



T.C
SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalı

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE OYUN BAĞIMLILIĞI VE NARSİSİZM ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ: SCÜ ÖRNEĞİ

Yüksek Lisans Tezi

Aysu TARAKCI

Sivas
Haziran 2024

SİVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalı

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE OYUN BAĞIMLILIĞI VE
NARSİSİZM ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ: SCÜ
ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Aysu TARAKCI

Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Hacı Hasan SAF

Sivas
Haziran 2024

ETİK İLKELERLE UYGUNLUK BEYANI

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü bünyesinde hazırladığım bu Yüksek Lisans tezinin bizzat tarafımdan ve kendi sözcüklerimle yazılmış orijinal bir çalışma olduğunu ve bu tezde;

- 1- Çeşitli yazarların çalışmalarından faydalandığımda bu çalışmaların ilgili bölümlerini doğru ve net biçimde göstererek yazarlara açık biçimde atıfta bulunduğumu;
- 2- Yazdığım metinlerin tamamı ya da bir kısmı, daha önce herhangi bir yerde yayımlanmışsa bunu da açıkça ifade ederek gösterdiğimi;
- 3- Başkalarına ait alıntılanan tüm verileri (tablo, grafik, şekil vb. de dahil olmak üzere) atıflarla belirttiğimi;
- 4- Başka yazarların kendi kelimeleriyle alıntıladığım metinlerini, tırnak içerisinde veya farklı dizerek verdiğim yine başka yazarlara ait olup fakat kendi sözcüklerimle ifade ettiğim hususları da istisnasız olarak kaynak göstererek belirttiğimi,

Beyan ve bu etik ilkeleri ihlal etmiş olmam halinde bütün sonuçlarına katlanacağımı kabul ederim.

29.05.2024

Aysu TARAKCI

ÖNSÖZ

Araştırmanın her aşamasında yardımlarını esirgemeyen değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Hacı Hasan SAF'a, hayatımın her alanında yanımda olan anneme ve desteğini her zaman hissettiğim canım arkadaşım Yasemin'e teşekkürü borç bilirim.



İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	i
KISALTMALAR	v
TABLO LİSTESİ	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	ix
ÖZET.....	xi
ABSTRACT	xiii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM.....	3
1. ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE NARSİSİZM ARASINDAKİ İLİŞKİYE GENEL BİR BAKIŞ	3
1.1. Bağımlılık Kavramına Kuramsal Bir Bakış	4
1.2. Teknoloji Bağımlılığı	6
1.3. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	8
1.3.1. Oyun kavramı	8
1.3.2. Dijital oyun kavramı ve tarihçesi.....	9
1.3.2.1. Dijital oyun kavramı	10
1.3.2.2. Dijital oyun tarihçesi.....	11
1.3.2.3. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri.....	12
1.3.2.4. Dijital oyunların olumsuz etkileri	12
1.3.2.4. Dijital oyun bağımlılığı.....	13
1.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Araştırmalar	15
1.5. Üniversite Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı	16

2. BÖLÜM.....	17
2. NARSİSİZM	17
2.1. Narsisizm Kavramı	17
2.2. Narsisizme Kuramsal Bir Bakış	20
2.2.1. Psikanalitik kuram	21
2.2.2. Sosyal bilişsel kuram	22
2.2.3. Dinamik Öz Düzenleme Kuramı	23
2.3. Narsistik Kişilik Bozukluğu Kriterleri	24
2.4. Narsisizm Türleri.....	27
2.4.1. Büyüklenmeci (Grandiyöz) narsisizm	27
2.4.2. Kırılgan narsisizm.....	28
2.4.3. Normal narsisizm.....	29
2.4.4. Patolojik narsisizm.....	30
2.5. Narsisizm Üzerine Yapılan Çalışmalar	32
2.6. Üniversite Öğrencilerinde Narsisizm Belirtileri ve Türleri.....	36
3. BÖLÜM.....	39
3. ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE NARSİSİZM ARASINDAKİ İLİŞKİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME	39
3.1 Araştırmanın Amacı	39
3.2 Araştırmanın Yöntemi	40
3.3 Araştırmanın Evren ve Örneklemi.....	41
3.4. Araştırma Hipotezleri	42
3.5. Araştırma Bulguları	43
4. BÖLÜM.....	53
4. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	53

4.1. Sonuç	53
4.2. Öneriler	54
KAYNAKÇA	55
EKLER.....	69
Ek-1 Anket Formu	69
ÖZ GEÇMİŞ.....	73





KISALTMALAR

APA	: Amerikan Psikoloji Birlięi
DSM -5	: Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı
TDK	: Türk Dil Kurumu
WHO	: Dünya Sağlık Örgütü



TABLO LİSTESİ

Tablo 1. $\alpha=05$ İçin Örneklem Büyüklükleri.....	41
Tablo 2. Katılımcıların Cinsiyeti.....	43
Tablo 3. Katılımcıların Yaş Grupları.....	43
Tablo 4. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Ölçeği Korelasyon Analizi.....	44
Tablo 5. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Arasındaki İlişkinin Cinsiyete Göre Karşılaştırma T-Testi Analizi	44
Tablo 6. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Arasındaki İlişkinin Yaş Gruplarına Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)	45
Tablo 7. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Arasındaki İlişkinin Gelir Düzeyine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)	46
Tablo 8. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Arasındaki İlişkinin Oyun Oynama	47
Tablo 9. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Arasındaki İlişkinin Oyun Türüne Göre Kruskal Wallis-H Testi	48
Tablo 10. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bireylerin Demografik Özellikleri Arasındaki İlişkiye Göre Korelasyon Analizi	49
Tablo 11. Narsisizm ve Bireylerin Demografik Özellikleri Arasındaki İlişkiye Göre Korelasyon Analizi	50
Tablo 12. Oynanan Oyun Türü ve Cinsiyete Göre Crosstabs Analizi	50

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1. Ego İdeali, Benlik Ve Narsistik Benlik Etkileşimi Arasındaki İlişki.	20
Şekil 2. Narsisizm, Özsaygı, Normallik Ve Patoloji.	31



ÖZET

Bu çalışmanın amacı üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm ile ilişkisinin incelenmesidir. Araştırmada ilk olarak bağımlılık kavramı incelenerek, bir davranış bozukluğu olarak kategorize edilen dijital oyun bağımlılığı ele alınmıştır. Dijital oyunları, internet olsun veya olmasın teknolojik araçlarla (bilgisayar, tablet, telefon, oyun konsolu) oynanabilen oyunlar olarak tanımlamak mümkündür. Dijital oyun bağımlılığı ise, kısaca bireylerin oyun oynama süresini azaltmaması ve sürekli oyun oynama isteği olarak tanımlanabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkileri arasında yer alan narsisizm araştırmanın ikinci bölümünü oluşturmaktadır. En genel tanımı ile narsisizm kendini sevme ve kendine hayranlık gösterme durumudur. Araştırmanın ikinci bölümünde narsisizm kavramı, narsisizm türleri ve narsisizm üzerine yapılan çalışmalar incelenerek araştırma kısmına geçilmiştir.

Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden olan betimsel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırma evrenini Sivas Cumhuriyet Üniversitesi'nde eğitim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Örneklem grubunu ise, basit örnekleme yoluyla ulaşılan üniversitenin 17 fakültesinde okuyan 19-26 yaş ve üzeri gönüllü katılımcı oluşturmaktadır. Çalışmaya 199 (%37,8) kadın, 327 (%62,2) erkek olmak üzere toplam 526 öğrenci katılım sağlamıştır.

Veri toplama aracı olarak anket kullanılmıştır. Anketler Google Forms üzerinden katılımcılara ulaştırılmıştır. Elde edilen veriler IBM SPSS Statistics 22 (Statistical Package for Social Sciences) programında analiz edilmiştir. İstatistiksel açıdan $p < 0,05$ olarak kabul edilmiştir. Verilerin analizinde, bağımsız gruplar t-testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA), değişkenler arası ilişkilerin incelenmesinde Pearson korelasyon, ki-kare bağımsızlık testi ve regresyon analizlerinden yararlanılmıştır.

Araştırma sonuçlarına göre, üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında ilişki olduğu tespit edilmiştir. Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında cinsiyete göre anlamlı ilişki olduğu belirlenmiş, özellikle erkek öğrencilerin bağımlılık ve narsist davranışlar sergilediği

elde edilmiştir. Yaş'a göre anlamlı ilişki olup olmadığı incelendiğinde ise, 21 ve 23 yaş aralığının daha fazla bağımlı olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Üniversite Öğrencileri, Dijital Oyun, Bağımlılık, Dijital Oyun Bağımlılığı, Narsisizm



ABSTRACT

The aim of this study is to examine digital game addiction and its relationship with narcissism in university students. Firstly, the concept of addiction was examined and digital game addiction, which is categorized as a behavioral disorder, was discussed. It is possible to define digital games as games that can be played with technological devices (computer, tablet, phone, game console) with or without internet. Digital game addiction, on the other hand, can be briefly defined as the inability of individuals to reduce their game playing time and the desire to play games continuously. Narcissism, which is among the negative effects of digital game addiction, constitutes the second part of the research. With the most general definition, narcissism is the state of self-love and self-admiration. In the second part of the research, the concept of narcissism, types of narcissism and studies on narcissism were examined and the research part was started.

Descriptive research method, which is one of the quantitative research methods, was used in the research. The research population consists of students studying at Sivas Cumhuriyet University. The sample group consists of voluntary participants aged 19-26 years and over, studying in 17 faculties of the university reached through simple sampling. A total of 526 students, 199 (37.8%) female and 327 (62.2%) male, participated in the study.

A questionnaire was used as a data collection tool. The questionnaires were delivered to the participants via Google Forms. The data obtained were analyzed in IBM SPSS Statistics 22 (Statistical Package for Social Sciences) program. Statistically, $p < 0.05$ was accepted. Independent groups t-test, one-way analysis of variance (ANOVA), Pearson correlation, chi-square independence test and regression analysis were used to analyze the relationships between variables.

According to the results of the study, it was determined that there is a relationship between digital game addiction and narcissism in university students. It was determined that there was a significant relationship between digital game addiction and narcissism in university students according to gender, especially male students exhibited addiction and narcissistic behaviors. When it was examined

whether there was a significant relationship according to age, it was determined that the 21 and 23 age range was more addicted.

