



**T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ-CERRAHPAŞA
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**YÜKSEK LİSANS
TEZİ**

**DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYİNİN ÇOCUKLARDAKİ
NARSİSİZM VE MUTLULUĞA ETKİSİ**

ORHAN ÇEVİK

PROF. DR. ORHAN KOÇAK

**SOSYAL HİZMET ANABİLİM DALI
SOSYAL HİZMET TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

İSTANBUL-2021

TEZ ONAYI



BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün safhalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışılması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığı beyan ederim.



Orhan EVİK

İTHAF

‘Oyun’ hakkı elinden alınan bütün çocuklara ...

TEŞEKKÜR

‘İlim mü’minin yitik malıdır, nerede bulursa alsın’ diyen **Hız. Muhammed (s.a.s)** gibi bir rehber göndererek araştırmaya teşvik eden ve bu tezi tamamlamak için ihtiyacım olan sabır ve kuvveti veren **Allah’a** şükürler olsun.

Bu yolculuk boyunca samimi rehberlik ederek her yardım istediğimde anında cevap veren ve tezimi bitirmem için ihtiyaç duyduğum motivasyonu fazlasıyla veren çok kıymetli danışmanım **değerli bilim insanı Prof. Dr. Orhan Koçak hocama,**

Tez yazma süresince ve her zaman yanımda olan **babam İsmail Çevik, annem Dürdane Çevik, ablam Gülay Güler,** engin bilgileriyle tezime doğrudan katkısı bulunan **kız kardeşim Elif Çevik,** veri toplama sürecinde beni yalnız bırakmayan **erkek kardeşlerim Ömer Çevik ve Murat Çevik** gibi üyeleri bulunan **eşsiz bir aileye,**

Anket verilerinin bilgisayara aktarım sürecini eğlenceli hale getirip bana çok yardımcı olan **kardeşim Ahmed Öztürk’e,**

Başta veri toplama sürecindeki destekleriyle bilimsel çalışmalara verdiği önemi gösteren çok kıymetli **Kaymakam Osman Aslan Canbaba Bey** olmak üzere tüm **Bayrampaşa Kaymakamlığı ailesine;**

Araştırma sürecinde yardımlarını esirgemeyen **tezde adı geçen okulların başta idareleri olmak üzere tüm çalışanlarına,**

Salgın hastalık döneminde hijyen kurallarını sıkı bir şekilde uygulayıp kütüphane hizmetlerini devam ettiren **Nilüfer Belediyesi Üçevler Kütüphanesine,**

Videolarıyla bilimsel araştırma yoluna çıkanlara yol gösterip şevk veren **örnek akademisyen Doç. Dr. Behçet Yalın Özkara’ya,**

Son olarak bu araştırma için gerçek duygu ve düşüncelerini ifadeden esirgemeyip bilime katkıda bulunan çok değerli **katılımcı çocuklara ve ailelerine,**

teşekkürü borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAYI	İİ
BEYAN.....	İİİ
İTHAF.....	İV
TEŞEKKÜR.....	V
İÇİNDEKİLER	V
TABLolar LİSTESİ.....	İX
ŞEKİLLER LİSTESİ	Xİ
SEMBOLLER / KISALTMALAR LİSTESİ.....	Xİİ
ÖZET	Xİİİ
ABSTRACT.....	XİV
1. GİRİŞ VE AMAÇ.....	1
1.1. Problem	1
1.2. Amaç	2
1.3. Önem.....	3
1.4. Varsayımlar.....	4
1.5. Sınırlılıklar	4
2. GENEL BİLGİLER	5
2.1. Kuramsal ve Kavramsal Çerçeve.....	5
2.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı	5
2.1.1.1. Oyun ve Dijital Oyun	5
2.1.1.2. Bağımlılık.....	18
2.1.1.3. Sosyal Çalışma ve Dijital Oyun Bağımlılığı	22
2.1.2. Narsisizm	24
2.1.2.1. Narsisizm Kavramı.....	24
2.1.2.2. Narsisistik Kişilik Bozukluğu Kriterleri	26
2.1.2.3. Narsisizm Türleri	27
2.1.3. Mutluluk.....	28
2.2. İlgili Araştırmalar.....	30
2.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm	30
2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Mutluluk.....	30
2.2.3. Narsisizm ve Mutluluk.....	31
3. GEREÇ VE YÖNTEM.....	32

3.1. Alt Problemler ve Hipotezler	32
3.2. Araştırma Deseni.....	44
3.3. Evren ve Örneklem	44
3.4. Veri Toplama Araçları	44
3.4.1. Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu.....	44
3.4.2. Kişisel Bilgi Formu	45
3.4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	45
3.4.4. Çocukluk Çağı Narsisizm Ölçeği.....	45
3.4.5. Okul Çocuklarının Mutluluk Envanteri	45
3.4.6. Bir İnsan Çiz Testi	46
3.5. Verilerin Toplanması	46
3.6. Verilerin Çözümlemesi	46
4. BULGULAR.....	47
4.1. Yapı.....	47
4.1.1. Sıklık	47
4.1.2. Normallik	53
4.1.3. Geçerlik.....	53
4.1.4. Güvenilirlik	54
4.2. Çözümleme	54
4.2.1. t-Testi	54
4.2.2. Anova	59
4.2.3. Regresyon.....	65
4.2.4. Aracı Değişken.....	67
4.2.5. Bir İnsan Çiz Testi	68
4.2.5.1. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi Yüksek.....	68
4.2.5.2. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi Düşük.....	70
5. TARTIŞMA	72
5.1. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi ile İlişkisi	72
5.2. Narsisizm ve Mutluluğun Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi ile İlişkisi	74
5.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm	74
5.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Mutluluk.....	74
5.2.3. Narsisizm ve Mutluluk.....	74
5.2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı, Narsisizm ve Mutluluk	75
5.3. Sonuçlar	75
5.4. Öneriler	76
KAYNAKLAR	79

FORMLAR	95
Form 1: Araştırma İzin Belgesi.....	95
Form 2: Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam.....	96
Form 3-1: Demografik Bilgi Formu	97
Form 3-2: Çocukluk Çağı Narsisizm-Dijital Oyun Bağımlılık Ölçekleri.....	98
Form 3-3: Okul Çocuklarının Mutluluk Envanteri	99
Form 4: Bir İnsan Çiz Testi	100
ETİK KURUL KARARI	101
İNTİHAL RAPORU İLK SAYFASI.....	102
ÖZGEÇMİŞ	103



TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 4.1.1-1: Yaş	47
Tablo 4.1.1-2: Okul.....	47
Tablo 4.1.1-3: Sınıf.....	48
Tablo 4.1.1-4: Anne - Baba ile Birlikte Yaşama.....	48
Tablo 4.1.1-5: Aile Geliri.....	49
Tablo 4.1.1-6: Kardeş Sayısı.....	49
Tablo 4.1.1-7: Baba Mesleği.....	49
Tablo 4.1.1-8: Anne Çalışma Durumu.....	50
Tablo 4.1.1-9: Dijital Oyun Oynama	50
Tablo 4.1.1-10: Kullanılan Cihaz.....	50
Tablo 4.1.1-11: En Çok Sevilen ve Oynanan Oyun.....	50
Tablo 4.1.1-12: Çevrimiçilik Durumu	51
Tablo 4.1.1-13: İnternet Kafe veya Oyun Konsolu Salonlarına Gitme.....	51
Tablo 4.1.1-14: Dijital Oyun Videolarını İzleme.....	51
Tablo 4.1.1-15: Dijital Oyun Videolarını Paylaşma	52
Tablo 4.1.1-16: Oyun Hesaplarını-Karakterlerini Satın Alma-Satma	52
Tablo 4.1.1-17: Ölçek ve Örneklem Ortalamaları	52
Tablo 4.1.2-18: Normallik Testi	53
Tablo 4.1.3-19: Geçerlik Testi	53
Tablo 4.1.4-20: Güvenilirlik Testi	54
Tablo 4.2.1-21: Yaş (t-Testi)	54
Tablo 4.2.1-22: Okul Türü (t-Testi)	55
Tablo 4.2.2-23: Aile Gelir Durumu (t-Testi)	55
Tablo 4.2.2-24: Kardeş Sahipliği (t Testi)	56
Tablo 4.2.1-25: Anne Çalışma Durumu (t-Testi).....	56
Tablo 4.2.1-26: Dijital Oyun Oynama (t-Testi)	57
Tablo 4.2.1-27: Oyuncu Sayısı (t-Testi)	57
Tablo: 4.2.1-28: Çevrimiçilik Durumu (t-Testi)	58
Tablo 4.2.1-29: Dijital Oyun Videosu İzleme (t-Testi)	58
Tablo 4.2.1-30: Dijital Oyun Videosu Paylaşma (t-Testi)	59
Tablo 4.2.1-31: Dijital Oyun Hesaplarını-Karakterlerini Satın Alma-Satma (t-Testi) ...	59

Tablo 4.2.2-32: Sınıf Derecesi (Anova).....	59
Tablo 4.2.2-33: Anne Baba ile Birlikte Yaşama (Anova)	60
Tablo 4.2.2-34: Baba Mesleği (Anova)	61
Tablo 4.2.2-35: Kullanılan Cihaz (Anova)	62
Tablo 4.2.2-36: En Çok Sevilen ve Oynanan Oyun (Anova)	63
Tablo 4.2.2-37: En Çok Sevilen ve Oynanan Oyun (t-Testi)	64
Tablo 4.2.2-38: İnternet Kafe ve Oyun Konsolu Salonlarına Gitme Sıklığı (Anova)	64
Tablo 4.2.3-39: D.O.B. ve Narsisizm (Regresyon)	65
Tablo 4.2.3-40: D.O.B. ve Mutluluk (Regresyon).....	66
Tablo 4.2.3-41: Narsisizm ve Mutluluk (Regresyon)	66
Tablo 4.2.4-42: D.O.B ve Narsisizm-Mutluluk (Aracı Değişken)	67

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Aracı Değişken Modeli.....	67
Resim 1: Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi Yüksek Bir Çocuk (Bir İnsan Çiz Testi).....	68
Resim 2: Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi Düşük Bir Çocuk (Bir İnsan Çiz Testi).....	70



SEMBOLLER / KISALTMALAR LİSTESİ

TDK: Türk Dil Kurumu

DSÖ: Dünya Sağlık Örgütü

D. O. B.: Dijital Oyun Bağımlılığı

DSM: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

Bkz: Bakınız

Çev: Çeviren

ÖZET

ÇEVİK, O. (2021). Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Çocuklardaki Narsisizm ve Mutluluğa Etkisi. İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sosyal Hizmet Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.

Bu araştırmada, 9-15 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amaçlanmıştır. Çalışma, telafi kuramı, psikososyal gelişim kuramı ve sistem kuramı üzerine temellendirilmiştir. Bu kapsamda araştırmaya katılan çocukların sosyo-demografik özellikleri, dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki değişkenlikler incelenmiştir.

Araştırmanın örneklemini İstanbul Bayrampaşa'daki devlet okullarında eğitim hayatına devam eden 9-15 yaş aralığındaki 461 erkek çocuğu oluşturmaktadır. Evren ise Türkiye'de devlet okullarında 4., 5., 6. ve 7. sınıf erkek öğrencilerdir. Çalışmada, karma araştırma desenlerinden nitel verileri nicel desene yerleştirme deseni kullanılmıştır. Veri toplama araçları, geçerlilik ve güvenilirliği yapılmış olan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Çocukluk Çağı Narsisizm Ölçeği, Okul Çocuklarının Mutluluk Envanteri, araştırmacı tarafından hazırlanan 14 soruluk sosyo-demografik formu ve Bir İnsan Çiz testinden oluşmaktadır. Çözümlemelerde SPSS v24 paket programı ve PROCESS v3.5 eklenti programı kullanılmıştır. Güven aralığı için %95 ve anlamlılık için $p \leq 0,05$ değerleri kabul edilmiştir. Nicel veriler t- testi, tanımlayıcı istatistikler, Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA), regresyon, korelasyon ve aracı değişkenlik çözümlemeleriyle; nitel veriler ise doküman çözümleme yöntemiyle değerlendirilmiştir. Çalışmadaki bulgulara göre, çocuklarda dijital oyun bağımlılık düzeyi ile narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Aralarında olumlu yönde değişkenlik bulunan narsisizm ve mutluluk düzeyleri için dijital oyun bağımlılık düzeyi olumsuz yönde aracı değişkenlik yapmaktadır. Buna göre çocuklarda dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça narsisizm artmakta mutluluk azalmaktadır. Narsisizm ve mutluluk arasında doğru orantılı bir artış varken dijital oyun bağımlılık düzeyi aracı değişken olduğunda narsisizm artmakta, mutluluk azalmaktadır.

Sonuçlara bakıldığında, sorunun bireyden değil toplumdan kaynaklandığı düşünülmektedir. Çözüm için bağımlılıkla mücadelede halen devam edilen medikal model yerine sistem kuramı çerçevesinde daha çok makro düzeyde sosyal çalışma müdahalelerinin yapılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Bağımlılığı, Narsisizm, Mutluluk, Sistem Kuramı, Telafi Kuramı.

ABSTRACT

ÇEVİK, O. (2021). The Effect of Digital Game Addiction Level on Narcissism and Happiness in Children. İstanbul University-Cerrahpasa, Institute of Graduate Studies, Department of Social Work. Master's Thesis. İstanbul.

In this study, it was aimed to determine the relationship between digital game addiction, narcissism and happiness levels of children between the ages of 9-15. The study is based on the compensation theory, the psychosocial development theory and the system theory. In this context, variance between the socio-demographic characteristics of the children participating in the study, digital game addiction, narcissism and happiness levels were examined.

The sample of the study consists of 461 boys between the ages of 9-15, who continue their education in public schools in Bayrampaşa, İstanbul. The universe is the 4th, 5th, 6th and the 7th grade boys who go to state schools in Turkey. In the study, one of the mixed research designs, the design of placing qualitative data into quantitative design was used. The data collection tools consist of the Digital Game Addiction Scale, the Childhood Narcissism Scale, the School Children's Happiness Inventory, the 14-question socio-demographic form prepared by the researcher and the Draw a Person test. SPSS v24 package program and PROCESS v3.5 plug-in program were used in the analyzes. 95% confidence interval and $p \leq 0.05$ values were accepted for significance. Quantitative data were analyzed by t-test, descriptive statistics, One-Way Analysis of Variance (ANOVA), correlation, regression and mediation variability analysis; qualitative data were evaluated using the document analysis method. According to the findings of the study, there is a significant relationship between digital game addiction level and narcissism and happiness levels in children. For narcissism and happiness levels, which vary positively, the level of digital game addiction negatively mediates. Accordingly, as the level of digital game addiction increases in children, narcissism increases and happiness decreases. While there is a directly proportional increase between narcissism and happiness, when the digital game addiction level is mediator variable, narcissism increases and happiness decreases.

Looking at the results, it is thought that the problem is not caused by the individual but by the society. For a solution, it is recommended to make more macro-level social work interventions within the framework of system theory, instead of the current medical model in combating addiction.

Keywords: Digital Game Addiction, Narcissism, Happiness, System Theory, Compensation Theory.

1. GİRİŞ VE AMAÇ

1.1. Problem

Dijital oyun bağımlılığı, toplumun gelecekteki yüzü olan çocukları gün geçtikçe kısılcasına almakta ve narsisizm, yaşam doyumsuzluğu gibi çeşitli ruhsal durum bozukluklarına neden olmaktadır (Arğın, 2019).

Yapılan son araştırmalara göre dünyada aktif olarak dijital oyun oynayan kişi sayısı 2019'da 2.55 milyarı bulurken, 2020'de 2.69 milyar olmuştur. Bu sayının 2021'de 2,81, 2023'te ise 3,07 milyar olacağı tahmin edilmektedir (Statistica, 2021b). Dijital oyun oynayan kişilerin %56'sının 23-38 yaşları arasındaki Y kuşağından olduğu tahmin edilmektedir (Statistica, 2021c).

Küresel oyun e-ticareti, pandeminin de etkisiyle bir önceki yıldan %23 oranında artış göstererek 2020 yılında 135.8 milyar dolara ulaşmıştır ve bu sayının 2023'te 200 milyon dolara ulaşması beklenmektedir. (Statistica, 2021e)

Dünya genelinde bir ay içerisinde dijital oyun oynayanların %39'u ücretsiz bir video oyunu oynamış veya indirmiştir. %34'ü gerçek hayattaki arkadaşlarıyla çevrimiçi bir oyun oynamıştır. %18'i canlı bir oyun yayını izlemiştir. %15'i bir e-spor turnuvası seyretmiştir ve söz konusu oyuncular arasında erkeklerin bir e-spor turnuvasını izleme oranı %28 daha yüksek olduğu saptanmıştır. Oyuncuların %15'i oynamış olduğu çevrimiçi oyunun bir resmini/videosunu paylaşmıştır (Global Web Index, 2020).

COVID-19 pandemisiyle birlikte dünyada dijital oyun oynamak yaygınlaşmıştır. İngiltere ve Amerika'da insanlar öncesine göre %30 daha fazla, %31 aynı oranda, %7 daha az oyun oynadıkları ve %2 lik bir dilimin ise oyun oynamaya yeni başladıkları görülmüştür (Global Web Index, 2020).

Dünya genelinde en fazla indirilen mobil oyun Among Us!, en fazla gelir getiren oyun ise Pokémon GO olmuştur (App ANNIE, 2020). Canlı video oyunlarının izlendiği bir platform olan Twitch'te, Kasım 2020'de en çok görüntülenen oyun League of Legends olmuştur. Ocak 2021'de ise izlenen en popüler oyun Escape from Tarkov olmuş ve bu oyunla ilgili yayınların bir hafta içinde Twitch'te toplam 53,3 milyon saat çevrimiçi olarak izlenmiştir (Statistica, 2021d, 2021a).

Görüldüğü üzere dijital oyun önemli ve büyük bir pazara sahiptir ve kullanıcıların hayatında ciddi bir yer kaplamaktadır. Çoğunlukla zaman geçirme, rahatlama, stresi azaltma, zihni aktif tutma, farklı bir dünyaya dalma, arkadaşlar ya da aile üyeleriyle sosyalleşme niyetiyle oynanan dijital oyunlar, DSÖ'nün de kabul ettiği üzere bağımlılığa yol açsa da pandemi nedeniyle evde kalmayı kolaylaştırdığından aynı zamanda hayat kurtardığı iddia edilmiştir (Kharif, 2020; Statistica, 2020).

Narsisizm, yayılma hızı nedeniyle tıpkı obezite gibi bir epidemiye benzetilmiştir. 1979-2006 yılları arasında Narsisistik Kişilik Envanteri'ni dolduran 16.275 üniversite öğrencisinin aldığı puanlarda belirtilen tarihsel aralıkta %30 oranında bir artış olduğu gözlemlenmiştir. 2008 yılında Amerika'nın Ulusal Sağlık Enstitüsü tarafından yapılan bir araştırmada 35.000 kişilik katılımcı grubunun %6.2'sinin -16 kişiden biri- hayatlarının bir döneminde Narsisistik Kişilik Bozukluğundan yakındığı görülmüştür (Twenge & Campbell, 2015). Sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte narsisizmin çok daha hızlı bir şekilde arttığı da ayrıca bilinmektedir (Avcılar & Atalar, 2019; Balcı & Gargalık, 2020; Cezik & Alanka, 2016; Şahin & Kumcağız, 2017).

Dünya genelinde, özellikle 2014'ten itibaren mutluluk azalmakta, öfke, üzüntü ve endişe artmaktadır. Mutluluk düzeyleri yüksek olan Hollanda, Amerika, Fransa gibi ülkelerde (Helliwell, Layard, Sachs ve De Neve, 2020) bile son zamanlarda ortaya çıkan ayaklanmalar, geniş çaplı protestolar, terörist eylemler dünya üzerindeki genel mutsuzluğun öfke yoluyla dışavurumunun somut bir göstergesidir.

İlgili literatür incelendiğinde mutlulukla ilgili yeterli bilgi bulunurken, dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm gibi ciddi ruhsal durum bozuklukları üzerine dünya genelini kapsayan herhangi bir rapor ya da araştırmaya rastlanmamıştır. Küçük çaplı bilimsel çalışmalar, dijital oyun bağımlılığı ve narsisizmin ciddi oranda arttığını gösterirken bu alanda küresel çapta bir çalışmanın yapılmamış olması önemli bir sorundur. Bununla birlikte sözü edilen üç temel kavram olan dijital oyun bağımlılığı, narsisizm ve mutluluk arasındaki ilişkiyi de araştıran bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu çalışma, belirtilen sınırlılıklar içerisinde yapılmış ve sunmuş olduğu verilerle literatüre katkı sağlamıştır.

1.2. Amaç

1950'li yıllarda bir laboratuvardan çıkarak adeta koronavirüs gibi tüm dünyayı etkisi altına alan dijital oyunlar, insanlık tarihine yön veren önemli bir figür olarak

karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı hızlı bir şekilde artmakta ve özellikle çocukların sağlığını biyopsikososyal ve manevi yönden olumsuz bir şekilde etkilemektedir.

Yeni nesil çocukların narsisizm düzeyinin eski nesillere kıyasen daha yüksek ancak iradelerinin daha zayıf olduğu görülmektedir. Aynı zamanda ekonomik ve sosyal imkanların iyileşmesine rağmen bu çocuklarda tatminsizlik ve buna bağlı olarak mutsuzluk gözlemlenmekte ve yapılan bilimsel araştırmalar (Twenge & Campbell, 2015) bu gözlemi desteklemektedir.

En çok oynanan dijital oyunlar incelendiğinde ise bu oyunların oyunculara basit görevler verip kolayca başarımlarını sağlamak suretiyle, oyunculara önemli bir başarı sağlanmışçasına övgü dolu ifadeler dizdiği görülmektedir. Özellikle çevrimiçi gruplarla birlikte oynanan oyunlar, çocuklar arasında gereksiz bir rekabet ortamı oluşturmaktadır. Yetenekli oyuncuların oyun içinde beslediği-yetiştirdiği karakterlerin kullanım haklarını oyunda kendini ispat etmek isteyenlere ücretli bir şekilde devretmekte ve yapılan bu devir fahiş rakamları bulabilmekte ve gün geçtikçe oyuncular arasında yaygınlaşmaktadır. Bununla birlikte yetenekli oyuncular, oyunlarını oynarken kayıt altına alıp popüler video sitelerinde paylaşmakta ve izlenme oranları milyonları bulan canlı yayınlar yapmaktadırlar. Bahsi geçen durumların narsisistik kişilik ve geçici mutlulukla ilişkili olduğu düşünülmüş, bu sebeple bu çalışmada aradaki ilişkinin araştırılması planlanmıştır.

Bu tezin konusunu dijital oyun bağımlılık düzeyinin çocuklardaki narsisizm ve mutluluğa etkisi oluşturmaktadır. Araştırmada, Alfred Adler'in geliştirdiği *telaifi kuramına* dayanarak her üç olgunun nitel ve nicel araştırma yöntemlerini birlikte kullanmak suretiyle birbirleriyle doğrudan ilişkisi ispatlanmaya çalışılmıştır. Ayrıca halihazırda benimsenmiş olan medikal modele dayalı müdahale yöntemlerinin problemin çözümü için işlevsel olmadığı düşünülmektedir. Bu sebeple sosyal çalışma müdahalelerinde *sistem kuramının* benimsenmesi halinde olumlu sonuç alınabileceği gösterilmek istenmiştir.

1.3. Önem

Alanyazında daha önce bu konuyla ilgili herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Bir İnsan Çiz testi ile ölçekli anketlerin sağlanması yapılmış, aynı zamanda görsellikle desteklenerek konunun daha iyi anlaşılması sağlanmıştır. Bu bakımdan çalışmanın hem konu olarak hem de yöntem olarak yeterince özgün olduğu söylenebilir. Ayrıca konuya

sistem kuramı çerçevesinde bakılarak dijital oyun bağımlılığı ile mücadelede etkili sosyal hizmet müdahaleleri için teorik katkı sağlanmıştır.

Ayrıca literatürde oyun kuramlarının düzensiz bir şekilde olduğu ve sürekli aktaranlar üzerinden atıf yapıldığı için ifade edilen fikirlerle referans gösterilen kaynakların uyuşmaması gibi bariz hataların tekrarlandığı görülmüştür. Bu nedenle oyun kuramları toparlanmış ve kaynakların aslına ulaşıp fikirler yeniden gözden geçirilmiştir. Araştırma bu yönüyle literatüre katkı sunarak önemli bir boşluğu doldurmaktadır.

1.4. Varsayımlar

Araştırmaya katılan çocukların soruları hiç kimsenin etkisi altında kalmadan kendi hür iradeleri doğrultusunda dürüst cevapladıkları varsayılmaktadır.

Narsisizm ölçeğinin alt boyutları bulunmamaktadır. Narsisizm düzeyinin sağlıklı ya da sağlıklı oluşuna mutluluk ve dijital oyun bağımlılık düzeylerine bakarak karar verilebileceği varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Çalışmanın örneklemini İstanbul Bayrampaşa İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı ilk ve ortaokullarda 2018-2019 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören 4., 5., 6. ve 7. Sınıf öğrencilerinden oluşan 461 katılımcı ile sınırlıdır.

Araştırmanın ekonomik boyutu göz önünde bulundurularak oyun bağımlılık düzeyinin erkek çocuklarda daha yüksek olduğu varsayılmış ve kız çocuklar araştırmaya dahil edilmemiştir. Dolayısı ile çalışma erkek katılımcılarla sınırlıdır.

Araştırmadaki tüm bilgi ve bulgular demografik form, ölçekler ve Bir İnsan Çiz testinden elde edilenlerle sınırlıdır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Kuramsal ve Kavramsal Çerçeve

Üç ana bölümden oluşan bu başlık altında dijital oyun bağımlılığı, narsisizm ve mutluluk kavramları açıklanmaya çalışılmıştır. Birinci bölümde oyun ve dijital oyun kavramları incelenmiş, oyun kuramları ve oyun türleri gözden geçirilmiştir. Sonra bağımlılık, bağımlılık türleri, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal çalışmanın dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisine değinilmiştir. İkinci bölümde narsisizm ve türlerinden bahsedilmiştir. Üçüncü bölümde ise mutluluk kavramı üzerinde durulmuştur.

2.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bu başlıkta bağımlılık, oyun kavramı, oyun kuramları, oyun türleri, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal çalışma disiplini açısından dijital oyun bağımlılığı incelenmiştir.

2.1.1.1. Oyun ve Dijital Oyun

i. Oyun Kavramı

Eski Türkçe’de ‘hoplamak, zıplamak, sıçramak ve atlamak’ anlamlarındaki ‘oy-’ kökünden gelen **oyun**, ‘*zekâ ve kabiliyet geliştiren, belirli kurallara sahip, vakti iyi geçirmeye yarayan eğlence*’ anlamına gelmektedir (Kirişcioğlu, 2006; TDK, 2019).

Oyunun İngilizce’de ise iki farklı karşılığı bulunmaktadır:

- a) **Play:** Hollandaca kökenli ‘eğlenmek ve dans etmek için zıplamak’ anlamlarındaki *pleinen* kelimesiyle ilişkili olarak Eski İngilizce’de egzersiz yapmak anlamındaki *plegian* ve tempolu hareket anlamındaki *plega* kelime köklerinden gelen **play**, ‘*çocukların yaptığı gibi haz için bir şeyler yapma; çalışma yerine kendini eğlendirme*’ anlamına gelmektedir (Oxford Learner’s Dictionary, 2020b).
- b) **Game:** Almanca kökenli ‘ oynamak, kendini eğlendirmek’ anlamlarındaki *gamenian* kelimesiyle ilişkili olarak Eski İngilizce’de ‘eğlenme, eğlence’ anlamlarındaki *gamen* kelime kökünden gelen **game**, ‘*eğlenmek için yapılan, genellikle kuralları olan, sonucunda kazanılan veya kaybedilen bir aktivite; bir oyun için ekipman*’ anlamlarına gelmektedir (Oxford Learner’s Dictionary, 2020a).

Oyun, alanyazında; gelecekteki icra edilecek meslekler için bir hazırlık (Aristoteles, çev. 1776), çocuklara verilmesi gereken ilk ders (Quintilianus, çev. 1980), talim ve terbiyede ehemmiyetli bir vasıta (Comenius, 1664), sağgörüyü canlandıran ve zekayı artıran bir dinlence (Gazzali, 2002), çocuğun en içten, gerçek davranışı ve kendini ifade şekli (Fröbel, 1826), insanı insan yapan estetik bir sanat (Schiller, 1838), en yüksek araştırma formu (Scarfe, 1962), hayatın boşluklarını dolduran gönüllü ve düzenli bir eylem (Huizinga, 1964), çocuğun işi ve mesleği (Wundt, 1903), oyuncu, amaç ve kuraldan ibaret üç ana bileşenli bir aktivite (Arjoranta, 2019), hayvanlar ve insanlarda gelişimi sağlayan biyolojik bir zorunluluk (Stuart & Vaughan, 2009), tercih etme, gerçekleştirme ve eğlenme fiili (Jones & Cooper, 2006), çocukların en temel haklarından biri (United Nations, 1989) ve dünya hayatının ta kendisi (Kur'an-ı Kerim, 6/32) olarak ifade edilmiştir.

Tanımlardan anlaşıldığı gibi oyun hayvanların varoluşundan itibaren kendisini göstermiş insanlık tarihinden daha eski ve birçok işleve sahip bir olgudur. Bu olgu üzerine sayısız tanım yapıldığı gibi üzerine birçok kuram bina edilmiştir.

ii. Oyun Kuramları

18. yüzyıl öncesi ortaya atılan felsefi kuramlar, 19. yüzyılda ve 20. Yüzyılın ilk çeyreğinde kendini gösteren klasik kuramlar ve 20. yüzyıl ikinci çeyreğinden sonra meydana çıkan modern kuramlar olarak üçe ayrılmaktadır:

a) Felsefi Kuramlar (1800 öncesi)

Bilimsel literatürde teori anlamındaki kuramları karşılamamaktadır. Kaynaklarda daha çok felsefi ya da geleneksel görüşler olarak ifade edilmektedir. Bir durum hakkında herhangi bir bilimsel deney ya da gözleme dayanmayan öznel açıklamalar olarak kabul edilir (Lacey, 1976; Sparkes, 1991).

