiği bu oyunlara olan ilgisi oyun sektöründe de kategorileşmeye ve şiddet içerikli oyunların bireylerde ruhsal, sosyal ve fiziksel açıdan çok fazla farklılaşmaya sebep olmuştur. Bu farklılaşma sonucunda bireylerin saldırgan davranışlara yatkınlığının arttığı düşünülmektedir. Bunlarla beraber çevrimiçi oyunların ve saldırganlığın yalnızlık üzerinde de etkili olduğu düşünülmektedir. Bu araştırma çevrimiçi oyun bağımlılığının saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkilerin incelenip bu alanda daha sonra yapılacak olan çalışmalara literatür olacağı düşünülmektedir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma 18 yaş üstü yetişkin bireyler ile “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği”, “UCLA Yalnızlık Ölçeği” ölçeklerinden elde edilen veriler ve verilerin toplandığı zamandaki katılımcıların ölçeklere vermiş oldukları cevaplar ile sınırlıdır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı

2.1.1. Bağımlılık

2.1.1.1. Bağımlılığın tanımı

Bağımlılık; maksadından bağımsız olarak bir maddenin her geçen gün artan miktarlarda kullanılması ve kullanılan maddenin geliştirdiği tolerans sonucu, bireyin yaşamında gün geçtikçe problemlere sebep olmasına karşın kullanımının devam ettirilmesi ve akabinde maddenin kullanımı kısıldığında ya da kesildiğinde yoksunluk bulgularının gözlemlenmesi ile devam eden tablodur (Uğurlu ve ark., 2012). Bağımlılığa neden olan maddelerin temel noktası pekiştirici bir aksiyonda bulunmalarıdır. Beyinde bulunan ödül sistemindeki aksiyonları maddenin haz veren hususuna ve bireyin yineleyen kullanımına bağlı olarak bağımlılığına sebep olur. Bağımlı birey, geçirdiği kötü etkilere karşın, maddeyi kullanma devam eder (Işık, Uzbay, 2009 s:337). Başka bir tanımda da bağımlılığı sağlıkla alakalı, bireysel ve toplumsal sorunların yaşanması faktörünü yükselten ve yineleyen tavırlar bütünüdür. Kişinin madde kullanımına sınırlama getirmesine ve azaltmasına karşın, isteğini denetim altında tutamayıp yineleyen alımı devam ettirmesidir (Marlatt, 1988).

Kişiler alkol, sigara, uyuşturucu vb. birçok maddeye karşı bağımlılık geliştirebilirler. Fakat bağımlılıkta akla yalnızca bunlar gelmemelidir. Bunlarla birlikte fiziksel olarak bir maddeye uymayan, yeme, oyun, seks, internet, bilgisayar vb. bağımlılıklar da mevcuttur (Greenfield, 1999; Kim & Kim, 2002). Alkol ve sigara gibi fiziksel maddelerin bağımlılığında da fiziksel olmayan davranış temelli seks, internet bağımlılıklarında; aksiyonu veya tavrı denetleyememe ve negatif neticelerine karşın aksiyonun veya tavrın devamlılık sunması bağımlılıkta ortak hususlar olarak ele alınabilir (Henderson, 2001).

Davranış temelli kumar, seks, yeme gibi bağımlılıklarla birlikte insan ve makine birlikteliğinin yaşandığı teknolojik olan bağımlılıkları da içermektedir (Griffiths, 1999). Ayrıca temelde davranışsal bağımlılık içerisinde ele alınan teknolojik bağımlılıklarda kişi, bilgisayar oyunlarında olduğu gibi aktif ya da televizyon izlemek gibi pasif halde rol alabilmektedirler. İşitsel ve görsel uyaranlara sahip olan ve etkileşim imkanı sağlayan teknolojik araçlar bağımlılığa yönelimi arttırabilmektedir (Griffiths, 1999). Teknolojinin günümüzde bulunan noktada yer alması ve her geçen gün daha da

gelişmesiyle birlikte bilgisayara, televizyona, mobil telefona, internet ve sosyal medyaya olan bağımlılıkları işlenebilmektedir. Gelişen teknolojiye özellikle hemen her yaş grubunun kullanımındaki internetin insan hayatındaki oynadığı rolü göz önüne aldığımızda daha büyük bir önem arz etmektedir.

2.1.2 İnternet

2.1.2.1. İnternetin tanımı ve tarihi

İnternet, iki ve ikiden fazla bilgisayarın aralarındaki irtibatı anlamına gelen bilgisayar ağlarının birbiriyle yeniden bağlantı sağlayarak gerçekleşen, evrensel olarak bilgisayar ağlarına dair bir iletişim düzeni (İçel, 1988 s:407). Yeryüzündeki bilgisayarların aralarındaki irtibata belirli elektronik kod ve kurallar dahilinde olanak sağlayan internet bu arada “çok yönlü” bir kitle iletişim aracıdır (Morris ve Ogan, 1996)

İnternet, birbirleriyle bağlantılı bilgisayarlardan ortaya çıkan bir “bilgi ağı”, “bilgi otobanı”dır (Gates, 1999: 101). Yeryüzünde rastgele bir noktadan bu düzene dahil olmak teorik olarak muhtemel olmasıyla beraber bu düzene katılmak adına ya da kendine ait web sayfalarını takdim etmek için internet servis sağlayıcısının (ISS) dahil olması gerekiyor. Modem adı verilen telefon sinyallerini bilgiye dönüştüren aygıtlarla ve telefon aracılığıyla ISS ulaşımı sağlanmaktadır. Bilgisayarların kendi içlerindeki iletişimi TCP/IP metodu ile sağlanmaktadır. İnternet sayfalarının takip edilebilmesi adına ise “browser” denilen internet tarayıcılarına gerek duyulmaktadır. Çoğunlukla “HTML” (Hyper Text Markup Language) kodlaması ile oluşturulan web sayfaları tarayıcılar yoluyla (Internet Explorer, Chrome vb.) çevriliyor. Bu sebeple internete dahil olabilmek adına dört öğenin bir arada toplanması gerekiyor. Bunlar da; ISS, telefon bağlantısı, modem ve bilgisayardır (Işık, 2007).

İnternet, 1969 yılında ABD ile SSCB arasında yaşanan soğuk savaş günlerinde Amerikan Gelişmiş Savunma Araştırmaları Dairesi tarafından ortaya çıkarılan ArpaNet (Amerikan Gelişmiş Savunma Araştırmaları Dairesi Ağı) ile bilim insanlarının aralarında kurdurdukları iletişimi basitleştirmek adına temeli atılmış ve geliştirilmiştir. Devam eden senelerde ise internet halkın kullanımına sunulmuş ve gösterdiği gelişim ile şimdiki halini alan bir yapıyı oluşturmuştur (Isaacson, 2014).

Sosyal etkileşim yıllardır insanlar için vazgeçilmez olup, insanlık varoluşunu devam ettirmeyi bu etkileşim dinamikleri yoluyla başarmıştır. Gündelik yaşantılarda

diğer insanlarla olan anlaşmaları gerçekleştirmiş ve hayat adına ihtiyaç duyulan materyallere ulaşılmasında bu etkileşim maharetleri önemli düzeyde kullanılmıştır. İnternetin hepimizin hayatına dahil olmasıyla birlikte bu etkileşim hız kazanan ve daha basit seviyeye gelen bir hal almıştır (Balıkçı, 2018). İnternetin insanlara kazandırdığı hız ve daha kolay erişim de insanların interneti bu kadar hayatlarına sokması ve internetin yaygınlaşmasında bu kadar büyük rol oynamasındaki etkenlerden biri olarak değerlendirilebilir.

2.1.2.2. İnternetin faydaları

İnternet, günümüzde mühim bir iletişim ve bilgi aktarım ağı olmakla birlikte sosyal ve iş hayatında yaşayışımızı farklılaştıran çok fazla etkinliği bulundurmaktadır (Yellowlees & Marks, 2007). Global anlamda eş zamanlı iletişimi mümkün kılmaktadır. İnternet aracılığıyla farklı yarımküredeki biriyle konuşmak ve olanlardan haberdar olmak maliyet, zaman ve erişim anlamında daha faydalı hale gelmiştir. Bunların yanında bireylerin başka kültürleri, mirasları, yayış tarzları hakkında daha çok bilgi sahibi olmalarını sağlamış ve farklı kültürleri birbirine daha da yaklaştırmıştır. Bu yakınlaşma bazen dolaylı, bazen de dolaysız olarak yeni iş anlaşmalarına olanak sağlamış ve ortaklıkların toplantılarını zaman, maliyet açısından daha yararlı olan video konferanslar gerçekleştirmelerine olanak sağlamıştır. Bireylerin sayısız müzik, film, dizi ve çok daha farklı eğlence olanakları internetin evlere girmesiyle eğlenmelerine olanak sağlamıştır (Balıkçı, 2018). Bunların haricinde internetin etkiledikleri arasında yalnızlık duygusu da bulunmaktadır. Sosyal medyada bireyler kendileri gibi aynı zevklere sahip ve ortak alanlara ilgi duyan kişilerle iletişim kurarak, hoşlandıkları hususlarda konuşup ya da oyun oynayıp aidiyet hissi kazanmalarını sağlamış hem de bireylerin yalnızlık duygularını azaltmıştır (Kraut, Patterson, Lundmark, Kiesler, Mukopadhyay ve Scherlis, 1998).

İnternet eğitim alanında da birçok faydayı barındırmaktadır. Ortaya koyduğu hizmetler incelendiğinde internet eğitim alanında geniş kullanım hususuna sahiptir zira internet bilgi topluluklarını barındıran bireylerin en kıymetli öğrenim alanı niteliğini yüklenmektedir. (Kaya, 2006). İnternet, öğrenciler için öğrenmede alışkanlıkları ve deneyimleri çoğaltmak adına kullanabilecekleri çok iyi bir yöntemdir (Boldt, Gustafson ve Johnson, 1995). Öğrencilerin araştırma konularına kaynak olmakta ve ev ödevleri, projeler gibi alanlarda öğrencilerin birçok bilgiye ulaşmasını sağlamaktadır. Ayrıca 2019 yılının Aralık ayında Çin’de görülen ve 10 Mart 2020’ de Türkiye’de ilk vakanın

açıklanmasını ardından 11 Mart 2020 de DSÖ (Dünya Sağlık Örgütü) tarafından küresel salgın ilan edilip COVID-19 (Koronavirüs) pandemisi ilan edilmiştir. Türkiye’de alınan bazı önlemler sonucu eğitime ara verilmiş daha sonra yapılan çalışmalar ve geliştirilen uygulamalar sonucu eğitime online olarak devam edilmesi uygun görülmüştür. Öğrencilerin eğitimlerine internet sayesinde online olarak devam etmesi de internetin faydaları arasında değerlendirilebilir..

2.1.2.3 İnternet bağımlılığı

“İnternet bağımlılığı”, “Patolojik internet kullanımı (PİK)”, “aşırı internet kullanımı” veya “uygun olmayan internet kullanımı”; genellikle internetin yoğun kullanım arzusunun bastırılmaması, internet kullanımının olmadığı zamanların değerini kaybetmesi, mahrum kalınması durumunda ileri düzeyde sinirlilik ve saldırgan davranışların gözlemlenmesi ve bireyin çalışma, özel ve aile ilişkilerinin gitgide kötüleşmesi olarak tarif edilebilir (Young KS., 2004). İnternet bağımlılığı ile alakalı araştırmalar neticesinde, oluşturulan tanı ölçütleri madde bağımlılığıyla benzer hususlar bulundurduğuna rastlanmıştır. Bu doğrultuda patolojik seviyede internet kullanımı genellikle “teknolojik bağımlılıklar” başlığında incelenmektedir (Young KS., 1996).

Teknolojik bağımlılıklar; kimyasal dışındaki davranış bağımlılıklarına girip, insan-makine ilişkisine dayanmaktadır. Teknolojik bağımlılıklar pasif bağımlılık biçiminde görülebilmesinin yanında, aktif bağımlılık biçiminde de görülebilir ve genel olarak alakalı davranışların bağımlılık yapıcı, uyarıcı ve yineleyici etkileri bulunmaktadır (Griffiths MD., 1995). Davranış biçimli bağımlılık ise bağımlılıkta temel bileşenlerinden sayılan psikolojik ve fiziksel bağımlılıkların yoksunluk, tolerans, zihinsel meşguliyet, tekrarlama (relaps), kişiler arası çatışma ve duygudurum değişkenlikleri konularını açıklarlar (Griffiths MD., 1996). Bu altı başlıkla bağdaşan davranış “bağımlılık” olarak nitelendirilmektedir. Fakat Griffiths (2000) fazla internet kullanan bireylerin gerçekte internet bağımlıları olmadıkları ancak interneti farklı bağımlılıklarını tatmin etmek amacıyla uygun bir yöntem olarak kullandıkları tanımını kullanmıştır. İlk zamanlarda interneti bağımlılık yapacak bir mecra olduğunu savunmayan Goldberg de, 1986-1995 yıllarında bu bağımlılığın varoluş türüne eleştirisel açıyla ilk bakan araştırmacı olmuştur. Goldberg, İnternet Bağımlılığı Bozukluğu kavramını 1996 yılında internet ortamında yayınlamış ve literatüre katmıştır. İnternet ortamında zamanını çok fazla geçiren ve bunun sonucu olarak olumsuzluklara

maruz kalan bireyler adına Patolojik İnternet Kullanıcısı (PİK) kavramını uygun görmüştür (DiNicola, 2004; Johnson, 2009b; Beato, 2010).

Daha sonraki yıllarda internet bağımlılık modelini geliştiren Young; modelin ölçütlerine göre kullanıcıların bağımlılar ve bağımlı olmayanlar olarak gruplandırmıştır. Kumar bağımlılığı adına oluşturulan ölçütleri düzenleyen Young, bireylerin internet bağımlılıklarını tanımlayabilecek 20 maddeli “İnternet Bağımlılık Testi”ni meydana getirmiştir (Johnson, 2009b; Young, 1998). İlerleyen yıllarda da Grohol (1999) “Patolojik İnternet Kullanım Modeli” üzerinde çalışmıştır. Geliştirdiği modelde internet kullanımını 3 aşamaya ayırmıştır: 1. yeni ya da eski bir kullanıcı çevrimiçi bir etkinliğe başladıktan sonra öncelikli bir şekilde gördüklerinden etkilenmesi ve etkilendikleri şeyleri saplantı boyutuna taşınması; 2. çok fazla kullanması sebebiyle bıkmaması ve hüsrana uğraması; 3. Kullanıcının ortayı bulması ve internet kullanımının gündelik yaşantısında olağan bir hal alması. Davis (2001) de aşırı internet kullanan bireylerin bağımlı olarak nitelendirilmesinin yanlış olduğunu öne sürmüştür.

Dünya üzerinde 31 farklı ülkede internet bağımlılığı yaygınlığını inceleyen bir çalışmayla ortaya çıkan bulgularda %6.0’lık genel yaygınlık ortaya çıkmıştır. Bu yaygınlığın oranı bir diğer dürtü kontrol bozukluğu olarak nitelendirilen patolojik kumar oynama bağımlılığından (% 0,2 ile % 2,1) üç katı kadardır (Shaffer, LaPlante, LaBrie, Kidman, Donat ve Stanton 2004; Cheng ve Li, 2014).