KeyWords: University students, Digital Game, Addiction, Digital Game Addiction, Narcissism



GİRİŞ

İnsanlık var olduğu günden bu zamana dek oyun kavramı değişim ve gelişim göstermiştir. Teknolojinin gelişiminden önce evde veya sokaklarda oynanan oyunlar teknolojinin gelişmesi ile tablet, telefon, bilgisayar gibi araçlarla kullanılmaya başlanmıştır. Bu araçlara ulaşımın kolaylaşması ve dijital mecraların gelişmesi ile beraber zaman ve mekân sınırlılığı ortadan kalkmıştır. Dijital oyunlara her yaştan bireyin katılım sağlayabilmesinin yanı sıra, bireylerin boş zamanlarını değerlendirmelerini, eğlenceli vakit geçirmelerini de sağlamaktadır. Bireyler oyun oynayarak eğlenceli vakit geçirirken oyun oynamaya ayırdıkları sürenin artmasına ilişkin farkındalıklarını kaybetmeye başladıklarını söylemek yerinde olacaktır. Bu durumda dijital oyun bağımlılığından söz etmek mümkündür (Ögel 2017: 327-338).

Dijital oyun bağımlılığı ise, kısaca bireylerin oyun oynama süresini giderek arttırması ve oyun oynamaya dair tolerans geliştirmesi olarak tanımlanabilmektedir. 2013 yılında dijital oyun bağımlılığı, Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El kitabında (DSM-5) madde dışı bağımlılıklar kategorisinde davranışsal bağımlılık olarak yerini almıştır (APA 2013). Dünya Sağlık Örgütü'nün (WHO) tanı kriterlerine göre ise, tekrarlanan oyun oynama durumunun kontrol edilememesi, oyuna verilen önemin artması ve olumsuzluğa neden olmasına rağmen oyun oynama davranışının bırakılmaması olarak tanımlanabilmektedir (WHO 2020). Böylelikle dijital oyun bağımlılığı hastalık olarak kabul edilmiştir.

Literatür incelendiğinde dijital oyun bağımlılığının agresiflik, depresyon, yalnızlık, şiddete eğilim, saldırganlık, narsistik kişilik bozukluğu gibi birçok olumsuz etkilerinin olduğunu söylemek mümkündür. Erken ve geç yetişkinlik dönemlerinde beş veya daha fazla kriterlere sahip olan bireylerde narsistik kişilik bozukluğu tanısı konulabilmektedir.

Bu çalışmada ise Sivas Cumhuriyet Üniversitesi'nde aktif öğrenim gören 19-26 ve üzeri öğrenciler ele alınarak dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Oyun bağımlılığı olan bireylerde narsist kişilik bozukluğuna yatkınlık olup olmadığının incelenmesini amaçlamaktadır. Bunların

yanı sıra üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığını oluşturan unsurların neler olduğu (cinsiyet, gelir düzeyi, yaş, gün içerisinde oyun oynamaya ayrılan süre, oynanan oyunun türü) ve bu unsurların narsisizm ile arasında ilişki olup olmadığının incelenmesi de araştırmanın amaçları arasına girmektedir. Bireylerin oyun oynama nedenlerinin ne olduğunun belirlenmesi de araştırmanın amaçlarındandır.

Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ‘betimsel model’ kullanılmıştır. Tarama (survey) deseni kullanılarak katılımcıların cevapları IBM SPSS Statistics 22 (Statistical Package for Social Sciences) programında analiz edilmiştir. Araştırma da kullanılan anket ölçeği Arğın’ın 2019 yılında yazmış olduğu makalesinde kullanmış olduğu anket ölçeğinden yararlanılmıştır. Anket gönüllü katılımcılara Google Forms üzerinden katılımcılara ulaştırılmış olup katılımcılardan kişisel veriler istenmemiştir.

Araştırmanın evrenini, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi’nin 17 fakültesi baz alınarak aktif öğrenim gören 30.190 öğrenciden hata payı hesaplanarak, basit seçkisiz örneklem modeli ile ulaşılan 526 öğrenci oluşturmaktadır. Fakültelerin toplam öğrenci sayısına göre her fakülteden belirlenen sayıda katılımcıya ulaşılmıştır. Araştırmanın ana amacı ve literatür esas alınarak üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla belirli hipotezler oluşturulmuş ve verilerden yararlanılarak hipotezlerin geçerli olup olmadığı analiz edilmiştir.

1. BÖLÜM

1. ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE NARSİSİZM ARASINDAKİ İLİŞKİYE GENEL BİR BAKIŞ

Teknolojinin hızla gelişmesi dünyayı global bir köy haline getirmiştir. Dijitalleşme yaşamın birçok alanına etki etmekle beraber, her yaştan, her cinsiyetten ve her eğitim seviyesinden bireyleri etkilemiştir. Özellikle dijital teknolojinin gelişmesi ve tablet, telefon ve bilgisayar gibi teknolojik aletlerin hayatımıza girmesi bireylere istedikleri anda istedikleri bilgiye sahip olma imkânı sunmuştur.

Günümüzde bireylerin sosyal yaşantıları arasında önemli bir yere sahip olan teknolojik aletler bireylerin yaşamlarını da dijital dünyaya taşımıştır. Bireyler sosyal medya aracılığı birbirlerine mesaj atarak, fotoğraf paylaşarak iletişim kurabilme imkânına sahip olmuştur. Aynı zamanda dünyanın herhangi bir yerinde olan olaylardan anında haberdar olabilmektedirler. Bunların yanı sıra boş zaman aktivitesi olarak dijital oyunlar giderek yaygınlaşmaktadır. Çevrimiçi ve çevrimdışı olarak zaman ve mekân ayırt edilebilmeksizin oynanabilen bu oyunlar bireylere sosyalleşme imkânı sunmasının dışında bağımlılığı da beraberinde getirmektedir.

Bu bağlam doğrultusunda araştırma da ilk olarak bağımlılık kavramı ele alınarak, teknoloji bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, oyun kavramı ve tarihçesi, dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkileri, dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılan araştırmalar ve üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı konuları incelenecektir. Daha sonra ise narsisizm kavramı kuramsal açıdan incelenerek narsisizm üzerine yapılan çalışmalara yer verilecektir.

1.1. Bağımlılık Kavramına Kuramsal Bir Bakış

Bu bölümde bağımlılık kavramı tanımlanarak, bağımlılığın temelini oluşturan belirli kriterlerden bahsedilecektir. Daha sonrasında bağımlılık çeşitleri literatür dikkate alınarak açıklanacaktır.

Bağımlılık ya da bağımlı olma durumu kişiden kişiye değişmekle beraber temelde belli başlı tasniflerle ayrılabilir. Bu bağlamda *“bağımlı olma durumu, tabiiyet”* (TDK 2011: 226) anlamına gelecek şekilde genel bir tanımlama ile kelimeyi anlamlandırmak yerinde olacaktır. Bağımlılık, kişinin, bedensel ve tinsel sağlığına ya da sosyal hayatına zarar vermesine ilişkin, belirli bir eylemi tekrar ederek engel olunamayacak bir arzu etme halidir (Yıldız 2016: 26).

Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu’na göre bağımlılık, bireyde ruhsal, fiziksel ve sosyal bulgunalanabilir sorunlara neden olmasına rağmen kullanıma devam etme isteğinin önüne geçilememesi halini ifade etmektedir (Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu 2022).

Amerikan Bağımlılık Tıbbı Derneği’ne göre ise bağımlılık, bireyin yaşam tecrübelerini, sosyal ortamını, genetik yatkınlığını ve beyin devreleri arasındaki karışık etkileşimleri içeren, tedavi edilmesi mümkün kronik bir rahatsızlıktır. Bağımlı bireyler, zararlı sonuçları olduğunu bilmesine rağmen bağımlılık yapan maddeleri kullanmaya veya davranışlarda bulunmaya devam eder (American Society of Addiction Medicine 2019: 2).

Bu bağlamda bağımlılık, bireyin belirli eylemleri sürekli tekrarlaması sonucunda oluşan ve bir süre sonra bireyin bu eylemi kontrol altına alamaması durumudur. Bireyin bağımlı olup olmadığı belirli kriterlerle anlaşılabilir. Griffiths bağımlılığı belirleyen 6 temel kriterden bahsetmektedir. Bunlar; belirginlik, zindelik hissi, tolerans, yoksunluk belirtileri, çatışma ve tekrarlamadır (Griffiths 1995:14).

1.Belirginlik (Saliency): Belirli faaliyetlerin bireyin hayatındaki en önemli faaliyet haline gelmesi ve bu faaliyetlerin düşünce, duygu ve davranışlara hakim olması durumudur. Bireyler bir faaliyetle meşgul olmasa bile, bu faaliyetle meşgul olacakları zamanı düşünmeleri bu duruma örnek olarak gösterilebilir.

2.Zindelik Hissi (Euphoria):Bağımlı bireylerin belirli faaliyetlerde bulunurken yaşadığı öznel deneyim olarak tanımlanabilir.

3.Tolerans (Tolerance): Bağımlı bireyin faaliyette bulunurken, daha önce yaşadığı etkileri elde etmek ve duyguları yaşamak için faaliyetlerini arttırması durumudur.

4.Yoksunluk Belirtileri(Withdrawal Symptoms):Bağımlı bireyler belirli faaliyetlerini azalttığında ya da bu faaliyetleri bıraktığında ortaya çıkan olumsuz duygu durumları veya fiziksel etkileri olarak tanımlanabilir. Örnek olarak, karamsarlık veya sinirlilik hali verilebilir.

5.Çatışma (Conflict): Bağımlı bireylerin, faaliyetleri sonucunda etrafındaki kişiler (kişilerarası çatışma) veya kendi içindeki (intrapsişik çatışma) çatışma durumunu ifade etmektedir.

6.Tekrarlama (Relapse): Bağımlı bireylerin faaliyetlerine ara verip, belirli bir süre sonra bu faaliyetleri tekrarlama, eski haline dönme durumudur.

Bu kriterlerden birkaçının bireyde bulunması durumunda birey bağımlı olarak kabul edilmektedir. Bağımlılık genel olarak alkol ve kimyasal madde bağımlılığı ile özdeşleşmiş bir kavram olsa da, davranış bozukluk durumlarını ifade etmek içinde kullanılabilir. Literatürde bağımlılık türleri iki ana kategoriye ayrılarak incelenmiştir. Bu durumda bağımlılık türleri fiziksel bağımlılık ve psikolojik (davranışsal) bağımlılık olarak karşımıza çıkmaktadır (Ögel 1997: 18).