Platon (M.Ö. 424-M.Ö. 348):

Antik Yunan Filozofu Platon'a göre oyun, kesin kurallara sahip bir eğitim aracı olmalıdır. Kesin kuralları olan oyunlarla yetişen çocuklar yetişkin olduklarında da kurallara bağlı olurlar. Böylece oyun, devlet yasalarına bağlı vatandaşlar yetiştirmek için etkili bir yöntem olabilir (Platon, çev. 1888).

Aristo (M.Ö. 384-M.Ö. 322):

Eski Yunan Feylesofu Aristoteles'e göre oyun, çocuğun beden gelişimi için önemli bir rol oynamaktadır. Gerçek eğitimin başlayacağı okul dönemine kadar çocuklar oyunlarla meşgul edilmelidir. Ayrıca oyun, gelecekte yapılacak meslekler için bir ön hazırlık olarak görülmelidir (Aristoteles, çev.1776).

Quintilianus (35-100):

Romalı Eğitimci ve Hatip olan Marcus Fabius Quintilianus'a göre oyun, eğitim öncesi meşguliyet değil eğitimin ilk basamağıdır. Oyun bir ders olarak görülmeli ve çocuk bir yaşından itibaren oyun vasıtasıyla eğitim hayatına başlamalıdır (Quintilianus, çev. 1980).

İmam Gazzali (1058-1111):

Fars asıllı olduğu düşünülen İslam Filozofu Ebu Hamid Muhammed Gazzali'ye göre oyun, eğitim esnasında çocuğun yorgunluğunu giderecek bir araçtır. Çocuklar oyundan tamamen uzaklaştırılmamalıdır. Aksi takdirde sağgörünün kapanmasına ve zekâ geriliğine neden olur. Oyunsuzluktan sıkıntıya giren çocuk, bu esareten kurtulmak için hile yollarını arayacaktır (Gazzali, 2002).

Comenius (1592-1670):

Çek Eğitimci Jan Amos Comenius'a göre oyun, ebeveyn tarafından ciddi bir şekilde takip edilmesi gereken; çocuğun bedensel, zihinsel ve ruhsal gelişimi için çok önemli bir yenilenme sürecidir (Comenius, 1896).

John Locke (1632-1704):

İngiliz Filozof John Locke'a göre oyun, mutluluğa giden yolda kullanılacak, kendinde de mutluluk barındıran bir araçtır. Sağlıklı ruhsal ve zihinsel gelişimin ancak sağlıklı bir bedensel gelişimle mümkün olacağını söyleyen Locke, sadece ruh, akıl ve beden sağlığına sahip olan bir insanın mutlu olabileceğini ifade etmiştir. Oyun ise beden ve zihin terbiyesinde en etkili ve eğlenceli bir yöntemdir. Öyle ise insanın hem uzun vadede hem kısa vadede mutluluğu oyuna bağlıdır (Locke, 1693).

b) Klasik Kuramlar (1800-1920)

Klasik kuramlar bilimsel araştırma üzerine değil felsefi yorumlar üzerine bina edilmiş kuramlardır. Ancak modern kuramlara temel oluşturmaları açısından oldukça önemlidir. Oyunun nedenleri ve işlevlerini açıklamaya çalışır (Saracho & Spodek, 2006).

Fazla Enerji Kuramı (The Surplus Energy Theory):

Alman Filozof Johann Christoph Friedrich von Schiller (1759-1805) ve İngiliz Filozof Herbert Spencer (1820-1903) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, coşkulu enerjinin amaçsızca harcanmasıdır. Tüm hayvan ve insan organizmaları hayatta kalmak için kendilerine yetecek kadar enerjiyi üretmektedir. Üretilen enerji ihtiyaç fazlası olduğu zaman bu enerji oyun kanalıyla boşaltılmaktadır. Bir enerji boşaltım sistemi olan oyunun gelişime herhangi bir katkısı bulunmamaktadır (Schiller, 1838; Spencer, 1873).

Rahatlama Kuramı (The Relaxation Theory):

Yahudi Filozof Moritz Lazarus (1824-1903) ve Amerikalı Ruh bilimci George Thomas White Patrick (1857-1949) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, rekreasyonel bir faaliyettir ve kaybolan enerjiyi yeniden üretme yöntemidir. İşin bir zıddı olarak oyun, işte tüketilen enerjiyi tekrar geri getirebilmektedir (Lazarus, 1883; Patrick, 1916).

Öz-Tekrarlama Kuramı (The Recapitulation Theory):

Amerikalı Ruh bilimci Granville Stanley Hall (1846-1924) ve Alman Ruh bilimci Wilhelm Wundt (1832-1920) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, kalıtsal mirasın tekrar edilmesidir. Yani çocuk, ten rengi ve göz rengi gibi atalarının fizyolojik özelliklerini kendi vücudunda tekrar ettiği gibi atalarının yaptığı koşma, zıplama, vurma gibi savaşta kullanılan eylemleri oyun aracılığı ile tekrar etmekte ve kalıtsal davranışların bir sonraki nesle geçmesine sebep olmaktadır (Hall, 1907; Wundt, 1912).

İçgüdü Kuramı (The Instinct Theory):

Cenevreli Filozof Jean Jacques Rousseau (1712-1778) göre oyun, insanlardaki hayatta kalma içgüdü, üreme içgüdü gibi içgüdüsel bir davranıştır. Çocuk gelişiminin doğal bir parçasıdır. Aynı zamanda çocukların temel bir hakkı ve özgürlük alanıdır (Rousseau, 1763).

Alıştırma Kuramı (The Pre-exercise Theory):

Alman Filozof Karl Groos (1861-1946) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, hayata hazırlık için bir okul olmakla birlikte canlıların hayata adaptasyon sağlayabilmeleri için verilmiş içgüdüsel bir eylemdir. Hayvanlar yavruyken oynadıkları oyunlarla avlanmayı öğrenirken, insanlar çocukken oyun vasıtasıyla gelecekteki mesleklerine hazırlık yapar ve kişisel sorumluluklarını yerine getirmeyi öğrenirler (Groos, 1896, 1899).

Gelişme Kuramı (The Growth Theory):

Amerikalı Ruh bilimci Lilla Estelle Appleton (1858-1937) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, organizmadaki genel büyüme dürtüsüne bir cevaptır ve yetişkin davranışlarının işleyişi için gerekli becerilerin ustalığını kolaylaştırmaya hizmet etmektedir. Çocuğun dış çevreye duyuşsal yorumlama yoluyla tepki verebildiği hareket, daha sonra belirli bir ortamda hayatta kalmak için gerekli davranışta ustalaşma becerisini başlatır. Örneğin, kaydırdaktan kaymak çocuk için başta ürkütücü gelebilir. Ancak oyundaki güven ortamıyla zamanla korku azalır, yetenek gelişir (Appleton, 1910).

Fröbel Oyun Kuramı (The Froebel Play Theory):

Alman Eğitim bilimci Friedrich Wilhelm August Fröbel (1782-1852) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, akıl ve kalbin bir araya geldiği alandır. Oyun, zihinsel, duyuşsal ve ruhsal gelişimi birlikte sağlayan ve insanı her yönüyle tatmin eden bir faaliyettir. Oyunla her şey öğrenilebilir (Fröbel, 1826).

Pestalozzi Oyun Kuramı (The Pestalozzi Play Theory):

İsviçreli Eğitim bilimci Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, doğal bir armağan olarak verilmiş, hareket içeren tüm davranışlardır. İçgüdüsel olarak çocuğu fiziksel, ruhsan ve zihinsel olarak harekete geçiren ve gelişimi hızlandıran tüm eylemler oyun olarak kabul edilebilir (Pestalozzi, 1820, 1827).

Benlik Tamamlama Kuramı (The Ego Expanding Theory):

Alman Sanat Tarihçisi Johann Friedrich Konrad Wilhelm Lange (1855-1921) İsviçreli Sinir bilimci Édouard Claparède (1873-1940) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, bilişsel, sosyal ve başta sanat olmak üzere diğer beceriler açısından bireyin

kişiliğini oluşturmakta, böylece egoyu tamamlama yolu olmaktadır (Claparède, 1911; Lange, 1901).

c) Modern Kuramlar (1920 Sonrası)

Modern oyun kuramları, sadece oyunun varlığını açıklamaları değil, aynı zamanda çocukların gelişimindeki işlevini anlamamıza yardımcı olmaları bakımından klasik kuramlardan farklıdır. Bir bakıma, bu kuramlar, çocukların mevcut yaşamlarında oyun davranışına neden olan öncül koşulları belirler. Bu kuramlar, yine modern kuramların teşvik ettiği araştırmalarla birlikte ele alındığında, oyunun bir biliş biçimi ya da bir simgeleştirme biçimi olarak anlaşılmasını sağlamıştır (Saracho & Spodek, 2006).

Katartik Kuram (The Cathartic Theory):

Avusturyalı Sinir bilimci Sigmund Freud (1856-1939) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, düzensiz ve acılı duyguların zararsız bir şekilde ifade ihtiyacını gidermek için bir alandır. Hayatın zorluklarından uzaklaşma ve kısa süreli de olsa acılarını unutma ihtiyacı hisseden çocuklar için bir katarsis (huzursuz edici hisleri dışa atarak kurtulma) işlevine sahiptir (S. Freud, 1967).

Psikoanalitik Kuram (The Psycho-analytic Theory):

Avusturyalı Psikanalizci Anna Freud (1895-1982) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, çocuklara yerine getirilmemiş istekleri dile getirmeleri için iyi bir platform sağlarken, çocukların gizli, bilinçdışı istek ve çatışmalarını ortaya çıkarmalarına yardımcı olur. Aynı zamanda çocukların gerilimlerini çözebilmeleri ve kişilik gelişimlerindeki bilişsel, duygusal ve ahlaki zeminin oluşması için katkıda bulunur (A. Freud, 1936).

Haz Kuramı (The Pleasure Theory):

Alman Ruh bilimci Charlotte Bühler (1893–1974) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, en basit anlamıyla anlık mutluluk için yapılan bedensel veya zihinsel eylemdir. Çocuklar oyunu sadece eğlenmek ve haz almak için oynamaktadır (Bühler, 1945).

Çocuk Dinamikleri Kuramı (The Infantile Dynamics Theory):

Alman Ruh bilimci Kurt Lewin (1890-1947) ve Hollandalı Ruh bilimci Frederik Jacobus Johannes Buytendijk (1887- 1974) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun,

çocuğun bilişsel yaşam alanı hala yapılandırılmamış olduğu için ortaya çıkar ve gerçek ile gerçek olmayanı ayırt edememeye neden olur. Çocuk, oyun oynayarak olayların değişken ve keyfi olduğu, gerçek dışı bir bölgeye geçer. Çocuk, çocuk olduğu ve bilişsel dinamikleri başka bir davranış biçimine izin vermediği için oynar. Oyun, çocuğun çevreye koordinasyonsuz yaklaşımının bir ifadesidir (Lewin, 1931).

Meta-iletişimsel Kuram (The Meta-communicative Theory):

İngiliz Sosyal bilimci Gregory Bateson (1904-1980) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun gerçek değildir ve oyuna katılan çocuklar, oyundaki olayların gerçekliğin kendisinin değil, gerçekliğin taklidinin olduğunu akranlarına bildirirler. Bu nedenle, çocuklar oynayarak iki düzeyde aynı anda işlev görmeyi öğrenirler:

Birincisi: nesnelerin ve eylemlerin amaçlarına inanmak.

İkincisi: yaşamın gerçekliği (örneğin, oyuncuların gerçek kimlikleri ve nesnelerin ve eylemlerin gerçek amacı).

Ayrıca oyun metinleri ve deneyimler kendi bağlamlarına, oyun ortamına göre sürekli olarak uydurulmaktadır. Oyun, bireyin kültürel ve kişisel benzerliğini doğuran gerçeklik metninin meta-iletişimsel bağlamıdır. Dolayısıyla bu teori, oyun ve fantezinin çocukların bilişsel gelişiminde önemli işlevlere hizmet ettiğini ileri sürmektedir (Bateson, 1955).

Bilişsel Gelişim Kuramı (The Cognitive Development Theory):

İsviçreli Çocuk Ruhbilimci Jean Piaget (1896-1980) tarafından geliştirilen bu kurama oyun, asimilasyon (özümseme) ve akomodasyon (uyumsama) üzerine bina edilen bilişsel gelişimin önemli bir parçasıdır ve üç önemli aşaması vardır:

- 1) Alistırılmalı Oyun (0-2 Yaş): İlk aşamada, çocukların tekrarlayan eylemleri fiziksel aktiviteye odaklanır. Çocuk nesneleri özgürce keşfetse bile, nesnelerin çocuğun onları kullanırken adapte ettiği çeşitli özelliklere sahip olması nedeniyle oldukça fazla uyum sağlanır.
- 2) Sembolik Oyun (2-12 yaş): İkinci aşamada, hayal ürünü veya sembolik oyun gelişir. Sembolik yetenek, çocuğun rol yapmasını, hikayeler yaratmasını ve bunları canlandırmasını mümkün kılar. Sembolik oyun, temsil edilen gerçek

nesnelerin varlığını gerektirmez. Bunun yerine, herhangi bir nesne yeri taşıyabilir ve amaçlanan bir ögenin özelliklerini üstlenebilir.

- 3) Kurallı Oyun (12 yaş ve üzeri): Son aşamada, sosyal uzlaşmalara ve etkileşimlere dayanmaktadır. Bu oyun türü somut işlemsel gelişim aşamasında gelişir. Bu oyunlar iki veya daha fazla çocuğun katılımını gerektirir.

Bu kurama göre oyun, daha fazla bilişsel gelişime yol açmaz. Basitçe ulaşılan bilişsel gelişim seviyesini yansıtır (Piaget, 1951).

Sosyo-Kültürel Gelişim Kuramı (The Socio-Cultural Development Theory):

Rus Ruh bilimci Lev Semyonovich Vygotsky (1896-1934) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, bir keşif aracıdır. Çocuk sosyal kısıtlamalardan uzaklaşarak hayal gücünü kullanmaya başlar. Sosyo-kültürel imgeler temelinde bir nesneyi başka bir nesne yerine kullanarak ayırım yapabilme yeteneğini ve yeni davranış biçimlerini geliştirir. Bu şekilde sosyal hayatta karşılaştığı sorunların çözümü için kendine bir çeşit hayali düşünce ve davranış atölyesi kurmuş olur (Vygotsky, 1967).

Duyusal Öğrenme Kuramı (The Sensory Learning Theory):

İtalyan Doktor ve Eğitim bilimci Maria Montessori (1870–1952) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, doğumdan itibaren başlayan ve hayata hazırlayan eğitim sürecinin kendisidir. Oyun asla boş zaman etkinliği olarak görülmemelidir. Edinilen bilgilerin kalıcı olması için eğitim ve öğretim sürecinin her alanında oyun olmalıdır. Eğitim eğlenceli hale geldiği zaman çocuklar, artık anlamsız oyunlara ihtiyaç duymamaktadır (Montessori, 1948, 1949).

Hazırlık Kuramı (The Preparation Theory):

Amerikalı Ruhbilimci John Dewey (1859-1952) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun hem sosyal hem bilişsel olarak bireyin gelişimine katkı sağlamakta ve bu şekilde bireyi geleceğe hazırlamaktadır. Çocuk için bir eğlence aracı olan oyun, mesleki hayat için bir ilk adım niteliği taşımaktadır. Ancak oyun ve iş birbirinden ayrılmalı ve yetişkinlik döneminde birey, eğlenme hazzını artık oyundan değil mesleğinden almalıdır (Dewey, 1913).

Oyuncu İnsan Kuramı (The Man Player Theory):

Hollandalı Filozof Johan Huizinga (1872-1945) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, kültürlerin oluşturduğu bir olgu değil, kültürleri oluşturan bir olgudur. Gönüllülük esasına bağlı, işlevselliğe sahip ve günlük hayat rutininden uzaklaştırıp özgürleşme fırsatı veren bir etkinliktir (J. Huizinga, 1980).

Prova Kuramı (The Rehearsal Theory):

Amerikalı Ruhbilimci Jerome Seymour Bruner (1915-2016) tarafından geliştirilen bu kurama göre, oyun, çeşitli gerçek hayat senaryolarına yönelik eylemleri güvenli, risksiz bir ortamda prova etmek için fırsat sunmaktadır. Böylece çocuklar, zor bir durumla karşılaştıklarında çok stresli olmamaktadır (Bruner, 1972).

Sosyal Öğrenme Kuramı (The Social Learning Theory):

Kanadalı Ruhbilimci Albert Bandura (1925-?) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, sosyal hayata katılımın ve iletişim becerilerini geliştirmenin en doğal ve mantıklı bir yoludur. Çocuklar insan davranışlarını izler ve bilgi edinir. Oyun çocuğa, bu izlenim ve bilgileri tekrar yoluyla yeni davranış biçimlerini kazanması için ortam sağlar (Bandura, 1977).

Sistem Kuramı (The System Theory):

Fin Felsefeci Rafael Viktor Matias Helanko (1908-1986) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, çocuğun gerçek hayattan uzaklaşmak için parçalarını ve zamanını seçerek oluşturduğu anlık bir sistemdir. Çocuk, oyun vasıtasıyla kendi hür iradesine bağlı olarak gerçek hayatın sistemi içinde kendine bağımsız bir sistem kurmakta ve bu şekilde olumsuzluklardan uzaklaşarak kendini korumaya almaktadır (Helanko, 1958).

Ekolojik Kuram (The Ecological Theory):

Amerikalı Ruh bilimci Urie Bronfenbrenner (1917-2005) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, çocuğun içinde bulunduğu sistemlere göre değişen, gelişimde temel rol oynayan bir etkinliktir. Gelişimin sağlıklı olması oyunun kalitesine, oyunun kalitesi de içinde bulunulan sisteme uygunluğuna bağlıdır. Çocuğun ilk beş yılı için; mikrosistem, mezosistem, egzosistem, makrosistem ve kronosistem olmak üzere beş farklı sistem kategorisi tanımlanmıştır (Bronfenbrenner, 1979).

Akış Kuramı (The Flow Theory):

Macar kökenli Amerikalı Ruh bilimci Mihaly Csikszentmihalyi (1934-?) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, bireyin konsantrasyonunu kendisine toplayarak anlık mutluluk verip zaman farkındalığını azaltan bir akış deneyimidir. Akış deneyiminin yaşanabilmesi, oyunun meydan okuyarak bireyi kendisine davet etmesine ve bireyin de bu meydan okumanın üstesinden gelme yeteneğine sahip olmasına bağlıdır (Csikszentmihalyi, 1985; Csikszentmihalyi & Bennett, 1971).

Etki ve Yeterlilik Kuramı (The Competence and Effectance Theory):

Amerikalı Ruh bilimci Robert W. White (1904-2001) ve Amerikalı Ruh bilimci Susan Harter (1939-?) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, çocuğun çevresindeki yetişkinlerle etkileşime girme içgüdüsüne bağlı olarak gerçekleşir. Ayrıca çocuğa yeterliliğini gösterme motivasyonu verir ve çevresinden geri bildirim almasını sağlar. Böylece çocuğu sosyal hayata ve iş hayatına hazırlayan motivasyonel bir eylem haline gelir (Harter, 1978; White, 1959).

Uyarılma ve Geçiş Kuramı (The Arousal and Modulation Theory):

İngiliz kökenli Kanadalı Ruh bilimci Daniel Ellis Berlyne (1924–1976) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, hareketsizlik sonucu biriken uyarıcıların, uyararı aramaya itmesi sonucu oluşan bir keşif sürecidir. Keşfedilen uyarılarla zaman geçirdikçe uyarıcılar azalmakta ve haz yaşanmaktadır (Berlyne, 1960, 1965).

Sutton-Smith Oyun Kuramı (The Sutton-Smith Play Theory):

Yeni Zelandalı Eğitimci ve Oyun kuramcısı Brian Sutton-Smith (1924–2015) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, yeni yönelimlerle çevreye uyum sağlama çabasıdır ve oyunda kullanılan oyuncaklar ve materyaller içinde bulunan kültürü yansıtmaktadır (Sutton-Smith, 2001).

Singer Oyun Kuramı (The Singer Play Theory):

Amerikalı Ruh bilimci Jerome L. Singer (1924-2019) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, çocuklar için duyguların bir ifade yöntemi ve iç dünyalarıyla dış dünyalarını dengeleme aracıdır (Singer, 1994, 1995).

Zihin Kuramı (The Mind Theory):

Amerikalı Ruh bilimci David Premack (1925-2015) ve Amerikalı Ruh Bilimci Guy Woodruff (?-?) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, çevresindeki düşünce, istek, meyil ve duyguları empati yoluyla anlayabilme ve zihniyle yorumlayabilme kapasitesine sahip olan insanın bu yeteneklerini geliştirmesi için en ideal ortamı sunmakta ve bu şekilde sosyalleşmeyi mümkün kılmaktadır (Premack & Woodruff, 1978).

Beş Aşamalı Oyun Kuramı (The Five-Staged Play Theory):

Amerikalı Toplum bilimci Mildred B. Parten (1902-1970) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, yaşa bağlı olarak tek başına oynama, başka oyunları izleme, paralel oynama, birlikte oynama, iş birliği içinde oynama şeklinde beş aşamadan oluşan sosyalleşme sürecidir (Parten, 1932).

Kendini Gerçekleştirme Kuramı (The Self-Realization Theory):

Amerikalı Toplum bilimci Henricks S. Thomas (1950-?) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, şimdiki ileri sürülen kuramlarda açıklanmaya çalışıldığı gibi sadece bir veya birkaç işlevle sınırlandırılmayacak kadar geniş kapsamlı, insanın hayatı boyunca tecrübe ettiği, olumlu ve olumsuz etkileriyle birlikte bütüncül olarak bakılması gereken insanın kendini gerçekleştirme sürecidir (Henricks, 2014).

Telafi Kuramı (The Compensation Theory):

Yahudi kökenli Avusturyalı Ruh hekimi Alfred Adler (1870–1937) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, çocuğun toplumsallaşma sürecinde organ eksikliği, şımartılma veya ilgi eksikliği nedeniyle meydana gelen aşağılık kompleksinden kurtulma amacıyla gösterdiği üstünlük çabası için kullandığı önemli bir enstrümandır.

Yaşama hazırlama, toplumsallaşma sürecini hızlandırma, çocukların hakimiyet kurmasını sağlamak suretiyle kişilik gelişimini etkileme, çocukları pasiflikten kurtararak harekete geçirme, çocukların sahip olduğu yeteneklerini ortaya çıkarma ve onlara önemli bir meşguliyet olma faktörleri, oyunun en önemli işlevlerini oluşturmaktadır (Adler, 1949).

Psikososyal Gelişim Kuramı (The Psycho-social Development Theory):

Danimarkalı kökenli Amerikalı Ruh bilimci Erik Erikson (1902–1994) tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, bireyin sekiz evreden oluşan ruhsal ve sosyal gelişimini yansıtan bir aynadır.

Bu evreler,

1. Güvenli olmaya karşı Güvensiz olma (0-1 yaş)
2. Özerklik hissine karşı Utanma hissi (2-3 yaş)
3. Girişimciliğe karşı Suçluluk hissi (3-5 yaş)
4. Becerikliliğe karşı Aşağılık hissi (6-11 yaş)
5. Kimliğe karşı Rol karmaşası yaşama hissi (11-20 yaş)
6. Yakın ilişkilere karşı Uzaklaşma hissi (Genç yetişkinlik)
7. Üretkenliğe karşı Kısırlık durumu (Yetişkinlik)
8. Ego Bütünleşimine karşı Ümitsizlik (İhtiyarlık dönemi) şeklinde sıralanmıştır.

Oyun tüm bu evrelerde biyolojik ve sosyal gereksinimler arasında bir köprü olduğu için gelişimin daha sağlıklı bir şekilde ilerlemesine yardımcı olmakta ve hayal gücünün kendini göstermesi için ortam sunmaktadır. Bu şekilde bireyin kimlik belirsizliklerinden sıyrılarak sosyal hayata adapte olmasını sağlamaktadır (Erikson, 1977).

iii. Oyun Türleri

Oyun kuramlarından da anlaşıldığı gibi oyunun, dolayısı ile oyun türlerinin çocukların ruhsal ve kişisel gelişimlerinde önemi oldukça büyüktür. Çünkü oyun türleri farklılaştıkça beden, zihin ve duygular da oyuna adaptasyon sağlanmakta ve bu suretle çok yönlü bir gelişim sağlanmaktadır. Bu açıdan oynanılan oyun türlerini anlamak, oyunun çocuğun ruhsal ve kişisel gelişimindeki etkisini anlamaya yardımcı olacaktır.

a) Geleneksel Oyun

Tarihi insanlığın yeryüzünde kendisini ilk göstermesiyle birlikte başlayan geleneksel oyunlar, varlığını hala sürdürmektedir. Literatürde şimdiye kadar oyun üzerinde yapılan tanımların neredeyse tamamı geleneksel oyunları ifade etmektedir. İşlevsel olarak insanın biyopsikososyal ve manevi gelişiminin en önemli parçası olan ve Huizinga'ya (1964) göre 'insanı insan yapan' geleneksel oyunlar, günümüzde dijital

oyunların yaygınlaşması ve toplumun modernleşmesi ile yeni düzende kendisine eskisi kadar yer bulamamaktadır.

Geleneksel oyunları üç ana başlıkta toplamak mümkündür:

1. Yapısına göre:

- a) *Fonksiyon Oyunları:* Bebeklikte şüursuz bir şekilde yapılan hareketlerdir.
- b) *Hayal Oyunları:* Çocuğun oyuncaklarını hayalen canlandırarak oynadığı oyunlardır.
- c) *Grup Oyunları:* Çocuğun arkadaşları ile oynadığı mekânı genelde sokak olan oyunlardır.

2. Mekâna göre:

- a) *Açık Hava Oyunları:* Saklambaç, körebe gibi sokakta oynanılan oyunlardır.
- b) *Kapalı Mekân Oyunları:* Sessiz sinema, isim-şehir gibi ev ve okul alanlarda oynanılan oyunlardır.

3. Materyale göre:

- a) *Materyalli Oyunlar:* Aşık, sopa, ip, kâğıt-kalem, taş ve top gibi materyallere ihtiyaç duyulan oyunlardır.
- b) *Materyalsiz Oyunlar:* Kovalama, taklit, sekme ve atlama gibi hareketlerle oynanabilen oyunlardır (Sel, 1983).

b) Dijital Oyun

Herhangi bir elektronik platformu kullanan, bir veya birden fazla oyuncuyu fiziksel veya çevrimiçi ağ ortamında barındırabilen, ya metin ya da görsellik üzerine bina edilmiş her türlü bilgisayar tabanlı eğlence yazılımı olarak tanımlanan (Frasca, 2001) dijital oyunlar, bugün insanları sadece eğlendirmekle kalmayıp dünya pazarında kendine hatırı sayılır bir yer edinmiş, hem üreticilere hem oyunculara para kazandıran önemli bir meta haline gelmiştir (Güvenli İnternet Merkezi, 2019).

Günden güne değişen ve gelişen dijital oyunları sınıflandırmak kolay olmamaktadır. Zira, kimi zaman yeni türler ortaya çıkmakta, kimi zaman ise iki farklı tür birleştirilerek yeni oyunlar üretilmektedir.

Ancak dijital oyunları şu an için dört ana başlık altında toplamak mümkündür:

1. *Bağlantı durumuna göre:* Çevrimiçi oyunlar ve çevrimdışı oyunlar olmak üzere ikiye ayrılır.
2. *Oyuncu sayısına göre:* Tek oyunculu ve çok oyunculu olarak ikiye ayrılır.
3. *Platforma göre:* Bilgisayar oyunları, cep telefonu oyunları, tablet oyunları, cihazdan bağımsız oyunlar ve konsol oyunlarıdır.
4. *Türe göre:*
 - (a) **Aksiyon Oyunları:** Savaş (nişancı), alan savaşları, dövüş, aksiyon, macera oyunlarıdır.
 - (b) **Rol Yapma Oyunları:** Üçüncü şahıs (TPS), aksiyon macera (ARPG), çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası (MOBA), devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG) gibi oyunlardır.
 - (c) **Strateji:** Gerçek zamanlı strateji, tur tabanlı strateji, inşa ve yönetim oyunlarıdır.
 - (d) **Macera:** Çözümleme, bulmacalı, platform, aksiyon-macera oyunlarıdır.
 - (e) **Bilmece ve Bulmaca:** Tetris, Sudoku gibi zihin oyunlarıdır.
 - (f) **Spor:** Futbol, basketbol gibi spor oyunlarıdır.
 - (g) **Yarış/Araba:** Need For Speed, Driver gibi yarış oyunlarıdır.
 - (h) **Simulasyonlar:** Araç (uçak, otomobil ve deniz-su sporları), yaşam ve şehir kurma The Sims gibi ve yönetim simülasyonlarıdır.
 - (i) **Kart ve aile oyunları:** Pokemon, Monopoly gibi oyunlardır (Dijital Oyun Türleri, 2020).

2.1.1.2. Bağımlılık

i. Bağımlılık Kavramı

Türkçe’de ‘herhangi bir nesneyi diğer bir nesneye veya birden fazla nesneyi birbirine tutturana’ anlamındaki *bağ* isim kökünden türetilmiş *bağın* gövdesinin zamanla *bağım*’a, sonra *-lı* ekiyle ‘başka bir şeyin iradesine, kuvvetine veya yardımına bağlı olan, özgürlüğü olmayan, ittiba eden’ anlamındaki sıfat olan *bağımlı*’ya dönüşmüş, *-lık* eki de eklenerek isimleşmiş olan **bağımlılık**, ‘*bağımlı olma durumu, tabiiyet*’ anlamına gelmektedir (Balyemez, 2018; TDK, 2019).