İnternet bağımlılığı hakkında yukarıda yazılan ve yapılan araştırma sonucu ortaya çıkan tabloya rağmen, içinde bulunduğumuz dönemde internetin bizlere sağladığı faydalar da göz önüne alınması gereken bir durumdur.

2.1.3. Video oyunları ve çevrimiçi video oyunları

2.1.3.1. Video oyunlarının tanımı ve tarihi

Bireylerin bilgisayar, konsol veya mobil telefonları gibi cihazlarda oynadığı, kendilerine görsel olarak geri bildirim sağlayarak kullanıcıyla etkileşim kuran elektronik ortam oyunudur. Oynadığı cihaza göre, video oyunu, bilgisayar oyunu ve konsol oyunu olarak kategorilere ayrılır (Balıkçı, 2018). Bunların yanında, her geçen gün gelişen teknolojiyle günümüzde sosyal platformlar, akıllı mobil cihazlar ve akıllı tabletlerin varlığı, mobil oyunlar gibi yeni grupların ortaya çıkmasında rol oynamıştır. İlk ortaya çıkan video oyunları 1970’lerden günümüze kadar büyük bir gelişme

kaydetmiş ve günümüzde sunduğu grafik, tasarım ve daha birçok özellikleriyle şaşırtıcı düzeyde gerçeği simülasyon olarak yansıtabilmektedir (Stanton, 1984).

“Bertie the Brain” adlı ilk video oyununun 1950’de Kanada Ulusal Fuarı’nda görücüye çıkması yeni bir devrin öncüsü olmuş ve 1962 ‘de “Spacewar” isimli oyunun oluşturulmasıyla video oyunlarının devri başlamıştır (Greatz, 1981; Simmons, 1975). Video oyunları ilerleyen yıllarda daha da gelişme göstererek günümüze kadar ulaşmakta ve farklı oyun platformları üzerinden bireylere sunulmaktadır. Gelişen video oyun sektörüyle paralel olarak internet de gelişmiş ve kitlelere ulaşmada beraber aktif rol oynamışlardır..

2.1.3.2. Çevrimiçi video oyunlarının tanımı ve tarihi

Çevrimiçi veya online oyunlar, internet ya da diğer bir bilgisayar ağı vasıtasıyla oynanan video oyunlarıdır. Çevrimiçi oyunları, mobil telefon, tablet, bilgisayar ve konsolların da dahil olmasıyla birlikte modern oyunların olduğu platformlarda ve başka çeşitlerde bulunmaktadır. Bu oyunların farklı türleri bulunmakta ve bunların içerisinde; macera, aksiyon, rol yapma (RPG), büyük ölçekli çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG), birinci kişi ateş etme (FPS), strateji (RTS), spor oyunları, tur tabanlı strateji oyunları, kule savunması (“Tower Defense Games”), simülasyon ve çok oyunculu online savaş arenası (MOBA) oyunları olarak sayılabilmektedir (Rollings ve Adams, 2006; Quandt ve Kröger, 2014).

Çevrimiçi oyunlarının geçmişine baktığımız zaman, 1970 yıllarında paket temelli bilgisayar ağlarının ilk kullanım zamanlarına kadar dayanmaktadır. İlk internet oyununun örneğinden bir tanesi olan ve 1978 yılında yapılan MUD (“Multi User Dungeon”) ve MUD1’dir. ArpaNet’e 1980 yıllarında bağlanmadan önce yalnızca dahili ağlarla kısıtlı olan oyunlar da rol yapma oyunlarıydı (Mulligan ve Patrovski, 2003).

2.1.3.3. Video oyunları ve çevrimiçi video oyunlarının faydaları

Günümüzde ilerleyen teknoloji ile birlikte sana mecralara oyunlar da katılmıştır. Video oyunlarında, motivasyonel, bilişsel, sosyal ve duygusal faydalar bulunmaktadır (Granic, Lobel ve Engles, 2014). Motivasyonel olarak başarmayı ve hedefe ulaşmak için motivasyonu yükseltme, kaybedip ve kaybetmeye karşı kendi istediği yolla sonuçlandırma; bilişsel olarak tepki süresini geliştirme, taktikler geliştirme, odağı arttırma, görsel olarak algılamasını geliştirme, cisimleri üç boyutlu olarak zihinde

canlandırmayı sağlama ve sorunlarla başa çıkma becerileri geliştirme; duygusal olarak bireyin modunu yüksek tutma, gevşeme sağlama, olumlu düşünceleri arttırma, kaygı düzeyini azaltma ve kendine olan güvenini arttırma; sosyal olarak aynı alana ilgi duyan bireyleri bulma, bir topluluğu yönetme becerisine sahip olma, sosyal maharetler kazanma ve sosyal maharetlere sahip olma. Aynı zamanda konuşma maharetlerini ilerletme, basit matematik maharetlerini ilerletme ve okuma maharetlerini ilerletme gibi eğitimi basitleştirici yararlarının olduğu aktarılmaktadır (Granic, Lobel ve Engles, 2014; Steinkuehler ve Duncan, 2008; Ventura, Shute ve Zhao, 2013; Csikszentmihalyi, Rathunde ve Whalen, 1993; Griffiths, 2002)..

2.1.3.4. Video oyunları ve çevrimiçi video oyunlarının zararları

Video oyunlarının yararları olduğu gibi zararları da bulunmaktadır. Bunlar sosyal, fizyolojik ve psikolojik yönlerdir.

Yapılan bir araştırmada (Griffiths ve Hunt, 1998), araştırmaya katılanların %17,2'si oyunların kendilerine bazı yönlerde kendilerine faydalı olduğunu belirtirken, katılımcıların %82,8'i bu oyunların bireylerin kendilerinde bağımlılık oluşturduğunu, oyun ve oyun içi satım alımlarda çok fazla para harcadıklarını, baş, boyun, eklem ağrılarına sebep olduğunu, agresif davranışlara sebep olduğunu, bir süre sonra sıkıldıklarını, okuldaki başarılarının etkilendiğini, zaman kaybettiklerini, sosyal hayatlarının olumsuz etkilendiğini ve suç işlemeye sebep olduğunu belirtmişlerdir. Araştırmaya katılan bireylerin %19,9'unun oyunlara bağımlı ve bu bağımlı olan bireylerin %72'sinin erkek bireyler olduğu, oyun oynama ortalama yaşlarının da 7,2 olduğu belirlenmiştir. Bu nedenle oyun bağımlılığının bireylerde oyun oynamadan önce ve oyunlardan sonra negatif duyguları tetiklediği, oyunlara bağlı olarak bireylerde moral bozuklukları olduğu ve aşırı bağımlı olan bireylerde saldırgan davranışların görüldüğü gözlemlenmiştir (Griffiths ve Hunt, 1998).

İngiltere'de yapılan 2004 senesinde başka bir çalışmada, 540 "Everquest" isimli MMORPG oyunu oynayan erişkin (n=437) ergen ve çocuk (n=88) bireylerde erişkin kişilerin ortalama olarak 27,5 ay, çocuk ve ergenlerin de 24,77 ay bu oyunu oynadıkları ortaya konulmuştur. Erişkin bireylerin ortalama olarak haftada oyun oynama zamanları 25,3 saat, çocuklar ve ergenlerin ise bu süre 26,3 saat olarak belirlenmiştir. Erişkin bireylerin %79,6'sı erkek, %20,4'ü kadın, çocuk ve ergenlerde ise %93,2'si erkek, %6,8'i kadın olarak ortaya çıkmıştır. Eğitim düzeyi ele alındığında da erişkinlerde %48,4'ü lisans ve lisansüstü eğitim almış, %51,1'inin lise ve altı düzeyde eğitim almış

ve %0,5'lik bir bölüm de herhangi bir eğitim almadığı belirlenmiştir. Çocuk ve ergen bireylerde eğitim durumu ise %15,9 lisans ve lisansüstü eğitim almakta, %81,8 lise ve altı eğitim almakta ve %2,3 lük bir kısım da hiçbir eğitim almadığı belirlenmiştir. Sırasıyla; Sosyal nedenlerden ötürü, görsel şiddetin verdiği keyif, yalnız olarak oyunu oynamak, oynanan oyuna ait özellikler ve diğer nedenler bireylerin oyunları oynamalarının nedenleri arasında yer almaktadırlar. Bunlara ek olarak oyunculardan erişkin bireylerin %27,5'i ve çocuk-ergenlerin %19,3'ü bu oyun nedeniyle kendilerinden hiçbir şey vermediklerini, erişkin bireylerin %21,1'i ve çocuk-ergenlerin %21,6'sının bu oyun nedeniyle kendi hoşlandıkları şeyleri yapmaktan ödün verdiklerini, erişkin bireylerin %18,5'i ve çocuk-ergenlerin 19,3'ü bu oyun nedeniyle uykularından ödün verdiklerini, erişkin bireylerin %7,3'ü ve çocuk-ergenlerin %22,7'si bu oyun nedeniyle iş ve eğitim hayatlarından ödün verdiklerini, erişkin bireylerin %20,8'i ve çocuk-ergenlerin %12,5'i bu oyun nedeniyle kendi sosyal hayatlarından ödün verdiklerini belirtmiştir (Griffiths ve ark., 2004).

Tayvan'da 2004 senesinde yapılan 1228 beşinci ve sekizinci sınıf arası öğrencileri arasında yapılan bir çalışmada oyunların okul başarılarını kötü yönde etkiledikleri, aile arasındaki ilişkilerde sorunlara sebep olduğu gözlemlenmiştir (Chiu, Lee ve Huang, 2004). Çin'de 8 ile 15 yaş arasındaki 68 çocuğa (34 video oyun bağımlısı, 34 kontrol grubu) yapılan araştırmada ise davranışlarındaki problemler, ruh sağlıkları ve aile arasındaki ilişkileri incelenmiştir. Araştırmanın sonunda video oyun bağımlısı olan çocuklar, video oyun bağımlısı olmayan çocuklara kıyasla daha fazla davranış ve ruhsal sorunlar ortaya koyduğu, okul ve özel yaşantılarında sorunları olduğu ve bunların da aile arasındaki ilişkilerinin daha kırılgan olmasından kaynaklı olduğu gözlemlenmiştir. Video oyun bağımlılığı görülen çocuklarda, ailelerinin kendileriyle çok az iletişim kurduğu, onlarla daha nadir ilişkiler kurduğu, bağımlılığı olmayan çocukların ebeveynlerine göre ailelerinde daha çok anlaşmazlıkların yaşandığı gözlemlenmiştir. Bu nedenle bağımlılığı olan çocuklarda daha çok davranış sorunları ve ailede sorunlu ortamların yaşandığı aktarılmıştır (Yanguo, Xiyang ve Xinsheng, 2003).

Japonya'da Tazawa ve Okada (2001) tarafından 6 ile 11 yaş arasında 1143 çocuğa uyguladığı kolerasyon çalışması neticesinde video oyunu oynayanların %6'sı ile %20'si arasında fiziksel özellikler olduğu saptanmıştır. Kadınların erkeklerden daha az oyun oynadığı, erkeklerin kadınlara göre daha fazla göz altı torbaları ve morluğunun olduğu ve kas yorgunluklarından kaynaklı şikayetler saptanmıştır.

Şimdiye kadar söz edilen çalışmalara ek olarak, oyunlara olan bağımlılıklarda erkek çocukların kız çocuklara göre daha fazla olduğu literatürlere göre yaygın olarak gözlemlenmiştir. Fisher (1994) ilaveten, olumsuz duygu ve davranışları video oyunlarının oluşturduğunu işaret etmiştir. Aşırı haz arayışı temelli davranış sebebiyle strese karşı çıkma tekniklerinin video oyunları oynayan çocuklarda, Grüsser, Thalemann, Albrecht ve Thalemann (2005) eksildiğini belirtmişlerdir. Gündelik hayatlarında aldıkları özgüveni ve yaşamlarından aldıkları tatmini video oyunu oynayan çocuklarda bağımlılığın derecesine göre negatif yönde etkilendiği gözlemlenmiştir (Ko, Yen, Yen, Yen, Chen ve Chen, 2005). Bireyler arasındaki iletişim niteliği çevrimiçi oyun oynayan çocuklarda düşmüş ve sosyal kaygılarının yükseldiği gözlemlenmiştir (Lo, Wang ve Fang, 2005; Griffiths, 2010).

Yukarıda yapılan çalışmalardan yola çıkarak bulguları özetlediğimizde; psikolojik, fizyolojik ve sosyal açıdan kişilerde problemlere neden olduğu söylenebilir. Psikolojik bakımdan; reel yaşama olan alakanın düşmesi ve ilginin yitirilmesi, reel dünya ve düş arasında geçiş yaparken karışıklık, erken bunalma, antisosyal hareketler bulundurma, anksiyete seviyelerinde yükselme, benliklerinde negatif yönlü etkilenme, saldırgan hareketlerde bulunmaları, obsesyonlar ve duygularında farklılıklar. Fizyolojik bakımdan; eklem problemleri, sağlıklı olmayan kilo kaybı ya da alınması, çocuklarda çabuk gelişme, aşırı etkin davranışlar, süreklilik gösteren yorgunluk hali, kişiler bakımlarında düşüş, baş ağrısı ve görme sorunları. Sosyal bakımdan da; bireyler arasındaki ilişkilerde bozulma, oyun oynama aktivitesini diğer aktivitelere tercih etme, eğitim başarılarında azalma ve oyun oynama sebebiyle erteleme davranışı bunlara örnek olabilir (Horzum, 2011; Gentile ve ark., 2011; Karaca ve ark., 2016).

2.1.3.5. Oyun bağımlılığı

Dijital oyunlar da kültür endüstrisinde önemli bir yerdedir ve giderek kendini geliştirmeye devam ettirmektedir. Evrensel dijital oyun pazarı incelendiğinde; Avrupa komisyonu E-ticaret raporuna bakılarak; Avrupa üzerinde yazılım ve dijital oyunları, internet aracılığıyla en fazla satın alınan ürünlerde ilk on içerisinde (European Commission, 2017). 2017 verileri incelendiğinde dijital oyun piyasasının %51'i mobil oyunlar, %24'ü bilgisayar oyunları ve %25'i de konsol oyunlarının satışları oluşturmaktadır (Wijman, 2018). Evrensel oyun pazarı 2017 senesinde 78,6 milyar dolar iken 2020 senesinde bu rakam %14,6 büyümeyle 90,1 milyar dolara varacağı düşünülmektedir (Clairfield International 2018). Dijital oyun endüstrisi bu verilere

bakıldığında, 41.2 milyar dolarlık evrensel gişe gelirini de arkasında bırakmıştır (Statista, 2018). Oyuncu tarafındaki bilgilere bakıldığında da, sayısı her gün artan devasa bir evrensel kitle oluşturdıkları gözlemlenmektedir. ABD’de 2016 senesinde on üç yaş ve üzerindeki toplumun %64’ü dijital oyun oynamaktadırlar. 2017 senesinde yine ABD’de 15-24 yaş arası bireylerin kişi başı oyunları oymana süresi ortalama olarak 48 dakikaya dayanmıştır (Statistica, 2018). Evlerin %65’inde haftanın minimum 3 saatini dijital oyun oynayarak geçiren bir birey bulunmaktadır (ESA, 2017). Dijital oyun oyuncularının kendi aralarındaki dağılımı incelendiğinde satılan oyunların toplam %70-80’i uç oyuncular, %15-25’i ise normal oyuncuların tercihleriyle satın alınmaktadır. Bu rakamlara bakıldığında evrensel dijital oyun ekosisteminin devamlı, oyunların yenilenerek gelişen ve bireylerin oyunlar için sürekli zamanlarını ve paralarını harcadığı dinamik bir mecra olduğu söylenebilir (Dikmen, 2019).