Fiziksel Bağımlılık: Bireyin kullandığı maddeye vücudun yavaş yavaş alışması ve madde kullanılmadığında vücudun maddeye ihtiyaç duyması fiziksel bağımlılık olarak tanımlanmaktadır. Maddenin azaltılması veya kullanılmaması durumunda vücut tepkiler verebilmektedir. Örnek olarak, alkol bağımlılığı, sigara bağımlılığı, uyuşturucu madde bağımlılığı verilebilir.

Psikolojik (Davranışsal) Bağımlılık: Bireyin tedirginlik ve kaygı durumlarından kurtulabilmesi için bağımlı olduğu davranışın kendine iyi geleceğini, rahatlayacağını düşünerek aynı davranışta bulunması psikolojik bağımlılıktır. Örnek olarak, spor bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı, sex bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı verilebilir.

Bu bağlamda bağımlılık, belirli davranışların tekrar edilmesi sonucu ortaya çıkmakla beraber belirli kriterleri barındırmaktadır. Bunun yanı sıra birey kriterlerden en az 3 tanesine sahipse bağımlı kabul edilmektedir (Ögel 1997: 19). Bağımlılık, fiziksel ve psikolojik olarak ikiye ayrılmaktadır. Davranışlar veya kullanımlar kişilerde haz uyandırır da belirli bir süre sonra kişilerin kontrollerini kaybetmelerine sebep olmaktadır. Bağımlılığın tedavisi mümkündür fakat birey tedaviyi yarıda bıraktığında veya reddettiğinde bağımlı olduğu davranışları tekrar uygulayabilmektedir. Özetle bağımlılık, bir nesneyi kullanmaya veya davranışı uygulamaya karşı engel olamama, vazgeçememe durumudur.

1.2. Teknoloji Bağımlılığı

Bu başlık altında ilk olarak, teknoloji kavramı açıklanarak, daha sonra teknolojinin birey ve toplum üzerindeki etkilerinden bahsedilecektir. Bağımlılık türlerinden olan teknoloji bağımlılığı tanımlanacak ve teknoloji bağımlılığı türleri açıklanacaktır.

Teknoloji, günümüz dünyasında hayatımızın bir parçası haline gelmiş, devamlı kullandığımız bir kavram olmuştur. Taşlarla yapılan aletlerden, buhar makinelerine, bilgisayarın icadından, genetik mühendisliğine kadar her şey teknolojinin alanını oluşturmaktadır. Kelime köken itibarıyla Yunanca sanat, uygulama ve beceri anlamı taşıyan “tekhne” ve bilim anlamına gelen “logia” kelimelerinin birleşiminden türemiştir (Çağıltay, Göktaş 2020: 26).

Türk Dil Kurumu, teknoloji kavramını iki farklı şekilde tanımlamaktadır. İlk olarak *“bir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri, bunların kullanım biçimlerini kapsayan uygulama bilgisi, uygulayım bilimi.”* ikinci tanım ise *“insanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü”* şeklinde yapılmıştır (TDK 2011: 2307).

Teknoloji, bireylerin ve toplumların, kendi fiziki etraflarını hâkimiyet altına almak için kullandıkları araçlarla teknik bilgidен oluşan maddi kültürlerin tümüdür (Cevizci 2005: 1600).

Bu tanımlamalardan yola çıkarak teknoloji, eğitimle edinilen bilgilerin, araç ve gereçlere dönüştürülmesidir. Teknoloji sayesinde edinilen bilgiler ve üretilen araç ve gereçler hayatımızı kolaylaştırmaktadır. Bu bağlamda teknolojiyi, ekonomik ve sosyal yaşantımızın her anında kullanmakta olduğumuzu söylemek yerinde olacaktır.

Günümüzde teknoloji insanlara sınırsız imkânlar sunmaktadır. Bunun yanı sıra teknoloji sayesinde dünya global bir köy haline gelmiştir. Farklı şehirler de veya ülkeler de olan bireylerin birbirleri ile iletişim kurmaları, dünyanın herhangi bir yerinde olan olaylardan saniyeler içinde haberdar olmaları buna örnek olarak gösterilebilir. Teknoloji sayesinde bireyler, istediği bilgilere saniyeler içinde ulaşabilmektedir. Teknoloji sadece iletişim alanında değil aynı zaman da üretim, emek, tarım, milli savunma, hukuk ve eğitim alanlarını da etkilemiştir (Pekin 1991: 148-150). Teknoloji sayesinde toplumsal bilinç artmaktadır. Bireyler çevresinde yaşanan olaylar karşısında hem bilinçli hem de duyarlı hale gelmektedir. Kitle iletişim araçlarıyla aynı anda birden çok kişiye ulaşım sağlanabildiği için bireyler olaylardan hemen haberdar olup, tepki verebilmektedir.

Teknolojinin bireysel ve toplumsal hayatımızı kolaylaştırması veya hayatımıza olan olumlu etkileri yadsınamayacak kadar fazladır fakat bununla beraber olumsuz etkilerini de göz ardı etmek olası değildir. Teknolojik araçların yaydığı radyasyon ve gazlar hem insan sağlığına zarar vermekte, hem de doğayı kirletmektedir. Bunun yanı sıra teknolojinin gelişmesiyle gelişen çeşitli silah yapımı ve kullanımı da insan hayatının sona ermesine yol açmaktadır. Başka bir olumsuz etkisi ise bağımlılık durumudur.

Gelişen teknoloji ve artan teknoloji kullanımı ile birlikte yeni bir bağımlılık türü ortaya çıkmıştır. Kişinin günlük hayatın gereği dışında teknoloji kullanımı teknoloji bağımlısı olma durumunu oluşturmaktadır (Yengin 2019: 131) Shaw&Black'e göre teknoloji bağımlılığı, bireyin kendini iyi hissetmesini engelleyecek şekilde ve aşırı teknoloji kullanımı ve teknoloji kullanımı konusunda oto kontrol sağlayamamadır (Shaw, Black 2008: 354-355).

Teknoloji bağımlılıkları, sosyal medya bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, internet ve oyun bağımlılıkları gibi alanları kapsamaktadır (Günüç, Kayri 2010: 221). Bunun yanı sıra teknoloji bağımlılığı, çevrim içi

bağımlılık, problematik internet kullanımı, patolojik internet kullanımı, sanal bağımlılık, dijital bağımlılık olarak da adlandırılmaktadır.

Teknoloji bağımlılığının literatürde net bir tanımı olmamasına karşın araştırmacılar tarafından varlığı kabul edilen bir olgudur (Chou vd., 2005: 365). Teknoloji bağımlılığını bilimsel olarak ele alan Young, teknoloji bağımlılığını genel olarak teknolojinin yoğun kullanılması ve buna karşı koyulamaması, internet bağlantısı bulunmadan vakit geçirilmeyeceğinin, yoksunluk halinde sinir ve saldırganlık durumlarının ortaya çıkmasının ve bireylerin sosyal ve aile hayatında bir müddet sonra dağılmalar olabileceği şeklinde betimlemiştir (Arısoy 2009: 56).

Yapılan araştırmalar incelendiğinde özellikle internet ve oyun bağımlılığı öne çıkmaktadır. Griffiths teknoloji bağımlılığını, sosyal ağ bağımlılığı, anlık mesajlaşma bağımlılığı, web siteleri bağımlılığı ve çevrim içi oyun bağımlılığı olmak üzere 4 alt kategoriye ayırmıştır (Griffiths 2005). Bu kategoriler arasında ele alacağımız konu çevrim içi oyun bağımlılığıdır.

Bu bağlamda kısaca özetlemek gerekirse teknoloji, günümüz dünyasında her alanı kapsayan bir olgudur. Kullanım alanı oldukça fazladır, hayatımızın her alanında teknoloji ve teknolojik aletlerle iç içe olduğumuzu ve hayatımızı kolaylaştırdığını söylemek mümkündür. Bu durumda faydaları olduğu kadar zararları da vardır. Bu bağlamda araştırmanın konusu olan dijital oyun bağımlılığını ele almak yerinde olacaktır.

1.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bu başlık altında ilk önce çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturan oyun kavramı açıklanacak daha sonra dijital oyun, dijital oyunların tarihçesi, dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkileri incelenecektir.

1.3.1. Oyun kavramı

Oyun kavramı Hollandalı tarihçi Huizinga'ya göre, kültürden önce olan bağımsız bir olgudur. Öyle ki kültürler sonucu oluşan bir durum olmamakla beraber, çeşitli kültürlerin doğuşuna neden olmuştur (And 2003: 27). Oyun, geçmişten günümüze genellikle çocukların hoş vakit geçirme ve eğlenme amacıyla yaptıkları

aktivite olarak bilinse de insanların, avcılık ve toplayıcılık yaptıkları dönemde, avlanırken kullandıkları yöntemleri ses ve hareketlerle anlatarak oyun anlayışını bulmalarına dayanır (Yenğin 2010: 86). Çocuklar da yetişkinleri taklit ederek oyunun içinde bulunmuşlardır dolayısıyla oyun, nesilden nesle aktarılan bir aktivite olmuştur. Literatürde ‘‘oyun’’ kelimesinin net bir tanımı bulunmamakla birlikte birçok tanımı bulunmaktadır. TDK’ye göre ‘‘Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence’’ olarak tanımlanmıştır (TDK 2011: 1830).

Huizinga oyunu, serbest katılım sağlanabilen, bir takım kurallarla belirli zaman ve mekânlar içinde gerçekleştirilen, amacı olan, gerilim ve sevinç duygularıyla alışılmışın dışına çıkarak başka türlü olma bilincinin eşlik ettiği, istekli aktiviteler olarak tanımlamaktadır (Huizinga 2017: 50). Bu bağlamda oyun, isteğe bağlı olan gönüllü bir faaliyettir, içinde birçok farklı duygu barındırır, oyunun oynanması bireylere bağlı olarak değişkenlik gösterebilmektedir.

Jull’a göre ise oyun, kurallardan oluşan, sayısal sonuçlar için efor sarf edilen, duygusal olarak sonuca odaklanan aktivitedir (Juul 2005: 36).