Bağımlılığın İngilizce’de ise iki farklı karşılığı bulunmaktadır:

- 1) **Addiction:** Latince ‘kökenli söylemek, hüküm vermek’ anlamlarındaki *addicere* kelimesiyle ilişkili olarak yine Latince’de ‘bağlamak’ anlamındaki

addictio kökünden gelen **addiction**, ‘özellikle zararlı olan bir şeyi alışkanlık olarak kullanmayı veya yapmayı bırakamama durumu’ anlamına gelmektedir (Oxford Learner’s Dictionary, 2021a).

- 2) **Dependence**: ‘Aşağı’ anlamındaki *de* ve ‘asılmak’ anlamındaki *pendere* kelimelerinin birleşmesinden oluşan Latince kökenli *dependere* fiili ile ilişkili olarak Eski Fransızcada ‘aşağı asılmak, dayanmak’ anlamlarındaki *dependance* sözcüğünden gelen **dependence**, ‘*hayatta kalmak veya başarılı olmak için birinin / bir şeyin yardımına ve desteğine ihtiyaç duyma durumu*’ anlamına gelmektedir (Oxford Learner’s Dictionary, 2021b).

Bağımlılık, güncel ve tanımlara uygun bir kavram olmasına rağmen, zamanla hakaret ve dışlamayı ima eden mecaz anlamlar kazanmıştır. Nitekim sadece kökeni söylemek, hüküm vermek anlamlarındaki ‘addicere’den gelen İngilizce ‘addiction’ kelimesinin etimolojik hikayesi bile etiketleme ve aşağılama üzerine kuruludur (Rosenthal & Faris, 2019). Bu nedenle bağımlılığın devam etmesinde, tedavilerin sonuçsuz kalmasında hatta bağımlılığın meydana gelmesinde bir etken olan toplumsal dışlanma ve etiketlenmeyi ima eden kavramlar yerine yeni kavramlar oluşturmak ihtiyacı ortaya çıkmış ve gerekli çalışmalar yapılmıştır.

Uluslararası psikolojik bozuklukları tanımlayan DSM-5 kılavuzuna göre 2013 yılından itibaren bağımlılıkla ilgili bağımlılık (addiction,dependence) ve kötüye kullanım (misuse,abuse) kavramları yerine madde ile ilişkili ve bağımlılık oluşturan bozukluklar (substance-related and addictive disorders) ve madde ile ilişkisi olmayan bozukluklar (non-substance-related disorders) kavramları uygun görülmüştür (Gulec, Kosger, & Essizoglu, 2015).

Bağımlılık Kriterleri

Bir bireye bağımlılık tanısının konulabilmesi için aşağıdaki kriterlerden bir yılda en az ikisi gözükmeli, tıbbi noktadan gözle görülen bir sıkıntıya ve işlevselliğin azalmasına neden olmalıdır.

- 1) Arzu edilenden daha uzun kullanım süresi
- 2) Bağımlılık yapan nesneyi terk etmek için gösterilen neticesiz gayretler
- 3) Bağımlılık yapan nesnelere erişmek veya bu nesnelerden uzaklaşmak için gereken etkinliklere ayrılan fazla zaman

- 4) Bağımlılık nesneleri için duyulan yüksek arzu ve mecburiyet hissi
- 5) Kişisel mesuliyet ve vazifelerin yerine getirilememesi
- 6) Yaşanan toplumsal ve bireysel sorunlara rağmen devamlılık
- 7) Günlük etkinliklerin kısmen veya tamamen bırakılması
- 8) Tehlikeli durumlarda bile devamlılık
- 9) Bedensel ve ruhsal zararlarını bile bile devam etme
- 10) Toleransın gelişmesi
- 11) Etkisinin hissedilmesi için her defasında bağımlılık nesnesinin daha fazla kullanılması
- 12) Eşit dozda alınan bağımlılık nesnesinin etkisinin bir müddet sonra hissedilememesi
- 13) Yoksunluk belirtileri

Bir yılda bulguların iki ya da üçü var ise hafif derecede, dört ya da beşi var ise orta derecede, altı ya da daha fazlası var ise şiddetli düzeyde bir bozukluk olduğu kabul edilmektedir (American Psychiatric Association, 2013).

ii. Bağımlılık Türleri

Bağımlılık türleri şu şekilde sıralanmıştır;

1) Madde ile ilgili Bağımlılıklar

- Alkol
- Kafein
- Kenevir
- Halüsinojen
- Eroin
- Sedatif, Hipnotik veya Anksiyolitik
- Uyarıcı
- Tütün
- Soluma
- Diğer Maddeler

2) Davranış ile ilgili Bağımlılıklar

- Kundak
- Hırsızlık
- İstifleme
- İş
- İnsan
- Heyecan ve tehlike
- Kumar
- Alışveriş

- Seks
- Aşk
- İlişki
- Saç koparma, tırnak yeme
- Yemek
- Spor
- Solaryum
- Teknoloji
 - İnternet
 - Dijital Oyun
 - Sosyal Medya
 - Çevrimiçi Kumar
 - Porno
 - Çevrimiçi Alışveriş

Literatürde incelemesinde tespit edilen bağımlılıkla ilgili bu psikolojik bozukluk türleri (American Psychiatric Association, 2013; Bektaş, 2018; Petry, 2016) en yaygın olanlardır. Ancak bu bozuklukların hepsi DSM-5 bağımlılık kriterlerine uymamakla birlikte, bunların dışında nomofobi, fomo gibi bağımlılığa yakın farklı psikolojik bozukluk türleri de bulunmaktadır.

iii. Dijital Oyun Bağımlılığı

DSM-5 kılavuzunda bağımlılık tanısı konulmak için üzerine daha çok araştırma yapılması gerektiği öne sürülerek kumar bağımlılığı gibi madde ile ilgili olmayan bozukluklar arasına henüz dahil edilmeyen dijital oyun bağımlılığı (kılavuzda İnternet Oyun Oynama Bozukluğu), son bir yılda, oyunun bireyler için diğer günlük meşguliyet ve faaliyetlerden öncelikli hale gelmesi, oyundaki kontrolün giderek kaybedilmesi ve olumlu olmayan neticelerine rağmen oyunun sürdürülmesi olarak tanımlanmıştır (American Psychiatric Association, 2013; Duran, 2020).

Madde ile ilgili olmayan bozukluk olarak kabul edildiği takdirde aşağıda önerilen dokuz kriter bireye dijital oyun bağımlılığı tanısı koymak için yeterli görülmüştür:

1. Oyunlarla meşgul olma
2. Oyun oynama mümkün olmadığında çekilme belirtileri
3. Tolerans
4. Oyunlara katılımı kontrol etmeye yönelik başarısız girişimler
5. Sonuç olarak önceki hobilere ve eğlenceye ilgi kaybı
6. Psikolojik ve sosyal sorunların bilinmesine rağmen çok fazla oyun oynanılması

7. Oyun oynama zaman miktarı hakkında aile üyelerinin, terapistlerin ya da başkalarının aldatılması
8. Olumsuz bir ruh durumundan kurtulmak ya da rahatlatmak için oyunların kullanılması
9. Oyunlara katılım nedeniyle kaydadeğer bir ilişki, meslek, eğitim, kariyer fırsatı riski ya da kaybı (Petry, 2016).

2.1.1.3. Sosyal Çalışma ve Dijital Oyun Bağımlılığı

Sosyal çalışma, sosyal değişim ve evrimi, sosyal ahengi ve bireylerin güçlenmesini ve özgülleşmesini destekleyen bir akademik disiplin ve uygulamaya dayalı bir meslektir (IFSW, 2014). Sağlık personeli olarak kabul edilen sosyal çalışmacıların, meslek tanımı ile doğrudan ilişkili olarak bireyin maneviyatını da kapsayan biyopsikososyal tam iyilik halinin yani sağlığının korunmasında önemli bir rolü bulunmaktadır (Ruth & Marshall, 2017; Saad, de Medeiros, & Mosini, 2017).

Bağımlılık tanımında belirtilen sağlığın dört temel unsurunu doğrudan etkileyen bir bozukluktur. Özellikle, bağımlılık yapan çoğu nesnelerin aksine erişimi oldukça kolay ve ucuz olması ve toplum nazarında diğer bağımlılık yapan nesnelere kıyasen daha masum görünmesi nedeniyle yaygınlaşma oranı hızla artan başta dijital oyun olmak üzere tüm teknoloji bağımlılıkları bireysel ve toplumsal sağlığı ciddi bir şekilde tehdit etmektedir.

Bağımlılıkla ilgili ilk çalışmalar bireyi sorunlu gören ve bireyin tedavi ile sisteme kazandırılabilceğini ileri süren Medikal Modeli ortaya çıkarmıştır. Bağımlılığı bireyden kaynaklanan bir hastalık olarak gören ve tedavi veya psikoterapilerle bu sorunun çözülebileceğini ileri süren bu modelin bağımlılığı önlemede yetersizliği sosyal çalışmacılar tarafından farkedilmiş ve bu durum bireyi çevresi içinde ele alan *sistem kuramının* ortaya çıkmasına ve teorik olarak benimsenmesine zemin hazırlamıştır (Acar & Acar, 2002). Aynı şekilde tıp alanında da sürdürülegelen Medikal Modelin yetersizliği ve yeni paradigmalara ihtiyaç duyulduğu çok geçmeden bazı bilim insanları tarafından dile getirilmiş ve üzerinde çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmaların başında Bağımlılığın Uzaklaştırma Kuramının (The Dislocation Theory of Addiction) geliştiricisi Dr. Bruce Alexander tarafından gerçekleştirilen meşhur Fare Parkı Deneyi gelmektedir. Fare Parkı Deneyi, bağımlılığın kişisel değil toplumsal bir sorun olduğunu bilimsel olarak ispatlamış

ve bireyi çevresiyle ele alınması gerektiğini ileri süren ve sağlık tanımına en uygun çözüm yolunu sunan *sistem kuramının* öneminin altını çizmiştir (Alexander, 2008).

Medikal Modelin yetersizliği görüldüğü ve teorik olarak *sistem kuramının* benimsendiği yarım asırlık zamana rağmen bağımlılık hizmetleri kısmen değişiklikler olsa da hala Medikal Model çerçevesinde verilmeye devam edilmektedir. Örneğin, Teknoloji bağımlılığını önlemek için ülkemizde bazı hastanelerde ayrı bir poliklinik kurulmuş, bir çok danışmanlık ofisi ve rehabilitasyon merkezi açılmıştır . Bu kurumlarla ilişkili olan sosyal çalışmacıların verilen tıbbi ve psikososyal hizmetlerdeki rolü, danışanları bu birimlere yönlendirmek veya tedavi süreci ve sonrasında bireylere daha çok mikro düzeyde destek sunmaktan ileri gidememektedir. *sistem kuramı* temelli müdahalelerin hayata geçmemesinin bu kurama dayalı müdahale edecek sosyal çalışmacıların bu hizmetlerdeki istihdamının azlığı, yetkilerinin sınırlılığı ve alanda sözü geçen profesyonellerin bu duruma kayıtsızlığının olduğu söylenebilir. Ancak sosyal çalışmacıların mesleki rollerinin mikro düzeydeki eğiticilik-öğreticilik, danışmanlık, bağlantı kuruculuktan (Zengin & Çalış, 2017) ibaret olmadığına unutulmaması gerekir. Çünkü makro düzeydeki sorunlar makro müdahalelerle çözülebilir. Nitekim bu değişim ve dönüşümün sağlanması, sosyal çalışmacıların makro düzeydeki savunuculuk, sosyal değişim ajanlığı ve profesyonel rollerinin (Zengin & Çalış, 2017) aktif olmasına bağlıdır. Sanayi Devriminin yaraları sarılmaya çalışılırken sosyal çalışmanın ortaya çıkması ve Soğuk Savaş sonrası tüm dünyada sosyal devlet anlayışının yaygınlaşması da yine bu rollerin kendini göstermesiyle mümkün olmuştur.

Bireyi ve toplumu güçlendirmekle vazifeli sosyal çalışmacıların, küresel bir hale gelmiş olan bu soruna kayıtsız kalması düşünülemez. Artık toplumsal düzeyde müdahale bekleyen dijital oyun bağımlılığı ve beraberinde getirdiği narsisizm, uzun süreli mutsuzluk gibi ruhsal ve psikolojik rahatsızlıkların yüksek artış oranları, soruna yeterince eğinilmediğini veya bu konuda yapılan çalışmaların sonuçsuz kaldığını göstermekte ve bu ihmal veya yetersizlikler dijital oyun bağımlılığı için kimi zaman sebep kimi zaman ise sonuç olmaktadır. Halbuki başta tıp olmak üzere birçok sağlık biliminin insanlığın yararı adına Dünya Sağlık Örgütü'nün yaptığı ve evrensel olarak kabul gören 'tam iyilik hali' olarak ifade edilen sağlık tanımına uygun kuram ve yaklaşımlarla hizmet etmesi gerekmektedir.

Peki çağ gibi büyüyen bu sorunun arka planında ne vardır ki teknoloji bağımlılıklarının zararları ile ilgili sayısız bilimsel çalışmalar varken müdahale bir yana gündeme bile gelmemektedir?

Bruce Alexander'ın da ifade ettiği gibi, temel sorun, serbest piyasa toplumunun kendi düzeninin devamını istemesi ve bireylere sunduğu 'nimetler' karşılığında bireylerin inanç ve değerlerin feda etmesini beklemesidir. Daha açık ifade edilecek olursa kapitalist düzen bireylerin zaten bağımlı olmasını istemekte ve bu şekilde geçici hazlarla uyuşturduğu toplumun sistemi sorgulamasını ve baş kaldırmasını engellemektedir (Alexander, 2008). Konuyla ilgili Türkiye'deki maneviyat temelli sosyal hizmetin öncüsü olarak kabul edilen (ATA-AÖF, 2012) ve ülkemizde bağımlılık alanında en köklü kurum olan Yeşilay'ın kurucularından (Yeşilay, 2014) olan Bediüzzaman Said Nursi (1878-1960) de, Avrupa medeniyeti adını verdiği mevcut kapitalist düzeni muhatap alarak bireylerin inanç ve değerlerini feda etmeye zorlamasını eleştirmiş ve bu feda etmeler yoluyla bireylerin bağımlılığa nasıl itildiğini şu cümlelerle ifade etmiştir (Nursi, 2014):

(...) rûh-u beşere bu cehennemî hâleti hediye ettin. Sonra anladın ki, bu (inanç ve değerlerden uzaklaşma) öyle ilâhsız bir illettir ki, insanı Â'lâ-yı İlliyyînden Esfel-i Sâfilîne atar. Hayvânâtın en bedbaht derecesine indirir. Bu illete karşı bulduğun ilaç, muvakkaten iptâl-i his hizmeti gören câzibedar oyuncakların ve uyutucu hevesat ve fantaziyelerindir.

Sonuç olarak meslek amacı insan refahı ve sağlığının muhafazası olan sosyal çalışmacıların, özelde dijital oyun genelde teknoloji bağımlılığı için yapması gereken mikro, mezzo ve makro düzeylerde görevleri bulunmaktadır. Bağımlılığı azaltmakta en etkili sosyal çalışma müdahaleleri için *sistem kuramına* yönelik farkındalığın artması ve bu yaklaşımın sağlık sistemlerine yerleşmesi için mücadele edecek meslek elemanları yine sosyal çalışmacılar olacaktır.

2.1.2. Narsisizm

Bu başlıkta narsisizm kavramı ve narsisizm türleri olan sağlıklı narsisizm ve sağlıklı narsisizm türlerine değinilmiştir.

2.1.2.1. Narsisizm Kavramı

Eski Yunan mitolojisinde 'suyun üzerinde kendi aksini görüp kendine aşık olan genç' anlamındaki *nárkissos* köküne Almanca *-ism* ekinin eklenmesiyle 'kendini sevme hastalığı' *narzissismus* halini almış ve taşıdığı aynı anlam ile Fransızcada *narcissisme* 'ye dönüşmüştür. Türkçe'ye 'özseverlik' karşılığını bularak geçen **narsisizm**, 'bireyin kendi

vücutsal ve ruhsal benliğine yönelik hissettiği fazla beğenmişlik ve bağlılık’ anlamına gelmektedir (Merriam-Webster, n.d.; TDK, 2019).

Narsisizm hem psikolojik hem de toplumsal boyutlara sahiptir. Bu durum ise modern çağa özgü değildir. Narsisizm ilkel dönemlerden itibaren sosyal hayatta kendini göstermiştir. Temelde Aristoteles’in M.Ö. 350 yılında ortaya attığı ve muhtemel ondan önce de defalarca sorulmuş olan “İyi insan kimi daha çok sevmelidir? Kendisini mi, yoksa başkalarını mı?” sorusuna verilecek cevabın normal belirlene gücünü dikkate almak gerekir (Malkin, 2017). Zira bugün günlük dilde narsist kişi başkalarını göz ardı ederek yalnızca kendini düşünen ve kendine abartılı şekilde değer veren biri olarak ifade edilir ve hoş karşılanmaz (Lowen, 2016). Yalnızca başlangıçta bir etik problem olarak görülen benlik konusu bugün geline nokta derinleşmiş, çözümlenmiş buna rağmen henüz bütünüyle anlaşılamamış bir konudur.

Narsisizmin bir kişilik bozukluğu olarak ele alınması psikoloji biliminin gelişimi ile birlikte 19. yüzyıl itibariyle söz konusu olmuştur. Narsisizm terimi 1899’da Paul Näcke tarafından klinik bir ihtiyacı karşılamak üzere seçilmiştir. Kendi vücuduna sıklıkla cinsel bir şeyin vücuduna davranıldığı gibi davranan, yani kendi bedeninden tatmin olana kadar onunla ilgilenen kişilerin durumlarını tanımlamak için kullanılmıştır. Daha sonra Freud, söz konusu narsisizmi libido kuramı çerçevesinde ele almış ve narsisizmi, nesne libidosu ve ben libidosu olarak iki karşıt nevroz şeklinde ortaya koymuştur (S. Freud, 2017). Nitekim çalışmamız kapsamında bağımlı narsist kişilik, nesne libidosunun sağlıklı bir düzeyi olarak da açıklanabilmektedir.

Narsisizmin kökenlerine bakıldığında, *şımartılmış çocuk, bağımlı çocuk* ya da *yalnız, yoksun bırakılmış çocuk* hikayeleri görülmektedir. Buna göre şımartılmış çocuklar, başkalarından üstün olduğu ve en iyisi hak ettiği düşüncesiyle yetiştirilmektedirler. Onlar için sınırlar ya yoktur ya da çok azdır. Sınırın aşılması halinde ise herhangi bir yaptırımla karşılaşmazlar. Dolayısıyla bu çocuklar, ebeveynleri tarafından ben libidoları fazlaca beslenerek sağlıklı bir seviyeye ulaşmış birer nevrotik olarak karşımıza çıkarlar. Bağımlı çocuklar da ise durum her şeyin çocuk yerine ebeveynleri tarafından yapılmasına bağlı olarak gelişmektedir. Yeterlilik hissinden yoksun olarak büyüyen ve artık ötekine bağımlı olan çocuklar, ihtiyaçlarının diğer insanlar tarafından karşılanması gerektiği inancını taşır, hatta bunu kendilerinde bir hak olarak görürler. Narsisizmin gelişmesinde en yaygın görülen tutum ise çocuğun

sevilmesinin koşullara ve performansa bağlı olduğu durumlardır. Mükemmel dışındaki her şeyin kusurlu, yetersiz ve sevilemez olduğu öğretilmiştir. Çocuklar sevgi istediği için ebeveynlerine bu noktada itaat etme yolunu seçebilirler. Ancak olduğu gibi sevilemeyen bu çocuklar hissettikleri yoksunluk ve yalnızlık hissiyle baş edebilmek için ötekilere karşı güvensiz ve savunmacı bir tutum sergiler, yalnızca kendinden müteşekkil bir kalenin burçlarına otururlar (Behary, 2018).

Narsisizmin sağlıklı ve sağlıklı olmak üzere iki ayrı boyutu olduğu bilinmektedir. Ancak sağlıklı narsisizmin tanımlanması sağlıklı narsisizme göre daha kolaydır. Çünkü sağlıklı narsisizm genellikle olumlu ve sağlıklı bir kişilik özelliği olarak kabul edilen özgüven ile karıştırılmakta ve hatta özgüveni yükseltmek için gösterilen çabaların bireylerin narsisizmini arttırdığı ifade edilmektedir (Gürsu & Önce Özokudan, 2019). Ne yazık ki bu karışıklığı gidermek adına sağlıklı narsisizmi ölçen yeterli düzeyde bir ölçeğe literatürde rastlanmamıştır. Bu konuda detaylı bir ölçeğin geliştirilmesine duyulan ihtiyaç araştırmacıların ilgisine muhtaçtır.

2.1.2.2. Narsisistik Kişilik Bozukluğu Kriterleri

Narsisist kişilik bozukluğu patolojik bir durumu ifade eder ve ancak uzmanlar tarafından teşhis edilip tanı koyulabilir. Bu sebeple bir kişinin narsisist kişilik bozukluğuna sahip olup olmadığı, Amerikan Psikiyatri Derneği'nin bu alandaki temel metni olarak kabul edilen Zihinsel Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel Elkitabı'nda (DSM-5) belirtilmiş kriterlere göre değerlendirilir (Burgo, 2016). Çeşitli çalışmalarda bu kriterler azaltılıp çoğaltılabilmektedir. Ancak DSM'ye göre narsisistik kişilik bozukluğunun tanımlanmasında aranacak belli başlı özellikler vardır, bunlar:

1. Bireyin kendisine yönelik aşırı ölçüde duyarlılık göstermesi; başarılarını abartmak, diğer kişilerden üstün olduğuna inanmak.
2. Kişinin başkalarını göz ardı ederek yalnızca kendisi için sonsuz ve sınırsız bir güç, başarı, mutluluk ve idealize ettiği herhangi bir şeyi istemesi ve bu düşlerle kendisini adeta büyülemesi.
3. Diğer insanlardan farklı olarak kendisinin biricik olduğu inancıyla üstün zekasının ve kabiliyetlerinin yine ancak üstün kimselerce anlaşılacağını düşünmek, kendisini yalnızca bu üstün ortamlara ait hissetmek.
4. Varlığı ve eylemleri için aşırı düzeyde takdire ihtiyaç duymak.

5. Sosyal ilişkilerde makul olmayacak biçimde kendi kriterlerini dayatmak ve kendinde bunu yapma hakkını görmek.
6. Kendi amaç ve isteklerine ulaşmak doğrultusunda diğer kişileri istismar etmekten çekinmemek.
7. Başkalarının duygu ve ihtiyaçlarına yönelik bir duyarsızlık içerisinde olmak, empati kurmaktan kaçınmak.
8. Kıskançlık üzerine bir paranoya yaşamak ya da birilerini kıskanmak.
9. Sosyal alanda belirgin bir şekilde kibirli tutum ve davranışlar sergilemek.

Bir kişiye tıbbi olarak bu tanının konulabilmesi için yukarıda belirtilen özelliklerin en az beş tanesinin kişi tarafından sergilenmesi gerekmektedir (American Psychiatric Association, 2013).

2.1.2.3. Narsisizm Türleri

Narsisizm üzerine yapılan çalışmalar sonucu farklı kavramsallaştırmalar ve modellemeler gerçekleştirilmiştir. Ancak narsistik kişilik bozukluğuna ilişkin literatürde en etkili yapı Heinz Kohut ve Otto Kernberg'in teorileri ile kurulmuştur. Söz konusu modellemede narsisizm, sağlıklı narsisizm ve sağlıklı narsisizm olarak iki boyutta ele alınmıştır. (Karaaziz & Erdem Atak, 2013)

Sağlıklı Narsisizm ve Sağlıksız Narsisizm

Narsisizm bilimsel araştırmalara konu edildiği ilk dönemlerde tek boyutlu bir patoloji olarak ele alınmıştır. Nitekim Freud'un da libido kavramsallaştırması üzerinden açıkladığı narsisizm, patolojik bir olgudur. Ancak Heinz Kohut, narsisizmin tek boyutlu değil iki boyutlu bir olgu olduğuna inanmıştır. Narsisizmin düşünülegeldiği biçimden farklı olarak sağlıklı olabileceğini iddia etmiştir. Hotchkiss (2005), Kohut'un narsistik karakterini "öz benlik saygısı düşük, acımasız, muhtaç, depresif, derin bir güvenilmezlik, değersizlik ve reddetme duygusu içinde olan insan" olarak tanımlamaktadır. Ancak Kernberg'e göre, narsisizmde kendiliğe yapılan libidinal yatırıma karşı, bütünleşmiş iyi ve kötü benlik imgeleri söz konusudur (Kernberg, 1985). Kohut (2017), özseverliğin bir kişilik bozukluğu olarak patolojik bir durum olduğuna yani sağlıksız özseverlik ve sağlıklı özseverlik arasında bir süreklilik olduğunu düşünürken Kernberg'e göre sağlıksız özseverliğin sağlıklı özseverlikten ayrıldığı birçok nokta vardır;

“Patolojik narsisizme özel narsisistik direnç, onu normal narsisizmden ayırır. Patolojik narsisizm normal narsisizmden farklı olarak patolojik nesne ilişkilerinden kaynaklanır. Bunun yanında normal narsisizmden farklı olarak ego ve süperegoda patolojik bir ayrışma ve bütünleşme eksikliği vardır. Normal narsisizmde libidinal ve saldırgan yatırım yapılmış nesne imgeleri bütünleşmiştir. Patolojik narsisizmde ise bu içselleştirilmiş nesne imgelerinin patolojik gelişimi görülür. Patolojik narsisizmden farklı olarak normal narsisizmde eleştiri, suçlama ve başarısızlığa karşı aşırı tepkinin yanında nesnelere ilgi gösterme, nesnelere güvenme ve bağımlılık birlikte bulunur. Normal çocuksu narsisizmde çocuğun talepleri ihtiyaçlarıyla bağlantılıdır, oysa patolojik narsisizmde talepler aşırıdır ve tatmin edilemez. Narsisistik hastaların soğukluğu, mesafeliliği, küçümseme ve değersizleştirilmesi, küçük çocuğun bencilliğinden farklıdır.”

Yukarıdaki ifadelerden de açıkça anlaşıldığı üzere sağlıklı narsisizm ya da Kernberg’in ifadesiyle normal narsisizm, patolojik olan sağlıklı narsisizmden ince çizgilerle ayrılmaktadır (Kernberg, 1985)

2.1.3. Mutluluk

Eski İngilizce’de şans anlamındaki *hap* kökünden gelen şanslı, mutlu anlamındaki happy sıfatının, -ness eki almasıyla isimleşip *happiness* halini almış ‘mutluluk’, Eski Türkçe’de sevinç, neşe anlamındaki ‘mut’ kökünün -la eki almasıyla, ‘*tüm hasretlere tam olarak ulaşılması sonucu hissedilen kıvanç, saadet, mut*’ anlamına gelmektedir (McMahon, 2013; TDK, 2019).

Mutluluğun ne olduğu, mutlu olmanın mümkün olup olmadığı ve nasıl mutlu olunacağı gibi sorular öncelikle felsefenin ilgilendiği sorular olmuştur. Ancak daha sonra günümüz modern psikoloji bilimi de bilimsel metotlar kullanarak mutluluk üzerine kapsamlı çalışmalar yürütmüştür. Dolayısıyla Antik dönem filozoflarından başlayıp günümüz modern bilim insanlarına uzanan birbirinden farklı mutluluk tanımları ortaya çıkmıştır.

Mutluluk, MÖ 5. yüzyıldan günümüze dek şans ya da kaderle bağlantılı olarak algılanmıştır. Hint-Avrupa dillerinde mutluluğu tanımlamak için kullanılan kelimelerin etimolojik kökenleri de yine şans ve kaderle ilişkilidir. Şans ve kader ise birbirine zıt olgulardır. Zira şans kendini kaos yoluyla açık ederek olumsuzluğu vurgularken kader önceden kurulmuş olanı işaret eder. Ancak her iki durumda da mutluluğun kontrol ve irademizin dışında olduğu anlaşılmaktadır (McMahon, 2013).

Mutluluk üzerine yapılan ilk tartışmalarda Sokrates: “Hangi varlık mutluluğu arzulamaz?” sorusunu sorar ve “Hepimiz mutluluğu arzuladığımız için, nasıl mutlu olacağımız bir sonraki soru.” cevabını verir. Dolayısıyla Sokrates’in mutluluk tartışması

temelde bir arzu tartışmasını içermektedir. Mutluluk üzerine ilk sistemli düşünce ise Aristoteles tarafından oluşturulmuştur (McMahon, 2013).

İnsanın dünya üzerindeki bütün yapıp etmelerinin temelindeki motivasyonun ve ulaşılacak istenen nihai amacın mutluluk olduğunu söyleyen anlayışa *eudaimonism* (hedonism) ise adı verilmiştir. Bu anlayışa göre önemli olan mutluluğun sürekliliği değil hissedildiği andaki şiddetidir (Akarsu, 1998)

Modern bilim yazınında ise mutluluk üzerine yapılan tartışmalar haz ve arzu gibi temel kavramların yanı sıra iyilik hali, iyi oluş, öznel iyi oluş, psikolojik iyi oluş, yaşam doyumu, yaşam kalitesi ve olumlu duygulanım gibi çok çeşitli kavramlarla çözümlenilmektedir. Birbirinden ince çizgilerle ayrılan bu kavramlar, bireyin olumlu duyguları ve mutluluğunu sağlayan koşulları ifade ettiklerinden aynı zamanda birbiriyle ilişkili ve benzer kavramlardır (Tuzgöl Dost, 2005).

Son dönemlerde oldukça ilgi gören pozitif psikoloji ise insanı, sahip olduğu pozitif yönleri ile ele almaya çalışmaktadır. Martin Seligman ve Mihaly Csikszentmihalyi gibi pozitif psikolojinin kurucuları olarak kabul edilen araştırmacılar, insanın olumsuz yönlerini de dikkate alarak “iyi oluş”u artıracak değerler, kişilik özellikleri ve becerilerin tespit edilerek geliştirilmesine odaklanan klinik ve bilimsel bir yaklaşımı savunmaktadırlar. Seligman ve Csikszentmihalyi’ye göre pozitif psikoloji bu şekilde tanımlanabilir: “*Pozitif psikoloji alanı öznel düzeyde bakıldığında değerli öznel deneyimlerle ilgilidir: iyilik hali, memnuniyet ve geçmişten tatmin alma; geleceğe dair umut ve iyimserlik; şimdiye ilişkin uyum ve mutluluk.*” (Gürsu & Ay, 2019).