Bu veriler baz alındığında oyun bağımlılığının geçmişten bugüne arttığı ve gelecek içinde daha çok zaman, emek ve para harcanacağı ihtimali göz ardı edilmemelidir.

2.2. Saldırganlık

2.2.1. Saldırganlığın tanımı

İngilizce karşılığı en yakın “aggression” olan saldırganlık, genel anlamıyla başkalarına zarar vermek niyetiyle biri ya da birileri tarafından yapılan davranışlar olarak tarif edilmektedir. Literatüre bakıldığında farklı şekilde de tanımlamalar görülmektedir. Türk Dil Kurumu; “Bireyin kendi düşünce ve davranışlarını dıştaki direnmelere karşı, zorla karşısındakine benimsetme çabası” olarak tanımlamaktadır (TDK, 2019, “saldırganlık”). Buss, kişilere kötü sonuç veren bütün aksiyon şekli olarak saldırganlığı tanımlamaktadır. Daha sonra bu tanımlamanın yeterli olmadığı kanaatine varılmış ve buna “kasıtlı zarar verme” görüşü de eklenmiştir. Bu nedenle, bilerek zarar verme niyeti olmayan bir aksiyon, büyük yıkım ve acılara vesile olsa da saldırganlık ismiyle tanımlanmamaktadır (Brewer & Crano, 1994). Diğer tanımlamada ise, başka birey/bireyleri kırmayı ya da zarar vermeyi hedefleyen eylem şekli denilmiştir (Deptula ve Cohen, 2004).

Günlük hayatımızda konuşurken birbirini yerine kullandığımız şiddet ve saldırganlık terimleri aynı anlamda kullanılsa da aslında iki terimin de birbirinden farklı anlamları bulunmaktadır.

Türk Dil Kurumu şiddeti; “bir hareketin, bir gücün derecesi, yeğlilik, sertlik”, “karşıt görüşte olanlara inandırma” olarak tanımlanmıştır (TDK, 2019, “şiddet”). Genel olarak şiddet için kullanılan tanım da “başkalarını kırmak, kontrolü sağlamak ya da üstünlük kurmak amacıyla fiziksel olarak güç kullanmak veya böyle davranışlarla kötü sonuca sebep olmak, yıkıcı davranışlar göstermek” olarak yapılmaktadır (Kıroğlu, 2006, s.19).

Araştırmacılar tarafından saldırgan davranışların nasıl ortaya çıktığı, bireyin ne sebeple şiddete ve saldırgan davranışlara başvurduğu ile alakalı farklı düşünceler söylemişlerdir. Aydoğmuş (2003) saldırgan eylemlerin kişinin doğduğu günden beri içinde olan bir dürtü olarak belirtmiştir. Bu dürtünün, kişiye aktarılan saldırgan eylemler neticesinde kişide saldırgan arzuların ortaya çıkmasına veya giderek güçlü hale gelmesine neden olabileceği fikrini belirtmektedir. Öğrencilerde şiddet ve saldırganlık eylemleri ortaya çıkarmada Soykan da, kızgınlığın mühim bir işlevinin olduğunu dikkate alınmasını vurgulamaktadır. Kişinin öfkelenmesinin doyurulmamış talepler, istenmeyen neticeler ve karşılığı bulunmayan umutlara karşılık gösterilen duygusal reaksiyonlar olduğu ve kızgınlığın diğer hislerde olduğu gibi normal, fakat sağlıklı bir şekilde aktarıldığında, olumlu ve bireyler arasındaki iletişimi onarıcı bir his olduğunu vurgulamaktadır. Kızgınlığın, kontrol edilemez bir şekilde eylemlere aktarıldığı vaziyetlerde, saldırganlık ve şiddet eylemi biçiminde önümüze gelen bir his olduğunu aktarmıştır (Soykan, 2003).

Saldırgan davranışlar ile alakalı bu vaziyete Köknel (1996) ise farklı bakmakta ve saldırganlık ve şiddet davranışlarının literatüründe kızgınlık, endişe, korku hislerinin varlığı ve bu hislerin kişinin ruhsal bünyesinde gerilemeye sebep olduğunu aktarmaktadır. Aktarılan gerileme prosesinde kişi erken dönem ya da ilkel bireylerin fikir bünyesinde kendisine yer edinir. Bu fikir bünyesinin etkisi altında kendine yer edinen birey yalnızca kendinin güzel, doğru, iyi fikirlere sahip ve haklı olduğuna; diğer bireylerin de kaba, yanlış, kötü fikirlere sahip ve haksız olduğuna inanır. Bu prosesten geçen kişi hiç kimsenin kendi fikirlerine katılmadığını düşündüğü sebebiyle onlara saygı göstermez ve o bireylerle aynı ortamda bulunmaya tahammül edemez hale gelmektedir.

2.2.2. Saldırganlık çeşitleri

Saldırganlığın çeşitlerini, nedenlerine ve ifade edilişlerine göre iki biçimde sınıflandırılır. Nedenlerine göre saldırganlıklar da, araçsal ve tepkisel saldırganlık olarak ikiye ayrılır.

Diğer deyişle proaktif saldırganlık olan araçsal saldırganlıklarda, sadece mağduriyeti olana zayıat vermekten öte bir gayeden söz edilebilir. Bir gayeye, haza veya nesneye ulaşabilmek adına saldırganlığın bir araç biçiminde kullanılması biçimidir. Diğer bakımdan, tepkisel yani reaktif ya da düşmancasına saldırganlıklar hasar verme amaçlıdır. Hedef yalnızca bireyi kırmak, zedelemek ya da ona zarar vermektir. Bazı hallerde tepkisel saldırganlık eylemi neticesinde bir haza, gayeye ya da nesneye vararak fayda alınmış olabilir; ancak eylemin meydana gelmesini sağlayan maksat bir yarar elde etmek değildir. Öfke hissi bazen saldırganlık çeşidinin yüzeye çıkmasında etkinleştirici bir pozisyon almaktadır. Reaktif saldırganlık genellikle korku veya kızgınlık gibi köklü hislerden oluşurken, proaktif saldırganlıklar daha önce hesaplanır; agresif eylem yüzeye çıkmadan birey başkalarına kötü sonuçlar vermeyi planladığını bilir (Berkowitz, 1993).

İfade edilişlerine göre saldırganlığı ele aldığımızda ise karşımıza üç ayrı başlık çıkmaktadır. Bunlar;

1. Sözel ve Fiziksel Saldırganlık
2. Aktif ve Pasif Saldırganlık
3. Direkt ve Dolaylı Saldırganlık

2.2.2.1. Sözel ve fiziksel saldırganlık

Sözel saldırganlık bireyin diğer bireyi göstererek direkt ya da dolaylı bir biçimde, aktif ya da pasif bir şekilde sözel olarak gösterdiği bütün aksiyon bütünüdür. Psikoloji açıdan karşısındaki kişiyi üzmemeyi ve onu incitmeyi hedef almak örnek gösterilmiştir. Fiziksel saldırganlık incelendiğinde ise bireyin bir diğer bireye göstererek direkt ya da dolaylı bir biçimde, aktif ya da pasif bir şekilde fiziksel olarak gösterdiği aksiyon bütünüdür. İtmek, sıkmak, yumruk atmak, tartaklamak örnek gösterilmiştir (Rippon, 2000)..

2.2.2.2. Aktif ve pasif saldırganlık

Aktif saldırganlık aksiyon davranışı olarak nitelendirilir. Harekete geçerek kötü sonuçlar vermeyi hedefler. Bir diğer açıdan pasif saldırganlık aksiyonda bulunmayarak

kötü sonuçlar vermeyi hedefler (Cirhinoğlu, 2017). “Herhangi bir etkinlikte bulunmamasına karşın pasif saldırganlık, diğerine kötü sonuçlar vermeyi hedefleyen hareketsizlik” olarak nitelendirilmektedir (Bilgin, 2000; s. 276).

2.2.2.3. Direkt ve dolaylı saldırganlık

Direkt saldırganlık, karşıda bulunan kişiyi provoke etmeyi ya da kızdırmayı amaçlayan, kişinin sevmediği uyaranlara karşı doğrudan maruz bırakılması neticesinde oluşan saldırganlık çeşididir. Kişiyi kötü sonuçlar doğuracağı düşünülen uyaranların doğrudan yansıtılmadığı, şaibeli şekillerde kişiye verilmesi neticesinde ortaya çıkan saldırganlık çeşidine de dolaylı saldırganlık denilmiştir (Walker ve Richardson, 1998, s.287-294).

Tablo 1: Direkt, dolaylı, fiziksel ve sözel saldırganlık (Buss, 1964; Rippon, 2000)

	DİREKT		DOLAYLI	
	AKTİF	PASİF	AKTİF	PASİF
FİZİKSEL	Tokat atmak	Uzaktan patlayıcı kurmak	Yalancı şahit göstermek	İhtiyacı olan birine yardım edebilecek durumdayken etmemek
SÖZEL	Hakaret etmek	Alakayı kesmek	Yalan haber yapmak	Doğruyu bilmesine rağmen söylememek

Yapılmış olan tanımlamalardan yola çıkarak genel olarak saldırganlık iki hedef uğruna ortaya konulduğu gözlemlenmektedir. Birinci olarak kişinin benliğinin tehlikede olduğu hallerde normal bir şekilde yüzeye çıkan saldırganlık ve şiddet eylemlerini bulunduran davranış şekli. Öteki de kişinin taleplerini düzgün yönlendiremediğinden, problemlerine mantıklı çareler bulamadığından ve yeteri kadar sosyal düzeye ulaşamadığından ve bunun gibi sebeplerden ötürü kötü sonuçlar doğurucu ve topluluk tarafından nahoş görülen tavır şekli olduğu söylenebilir. Şiddet davranışı ve saldırganlık, kişiye dokunan uyaranların çoğalması, gelişen teknolojinin bireyi adeta içine alması, çocukların oyun oynama alanlarının az olması neticesinde evlerde tıklıp kalması ve çocukluk çağının getirdiği gerekliliklerini yerine getirememesi, yaşam

derdiyle insanların devamlı kořturma kargařası gibi řimdiki çağdař hayata ait bunlar gibi problemler kiřinin etrafını sarmaktadır. Saldırđanlık ve řiddet davranıřı hem gen ve ocuklara hem de yetiřkin bireylere o derece dokunmaktadır ki bulunduğumuz zaman ierisinde saldırđanlık davranıřlarında bulunmaları normal olarak karřılanmaya bařlanmıřtır (Solak, 2012).

2.2.3. Saldırđanlık ve diğerk yaklařımlar

Saldırđanlığın nedenlerine iliřkin olarak isel faktörlere ve dıřsal faktörlere baėlayan aıklamalar bulunmaktadır.

- 1) Saldırđanlığı İsel Faktörlere Baėlayan Aıklamalar:
 - a) İgüdü Kuramları
 - b) Biyolojik ve Genetik Faktörler
 - c) Sosyo-Biyolojik Yaklařım
- 2) Saldırđanlığı Dıřsal Faktörlere Baėlayan Aıklamalar
 - a) Sosyal Öğrenme Kuramı
 - b) Engelleme-Saldırđanlık Kuramı

2.2.3.1. İgüdü kuramı

Freud, Dart ve Lorenz bu kuramın savunucularındandır. İgüdü kuramı insanlardaki saldırđan davranıřların doėuřtan gelen bir saldırđanlık igüdüřüyle aıklamıřtır. Freud, bilinaltındaki ölüm igüdüleri saldırđan davranıřlara baėlamıřtır. Bireylerdeki saldırđanca davranıřların nedeni olarak bastırılmıř ölüm igüdülerinin dıřarıya yōneltilip tatmin oluřturulmasının bir sonucu olduėunu belirtmiřtir.

Lorenz ise, bireylerdeki saldırđanlığın nedenini saldırđanlık igüdüřünden kaynaklanan enerjideki bořalma olarak nitelendirmiřtir. Çağdař topluluklarda saldırđan igüdüler baskılandığından dolayı ortaya ıkan gü ekiřme, bařarma iřteėi, agresif düřüncelerle dıřarı aktarılmaktadır (Cirhinlioėlu, 2017).

2.2.3.2. Biyolojik-genetik aıklamalar

Yapılan alıřmalarda saldırđanlık davranıřlarının beyinde bulunan hipotalamus tarafından kontrolün saėlandığı bilinmektedir. Kafa travmalarıyla oluřan bir sinir sistemi hasarı o bireyin saldırđanca davranıřlar göstermesine neden olabilmektedir (Cirhinlioėlu, 2017).

2.2.3.2.A. Genetik etkiler

Genetik etkiler bakımından en çok tartışılan konu ise cinsiyete bağlı kromozomlar ve saldırgan davranışlar arasındaki ilişkidir. Yapılan araştırmalarda genel olarak erkek kromozomu ve saldırganlığın aralarında ilişki içerisinde olabileceği düşünülmektedir.

Yapılan araştırmalar neticesinde genetik etkenlerin az da olsa bireyleri saldırgan davranışlara meyilli bir hale sokacağını belirtiyor. Fakat olumlu ya da olumsuz çevresel faktörler saldırganlığın ortaya çıkıp çıkmayacağı ihtimaliyle ilişkilidir (Cirhinlioğlu, 2017)..

2.2.3.2.B. Biyokimyasal etkiler

Yapılan deneyler ve elde edilen veriler sonucunda, alkollü bireylerin uyarılmaları halinde saldırgan davranışlar göstermesini engelleyen sınırlarını daha çabuk aştıkları gözlemlenmiştir. Bunun yanında, açlık vb. durumlardan ötürü oluşan kan şekeri düşüklüğünün olması da saldırgan davranışları arttırmaktadır. Erkeklik hormonu olan testosteron da saldırganlığa etki etmektedir. Bunların yanı sıra beyinde bulunan nörotransmitterlerin saldırgan davranışlar üzerindeki etkileri araştırma konuları arasındadır.

2.2.3.3. Sosyo-biyolojik yaklaşım

Sosyo-Biyolojik yaklaşım, bireyin evrimine bağlı olduğu, buna bağlı olarak gen vasıtası ile nesiller arasında bilgiyi iletiminin gerçekleştiğini vurgulamaktadır (Fisher, 1991)

Çevresel faktörlerin kabahat davranışlarına olan etkilerini vurgulayan Wilson (1975, akt. Schmalleger, 2012), kişinin hayatına tutunabilmek amacıyla gösterdiği çabanın gruplar içi ve gruplar arasında saldırgan eylemler olarak yüzeye çıktığını ortaya atmıştır.

Sonuç olarak sosyobiyojji sosyal eylemlerin evrim ile gerçekleştiğini belirten bir yaklaşımdır. Saldırganlığın genetiğe dayanmakta ve evrime dayanmaktadır. Bu yaklaşımla saldırganlık, hayata tutunma ve buna bağlı olarak genleri nesiller arasında iletme bakımından önemli olan eylemlerden biridir.