Başka bir tanımda ise oyun, birden fazla oyuncunun belirli bir hedefe ulaşmak amacıyla, rekabet halinde olunan, kuralları ve sınırlılıkları olan bir etkinliktir (Kendirli 2019: 51). Çocuklar/bireyler kendi belirlediği kurallar çerçevesinde oyun oynar ve bu kurallar yine kendileri tarafından değiştirilebilir. Oyun oynama isteği, herhangi bir amaç gütmeksizin ortaya çıkan, kişilere eğlence hissi veren bir eylemdir (Karahisar 2013: 108).

Bu tanımlamalardan yola çıkarak oyunu, belli bir amaç güden veya gütmeyen, kuralları olan ya da olmayan çocuğun/bireyin isteyerek yer aldığı bir faaliyet olarak tanımlamak yerinde olacaktır. Oyunların çocuğa/bireye sosyallik açısından katkı sağladığı, iletişimlerini güçlendirdiği, problem çözme becerilerini arttırdığı, fiziksel beceri gerektiren oyunların ise çeşitli kaslarda gelişim gösterdiği gibi faydaları araştırmalarla ortaya çıkarılmıştır (Yalçın, Bertiz 2019: 29).

1.3.2. Dijital Oyun Kavramı ve Tarihçesi

Bu başlık altında ise öncelikli olarak dijital oyun kavramı açıklanarak, dijital oyun kavramının tarihçesi ve dijital oyunların olumlu/olumsuz etkilerinden

bahsedilecek, sonrasında arařtırmanın temel konusu olan dijital oyun bağımlılığı kuramsal çerçeve içinde açıklanacaktır. Daha sonra ise dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılan arařtırmalar ve üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı literatür dikkate alınarak açıklanacaktır.

1.3.2.1. Dijital Oyun Kavramı

Geleneksel oyunlar teknolojinin gelişmesiyle yerini cep telefonu, tablet, bilgisayar vb. üzerinden oynanan oyunlara bırakmıştır. Günümüzde neredeyse her evde telefon, tablet, bilgisayar ve internet bulunmaktadır, böylelikle dijital oyunlara olan ilgi gün geçtikçe artmaktadır. Özellikle boş zaman aktivitesi ve eğlence amaçlı olarak zaman ve mekân açısından bireylere avantaj sağlamaktadır.

Dijital oyun bilimi olarak bilinen ludoloji, köken bakımından Latince kökenli olup, ludik, ludus, ludere kelimelerinden türemiştir. Ludus, ciddi olmayan, gibi yapma anlamlarına gelmektedir (Yenğın 2010: 2).

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte geleneksel oyun kültürü yerini dijital oyun kültürüne bırakmıştır. Dijital oyunlar, masa üstü ve diz üstü bilgisayarlar başta olmak üzere, tablet, telefon, oyun konsolu, Xbox ve Playstation gibi elektronik araçlarla oynanabilmektedir. Bilgisayar oyunları ya da video oyunları olarak da adlandırılan dijital oyunlar, konsollar ve monitör gibi ek cihazlarla desteklenerek etkileşim kazandırılan, belirli kurallar ve amaçlar sistemi olarak tanımlanmaktadır (Kirriemuir 2002: 7).

Bireyler gündelik hayatlarında kullandıkları tablet, telefon gibi araçlarla, boş zaman aktivitesi, eğlence amacıyla dijital oyun kültürüne adapte olmaktadır. Dolayısıyla dijital oyunlar, bilgisayar tabanlı, metin veya görsellikle kurgulanmış, bilgisayar veya oyun konsolları ile oynanan, bir veya birden fazla kişiyle fiziksel yada çevrimiçi (online) olarak kullanılabilen, boş zaman geçirme faaliyeti olarak tanımlanır (Dijital Oyunlar Raporu 2020: 5).

Bireyler, eğlenme amaçlı yada boş vakit aktivitesi olarak internet gereksin veya gerekmesin her an her yerde dijital oyun oynayabilmektedir. Dolayısıyla bireyler zaman ve mekân sınırlaması olmadan dijital oyun dünyasında yer almaktadır. Çetin'in yaptığı tanımda ise dijital oyunlar, teknolojik araçlarla

programlanması yapılan, görsel alan sunularak kullanıcı girişi gerektiren ve çeşitlilik gösteren oyunlardır demek mümkündür (Çetin 2013: 2). Genel bir tanım göre ise dijital oyun, çevrimiçi veya çevrimdışı bilgisayar, tablet, telefon ile oynanan oyunlardır (Özdemir, Karaboğa 2021: 21).

1.3.2.2. Dijital oyun tarihçesi

Teknolojinin gelişmesi her alanda birçok yeniliği beraberinde getirmiştir. Bireylere gündelik hayatta pratiklik sağlayan teknoloji aynı zamanda eğlenme imkânı da sağlamaktadır bu bağlamda gelişen teknoloji ile birçok farklı alanlar değişime uğramış ve eğlence alanının parçası olan geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmıştır.

Günümüzde kullanımı giderek yaygınlaşan dijital oyunun tarihi, batı ülkelerinde 1960'lı tarihlere dayanmaktadır. Her ne kadar ülkemizde daha geç yaygınlaşmış olsa da dijital oyun için gerekli ekipmanlara ulaşmak günümüzde oldukça kolaylaşmıştır. Dijital oyun tarihine baktığımız zaman ilk olarak 1962 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsü öğrencisi Steve Russel tarafından geliştirilen, ilk etkileşimli oyun olan Spacewar oyunu karşımıza çıkmaktadır. Oyunun atari versiyonu da piyasaya sürülerek, uzun yıllar popülerliğini sürdürmüştür. 1972 yılında evdeki televizyonlara bağlanabilen Atari INC'nin yaygınlaşmasıyla masa tenisi oyunu olan Pong piyasaya sürülmüştür. 1980 yılında ise popülerliğini günümüze kadar kaybetmemiş olan, Namco şirketi tarafından geliştirilen Pack-Man oyunu karşımıza çıkmaktadır. 1982 yılında Commodore International tarafından geliştirilen, kişisel bilgisayar (home computer) olarak da nitelendirilen Commodore 64 pazarda yerini almıştır ve bilgisayar işlevi görüyor olması da tercih edilmesinde önemli faktörlerden biri olmuştur. 1985 yılında ise Nintendo, video oyunu olan Super Mario Bros'u piyasaya sürdü. 1992 yılında ilk üç boyutlu bilgisayar oyunu olan Wolfenstein 3D piyasada yerini almıştır. Serisinin ilk video konsolu olan ve 1994 yılında pazara giren PlayStation günümüzde dahi en çok tercih edilen video oyun konsolu olmuştur (Yılmaz, Çağıltay 2005: 2). 2000'li yıllarda ise görselliğin ön planda olduğu oyunlar tercih edilmeye başlanmıştır. Son yıllarda ise sosyal medya üzerinde popülerlik kazanan oyunlar ilgi görmektedir.

Dijital oyunlar, günümüzde fazlasıyla popüler olup her yaştan bireye hitap ederek, zaman ve mekân sınırlaması olmaksızın oynanabilmektedir. Boş zaman aktivitesi ve eğlence amacıyla oynanan oyunlar bireylere olumlu veya olumsuz etkilerde bırakabilmektedir.

1.3.2.3. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Dijital dünyanın bir parçası olan dijital oyunlar, günümüzde oldukça popülerite kazanmıştır. Bireyleri oyun oynamaya sevk eden birçok farklı etken vardır. Bu etkenleri Wan & Chiou (2006: 763); eğlence ve boş zaman, sorumluluklardan uzaklaşma isteği (öfke ve hayal kırıklığını giderme, rahatlama), gerçeklikten kaçma, kişilerarası etkileşim kurma (arkadaş edinme, aidiyet duygusu kazanma), başarıma gereksinimi, heyecan ve meydan okuma gereksinimi, güç gereksinimi (üstünlük duygusu, kontrol etme ve özgüven ihtiyacı) olarak 7 kategoride sınırlandırmıştır.

Her kullanıcı farklı amaçlar doğrultusunda farklı oyunlara yönelmektedir. Bireylerin bazıları oyunları rekabet amaçlı oynarken; bazı kullanıcılar da keyif ve eğlence amaçlı oynamaktadır (Li vd., 2013).

Dijital oyunların bilinçli ve doğru kullanımlarla fayda sağladığını söylemek mümkündür. Dijital oyunların özellikle çocuklara olan etkileri fazladır, teknolojiyle iç içe olmaları, teknoloji sevmeleri ve teknolojik aletlerin kullanımını çabuk kavramaları olumlu yönler olarak kabul görmektedir. Oyunlara olan üstünlükleriyle beraber özgüvenleri ve oyun içeriğine göre ekip halinde hareket etme, dayanışma-iş birliği gibi davranışları pekişmektedir. Bunların yanı sıra, el-göz koordinasyonu sağlama, problem çözme gibi becerilerini de geliştirdiği ortaya konmuştur (Çakır 2013: 140).

Çocuklar/bireyler oynadıkları oyunlara göre stratejik düşünebilme yetisi, akıcı ve doğru kararlar alabilme ve sorun çözme becerilerini geliştirmektedir. Bu gelişmelerin yanı sıra olumsuz özelliklerden bahsetmek mümkündür.

1.3.2.4. Dijital oyunların olumsuz etkileri

Dijitalleşen dünyada çocuklar/bireyler boş vakit geçirme ve eğlenme amacıyla dijital oyunlara oldukça zaman harcamaktadır. Dijital oyunların olumlu

etkilerinin yanında olumsuz etkileri de vardır. Dijital oyunların çok oynanması okul başarısını olumsuz etkilemektedir (Anand 2007). Okul başarısının yanı sıra dijital oyunların yalnızlık, anksiyete, depresyon, şiddet eğilimi ve saldırganlık gibi ruhsal problemlere neden olabileceği gibi bu durumları şiddetlendirmesi de mümkündür.

Dijital oyunlar çocuk/bireylerde hareket alanını kısıtladığı için fiziksel sağlık problemlerine de yol açmaktadır. Bireylerin günlük aktivitelerini azaltan dijital oyunlar, düzensiz beslenme, uyku bozukluğu gibi sorunlara da sebep olmaktadır. Özellikle şiddet ve saldırganlık içeren oyunlar kişilerde saldırganlık, şiddete eğilime sebep olarak şiddet kullanarak kazanma, istediğini elde etme mesajını vermektedir.