Pozitif psikolojide kalıcı mutluluğun sağlanması hedeflenmektedir. Seligman’ın mutluluk teorisine göre de zaman, geçmiş-şimdi-gelecek olmak üzere üç temel noktadan oluşur. Bireyin olumlu duygu ve düşüncelerin bu üç zamana da hâkim olması gerekmektedir. Gerçek/kalıcı mutluluk ancak geçmişten hoşnut olmak, geleceğe iyimser bakmak ve şu anda mutlu olmakla mümkün olabilir (Seligman, 2020) Bu noktada Mihaly Csikszentmihalyi geliştirmiş olduğu *akış teorisinde* ise sabit mutluluk noktası gibi dikkat çekici bir kavramdan bahsetmektedir. Csikszentmihalyi, mutlulukla ilgili çevresel ve genetik faktörlerin etkisine dikkat çekmektedir. Csikszentmihalyi insanların kendi yetenekleri ile uyumlu olan bir aktiviteye kendilerini verdiklerinde akışa dahil olduklarını ve anlamlı bir şeyler yapmadıkları zamanlara göre kendilerini çok daha mutlu hissettiklerini öne sürmektedir (Csikszentmihalyi, 2020).

Bütün bunlar birlikte düşünüldüğünde çalışmamız kapsamında ele alınan mutluluk, dijital oyun oynarken anlık olarak hissedilir, geçici ve akabinde huzursuz edicidir. Başka bir deyişle hedonizmin açıkladığı gibi anlık olarak şiddetlidir. Her ne kadar çocuklar oyun oynarken gerçek dünyadan kopuyor ve kendilerini bütünüyle oyuna kaptırıyor olsalar da bu sağlıklı bir akış tecrübesinden uzaktır. Zira daha önce de tanımladığımız gibi akış tecrübesinin kalıcı mutluluğu desteklemesi ve kişinin yetenekleriyle uyumlu, anlamlı aktivitelerden beslenmesi gerekmektedir. Dolayısıyla dijital oyun, kişilerin narsisizm düzeyeleriyle de ilişkili olarak bağımlılığa yol açmaktadır ve kişilere kalıcı bir mutluluktan sağlamaktan uzaktır.

2.2. İlgili Araştırmalar

Literatürde doğrudan dijital oyun bağımlılığının narsisizm ve mutlulukla ilişkisine yönelik bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bağımlılıkla ilgili çalışmalar genellikle madde bağımlılığı ağırlıklı olmakla birlikte son zamanlarda teknoloji bağımlılığı üzerine yapılan araştırmaların sayısı ciddi oranda artmıştır.

2.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm

Literatürde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile narsisizm arasındaki ilişkiyi ortaya çıkaran birçok çalışma mevcuttur. Söz konusu araştırmalar, dijital oyun bağımlılık düzeyi ile narsisizm arasında olumlu yönde bir ilişki olduğu saptanmıştır (Arğın, 2019)

Dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olarak, teknoloji bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişki üzerine yapılan çalışmalarda narsisizm ile yine olumlu yönde bir ilişkiyi gösteren çalışmalar da mevcuttur (Avcılar & Atalar, 2019; Balcı & Gargalık, 2020; Cezik & Alanka, 2016; Şahin & Kumcağız, 2017).

2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Mutluluk

Alanyazında dijital oyun bağımlılığı ile mutluluk arasında olumsuz yönde bir ilişki bulan bir çok çalışmaya rastlanılmıştır (Baysan, Çakıcı Eş ve Tezer, 2019; Cengiz, Peker ve Demiralp, 2020; Chen, 2008; Cheung, Chan, Lui, Tsui ve Chan, 2018; Goh, Jones ve Copello, 2019; Hull, Williams ve Griffiths, 2013; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011; Lobel, Engels, Stone, Burk ve Granic, 2017; Mettler, Mills ve Heath, 2020; Myrseth, Olsen, Strand ve Borud, 2017; Pappa, 2016). Dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olarak, teknoloji bağımlılık düzeyi ile mutluluk düzeyi arasında ters orantılı ilişkiyi ispatlayan çalışmalar da bulunmaktadır (Derin & Bilge, 2016; Yaran, 2020).

Ancak çevrimiçi oyunlarda dijital oyun bağımlılık düzeyi ile mutluluk düzeyi arasında olumlu yönde bir ilişki bulan çalışmalara da rastlanılmıştır (Van Rooij, Schoenmakers, Van den Eijnden, Vermulst ve Van de Mheen 2013).

Yapılan bir araştırmada çalışmamızın da temellendirildiği *telaî kuramına* göre dijital oyun bağımlılık düzeyi ile mutluluk arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır (Kardefelt-Winther, 2014).

2.2.3. Narsisizm ve Mutluluk

Narsisizm düzeyi ile mutluluk düzeyi arasında doğru orantılı ilişki bulan bir çok çalışma vardır (de Zavala, 2019; Ekşi & Demirci, 2017; Giacomini & Jordan, 2016; Hill & Roberts, 2012; Rose, 2002; Rose, Campbell ve Shohov 2004; Zajenkowski & Czarna, 2015; Żemojtel-Piotrowska, Clinton ve Piotrowski 2014; Zuckerman & O'Loughlin, 2009). Bu çalışmalardaki veriler narsisizmin sağlıklı türde olduğunu göstermektedir.

Narsisizm düzeyi ile mutluluk düzeyi arasında ters orantılı ilişkiyi gösteren araştırmalar da bulunmaktadır (de Zavala, 2019; Erkutlu, 2014; Giacomini & Jordan, 2016; Hill & Roberts, 2012; Vasudha & Prasad, 2017). Bu çalışmalardaki veriler de narsisizmin sağlıklı türde olduğunu göstermiştir.

Sağlıksız narsisizm ve mutluluk arasında doğru orantılı bir ilişki bulan araştırmalara da rastlanılmıştır (Sakkar Sudha & Shahnawaz, 2020; Żemojtel-Piotrowska, Clinton ve Piotrowski, 2014). Fukushima ve Hosoe'nin (2011) de ifade ettiği gibi narsisizm düzeyini alt boyutlarıyla birlikte tam ölçeklenen bir ölçek henüz geliştirilememiştir. Ölçme güvenirliği ve geçerliği yüksek olan bir ölçek kullanıldığında araştırma sonuçlarının daha tutarlı olacağı düşünülmektedir.

3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Alt Problemler ve Hipotezler

Alfred Adler tarafından geliştirilen *telafl kuramına* göre, kendisinden beklenenleri gerçekleştiremeyen birey aşağılık kompleksine kapılır ve bu kompleksten kurtulmak için onay alabileceği farklı alanlara yönelerek sahip oldukları narsisizm düzeyini telafi etmeye çalışır. Farklı bir şekilde çevrenin onayını alabilirse telafi gerçekleşir ve istenilen narsisizm düzeyine sağlıklı bir şekilde erişir. Gösterilen çabaya rağmen kendini gösterebilecek alan bulamayan ve onay alamayan birey ise ihtiyaç duyduğu övgü ve onayı farklı yollardan elde etmeye çalışır ve mutsuz bir şekilde sağlıklı narsisizm seviyesine ulaşır (Adler, 1949). Evet mutsuzdur, çünkü ait olduğu çevrenin değil, farklı bir çevrenin veya nesnenin onayını alır. Ancak bu onay gerçek hayatta itibar görmez hatta daha da dışlanmaya maruz kalır. Dışlanmaya maruz kaldıkça da onay aldığı çevreye veya nesneye daha çok bağlanır. Tahmin edildiği üzere; sağlıklı narsisizme götüren, onay bağımlılık yapıcı nesneler ve benzer durumdaki bireylerden gelmektedir. Zaten bağımlılıkların genel olarak aşağılık kompleksinden kaynaklandığı kabul edilen bir durumdur (Goddard, 2017).

Erik Erikson'ın psikososyal gelişim kuramına göre ise her bireyin belli yaşam evrelerinde sahip olduğu sorumluluklar ve aşması gereken krizler bulunmaktadır. Bir evredeki sorumluluklar ve krizlerin üstesinden gelemeyen bireyler bir sonraki evreye psikolojik bozukluklarla geçmektedir. Örneğin, okul çağındaki bir çocuğun en önemli sorumluluğu akademik başarısı ve en önemli krizi öğretmeninin onayını almaktır. Akademik başarısı zayıf olan bir çocuk öğretmeninden ve dolayısı ile çevresinden onay alamadığı için kişilik gelişimi sekteye uğrar ve ergenlik dönemine kendini suçlayan bir birey olarak geçiş yapar. Ancak akademik başarı elde edemeyip çevresinde kabul gören sanat, spor gibi alanlara yönelirse ihtiyaç duyduğu onayı alabilir (Erikson, 1977). Adler'in dediği gibi aşağılık kompleksinden kurtularak telafi sürecini gerçekleştirir ve sağlıklı narsisizm düzeyine ulaşır.

Daha erken yaşlarda yani oyun çağında ise bu telafi süreci oyunla gerçekleşmektedir. Yani ailesinden veya öğretmenlerinden onay alamayan bir çocuk becerilerine bağlı olarak oyunda gösterdiği performansla arkadaşlarının onayını almakta ve narsisizm düzeyini telafi edebilmektedir (Adler, 1949). İnce motor becerilerinin gelişmesi, empati

yeteneğinin artması ve sosyalleşme sürecine katılmasıyla hayata tutunmakta ve çevresinin beklentilerini karşılamak için ihtiyaç duyduğu sağlıklı narsisizm ve mutluluk yerine gelmektedir.

Ancak bu telafi süreci geleneksel aile yapısının bozulduğu, mahalle kültürünün kaybolduğu, insanların kalabalıklaştıkça yalnızlaştığı, genç nüfusun giderek azaldığı ve sokakların güvensizleştiği günümüzde pek mümkün gözükmemektedir. Çözüm olarak ise, en az dışarıya kadar tehlikeli sanal ortamlara terk edilen çocuklara ilgisizlikten ve kabulsüzlükten ağlamasınlar diye adeta birer emzik gibi dijital oyun platformları sunulmaktadır.

Yapılan bilimsel çalışmalar dijital oyunların eğlendiriciliğinin yanında eğitici ve öğretici birçok faydasının olduğunu ispatlamıştır (Lobel et al., 2017). Bu bulgular, dijital oyunların geleneksel oyunların sahip olduğu bir takım işlevlere sahip olduğunu göstermektedir. Fakat dijital oyunların bağımlılık yapma özelliği geleneksel oyunlarda gözükmemektedir. İşte bu durum bağımlılıkla ilişkili kavramlardan biri olan kötüye kullanım sorununu ortaya çıkarmaktadır.

Kötüye kullanım, genelde bağımlılık yapıcı maddelerle ilişkilidir ve bireyden kaynaklanan bir sorunu ifade etmektedir (Newcomb & Bentler, 1989). Ancak buradaki kötüye kullanım birey tarafından değil toplum tarafından gerçekleşmektedir. Toplum dijital oyunları nasıl kötüye kullanabilir? Büyük şehirlerdeki betonlaşmadan dolayı çocuklar kendilerine oyun oynayacak alan bulamamakta, düzensiz ekonomik veya sosyal göçler nedeniyle mahalle kültürü oluşmamakta, sözde eğitim seviyesinin yükselmesiyle çocuk sayısı azalmakta ve çocuk yetiştirmenin sadece maddi ihtiyaçlarını karşılamaktan ibaret olduğunu düşünen ebeveyn sayısı artmaktadır. Bütün bu sorunların üstesinden ise sağlık profesyonelleri yerine dünyada en büyük pazarlardan birine sahip olan ve her gün yeni çıkardıkları oyunlarla insanlığa katkı sunduğu düşünülen dijital oyun üreticileri olmaktadır. Bu sistemde dijital oyun üreticileri, gerçek ‘müşterileri’ olan ebeveynleri bir noktaya kadar mutlu etmektedir. Ancak esas ‘kullanıcıları’ olan çocukları bağımlılığa iterek sağlıksız bir narsizme sürüklemekte ve mutsuz etmektedir.

Bilindiği üzere narsisizmin sağlıklı ve sağlıksız iki yönü bulunmaktadır. Ancak çocukluk çağı narsisizm ölçeğinin alt boyutları mevcut değildir. Bu nedenle çalışmamızda

narsisizm düzeyinin sağlıklı ya da sağlıklı oluşunun, katılımcıların mutluluk düzeyine bağlı olduğu varsayılmıştır. Buna göre aşağıdaki hipotezler oluşturulmuştur:

1) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, yaşa, sınıfa ve okula bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Araştırmadaki katılımcı yaş grubu okul çağında (6-11 yaş) ve ergenlik çağında (12-18 yaş) bulunmaktadır. Okul çağında kendisinden beklenen başarıyı sağlayamayıp aşağılık kompleksine kapılan ve sağlıklı narsisizm telafi sürecini gerçekleştiremeyen çocuklar dijital oyunlara sarılmakta ve sanal bir takdir ve onayla sağlıklı bir narsisizm düzeyine erişmektedir. Okul çağının krizlerini aşamayan çocukların ergenliğe aşağılık kompleksi ile girerken, bu krizleri aşan çocukların sağlıklı bir gelişim gösterdiği varsayılmıştır. Bu durumda dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin yaşa, sınıfa ve okula bağlı olarak değişkenlik gösterirken *telafi kuramına* göre narsisizm düzeyinin sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{1.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, yaşa, sınıfa ve okula bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

H_{1.2} Narsisizm düzeyi, yaşa, sınıfa ve okula bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{1.3} Mutluluk düzeyi, yaşa, sınıfa ve okula bağlı, dijital oyun bağımlılık düzeyi ile ilişkili olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.

2) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, anne babayla birlikte yaşamaya bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Okul çağındaki çocukların en önemli ihtiyacı olan takdir ve onayın yakın çevresinden gelmesi gerekmektedir. Bir insanın en yakın çevresi öncelikle kendi ailesidir. Her ne kadar öğretmenin takdir ve onayı okul çağında büyük bir rol oynasa da ailenin desteği krizlerin atlatılmasında hala en önemli yardım mekanizması olma görevini sürdürmektedir. Böyle bir desteğe sahip olan çocuklarda dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin, sahip olmayan çocuklara kıyasen değişkenlik gösterirken *telafi kuramına* göre narsisizm düzeyinin sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{2.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, anne babayla birlikte yaşamaya bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.

H_{2.2} Narsisizm düzeyi, anne babayla birlikte yaşamaya bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{2.3} Mutluluk düzeyi, anne babayla birlikte yaşamaya bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

3) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, aile gelirine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Okul çağı çocuklarının kendi becerilerini gösterebilecekleri alanlara ihtiyacı vardır. Çocukların kendisini göstermek istedikleri ilgilerine göre akademi, sanat, oyun ve spor gibi alanlara yönlendirilmesi ailelerin sosyo-ekonomik durumlarına bağlıdır. Kendini akademi, sanat, oyun ve spor gibi alanlarda aile gelirine bağlı olarak gösterme imkanı bulan çocuklarda dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin, bulamayan çocuklara kıyasen değişkenlik gösterirken narsisizm düzeyinin *telaî kuramına* göre sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{3.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, aile gelirine bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.

H_{3.2} Narsisizm düzeyi, aile gelirine bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{3.3} Mutluluk düzeyi, aile gelirine bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

4) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, kardeş sahipliğine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Kıskançlık ve rekabet gibi çatışmaların olmadığı kardeşlik ilişkileri sosyal hayata adaptasyon sürecinde iyi bir prova olabilmektedir. Kardeşler birbirlerinden paylaşmayı , birlikte hareket etmeyi öğrenmekte ve başarıyı birlikte yakalayabilmektedir. Bu şekilde çocuklarda bağımlılığa neden olan faktörler azalırken ve mutluluk artmaktadır . Ayrıca kardeşler, oyunda birbirleri için akran eksikliğini doldurmakta ve yalnızlığı önlemektedir. Yalnızlığın narsisizmi artırdığı göz önünde bulundurularak tüm bu faktörler birlikte ele alındığında, kardeş sahibi olan çocuklarda kardeşi olmayanlara kıyasen dijital oyun

bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin değişkenlik gösterirken narsisizm düzeyinin *telafl kuramına* göre sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H4.1 Dijital oyun bağımlılık düzeyi, kardeş sahipliğine bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.

H4.2 Narsisizm düzeyi, kardeş sahipliğine bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H4.3 Mutluluk düzeyi, kardeş sahipliğine bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

5) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, babalarının meslek gruplarına bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Baba mesleği, babanın eğitim düzeyi ve aile gelir düzeyi ile ilişkili olup ailenin sosyoekonomik yapısı hakkında bilgi vermektedir. Dolayısı ile başarıyı takdir etme ve çocuğun kendini gösterebilmesi için imkan sunma babanın mesleğine bağlı olabilmektedir. Baba mesleğindeki eğitim ve gelir seviyelerine bağlı olarak çocuklarda dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin değişkenlik göstermesi, narsisizm düzeyinin ise *telafl kuramına* göre sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H5.1 Dijital oyun bağımlılık düzeyi, babalarının meslek gruplarına bağlı olarak değişkenlik göstermektedir.

H5.2 Narsisizm düzeyi, babalarının meslek gruplarına bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H5.3 Mutluluk düzeyi, babalarının meslek gruplarına bağlı olarak yönde değişkenlik göstermektedir.

6) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, annelerinin çalışma durumuna bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Okul çağı çocuklarında rol modellik anne babadan öğretmene geçmektedir. Bu dönemde annenin doğrudan desteğinden ziyade çocuğu ilgilendiği alana yönlendirme ve bunun için fon sağlama gibi dolaylı desteği daha ön plana çıkmaktadır. Çalışan annelerin

eğitim seviyesinin ev hanımlarına kıyasen daha yüksek olduğu, ekonomik olarak aile gelirine katkı sağlamak suretiyle çocukların bu dönemdeki ihtiyaçlarına daha fazla cevap verdiği, çocuk sayılarının az olduğu ve çocuklarını genel anlamda daha yalnız yetiştirdiği düşünülerek anneleri çalışan çocuklar ile anneleri çalışmayan çocuklar arasında dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin değişkenlik, narsisizm düzeyinin ise *telaifi kuramına* göre sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{6.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, annelerinin çalışma durumuna bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.

H_{6.2} Narsisizm düzeyi, annelerinin çalışma durumuna bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{6.3} Mutluluk düzeyi, annelerinin çalışma durumuna bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

7) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, dijital oyun oynamaya bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Geleneksel oyunlar sağlıklı bir psikososyal gelişimin vazgeçilmez parçaları olan iletişim ve ince motor becerilerinin gelişmesini sağlarken, dijital oyunlar bu becerilerin gelişmesi bir yana gerilemesine sebep olmaktadır. Ayrıca empati, paylaşma gibi sosyal beceriler geleneksel oyunlarda kendini gösterirken, dijital oyunlarda giderek kaybolmaktadır. Dolayısı ile dijital oyunlar, çocuklara var olan yeteneklerini gösterme imkanı vermediği için aşağılık kompleksine kapılmalarına ve sağlıklı narsisist kişilik gelişim göstermelerine neden olmaktadır. Bu durum göz önünde bulundurularak dijital oyun oynayan çocuklar ile oynamayan çocuklar arasında dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin değişkenlik göstermesi, narsisizm düzeyinin ise *telaifi kuramına* göre sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{7.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, dijital oyun oynamaya bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

H_{7.2} Narsisizm düzeyi, dijital oyun oynamaya bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{7.3} Mutluluk düzeyi, dijital oyun oynamaya bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.

8) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, oyun oynarken en çok kullandıkları cihazlara bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Oyun denilince akla ilk gelen kavramlardan biri şüphesiz oyuncaktır. Oyuncaklar ait olunan kültürün birer yansıması olduğu gibi çocuklar üzerinde psikolojik ve sosyal etkileri bulunan sosyoekonomik göstergelerdir. Dijital oyunlarda da oyuncak rolüne bürünen teknolojik cihazların bu özelliklere haiz olduğu görülmektedir. Bilgisayar, akıllı telefonlar vb teknolojik cihazların markaları, teknik özellikleri, oyunlara özel konsollar ve yeni çıkan oyun yoğun disklerinin temini gibi konular sosyo-ekonomik farkları ortaya çıkarmaktadır. Bu durum göz önünde bulundurularak dijital oyun oynarken en çok kullanılan cihazlara bağlı olarak dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin değişkenlik göstermesi, narsisizm düzeyinin ise *telaî kuramına* göre sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{8.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, kullanılan cihaza bağlı olarak değişkenlik göstermektedir.

H_{8.2} Narsisizm düzeyi, kullanılan cihaza bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{8.3} Mutluluk düzeyi, kullanılan cihaza bağlı olarak değişkenlik göstermektedir.

9) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, en çok oynanılan oyuna bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Oyun çoğu zaman kurallı bir eğlence olarak tanımlanmıştır. Kurallar değiştikçe oyunlar da değişmiş ve sayısız oyunlar ortaya çıkmıştır. Bazen geleneksel oyunların sanal aleme yansıtılmasıyla bazen de tamamen yeni tasarımlarla yeni dijital oyunların ortaya çıktığına şahit olunmaktadır. Dijital oyunların görselliği, konuları ve kuralları

değiştikçe çocuklar üzerindeki etkisi de değişmektedir. Özellikle şiddet içerikli oyunların daha popüler olmasının aşağılık kompleksiyle ilişkili olduğu düşünülerek en çok oynanılan dijital oyuna bağlı olarak dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin değişkenlik göstermesi, narsisizm düzeyinin ise *telaî kuramına* göre sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{9.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, en çok oynanılan oyuna bağlı olarak değişkenlik göstermektedir.

H_{9.2} Narsisizm düzeyi, en çok oynanılan oyuna bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{9.3} Mutluluk düzeyi, en çok oynanılan oyuna bağlı olarak değişkenlik göstermektedir.

10) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, dijital oyun türüne (çevrimiçilik durumuna ve oyuncu sayısına) bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Dijital oyunların bağımlılığa neden olduğu bilinen bir durumdur. Ancak bu bağımlılığın dijital oyun türlerine bağlı olduğunu belirtmek gerekir. Aksiyon-macera oyunlarının genelde şiddet içerikli olması aşağılık kompleksinden gelen öfkenin sanal ortamdaki insanlara veya eşyalara zarar vererek boşaltılmasına fırsat verdiği, çevrimiçi oyunların sanal olsa bile çocuklara yine gerçek insanlara kendilerini gösterebilecek ortam sunduğu ve çok oyunculu oyunların sosyalleşme ihtiyacına daha çok cevap verdiği düşünülerek, oyun türlerine bağlı olarak dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin değişkenlik göstermesi, narsisizm düzeyinin ise bağımlılık düzeyine bağlı olarak sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{10.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, dijital oyun türüne bağlı olarak değişkenlik göstermektedir.

H_{10.2} Narsisizm düzeyi dijital oyun türüne bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{10.3} Mutluluk düzeyi dijital oyun türüne bağlı olarak değişkenlik göstermektedir.

11) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, internet kafe veya oyun konsolu salonlarına gitme sıklığına bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Dijital oyun bağımlılığı yüksek olan çocuklar evde saatlerce oyun oynarken çevresinin bu duruma kayıtsız kalmaması ve eleştiride bulunması normaldir. Aşağılık kompleksi olan bir çocuk bunu telafi etmeye çalışırken daha fazla dışlanmaya maruz kalmakta ve ortamdan uzaklaşma ihtiyacı duymaktadır. Bu açıdan bağımlılık düzeyi yüksek çocuklar için en ideal ortamın kendileri gibi çoğu bağımlı olan bireylerle bir araya gelebildiği ve hiç eleştiriye maruz kalmadan saatlerce oyun oynayabildiği internet kafe ve oyun konsolu salonlarının olması kaçınılmazdır Aynı zamanda çok oyunculu dijital oyunların sosyalleşme ihtiyacına kısmen cevap verdiği gibi bu oyunların toplu oynanıldığı yerlerin de sosyalleşmeye imkan verdiği düşünülerek, internet kafe veya oyun konsolu salonlarına gitme sıklığına bağlı olarak dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin değişkenlik göstermesi, narsisizm düzeyinin ise *telafi kuramına* göre sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{11.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, internet kafe veya oyun konsolu salonlarına gitme sıklığına bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

H_{11.2} Narsisizm düzeyi, internet kafe veya oyun konsolu salonlarına gitme sıklığına bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{11.3} Mutluluk düzeyi, internet kafe veya oyun konsolu salonlarına gitme sıklığına bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.

12) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, dijital oyun videolarının izlenmesine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Son zamanlarda çevrimiçi video platformlarında dijital oyun videolarının hızla arttığı ve bu videoların izlenme oranlarının hayli yüksek olduğu görülmektedir. Çocukların oyun videoları izlemesinin, oyun oynayamadığı zamanlarda yaşadığı ilgi yoksunluğunu yine oyunla ilgili içeriklerle meşgul olarak gidermek ve iyi oyuncuların oyunlarını izlemek suretiyle kendini geliştirmek ve aşağılık kompleksinden kurtulmak istediği düşünülerek, dijital oyun videoları izlemeye bağlı olarak dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin değişkenlik göstermesi, narsisizm düzeyinin ise *telaflı kuramına* göre sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{12.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, dijital oyun videolarının izlenmesine bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

H_{12.2} Narsisizm düzeyi, dijital oyun videolarının izlenmesine bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{12.3} Mutluluk düzeyi, dijital oyun videolarının izlenmesine bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.

13) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, dijital oyun videolarının kaydedilip çevrimiçi platformlarda paylaşılmasına bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Çocukların okul çağında en önemli işi kendilerini göstermek için alan bulmak ve bu alanda gayret göstermektir. Ancak bu şekilde çevresinin ilgisini çekecek ve onayını kazanabilecektir. Gerçek hayatta bunu başaramayan çocukların sığınağı yine sanal alem olmaktadır. Dijital oyun videolarını kaydederek sosyal medya platformlarında paylaşmak .yeteneğini insanlara sunmak demektir. Bu videolara gelen beğeniler ve yorumlar ise endorfin salgılamasını artırmakta ve dijital oyundan alınan hazzı ikiye katlamaktadır. Tüm bu durumlar birlikte düşünülerek, dijital oyun videolarının kaydedilip çevrimiçi platformlarda paylaşılmasına bağlı olarak dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin değişkenlik göstermesi, narsisizm düzeyinin ise bağımlılık düzeyine bağlı olarak sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{13.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, dijital oyun videolarının çevrimiçi platformlarda paylaşılmasına bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

H_{13.2} Narsisizm düzeyi, dijital oyun videolarının çevrimiçi platformlarda paylaşılmasına bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{13.3} Mutluluk düzeyi, dijital oyun videolarının çevrimiçi platformlarda paylaşılmasına bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.

14) 9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, dijital oyunların hesaplarını veya karakterlerini başkalarından satın alma veya başkalarına satmaya bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Aşağılık kompleksi ile ilgili diğer bir durum ise dijital oyun satın alma veya satma davranışıdır. Ailesi ve çevresinden ilgi ve onay görmeyen ve sanal aleme itilen bir çocuk, kendisi gibi dijital oyun bağımlılık düzeyi yüksek çocukların ilgi ve onayına muhtaçtır. Bu nedenle çocuklar, yalnız kalmamak ve kendilerini göstermek için arkadaşlarının en çok tercih ettiği dijital oyunları sevmeseler de oynamaya eğilimlidirler. Ancak dijital oyunlar belli zihinsel yetenek isteyen oyunlardır. Her çocuğun her türlü dijital oyunda başarılı olması mümkün değildir. Bu sorunun en kolay çözümü hileye başvurarak başarılı oyuncuların hesaplarını satın almaktır. Böylece sanal bir telafi süreci gerçekleşir. Oyun hesaplarını satan çocuklar ise yeteneklerini ispatlamış hissetmekte ve kazanılan para ve edinilen hazla dijital oyunlara daha çok sarılmaktadır. Bu durumlara bakılarak, dijital oyunların hesaplarını veya karakterlerini başkalarından satın alma veya başkalarına satmaya bağlı olarak dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin değişkenlik göstermesi, narsisizm düzeyinin ise bağımlılık düzeyine bağlı olarak sabit kalması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{14.1} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, dijital oyun hesaplarını-karakterlerini satın almaveya satmaya bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

H_{14.2} Narsisizm düzeyi, dijital oyun hesaplarını-karakterlerini satın alma veya satmaya bağlı olarak değişkenlik göstermemektedir.

H_{14.3} Mutluluk düzeyi, dijital oyun hesaplarını-karakterlerini satın alma veya satmaya bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.

15) 9-15 yaş aralığındaki çocuklardaki narsisizm düzeyi dijital oyun bağımlılık düzeyine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Dijital oyun bağımlılığı genel olarak aşağılık kompleksinin telafisi ile ilişkili olup temel amaç narsisizm seviyesini korumaktır. Bu nedenle dijital oyun bağımlılık düzeyinin sağlıklı narsisizmle doğru orantılı olması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{15} Narsisizm düzeyi, dijital oyun bağımlılık düzeyine bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

16) 9-15 yaş aralığındaki çocuklardaki mutluluk düzeyi dijital oyun bağımlılık düzeyine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Dijital oyun bağımlılığı çevrenin onayı ve ilgisinin olmamasından kaynaklanan bir bozukluktur. Uzun süreli mutluluğu elde edemeyen çocuğun kısa süreli hazlarla hayata tutunma çabasıdır. Bu nedenle dijital oyun bağımlılık düzeyinin mutluluk ile ters orantılı olması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{16} Mutluluk düzeyi, dijital oyun bağımlılık düzeyine bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.

17) 9-15 yaş aralığındaki çocuklardaki narsisizm düzeyi mutluluk düzeyine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?