2.2.3.4. Sosyal öğrenme kuramı

Saldırganlıkta sosyal öğrenme kuramını Albert Bandura öne sürmüş ve bireylerin saldırgan davranışları öğrenmesinde yalnızca bu eylemlerin neticelerini tecrübe etmekle bitmediğini, diğer bireylerin gözlemlenmesiyle de öğrenilebileceğini belirtmiştir. Saldırganlık davranışının da başka saldırganlıkları gözlemleyerek ve bunların neticelerini kayıt altına alarak diğer sosyal davranışlardaki gibi öğrenilebileceğinin mümkün olduğundan bahsetmiştir. Bu bakımdan sosyal öğrenme kuramı, saldırgan tavırların edinilmesinin fark edilmesinde ve araçsal saldırganlığın izah edilmesinde özellikle faydalıdır (Bushman ve Anderson, 2002; Warburton ve Anderson, 2015; Bandura, 1995).

2.2.3.5. Engelleme-saldırganlık kuramı

Sistematik saldırganlık kuramını 1939 senesinde ilk olarak Dollard, Doob, Miller, Mowrer ve Sears (1939) öne sürmüşlerdir. Hipotezlerini kullandıkları psikanalitik kuramı, bir gayeye varmaya çalıştıkları zamanki engellemeye konsantre olmuşlardır. Bu sebeple agresif davranışların yüzeye çıkmasının her zaman engellenmenin olmasına tabî bulunduğunu, engellenmenin oluşunun her zaman saldırgan davranışlara sebep olduğunu öne atmışlardır. Bu kuram deneysel olarak yardım almasına karşın sonradan engellenmenin daima saldırgan davranışlara neden olmadığı ve bütün saldırgan davranışların sebebinin engelleme olmadığı gözlemlenmiştir (Warburton ve Anderson, 2015; Myers, 2009).

2.2.3.6. Saldırganlığı ele alan diğer görüşler

Saldırganlığın nedenlerini içsel faktörlere ve dışsal faktörlere bağlayan yaklaşımların yanı sıra, saldırganlığı bireysel ayrılıklar açısından ele alan görüşler, saldırganlığın toplumsal belirleyicileri ve saldırganlık üzerinde etkili olan yaklaşımlar da bulunmaktadır. Saldırganlığı bireysel ayrılıklar açısından ele alan görüşler; 1- A tipi davranış örüntüsü 2- Kontrol odağı inancı 3- Duyguların kontrolü 4- Ağır ruhsal bozukluklar ve 5- Diğer bazı kişilik özellikleri'dir. Bir diğer yaklaşım olan saldırganlık üzerinde etkili olan şeyler de; 1- Grup etkisi 2- Bazı itici durumlar 3- Medya ve 4- Kültür olarak ele alınmaktadır.

2.3. Yalnızlık

2.3.1. Yalnızlığın tanımı

Kişilerin aralarındaki iletişimleri eksik ve ferdî bakımdan yetersiz sosyal hayatlar içerisinde bulunmaları hayatlarına değişik şekillerde dokunabilmektedir. Buna bağlı olarak kişilerin kendilerini topluluklardan tecrit etmelerine ve yalnızlık duygusunun hissiyatına neden olmaktadır (Buluş, 1997). Bir başka söylemle insanlık, çabucak gelişme gösteren topluluk ve içtimai değerler, teknik ilerlemeler ve ilerlemelerin neticesinde varyasyonlara eşlik etmeye çalışmanın karşılığını kimi zaman yalnızlıkla almaktadır (Körler, 2011).

Literatür incelendiğinde, yalnızlık konusunun birden fazla araştırmaya konu olduğu gözlemlenmektedir. Yalnızlıkla alakalı olan araştırmaların fazlalığının sebebini Peplau ve Perman, yalnızlığın fazla gözlemlenmesinin sonucu olduğuna değinmişlerdir. Peplau ve Perman konunun bu kadar fazla incelenmesi onun hayata negatif yönde dokunması, enteresanlığı, ahabpılık ve münasebetlerle alakalı farklı perspektifleri çıkarması ve sosyal bilimlerle alakalı taze fikirler ortaya koymasından kaynaklandığını belirtmektedir (Perlman ve Peplau, 1982).

Yalnızlığı Ernst ve Caioppo (1999), ‘özel ve toplumsal ihtiyaçları eksikliğine karşı tepkileri içeren bir karmaşık duygular kümesi’ olarak tanımlamışlardır (Akt. Chan ve Qiu, 2011). Genellikle diğer birey ya da bireyler için kötü, acılı, korku dolu bir istekle kişiselleştirilen değişken bir veridir (Akt. Ponzetti, 1990).

Gerçek yalnızlığı bireyin kendisinin anlaşılmadığı ve etrafında kimsenin olmadığını hissettiği durumlar olarak tanımlamıştır Geçtan (Geçtan, 1984, s.78).

Yalnızlıkla alakalı birçok farklı tanımlamalar ve yorumlamalar vardır fakat genel olarak kabul edilen tanıma baktığımızda; kişinin olan sosyal bağları ve istedikleri sosyal bağlarında oluşan değişiklik neticesinde ortaya çıkan kötü duyguların halidir (Peplau ve Perlman, 1984). Bu sebeple fiziksel olarak beraber ve yakınlıkla alakalı bir his yalnızlık değildir. Birey çok fazla arkadaşına sahip olsa dahi sosyal ortamlarda ve toplumda yalnızlık hissine kapılabilir (Jones, Hobbs ve Hockenbury, 1982). Özetle yalnızlık kişinin bir başına olmasıyla izah edilemez. Bireyin diğer kişilerin sayısı veya hangisiyle bağlantılı olduğundan çok o kişilerle ilişkilerini ne şekilde sürdürdüğü önemlidir. Bu nedenle yalnızlık kişinin kendisiyle alakalı anlayıştır ve kişiye özel bir hayattır (Nervlana ve Gross, 1976).

2.3.2. Yalnızlığın nedenleri

Peplau ve Perlman (1982) üç tane ana sebepten dolayı yalnızlığın oluştuğunu belirtmektedirler;

- 1) Kötü, hüzünlü duygusal bir deneyim, kısaca bir topluluktan uzaklaştırılmış olunması,
- 2) Negatif kognitif tecrübe, istenmediğini sezme,
- 3) Toplumsal münasebetlerde yeterli olmayan. Sosyal ilişkilere girme ve ilişkileri devam ettirmede sorun yaşama, bir şeyler anlatacak arkadaşlara ulaşamama (akt., Koçak, 2003).

Sask ve Kruput (1988) yalnızlık hisseden bireyler yalnızlık pozisyonlarını “güzel değilim, bir işe yaramıyorum, antipatiğim bu yüzden yalnızım” gibi sürekli benlik özelliklerine yüklediklerini belirtmektedir (akt., Koçak, 2003). Buna benzeyen bir görüşü de Vitkus ve Horowitz (1987) yalnız bireylerin maruz kaldıkları bu durumun, aslına bakıldığında yeteneklerinin yetersizliğinden daha çok, pozisyonlarıyla alakalı negatif düşünceler ve pasif görevlerini kabullenmelerinin sonucunda yaşandığını savunmuşlardır.

Tutumların ve sosyal ilişkilerin araştırıldığı bir çalışmada yalnızlık hisseden kişilerin sosyal beceri yetersizliklerinin bulunduğu ve sosyal ilişkilerinde de reaksiyon göstermedikleri gözlemlenmiştir (Jones, Freeman ve Groswick, 1981).

Yalnızlık yapılan çalışmalarda aç gözlülük, mutlu olmama, endişe, çekinmek, alkol bağımlılığı, suç işlemeye teşebbüs, izolasyon, ötekileşme, anlaşılamama, depresyon ve intihara teşebbüsle alakalı bulunmuştur. İlaveten çalışmalarda, yalnızlık ile utangaçlık, sosyal kaygı ile aralarında pozitif yönlü ilişkinin bulunduğu fakat, yalnızlık ve cesaret, risk alma, kişilik hürmeti, kendisini ifade etme ile aralarında negatif yönlü bir ilişkinin varlığı gözlemlenmiştir (akt., Koçak, 2003).

3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada çevrimiçi oyun bağımlılığıyla saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkilerin incelenmesi amaçlanmıştır.

3.2. Araştırma Sürecinin Belirlenmesi

3.2.1. Araştırmanın tipi

Bu çalışmanın amacı çevrimiçi oyun bağımlılığıyla saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkiyi incelemektir. Bu çalışma ile çevrimiçi oyun bağımlılığının, saldırganlık ve yalnızlık aralarındaki ilişkiler incelenerek literatüre katkıda bulunulacaktır. Araştırma kolerasyonel bir çalışmadır.

3.2.2. Araştırmanın evreni ve örneklem seçimi

Çalışmanın evrenini çevrimiçi oyun oynayan 18 yaş üstü kadın ve erkekler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini rastlantısal olarak seçilen 61 kadın ve 150 erkek olmak üzere toplam 211 kişi oluşturmaktadır.

3.2.3. Araştırmanın Etiği

Araştırma için Üsküdar Üniversitesi Etik Kurulundan onay alındıktan sonra veri toplam işlemleri başlamış olup, katılımcıların her birine gerekli bilgilendirme yapıp, izin dahilinde çalışma yapılmıştır. Kullanılan ölçeklerin her biri için kaynak gösterilmiştir. Araştırma, katılımcıların gönüllülük esasına göre yürütülmüştür.

3.3 Araştırmanın Yöntemi

3.3.1. Veri toplama yöntemi

Araştırma verileri, anket yöntemi kullanılarak toplanmıştır. Araştırmada kullanılan veri toplama araçları: Sosyodemografik Veri Formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve UCLA Yalnızlık Ölçeğidir. Anketlerin doldurulması için katılımcılar herhangi bir süre kısıtlaması uygulanmamıştır. Anketler katılımcılara internet üzerinden uygulanmıştır.

3.3.2. Sınırlılıklar

Bu araştırma, çevrimi oyun oynayan 18 yaş üstü bireyler ile; çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık konularında olması ile; çevrimi oyun bağımlılığının “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, saldırganlığın “Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği”, yalnızlık ölçeğinin ise “UCLA Yalnızlık Ölçeği” ölçeklerinden elde edilen katılımcıların vermiş oldukları cevaplar ile sınırlıdır.

3.3.3. Veri toplama araçları

Araştırmada katılımcıların kişisel bilgilerini toplamak amacıyla “Demografik Veri Formu”, çevrimiçi oyun bağımlılıklarını ölçebilmek amacıyla “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, saldırganlığı ölçmek amacıyla “Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği” ve yalnızlık düzeylerini ölçmek amacıyla “UCLA Yalnızlık Ölçeği” kullanılmıştır. Veri toplama araçlarına ait ayrıntılar aşağıda belirtilmiştir.

3.3.3.1. Demografik veri formu

Sosyodemografik veri formunun kullanım amacı , kullanılacak diğer ölçeklere destek sağlaması ve katılımcıları hakkında veri toplarken gerekli bilgilerin pekiştirilmesi amacıyla kullanılmaktadır. Kişilerin yaş, cinsiyet, eğitim vb. bilgilerini içermektedir.

3.3.3.2. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği (ÇOBÖ)

Türkçe diline Kaya (2013) tarafından geliştirilen Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ) ilk başta 142 maddeden oluşmuş ve üç adımla 69 soruya indirilmiştir. Son olarak 327 ortaöğretim öğrencisinin katılmasıyla gerçekleştirilen uygulamayla ve faktör analizlerinin yapılmasıyla son 21 soruluk halini almıştır. Ölçek Likert tipi beş aralıklı (Kesinlikle Katılmıyorum, Katılmıyorum, Kararsızım, Katılıyorum, Kesinlikle Katılıyorum) bir ölçektir. Ölçeğin üç tane alt boyutu vardır. Kişilerin oyunlar yüzünden ne kadar aksadığını ölçen 9 maddelik Aksaklıklar alt ölçeği, çevrimiçi oyunları oynayan kişilerin oyunlarda hissettikleri başarıyı ölçen 8 soruluk Başarı al ölçeği ve çevrimiçi oyunları oynayan kişilerin oyunlar sayesinde herhangi bir kazanç elde edip etmediklerini ölçen 4 maddelik Ekonomik Kazanç alt ölçeğinden oluşmaktadır.

3.3.3.3. Buss-perry saldırganlık ölçeği Türkçe formu (BPSÖ)

Saldırganlık konusu için literatüre bakıldığında en sık kullanılan ölçeklerden biri olan bu ölçek Buss ve Perry tarafında geliştirilmiştir. Türkçeye H. Andaç Demirtaş

uyarlamış ve geçerlilik güvenilirlik testlerini yapmıştır. Ölçek güvenilirliği, iç tutarlılık katsayısının hesaplanması ve test-tekrar test güvenilirliği ile testi yarılamanın güvenilirliği belirlenmesiyle hesaplanmıştır. Her faktörün iç tutarlılığı Cronbach Alfa katsayı yöntemiyle hesaplanmıştır. İç tutarlılık Cronbach Alfa katsayısı, tüm ölçeklerde 0.85, fiziksel saldırganlık alt ölçeğinde 0.78, düşmanlık alt ölçeğinde 0.71, öfke alt ölçeğinde 0.71 ve sözel saldırganlıkta 0.48 olarak belirlenmiştir. Ölçütün geçerliliği için de Çok Boyutlu Öfke Ölçeği'nin "Öfkeyle ilgili davranışlar" alt ölçeğiyle beraber kullanılıp iki ölçeğin arasındaki korelasyon katsayısı $r=0.49$ olarak hesaplanmıştır. Çıkan bulgular eşliğinde Türkçeye uyarlanan formun ölçeğin orijinal formunu temsil ettiği anlaşılmaktadır. Ölçek dört alt ölçekten oluşmaktadır. Fiziksel saldırganlık alt ölçeğinde; başkalarına fiziksel olarak zarar verme ile alakalı 9 soru, öfke alt ölçeğinde; saldırganlıkla alakalı duygusal niteliklerin vurgulandığı 7 soru, düşmanlık alt ölçeğinde; saldırganlığın bilişsel niteliklerinin ölçülmesi amacıyla 8 soru ve sözel saldırganlık alt ölçeğinde; başlarını sözel şekilde kırmayı bulunduran 5 soru bulundurmaktadır. Ölçek toplamda 29 maddeyi içerisinde barındırmaktadır (Demirtaş Madran, 2012).

3.3.3.4. UCLA yalnızlık ölçeği

Kişilerin yalnızlık düzeylerinin ölçülmesi amacıyla Russel, Peplau ve Ferguson tarafından geliştirilmiş olan UCLA Yalnızlık Ölçeği (University of California Los Angeles Loneliness Scale)'nin bütün maddeleri olumsuz ifadeleri bulunduran bir ölçekti. Bunun yanıllığa sebep olduğunun düşünen Russell, Peplau ve Cotrana ölçeği tekrar gözden geçirerek maddelerin yarısını olumlu, yarısını da olumsuz ifadelerden tekrar oluşturmuştur (Demir, 1989).

Ölçek on adet düz on adet de ters olarak kodlanmış toplam 20 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte her bir madde sosyal ilişkilerle alakalı duygu ve düşüncenin belirtildiği ifadeler sunulmakta ve kişilerden bu ifadelerdeki durumu ne sıklıkla yaşadıklarını dörtlü likert tipi bir derecelendirme ölçeğinin üstünde belirtmeleri istenmiştir.