Dijital oyunlar, bireylerin pasifleşmesine, bireysel zaman geçirmesine ve asosyal olmasına sebep olmaktadır. Bu sebeplerle duyarsızlaşma, çevreden uzaklaşma durumları görülmektedir (Toran vd., 2016: 2266).

Dijital oyunların, bir diğer olumsuz etkisi ise beyindeki ceza-ödül sistemini bozarak oluşan bağımlılık durumudur. Bireylerin teknolojik cihazlardan uzak kalması veya cihazlara olan erişimin engellenmesi durumunda bağımlılığa bağlı tutumlar sergileyebilmektedir (Mustafaoğlu vd., 2018: 229).

1.3.2.4. Dijital oyun bağımlılığı

Dijital oyun, teknolojinin gelişmesiyle hayatımıza girmiştir. Giderek artan bir kitleye ulaşan dijital oyun, başta gençler olmak üzere her yaştan kullanıcı ağına sahiptir. Özellikle gençler arasında yaygın olan dijital oyunlar, kısa bir süre içinde seviye atlama, başarı elde etme, görsel olarak kişiyi tatmin etme gibi özellikleriyle hızlı bir şekilde bireyi bağımlılığa sürüklemektedir (Ögel 2012: 59). Griffiths & Hunt, sürekli ve aşırı dijital oyun oynamanın bireyde bağımlılık yapabileceğini belirterek, dijital oyun bağımlılığını duygusal veya sosyal sıkıntılara sebep olan video veya bilgisayar oyunlarının bilinç dışı kullanımı olarak tanımlamıştır (Griffiths, Hunt 1995).

Dijital oyun bağımlılığı, bilgisayar ve video oyunlarının aşırı ve kompulsif kullanımına bağlı olarak sosyal veya duygusal sorunlarla beraber, bireyin bu aşırı kullanımı kontrol edememe durumudur (Lemmens vd., 2009: 78).

Dijital oyun bağımlılığı, sosyalleşmenin azalması ile oyun oynama üzerinde oluşan kontrol kaybının artması ve bilişsel/davranışsal belirtileri olan aşırı ve sürekli oyun oynama durumudur (Nazlıgül vd., 2018: 24).

Dünya Sağlık Örgütü'nün (WHO) yayınladığı ICD 11'e göre oyun bozukluğu (Gaming Disorder) olarak tanımlanmıştır. Bu tanıma göre, çevrimiçi veya çevrimdışı olarak, sürekli ve tekrarlayıcı oyun oynama davranışıdır. ICD 11'e göre bireyde oyun bozukluğu olması için üç kritere sahip olmalıdır. Bunlardan ilki bireyin oyun üzerinde oto kontrolünü kaybetmiş olması gerekir, ikincisi günlük yaşam aktivitelerini arka plana atarak oyuna öncelik tanımasıdır, üçüncüsü ise şahsi, ailesel, sosyal veya diğer önemli işlevsellik alanlarında ciddi davranış bozulmalarına neden olmasıdır (ICD-11 2023).

DSM-5 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu (Internet Gamig Disorder) için 9 tanı ölçütünden söz etmektedir (APA 2013);

1. İnternet oyunları hakkında zihinsel uğraş: Sadece oyun oynarken değil, kişinin gün içinde oyun ile ilgili düşüncelerle meşgul olmasıdır.
2. Çekilme Belirtileri: Kişinin oyun oynamadığı veya oyun oynamasını durdurmaya çalıştığı zamanlarda oluşan kızgınlık, öfke, mantıksız düşünme durumudur.
3. Tolerans Gelişmesi: İnternet oyunları ile zaman geçirmek için sürekli olarak vakit harcamaya ihtiyaç duyma durumudur.
4. Oyun oynamayı isteğini bastırmak veya kontrol altına almak için başarısız girişimler: Oyun oynamanın azaltılması halinde ortaya çıkan depresifleşme durumudur.
5. İnternet oyunu oynama durumuna bağlı olarak internet oyunları dışında daha önce yapılan ve zevk alınan etkinliklere karşı ilgi ve alakanın azalması ve bu aktiviteleri azaltma: Daha önce yapılması zevk veren aktiviteleri yapmayı bırakma, sadece oyuna yönelme durumudur.
6. Ölçsüz oyun oynamanın yol açtığı psikososyal sorunlara karşın internet oyununun oynanmasının devam etmesi
7. Oyun oynama süresine ilişkin aile üyelerini, terapistleri ve diğer kişileri kandırma, yalan söyleme

8. Kötü duygu durumu azaltmak veya bu duygu durumundan uzaklaşmak için oyunların kullanımı
9. İnternet oyunlarına aşırı katılım nedeniyle önemli bir ilişkinin, işin, eğitimin veya kariyer imkânlarının tehlikeye atılması veya kaybı.

12 aylık süre içerisinde kişide yukarıda belirtilen 9 kriterden beş veya daha fazla kriterin bulunması, diğer oyuncularla sürekli oyun oynaması, kişinin oyun bağımlısı olduğu tanısını ortaya koymaktadır (Güleç 2020).

1.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Araştırmalar

Literatürde dijital oyun bağımlılığı konusu üzerine birçok araştırma yapılmıştır. 2017 yılında yapılan ve 2606 kişinin katılım sağladığı Gençlik Araştırması Raporu'na göre Türk gençlerinin %52'si interneti oyun oynamak amacıyla kullanmaktadır (Konrad-Adenauer-Stiftung 2017).

Madran & Çakılcı'nın 2014 yılında 18-40 yaş arasındaki bireylere yaptığı çalışmaya göre bireylerin bağımlılık seviyeleri arttıkça saldırganlık durumu da artmaktadır (Madran, Çakılcı 2014).

Kneer, Rieger, Ivory, & Ferguson'un (2014) yaptığı çalışmada Almanya'da dijital oyun bağımlılığının risk faktörleri hakkındaki farkındalık için oyuncu ve danışmanlarla yaptığı görüşmeler sonucunda elde edilen bulgular sosyal yaşam eksikliği, benlik saygısının düşük olması ve daldırma olarak belirtilmektedir.

Peng & Liu'nun (2010) Çin'de çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerine yaptığı çalışmalarına göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ile maladaptif, utangaçlık ve depresyonla bağlantılı olduğu belirtilmektedir.

Anderson ve diğerlerinin, (2010) 130.000 kişinin katılımıyla yaptığı kapsamlı araştırmada ise şiddet içerikli dijital oyunların saldırganlık ile bağlantılı olduğu ortaya koymuştur. Aynı araştırmada uzun süreli dijital oyun oynamanın empati yoksunluğuna ve duyarsızlaşmaya neden olduğu belirtilmektedir.

Öz'ün 2009 yılında yaptığı araştırmada dijital oyunları belirli bir düzende oynamanın dikkat ve strateji becerisinin gelişiminde olumlu etkisi olduğunu belirtmektedir (Öz 2009).

Smyth'in 2007'de yaptığı çalışmada ise çevrimiçi oyunlar diğer oyunlara göre sağlık, uyku düzeni, akademik ve sosyal yaşantıyı olumsuz etkilediğini belirtmektedir (Smyth 2007).

1.5. Üniversite Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı

Alan yazında konu bağlamında birçok araştırma mevcuttur. Dijital Oyunlar Raporu'nun 2020 verilerine göre Türkiye'de kadınların %81,7'si, erkeklerin ise %76,5'i dijital oyun oynamaktadır. Oyun oynayanların çoğunluğunu ise 16-24 ve 25-34 yaş aralığında bulunan bireyler oluşturmaktadır (Dijital Oyunlar Raporu 2020: 24).

Yapılan bir başka çalışmada öğrencilerin oyunları gerçek hayatla ilişkilendirerek, çoğu etkinlikten vazgeçip dijital oyunları tercih ettikleri ortaya konmuştur (Yalçın, Bertiz 2019: 27).

Sağlam & Topsümer'in (2019) yaptığı çalışmada ise katılımcılar oyun oynama nedenlerini modern bir uğraş, merak olarak nitelendirmiştir (Sağlam ve Topsümer 2019). Aynı çalışmada katılımcılar rahatlama, yeni insanlarla tanışmak ve bir gruba dahil olmak, boş zaman değerlendirme gibi sebeplerle oyun oynama tercihlerini belirtmişlerdir.

Orak ve arkadaşlarının 2021 yılında yaptığı çalışmaya göre, dijital oyun oynayan erkeklerin, kadın oyunculara göre bağımlı olma ihtimalinin daha yüksek olduğu ve üniversite öğrencilerinin %58'nin oyun oynamak için mobil cihazları seçtiği belirtilmiştir (Orak vd., 2021).

2. BÖLÜM

2. NARSİSİZM

Dijital oyun bağımlılığının sebep olduğu birçok olumsuz durumlar vardır. Bu durumlardan bir tanesi de narsisizmdir. Narsisizm, kişinin kendine duyduğu hayranlık, kendini beğenmesi olarak tanımlanabilmektedir. Bu bölümde ise, narsisizm kavramı kuramsal çerçeve ile ele alınarak açıklanacaktır. Daha sonra ise psikanaliz kuramları ile narsisizm kavramını çerçeveselendirilerek, narsisizm türleri açıklanacaktır.

2.1. Narsisizm Kavramı

Kişilik, bireyden kaynaklanan tutarlı davranış modeli ve içyapısında devam eden bir süreçtir (Burger 2006). Bu süreçte meydana gelen bazı karakter bozulmaları veya sapmaları kişilik bozukluklarına yol açabilmektedir. Kişilik bozuklukları, istikrarlı, olumlu bir benlik duygusu geliştirmede sosyal ilişkileri sürdürmede sorunlar olarak tanımlanan, farklı şekillerde ortaya çıkabilen grup bozukluktur (Kring vd., 2017). Bireylerin kişilik özelliklerinden kaynaklanan bozukluklardan biri de narsisizmdir.

Narsisizm, bedenine cinsel bir obje gibi davranan, bedenine hayranlıkla bakan ve bundan zevk alan kişiyi tanımlamak için kullanılmaktadır (Freud vd., 2020). Narsisizm, yaygın bir kibir, kendini aşırı sevme ve hayranlık halidir (Mehdizadeh 2010). Bu hal, bireyin düşüncelerinde kendisini merkeze koymasına sebep olmaktadır.