Sağlıklı narsisizm bireyin kendisine hayranlık duyması ve kendisiyle barışık olmasıdır. İç barışıklığı olan birinin mutsuz olması zordur. Bu nedenle narsisizm düzeyi ile mutluluk düzeyinin doğru orantılı olması beklenmektedir. Öyle ise;

H_{17} Mutluluk düzeyi, narsisizm düzeyine bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

18) 9-15 yaş aralığındaki çocuklar için dijital oyun bağımlılık düzeyi narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasında aracı değişkenlik göstermekte midir?

Sağlıklı narsisist çocukların mutluluğunun ihtiyacı olan ilgi ve onayı aldığı ve kişisel gelişimlerini normal olarak tamamladığı düşünüldükçe yüksek olduğu varsayılmıştır. Ancak bazı çocuklar bu normal gelişim seyri tamamlanmadığı için aşağılık kompleksi

geliştirirler. Uzun süreli mutluluğa ulaşamayıp kısa süreli hazların peşine düşen ve aşağılık kompleksinden kurtulmak için dijital oyun bağımlılığına sığınan çocuklarda sağlıklı narsisizm gelişmektedir. Sonuç olarak sağlıklı narsisist bireyler mutluyken, sağlıklı narsisist bireylerin mutsuz olmaları beklenmektedir. Öyle ise;

H_{18} Dijital oyun bağımlılık düzeyi, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasında aracı değişkenlik göstermektedir.

3.2. Araştırma Deseni

Bu çalışmada, karma araştırma desenlerinden nitel verileri nicel desene yerleştirme deseni kullanılmış ve iki farklı yöntemle veri toplanmıştır:

1. Nicel kesitsel araştırma deseninde, betimsel modelde kolay örnekleme tekniği kullanılmış ve anket yöntemiyle veri toplanmıştır.
2. Nitel fenomenolojik araştırma deseninde, betimsel modelde kararsal örnekleme tekniği kullanılmış ve doküman çözümleme yöntemiyle veri toplanmıştır (Leavy, 2017).

3.3. Evren ve Örneklem

Türkiye'nin genel sosyoekonomik ve kültürel yapısına paralellik gösterdiği düşünüldükçe çalışma Bayrampaşa ilçesindeki ilk ve ortaokullarda yapılmıştır. İstanbul Valiliği ve İl Milli Eğitim Müdürlüğünden Bayrampaşa ilçesindeki tüm okullarda araştırma yapmak için gerekli izin belgesi alınmıştır (Bkz. [Form 1](#)).

Örneklem çalışmanın yapıldığı Bayrampaşa'daki devlet okullarında 4., 5., 6. ve 7. sınıflara devam eden 461 katılımcıdan oluşan 9-15 yaş aralığındaki erkek çocuklardır. Evren yaklaşık 5 000 000 kişi olduğu tahmin edilen Türkiye'deki devlet okullarına devam eden 4., 5., 6. ve 7. sınıf erkek çocuklardır. Örneklem hesabı %5 hata payı ve %95 güvenilirliğe göre yapılmıştır.

3.4. Veri Toplama Araçları

3.4.1. Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu

Çalışmanın hedef kitlesi reşit olmadığı için çocukların çalışmaya katılımları etik açıdan ve kanunen velilerin rızasını gerektirmektedir. Bu nedenle İstanbul Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'nun hazırladığı Bilgilendirilmiş Gönüllü Ebeveyn

Onam Formu velilere ulařtırılmıřtır ve sadece formu onaylanmış ocuklar arařtırmaya dahil edilmiřtir (Bkz. [Form 2](#)).

3.4.2. Kiřisel Bilgi Formu

Arařtırmada katılımcıların yař, ekonomik durum, aile durumu ve diğital oyun oynama alışkanlıkları gibi demografik bilgilerine ulaşmak amacıyla hazırlanmış 14 soruluk bir form kullanılmıştır (Bkz. [Form 3-1](#)).

3.4.3. Diğital Oyun Bağımlılığ öleğ i

ğrencilerin diğital oyun bağımlılık düzeyini belirlemek amacıyla ‘Diğital Oyun Bağımlılığ öleğ i’ kullanılmıştır. Türke uyarlaması Yalın Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılan ölek, Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından geliştirilmiştir. Geçerlik ve güvenilirlik değ erleri hem orijinal ölek için hem de uyarlama alışması için kabul edilebilir değ erler aralığındadır. Beřli likert tipi olan ölek tek boyutludur. Ölek, 7 maddeden oluşmakta ve ters kodlanması gereken maddesi bulunmamaktadır. Diğital oyun bağımlılık düzeyi ölekten alınan ortalama puanın artışıyla doğ ru orantılıdır (Bkz [Form 3-2](#)).

3.4.4. ocukluk ağ ı Narsisizm Öleğ i

ocukların narsisizm düzeyini belirlemek amacıyla ‘ocukluk ağ ı Narsisizm Öleğ i’ kullanılmıştır. Tek boyutlu ölek, Thomaes ve arkadaşları (2008) tarafından geliştirilmiş; Akın ve arkadaşları (2015) tarafından Türke’ye uyarlanmıştır. Dörtlü likert tipi 10 maddelik öleğ in ters kodlanması gereken maddesi yoktur. Ölek patolojik narsisizm düzeyini değ il narsisistik kiřilik düzeyini ölçmektedir. Ölekten alınan ortalama puan artışı narsisistik kiřilik düzeyini doğ ru orantıda açıklamaktadır (Bkz. [Form 3-2](#)).

3.4.5. Okul ocuklarının Mutluluk Envanteri

ocukların uzun süreli mutluluk düzeyini ölçmek için ‘Okul ocuklarının Mutluluk Envanteri’ kullanılmıştır. Envanter, Ivens (2007) tarafından geliştirilmiş; Telef (2014) tarafından Türke geçerlik güvenilirlik alışması yapılmıştır. Dörtlü likert tipi 30 maddelik envanterin olumlu ve olumsuz öznel iyi oluş u ifade eden iki alt boyutu ve ters kodlanması gereken 15 maddesi bulunmaktadır. Envanterden alınan ortalama puan artışı mutluluk düzeyini doğ ru orantıda açıklamaktadır (Bkz. [Form 3-3](#)).

3.4.6. Bir İnsan Çiz Testi

Çocukların iç dünyalarını daha iyi anlamak ve nicel verilerin sağlamasını yapmak amacıyla “Goodenough-Harris Bir İnsan Çiz Testi” kullanılmıştır. Bir İnsan Çiz, ilk olarak Florence Goodenough (1926) tarafından keşfedilmiş ve daha sonra Dale B. Harris tarafından geliştirilmiştir. Bir kalem ve boş bir kağıtla yapılan testte, çocukların çizdikleri her bir figür puanlandırılmakta ve puan artışına göre zeka seviyesinin doğru orantılı bir şekilde arttığı varsayılmaktadır. Ancak klinik psikologlar tarafından projektif bir test olarak da kabul gören Bir İnsan Çiz testinin, çizilen figürlerin yorumlanmasıyla çocukların kişilik özellikleri ve ruh dünyası hakkında bilgi verdiği düşünülmektedir. Araştırmada Bir İnsan Çiz, projektif bir test olarak kullanılmış ve nitel olarak yorumlanmıştır (Bkz. [Form 4](#)).

3.5. Verilerin Toplanması

Veriler 2019 yılı mayıs ayında Bayrampaşa ilçesindeki devlet okullarında toplanmıştır. Öncelikle Bilgilendirilmiş Gönüllü Ebeveyn Formu Okul Aile Birlikleri kanalıyla velilere ulaştırılmıştır. Akabinde imzalı onam formları toplanmış, imzalı form getiren çocuklardan katılmak isteyenlere okul idarelerinin kontrolünde anket formu dağıtılmış ve veri toplanmıştır.

3.6. Verilerin Çözümlemesi

Ölçekli Anket Formu SPSS v24 ve PROCESS v3.5 eklenti programıyla çözümlenmiştir. Bir İnsan Çiz Testi ise nitel olarak yorumlanmıştır.

4. BULGULAR

4.1. Yapı

Bu başlıkta örneklemin demografik yapısındaki katılımcı sıklığı ve kullanılan ölçeklerin yapısındaki geçerlik ve güvenirlik çözümlmeleri yapılmıştır.

4.1.1. Sıklık

Araştırmadaki katılımcıların hepsi erkek çocuklardan seçildiği için cinsiyet yapısını gösteren tabloya gerek duyulmamıştır.

Örneklemin demografik yapısındaki katılımcı sıklık tabloları aşağıda verilmiştir:

Tablo 4.1.1-1: Yaş

	Sıklık	Yüzdelik
9	12	2,6
10	111	24,1
11	92	20,0
12	136	29,5
13	96	20,8
14	13	2,8
15	1	,2
Toplam	461	100,0

Araştırmaya en fazla 12 yaşındaki çocuklar katılmıştır. En az katılım ise 15 yaş grubundan gerçekleşmiştir. En düşük yaş grubu 9 iken en büyük yaş grubu 15'tir. Yaş ortalaması 11,51; standart sapma 1,226 olarak hesaplanmıştır.

Tablo 4.1.1-2: Okul

		Sıklık	Yüzdelik
İlkokul	Ahmet Haşim İ.O.	10	2,2
	Bayrampaşa İ.O.	12	2,6
	Hacı İlbey İ.O.	12	2,6
	Kocatepe İ.O.	15	3,3
	Oğuzhan İ.O.	36	7,8
	Osman Gazi İ.O.	2	,4
	Şair Baki İ.O.	11	2,4
	Şair Şinasi İ.O.	12	2,6
	Şakire Sadi Obdan İ.O.	2	,4
Vatan İ.O.	14	3,0	

Ortaokul	İlkokul Toplam	126	27,3
	Ali Ülker O.O.	31	6,7
	Fetihtepe O.O.	48	10,4
	Hürriyet O.O.	22	4,8
	Mehmet Akif İnan O.O.	6	1,3
	Mustafa İtri O.O.	10	2,2
	Nuri Örs O.O.	28	6,1
	Prof. Dr. Muharrem Ergin O.O.	12	2,6
	Sancak Soy O.O.	50	10,8
	Şehit Ümit Yolcu O.O.	19	4,1
	Uluğbey O.O.	56	12,1
	Yahya Kemal O.O.	53	11,5
	Ortaokul Toplam	335	72,7
	Toplam	461	100,0

Araştırmaya en fazla katılım 56 kişiyle (%12,1) Uluğbey Ortaokulu'nda iken en az katılım ikişer kişiyle (%0,4) Şakire Sadi Obdan ve Osman Gazi İlkokullarından sağlanmıştır. Toplam çocuk sayısına bakıldığında ilkokullara kıyasen ortaokullardan daha fazla katılım olduğu görülmektedir.

Tablo 4.1.1-3: Sınıf

	Sıklık	Yüzdelik
4. Sınıf	126	27,3
5. Sınıf	75	16,3
6. Sınıf	112	24,3
7. Sınıf	148	32,1
Toplam	461	100,0

Araştırmaya en fazla 7. sınıf çocukları katılmıştır. En az katılım ise 5. sınıf çocuklarından sağlanmıştır.

Tablo 4.1.1-4: Anne - Baba ile Birlikte Yaşama

	Sıklık	Yüzdelik
Sadece Baba	6	1,3
Sadece Anne	23	5,0
İkisi Birlikte	432	93,7
Toplam	461	100,0

Araştırmaya katılan çocukların %5'i sadece annesiyle; %1,3'ü sadece babasıyla ve %93,7'si hem annesi hem babasıyla birlikte yaşamaktadır.

Tablo 4.1.1-5: Aile Geliri

	Sıklık	Yüzdelik
Kötü	9	2,0
Orta	277	60,1
İyi	184	39,9
Toplam	461	100,0

Örneklemdaki 461 çocuktan 9'u aile gelir durumunu 'Kötü' olarak, 268'i 'Orta' olarak ve 184'ü 'İyi' olarak belirtmiştir.

Tablo 4.1.1-6: Kardeş Sayısı

	Sıklık	Yüzdelik
Yok	61	13,2
1 tane	203	44,0
2 tane	131	28,4
2'den fazla	66	14,3
Toplam	461	100,0

Katılımcıların çoğu bir veya iki tane kardeşe sahiptir. Hiç kardeşi olmayan ve ikiden fazla kardeşe sahip olan çocukların oranlarının birbirine yakın olması dikkat çekicidir.

Tablo 4.1.1-7: Baba Mesleği

	Sıklık	Yüzdelik
Yaşamıyor/Çalışmıyor	11	2,4
İşçi/Zanaatkar	129	28,0
Esnaf/Serbest Meslek	202	43,8
Memur/Personel	88	19,1
Yönetici/İdareci	11	2,4
Belirtilmemiş	20	4,3
Toplam	461	100,0

Araştırmada katılımcılara babalarının mesleği sorulmuş ve meslekler belirli başlıklar altında gruplandırılmıştır. Örneklemdaki çocukların babalarının çoğunlukla esnaf/serbest meslek grubundan oldukları bulunmuştur.

Tablo 4.1.1-8: Anne Çalışma Durumu

	Sıklık	Yüzdelik
Ev Hanımı	352	76,4
Çalışan	109	23,6
Toplam	461	100,0

Araştırmada çocuklara annelerinin meslekleri de sorulmuştur. Tanımlayıcı çözümleme sonucunda çalışan annelerin sayısı ev hanımı annelerin üçte birinden daha az olduğu görülmüştür.

Tablo 4.1.1-9: Dijital Oyun Oynama

	Sıklık	Yüzdelik
Hayır	15	3,3
Evet	446	96,7
Toplam	461	100,0

Katılımcıların yaklaşık %97'si dijital oyun oynadığını ifade etmiştir. Dijital oyun bağımlılık düzeyini ölçmek için ideal bir katılımcı profili olduğu görülmüştür.

Tablo 4.1.1-10: Kullanılan Cihaz

	Sıklık	Yüzdelik
Bilgisayar	158	34,3
Tablet	62	13,4
Akıllı telefon	193	41,9
Oyun konsolu	35	7,6
Hiçbiri	13	2,8
Toplam	461	100,0

Katılımcılara oyun oynarken en çok hangi cihazı kullandıkları sorulmuştur. En fazla akıllı telefon ve bilgisayar kullandıkları tespit edilmiştir.

Tablo 4.1.1-11: En Çok Sevilen ve Oynanan Oyun

	Sıklık	Yüzdelik
PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)	116	25,2
Fortnite	37	8,0
Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)	32	6,9
League of Legends (LOL)	30	6,5
Diğer	218	47,3

Toplam	461	100,0
---------------	------------	--------------

Araştırmaya katılan çocukların en çok sevdiği ve oynadığı oyunun açık ara farkla PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) oyunu olduğu görülmüştür.

Tablo 4.1.1-12: Çevrimiçilik Durumu

	Sıklık	Yüzdelik
Çevrimdışı	64	13,9
Çevrimiçi	397	86,1
Toplam	461	100,0

Katılımcıların oyun türleri arasında en fazla aksiyon, macera, yarış ve dövüş oyunlarını, en az ise simulasyon oyunlarını tercih ettiği bulunmuştur.

Tablo 4.1.1-13: İnternet Kafe veya Oyun Konsolu Salonlarına Gitme

	Sıklık	Yüzdelik
Hiç gitmem	332	72,0
Haftada bir kez	74	16,1
Haftada birkaç kez	42	9,1
Her gün	13	2,8
Toplam	461	100,0

Katılımcıların çoğunluğunun oyun oynamak için internet kafe veya oyun konsolu salonlarına gitmediği; ancak neredeyse dörtte birinin oyunlar için bu mekanları tercih ettiği bulunmuştur.

Tablo 4.1.1-14: Dijital Oyun Videolarını İzleme

	Sıklık	Yüzdelik
Hayır	100	21,7
Evet	361	78,3
Toplam	461	100,0

Çocukların çoğunluğunun (%78,3) sevdiği oyunları oynayamadıkları zamanlarda veya daha iyi oyuncuların performanslarını görmek amacıyla sosyal medya veya çevrimiçi video sitelerinde bu oyunların videolarını izlediği tespit edilmiştir.

Tablo 4.1.1-15: Dijital Oyun Videolarını Paylaşma

	Sıklık	Yüzdelik
Hayır	315	68,3
Evet	146	31,7
Toplam	461	100,0

Araştırmada çocuklara oynadıkları oyunları kaydedip herhangi bir platformda paylaşıp paylaşmadıklarını öğrenmek amacıyla yöneltilen soruya katılımcıların neredeyse üçte birinin olumlu cevap verdiği görülmüştür.

Tablo 4.1.1-16: Oyun Hesaplarını-Karakterlerini Satın Alma-Satma

	Sıklık	Yüzdelik
Hayır hiç satmadım ya da satın almadım.	401	87,0
Evet satın aldım ya da sattım.	60	13,0
Toplam	461	100,0

Katılımcıların %87'sinin oyun hesaplarını veya oyun karakterlerini herhangi bir şekilde alıp satmadığı bulunmuştur.

Tablo 4.1.1-17: Ölçek ve Örneklem Ortalamaları

(n=461)	En Düşük Değer	En Yüksek Değer	Ölçek □(SS)	Örneklem □(SS)
Dijital Oyun Bağımlılığı	0.0	4.0	2.0 (1.5)	1.2 (0.8)
Narsisizm	0.0	3.0	1.5 (1.2)	1.5 (0.5)
Mutluluk	1.0	4.0	2.0 (1.5)	3.1 (0.5)
Olumsuz Öznel İyi Oluş	1.0	4.0	2.0 (1.5)	3.1 (0.6)
Olumlu Öznel İyi Oluş	1.0	4.0	2.0 (1.5)	3.0 (0.5)

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinde, en düşük değer 0 (hiçbir zaman) iken en yüksek değer 4 (her zaman)'tır. Ölçek ortalaması 2 iken örneklemdeki ortalamanın 1.2 olduğu görülmektedir. Dolayısı ile örneklemdeki ortalama dijital oyun bağımlılık düzeyinin ölçekteki ortalama bağımlılık düzeyine göre düşüktür.

Çocukluk Çağı Narsisizm ölçeğinde, en düşük değer 0 (hiç doğru değil) iken en yüksek değer 3 (kesinlikle doğru)'tır. Ölçek ortalaması 1.5 iken örneklemdeki

ortalamanın 1.5 olduğu görülmektedir. Dolayısı ile örneklemdeki ortalama narsisizm düzeyinin ölçekteki ortalama narsisizm düzeyine göre yakındır.

Okul Çocuklarının Mutluluk Envanterinde ve alt boyutlarında, en düşük değer 1 (hiç katılmıyorum) iken en yüksek değer 4 (tamamen katılıyorum)'tür. Ölçek ortalaması 2.0 iken örneklemdeki ortalamanın ölçek toplamında ve olumsuz öznel iyi oluş altboyutunda 3.0, olumlu öznel iyi oluş alt boyutunda 3.1 olduğu görülmektedir. Dolayısı ile örneklemdeki ortalama mutluluk düzeyinin ölçekteki ortalama mutluluk düzeyine göre yüksektir.

Sonuç olarak dijital oyun bağımlılık düzeyinin az olduğu bir örneklemde mutluluk düzeyinin yüksek; narsisizm düzeyinin ise normal olduğu söylenebilir.

4.1.2. Normallik

Tablo 4.1.2-18: Normallik Testi

	Çarpıklık	Basıklık
Dijital Oyun Bağımlılığı	,631	-,157
Narsisizm	-,076	-,377
Mutluluk	-,615	,238
Olumsuz Öznel İyi Oluş	-,671	-,225
Olumlu Öznel İyi Oluş	-,580	-,035

Veri seti yapısının parametrik çözümlemeye uygunluğunu görmek amacıyla IBM SPSS v24 istatistik programı yardımıyla çoklu normallik sınaması yapılmıştır. Araştırmada kullanılan üç ölçeğin her birinin çarpıklık ve basıklık değerlerinin çoklu normallik dağılımı için gereken asgari değer aralığında (± 1.96) olduğu görülmüştür (Ho, 2014). Veri seti yapısının çoklu normal dağılım değerlerinin parametrik çözümlemeler için uygun olduğu söylenebilir.

4.1.3. Geçerlik

Tablo 4.1.3-19: Geçerlik Testi

	KMO	Bartlett's Test	Özdeğer	Açıklanan Varyans	Kümülatif
Dijital Oyun Bağımlılığı	,854	,000	3,143	44,905	44,905

Narsisizm	,802	,000	2,869	28,694	28,694
Mutluluk	,913	,000			
<i>Olumsuz Öznel İyi Oluş</i>			7,963	27,460	27,460
<i>Olumlu Öznel İyi Oluş</i>			2,512	8,661	36,121

Ölçek geçerliğini görmek amacıyla IBM SPSS v24 istatistik programı yardımıyla Faktör Analizi testi yapılmıştır. Veri seti tüm ölçekler için Direct Oblimin yöntemiyle döndürülmüş ve sadece Okul Çocuklarının Mutluluk Envanterinin Olumlu Öznel İyi Oluş boyutuna ait 6. maddesinin yeterli faktör yüklemesine sahip olmadığı görülmüştür. 6. madde listeden çıkarılarak tekrar çözümleme yapılmıştır. Elde edilen bulgulara tüm ölçekler için açıklanan toplam varyans, KMO ve Bartlett's Test değerlerinin ölçek geçerliğinin sağlandığı çalışmalarla uyumlu olduğu görülmüş ve geçerliliğin sağlandığı kabul edilmiştir.

4.1.4. Güvenilirlik

Tablo 4.1.4-20: Güvenilirlik Testi

	Cronbach's Alpha	Ölçek Madde Sayısı
Dijital Oyun Bağımlılığı	,788	7
Narsisizm	,708	10
Mutluluk	,903	29
<i>Olumsuz Öznel İyi Oluş</i>	,869	15
<i>Olumlu Öznel İyi Oluş</i>	,857	14

Ölçek güvenirliği için Cronbach's Alpha değerlerine bakılmıştır. Ölçeklerin yeterli güvenirlik değerlerine sahip olduğu görülmüştür (Ho, 2014).

4.2. Çözümleme

4.2.1. t-Testi

Tablo 4.2.1-21: Yaş (t-Testi)

(n=461)	12 yaş öncesi (n=351) ̄(SS)	12 yaş ve sonrası (n=110) ̄(SS)	t	p
D. O. B.	1.2 (0.8)	1.5 (0.9)	-3,145	,002
Narsisizm	1.5 (0.5)	1.5 (0.5)	-,597	,551
Mutluluk	3,1 (0.4)	3,0 (0.6)	2,661	,008

Yaş ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlmek için yapılan t-testi sonucunda okul türüne göre dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p<0,05$). Narsisizm düzeyi ise anlamlı bir değişiklik göstermemiştir ($p>0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri devam edilen okula bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerden hepsi doğrulanmıştır (Bkz. [H1.1](#), [H1.2](#) ve [H1.3](#)).

Tablo 4.2.1-22: Okul Türü (t-Testi)

(n=461)	İlkokul (n=126) $\bar{x}$ (SS)	Ortaokul (n=335) $\bar{x}$ (SS)	t	p
D. O. B.	1.1 (0.8)	1.3 (0.9)	-2,195	,029
Narsisizm	1.5 (0.5)	1.5 (0.5)	-,597	,704
Mutluluk	3,1 (0.4)	3,1 (0.5)	1,118	,264

Okul türü ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlmek için yapılan t-testi sonucunda okul türüne göre dijital oyun bağımlılık düzeyinin anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p<0,05$). Narsisizm düzeyi ise anlamlı bir değişiklik göstermemiştir ($p>0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri devam edilen okula bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerden ikisi doğrulanmıştır (Bkz. [H1.1](#) ve [H1.2](#)).

Mutluluk düzeyi yaşa bağlı olarak anlamlı bir şekilde azalırken, yaşla doğru orantılı olan okul türüne bağlı olarak değişkenlik göstermemesinde okulla ilişkili sosyoekonomik faktörlerin etkili olduğu söylenebilir.

Tablo 4.2.2-23: Aile Gelir Durumu (t-Testi)

(n=461)	Düşük Gelirli (n=277) $\bar{x}$ (SS)	Yüksek Gelirli (n=184) $\bar{x}$ (SS)	t	p
D. O. B.	1.3 (0.8)	1.1 (0.9)	1,912	,057
Narsisizm	1.4 (0.5)	1.6 (0.5)	-3,220	,001
Mutluluk	3.0 (0.5)	3.2 (0.5)	-3,069	,002

Aile gelir durumu ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlmek için yapılan t-testi sonucunda narsisizm ve mutluluk

düzeylerinin ise aile gelir durumuna göre anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p<0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri aile gelirine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerden biri doğrulanmıştır (Bkz. [H_{3.3}](#)).

Dijital oyun bağımlılık düzeyinin anlamlılık eğilimi olduğu ($p=0,057$) ve narsisizm düzeyinin anlamlı bir şekilde değişkenlik gösterdiği ($p<0,05$) görülmektedir. Azalan dijital oyun bağımlılık düzeyi ve artan mutluluk düzeyi yükselen narsisizm düzeyinin sağlıklı narsisizmle ilişkili olduğunu göstermektedir. Psikososyal gelişimde ekonomik boyutun ne kadar etkili olduğu görülmektedir. Öyle ise daha sağlıklı bir neslin yetişmesi için ekonomik sınıflar arasındaki mesafenin azalmasının gerekli olduğu söylenebilir.

Tablo 4.2.2-24: Kardeş Sahipliği (t Testi)

(n=461)	Yok (n=61)	Var (n=400)	t	p
	$\bar{x}$ (SS)	$\bar{x}$ (SS)		
D. O. B.	1.3 (1.0)	1.2 (0.8)	,712	,477
Narsisizm	1.6 (0.5)	1.5 (0.5)	1,144	,253
Mutluluk	3.2 (0.5)	3.1 (0.5)	1,457	,146

Kardeş sayısı ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan t testi sonucunda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeylerinden hiçbirinin kardeş sahipliği durumuna göre anlamlı bir değişiklik göstermediği bulunmuştur ($p>0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri sahip oldukları kardeş sahipliğine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerden biri doğrulanmıştır (Bkz. [H_{4.2}](#)).

Anlamlı bir değişkenlik olmamasına rağmen dijital oyun bağımlılığının ölçek ortalama puanının kardeş sahibi olan çocuklarda daha düşük olduğu görülmektedir. Buradan sosyalleşme ihtiyacının giderilememesinin bağımlılığa neden olduğu çıkarılabilir. Mutluluk ölçek ortalama puanının kardeş sahibi olan çocuklarda daha yüksek olmasının daha çok ekonomik nedenlerden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Tablo 4.2.1-25: Anne Çalışma Durumu (t-Testi)

(n=461)	Ev Hanımı (n=352)	Çalışan (n=109)	t	p
---------	-------------------	-----------------	---	---

	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)		
D. O. B.	1.3 (0.8)	1.2 (0.8)	,611	,542
Narsisizm	1.5 (0.5)	1.5 (0.6)	-,114	,910
Mutluluk	3,1 (0.5)	3.1 (0.5)	-,951	,342

Anne çalışma durumu ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan t-testi sonucunda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeylerinden hiçbirinin annelerinin çalışma durumuna göre anlamlı bir değişkenlik göstermediği bulunmuştur ($p>0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeylerinin annelerinin çalışma durumuna bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerden biri doğrulanmıştır (Bkz. [H_{6.2}](#)).

Tablo 4.2.1-26: Dijital Oyun Oynama (t-Testi)

(n=461)	Evet (n=446)	Hayır (n=15)	t	p
	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)		
D. O. B.	1.3 (0.8)	0.4 (0.4)	-7,730	,000
Narsisizm	1.5 (0.5)	1.4 (0.5)	-,276	,783
Mutluluk	3,1 (0.5)	3.5 (0.3)	3,279	,001

Dijital oyun oynama durumu ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan t-testi sonucunda dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin dijital oyun oynama durumuna göre anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p<0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri dijital oyun oynamaya bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerin hepsi doğrulanmıştır (Bkz. [H_{1.1}](#), [H_{1.2}](#) ve [H_{1.3}](#)).

Tablo 4.2.1-27: Oyuncu Sayısı (t-Testi)

(n=461)	Tekli (n=15)	Çoklu (n=446)	t	p
	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)		
D. O. B.	1.1 (0.8)	1.2 (0.8)	-,591	,554
Narsisizm	1.5 (0.6)	1.5 (0.5)	,054	,957
Mutluluk	3.0 (0.5)	3.1 (0.5)	-,312	,756

Oyun türü (oyuncu sayısı) ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan t-testi sonucunda dijital oyun

bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeylerinin dijital oyun türüne göre anlamlı bir değişiklik göstermediği bulunmuştur ($p < 0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri oyun türüne (oyuncu sayısı) bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerden sadece biri doğrulanmıştır (Bkz. [H_{10.2}](#)).

Tablo: 4.2.1-28: Çevrimiçilik Durumu (t-Testi)

(n=461)	Çevrimdışı (n=64)	Çevrimiçi(n=397)	t	p
	$\bar{x}$ (SS)	$\bar{x}$ (SS)		
D. O. B.	0.8 (0.7)	1.3 (0.8)	-3,987	,000
Narsisizm	1.5 (0.4)	1.5 (0.5)	-,483	,630
Mutluluk	3.1 (0.5)	3.1 (0.5)	1,046	,296

Oyun türü (çevrimiçilik durumu) ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan t-testi sonucunda dijital oyun bağımlılık düzeyinin dijital oyun türüne göre anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p < 0,05$). Mutluluk ve narsisizm düzeyleri ise anlamlı bir değişiklik göstermemiştir ($p > 0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri oyun türüne (çevrimiçilik durumu) bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerden ikisi doğrulanmıştır (Bkz. [H_{10.1}](#) ve [H_{10.2}](#)).