Puanlama sırasında olumlu olan ifadeleri içeren maddeler (1, 4, 5, 6, 9, 10, 15, 16, 19, 20), "“ben bu durumu hiç yaşamam”(4), "ben bu durumu nadiren yaşarım"(3), "ben bu durumu bazen yaşarım"(2), "ben bu durumu sık sık yaşarım"(1) şeklinde puanlanmıştır. Olumsuz ifadeleri bulunduran maddeler (2, 3, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 17, 18) bunların tam tersi olacak şekilde "ben bu durumu hiç yaşamam"(1), "ben bu durumu nadiren yaşarım"(2), "ben bu durumu bazen yaşarım"(3), "ben bu durumu sık sık yaşarım"(4)

olacak şekilde puanlanmıştır. Kişilerin bütün maddelere verdikleri cevapların puanları toplanarak her bir kişi için “genel yalnızlık puanı” elde edilmektedir. Her madde için puanlama 1 ile 4 arasında değişiklik gösterdiğinden dolayı ölçekten alınabilecek en yüksek puan 80, en düşük puan da 20’dir. Ölçekten alınacak olan puanın yüksek olması durumunda yalnızlık düzeyinin yüksek olduğu kabul görmektedir.

3.3.4. Verilerin analizi

Bu araştırma sürecinde toplanan veriler, SPSS-22 (Statistical Package for Social Sciences) programına aktararak gerekli kodlamalar yapılmıştır. Yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgular, tablolar haline getirilerek rapor edilmiştir.

Yapılan analizlerde ilk olarak, araştırmaya katılan yetişkin bireylerin demografik özelliklerinin frekans ve yüzde değerleri hesap edilmiştir. Ayrıca, yetişkin bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık düzeylerinin minimum değer, maksimum değer, aritmetik ortalama ve standart sapma gibi tanımlayıcı istatistikleri hesaplanmıştır. Ek olarak, çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık verilerine ilişkin normallik kontrolü yapılmıştır.

Yetişkin bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık verileri normal dağılım gösterdiği için araştırma hipotezleri parametrik analiz yöntemleri ile incelenmiştir. Bu bağlamda araştırmanın bağımlı değişkenleri cinsiyete göre incelenirken bağımsız gruplar t testi ve yaş grubuna göre incelenirken ise tek yönlü anova analizi kullanılmıştır. Ayrıca, yetişkin bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişki pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir.

4. BULGULAR

Bu bölümde, yetişkin bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkiye yönelik analizler paylaşılmıştır. Yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgular, tablolar haline getirilerek rapor edilmiştir.

4.1. Katılımcıların Sosyodemografik Özelliklerine Yönelik Bulgular

Bu araştırma, yetişkin bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkiyi tespit edebilmek için 211 kişinin katılımı ile yürütülmüştür. Katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin verilerin frekans ve yüzde hesaplamaları yapılmış olup bu hesaplamalar Tablo 1’de raporlaştırılmıştır..

Tablo 2: Katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin frekans ve yüzde değerleri

Değişken	Grup	<i>f</i>	%
Cinsiyet	Kadın	61	28.9
	Erkek	150	71.1
Yaş Grubu	20 yaş ve altı	40	19.0
	21-25 yaş	112	53.0
	26 yaş ve üzeri	59	28.0
Toplam		211	100.0

Tablo 2’ye göre, araştırmaya katılan yetişkin bireylerin %28.9’u kadın ve %71.1’i ise erkektir. Ayrıca, katılımcıların %19’u 25 yaş altı, %53’ü 21-25 yaş ve %28’i ise 26 yaş ve üzerinde yer almaktadır.

4.2. Araştırma Verilerine Ait Tanımlayıcı Bulgular

Araştırmaya katılan yetişkinlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık düzeylerine yönelik tanımlayıcı istatistikler hesaplanmıştır. Bu doğrultuda elde edilen minimum değer, maksimum değer, aritmetik ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 2’de rapor edilmiştir.

Tablo 3. Araştırma verilerine ait tanımlayıcı istatistikler

Ölçek	Boyut	n	min	max	$\bar{x}$	ss
Çevirim İçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Toplam	211	1.19	4.81	3.00	.77
	Aksaklıklar	211	1.22	4.78	2.98	.90
	Başarı	211	1.00	5.00	3.56	.96
	Ekonomik Kazanç	211	1.00	5.00	1.92	1.04
Saldırganlık Ölçeği	Toplam	211	1.28	4.72	2.68	.66
	Fiziksel Saldırganlık	211	1.00	4.56	2.42	.78
	Öfke	211	1.00	5.00	2.69	.85
	Düşmanlık	211	1.00	4.50	2.73	.77
	Sözel Saldırganlık	211	1.00	5.00	2.94	.70
Yalnızlık Ölçeği	Toplam	211	1.00	3.30	1.76	.55

Tablo 3'e göre, araştırmaya katılan yetişkinlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi $3.00 \pm .77$ olarak tespit edilmiştir. Bu bulgu, katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin orta seviyede olduğunu göstermektedir.

Tablo 3'e göre, araştırmaya katılan yetişkinlerin saldırganlık düzeyi $2.68 \pm .66$ olarak tespit edilmiştir. Bu bulgu, katılımcıların saldırganlık düzeyinin orta seviyede olduğunu göstermektedir.

Tablo 3'e göre, araştırmaya katılan yetişkinlerin yalnızlık düzeyi $1.76 \pm .55$ olarak tespit edilmiştir. Bu bulgu, katılımcıların yalnızlık düzeyinin çok düşük seviyede olduğunu göstermektedir.

4.3. Araştırma Verilerinin Dağılımına Ait Bulgular

Yetişkin bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık düzeylerine ait veriler analiz edilmeden önce verilerin normal dağılım varsayımını karşılama durumları incelenmiştir. Normallik kontrolleri Shapiro Wilk ve Kolmogorov-Smirnov testleri kullanılarak yapılmaktadır (Büyüköztürk, 2010). Fakat sosyal bilimlerde yapılan araştırmaların normallik kontrolleri genellikle çarpıklık ve basıklık değerlerinin referans alınması ile yapılmaktadır (Yalçıntaş, 2019). Bu bağlamda, bir araştırmaya ait verilerin çarpıklık ve basıklık değerleri -2 ile +2 değerleri arasında yer alması araştırma verilerinin normal dağılıma sahip olduğunu göstermektedir (George ve Mallery, 2010).

Tablo 4. Araştırma verilerinin dağılımı

Ölçek	Boyut	Çarpıklık	Basıklık
Çevirim İçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Toplam	-.05	-.15
	Aksaklıklar	.00	-.87
	Başarı	-.97	.78
	Ekonomik Kazanç	1.12	.44
Saldırganlık Ölçeği	Toplam	.25	-.30
	Fiziksel Saldırganlık	.45	-.44
	Öfke	.00	-.68
	Düşmanlık	.14	-.50
	Sözel Saldırganlık	.14	.15
Yalnızlık Ölçeği	Toplam	.75	-.35

Tablo 4’e göre, yetişkin bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık düzeylerine yönelik toplanan verilerin çarpıklık ve basıklık değerleri -2 ile +2 arasında yer almaktadır. Bu bağlamda araştırma verilerinin normal dağıldığı kabul edilmiştir. Verilerin normal dağılım gösterdiği araştırmalarda, parametrik analiz yöntemleri kullanılmaktadır (Kul, 2014). Bu sebeple araştırmaya bağımsız gruplar t testi, tek yönlü anova analizi ve pearson korelasyon analizi gibi parametrik analizler ile devam edilmiştir.

4.4. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına Yönelik Elde Edilen Bulgular

Araştırma amacı kapsamında yetişkin bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri cinsiyet ve yaş grubu gibi demografik değişkenler kapsamında incelenmiştir. Bu incelemede; cinsiyete dayalı farklılaşmalar bağımsız gruplar t testi ve yaş grubuna dayalı farklılaşmalar ise tek yönlü anova analizi ile değerlendirilmiştir.

Tablo 5. Yetişkin bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin cinsiyete göre incelenmesi

Değişken	Grup	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Kadın	61	2.92	.68	209	-1.01	.31
	Erkek	150	3.03	.80			
Aksaklıklar	Kadın	61	2.86	.89	209	-1.25	.21
	Erkek	150	3.03	.90			
Başarı	Kadın	61	3.65	.83	209	.89	.38
	Erkek	150	3.52	1.01			
Ekonomik Kazanç	Kadın	61	1.57	.87	209	-3.22	.001
	Erkek	150	2.07	1.06			

Tablo 5'ten hareketle, araştırmaya katılan yetişkin bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri cinsiyete göre incelendiğinde; toplam puan ile aksaklıklar ve başarı boyutlarında anlamlı fark tespit edilememiştir. Fakat ekonomik kazanç boyutunda erkeklerin puanı kadınların puanından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir [Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Toplam): ($t_{209}=-1.01$; $p=.31$); Aksaklıklar: ($t_{209}=-1.25$; $p=.21$); Başarı: ($t_{209}=.89$; $p=.38$); Ekonomik Kazanç: ($t_{209}=-3.22$; $p=.001$)].

Tablo 6. Yetişkin bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin yaş grubuna göre incelenmesi

Değişken	Grup	n	$\bar{x}$	ss	F	p
Toplam	20 yaş ve altı	40	3.13	.82	.87	.42
	21-25 yaş	112	2.99	.76		
	26 yaş ve üzeri	59	2.92	.75		
Aksaklıklar	20 yaş ve altı	40	3.06	.85	.22	.80
	21-25 yaş	112	2.97	.94		
	26 yaş ve üzeri	59	2.94	.86		
Başarı	20 yaş ve altı	40	3.67	1.15	.35	.70
	21-25 yaş	112	3.55	.88		
	26 yaş ve üzeri	59	3.51	.98		
Ekonomik Kazanç	20 yaş ve altı	40	2.21	1.18	2.67	.07
	21-25 yaş	112	1.93	.97		
	26 yaş ve üzeri	59	1.72	1.02		

Tablo 6'dan hareketle, araştırmaya katılan yetişkin bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri yaş grubuna göre incelendiğinde; toplam puan ile aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutlarında anlamlı fark tespit edilememiştir [Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Toplam): ($F_{(2,208)}=.87$; $p=.42$); Aksaklıklar: ($F_{(2,208)}=.22$; $p=.80$); Başarı: ($F_{(2,208)}=.35$; $p=.70$); Ekonomik Kazanç: ($F_{(2,208)}=2.67$; $p=.07$)].

4.5. Saldırganlığa Yönelik Elde Edilen Bulgular

Araştırma amacı kapsamında yetişkin bireylerin saldırganlık düzeyleri cinsiyet ve yaş grubu gibi demografik değişkenler kapsamında incelenmiştir. Bu incelemede; cinsiyete dayalı farklılaşmalar bağımsız gruplar t testi ve yaş grubuna dayalı farklılaşmalar ise tek yönlü anova analizi ile değerlendirilmiştir.

Tablo 7. Yetişkin bireylerde saldırganlık düzeyinin cinsiyete göre incelenmesi

Değişken	Grup	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Toplam	Kadın	61	2.52	.60	209	-2.30	.02
	Erkek	150	2.75	.67			
Fiziksel Saldırganlık	Kadın	61	2.11	.72	209	-3.83	.000
	Erkek	150	2.55	.77			
Öfke	Kadın	61	2.57	.82	209	-1.32	.19
	Erkek	150	2.74	.86			
Düşmanlık	Kadın	61	2.66	.76	209	-.82	.41
	Erkek	150	2.75	.77			
Sözel Saldırganlık	Kadın	61	2.81	.64	209	-1.72	.09
	Erkek	150	2.99	.72			

Tablo 7’den hareketle, araştırmaya katılan yetişkin bireylerin saldırganlık düzeyleri cinsiyete göre incelendiğinde; toplam puan ile fiziksel saldırganlık boyutunda erkeklerin puanı kadınların puanından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Fakat öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık boyutlarında kadınlar ve erkekler arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir [Saldırganlık (Toplam): ($t_{209}=-2.30$; $p=.02$); Fiziksel Saldırganlık: ($t_{209}=-3.83$; $p=.000$); Öfke: ($t_{209}=-1.32$; $p=.19$); Düşmanlık: ($t_{209}=-.82$; $p=.41$); Sözel Saldırganlık: ($t_{209}=-1.72$; $p=.09$)].

Tablo 8. Yetişkin bireylerde saldırganlık düzeyinin yaş grubuna göre incelenmesi

Değişken	Grup	n	$\bar{x}$	ss	F	p
Toplam	20 yaş ve altı	40	2.72	.74	.60	.55
	21-25 yaş	112	2.71	.64		
	26 yaş ve üzeri	59	2.60	.63		
Fiziksel Saldırganlık	20 yaş ve altı	40	2.43	.82	.42	.66
	21-25 yaş	112	2.46	.78		
	26 yaş ve üzeri	59	2.35	.77		
Öfke	20 yaş ve altı	40	2.71	.96	1.66	.19
	21-25 yaş	112	2.77	.79		
	26 yaş ve üzeri	59	2.52	.89		
Düşmanlık	20 yaş ve altı	40	2.86	.86	1.38	.25
	21-25 yaş	112	2.74	.75		
	26 yaş ve üzeri	59	2.61	.72		
Sözel Saldırganlık	20 yaş ve altı	40	2.95	.86	.03	.98
	21-25 yaş	112	2.93	.66		
	26 yaş ve üzeri	59	2.96	.65		

Tablo 8’den hareketle, araştırmaya katılan yetişkin bireylerin saldırganlık düzeyleri yaş grubuna göre incelendiğinde; toplam puan ile fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık boyutlarında gruplar arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir [Saldırganlık (Toplam): ($F_{(2,208)}=.60$; $p=.55$); Fiziksel Saldırganlık: ($F_{(2,208)}=.42$; $p=.66$); Öfke: ($F_{(2,208)}=1.66$; $p=.19$); Düşmanlık: ($F_{(2,208)}=1.38$; $p=.25$); Sözel Saldırganlık: ($F_{(2,208)}=.03$; $p=.98$)].

4.6. Yalnızlığa Yönelik Elde Edilen Bulgular

Araştırma amacı kapsamında yetişkin bireylerin yalnızlık düzeyleri cinsiyet ve yaş grubu gibi demografik değişkenler kapsamında incelenmiştir. Bu incelemede;

cinsiyete dayalı farklılaşmalar bağımsız gruplar t testi ve yaş grubuna dayalı farklılaşmalar ise tek yönlü anova analizi ile değerlendirilmiştir.

Tablo 9. Yetişkin bireylerde yalnızlık düzeyinin cinsiyete göre incelenmesi

Değişken	Grup	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Yalnızlık	Kadın	61	1.74	.61	209	-.28	.78
	Erkek	150	1.77	.52			

Tablo 9'den hareketle, araştırmaya katılan yetişkin bireylerin yalnızlık düzeyleri cinsiyete göre incelendiğinde; kadınlar ve erkekler arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir [$t_{209}=-.28$; $p=.78$].