Bireylerin benmerkezci davranış kalıplarını benimsediği kişilik yapısının sıklıkla karşılaşılabilen bir davranış biçimi olduğunu söylemek mümkündür. Narsist kişilik özellikleri gösteren bireyler, her zaman kazanmak için çabalarlar, asla başarısızlığı göze almazlar, kendilerini hayatın merkezi gibi hissederek, etrafindakileri gereksiz ve değersiz olarak görmektedirler. Bu özelliklere sahip bireylerin artıyor olması, bu davranışların sosyal hayata yansması gibi sebepler,

narsisizmin birçok çalışmaya konu olmasına sebep olmuştur (Cihangiroğlu 2012). Narsisizm, klinik psikologlar tarafından duygusal dengesizlik ve olumsuz duygusal durumlarla sonuçlanan bir kişilik bozukluğu olarak tanımlanmaktadır (Levy vd., 2011). Sosyal psikologlar ise narsisizmin kişiden kişiye farklılık gösteren bir kişilik boyutu olduğunu, bireyin diğer özellikleriyle etkileşime giren ve iletişim kuran bir kişilik özelliği olduğuna inanmaktadırlar (Foster, Campbell 2007).

Kimlik ergenlik döneminden itibaren kazanıldığı için birey değişime karşı oldukça dirençlidir. Değişmeye karşı bu koruyucu ve dirençli tutum, egonun kendini koruma arzusuyla ilgilidir. Ego her ne kadar kendini korumak istese de daima daha fazlasını, daha yükseği, daha güçlüyü, daha büyük olmayı arzular. Bu bağlamda narsisizm, benliğin daha güçlü ve daha büyük olma arzusunu içeren bir eğilimdir. Değişim her zaman olumlu neticeler doğurmaz. Ancak olumlu sonuçlar elde edildiğinde değişim kabul edilebilir hale gelir. Narsisizm, kabul edilen bu değişimlerin ardındaki motivasyonu sağlamaktadır (Alcorn 1994).

Narsisizm kavramının kökenleri, bir göl kenarında yürürken suda kendi yansımasını gören, bu yansıma hayran kalan ve hayatını hiçbir zaman başaramadığı bu yansımayı elde etmeye çalışarak geçiren Narkissos'un Yunan mitine kadar uzanmaktadır. Narsisizm ile ilgili mitolojik hikayelerden biri de Ekho ve Narkissos'tur. Ekho, kocasının başka perilerle oynadığını söyleyerek Hera'yı kızdırmış ve Hera tarafından başkalarının söylediklerini tekrarlamak dışında konuşmamaya mahkûm edilmiştir. Narcissus'a olan aşkının peşinden koşan ve onunla birlikte olmaya çalışan Ekho, kendisine aşık olan herkesi hiçbir pişmanlık ve üzüntü duymadan reddeden yakışıklı ve oldukça kibirli Narcissus tarafından reddedilmiştir. Ekho konuşamadığı için sadece karşı tarafın söylediği son sözleri tekrarlayabilmektedir. Buna çok üzülen Ekho, çaresizlik içinde ıssız vadide yolunu kaybetmiş, birkaç gün sonra Narcissus gümüş gölün kenarında yürürken suyun üzerinde güzel bir genç adamın resmini görerek ona aşık olmuştur. Bir süre sonra görüntünün kendi yansıması olduğunu fark etmiştir. Bu güzelliğe ne kadar ulaşmaya çalışırsa o kadar başarısız olur. Hikâyeye göre o da Ekho gibi solup gitmiştir ya da başarısızlığının üzüntüsünden intihar etmiştir (Meares, Graham 2008).

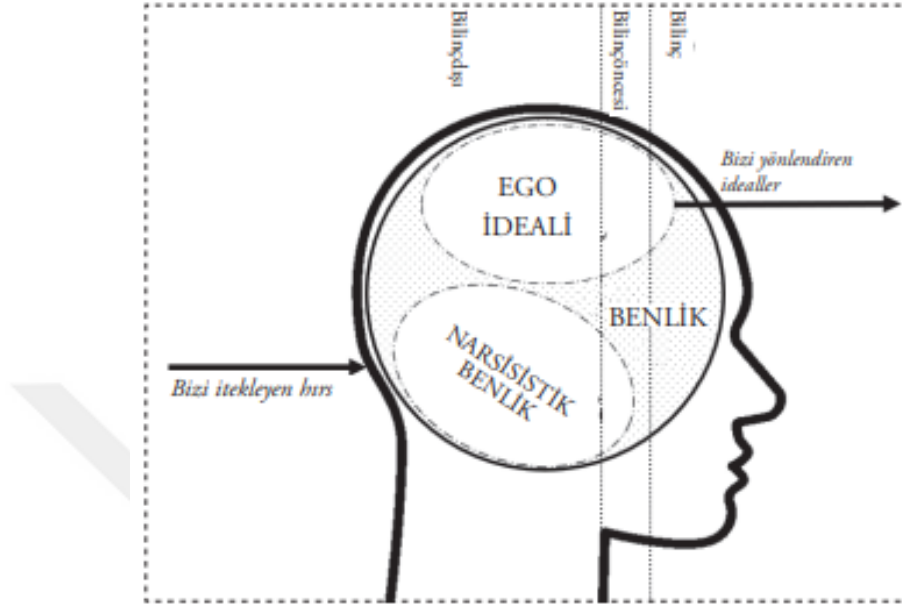
Kızıltan'ın (2000) aktardığına göre narsisizm kavramı psikoloji literatürüne Havelock Ellis (1898) tarafından kazandırılmıştır. Ellis, “Narcissus-like” kelimesini cinsel heyecan içinde kendini sevmeye kaybolma, hatta duruma tamamen kapılma durumunu tanımlamak için kullanmıştır. Ellis'in makalesinin Almanca özetini yazan Nacke (1899), “Narcissismus” terimini kullanmış ve bu terimi, bireyin kendi bedenini cinsel bir nesne olarak görmesinin sapkınlığıyla ilişkilendirmiştir.

Narsisizm psikanaliz teorisindeki yerini Sager'in 1908'deki derslerinde bulmuştur. Sager, konuşmasında narsisizmin bireyin normal gelişim sürecindeki bir aşama olduğunu belirtmiştir. Freud, narsisizm terimine ilk kez 1910 yılında yazdığı “*Cinsellik Kuramı Üzerine Üç Deneme*” adlı eserinde yer vermiştir. Söz konusu yazıda eşcinsellerin partner seçme sürecinde cinsel obje olarak kendi bedenlerini tercih ettiklerine dikkat çekilmektedir. Freud, bu durumun narsisizm bağlamında ele alındığında bazı kişiler kendilerine benzer algılanan ve bir ebeveynin onları sevdiği gibi onları sevebilecek bir erkek aradıklarını belirtmektedir (Anlı 2005: 5).

Freud, 1914 tarihli “*Narsisizm Üzerine*” adlı kitabında narsisizm terimini “*ego ideali*” kavramıyla ilişkilendirmiştir. Freud'a göre birincil narsisizm olarak da adlandırılan çocukluktaki narsistik süreç, yüksek düzeyde doyum içermektedir. Çünkü bu aşamada çocuğun her ihtiyacı otomatik olarak karşılanmaktadır. Çocuk ilerleyen yaşlarda gerçeklerle yüzleşmeye başladıkça ilkel narsisizminden de kurtulmaya başlamaktadır. Bu durumda ortaya çıkan narsistik hasardan kurtulmak için ilkel narsisizmin ve ego ideali olarak bilinen düşüncenin kalıntılarından yararlanmaktadır. Ego ideali kişinin nasıl davranması gerektiğini belirlerken, aynı zamanda nesnelerin kullanımı yoluyla cinsel arzuların tatmin edilmesini de sağlamaya çalışmaktadır (Taştan 2019).

Otto Kernberg narsisizm konusunda önemli araştırmalar yapmıştır. Kernberg, narsisizmin büyümeyle aşılacak bir dönem olduğuna inanmıştır. Ona göre özellikle başarılı süperegö oluşumu çocukluktaki narsisizmin üstesinden gelmek için önemlidir. İdeal benlik tamamen iyi olan her şeyi temsil etmektedir. İdeal nesne, bebeğin zihnindeki, anne gibi özgürce verme ve alma eğiliminde olan ve her zaman güçlü olan imgedir.

Narsisizmin başarılı bir şekilde üstesinden gelmek için süperegonun ideal benlik imajı ile ideal nesne imajını etkili bir şekilde birleştirmesi gerekmektedir (Schmidt 2019: 139). Bu ilişki Şekil 1'deki gibidir.



Şekil 1. Ego İdeali, Benlik Ve Narsistik Benlik Etkileşimi Arasındaki İlişki (Schmidt 2019).

Kernberg'in narsisizmi yaşla birlikte aşılabilecek bir dönem olarak görmesinin aksine Heinz Kohut'a (1966) göre narsisizm, bireyin doğuştan itibaren olgunlaşma ve gelişme sürecinin bir parçası olarak gerçekleştirdiği bir durumdur. Farklı bir anlatımla narsisizm aşılabilecek bir evre değildir ve kalıntıları yaşam boyunca etkili olmaktadır. Dolayısıyla narsisizm yeni bir şeye dönüşmemekte, orijinal haliyle kalarak gelişmektedir (Schmidt 2019).

2.2. Narsisizme Kuramsal Bir Bakış

II. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra sanayileşmiş büyük şehirlerdeki insanlar farklı özellikler göstermeye başlamış ve analistlerin dikkatini çekmeye başlamıştır (Erten 2015). Bu kişiler samimiyetsizlik, doğal özelliklerini ifade edememe, dış görünüşlerine aşırı odaklanma, eleştirilere karşı aşırı hassasiyet, aşağılayıcı olaylar karşısında kronik öfkelenme, psikolojik sorunlar ve cinsel işlev bozuklukları ile karakterizedir (Yörük, Tosun 2015). Sıralanan özelliklerin toplumun ön saflarında yer alan politikacılar, sanatçılar ve iş adamlarında da yaygın olması nedeniyle

narsisizm konusu klinisyenlerin yanı sıra felsefe ve sosyal bilimlerle ilgilenenlerin de ilgi odağı haline gelmiştir. Narsisizm kavramının bu gelişmelerle birlikte görünür hale gelmesi, kavramın daha önce psikanaliz tarafından incelenmediği anlamına gelmemektedir (Erten 2015). Bu eksiklik narsisizmle ilgili kuramların inceleme alanı olmuştur.