Tablo 4.2.1-29: Dijital Oyun Videosu İzleme (t-Testi)

(n=461)	Evet (n=361)	Hayır (n=100)	t	p
	$\bar{x}$ (SS)	$\bar{x}$ (SS)		
D. O. B.	1.4 (0.8)	0.7 (0.7)	-6,635	,000
Narsisizm	1.5 (0.6)	1.4 (0.5)	-1,307	,050
Mutluluk	3.0 (0.5)	3.2 (0.5)	2,988	,003

Dijital oyun videoları izleme ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan t-testi sonucunda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeylerinin dijital oyun videoları izleme durumuna göre anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p \leq 0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri dijital oyunların videolarının izlenmesine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerin ikisi doğrulanmıştır (Bkz. [H_{11.1}](#) ve [H_{11.2}](#)).

Tablo 4.2.1-30: Dijital Oyun Videosu Paylaşma (t-Testi)

(n=461)	Evet (n=146)	Hayır (n=315)	t	p
	$\bar{x}$ (SS)	$\bar{x}$ (SS)		
D. O. B.	1.5 (0.8)	1.1 (0.8)	-4,293	,010
Narsisizm	1.6 (0.5)	1.4 (0.5)	-2,604	,000
Mutluluk	3.0 (0.5)	3.1 (0.5)	2,501	,013

Dijital oyun videoları paylaşma ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan t-testi sonucunda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeylerinin dijital oyun videoları paylaşma durumuna göre anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p<0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri dijital oyun videolarının kaydedilip çevrimiçi platformlarda paylaşılmasına bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerin ikisi doğrulanmıştır (Bkz. [H_{B.1}](#) ve [H_{B.3}](#)).

Tablo 4.2.1-31: Dijital Oyun Hesaplarını-Karakterlerini Satın Alma-Satma (t-Testi)

(n=461)	Evet (n=60)	Hayır (n=401)	t	p
	$\bar{x}$ (SS)	$\bar{x}$ (SS)		
D. O. B.	2.0 (0.9)	1.1 (0.8)	-7,386	,000
Narsisizm	1.4 (0.5)	1.5 (0.5)	1,179	,239
Mutluluk	2.7 (0.6)	3.1 (0.4)	5,916	,000

Dijital oyun hesaplarını-karakterlerini satın alma ya da satma ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan t-testi sonucunda dijital oyun hesaplarını-karakterlerini satın alma ya da satma durumuna göre dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p<.05$). Narsisizm düzeyinde ise anlamlı bir değişkenlik görülmemiştir ($p>0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri oynanılan oyunların hesaplarını veya karakterlerini başkalarına satma veya başkalarından satın almaya bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerin hepsi doğrulanmıştır (Bkz. [H_{B.1}](#), [H_{B.2}](#) ve [H_{B.3}](#)).

4.2.2. Anova

Tablo 4.2.2-32: Sınıf Derecesi (Anova)

(n=461)	4. (n=126)	5. (n=75)	6. (n=112)	7. (n=148)	F	p
---------	------------	-----------	------------	------------	---	---

	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)		
D. O. B.	1.1 (0.8)	1.2 (0.8)	1.1 (0.8)	1.4 (0.9)	3,987	,008
Narsisizm	1.5 (0.5)	1.5 (0.5)	1.4 (0.6)	1.5 (0.5)	,733	,533
Mutluluk	3.1 (0.4)	3.1 (0.4)	3.0 (0.5)	3.0 (0.5)	1,571	,196

Sınıf derecesi ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA) sonucunda sadece dijital oyun bağımlılık düzeyinin sınıf derecesine göre anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p<0,05$). Narsisizm düzeyi ise anlamlı bir değişiklik göstermemiştir ($p>0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri bulundukları sınıfa bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerden ikisi doğrulanmıştır (Bkz. [H_{1.1}](#) ve [H_{1.2}](#)).

Mutluluk düzeyi yaşa bağlı olarak anlamlı bir şekilde azalırken, yaşla doğru orantılı olan sınıf derecesine bağlı olarak değişkenlik göstermemesinde sınıfla ilişkili sosyoekonomik faktörlerin etkili olduğu söylenebilir. Ancak mutluluk ortalamalarına bakıldığında anlamlı bir farklılık göstermese de bir azalma olduğu görülmekte ve üçüncü hipotezin doğruluğuna işaret etmektedir.

Hangi sınıfın diğer sınıflardan anlamlı olarak değişkenlik gösterdiğini çözümlemek için eşit dağılan varyans varsayımı ve homojen olmayan grup örneklem sayıları göz önünde bulundurularak Scheffe Post-Hoc Analizi yapılmıştır (Kayrı, 2009). Sonuçlara göre;

Dijital oyun bağımlılık düzeyi, 7. sınıf çocuklarında 4. sınıf çocuklarına kıyasen anlamlı bir şekilde yükselmekteyken ($p=.018$), geriye kalan diğer sınıflardaki çocukların aralarında anlamlı bir değişkenlik göstermemiştir ($p>.05$).

Tablo 4.2.2-33: Anne Baba ile Birlikte Yaşama (Anova)

	Sadece Baba (n=6)	Sadece Anne (n=23)	İkisi de Var (n=432)	F	p
(n=461)	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)		
D. O. B.	1.4 (0.8)	1.5 (1.0)	1.2 (0.8)	,824	,439
Narsisizm	1.6 (0.3)	1.5 (0.4)	1.5 (0.5)	,180	,836
Mutluluk	3.3 (0.3)	2.8 (0.5)	3.1 (0.5)	4,687	,010

Anne baba ile birlikte yaşama durumu ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA) sonucunda sadece mutluluk düzeyinin anne baba ile birlikte yaşama durumuna göre anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p < 0,05$). Narsisizm düzeyi ise anlamlı bir değişiklik göstermemiştir ($p > 0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, anne babayla birlikte yaşamaya bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerden ikisi doğrulanmıştır (Bkz. [H_{2.2}](#) ve [H_{2.3}](#)).

Anlamlı bir değişiklik göstermese de ölçek ortalamalarına bakarak dijital oyun bağımlılık düzeyinin anne ve baba ile birlikte yaşamaya bağlı olarak değişkenlik gösterdiği söylenebilir.

Hangi birliktelik durumunun diğer durumlardan anlamlı olarak değişkenlik gösterdiğini çözümlemek için eşit dağılan varyans varsayımı ve homojen olmayan grup örneklem sayıları göz önünde bulundurularak Gabriel Post-Hoc Analizi yapılmıştır (Kayrı, 2009). Sonuçlara göre;

Mutluluk düzeyi, sadece babasıyla yaşayan ve her iki ebeyni ile yaşayan çocuklarda sadece annesiyle yaşayan çocuklara kıyasen anlamlı bir şekilde yükselmekteyken ($p = .039$, $p = .003$), sadece babasıyla yaşayan çocuklarla her iki ebeveyni ile birlikte yaşayan çocuklar arasında anlamlı bir değişkenlik göstermemiştir ($p > .05$).

Tablo 4.2.2-34: Baba Mesleği (Anova)

(n=441)	İşi yok (n=11)	İşçi (n=129)	Esnaf (n=202)	Memur (n=88)	Yönetici (n=11)	F	p
	$\bar{x}$ (SS)	$\bar{x}$ (SS)	$\bar{x}$ (SS)	$\bar{x}$ (SS)	$\bar{x}$ (SS)		
D. O. B.	1.2 (1.1)	1.2 (0.8)	1.2 (0.8)	1.3 (0.9)	1.5 (0.9)	,489	,744
Narsisizm	1.4 (0.6)	1.5 (0.5)	1.5 (0.5)	1.5 (0.5)	1.7 (0.4)	,557	,694
Mutluluk	2.8 (0.7)	3.1 (0.4)	3.1 (0.5)	3.1 (0.5)	3.2 (0.5)	1,032	,390

Baba mesleği ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA) sonucunda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeylerinin baba mesleğine göre anlamlı bir değişiklik göstermediği bulunmuştur ($p > 0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri

babalarının meslek gruplarına bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerden biri doğrulanmıştır ([H_{5.2}](#)).

Anlamli bir farklılık olmamasına rağmen ölçek ortalama puanlarındaki değişime bakıldığında dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeylerinin meslek gruplarındaki ekonomik yükselişle paralel bir şekilde yükseldiği görülmektedir. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin meslek gruplarına göre artışının yalnızlıkla ilişkili olduğu düşünülürken mutluluk ve narsisizm düzeylerinin artışının daha çok ekonomik gelirle ilişkili olduğu varsayılmıştır.

Tablo 4.2.2-35: Kullanılan Cihaz (Anova)

	Bilgisayar (n=461)	Tablet (n=158)	Akıllı Telefon (n=62)	Oyun Konsolu (n=193)	Yok (n=35)	F	p
	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)		
D. O. B.	1.6 (0.9)	1.0 (0.7)	1.1 (0.8)	1.1 (0.8)	0.3 (0.4)	13,889	,000
Narsisizm	1.5 (0.5)	1.6 (0.5)	1.5 (0.5)	1.5 (0.5)	1.5 (0.5)	,702	,591
Mutluluk	3.0 (0.5)	3.1 (0.4)	3.1 (0.5)	3.1 (0.5)	3.5 (0.4)	3,456	,009

Kullanılan cihaz ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlmek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA) sonucunda dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin kullanılan cihaza bağlı olarak anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p<0,05$). Narsisizm düzeyi ise anlamlı bir değişiklik göstermemiştir ($p>0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri oyun oynarken en çok kullandıkları cihazlara bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerin hepsi doğrulanmıştır (Bkz. [H_{8.1}](#), [H_{8.2}](#) ve [H_{8.3}](#)).

Hangi kullanılan cihaz grubunun diğer kullanılan cihaz gruplarından anlamlı olarak değişkenlik gösterdiğini çözümlmek adına;

Dijital oyun bağımlılığı düzeyi için eşit dağılmayan varyans varsayımı ve homojen olmayan grup örneklem sayıları göz önünde bulundurularak Games-Howell Post-Hoc Analizi yapılmıştır (Kayrı, 2009). Sonuçlara göre;

Dijital oyun bağımlılık düzeyi bilgisayar kullanan grubunda diğer tüm cihaz gruplarına kıyasen; tablet, akıllı telefon ve oyun konsolu kullanan gruplarında ise cihaz

kullanmayan grubuna kıyasen anlamlı bir şekilde yükselmekteyken ($p<.05$), geriye kalan diğer kullanılan cihaz grupları arasında bir değişkenlik göstermemiştir ($p>.05$).

Mutluluk düzeyi için ise, eşit dağılan varyansların varsayımı ve homojen olmayan grup örneklem sayıları göz önünde bulundurularak Gabriel Post-Hoc Analizi yapılmıştır. Sonuçlara göre;

Mutluluk düzeyi, cihazı kullanmayan grubunda bilgisayar kullanan ve akıllı telefon kullanan gruplarına kıyasen anlamlı bir şekilde yükselmekteyken ($p<.05$) geriye kalan diğer kullanılan cihaz grupları arasında bir değişkenlik göstermemiştir ($p>.05$).

Tablo 4.2.2-36: En Çok Sevilen ve Oynanan Oyun (Anova)

	PUBG (n=461)	Fortnite (n=116)	CS:GO (n=37)	LOL (n=32)	Diğer (n=30)		
	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)	$\bar{X}$ (SS)	F	p
D. O. B.	1.4 (0.9)	1.2 (0.8)	1.8 (1.0)	1.9 (0.8)	1.0 (0.7)	14,613	,000
Narsisizm	1.6 (0.5)	1.4 (0.5)	1.4 (0.5)	1.5 (0.5)	1.4 (0.5)	1,844	,119
Mutluluk	3.0 (0.5)	3.1 (0.4)	3.1 (0.6)	2.8 (0.6)	3.1 (0.4)	2,925	,021

En çok sevilen ve oynanan oyun ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA) sonucunda dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin en çok sevilen ve oynanan oyuna bağlı olarak anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p<0,05$). Narsisizm düzeyi ise anlamlı bir değişiklik göstermemiştir ($p>0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri en çok oynanan oyunlara bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerin hepsi doğrulanmıştır (Bkz. [H9.1](#) [H9.2](#) ve [H9.3](#))

Hangi oyun grubunun diğer oyun gruplarından anlamlı olarak değişkenlik gösterdiğini çözümlemek adına;

Dijital oyun bağımlılık düzeyi için eşit dağılan varyans varsayımı ve homojen olmayan grup örneklem sayıları göz önünde bulundurularak Gabriel Post-Hoc Analizi yapılmıştır (Kayrı, 2009). Sonuçlara göre;

Dijital oyun bağımlılık düzeyi,

Diğer oyun grubunda PUBG, CS:GO ve LOL oyun gruplarına kıyasen azalarak anlamlı bir değişkenlik göstermiştir ($p<.05$).

Fortnite oyun grubunda CS:GO ve LOL oyun gruplarına kıyasen anlamlı bir şekilde azalmaktayken ($p<.05$), Fortnite ile diğer oyun grupları arasında bir değişkenlik göstermemiştir ($p>.05$).

Mutluluk düzeyi için ölçeklerde eşit dağılmayan varyans varsayımı ve homojen olmayan grup örneklem sayıları göz önünde bulundurularak Games-Howell Post-Hoc analizi yapılmıştır. Anova testinde anlamlı bir değişkenlik çıkmasına rağmen Post-Hoc analizinde gruplar arasında anlamlı bir ilişki görülmemiştir ($p>.05$).

Tablo 4.2.2-37: En Çok Sevilen ve Oynanan Oyun (t-Testi)

	Kukla Değişken		Diğer Oyunlar		Ortalama Farkı	t	p
	n	$\bar{x}$(SS)	n	$\bar{x}$(SS)			
PUBG	116	3.0 (0.5)	345	3.1 (0.5)	.05	1,052	,294
Fortnite	37	3.1 (0.4)	424	3.1 (0.5)	-.05	-,628	,530
CS:GO	32	3.1 (0.6)	429	3.1 (0.5)	.01	,138	,891
LOL	30	2.8 (0.6)	431	3.1 (0.5)	.29	2,302	,028

Gruplar arasındaki ilişkiyi görmek için Kukla (Dummy) Değişken yöntemi kullanılarak t-test çözümlemesine başvurulmuştur. Sonuçlara göre;

Mutluluk düzeyi, LOL (League of Legends) oyun grubunda diğer oyun gruplarına kıyasen anlamlı bir şekilde azalmaktayken ($p<.05$), diğer oyun grupları arasında herhangi bir anlamlı değişkenlik göstermemiştir ($p>.05$).

Tablo 4.2.2-38: İnternet Kafe ve Oyun Konsolu Salonlarına Gitme Sıklığı (Anova)

	Hiç Gitmem	Haftada Bir Kez	Haftada Birkaç Kez	F	p
	(n=461)	(n=332)	(n=74)	(n=55)	
	$\bar{x}$(SS)	$\bar{x}$(SS)	$\bar{x}$(SS)		
D. O. B.	1.1 (0.8)	1.4 (0.7)	1.8 (1.0)	15,133	,000
Narsisizm	1.5 (0.5)	1.5 (0.5)	1.4 (0.5)	,462	,631
Mutluluk	3.1 (0.5)	3.0 (0.5)	2.8 (0.5)	9,969	,000

İnternet kafe ve oyun konsolu salonlarına gitme sıklığı ile dijital oyun bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA) sonucunda dijital oyun bağımlılık ve mutluluk düzeylerinin internet kafe ve oyun konsolu salonlarına gitme sıklığına bağlı olarak anlamlı bir değişiklik gösterdiği bulunmuştur ($p<0,05$). Narsisizm düzeyi ise anlamlı bir değişiklik göstermemiştir ($p>0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun

bağımlılık, narsisizm ve mutluluk düzeyleri, internet kafe veya oyun konsolu salonlarına gitme sıklığına bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotezlerin hepsi doğrulanmıştır (Bkz. [H_{0.1}](#), [H_{0.2}](#) ve [H_{0.3}](#)).

Hangi kullanılan internet kafe ve oyun konsolu salonlarına gitme sıklığı grubunun diğer internet kafe ve oyun konsolu salonlarına gitme sıklığı gruplarından anlamlı olarak değişkenlik gösterdiğini çözümlemek adına;

Dijital oyun bağımlılığı düzeyi için eşit dağılan varyans varsayımı ve homojen olmayan grup örneklem sayıları göz önünde bulundurularak Gabriel Post-Hoc Analizi yapılmıştır (Kayı, 2009). Sonuçlara göre;

Dijital oyun bağımlılık düzeyi haftada birkaç kez gitme sıklığı grubunda diğer tüm gitme sıklığı gruplarına kıyasen; haftada bir kez gitme sıklığı grubunda ise hiç gitmeyen grubuna kıyasen anlamlı bir şekilde olumlu yönde değişkenlik göstermiştir ($p<.05$).

Mutluluk düzeyi için ise, eşit dağılan varyans varsayımı ve homojen olmayan grup örneklem sayıları göz önünde bulundurularak Gabriel Post-Hoc Analizi yapılmıştır (Kayı, 2009). Sonuçlara göre;

Mutluluk düzeyi haftada birkaç kez gitme sıklığı grubunda diğer tüm gitme sıklığı gruplarına kıyasen anlamlı bir şekilde yükselmekteyken ($p<.05$), diğer gitme sıklığı grupları arasında herhangi bir anlamlı değişkenlik göstermemiştir ($p>.05$).

4.2.3. Regresyon

Tablo 4.2.3-39: D.O.B. ve Narsisizm (Regresyon)

(n=461)	R ²	F	B	Standart Hata	β	t	p
Narsisizm D. O. B.	,012	5,463	,067	,029	,108	2,337	,020

Dijital oyun bağımlılık düzeyinin narsisizm düzeyine etkisini ve aralarındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan Doğrusal Regresyon analizi (Linear Regression) sonucunda dijital oyun bağımlılık ve narsisizm arasında doğru orantılı bir ilişki görülmüştür ($p<0,05$). $F(1, 459)= 5,463$ olan anlamlı regresyon modelinde narsisizm düzeyi, dijital oyun bağımlılık düzeyi toplam varyansının yüzde 1,2’sini açıklamaktadır. Dijital oyun bağımlılık düzeyi bir birim arttıkça narsisizm düzeyi ,067 birim artmaktadır.

‘9-15 yaş aralığındaki çocuklardaki narsisizm düzeyi dijital oyun bağımlılık düzeyine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotez doğrulanmıştır (Bkz. [H₈](#)).

Tablo 4.2.3-40: D.O.B. ve Mutluluk (Regresyon)

(n=461)	R ²	F	B	Standart Hata	β	t	p
Mutluluk D. O. B.	,208	120,900	-,270	,025	-,457	-10,995	,000

Dijital oyun bağımlılık düzeyinin mutluluk düzeyine etkisini ve aralarındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan Doğrusal Regresyon analizi (Linear Regression) sonucunda dijital oyun bağımlılık ve mutluluk arasında ters orantılı bir ilişki görülmüştür ($p<0,05$). $F(1, 459)= 120,900$ olan anlamlı regresyon modelinde mutluluk düzeyi, dijital oyun bağımlılık düzeyi toplam varyansının yüzde 20,8’ini açıklamaktadır. Dijital oyun bağımlılık düzeyi bir birim arttıkça mutluluk düzeyi ,270 birim azalmaktadır. ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklardaki mutluluk düzeyi dijital oyun bağımlılık düzeyine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotez doğrulanmıştır (Bkz. [H₁₆](#)).

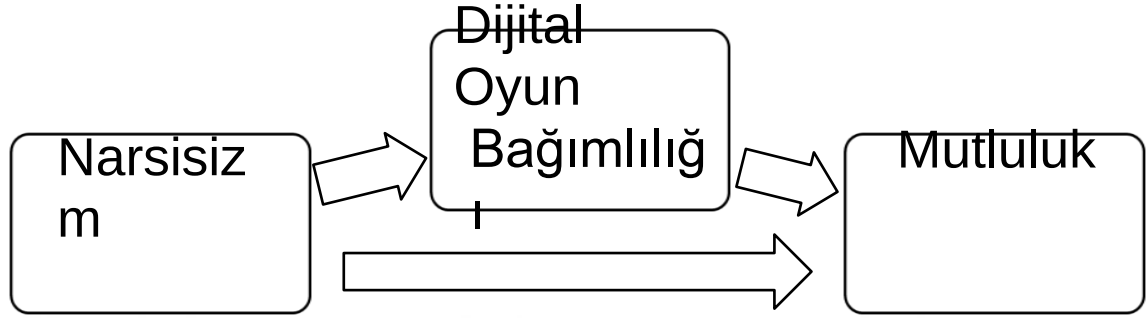
Tablo 4.2.3-41: Narsisizm ve Mutluluk (Regresyon)

(n=461)	R ²	F	B	Standart Hata	β	t	p
Mutluluk Narsisizm	,009	4,344	,092	,044	,097	2,084	,038

Narsisizm düzeyinin mutluluk düzeyine etkisini ve aralarındaki ilişkiyi çözümlemek için yapılan Doğrusal Regresyon analizi (Linear Regression) sonucunda narsisizm ve mutluluk arasında doğru orantılı bir ilişki görülmüştür ($p<0,05$). $F(1, 459)= 4,344$ olan anlamlı regresyon modelinde mutluluk düzeyi, narsisizm düzeyi toplam varyansının yüzde 0,9’unu açıklamaktadır. Dijital oyun bağımlılık düzeyi bir birim arttıkça mutluluk düzeyi ,092 birim artmaktadır. ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklardaki mutluluk düzeyi narsisizm düzeyine bağlı olarak değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotez doğrulanmıştır (Bkz. [H₁₇](#)).

4.2.4. Aracı Değişken

Şekil 4.2.4-1: Aracı Değişken Modeli



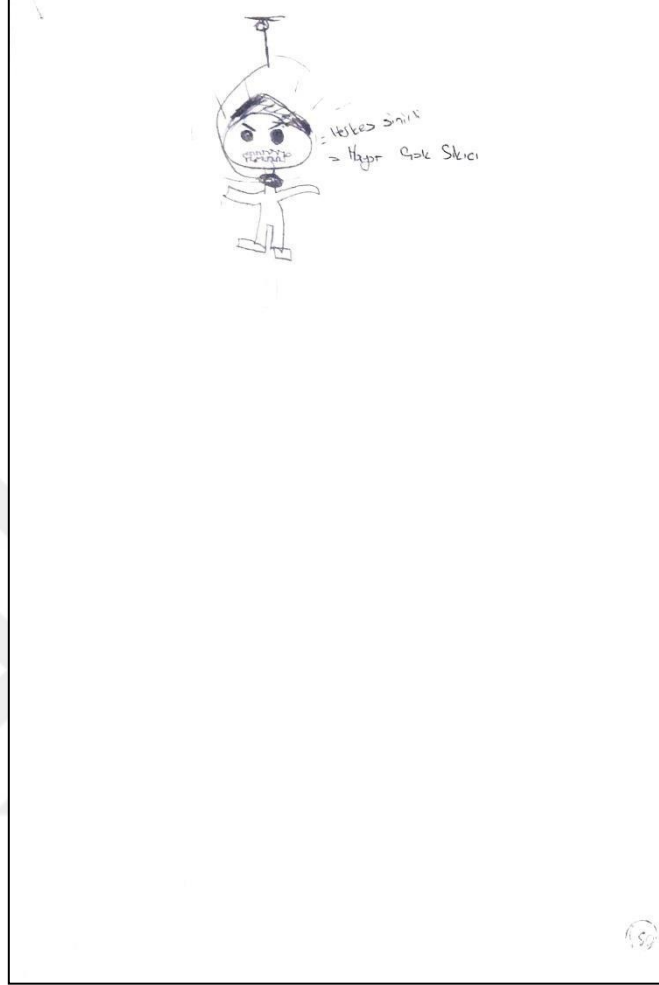
Tablo 4.2.4-42: D.O.B ve Narsisizm-Mutluluk (Aracı Değişken)

(n=461)	B	(B) SE	(B) LLCI	(B) ULCI	t	p
Toplam Etki	,092	,044	,005	,005	2,0843	,037
Doğrudan Etki	,140	,039	,063	,217	3,590	,000
Dolaylı Etki	-,048	,020	-,090	-,008		***

Dijital oyun bağımlılık düzeyinin narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasında aracı değişkenlik etkisini çözümlemek için yapılan Aracı Değişkenlik analizi (Mediation) sonucunda %95 güven aralığında dijital oyun bağımlılığının narsisizm ve mutluluğu olumsuz yönde aracı değişken olarak yordadığı bulunmuştur ($p < 0,05$). ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklar için dijital oyun bağımlılık düzeyi narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasında aracı değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan hipotez doğrulanmıştır (Bkz. [H_{III}](#)).

4.2.5. Bir İnsan Çiz Testi

4.2.5.1. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi Yüksek

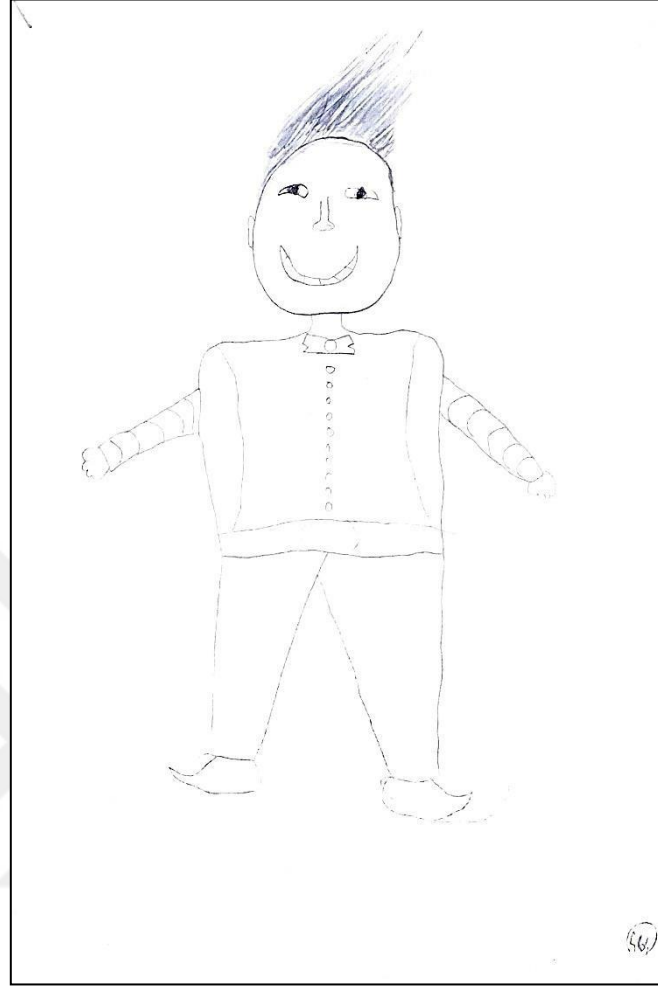


Resim 1: Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi Yüksek Bir Çocuk (Bir İnsan Çiz Testi)

Resmi çizen çocuk en fazla 28 en az 0 puan alınabilen dijital oyun bağımlılık ölçeğinden 25 puan almıştır. Yüksek düzeyde dijital oyun bağımlısı olarak kabul edilebilir. İlk bakıştaki olumsuz izlenim ruh sağlığının iyi olmadığını ifade etmektedir. Yaşı 13'tür. *psikososyal gelişim kuramına* göre 12 yaşını geçmiş ve ergenlik çağına girmiştir. Okul çağı krizlerini aşamadığı görülmektedir. Bütün bedeninin kağıdın çok küçük bir alanına çizilmesi özgüven eksikliği ve aşağılık kompleksinden haber vermektedir. Sola yönelen vücut bağımlı bir yapıyı temsil eder. Vücut hatları keskin ve serttir. Saldırgan bir kişilik özelliği sunar. Kafanın vücuda oranla büyüklüğü yine aşağılık kompleksi ile ilişkilidir (Saydam, 2004). En fazla 30 en az 0 puan alınabilen narsisizm ölçeğinden alınan 19 puan, ortalamanın üzerinde bir narsisizm düzeyini ve resimle tutarlılığını göstermektedir. Saçlarını siyaha boyaması fiziksel olarak güçlü olma

arzusunu göstermektedir. Bu durumun aşağılık kompleksiyle de ilişkili olduğu rahatlıkla söylenebilir. Ürkütücü ağız hakarete uğramışlığı, çatılmış kaşlar öfke ve mutsuzluğu ifade eder. Açık ancak siyaha boyanmış gözler etrafta olan bitenin farkında olduğunu ancak bundan hiç memnun olmadığını göstermektedir. Çenesinin genişliği onay ihtiyacı sinyalini verir. Kulaklarının olmamasında sosyal ilişkilerin bozulmuş olduğu kanısına varılabilir (Saydam, 2004). En fazla 120 en az 30 puan alınabilen mutluluk ölçeğinden alınan 33 puan tam bir mutsuzluğu ve resimle tutarlılığını göstermektedir. ‘Herkes sinirli’, ‘Hayat çok sıkıcı’ ifadelerinin yazılması ve intihar sahnesinin resmedilişi ruh sağlığının patolojik boyutta bozulduğunu göstermektedir. Boyun ince uzundur. Dürtü kontrol mekanizmasının güçlü olduğu söylenebilir. Boynundaki ipin dijital oyunlar olduğu düşünülürse, dürtü kontrolünün nasıl sınırlandırıldığını bilinçli bir şekilde göstermek istediği düşünülebilir. Ayakkabıları ekonomik olarak özgür olduğunu göstermektedir. Ankette resimle tutarlı olarak aile gelir durumunun iyi olduğunu ve dijital oyun ticareti yaptığını ifade etmiştir. Kolları açıktır ancak elleri ve parmakları yoktur. İletişime açık olduğu ancak hiç arkadaşı olmadığı anlaşılmaktadır. Göbek deliği veya göğsünde düğmeler yoktur. Annesiyle bağının zayıf olduğu düşünülebilir. Sonuç olarak, dijital oyun bağımlılık düzeyinin sağlıklı narsisizm düzeyini artırırken mutluluk düzeyini nasıl düşürdüğü resimde görülmektedir. ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklar için dijital oyun bağımlılık düzeyi narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasında aracı değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan ve doğrulanan hipotez bu bulgularla desteklenmiştir (Bkz. [H₁₈](#)).