Tablo 10. Yetişkin bireylerde yalnızlık düzeyinin yaş grubuna göre incelenmesi

Değişken	Grup	n	$\bar{x}$	ss	F	p
Yalnızlık	20 yaş ve altı	40	1.86	.54	2.22	.11
	21-25 yaş	112	1.79	.57		
	26 yaş ve üzeri	59	1.64	.48		

Tablo 10'dan hareketle, araştırmaya katılan yetişkin bireylerin yalnızlık düzeyleri yaş grubuna göre incelendiğinde; gruplar arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir [$F_{(2,208)}=2.22$; $p=.11$].

4.7. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Saldırganlık ve Yalnızlık Arasındaki İlişkiye Yönelik Elde Edilen Bulgular

Araştırma amacı kapsamında yetişkin bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ikili ilişkiler incelenmiştir. Bu inceleme, pearson korelasyon analizi ile değerlendirilmiştir.

Tablo 11. Yetişkin bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık arasındaki ilişki

		Saldırganlık (Toplam)	Fiziksel Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Sözel Saldırganlık
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Toplam)	r	.300**	.249**	.220**	.248**	.256**
	p	.000	.000	.001	.000	.000
	n	211	211	211	211	211
Aksaklıklar	r	.239**	.195**	.161*	.200**	.229**
	p	.000	.004	.019	.004	.001
	n	211	211	211	211	211
Başarı	r	.260**	.159*	.226**	.219**	.235**
	p	.000	.021	.001	.001	.001
	n	211	211	211	211	211
Ekonomik Kazanç	r	.216**	.294**	.121	.167*	.114
	p	.002	.000	.080	.015	.097
	n	211	211	211	211	211

Tablo 11’den hareketle, yetişkin bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri ile saldırganlık toplam puanı ve fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir [Saldırganlık (Toplam): ($r=.300^{**}$; $p=.000$); Fiziksel Saldırganlık: ($r=.249^{**}$; $p=.000$); Öfke: ($r=.220^{**}$; $p=.001$); Düşmanlık: ($r=.248^{**}$; $p=.000$); Sözel Saldırganlık: ($r=.256^{**}$; $p=.000$)].

Tablo 11’den hareketle, yetişkin bireylerin saldırganlık düzeyleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ve aksaklıklar, başarı, ekonomik kazanç boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir [Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Toplam): ($r=.300^{**}$; $p=.000$); Aksaklıklar: ($r=.239^{**}$; $p=.000$); Başarı: ($r=.260^{**}$; $p=.000$); Ekonomik Kazanç: ($r=.216^{**}$; $p=.002$)].

Tablo 12. Yetişkin bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasındaki ilişki

		Yalnızlık (Toplam)
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Toplam)	<i>r</i>	.033
	<i>p</i>	.632
	<i>n</i>	211
Aksaklıklar	<i>r</i>	-.008
	<i>p</i>	.907
	<i>n</i>	211
Başarı	<i>r</i>	-.023
	<i>p</i>	.743
	<i>n</i>	211
Ekonomik Kazanç	<i>r</i>	.186**
	<i>p</i>	.007
	<i>n</i>	211

Tablo 12’den hareketle, yetişkin bireylerin yalnızlık düzeyleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ve aksaklıklar, başarı boyutları arasında anlamlı düzeyde ilişki tespit edilememiştir. Fakat yalnızlık ile ekonomik kazanç boyutunda pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir [Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Toplam): ($r=.033$; $p=.632$); Aksaklıklar: ($r=-.008$; $p=.907$); Başarı: ($r=-.023$; $p=.743$); Ekonomik Kazanç: ($r=.186^{**}$; $p=.007$)].

Tablo 13. Yetişkin bireylerde saldırganlık ile yalnızlık arasındaki ilişki

		Yalnızlık (Toplam)
Saldırganlık (Toplam)	<i>r</i>	.351**
	<i>p</i>	.000
	<i>n</i>	211
Fiziksel Saldırganlık	<i>r</i>	.294**
	<i>p</i>	.000
	<i>n</i>	211
Öfke	<i>r</i>	.286**
	<i>p</i>	.000
	<i>n</i>	211
Düşmanlık	<i>r</i>	.380**
	<i>p</i>	.000
	<i>n</i>	211
Sözel Saldırganlık	<i>r</i>	.135
	<i>p</i>	.051
	<i>n</i>	211

Tablo 13'dan hareketle, yetişkin bireylerin yalnızlık düzeyleri ile saldırganlık toplam puanı ve fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir. Fakat yalnızlık ile sözel saldırganlık boyutunda anlamlı bir ilişki belirlenememiştir [Saldırganlık (Toplam): ($r=.351^{**}$; $p=.000$); Fiziksel Saldırganlık: ($r=.294^{**}$; $p=.000$); Öfke: ($r=.286^{**}$; $p=.000$); Düşmanlık: ($r=.380^{**}$; $p=.000$); Sözel Saldırganlık: ($r=.135$; $p=.051$)].

5. TARTIŞMA

Bu bölümde, çevrimiçi oyun bağımlılığıyla saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkilerin anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığına bakılmıştır. Katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılıklarıyla saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu bağlamda yaptığımız araştırmada elde edilen bulgular aşağıda tartışılarak yorumlanmıştır.

Literatüre baktığımız zaman çevrimiçi video oynayan bireylerin büyük kısmını erkeklerin oluşturduğu gözlemlenmektedir (Charlton, 2002., Griffiths, 2002., Kim, 2008., Yee, 2006). Mevcut çalışmada da kadınların sayısının erkeklere göre daha az olduğu görülmektedir. Bu araştırmaya katılan 211 katılımcının 61 kadın ve 150 erkek katılımcıdan oluşmaktadır. Kadın katılımcıların sayısının erkeklerden az olması bir sınırlılık olarak görülebilir.

Mevcut araştırmada çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyet ile arasındaki ilişkiye dair ortaya çıkan bulguda araştırmaya katılan kadın ve erkekler arasında anlamlı bir fark gözlemlenmemiştir fakat ekonomik kazanç alt boyutunda erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanının kadınların puanlarından yüksek olduğu tespit edilmiştir ($t_{209}=-3.22$; $p=.001$) (Tablo 5). Erkek bireylerin çevrimiçi oyunlarda elde ettiği ekonomik kazancın kadınlardan daha fazla olduğu ortaya çıkmaktadır. Alanyazın incelendiğinde; Madran ve Çakılcı (2014)'nın çalışmasındaki bulgulara da incelendiğinde bağımlılıkla cinsiyet arasında anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir. Literatüre baktığımız zaman farklı sonuçlara da rastlanmıştır. Fiziksel saldırganlık, aksaklık, başarı, ekonomik kazanç ve çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanlarının ortalamaları ile cinsiyet arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur (Balıkçı, 2018). Mevcut çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyet ile arasındaki ilişkide, erkek bireylerin ekonomik kazanç alt boyutundan aldıkları puanla kadın katılımcıların puanı arasında anlamlı bir fark oluşturması, erkek bireylerin çevrimiçi oyunları ekonomik kazanç sağlamak amacıyla oynadığı şeklinde yorumlanmıştır.

Mevcut araştırmada çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının yaş grubuna göre incelendiği tabloda (Tablo 6) toplam puan ile aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutlarında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Bu çalışmaya katılan bireylerin; 20 yaş ve altı, 21-25 yaş arası ve 26 yaş üzeri bireyler olduğu göze alındığında bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan tüm alt boyut puanlarının bireylerin yaşları ile

aralarında bir ilişkinin olmadığı yönünde yorumlanmıştır. Literatür incelendiğinde de ortaya çıkan bulgulara kadın ve erkekler arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır (Madran & Çakılcı, 2014). Çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının yaş ile aralarında negatif ve düşük düzeyde ilişkinin bulunduğu analizler de literatür incelendiğinde ortaya çıkmaktadır (Balıkçı, 2018).

Mevcut araştırmada analizi yapılan saldırganlık puanlarının cinsiyete göre incelenmesinde (Tablo 7) ortaya çıkan analiz sonuçlarına göre toplam puan ile fiziksel saldırganlık boyutlarında erkeklerin puanının kadınların puanından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiş, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık boyutlarında kadınlar ve erkekler arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Ortaya çıkan bu bulgu sonucunda daha önceki araştırma bulgularıyla benzer nitelikte olduğu söylenebilir. Literatüre bakıldığında da ortaya çıkan bulgular sonucu saldırganlık ölçeğinin puan ortalaması ile cinsiyet arasında istatistiksel olarak anlamlılıklar gözlemlenmiştir (Yeşildal, Dömbekci & Erişen, 2019). Arriaga-Ferreira ve Riberio saldırgan içerikli oyunlar oynayan bireylerle ilgili yaptığı bir araştırmada, kadın ve erkek bireylerin fiziksel saldırganlık alt boyutundan aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark olduğu bulunmuştur. Erkek bireylerin kadınlara göre saldırganlık düzeyinde anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ve genel olarak literatürde de erkek ve kadın bireylerde en büyük farklılığın fiziksel saldırganlık alt boyutunda olduğu gözlemlenmektedir.

Bulgulardan elde edilen sonuçlara göre Tablo 8’de analizi yapılan saldırganlık puanları yaş grubuna göre incelendiğinde; toplam puan ile fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık boyutlarında gruplar arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir. Yapılan araştırmalar sonucu literatür incelendiğinde benzer ve farklı analizler de bulunmaktadır. Balıkçı (2018)’nın araştırmasında saldırganlık toplam puan ile yaş arasında pozitif ve düşük düzeyde anlamlı, fiziksel saldırganlık ve yaş arasında pozitif ve düşük düzeyde, öfke boyutunda pozitif ve düşük düzeyde ve sözel boyutunda da pozitif ve düşük düzeyde anlamlı bir fark bulunmuştur. Ancak Madran ve Çakılcı (2014)’nın yaptığı analiz sonucunda saldırganlık toplam puanı ve saldırganlık alt ölçeklerinde bireylerin ettikleri puanlar ile yaş arasında ters yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Bu çalışmadan ortaya çıkan sonuçlar neticesinde bireylerin saldırganlık ölçeğinde aldıkları puanların kişilerin saldırganlık eğilimlerinin ve yaş gruplarıyla bir ilişkisinin olmadığı bulgusu ortaya çıkmıştır.

Yapılan mevcut çalışmada yalnızlık düzeyiyle ilgili elde edilen bulgulara göre bireylerin yalnızlık düzeylerinde kadınların ve erkeklerin arasında anlamlı bir fark tespit edilememiş (Tablo 9), yine bireylerin yalnızlık düzeyleri yaş gruplarına göre incelendiğinde anlamlı bir fark tespit edilememiştir (Tablo 10). Mevcut araştırmaya katılan katılımcıların ölçeklere verdikleri cevaplar sonucunda aldıkları puan hesaplanmış olup ortaya çıkan bulgular sonucunda kişilerin yalnızlık düzeyleri ile cinsiyetleri arasında herhangi bir anlamlı fark tespit edilememiştir. Kadın ve erkek bireylerin algılanan yalnızlık düzeylerinin farklılık göstermediği ortaya çıkan bulgular sonucunda düşünülmektedir. Yine katılımcıların yalnızlık ölçeğinden aldıkları puanlar neticesinde 20 yaş ve altı, 21-25 yaş arası ve 25 yaş ve üzeri bireylerde herhangi bir farklılık olmadığı ortaya çıkan bulgular sonucunda düşünülmektedir. Literatüre de bakıldığında ise Mert&Özdemir (2018)'in yaptığı araştırmada bireylerin yalnızlık düzeyleri ve yaş grupları arasında anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiş, Buluş (1997)'in yaptığı çalışmada ise bireylerin yalnızlık düzeylerinde kadın ve erkeklerin arasında anlamlı düzeyde bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Kadın katılımcıların erkek katılımcılara oranla az olması yine sınırlılık olarak kabul edildiğinde sonuçlara etkisinin olduğu göz ardı edilmemelidir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı, saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkiye yönelik elde edilen Tablo 11'deki analizler incelendiğinde bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı puanı ve saldırganlık puanı arasında toplam puan ve fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiş, yine Tablo 11'den hareketle bireylerin saldırganlık puanları ile çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ve aksaklıklar, başarı, ekonomik kazanç boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık arasındaki ilişkilere yönelik yapılan diğer çalışmalarda da katılımcıların bağımlılık ve saldırganlık ölçeklerinden elde ettikleri toplam puanlar arasında yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmaktadır (Demirtaş Madran & Çakılcı, 2014). Ortaya çıkan bulgulardan özetle; katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar göz önüne alındığında bireylerin saldırganlık eğilimlerinin toplam puan, fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık boyutunda da arttığı gözlemlenmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı puanı yüksek olan bireyler saldırgan davranışlar gösterme eğiliminde olabileceği düşünülmektedir. Bireylerdeki saldırganlık ölçeğinden aldıkları puanlar da çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin toplam puan, aksaklıklar, başarı, ekonomik kazanç boyutlarıyla arttığı gözlemlenmiştir.

Bireylerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasındaki ilişkiye yönelik analizlere bakıldığında (Tablo 12), bireylerin yalnızlık düzeyleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı, aksaklıklar ve başarı boyutları arasında anlamlı düzeyde ilişki tespit edilememiştir. Fakat yalnızlık düzeyi ile çevrimiçi oyun bağımlılığı ekonomik kazanç alt boyutu incelendiğinde pozitif yönlü ve anlamlı düzeyde bir ilişkinin varlığı tespit edilmiştir. Literatürde yapılan diğer çalışmalarda $p>0.05$ 'ten büyük olduğundan dolayı çevrimiçi oyun bağımlılığı puanının yalnızlık toplam puanında bir etkisi saptanmamıştır (Tekindal & Çalışkan, 2016). Yılmaz ve Karaoğlu Yılmaz (2018)'in araştırmasında ise bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki ($r=.274$; $p<.01$) tespit edilmiştir. Mevcut çalışmada ortaya çıkan bulgular ışığında çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasında ekonomik kazanç boyutu dışında herhangi anlamlılığa rastlanmamış, ekonomik kazanç alt boyutundan aldıkları puana bağlı olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Yalnızlığın çevrimiçi oyun bağımlılığının toplam puan, aksaklıklar ve başarı boyutunun bir nedeni olmadığı fakat yalnızlığın çevrimiçi oyun bağımlılığı ekonomik kazanç alt boyutunun bir nedeni olduğu ortaya konulmuştur. Çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin yalnızlık durumlarını açıklamada ekonomik kazanç etmeninin bir unsur olabileceği düşünülmektedir.

Tablo 13'den hareketle bireylerde saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişki incelenmiş ve yetişkin bireylerin yalnızlık düzeyleri ile saldırganlık toplam puanı ve fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir. Fakat yalnızlık ile sözel saldırganlık boyutunda anlamlı bir ilişki belirlenememiştir. İlişki belirlenemeyen sözel saldırganlık alt boyutunda çıkan $p=.051$ değerinin sınırda olması araştırmaya katılan bireylerin sayısının bir sınırlılık olarak göz önüne alınabileceğini göstermektedir [Sözel Saldırganlık: ($r=.135$; $p=.051$)]. Literatüre bakıldığında Solak (2012), yalnızlık eğilimi ile fiziksel saldırganlık alt ölçeği arasında .109'luk negatif yönlü anlamlı bir korelasyon ($p<.001$), sözel saldırganlık alt ölçeği arasında .094'lük negatif yönlü anlamlı bir korelasyon ($p<.05$), öfke alt ölçeği arasında .140'luk negatif yönlü anlamlı bir korelasyon ($p<.001$), düşmanlık alt ölçeği arasında .112'lik negatif yönlü anlamlı bir korelasyon ($p<.001$) sonucuna ulaşmıştır. Yapılan bir diğer çalışmada ise Akdeniz (2019), saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkiye yönelik bulgularında yalnızlık puanları ile düşmanlık ($r=0,28$; $p<0,01$), öfke ($r=0,17$; $p<0,01$), fiziksel saldırganlık ($r=0,10$; $p<0,01$) ve

saldırganlık ölçeđi toplam ($r=0,28$; $p<0,01$) puanları arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişki tespit etmiştir.