2.2.1. Psikanalitik kuram

Freud (1914) “*Narsisizme Giriş*” adlı makalesinde narsisizmin bir anormallik değil, bireylerin gelişiminde normal bir aşama olduğuna dikkat çekmiştir. Freud'a göre otoerotik içgüdüler başlangıçtan itibaren mevcuttur ve ortaya çıkması için bedensel eylem gerektirmektedir. Otoerotik dürtülere yatırım yapmak ve onları tatmin etmek “birincil narsisizm” olarak tanımlanmaktadır (Volkan 1997). Bu dönemde bebek ve ebeveynler arasındaki ilişkinin önemli bir rol oynadığına dikkat çeken Freud, bebeğin birincil narsistik statüsünün baskın olduğuna dikkat çekmiş, aşk nesnesi henüz oluşmadığı için libidonun tamamen kendine yönelik olduğunu belirtmiştir (Erdoğan, Şahin 2020). Birincil bakıcının (genellikle annenin) kendisinin olmadığını fark eden bebek, yeniden tüm güçlü bir konuma gelebilmek için bir “*ben ideali*” geliştirmektedir. Böylece bebeğin birincil narsisizmden ayrılması “*ben-ideal*”in gelişmesiyle gerçekleşmektedir. Bebeğin dış nesnelere (yani aşk nesnelere) libidinal yatırımı birincil narsisizmin sonu olmaktadır (Freud 2020).

Freud (2020), bebeklerin ego libidosu ile nesne libidosu arasındaki farklılaşma sürecini “*ikincil narsisizm*” olarak adlandırmıştır. İkincil narsisizm sürecinde bir tür gerileme hareketi söz konusudur. Bu aslında dış dünyadan “*ben*” duygusuna yapılan yatırımın getirisi. Başka bir deyişle, kişisel çıkar içgüdülerini tatmin eden bir nesneye yapılmış olan yatırımın sonucudur. Freud, bebekliğin bu döneminde nesne seçiminde iki temel seçimden bahsetmiştir. Bunlardan ilki, bebeğin cinsel doyum, korunma ve ilk otoerotik arzuların bakımı gibi ihtiyaçlarının karşılanmasıyla ilgilenen “*Anaklitik*” nesnedir. Aslında “*Anaklitik*” nesneleri bebeklerin ilk cinsel nesneleridir. Freud bu noktada ikinci nesne seçiminden bahsetmektedir (Volkan 1997).

Bu libidinal yatırım sürecinde bir olumsuzluk ya da müdahale varsa aşk nesnesi kendine dönecek ve bebek de kendisini sevgi nesnesi olarak seçecektir.

Freud, bu kendi kendine seçimi “narsistik” türde bir nesne seçimi olarak adlandırmış ve insanların kendilerine benzeyen nesneleri aradıklarını belirtmiştir. Ancak bağlanma nesnesi seçiminde çocuk, birincil bakım vereni olan annesi gibi bir sevgi nesnesi aramaktadır (Crockatt 2006). Ak’ın (2018) aktardığı gibi Freud, “Narsisizm Üzerine Bir Giriş” ten sonra yazdığı “Grup Psikolojisi, Ego ve İd” gibi metinler narsisizm hakkındaki görüşlerini yeniden incelemiş ve narsisizm kavramını kendi görüşleriyle genişletmiştir.

Freud’un 1940 tarihli “Psikanalizin Özeti” adlı eserinde tanımladığı “mutlak birincil narsisizm”, tüm libidinal enerjinin kendiliğe aktarılması, yani kendiliğe yatırım yapılmasıdır. Bu, libidinal enerjiyi başka bir dış nesneye yatırmadan önce kendiliğe yatırma sürecidir (Kızıltan 2000). Görüldüğü üzere Freud narsisizm ve psikanalitik süreç üzerine araştırmalar yayınlamış ve yürütmüştür (Erdoğan, Şahin 2020).

2.2.2. Sosyal bilişsel kuram

Bilişsel teorinin kişilik kalıplarına bakışı çocukluktan gelen şemalar ve inançlarla ilgilidir (Young 2009). Bu görüşe göre, güçlü narsistik kişilik özelliklerine sahip kişiler arasında ortak olan bazı şemalar vardır. Bunlar; bu şemalar arasında duygusal yoksunluk, suçluluk ve başarısızlık, adalet ve güvensizlik yer almaktadır (Taymur, Türkçapar 2012). Şemalar, şema teorisinin kavramlarından biridir ve kişinin duygusal durumlara tepki verme tarzını içermektedir. Bazı işlevsiz kalıplar aynı zamanda insanların davranışlarını da işlevsiz şekillerde yönlendirmekte ve katı başa çıkma tepkileri ortaya çıkabilmektedir. Narsist kişilik kalıbına sahip kişiler, büyüklenmeci bir benlik kalıbının güçlü bir varlığına sahip olabilmektedirler (Young 2009).

Young’a (2009) göre büyüklenmeci benlik modunun, insanların duygusal yoksunlukları ve kusurlu şemaları için bir telafi mekânizması olduğu, bu nedenle insanların aşırı rekabet, manipülasyon, kibir, sömürü, statü ve takdir arzusu ve başkalarını eleştirme gibi davranışlar sergiledikleri belirtilmektedir. Bu bireyler çocukluklarını yalnızlık ve izolasyonla geçirmişler ve kabul edilmek için başkalarının standartlarına bağlı kalmışlardır (Young vd., 2003). Sosyal bilişsel kuramcılar narsistik kişilik özelliklerini aşırı hoşgörülü ve izin verici

ebeveynlerle ilişkilendirmektedirler. Ebeveynlerin bu tutumu çocukların her şeyin hakkı olduğunu düşünmelerine, ayrıcalıklı olduklarına inanmalarına neden olabilmektedir (Young 2009).

2.2.3. Dinamik Öz Düzenleme Kuramı

Morf ve Rhodewalt (2001)narsisizmin dinamik bir öz düzenleme modelini öne sürdü. Bu modelin temel odak noktası, narsistlerin kendilerini sosyal çevrelerinde aktif olarak (bilinçsiz de olsa) inşa ettikleri kişi içi ve kişilerarası dinamik öz düzenleme süreçleridir. Bu modele göre narsistin öz düzenlemesi, kısmen narsisistin güçlü inançlarını sürdürme çabalarından kaynaklanan yüksek ama kırılgan bir öz farkındalığa dayanmaktadır. Narsistler arzuladıkları görkemli benlik imajını yaratmaya ve sürdürmeye çalışırlar; başka bir deyişle kendilerini üstün, özel ve önemli hissetmek isterler. Bu hedefe ulaşmak için çeşitli öz düzenleme stratejileri kullanırlar ve bu da deneyimlerine yansır. Model, narsistik bireylerin statik özelliklerinin yanı sıra, bu özellikleri yaratan durumlarla etkileşime giren psikolojik dinamikleri ve süreçleri de ele almaktadır. Tipik özellikleri; kendini yüceltme, kibirli davranışlar, düşmanlık, güven eksikliği ve empati eksikliğidir. Narsistler benlik kavramını, kişilerarası ve kişisel süreçleri düzenlemek için sürekli olarak sosyal çevreyi kullanırlar.

Morf ve Rhodewalt (2001), narsistlerin "kişisel" düşüncesinde ortaya çıkan ve "kişilerarası" davranışlarda görülebilen öz düzenleme süreçlerini tanımlamıştır. Kişisel stratejiler bilişsel (örneğin, geri bildirimin olumlu yönlerini seçmek veya geçmiş olayları yanlış hatırlamak, kişinin kendi başarılarına ilişkin algısını abartmak, bunların önemini hafife almak ve başkalarını suçlamak) ve duygusal (örneğin, açık öfke veya gizli utanç) koşullanma süreçlerini içerir. Kişilerarası stratejiler, benlik saygısını artırmayı amaçlayan ve davranışsal süreçleri (üstünlük göstermeye çalışma, dikkat çekmeye çalışma, başkalarını küçümseme veya kendini sunma) içeren sosyal manipülasyonla karakterize edilmektedir.

Morf ve Rhodewalt (2001) narsistik kişilik bozukluğunda yer alan bilişsel, duygusal ve kişilerarası süreçlere ilişkin laboratuvar çalışmalarını kullanmışlardır. Bu bireylerin kişisel mükemmeliyet inançlarını sürdürmeye çalıştıkları hipotezini değerlendirmek için kendilerini farklı ortamlarda nasıl gördüklerine ilişkin

değerlendirmeleri incelenmiştir. Narsistler ihtiyaçları karşılanmadığında öfkelenirler ve durumu yatıştırmak ve duygularını düzenlemek için kişisel ve kişilerarası stratejiler kullanırlar (Rhodewalt, Morf 1998). Bu durumda narsist, geri bildirimin kaynağını küçümser, sosyal karşılaştırmadan kaçınmak için kendisinden daha iyi olan insanları küçümser, üstlerini yüzlerine karşı küçümser ve romantik insanlarla karşılaştığında onları kişisel olarak abartır (Morf, Rhodewalt 1993; Kernis, Sun 1994; Rhodewalt, Eddings 2001; Kring vd., 2017).

Bu davranışlar, narsistlerin sürekli olarak kendilerini geliştirdikleri ve kendilerini güçlendirmenin birçok yaratıcı yolunu buldukları fikrini desteklemektedir. Böylece narsistik öz düzenleme modelini destekleyen kanıtlar sağlarlar. Dinamik öz düzenleme modeline ek olarak, narsisizmi öz ve duygu düzenlemeli olarak gören çeşitli modeller önerilmiştir (Raskin vd., 1991; Campbell 1999; Paulhus 2001; Baumeister, Vohs 2001; Tracy, Robins 2004; Foster, Campbell 2007).