4.2.5.2. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi Düşük



Resim 2: Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi Düşük Bir Çocuk (Bir İnsan Çiz Testi)

Resmi çizen çocuk en fazla 28 en az 0 puan alınabilen dijital oyun bağımlılık ölçeğinden 0 puan almıştır. Dijital oyun bağımlısı değildir. İlk bakıştaki olumlu izlenim ruh sağlığının iyi olduğunu ifade etmektedir. Yaşı 12'dir. *psikososyal gelişim kuramına* göre 12 yaşına geçmiş ve ergenlik çağına girmiştir. Okul çağı krizlerini aştığı görülmektedir. Bütün bedenin kağıdın ortasına ve tamamına yakın bir alanına çizilmesi özgüvenin yüksek olduğunu gösterir. Ayaklarının iki tarafa bakması ve vücudun merkezde olması gelecekle ve geçmişle ilgilendiğini gösterir. Vücut hatları hafif ve ovaldir. Yumuşak ve kırılgan bir kişilik özelliği sunar. Kafanın vücuda göre normal büyüklüğü sağlıklı narsisizmle ilişkilidir (Saydam, 2004). En fazla 30 en az 0 puan alınabilen narsisizm ölçeğinden alınan 30 puan, ortalamanın üzerinde bir narsisizm düzeyini ve resimle tutarlılığını göstermektedir. Saçlarının havalı ve şekilli olması yine narsisizmle ilişkilidir. Yukarı doğru kavisli ağız mutluluğu ifade eder. Açık ve belirgin gözler etrafta olan bitenin farkında olduğunu göstermektedir. Çenesinin genişliği onay

ihtiyacı sinyali verir. Kulaklarının normal boyutundan sosyal ilişkilerin sağlıklı olduğu kanısına varılabilir (Saydam, 2004). En fazla 120 en az 30 puan alınabilen mutluluk ölçeğinden alınan 119 puan yüksek düzeyde mutluluğu ve resimle tutarlılığını göstermektedir. Boyun normal uzunluk ve genişliktedir. Dürtü kontrol mekanizmasının sağlıklı olduğu söylenebilir. Ayakkabıları kendi ayakları üzerinde durabildiğini ve hayatını kendi kontrol edebildiğini göstermektedir. Ankette resimle tutarlı olarak aile gelir durumunun orta olduğunu ve annesinin de babasının da çalıştığını ifade etmiştir. Kolları açık, elleri çizilmiş ve parmaklar normal durumdadır. İletişime açık ve kurallara riayet eden biri olduğu anlaşılmaktadır. Göğsündeki düğmeler annesine bağlılığını ifade eder. Düğmelerin sayıca fazlalığına bakılırsa annesiyle bağının çok güçlü düşünülebilir (Saydam, 2004). Sonuç olarak, dijital oyun bağımlılık düzeyinin azalması sağlıklı narsisizm ve mutluluk düzeylerini nasıl artırdığı resimde görülmektedir. ‘9-15 yaş aralığındaki çocuklar için dijital oyun bağımlılık düzeyi narsisizm ve mutluluk düzeyleri arasında aracı değişkenlik göstermekte midir?’ alt problemi için oluşturulan ve doğrulanan hipotez bu bulgularla desteklenmiştir (Bkz. [H₁₈](#)).

5. TARTIŞMA

Araştırmadaki bulguların geçmişte yapılan araştırmalardaki bulgularla uyumu incelenmiştir. Tam benzeri bulunmayan çözümlemeler için literatürdeki en yakın kavramlarla karşılaştırmalar yapılmıştır.

5.1. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi ile İlişkisi

1. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin, **yaşa, sınıf derecesine ve okul türüne** bağlı olarak olumlu yönde anlamlı değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatür incelendiğinde benzer sonuçların çıktığı görülmektedir (Altun & Atasoy, 2018; Ekinci, Yalcin, & Ayhan, 2019; Hazar, 2019; Kanat, 2019; Kim & Kim, 2015; Özgür, 2019; Zhu, Zhuang, Lee, Li, & Wong, 2021).
2. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **anne baba ile birlikte yaşamaya** bağlı olarak değişkenlik göstermediği bulunmuştur. Ancak ölçek ortalama puanlarına bakıldığında sadece annesiyle ya da babasıyla yaşayan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyinin her iki ebeveyne sahip olan çocuklara göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Literatür incelendiğinde benzer sonuçların çıktığı görülmektedir (Kim & Kim, 2015; Özgür, 2019; Zhu et al., 2021).
3. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **aile gelir durumuna** bağlı olarak anlamlı değişkenlik göstermemesine rağmen olumlu yönde anlamlılık eğilimi gösterdiği ($p=0,057$) bulunmuştur. Literatüre bakıldığında benzer sonuçların çıktığı görülmektedir (Kanat, 2019; Karayağiz Muslu & Aygun, 2020; Kim & Kim, 2015; Özgür, 2019).
4. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **kardeş sahipliğine** bağlı olarak değişkenlik göstermediği bulunmuştur. Ancak ölçek ortalama puan farkına bakıldığında literatürle benzerlik taşıdığı görülmektedir (Kanat, 2019; Karayağiz Muslu & Aygun, 2020).
5. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **baba mesleğine** bağlı olarak değişkenlik göstermediği bulunmuştur. Ancak eğitim ve ekonomik durum düzeyi ile doğru orantılı olarak ölçek ortalama puanlarının mesleklere göre değişkenlik göstermiştir. Literatüre bakıldığında benzer sonuçların çıktığı görülmektedir (Kanat, 2019; Karayağiz Muslu & Aygun, 2020; Özgür, 2019; Zhu et al., 2021).

6. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **anne çalışma durumuna** bağlı olarak değişkenlik göstermediği bulunmuştur. Ancak ölçek ortalama puanı çalışan annelerin çocuklarında ev hanımı annelerin çocuklarından daha düşük çıkmıştır. Literatüre bakıldığında benzer sonuçların çıktığı görülmektedir (Kanat, 2019; Karayağiz Muslu & Aygun, 2020; Özgür, 2019; Zhu et al., 2021).
7. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **dijital oyun oynamaya** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatüre bakıldığında benzer sonuçların çıktığı görülmektedir (Zhu, Zhuang, Lee, Li, & Wong, 2021).
8. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **kullanılan cihaza** bağlı olarak değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatüre bakıldığında benzer sonuçların çıktığı görülmektedir (Paik, Cho, Chun, Jeong, & Kim, 2017).
9. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **en çok sevilen ve oynanan oyuna** bağlı olarak yönde değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatüre bakıldığında benzer sonuçların çıktığı görülmektedir (Bekir & Çelik, 2019).
10. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **oyun türüne (çevrimiçilik durumu ve oyuncu sayısı)** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatüre bakıldığında benzer sonuçların çıktığı görülmektedir (Lemmens & Hendriks, 2016; Wan & Chiou, 2006).
11. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **internet kafe ve oyun konsolu salonlarına gitme sıklığına** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatürde benzer bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak internet kafe ve oyun konsolu salonlarına gitme sıklığı ile kullanım süresi ilişkili olduğu düşünülmüş sonuçların bu çalışmalarla paralellik arz ettiği görülmüştür (Kanat, 2019; Karayağiz Muslu & Aygun, 2020; Kim & Kim, 2015; Özgür, 2019).
12. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **dijital oyun videoları izlemeye** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatürde benzer bir çalışmaya rastlanmamıştır. Dijital oyun videoları izlemenin yetenek geliştirme, sosyal iletişim kurma ve eğlendirme gibi dijital oyun işlevlerini kısmen taşıdığı ifade edilmiştir (Kulman, n.d.). Bulguların teorik olarak desteklendiği söylenebilir.

13. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **dijital oyun videolarının çevrimiçi video platformlarında paylaşılmasına** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatürde benzer bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak videosu en çok paylaşılan dijital oyunların aynı zamanda en çok bağımlılığa neden olan oyunlar olduğu görülmüştür (Kaytoue, Silva, Cerf, Meira, & Raïssi, 2012). Bulguların teorik olarak desteklendiği söylenebilir.

14. Dijital oyun bağımlılık düzeyinin **dijital oyun hesaplarını-karakterlerini satın alma veya satmaya** bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatürde benzer bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bulguların teorik olarak desteklendiği söylenebilir.

5.2. Narsisizm ve Mutluluğun Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi ile İlişkisi

5.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm

Narsisizm düzeyinin **dijital oyun bağımlılık düzeyine** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatüre bakıldığında benzer sonuçların çıktığı görülmektedir (Arğın, 2019).

5.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Mutluluk

Mutluluk düzeyinin **dijital oyun bağımlılık düzeyine** bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatüre bakıldığında benzer sonuçların çıktığı görülmektedir (Baysan, Çakıcı Eş ve Tezer, 2019; Cengiz, Peker ve Demiralp, 2020; Chen, 2008; Cheung, Chan, Lui, Tsui ve Chan, 2018; Goh, Jones ve Copello, 2019; Hull, Williams ve Griffiths, 2013; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011; Lobel, Engels, Stone, Burk ve Granic, 2017; Mettler, Mills ve Heath, 2020; Myrseth, Olsen, Strand ve Borud, 2017; Pappa, 2016).

5.2.3. Narsisizm ve Mutluluk

Mutluluk düzeyinin **narsisizm düzeyine** bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik gösterdiği bulunmuştur. Literatürde bazı çalışmalar aksini gösterse de (Sakkar Sudha & Shahnawaz, 2020; Żemojtel-Piotrowska, Clinton ve Piotrowski, 2014), çoğu çalışma bulguları desteklemektedir (de Zavala, 2019; Ekşi & Demirci, 2017; Giacomini & Jordan, 2016; Hill & Roberts, 2012; Rose, 2002; Rose, Campbell ve Shohov 2004; Zajenkowski & Czarna, 2015; Żemojtel-Piotrowska, Clinton ve Piotrowski 2014; Zuckerman &

O'Loughlin, 2009). Narsisizm ölçeklerinin tutarsız olması nedeniyle bu şekilde zıt sonuçların çıkması normaldir (Fukushima & Hosoe, 2011).

5.2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı, Narsisizm ve Mutluluk

Dijital oyun bağımlılık düzeyinin narsisizm ve mutluluk düzeyleri için olumsuz yönde **aracı değişkenlik** gösterdiği bulunmuştur. Literatürde benzer bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak Telafl ve Psikososyal Gelişim kuramları dijital oyun bağımlılık düzeyinin, narsisizm ve mutluluk düzeylerini aracı değişken olarak yordamasını teorik olarak desteklemiştir (Adler, 1949; Erikson, 1977).

5.3. Sonuçlar

1. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **yaş, sınıf derecesine ve okul türüne** bağı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.
2. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **anne baba ile birlikte yaşamaya** bağı olarak değişkenlik göstermektedir.
3. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **aile gelirine** bağı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.
4. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **kardeş sahipliğine** bağı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.
5. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **baba meslek grubuna** bağı olarak değişkenlik göstermektedir.
6. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **anne çalışma durumuna** bağı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.
7. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **dijital oyun oynamaya** bağı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.
8. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **kullanılan cihaza** bağı olarak değişkenlik göstermektedir.
9. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **en çok oynanan oyuna** bağı olarak değişkenlik göstermektedir.
10. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **oyun türüne (oyuncu sayısı ve çevrimiçilik durumu)** bağı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.

11. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **internet kafe ve oyun konsolu salonlarına gitme sıklığına** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.
12. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **dijital oyun videolarını izlemeye** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.
13. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **dijital oyun videolarının çevrimiçi video platformlarında paylaşılmasına** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.
14. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **anne çalışma durumuna** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.
15. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **dijital oyun hesaplarını-karakterlerini satın alma veya satmaya bağlı olarak** olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.
16. Narsisizm düzeyi, **dijital oyun bağımlılık düzeyine** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.
17. Mutluluk düzeyi, **dijital oyun bağımlılık düzeyine** bağlı olarak olumsuz yönde değişkenlik göstermektedir.
18. Mutluluk düzeyi, **narsisizm düzeyine** bağlı olarak olumlu yönde değişkenlik göstermektedir.
19. Dijital oyun bağımlılık düzeyi, **narsisizm ve mutluluk düzeyleri** arasında aracı değişkenlik göstermektedir.

5.4. Öneriler

Her problemin çözümünde ilk adım sorunun tespiti ve kabulüdür. Öncelikle dijital oyun bağımlılığının kontrol altına alınabilmesi, narsisizmin sağlıklı boyutlara ulaşmasının engellenmesi ve kalıcı mutluluğun sağlanması için hem bireysel hem de toplumsal birtakım kontrol mekanizmalarına ihtiyaç vardır. Bu sebeple öneriler, bireysel, toplumsal ve sosyal çalışmacılar olarak yapılması gerekenler olarak üç ayrı şekilde sunulacaktır.

Bireysel olarak yapılması gerekenler:

- Ekran başında geçirilen vakti azaltmak ve fiziksel aktiviteyi artırmak için spor yapmak.
- Farklı deneyimler yaşamak için seyahat etmek.

- Ben merkezliği törpülemek ve diğergamlık duygusunu geliştirmek için gönüllü faaliyetlerde bulunmak.
- Sahip olunan bireysel yetenekleri keşfederek yeteneklere uygun meslek ve hobi edinmek.
- Kültürel zenginliği artırmak için kültür sanat etkinliklerine katılmak.
- Sosyal ilişkileri güçlendirmek için akraba ziyaretleri yapmak.
- Sosyal destek kanallarını artırmak ve sosyal etkileşimi çoğaltmak için komşuluk ilişkilerini güçlendirmek.
- Maneviyatı geliştirici eylemlerde bulunmak ve inanç turizmi (hac ve umre gibi) organizasyonlarına katılmak.
- Zihinsel aktiviteyi artıracak uğraşlar edinmek.
- Dijital sağlık uygulamalarını kullanarak aşırı internet kullanımını engellemek.
- Stresi azaltmak için meditasyon yapmak ya da ibadet etmek.
- Hayvan sahiplenmek ya da sokak hayvanlarına bakmak gibi pratik günlük aktivitelerle hayvan sevgisini geliştirmek.
- Dijital oyun oynama süresinin aşırı olması halinde yerleşik direnci kırmak için oyun oynamayı bırakarak detoks yapmak.
- Akıllı cihazlara indirilen dijital oyun ya da uygulamaların kullanıcılardan topladığı bilgilerin ve nelerle senkronize halinde olduğunun farkında olmak.
- Dijital okur yazarlık eğitimi almak.
- Dijital ortamlarda oluşturulan sanal kimlikler, karakter aracılığıyla yapılan siber zorbalık hakkında farkındalığı artırmak gerekirse hukuki hakları bu noktada kullanmaktan çekinmemek.
- Multiplayer (çoklu oyuncu) şeklinde oynanan dijital oyunlarda tanınmayan kişilere karşı dikkatli olmak ve gerçek hayatta buluşmaya zorlanması gibi durumlardan kaçınmak.
- Özellikle dijital oyunların içerisinde yer alan şiddet unsurlarına karşı dikkatli olmak.

Toplumsal olarak yapılması gerekenler:

- Kamuoyunu bilinçlendirici kamu spotları yayınlamak, sinema filmleri, reklam panoları ve yazılı basın yoluyla kamu duyarlılığını harekete geçirmek.
- Okul ve belediyeler aracılığı ile toplumun her kesimine dijital okur yazarlık eğitimi vermek.
- Ülke genelinde seminer, konferans ve paneller düzenlemek, hatırlatma çalışmaları yapmak.

- Okullarda rehberlik ve psikolojik danışmanlık birimi aracılığıyla belirtilen ruhsal durumları ölçmek ve takibini yapmak.
- Üniversiteler ve bağımsız araştırma kuruluşlarını ilgili konularda araştırmalar yapması için teşvik sağlamak.
- Ulusal ve uluslararası dijital oyun bağımlılığı ile mücadele acil eylem planı oluşturmak.
- Oyunların kullanıcıların yaşına uygunluğunu denetlemek ve kullanıcıları uyaran işaretler bulundurulmasını zorunlu kılmak.
- Farkındalık çalışmaları ve sosyal deneyler yapmak.
- Ebeveynler aracılığı ile özellikle çocuklarının oynadıkları oyunların içeriklerini kontrol etmek ve günlük zaman sınırlaması yapmak.
- Ebeveynlerin, çocukları için kullanabileceği denetim araçlarından haberdar edilerek bu araçların kullanımının yaygınlaşmasını sağlamak.

Sosyal çalışmacıların yapması gerekenler:

- *Sistem kuramı* bakış açısıyla acil eylem planları hazırlamak
- Bağımlılık hizmeti sunan kurum ve kuruluşlarla irtibata geçmek ve bu eylem planları doğrultusunda harekete geçilmesini sağlamak
- Bağımlılık hizmeti sunan sosyal çalışmacıların bir araya gelerek ortak kararlar alınmasını sağlamak
- Devletten ve yardımsever kişi ve kurumlardan bu faaliyetler için fon talep etmek
- Çocukların oyun oynama hakkını gündeme getirmek ve çeşitli medya organlarıyla bu hakkın teslim edilmesini sağlamak
- Teknoloji bağımlılığı kapsamında çocukların ruh sağlığını bozabilecek oyunların ve sanal platformların kısıtlanması için kamuoyu oluşturmak ve bu konuyla ilgili çocukların yüksek yararına yasaların çıkması için çalışmalar yapmak
- Bağımlılık alanında hizmet sunan diğer sağlık personelleri ve meslek gruplarıyla bir araya gelip tedavi ve rehabilitasyon süreçlerinde dönüşüm yaşanması için uğraşmak
- Okul sosyal çalışmasının hayata geçmesi için ilgili kurumları harekete geçirmek ve maneviyat temelli sosyal çalışmanın işlevsel hale gelmesi için hareket etmek
- Aile Sosyal Destek Programı kapsamında istihdam edilen sosyal çalışmacıların programın amacına uygun olarak mesailerini kendi sorumluluğundaki ailelerin ve bireylere ayırması için harekete geçmek.
- Tam iyilik hali için gerekli görüşmeleri yaparak dezavantajlı grupların desteklenmesini sağlamak
- Komşuluk, akrabalık, yardımseverlik gibi kültürel değerlerin yeniden hayata kazandırılmasına yönelik sosyal projeler hazırlamak

KAYNAKLAR

- Acar, Y. B., & Acar, H. (2002). Sistem Kuramı - Ekolojik Sistem Kuramı ve Sosyal Hizmet: Temel Kavramlar ve Farklılıklar. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 13(1), 29–35. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tsh/issue/48430/613574>
- Adler, A. (1949). *Understanding Human Nature* (W. B. Wolfe & L. E. Hinsie, Trans.). New York: Permabooks.
- Akarsu, B. (1998). *Mutluluk Ahlakı*. İstanbul: İnkılap Kitapevi.
- Akın, A., Şahin, M., & Gülşen, M. (2015). Çocukluk Çağı Narsisizm Ölçeği: Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(24), 203–203. <https://doi.org/10.14582/DUZGEF.476>
- Alexander, B. K. (2008). *The Globalisation of Addiction A Study in Poverty of the Spirit* (1st ed.). New York: Oxford University Press.
- Altun, M., & Atasoy, M. (2018). Investigation of Digital Game Addiction of Children Between 9-11 Age Groups: Kırşehir Sample. In *International Journal of Eurasia Social Sciences* (Vol. 9). Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/328266530>
- American Psychiatric Association. (2013). *DSM-5: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.). Washington: American Psychiatric Publishing.
- App Annie. (2020). Mobile App Rankings. Retrieved from https://www.appannie.com/indexes/all-stores/rank?category=games&market_slug=all-stores&store=all-stores&country=WW&date=2020-12-01
- Appleton, L. E. (1910). *A Comparative Study of the Play Activities of Adult Savages and Civilized Children*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Arğın, E. (2019). Dijital Oyun Bağımlılığının Narsisizm Kültürüne Etkileri. *Turkish Studies-Information Technologies and Applied Sciences*. <https://doi.org/10.29228/turkishstudies.30271>
- Aristoteles. (1776). A Treatise on Government. In A. M. William Ellis (Trans.), *John Adams Library*. London: T. Payne.

- Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to. *The Computer Games Journal*, 8(3–4), 109–120. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>
- ATA-AÖF. (2012). *Sosyal Hizmet Tarihi*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi.
- Avcılar, M. Y., & Atalar, S. (2019). Narsistik Kişilik Özelliklerinin Sosyal Medya Bağımlılık Düzeyi ve Gösterişçi Tüketim Eğilimleri Üzerine Etkisinin Tespiti. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*. <https://doi.org/10.26466/opus.553969>
- Balcı, Ş., & Gargalık, E. (2020). Narsistik Kişilik Özellikleri İle Sosyal Medya Kullanımı Arasında Bir Bağlantı Var mı? *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (44), 125–140.
- Balyemez, S. (2018). Türkiye Türkçesinde Kapalı Gövde Örnekleri. *Journal of Turkish Research Institute*, (63), 243–266. <https://doi.org/10.14222/turkiyat3966>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Bateson, G. (1955). A theory of play and fantasy; a report on theoretical aspects of the project of study of the role of the paradoxes of abstraction in communication. *Psychiatric Research Reports*, 2(2), 39–51. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/13297882>
- Baysan, Ç., Çakıcı Eş, A., & Tezer, M. (2019). Ergenlerin dijital oyun bağımlılığının okulda öznel iyi oluş açısından incelenmesi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*.
- Behary, W. T. (2018). *Narsistle Ateşkes* (M. Caner & N. Azizerli, Trans.). İstanbul: Psikonet Yayınları.
- Bekir, S., & Çelik, E. (2019). Examining the factors contributing to adolescents' online game addiction. *Anales de Psicologia*. <https://doi.org/10.6018/analesps.35.3.323681>
- Bektaş, M. (2018). Davranışsal Bağımlılık: Tanımı, Türleri ve Sınıflandırılması. In H. Ateş & A. Koçak (Eds.), *Bir Kamu Politikası Olarak Bağımlılıkla Mücadele* (1st ed.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Berlyne, D. E. (1960). *Conflict, arousal, and curiosity*. <https://doi.org/10.1037/11164-000>

- Berlyne, D. E. (1965). *Curiosity and Exploration*. 251(39), 1965.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Retrieved from <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- Bruner, J. S. (1972). Nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27(8), 687–708. <https://doi.org/10.1037/h0033144>
- Bühler, C. (1945). *From Birth to Maturity* (4th ed.). Londra: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co.
- Burgo, J. (2016). *Tanıdığınız Narsist* (T. Göbekçin, Trans.). İstanbul: Paloma Yayınevi.
- Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Dijital Oyun Bağımlılığının Yordayıcısı Olarak Mutluluk. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*.
- Cezik, A., & Alanka, Ö. (2016). Dijital Kibir: Sosyal Medyadaki Narsistik Ritüellere İlişkin Bir İnceleme. *TRT Akademi*.
- Chen, L. S. L. (2008). Subjective well-being: Evidence from the different personality traits of online game teenager players. *Cyberpsychology and Behavior*. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0192>
- Cheung, J. C. S., Chan, K. H. W., Lui, Y. W., Tsui, M. S., & Chan, C. (2018). Psychological Well-Being and Adolescents' Internet Addiction: A School-Based Cross-Sectional Study in Hong Kong. *Child and Adolescent Social Work Journal*. <https://doi.org/10.1007/s10560-018-0543-7>
- Claparède, É. (1911). *Experimental Pedagogy and the Psychology of the Child* (M. Louch & H. Holman, Trans.). New York: Longmans, Green & Co.
- Comenius, J. A. (1664). *Schola-Ludus seu Encyclopaedia Viva; h.e. Januae Lingarum Praxixi Comic*. London: Thomas Parkhurst.
- Comenius, J. A. (1896). *School of Infancy: An Essay on the Education of Youth during the First Six Years* (American; W. S. Monroe, Ed.). Boston: D. C. Heath & Co.

- Csikszentmihalyi, M. (1985). *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games*. In *The Jossey-Bass Behavioral Science Series* (4th ed.). San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Csikszentmihalyi, M. (2020). *Akış: Mutluluk Bilimi* (B. Satılmış, Trans.). İstanbul: Buzdağı Yayınevi.
- Csikszentmihalyi, M., & Bennett, S. (1971). An Exploratory Model of Play. *American Anthropological Association*, 73(1), 45–58. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/671811>
- de Zavala, A. G. (2019). Collective narcissism and in-group satisfaction are associated with different emotional profiles and psychological wellbeing. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00203>
- Derin, S., & Bilge, F. (2016). Ergenlerde İnternet Bağımlılığı ve Öznel İyi Oluş Düzeyi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*.
- Dewey, J. (1913). *Interest and Effort* (H. Suzzallo, Ed.). Cambridge: The Riverside Press.
- Dijital Oyun Türleri. (2020). Retrieved January 9, 2021, from Zepplinn website: <https://www.zepplinn.com/dijital-oyun-turleri-bolum-3/>
- Duran, Y. (2020). Oyun Bağımlılığı Nelere Yol Açıyor? Retrieved January 12, 2021, from Yeşilay website: <https://yesilay.org.tr/tr/makaleler/oyun-bagimlilik-nelere-yol-aciyor>
- Ekinci, N. E., Yalcin, I., & Ayhan, C. (2019). Analysis of Loneliness Levels and Digital Game Addiction of Middle School Students According to Various Variables. *World Journal of Education*, 9(1). <https://doi.org/10.5430/wje.v9n1p20>
- Ekşi, F., & Demirci, İ. (2017). Büyüklenmeci Narsisizmin İki Farklı Yüzü: Narsistik Hayranlık ve Rekabetin Mutlulukla İlişkisi. *Eğitim Bilimleri Dergisi*. <https://doi.org/10.15285/maruaebd.330008>
- Erikson, E. (1977). *Childhood and Society*. Londra: Paladin Grafton Books.
- Erkutlu, H. (2014). Exploring the Moderating Effect of Psychological Capital on the Relationship between Narcissism and Psychological Well-being. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.130>

- Frasca, G. (2001). *Videogames As a Means for Critical Thinking and Debate* (Georgia Institute of Technology). Retrieved from <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Freud, A. (1936). *Das Ich und die Abwehrmechanismen*. Wien: Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
- Freud, S. (1967). Jenseits des Lustprinzips. In A. Freud, E. Bibring, W. Hoffer, E. Kris, & O. Isakower (Eds.), *Gesammelte Werke* (Vol. 13). Hamburg: S. Fischer.
- Freud, S. (2017). *Narsizm Üzerine ve Schreber Vakası* (B. Büyükkal & S. M. Tura, Trans.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Fröbel, F. W. A. (1826). *Die Menschenerziehung: die Erziehungs-, Unterrichts- und Lehrkunst, Angestrebt in der Allgemeinen Deutschen Erziehungsanstalt in Keilhau*. Leipzig: Verlag Der Allgemeinen Deutschen Erziehungsanstalt.
- Fukushima, O., & Hosoe, T. (2011). Narcissism, variability in self-concept, and well-being. *Journal of Research in Personality*. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2011.07.002>
- Gazzali, E. H. M. (2002). *İhyau 'Ulumi'd-Din* (1st ed.; A. Serdaroğlu, Trans.). İstanbul: Bedir Yayınevi.
- Giacomin, M., & Jordan, C. H. (2016). Self-focused and feeling fine: Assessing state narcissism and its relation to well-being. *Journal of Research in Personality*. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2016.04.009>
- Global Web Index. (2020). The new gaming era. Retrieved from [https://www.globalwebindex.com/hubfs/Downloads/The new gaming era - GWI 2020 - Infographic.pdf?utm_campaign=The new gaming era infogABM&utm_medium=email&_hsmi=101044875&_hsenc=p2ANqtz-8NfqGliBWPQwWhvYkloIIEgogqLABto4vazGEVwE2CfJ-JVmJgEddPmcpzlib73e1zRS9-](https://www.globalwebindex.com/hubfs/Downloads/The%20new%20gaming%20era%20-%20Infographic.pdf?utm_campaign=The%20new%20gaming%20era%20infogABM&utm_medium=email&_hsmi=101044875&_hsenc=p2ANqtz-8NfqGliBWPQwWhvYkloIIEgogqLABto4vazGEVwE2CfJ-JVmJgEddPmcpzlib73e1zRS9-)
- Goddard, M. (2017). Aşağılık Kompleksi (İ. Türel, Trans.). Retrieved January 29, 2021, from Gorgon website: <https://gorgondergisi.com/asagilik-kompleksi/>
- Goh, C., Jones, C., & Copello, A. (2019). A Further Test of the Impact of Online Gaming on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use. *Psychiatric Quarterly*. <https://doi.org/10.1007/s11126-019-09656-x>

- Goodenough, F. L. (1926). *Measurement of Intelligence By Drawings* (L. M. Terman, Ed.). New York: World Book Company.
- Groos, K. (1896). *Die Spiele der Thiere*. Jena: Verlag von Gustav Fischer.
- Groos, K. (1899). *Die Spiele des Menschen*. Jena: Verlag von Gustav Fischer.
- Gulec, G., Kosger, F., & Essizoglu, A. (2015). Alcohol and Substance Use Disorders in DSM-5. *Psikiyatri Guncel Yaklasimlar - Current Approaches in Psychiatry*, 7(4), 1. <https://doi.org/10.5455/cap.20150325081809>
- Gürsu, O., & Ay, Y. (2019). Pozitif Psikoloji: Mutluluğun ve İnsanın Güçlü Yönlerinin Bilimi. *Turkish Academic Research Review - Türk Akademik Araştırmalar Dergisi [TARR]*. <https://doi.org/10.30622/tarr.637983>
- Gürsu, O., & Önce Özokudan, F. S. (2019). ERGENLERDE DİNDARLIK, NARSİZM VE ÖZGÜVEN. *Turkish Academic Research Review - Türk Akademik Araştırmalar Dergisi [TARR]*. <https://doi.org/10.30622/tarr.648729>
- Güvenli İnternet Merkezi. (2019). *Dijital Oyunlar Raporu*. Retrieved from <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>
- Hall, G. S. (1907). *Youth: Its Education, Regimen, and Hygiene*. Londra: D. Appleton & Co.
- Harter, S. (1978). Effectance Motivation Reconsidered. *Human Development*, 21, 34–64.
- Hazar, Z. (2019). An Analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and Digital Game Addiction among Children. *Asian Online Journal Publishing Group Asian Journal of Education and Training*, 5(1), 2519–5387. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2019.51.31.38>
- Helanko, R. V. M. (1958). Theoretical Aspects of Play and Socialization. In *Annales Universitatis Turkuensis*. Turku: University of Turku.
- Helliwell, J. F., Layard, R., Sachs, J. D., & De Neve, J.-E. (2020). *World Happiness Report 2020*. Retrieved from <https://happiness-report.s3.amazonaws.com/2020/WHR20.pdf>
- Henricks, T. S. (2014). Play as Self-Realization: Toward a General Theory of Play. *American Journal of Play*, 6(2), 190–213. Retrieved from