6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde yapılan tez çalışması kapsamında elde edilen sonuçlara yer verilmiş; ayrıca ileride yapılacak olan çalışmalar için araştırmacılara çeşitli öneriler sunulmuştur.

6.1. Sonuçlar

1. Bu araştırma, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkilerin incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Bu kapsamda yapılmış olan araştırmanın sonuçları aşağıda belirtilmiştir.
2. Araştırmaya katılan bireylerin %28.9'u kadın iken %71.1'i erkektir.
3. Araştırmaya katılan bireylerin %19'u 20 yaş ve altı bireyler, %53'ü 21-25 yaş arası ve %28'i de 26 yaş üzerinde oldukları belirlenmiştir.
4. Araştırmaya katılan bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılıkları cinsiyete göre incelendiğinde; toplam puan ile aksaklıklar ve başarı boyutlarında anlamlı fark tespit edilememiştir [Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Toplam): ($t_{209}=-1.01$; $p=.31$); Aksaklıklar: ($t_{209}=-1.25$; $p=.21$); Başarı: ($t_{209}=.89$; $p=.38$)].
5. Araştırmaya katılan bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılıkları cinsiyete göre incelendiğinde; ekonomik kazanç boyutunda erkeklerin puanı kadınların puanından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir [Ekonomik Kazanç: ($t_{209}=-3.22$; $p=.001$)].
6. Araştırmaya katılan bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri yaş grubuna göre incelendiğinde; ; toplam puan ile aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutlarında anlamlı fark tespit edilememiştir [Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Toplam): ($F_{(2,208)}=.87$; $p=.42$); Aksaklıklar: ($F_{(2,208)}=.22$; $p=.80$); Başarı: ($F_{(2,208)}=.35$; $p=.70$); Ekonomik Kazanç: ($F_{(2,208)}=2.67$; $p=.07$)].
7. Araştırmaya katılan bireylerin saldırganlık düzeyleri cinsiyete göre incelendiğinde; toplam puan ile fiziksel saldırganlık boyutunda erkeklerin puanı kadınların puanından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir [Saldırganlık (Toplam): ($t_{209}=-2.30$; $p=.02$); Fiziksel Saldırganlık: ($t_{209}=-3.83$; $p=.000$)].
8. Araştırmaya katılan bireylerin saldırganlık düzeyleri cinsiyete göre incelendiğinde; öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık boyutlarında kadınlar ve erkekler arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir [Öfke: ($t_{209}=-1.32$; $p=.19$); Düşmanlık: ($t_{209}=-.82$; $p=.41$); Sözel Saldırganlık: ($t_{209}=-1.72$; $p=.09$)].

9. Araştırmaya katılan bireylerin saldırganlık düzeyleri yaş grubuna göre incelendiğinde; toplam puan ile fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık boyutlarında gruplar arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir [Saldırganlık (Toplam): ($F_{(2,208)}=.60$; $p=.55$); Fiziksel Saldırganlık: ($F_{(2,208)}=.42$; $p=.66$); Öfke: ($F_{(2,208)}=1.66$; $p=.19$); Düşmanlık: ($F_{(2,208)}=1.38$; $p=.25$); Sözel Saldırganlık: ($F_{(2,208)}=.03$; $p=.98$)].
10. Araştırmaya katılan bireylerin yalnızlık düzeyleri cinsiyete göre incelendiğinde; kadınlar ve erkekler arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir [$t_{209}=-.28$; $p=.78$].
11. Araştırmaya katılan bireylerin yalnızlık düzeyleri yaş grubuna göre incelendiğinde; gruplar arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir [$F_{(2,208)}=2.22$; $p=.11$].
12. Araştırmaya katılan bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri ile saldırganlık toplam puanı ve fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir [Saldırganlık (Toplam): ($r=.300^{**}$; $p=.000$); Fiziksel Saldırganlık: ($r=.249^{**}$; $p=.000$); Öfke: ($r=.220^{**}$; $p=.001$); Düşmanlık: ($r=.248^{**}$; $p=.000$); Sözel Saldırganlık: ($r=.256^{**}$; $p=.000$)].
13. Araştırmaya katılan bireylerin saldırganlık düzeyleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ve aksaklıklar, başarı, ekonomik kazanç boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir [Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Toplam): ($r=.300^{**}$; $p=.000$); Aksaklıklar: ($r=.239^{**}$; $p=.000$); Başarı: ($r=.260^{**}$; $p=.000$); Ekonomik Kazanç: ($r=.216^{**}$; $p=.002$)].
14. Araştırmaya katılan bireylerin yalnızlık düzeyleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ve aksaklıklar, başarı boyutları arasında anlamlı düzeyde ilişki tespit edilememiştir [Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Toplam): ($r=.033$; $p=.632$); Aksaklıklar: ($r=-.008$; $p=.907$); Başarı: ($r=-.023$; $p=.743$)].
15. Araştırmaya katılan bireylerin yalnızlık düzeyleri ile ekonomik kazanç boyutunda pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir [Ekonomik Kazanç: ($r=.186^{**}$; $p=.007$)].
16. Araştırmaya katılan bireylerin yalnızlık düzeyleri ile saldırganlık toplam puanı ve fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir [Saldırganlık (Toplam): ($r=.351^{**}$; $p=.000$); Fiziksel Saldırganlık: ($r=.294^{**}$; $p=.000$); Öfke: ($r=.286^{**}$; $p=.000$); Düşmanlık: ($r=.380^{**}$; $p=.000$)].

17. Araştırmaya katılan bireylerin yalnızlık düzeyleri ile sözel saldırganlık boyutunda anlamlı bir ilişki belirlenememiştir [Sözel Saldırganlık: ($r=.135$; $p=.051$)].

6.2. Öneriler

Bu bölümde çalışmadan elde edilen bilgiler doğrultusunda, ileride yapılacak olan benzer çalışmalar için önerilere yer verilmiştir.

Araştırmanın internet üzerinden sınırlı kaynaklar aracılığı ile uygulanması araştırmanın örneklem büyüklüğünde sınırlılık olarak düşünülmektedir. Araştırmanın örneklem büyüklüğünün genişletilmesinin literatüre katkı sağlayacaktır.

Yapılan mevcut çalışmada kadın katılımcıların sayısının erkek katılımcıların sayısından az olması bir sınırlılık olarak görülmektedir. Yapılacak olan benzer araştırmalarda daha fazla kadın katılımcıya ulaşılması araştırmaya katkı sağlayabilir.

Mevcut araştırmadaki demografik değişkenlerle yapılan çalışmalara ek olarak farklı demografik özellikler incelenerek geliştirilmesi araştırmaya katkı sağlayacaktır.

Bireylere uygulanan ölçeklerde hangi oyunu tercih ettikleri sorusunun sorulmasının katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık ve yalnızlık arasındaki ilişkilerin incelendiği çalışmanın olmaması dikkate alındığında bu alanda yapılacak olan çalışmaların artırılması literatürdeki eksikliğin giderilmesine yardımcı olabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Adams, E., ve Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Akdeniz, B. (2019).Ergenlerin Saldırganlık Düzeylerinin Algıladıkları Ebeveyn Tutumları İle Yalnızlık Seviyelerine Göre İncelenmesi.
- Anderson, C.A. ve Bushman, B.J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27–51.
- Arriaga-Ferreira P, Ribeiro JLP. The relationship between playing violent electronic games and aggression in adolescents. In *Prevention and control of aggression and the impact on its victims*. M Martinez (Ed.). New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers, 2001.
- Aydoğmuş, K. (2003). *Ana-baba okulu, çocuklarda uyum ve davranış bozuklukları*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bandura, A. (1995). *Social learning*. Manstead, A. S. R. ve Hewstone, M. (Ed.), *Blackwell encyclopedia of social psychology içinde (s. 600-606)*. Oxford, İngiltere: Blackwell.
- Beato, G. (2010, 1 Ağustos). *Internet Addiction: What Once Was Parody May Soon Be Diagnosis*. Erişim adresi: <https://www.highbeam.com/doc/1G1-230765488.html>
- Berkowitz L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Bilgin, N. (2000). Sosyal psikolojiye giriş. *Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları*.
- Boldt, D. J., Gustafson, L. V. ve Johnson, J. E. (1995). *The Internet: A Curriculum Warehouse for Social Studies Teachers*, *Social Studies*, 86, 105-116.

- Brewer, M. B. & Crano, W.D. (1994) *Social Psychology*. New York: West Publishing Company.
- Buluş, M. (1997). Üniversite Öğrencilerinde Yalnızlık. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3, 82-90.
- Buss AH, Perry M. *The Aggression Question-naire*. *J Pers Soc Psychol* 1992; 63:452-459.
- Büyüköztürk, Ş. (2010). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı: İstatistik, Araştırma Deseni, SPSS Uygulamaları ve Yorum*. (12. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Chan, S. H. ve Qiu, H. H. (2011). Loneliness, Job Satisfaction and Organizational Commitment of Migrant Workers: *Empirical Evidence from China*. *The International Journal of Human Resource Management*, 22 (5), 1109-1127. DOI: 10.1080/09585192.2011.556785.
- Ponzetti, J. J. (1990). Loneliness Among College Students. *Family Relations*, 9 (3), 336-340.
- Charlton JP. (2002) *A factor-analytic investigation of computer „addiction“ and engagement*. *Br J Psychol* 2002; 93:329-344.
- Cheng, C. ve Li, A. Y. (2014). Internet addiction prevalence and quality of (real) life: A meta-analysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17, 755–60
- Chiu, S., Lee, J. ve Huang, D. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581. doi:10.1089/cpb.2004.7.571
- Cirhinoğlu, F. (2017). *Saldırganlık. Sunum, İstanbul*. Erişim adresi: http://docs.neu.edu.tr/staff/fatmagul.cirhinlioglu/Sosyal%20Psikoloji%20I%20B%C3%B6l%C3%BCm%20%20SALDIRGANLIK_6.pdf
- Clairfield Internatioanl (2018) *Gaming Industry – Facts, Figures and Trends*. <http://www.clairfield.com/wp-content/uploads/2017/02/Gaming-Industry-andMarket-Report-2018.01-2.pdf>

- Csikszentmihalyi, M., Rathunde, K. ve Whalen, S. (1993). *Talented Teenagers: The Roots of Success and Failure. Cambridge, UK: Cambridge University Press.*
- Davis, B. D. (1990). Loneliness in children and adolescents. *Issues in Comprehensive Pediatric Nursing, 13*, 59-69.
- Demirtaş Madran, H. A. (2012). Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nin Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi (23)*.
- Deptula, D.R. & Cohen, R. (2004). Aggressive, rejected and delinquent children and adolescent: a comparison of their friendships. *Aggression and Violent Behavior, 9*, 75 104.
- Dikmen, E. (2019). 1980-2017 Yılları Arasında Dijital Oyun Endüstrisinin Gelişimi ve Oluşturulan Yapay Yaşam Döngüleri. *Selçuk İletişim, 12 (1)*, 294-311. DOI: 10.18094/josc.470961
- DiNicola, M.D. (2004). *Pathological Internet Use Among College Students: The Prevalence of Pathological Internet Use and its Correlates* (Doktora tezi, Ohio Üniversitesi, Ohio).
Erişim adresi: https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=ohiou1088177898&disposition=inline
- Doğan, İ., Karacan Doğan, P., & Kayışoğlu, N. B. (2017). Beden Eğitimi Öğretmen Adaylarının Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi: Batı Karadeniz Örneği. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 2(3)*, 46–56.
- Dollard, J., Doob, L., Miller, N., Mowrer, O. ve Sears, R. (1939). *Frustration and aggression. New Haven, CT: Yale University Press.*
- ESA (2017) *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf
- European Commission (2017) *Report From the Commission to the Council and the European Parliament*, Brüksel.
- Fisher, S. (1994). *Identifying video game addiction in children and adolescents. Addictive Behaviors, 19(5)*, 545-553. doi:10.1016/0306- 4603(94)90010-8,

Gates, Bill (1999) *Önümüzdeki Yol*, (Çev. Esra Davutoğlu/Alper Erdal), Arkadaş Yayınları, Ankara.

Gençtan E., (1984). *Çağdaş Yaşam ve Normal Dışı Davranışlar*. Ankara: Maya Matbaacılık.

Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. ve Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *PEDIATRICS*, 127(2), 319-329. doi:10.1542/peds.2010-1353

George, D. & Mallery, M. (2010). *SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference*. Boston: Pearson.

Granic, I., Lobel, A. ve Engels, R. (2014). *The benefits of playing video games*. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. doi:10.1037/a0034857

Greatz, J. M. (1981). The Origin of Spacewar. *Creative Computing*, 56-67. Kaynak: <http://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>

Greenfield, D. N. (1999). *Virtual addiction: Sometimes new technology can create new problems*. Erişim tarihi 20.5.2008, http://www.virtualaddiction.com/pdf/nature_internet_addiction.pdf

Griffiths MD, Davies MNO, Chappell D. Breaking the stereotype: the case of online gaming. *CyberPsychology and Behavior* 2003; 6:81-91.

Griffiths MD. Behavioral addictions: An issue for everybody? *Journal of Workplace Learning* 1996; 8:19-25.

Griffiths MD. Internet addiction: Time to be taken seriously? *Addiction Research* 2000; 8:413-418.

Griffiths MD. Technological addictions. *Clinical Psychology Forum* 1995; 76:14- 19.

Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20, 47-51.