- <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Play+as+Self-Realization+Toward+a+General+Theory+of+Play#0>
- Hill, P. L., & Roberts, B. W. (2012). Narcissism, well-being, and observer-rated personality across the lifespan. *Social Psychological and Personality Science*. <https://doi.org/10.1177/1948550611415867>
- Ho, R. (2014). *Multivariate Data Analysis with IBM SPSS* (2nd ed.). Florida: CRC Press.
- Hotchkiss, S. (2005). Key Concepts in the Theory and Treatment of Narcissistic Phenomena. *Clinical Social Work Journal*, 33(2), 127–144. <https://doi.org/10.1007/s10615-005-3528-x>
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Huizinga, Johan. (1964). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: The Beacon Press.
- Hull, D. C., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*. <https://doi.org/10.1556/JBA.2.2013.005>
- IFSW. (2014). Global Definition of Social Work. Retrieved January 14, 2021, from <https://www.ifsw.org/what-is-social-work/global-definition-of-social-work/>
- Irmak, A., & Erdogan, S. (2015). Validity and reliability of the Turkish version of the Digital Game Addiction Scale. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16(1), 10. <https://doi.org/10.5455/apd.170337>
- Ivens, J. (2007). The Development of a Happiness Measure for Schoolchildren. *Educational Psychology in Practice*, 23(3), 221–239. <https://doi.org/10.1080/02667360701507301>
- Jones, E., & Cooper, R. M. (2006). Playing to Get Smart. In L. R. Williams (Ed.), *Playing to Get Smart*. New York: Teachers College.
- Kanat, S. (2019). The Relationship Between Digital Game Addiction, Communication Skills and Loneliness Perception Levels of University Students. *International Education Studies*, 12(11). <https://doi.org/10.5539/ies.v12n11p80>

- Karaaziz, M., & Erdem Atak, I. (2013). Narsisizm ve Narsisizmle İlgili Araştırmalar Üzerine Bir Gözden Geçirme. *Nesne*.
- Karayağiz Muslu, G., & Aygun, O. (2020). An Analysis of Computer Game Addiction in Primary School Children and Its Affecting Factors. *Journal of Addictions Nursing*, 31(1), 30–38. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000322>
- Kardefelt-Winther, D. (2014). The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.020>
- Kayrı, M. (2009). Araştırmalarda gruplar arası farkın belirlenmesine yönelik çoklu karşılaştırma (Post-Hoc Teknikler). *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(1), 51–64.
- Kaytoue, M., Silva, A., Cerf, L., Meira, W., & Raïssi, C. (2012). Watch me playing, i am a professional: A first study on video game live streaming. *WWW'12 - Proceedings of the 21st Annual Conference on World Wide Web Companion*. <https://doi.org/10.1145/2187980.2188259>
- Kernberg, O. F. (1985). Borderline Conditions and Pathological Narcissism - Otto F. Kernberg - Google Books. In *Borderline Conditions Pathological Narcissism*.
- Kharif, O. (2020). Video-Game Addiction Poised to Spread During Coronavirus Lockdown. *Bloomberg*. Retrieved from <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-04-07/video-game-addiction-poised-to-spread-during-coronavirus-lockdown>
- Kim, K., & Kim, & K. (2015). Internet Game Addiction, Parental Attachment, and Parenting of Adolescents in South Korea. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 24(6), 366–371. <https://doi.org/10.1080/1067828X.2013.872063>
- Kirişçioglu, M. F. (2006). Saha (Yakut) Türkçesinden Hareketle Türk Etimolojik Sözlüğüne Bir Katkı. In F. Türkmen & G. Gülsevin (Eds.), *1. Uluslararası Türk Dünyası Kültür Kurultayı* (pp. 1–6). İzmir: Ege Üniversitesi Türk Dünyası Araştırmaları Enstitüsü.
- Kohut, H. (2017). *Kendiliğin Yeniden Yapılanması* (O. Cebeci, Trans.). İstanbul: Metis Yayınları.

- Kulman, R. (n.d.). Why Your Kid Loves Watching People Play Video Games on YouTube. Retrieved January 28, 2021, from Toca Boca website: <https://tocaboca.com/magazine/lets-play-videos-kids/>
- Lacey, A. R. (1976). *A Dictionary of Philosophy*. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co.
- Lange, K. (1901). *Das Wesen der Kunst: Grundzüge Einer Realistischen Kunstlehre* (Vol. 2). G. Grote'sche Verlagsbuchhandlung.
- Lazarus, M. (1883). *Über die Reize des Spiels*. Berlin: Ferd. Dümmler's verlagsbuchhandlung.
- Leavy, P. (2017). *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. New York: The Guilford Press.
- Lemmens, J. S., & Hendriks, S. J. F. (2016). Addictive Online Games: Examining the Relationship Between Game Genres and Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 270–276. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0415>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Lewin, K. (1931). The Conflict Between Aristotelian and Galileian Modes of Thought in Contemporary Psychology. *The Journal of General Psychology*, 5(2), 141–177. <https://doi.org/10.1080/00221309.1931.9918387>
- Lobel, A., Engels, R. C. M. E., Stone, L. L., Burk, W. J., & Granic, I. (2017). Video Gaming and Children's Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study. *Journal of Youth and Adolescence*. <https://doi.org/10.1007/s10964-017-0646-z>
- Locke, J. (1693). *Some Thoughts Concerning Education*. Londra: Awnsham and John Churchill.

- Lowen, A. (2016). *Narsisizm Gerçek Benliğin İnkârı* (T. Çetin, Trans.). İstanbul: Cem Yayınevi.
- Malkin, C. (2017). *Narsisizme Yeni Bir Bakış: Kendini Özel Hissetmenin Kötü -ve Şaşırtıcı Biçimde İyi- Yanları* (S. Arslanpay, Trans.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- McMahon, D. M. (2013). *Mutluluk : Mutluluk Üzerine Tarihsel Bir Çalışma* (A. C. Altunkanat, Ed.; K. Tanrıyar, Trans.). E Yayınları.
- Merriam-Webster. (n.d.). Narcissism. Retrieved January 29, 2021, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/narcissism>
- Mettler, J., Mills, D. J., & Heath, N. L. (2020). Problematic Gaming and Subjective Well-Being: How Does Mindfulness Play a Role? *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9978-5>
- Montessori, M. (1948). *The Discovery of the Child* (M. A. Johnstone, Trans.). Adyar: Kalakshetra.
- Montessori, M. (1949). *The Absorbent Mind*. Adyar: The Theosophical Publishing House.
- Myrseth, H., Olsen, O. K., Strand, L. Å., & Borud, E. K. (2017). Gaming behavior among conscripts: The role of lower psychosocial well-being factors in explaining gaming addiction. *Military Psychology*. <https://doi.org/10.1037/mil0000148>
- Newcomb, M. D., & Bentler, P. M. (1989). Substance Use and Abuse Among Children and Teenagers. *American Psychologist*, 44(2), 242–248. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.44.2.242>
- Nursi, B. S. (2014). Lem'alar. In *Risale-i Nur Külliyyatı* (16th ed.). İstanbul: rnk Neşriyat.
- Oxford Learner's Dictionary. (2020a). Game. Retrieved November 3, 2020, from Oxford University Press website: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/game_1?q=game
- Oxford Learner's Dictionary. (2020b). Play. Retrieved November 3, 2020, from Oxford University Press website: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/play_1?q=play
- Oxford Learner's Dictionary. (2021a). Addiction. Retrieved January 10, 2021, from

- <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/addiction?q=addiction>
- Oxford Learner's Dictionary. (2021b). Dependence. Retrieved January 10, 2021, from <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/dependence?q=dependence>
- Özgür, H. (2019). Online Game Addiction Among Turkish Adolescents: The Effect of Internet Parenting Style. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 7(1). <https://doi.org/10.17220/mojet.2019.01.004>
- Paik, S. H., Cho, H., Chun, J. W., Jeong, J. E., & Kim, D. J. (2017). Gaming device usage patterns predict internet gaming disorder: Comparison across different gaming device usage patterns. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph14121512>
- Pappa, E. (2016). Online Gaming Behavior And Psychosocial Well-Being in Greek Adolescents. *The European Journal of Social and Behavioural Sciences*. <https://doi.org/10.15405/ejsbs.180>
- Parten, M. B. (1932). Social play among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 28(2), 136–147. <https://doi.org/10.1037/h0073939>
- Patrick, G. T. W. (1916). *The Psychology of Relaxation*. Cambridge: The Riverside Press.
- Pestalozzi, J. H. (1820). Wie Gertrud Ihre Kinder Lehrt. In *Sämmtliche Schriften* (Vol. 5). Stuttgart & Tübingen: JG . Cotta'schen Buchhandlung.
- Pestalozzi, J. H. (1827). *Letters on Early Education*. Londra: Sherwood, Gilbert, and Piper.
- Petry, N. M. (Ed.). (2016). *Behavioral Addictions: DSM-5® and Beyond*. New York: Oxford University Press.
- Piaget, J. (1951). Play, Dreams and Imitation in Childhood. In V. Mallinson, P. Volkov, & A. Hill (Eds.), & C. Gattegno & F. M. Hodgson (Trans.), *The Heinemann Education Series*. Londra: William Heinemann Ltd.
- Premack, D., & Woodruff, G. (1978). Premack and Woodruff: Chimpanzee theory of mind. *Behavioral and Brain Sciences*, 4(1978), 515–526.

- Quintilianus, M. F. (1980). *Institutio Oratoria*. In G. P. Goold (Ed.), & H. E. Butler (Trans.), *Harvard University*. Suffolk: The Loeb Classical Library.
- Rose, P. (2002). The happy and unhappy faces of narcissism. *Personality and Individual Differences*. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(01\)00162-3](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(01)00162-3)
- Rose, P., Campbell, W. K., & Shohov, S. P. (2004). Greatness feels good: A telic model of narcissism and subjective well-being. In *Advances in psychology research*, Vol. 31.
- Rosenthal, R. J., & Faris, S. B. (2019). The etymology and early history of ‘addiction.’ *Addiction Research and Theory*, 27(5), 437–449. <https://doi.org/10.1080/16066359.2018.1543412>
- Rousseau, J. J. (1763). *Emilius; or, an Essay on Education* (Mr. Nugent, Trans.). Londra: J. Nourse and P. Vaillant.
- Ruth, B. J., & Marshall, J. W. (2017). A History of Social Work in Public Health. *American Journal of Public Health*, 107(S3), S236–S242. <https://doi.org/10.2105/AJPH.2017.304005>
- Saad, M., de Medeiros, R., & Mosini, A. (2017). Are We Ready for a True Biopsychosocial–Spiritual Model? The Many Meanings of “Spiritual.” *Medicines*, 4(4), 79. <https://doi.org/10.3390/medicines4040079>
- Şahin, C., & Kumcağız, H. (2017). Narsisizm ve benlik saygısının sosyal medya bağımlılığı üzerindeki yordayıcı rolü. *International Journal of Euroasia Social Sciences*.
- Sakkar Sudha, K., & Shah Nawaz, M. G. (2020). Grandiose narcissism and performance in organizations: mediating role of subjective wellbeing. *Leadership, Education, Personality: An Interdisciplinary Journal*. <https://doi.org/10.1365/s42681-020-00015-0>
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (2006). Young children’s literacy-related play. *Early Child Development and Care*, 176(7), 707–721. <https://doi.org/10.1080/03004430500207021>
- Saydam, R. (2004). Çocuk çizimlerinin klinik değerlendirmedeki yeri. *Yansıtma Psikopatoloji ve Projektif Testler Dergisi*, 1–2(Eylül-Ekim), 111–123.

- Scarfe, N. V. (1962). Play is Education. *Childhood Education*, 39(3), 117–121. <https://doi.org/10.1080/00094056.1962.10726996>
- Schiller, F. (1838). Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In *Schillers sämtliche werke in zwölf banden* (Vol. 12). Stuttgart & Tübingen: JG . Cotta'schen Buchhandlung.
- Sel, R. (1983). *Anaokulunda Oyun*. Ankara: Yeni Uğur Matbaası.
- Seligman, M. E. P. (2020). *Gerçek Mutluluk : Kalıcı Doyuma Ulaşma Potansiyelini Gerçekleştirmek İçin Yeni Olumlu Psikolojinin Kullanılması* (S. Kunt Akbaş, Trans.). İstanbul: Eski Kitaplar.
- Singer, J. L. (1994). Imaginative play and adaptive development. In *Toys, Play, and Child Development* (pp. 6–26). <https://doi.org/10.1017/CBO9780511527616.002>
- Singer, J. L. (1995). Imaginative Play In Childhood: Precursor of Subjective Thought, Daydreaming, and Adult Pretending Games. In A. D. Pellegrini & B. Sutton-Smith (Eds.), *The Future of Play Theory: A Multidisciplinary Inquiry into The Contributions of Brian Sutton-Smith*. Retrieved from <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Sparkes, A. W. (1991). *Talking Philosophy: a wordbook*. New York: Routledge.
- Spencer, H. (1873). *The Principles of Psychology* (Vol. 2). New York: D. Appleton & Co.
- Statistica. (2020). Among those gaming more, relaxing,time passing, and immersion are top incentives for doing so. Retrieved from https://www.globalwebindex.com/hubfs/Downloads/The new gaming era - GWI 2020 - Infographic.pdf?utm_campaign=The new gaming era infog ABM&utm_medium=email&_hsmi=101044875&_hsenc=p2ANqtz-8NfqGliBWPQwWhvYkloIIEgogqLAbto4vazGEVwE2CfJ-JVmJgEddPmcpzlib73e1zRS9-
- Statistica. (2021a). Leading games on Twitch in 2021, by hours viewed. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/509814/leading-games-twitch-by-number-hours-viewed/#:~:text=A combined 53.3 million hours,one week in January 2021>
- Statistica. (2021b). Number of active video gamers worldwide from 2015 to 2023.

- Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Statistica. (2021c). Share of active PC gamers worldwide in 2020, by age group. <https://www.statista.com/statistics/748072/number-pc-gamers-world-platform/>
- Statistica. (2021d). Twitch share of average viewers worldwide in November 2020, by game. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/1110340/average-viewers-twitch-game/>
- Statistica. (2021e). Video game market value worldwide from 2012 to 2023. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>
- Stuart, B., & Vaughan, C. (2009). *Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. New York: Avery.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play* (2nd ed.). Cambridge: Harvard University Press.
- TDK. (2019). *Büyük Türkçe Sözlük* (11th ed.; Kolektif, Ed.). Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Telef, B. B. (2014). School Children's Happiness Inventory: The Validity and Reliability Study. *International Online Journal of Educational Sciences*, 6(1), 130–143. <https://doi.org/10.15345/iojes.2014.01.013>
- Thomaes, S., Stegge, H., Bushman, B. J., Olthof, T., & Denissen, J. (2008). Development and Validation of the Childhood Narcissism Scale. *Journal of Personality Assessment*, 90(4), 382–391. <https://doi.org/10.1080/00223890802108162>
- Tuzgöl Dost, M. (2005). Öznel İyi Oluş Ölçeği'nin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(23), 103–111.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2015). *Asrın Vebası: Narsisizm İlleti* (Ö. Korkmaz, Trans.). İstanbul.
- United Nations. *Convention on the Rights of the Child*. , Pub. L. No. 31, 44/25 170 (1989).
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van den Eijnden, R. J. J. M., Vermulst, A. A., & Van de Mheen, D. (2013). Video game addiction and adolescent psychosocial wellbeing: the role of online and real-life friendship quality. In *Multiplayer: The*

- Social Aspects of Digital Gaming*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3482.8642>
- Vasudha, S., & Prasad, R. (2017). Narcissism, happiness and self actualization. 2017 *International Conference on Advances in Computing, Communications and Informatics (ICACCI)*, 2349–2358. <https://doi.org/10.1109/ICACCI.2017.8126197>
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and Its Role in the Mental Development of the Child (C. Mulholland, Trans.). *Soviet Psychology*, 5(3), 6–18.
- Wan, C. S., & Chiou, W. Bin. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(3), 317–324. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.317>
- White, R. W. (1959). Motivation reconsidered: The concept of competence. *Psychological Review*, 66(5), 297–333. <https://doi.org/10.1037/h0040934>
- Wundt, W. (1903). *Ethik, Eine Untersuchung der Tatsachen und Gesetze des Sittlichen Lebens* (Vol. 2). Stuttgart: Ferdinand Enke.
- Wundt, W. (1912). *Elemente der Völkerpsychologie Grundlinien einer psychologischen Entwicklungsgeschichte der Menschheit*. Leipzig: Alfred Kröner.
- Yaran, K. (2020). Adölesan Dönemdeki üniversite öğrencilerinin mutluluk ve yaşamın anlamının akıllı telefon bağımlılığına etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*.
- Yeşilay. (2014). Yaklaşık Bir Asırdır Bağımlılıklarla Mücadele Eden Köklü Bir Halk Sağlığı Kuruluşu Yeşilay 94 Yaşında. *Yeşilay Dergisi*, (962). Retrieved from https://yesilay.org.tr/yesilaydergisi/Mart_2014/files/assets/basic-html/page16.html
- Zajenkowski, M., & Czarna, A. Z. (2015). What makes narcissists unhappy? Subjectively assessed intelligence moderates the relationship between narcissism and psychological well-being. *Personality and Individual Differences*. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.12.045>
- Żemojtel-Piotrowska, M., Clinton, A., & Piotrowski, J. (2014). Original article Agentic and communal narcissism and subjective well-being: are narcissistic individuals unhappy? A research report. *Current Issues in Personality Psychology*. <https://doi.org/10.5114/cipp.2014.43097>
- Zengin, O., & Çalış, N. (2017). Sosyal Hizmet Uzmanlarının Mesleki Uygulamaları ve

Çalışma Koşulları. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 28(1).

Zhu, S., Zhuang, Y., Lee, P., Li, J., & Wong, P. W. (2021). *Leisure and problem gaming behaviour among children and adolescents during school closures caused by COVID-19 in Hong Kong: A school-based quantitative survey*. (January). <https://doi.org/10.2196/preprints.26808>

Zuckerman, M., & O'Loughlin, R. E. (2009). Narcissism and well-being: A longitudinal perspective. *European Journal of Social Psychology*. <https://doi.org/10.1002/ejsp.594>



FORMLAR

Form 1: Araştırma İzin Belgesi



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 59090411-20-E.7075054
Konu : Anket ve Araştırma İzin Talebi.

08/04/2019

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a) İstanbul Üniversitesinin 13.03.2019 tarihli ve 22974 sayılı yazısı.
b) MEB. Yen. ve Eğ. Tk. Gn. Md. 22.08.2017 tarih ve 12607291/ 2017/25 No'lu Gen.
c) Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma ve Anket Komisyonunun 04.04.2019 tarihli tutanağı.

İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Rektörlüğü Lisansüstü Eğitim Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Orhan ÇEVİK'in "Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Çocuklarda Narsisizm ve Mutluluğa Etkisi" konulu tezi kapsamında, ilimiz Bayrampaşa ilçesinde bulunan ilçesinde bulunan ilkokul ve ortaokullarda öğrenim gören öğrencilere; anket ve bir insan çiz testini uygulama istemi hakkındaki ilgi (a) yazı ve ekleri Müdürlüğümüzce incelenmiştir.

Araştırmacının söz konusu talebi; bilimsel amaç dışında kullanılmaması, uygulama sırasında bir örneği müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarımıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun müdürlüğümüzden izin alınmadan kamuoyuyla paylaşılması koşuluyla, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim-öğretimi aksatmayacak şekilde ilgi (b) Bakanlık emri esasları dâhilinde uygulanması, sonuçtan Müdürlüğümüze rapor halinde (CD formatında) bilgi verilmesi kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Levent YAZICI
İl Milli Eğitim Müdürü

- Ek:
1- Genelge.
2- Komisyon Tutanağı.

OLUR
08/04/2019

Ahmet Hamdi USTA
Vali a.
Vali Yardımcısı

Form 2: Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam

T.C. İstanbul Üniversitesi

Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu

BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ ONAM FORMU

Sizi Araştırmacı Orhan ÇEVİK tarafından yürütülen “Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Çocuklardaki Narsisizm ve Mutluluğa Etkisi” başlıklı araştırmaya davet ediyoruz. Bu araştırmanın amacı dijital oyun bağımlılık düzeyinin çocukların narsisistiklik gelişimine ve mutluluklarına etkisini incelemektir. Araştırmada çocuğunuzdan tahminen 1 saat ayırması istenmektedir. Araştırmaya sizin çocuğunuz dışınızda tahminen 350 kişi katılacaktır. Bu çalışmaya katılmak tamamen **gönüllülük** esasına dayanmaktadır. Çalışmanın amacına ulaşması için çocuğunuzdan beklenen, kimsenin baskısı veya telkini altında olmadan, kendisi için en uygun gelen cevapları içtenlikle verecek şekilde cevaplamasıdır. Bu formu okuyup onaylamanız, çocuğunuzun araştırmaya katılmasını kabul ettiğiniz anlamına gelecektir. Ancak, çocuğunuz çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmayı bırakm hakkına da sahiptir. Bu çalışmadan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacak olup çocuğunuzun kişisel bilgiler **gizli tutulacaktır**; ancak veriler yayın amacı ile kullanılabilir. İletişim bilgileriniz ise sadece izninizle bağlı olarak ve farklı araştırmacıların sizinle iletişime geçebilmesi için “ortak katılımcı havuzuna” aktarılabilir. Eğer araştırmanın amacı ile ilgili verilen bu bilgiler dışında şimdi veya sonra daha fazla bilgiye ihtiyaç duyarsanız araştırmacıya şimdi sorabilir veya orhan231@gmail.com e-posta adresi ve 0 545 696 24 46 numaralı telefondan ulaşabilirsiniz. Araştırma tamamlandığında genel/size özel sonuçların sizinle paylaşılmasını istiyorsanız lütfen araştırmacıya iletiniz.

Yukarıda yer alan ve araştırmadan önce katılımcıya verilmesi gereken bilgileri okudum ve katılmam istenen çalışmanın kapsamını ve amacını, gönüllü olarak üzerime düşen sorumlulukları anladım. Çalışma hakkında yazılı ve sözlü açıklama aşağıda adı belirtilen araştırmacı/araştırmacılar tarafından yapıldı. Bana, çalışmanın muhtemel riskleri ve faydaları sözlü olarak da anlatıldı. Kişisel bilgilerimin özenle korunacağı konusunda yeterli güven verildi.

Bu koşullarda söz konusu araştırmaya kendi isteğimle, hiçbir baskı ve telkin olmaksızın katılmayı kabul ediyorum.

Cocuk Katılımcının :

Adı-Soyadı:.....

İmzası:

İletişim Bilgileri: e-posta:

Telefon:

İletişim bilgilerimin diğer araştırmacıların benimle iletişime geçebilmesi için “ortak araştırma havuzuna” aktarılmasını: ☐ kabul ediyorum ☐ kabul etmiyorum (lütfen uygun seçeneği işaretleyiniz)

Velayet veya Vesayet Altında Bulunanlar İçin:

Veli veya Vasisinin

Adı-Soyadı:.....

İmzası:

Araştırmacının

Adı-Soyadı: Orhan ÇEVİK

İmzası:

Form 3-1: Demografik Bilgi Formu

1 1- Okul		2- Cinsiyetin ve yaşı?	☐ Erkek ☐ Kız yaşıdayım.
Sınıf / Şube	/		
3- Annen ve babanla birlikte mi yaşıyorsun?	☐ İkisi de var ☐ Sadece annem var ☐ Sadece babam var ☐ İkisi de yok	4- Aile gelirin ne durumda?	☐ Kötü ☐ Orta ☐ İyi
5- Kardeşlerin var mı? Varsa kaç tane?	☐ Yok ☐ 1 tane ☐ 2 tane ☐ 2'den fazla	6- Babanın mesleği nedir?	Mesleği
7- Annen herhangi bir işte çalışıyor mu?	☐ Hayır, ev hanımı. ☐ Evet, mesleği:	8- Dijital oyun oynuyor musun?	☐ Evet ☐ Hayır* *Cevabın "Hayır" ise diğer sayfaya geç!
9- En çok hangi cihazda oyun oynuyorsun?	☐ Bilgisayar ☐ Tablet ☐ Akıllı telefon ☐ Oyun konsolu	10- En sevdiğin oyun hangisi?	
11- Oyun oynamak amacıyla internet kafe veya oyun konsolu salonlarına ne kadar sıklıkla gidiyorsun?	☐ Her gün ☐ Haftada birkaç kez ☐ Haftada bir kez ☐ Hiç gitmem	12- Oyun oynayamadığın zamanlarda sevdiğin oyunun videolarını internette izler misin?	☐ Evet ☐ Hayır
13- Oynadığın oyunun videosunu çekip sosyal medyada veya popüler video sitelerinde hiç paylaştın mı?	☐ Evet ☐ Hayır	14- Oyun hesaplarını para karşılığı başkalarına hiç sattın mı? Ya da başkasının oyun hesabını hiç satın aldın mı?	☐ Evet, sattım. ☐ Evet, satın aldım. ☐ Hayır hiç satmadım ya da satın almadım

Form 3-2: Çocukluk Çağı Narsisizm-Dijital Oyun Bağımlılık Ölçekleri

2	0 – Hiç Doğru Değil 1 – Çok Da Doğru Değil 2 – Oldukça Doğru 3 – Kesinlikle Doğru	Hiç Doğru Değil	Çok Da Doğru Değil	Oldukça Doğru	Kesinlikle Doğru
1	Göz önünde olmanın önemli olduğunu düşünürüm.	0	1	2	3
2	Ben gibi olan çocuklar daha fazlasını hak eder.	0	1	2	3
3	Sınıfımızda ben olmazsam sınıfımız daha az eğlenceli olurdu.	0	1	2	3
4	Diğer çocuklar çoğu zaman aslında benim hak ettiğim övgüyü alırlar.	0	1	2	3
5	Yapabildiklerimi başkalarına göstermekten hoşlanırım.	0	1	2	3
6	İnsanları kendi inandıklarına ikna etmede iyiyimdir.	0	1	2	3
7	Çok özel bir insanım.	0	1	2	3
8	Ben diğer çocuklar için mükemmel örneğim.	0	1	2	3
9	Övgü almayı sık sık başarıyorum.	0	1	2	3
10	Çok fazla iyi olduğumu düşünmekten hoşlanırım.	0	1	2	3

3	0 – Hiçbir zaman 3 – Sık sık 1 – Nadiren 4 – Her zaman 2 – Bazen	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
	Son 6 ay içinde					
1	Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?	0	1	2	3	4
2	Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?	0	1	2	3	4
3	Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?	0	1	2	3	4
4	Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?	0	1	2	3	4
5	Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?	0	1	2	3	4
6	Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?	0	1	2	3	4
7	Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?	0	1	2	3	4

Form 3-3: Okul Çocuklarının Mutluluk Envanteri

4 Okulda son <u>bir hafta</u> boyunca:		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kısmen Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1	Çok enerji doluydum	1	2	3	4
2	Gergindim	1	2	3	4
3	Okula gelmeyi istedim	1	2	3	4
4	Hırçındım	1	2	3	4
5	Üzgündüm	1	2	3	4
6	Rahattım	1	2	3	4
7	Hasta hissettim	1	2	3	4
8	Okulun güvenli bir yer olduğunu hissettim	1	2	3	4
9	Dikkatimi verebildim	1	2	3	4
10	Keyifsizdim	1	2	3	4
11	Olumlu hissettim	1	2	3	4
12	Öfkeliydim	1	2	3	4
13	Ağlamak istedim	1	2	3	4
14	Herkesle iyi anlaştım	1	2	3	4
15	Kötü bir ruh hali içindeydim	1	2	3	4
16	Eğlendim	1	2	3	4
17	Yorgundum	1	2	3	4
18	Sakindim	1	2	3	4
19	Çalışmaya istekliydim	1	2	3	4
20	Kendim için üzüldüm	1	2	3	4
21	İyi hissettim	1	2	3	4
22	Kafam karıştı	1	2	3	4
23	Kendime güvenim tamdı	1	2	3	4
24	Mutsuzdum	1	2	3	4
25	Vazgeçmek istedim	1	2	3	4
26	Kendimi oldukça dinç hissettim	1	2	3	4
27	Baş ağrılarım vardı	1	2	3	4
28	İyi çalıştım	1	2	3	4
29	Korkmuş hissettim	1	2	3	4
30	Diğer insanlarla birlikte olmak hoşuma gitti	1	2	3	4

Form 4: Bir İnsan Çiz Testi

BİR İNSAN ÇİZ TESTİ İÇİN BU SAYFA BOŞ BIRAKILMIŞTIR.



İNTİHAL RAPORU İLK SAYFASI

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYİNİN ÇOCUKLARDAKİ NARSİSİZM VE MUTLULUĞA ETKİSİ

ORIJINALLIK RAPORU

%5	%5	%1	%2
BENZERLİK ENDEKSİ	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	nek.istanbul.edu.tr:4444 İnternet Kaynağı	%1
2	dergipark.org.tr İnternet Kaynağı	<%1
3	burkonturizm.com İnternet Kaynağı	<%1
4	www.yumpu.com İnternet Kaynağı	<%1
5	tesbitler02.simplesite.com İnternet Kaynağı	<%1
6	toad.halileksi.net İnternet Kaynağı	<%1
7	acikerisim.istanbul.edu.tr İnternet Kaynağı	<%1
8	Submitted to Bahcesehir University Öğrenci Ödevi	<%1