- Griffiths, M. D. ve Hunt, N. (1998). *Dependence on computer games by adolescents. Psychological Reports*, 82, 475-480.
- Griffiths, M., Davies, M. ve Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal Of Adolescence*, 27(1), 87-96. doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.007
- Grohol, M. (1999, Mayıs 27). *Internet Addiction Guide içinde. Erişim adresi (11 Kasım 2017):* <http://psychcentral.com/netaddiction/>
- Grüsser, S., Thalemann, R., Albrecht, U. ve Thalemann, C. (2005). Excessive computer usage in adolescents – a psychometric evaluation. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117(5-6), 188-195. doi:10.1007/s00508-005-0339-6
- Gündoğdu, R. (2010). 9. Sınıf Öğrencilerinin Çatışma Çözme, Öfke ve Saldırganlık Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(3), 257-275.
- Henderson, E. C. (2001). Understanding addiction. *University Pres of Mississippi*. 4 153
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- Isaacson, W. (2014). The innovators. *New York, NY: Simon & Schuster*.
- Işık E. *Erişkinlerde klinik psikofarmakoloji. In Güncel Temel ve Klinik Psikofarmakoloji. (Eds E Işık, T Uzbay): 337-359. İstanbul, Golden Medya Baskı, 2009.*
- Işık U (2007) *Medya Bağımlılığı Teorisi Doğrultusunda İnternet Kullanımının Etkileri ve İnternet Bağımlılığı*, Doktora Tezi, S Ü, Sos. Bil. Enst., Konya.
- Johnson B. (2009b). *Depression and addiction. Schwartz T.L. ve Petersen T. J (Ed.), Depression: treatment strategies and management (2. Basım) içinde (s.151-167). New York, NY: Taylor & Francis.*

- Jones, W. H., Freemon, J. E. ve Goswick, R. A. (1981). The persistence of loneliness: Self and other determinants, *Journal of Personality*, (49), 27–28.
- Jones, W.H., Hobbs, S.A., Hockenbury, D., (1982). “Loneliness and Social Skill Deficit”. *Journal of Personality and Social Psychology*, (42); 682-689.
- Karaca, S. , Gök, C. , Kalay, E. , Başbuğ, M. , Hekim, M. , Onan, N. ve Ünsal Barlas, G. (2016). Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6(1), 14-19.
- Kaya, Z. (2006). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*, Ankara: PegemA Yayıncılık,
- Kayhan İÇEL (1998) *Kitle Haberleşme Hukuku*, Beta Yayınları, İstanbul, s.407.
- Kıroğlu, G. (2006). “Şiddet, Terör ve Toplum”. *Firdevs Gümüsoğlu (Ed.), Terör, Şiddet ve Toplum içinde (s. 19-25)*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Kim EJ. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *Eur Psychiatry* 2008; 23:212-218.
- Kim, S. & Kim, R. (2002). A Study of Internet Addiction: Status, Causes, and Remedies-Focusing on the alienation factor - *International Journal of Human Ecology* , 3(1), 1-19
- Ko, C., Yen, C., Yen, C., Yen, J., Chen, C. ve Chen, S. (2005). Screening for Internet Addiction: An Empirical Study on Cut-off Points for the Chen Internet Addiction Scale. *The Kaohsiung Journal Of Medical Sciences*, 21(12), 545-551. doi:10.1016/s1607 551x(09)70206-2
- Koçak, R., (2003). “Üniversite Öğrencilerinde Aleksimiti ve Yalnızlığın Bazı Değişkenler Açısından Karşılaştırılması ve Aralarındaki İlişkinin İncelenmesi”. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 19:15-24.
- Köknel, Ö. (1996). *Bireysel ve toplumsal şiddet*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Körler, Y. (2011). *İlköğretimde İkinci Kademe Öğrencilerinin Çeşitli Değişkenler Açısından Yalnızlık Düzeyleri ve Yalnızlık ile Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Arasındaki*

İlişkiler. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Krahé B, Möller I. Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *J Adolesc* 2004; 27:53-69.

Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T. ve Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031. doi:10.1037/0003-066X.53.9.1017

Kul, S. (2014). Uygun İstatistiksel Test Seçim Kılavuzu/Guideline For Suitable Statistical Test Selection. *Plevra Bülteni*, 8(2), 26-29.

Madran, H. A. D., & Çakilci, E. F. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık*/The relationship between aggression and online video game addiction: a study on massively multiplayer online video game players. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99.

Marlatt, G., Baer, J., Donovan, D. ve Kivlahan, D. (1988). Addictive Behaviors: Etiology and Treatment. *Annual Review Of Psychology*, 39(1), 223-252. doi:10.1146/annurev.ps.39.020188.001255

Mert, A., & Özdemir, G. (2018). Yalnızlık duygusunun akıllı telefon bağımlılığına etkisi. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(1), 88-107.

Morris, Merrill and Ogan, Christine (1996) "The Internet as Mass Medium", *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1 (4), [Çevrimiçi: <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue4/morris.html>]

Mulligan, J. ve Patrovsky, B. (2003). Developing online games: an insider's guide. Indiana, *IN:New Riders Publ.*

Myers, D. (2009). Psychology. New York: Worth Publishers.

- Nervlana, N. J., Gross, W.F., (1976). "Loneliness and Locus of Control for Alcohelle Males Valioity Againts Murray Need Cattle Trait Dimension". *Journal of Clinical Psychology*, (32); 479.
- Peplau, L.A., Perlman D., (1984). *Loneliness. Newyork: John Willey Company.*
- Perlman, D. ve Peplau, L. A. (1982). *Theoretical Approaches to Loneliness. Loneliness: A Sourcebook of Current Theory, Research and Therapy. In L. A. Peplau and D. Perlman (Eds), p. 123-134. New York: Wiley.*
- Quandt, T. ve Kröger, S. (2014). *Multiplayer. Londra, İngiltere: Routledge.*
- Rippon, T. (2000). Aggression and violence in health care professions. *Journal Of Advanced Nursing*, 31(2), 452-460. doi:10.1046/j.1365-2648.2000.01284.x
- Schmallegger, F. (2012). *Criminology today: An integrative introduction (6. baskı). Pearson Prentice Hall.*
- Shaffer, H. J., LaPlante, D. A., LaBrie, R. A., Kidman, R. C., Donato, A. N. Ve Stanton, M. V. (2004). Towards a syndrome model of addiction: Multiple expressions, common etiology. *Harvard Review of Psychiatry*, 12, 1–8.
- Simmons, M. (1975, 9 Ekim). Bertie the Brain programmer heads science council. *The Citizen Ottawa*, s. 17. Erişim adresi: <https://news.google.com/newspapers?id=rKYyAAAAIABJ&sjid=pe0FAAAAIBAJ&pg=916,3790974&dq=josef-kates&hl=en>
- Solak, M.Ş. (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimi düzeyleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.*
- Soykan, Ç . (2003). Öfke ve Öfke Yönetimi . *Kriz Dergisi* , 11 (2) , 0-0 . DOI: 10.1501/Kriz_0000000192
- Stanton, J. (1984). *The Addison-Wesley book of Atari software, 1984. Los Angeles, LA.: Book Co.*

- Statista (2018), *Annual Net Revenue Generated by Activision Blizzard From 2005 to 2017 (in million U.S. dollars)*. Erişim Adresi: <https://www.statista.com/statistics/269660/activision-blizzards-net-annual-revenue/>
- Statista (2018), *Average Daily Time Spent Playing Games Per Capita in the United States in 2017, by Age Group (in minutes)*, <https://www.statista.com/statistics/789835/average-daily-time-playing-games-us-by-age/>
- Steinkuehler, C. ve Duncan, S. (2008). Scientific Habits of Mind in Virtual Worlds. *Journal Of Science Education And Technology*, 17(6), 530-543. doi:10.1007/s10956 008-9120-8
- Tazawa, Y. ve Okada, K. (2001). Physical signs associated with excessive television-game playing and sleep deprivation. *Pediatrics International*, 43, 647-650. doi:10.1046/j.1440-1819.2002.00983.x
- Tekindal, M., & Çalışkan, B. Üniversite 1. Sınıf Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Oynama ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi: Hacettepe Üniversitesi İİBF Örneği. *Ufuk Ötesi Bilim Dergisi*, 16(1), 1-26.
- Türk Dil Kurumu (TDK) (2019). Çevrimiçi Büyük Türkçe Sözlük. *Saldırganlık* Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/>
- Türk Dil Kurumu (TDK) (2019). Çevrimiçi Büyük Türkçe Sözlük. *Şiddet* Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/>
- Uğurlu, T, Şengül, C, Şengül, C. (2012). *Bağımlılık Psikofarmakolojisi. Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4 (1), 37-50. DOI: 10.5455/cap.20120403
- Ulu Ercan, E. (2018). Çocuk ve Ergenlerde Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu ve Saldırganlık. *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(2), 149-164.
- Ulu, M., & İkis, M. Lise Öğrencilerinde Saldırganlık ve Din İlişkisi. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 30(41), 75-96.
- Ventura, M., Shute, V. ve Zhao, W. (2013). The relationship between video game use and a performance-based measure of persistence. *Computers & Education*, 60(1), 52-58. doi:10.1016/j.compedu.2012.07.003

- Vitkus, J., Horavitz, L.M., (1987). "Poor Social Performance of Lonely People: Lacking a Skill or Adapting a Role?". *Journal of Personality and Social Psychology*, 52(6);1266-1273.
- Walker, S. & Richardson, D. R. (1998). Aggression strategies among older adults: delivered but not seen. *Aggression and violent Behavior*, 3(3), 287-294.
- Warburton, W. ve Anderson, C. (2015). Aggression, *Social Psychology of International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, 1, 373-380. doi:10.1016/B978-0-08-097086-8.24002-6.
- Wijman T (2018) *Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018* <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018mobilegames-take-half/>
- Williams TY, Boyd JC, Cascardi MA, Poythress N. Factor structure and convergent validity of the Aggression Questionnaire in an offender population. *Psychol Assess* 1996; 8:398-403.
- Yalçıntaş, M. (2019). *Fen Bilimleri Öğretiminde Kuantum Öğrenme Modeli Kullanmanın İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Akademik Merak, Kaygı, Özyeterlik ve Başarı Düzeylerine Etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yanguo, F., Xiyang, J. ve Xinsheng, G. (2003). Behavior Problem and Family Environment of Children with Video Games Dependence. *Chinese Mental Health Journal*, 6. 125-132.
- Yaşar, M., & Paksoy, İ. (2011). Çizgi Filmlerdeki Saldırgan İçerikli Görüntülerin, Çocukların Serbest Oyunları Sırasındaki Saldırganlık Düzeylerine Etkisi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(2), 279-298.
- Yee N. The demographics, motivations and derived experiences of users of massively multiuser online graphical environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments* 2006; 15:309-329.
- Yellowlees, P. & Marks, S. (2007). Problematic Internet use or Internet addiction?. *Computers in Human Behaviour*, 23.

Yeşildal, M., Dömbekci, H. A., & Erişen, M. A. (2019). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Üzerine Bir Araştırma a Research On Online Gaming Addiction and Aggression. *The Journal*, 2019, 12.67.

Yılmaz, R., & Karaoğlu Yılmaz, F. G. (2018). *Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile yalnızlık ve depresyon eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi*.

Young KS. Internet addiction. *Am Behav Sci* 2004; 48:402-441.

Young KS. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychol Behav* 1996; 3:237-244.

Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237-244. doi:10.1089/cpb.1998.1.237

EKLER

EK 1: Demografik Bilgi Formu

1. Yaş: _____
2. Cinsiyet:
3. Kadın () Erkek ()
4. Eğitim Durumu:
5. İlkokul () Ortaokul () Lise () Üniversite () Yüksek Lisans/Doktora ()
6. Çalışıyor Musunuz?
7. Evet () Hayır ()
8. Meslek: _____
9. Gelir Düzeyi:
10. Düşük () Orta () Yüksek ()
11. Medeni Durum:
12. Evli () Bekar () Boşanmış () Dul ()

EK 2: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)

Sevgili katılımcı:

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

Soru No	Soru	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.	Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.	()	()	()	()	()
2.	Çevrimiçi oyunlarda level(seviye) atladığımda mutlu hissederim.	()	()	()	()	()
3.	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.	()	()	()	()	()
4.	Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.	()	()	()	()	()
5.	Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım.	()	()	()	()	()
6.	Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.	()	()	()	()	()
7.	Gece geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu.	()	()	()	()	()
8.	Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim.	()	()	()	()	()
9.	Çevrimiçi oyun oynarken yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.	()	()	()	()	()
10.	Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim.	()	()	()	()	()
11.	Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri satarak para kazandım.	()	()	()	()	()
12.	Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.	()	()	()	()	()
13.	Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissederim	()	()	()	()	()
14.	Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur.	()	()	()	()	()
15.	Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.	()	()	()	()	()

16.	Level atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissederim.	()	()	()	()	()
17.	Çevrimiçi oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.	()	()	()	()	()
18.	Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım.	()	()	()	()	()
19.	Çevrimiçi oyunda seviyesi benden yüksek oyuncuları yendiğimde gururlanırım.	()	()	()	()	()
20.	Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim.	()	()	()	()	()
21.	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemişimdir.	()	()	()	()	()

EK 3: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Türkçe Formu

Aşağıdaki her bir maddeyi okuyarak, bu madde sizin için her zaman doğru ise “Tamamen Katılıyorum”, genelde doğru ise “Katılıyorum”, emin değilseniz “Kararsızım”, genelde doğru değilse “Katılmıyorum”, hiçbir zaman doğru değilse “Kesinlikle Katılmıyorum” şeklinde işaretleme yapmanız rica olunur.

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Bazı arkadaşlarım benim öfkeli biri olduğumu söylerler					
2. Gerekirse hakkımı korumak için şiddete başvurabilirim					
3. Birisi bana fazlasıyla iyi davrandığında “acaba benden ne istiyor” diye düşünürüm					
4. Arkadaşlarımla görüşlerime katılmadığım zaman bunu onlara açıkça söylerim					
5. Öfkeden deliye döndüğümde birşeyler kırıp dökerim					
6. İnsanlar benim görüşlerime katılmadıklarında onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam					
7. Zaman zaman bazı olaylara/kişilere yönelik kızgınlığım uzun süre bitmek bilmez					
8. Bazen başkalarına vurma dürtümü kontrol edemiyorum					
9. Sakin yapılı biriyimdir					
10. Tanımadığım insanlar bana fazla yakın davrandıklarında onlara şüpheyile yaklaşırım					
11. Daha önce, tanıdığım insanları tehdit ettiğim oldu					
12. Çok çabuk parlar ve hemen sakinleşirim					
13. Birisi bana sataşırsa kolaylıkla onu itip tartaklayabilirim					
14. İnsanlar sinirimi bozduklarında kolaylıkla onlar					

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

EK 4: UCLA Yalnızlık Ölçeği

Aşağıda çeşitli duygu ve düşünceleri içeren ifadeler verilmektedir. Sizden istenilen her ifade de tanımlanan duygu ve düşüncüyü ne sıklıkta hissettiğinizi ve düşündüğünüzü her biri için tek bir rakkamı daire içine alarak belirtmenizdir.

	Ben bu durumu HİÇ yaşamam	Ben bu durumu NADİREN Yaşarım	Ben bu durumu BAZEN Yaşarım	Ben bu durumu SIK SIK Yaşarım
1. Kendimi çevremdeki insanlarla uyum içinde hissediyorum.				
2. Arkadaşım yok.				
3. Başvurabileceğim hiç kimsem yok.				
4. Kendimi tek başıyım gibi hissetmiyorum.				
5. Kendimi bir arkadaş grubunun bir parçası olarak hissediyorum.				
6. Çevremdeki insanlarla bir çok ortak yönüm var.				
7. Artık hiç kimseyle samimi değilim.				
8. İlgilerim ve fikirlerim çevremdekilerce paylaşılmıyor.				
9. Dışa dönük bir insanım.				
10. Kendimi yakın hissettiğim insanlar var.				
11. Kendimi grubun dışına itilmiş hissediyorum.				
12. Sosyal ilişkilerim yüzeyseldir.				
13. Hiç kimse gerçekten beni iyi tanımıyor.				
14. Kendimi diğer insanlardan soyutlanmış hissediyorum.				
15. İstedğim zaman arkadaş bulabilirim.				
16. Beni gerçekten anlayan insanlar var.				
17. Bu derece içime kapanmış olmaktan dolayı mutsuzum.				
18. Çevremde insanlar var ama benimle değiller.				
19. Konuşabileceğim insanlar var.				
20. Derdimi anlatabileceğim insanlar var.				