2.3. Narsistik Kişilik Bozukluğu Kriterleri

Narsistik özelliklere sahip kişiler dışarıdan çok güçlü ve kibirli görünürler fakat iç dünyaları oldukça kırılgandır ve sürekli olarak kendi değerlerini sorgularlar (Kernberg 1975). Narsist kişilikler, kişinin davranışının beklediğinden farklı olmasına tahammül edemezler. Bu durumda derinden incinirler ve onu sevgisinden, şefkatinden mahrum bırakarak cezalandırırlar ve onların gözünde bu kişi bunu gerçekten hak ediyor. Bu durumda başka biriyle iletişim kurmanın kendi bireyselliğini ve zayıflıklarını feda edip kabul etmek anlamına geldiğini hissetmek yerine ilişkiyi gururla bitirmeyi tercih ederler (Wardetzki 2019).

Narsistik kişilik özelliklerine sahip kişiler kendilerini sıra dışı ve benzersiz hissederler. Kendi açılarından bunu herkesten daha çok hak ettiklerini düşünmektedirler. Aşkta ve profesyonel yaşamda büyük başarı konusunda tutkuludurlar ve çoğu zaman görünüşlerine ve kıyafetlerine çok düşkündürler (Lelord, Andre 2022). Narsistler kendilerine çok önem verirler, kendileriyle gurur duyarlar, çok konuşurlar, kendi hayallerinde efsane olurlar. Yetenekleri konusunda abartılı bir görüşe sahiptirler. Kendi eksiklikleri için başkalarını da suçlasalar da,

başarılarıyla övünürler, görünüşlerine odaklanırlar ve maddi zenginliği bir statü göstergesi olarak aşırı vurgularlar. İletişim kurarken abartılı mimikler kullanabilir, konuşma sırasında sürekli dikkatleri kendi üzerine çekebilir, öne çıkmak ve kendilerine hayran olan insanları toplamak için manipülasyon ve kandırmacaya başvurabilirler. Hedeflerine ulaşmak için başkalarını manipüle etmekte ve sömürmekte, onları kendilerini iyi hissettirecek ve iyi gösterecek bir araç olarak görmekte hiçbir sakınca görmezler (Twenge, Campbell 2010).

Freud'dan sonra pek çok psikanalist narsistik kişiliğin aydınlatılmasına yönelik çeşitli çalışmalar yapmıştır. Ancak narsistik kişilik bozukluğunun bir bozukluk olarak listelenmesi ancak DSM'nin üçüncü baskısına kadar gerçekleşmemiştir. DSM-5'nin odak noktası narsisizmin genel tanımı üzerindeymiş gibidir. Bu noktada narsistik kişilik bozukluğu, DSM-5'te kişilik bozuklukları başlığı altında kendine yer bulmuştur (APA 2013).

Narsistik kişilik bozukluğu DSM-5 kapsamında incelendiğinde bireylerin erken veya geç yetişkinlik döneminde büyülenme, empati eksikliği, aşırı beğenilme arzusu içeren tutum ve davranışlar sergiledikleri görülmektedir. Narsistik kişilik bozukluğuna sahip bireyler, her ne kadar abartılı başarı ve özel yetenek düşünceleri ağırlıkta olsa da, her zaman özel olduklarına inanırlar ve sınırsız başarı ve güç arzularlar. Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda, bu kişilerin özel ilgiyi hak ettikleri konusunda çok güçlü bir düşünceleri vardır. Aynı zamanda bu çıkarlar doğrultusunda ve kişinin kendi çıkarlarını ön planda tutarak başkalarından yararlanma isteği de gözlemlenebilir. Empati eksikliği, başkalarının temel ihtiyaçlarını anlamayı zorlaştırmakta ve karşılıklı kıskançlık duyguları hakim olmaktadır (APA 2013).

Bu kişiler fiziksel olarak diğer insanlara göre daha çekici ve daha iyi olduklarını düşünürler. Sosyal ortamlarda başkaları tarafından övülmek ve beğenilmek konusunda sürekli bir arzuları olduğu söylenir. Çevreden gelen olumlu geri bildirimler sonucunda bu kişilerin özgüvenleri de artıyor. Çevreden gelen olumsuz eleştiriler sonucunda özgüvenleri azalabilir. Tüm bu ihtiyaçların karşılanmaması durumunda ise incinebilir ve öfkeli bir tavır takınabilirler (Law vd., 2012).

DSM-5'te kişilik bozukluklarının varlığı kamuoyunda en çok tartışılan konulardan biridir. Narsistik kişilik bozukluğunu da içeren beş kişilik bozukluğu (paranoid, şizotipal, bağımlı ve histrionik kişilik bozukluğu), DSM'ye bağlı bir çalışma grubu tarafından yeni baskıda yayınlanmamak üzere tartışılmaktadır. DSM'ye bağlı bir çalışma grubu, bunun ana nedeninin, bu bozuklukların belirli bir türü temsil etmemesi, daha ziyade kişilik işleyişindeki temel bozukluklar ile belirli patolojik kişilik özelliklerinin bir kombinasyonunu temsil etmesi ve bu şekilde teşhis edilmesi olduğuna inanmaktadır. Başka bir deyişle, çalışma popülasyonu genellikle bu hastalıklara ilişkin kriterlerin en azından bir kısmını karşılayan kişileri içermektedir. Bu sırada daha fazla teşhis yapılmasını önlemek için planlar yapıldı. Planlanan bu değişiklik henüz klinik ve pratik ortamlarda tam olarak test edilmedi ve bu konuyla ilgili araştırmaların devam ettiği vurgulanmaktadır (APA 2013).

APA (2013), narsistik kişilik bozukluğunu erken ve geç yetişkinlik döneminde aşağıdakilerden beş veya daha fazlası olarak tanımlamaktadır: Büyükleme ve başkaları tarafından sevilmeyle ilişkin düşünceler ve empati kurmada zorluk yaşamaya biçiminde tarif edilmektedir (APA 2013):

- Büyük bir benlik duygusuna sahip olma,
- Sonsuz gücün, başarının, güzelliğin ve aşkın hayalini kurma,
- Benzersiz olduğuna ve yalnızca yüksek statüdeki insanlarla ilişki kurabileceğine inanma,
- Kendinize karşı güçlü bir hayranlık duygusuna sahip olma,
- Güçlü bir hak etme duygusuna sahip olma,
- Başkalarını manipüle ederek, onları kendi çıkarı ve kazancı için kullanma,
- Başkalarıyla empati kurmada zorluk yaşamaya, başkalarının ne düşündüğü ya da hissettiği umurunda olmama,
- Başkalarını kıskanma ve onların da kendisini kıskandığını düşünme,
- Kaba davranma ve kibirli bir tavır sergileme.

Uluslararası Hastalık Sınıflandırma Sistemi (ICD-11) açısından narsistik kişilik bozukluğu göz önüne alındığında, bu kişilerin kendilerine bakış açıları son derece olumlu ve tümgüçlü bir birey olmak ile son derece olumsuz ve yıkıcı bir birey olmak arasında gidip gelebilir. Narsistik bozukluğun kendine özgü doğasına bağlı

olarak, bu kişiler abartılı ve kırılgan benlik imajlarındaki hasarın üstesinden gelmekte zorluk yaşayabilirler. Olumsuz duygular karşısında duygularını düzenleme yetenekleri oldukça zayıf olsa da, özellikle başkalarının fikirlerini göz ardı ederek veya başkalarından faydalanarak bencil ve duygusuz davranarak ilişkilerinin kalitesini tehlikeye atabilirler. Bu durum yakın ve karşılıklı olarak tatmin edici ilişkiler yaşamakta zorlanabileceklerini göstermektedir. Mevcut ilişkileri genellikle baskın görünebilecekleri geçici, tek taraflı çatışmalarla karakterize edilmektedir. Sonuç olarak narsistik kişilik bozukluğu tanısı alan birçok kişi normal çalışma koşullarını sürdüremeyebilir veya işbirliği yapamayabilir. Narsistik özellikler aslında benmerkezciliği vurgulayan asosyal özellik alanıyla karakterize edilir. Bu kişilik yapısına sahip kişiler, kendi çıkarları için başkalarından yararlanmaya ve kendi çıkarları için başkalarını manipüle etmeye eğilimlidirler.

Narsisizmin bu özellikleri, başkalarından hayranlık beklentisi, başkalarının odak noktası olmaya yönelik ilgi çekme davranışları, bireyin beklediği hayranlık ve ilgiyi göremediğinde başkalarından rahatsız olması veya aşağılanması şeklinde ortaya çıkabilmektedir. Tipik olarak bu bireyler başarılarının olağanüstü olduğuna, takdire şayan pek çok niteliğe sahip olduklarına, büyük şeyler başardıklarına veya başaracaklarına ve başkalarının onlara hayran olması gerektiğine inanırlar (Johnson vd., 2012).

2.4. Narsisizm Türleri

Bu bölümde narsisizm türleri ele alınacaktır. Literatür incelendiğinde yapılan araştırmalar sonucunda narsisizm farklı tür ve modellemelerle karşımıza çıkmaktadır.

2.4.1. Büyüklenmeci (Grandiyöz) narsisizm

Narsistik kibir, sürekli kendini beğenmişlik, şişirilmiş gerçekçi olmayan bir öz imaj, sınırsız güç ve birinin diğerlerinden üstün olduğu inancıyla karakterize edilir. Kıskançlık, istismar, şiddet gibi davranışlar yoluyla ilişkilerde derin sorunlara yol açabilmektedir (Wright vd., 2010). Narsist ve kibirli insanlar soğuk ve duyarsız görünebilirler. Sosyal reddedilmeye karşı duyarsızdırlar ancak başarısızlığa karşı toleransları daha düşüktür (Jauk, Kaufman 2018). Narsistler reddedilmeye karşı duyarlıdır (Elibol, Sevi-Tok 2019).

Narsist, büyüklenmeci benlik algısını tehdit eden her türlü durumdan kaçınmaya çalışır ve bu tür kaçınma durumlarında savunma mekânizmalarını aktif olarak kullanır. Kernberg'e (1984) göre narsistler, kendilerine musallat olan acı ve arzulardan kaçmaya çalışırken duygularını bastırırlar (Özdemir 2017). Saldırganlığı ve sertliği tetikleyen durumlar ayrılık kaygısı, empati eksikliği veya ego aktivasyonu olabilir. Bu bireysel birimler tetiklendiğinde ego yatırımı yükseğe büyük mod devreye girer. Böylece sert, saldırgan kısım sakinleşecektir. Bu yaygın bir narsist kişilik bozukluğu türüdür. En çok dikkat çeken ve ilgi odağı olmak isteyen tiptir (Masterson 2018).

Dickinson ve Pincus'a (2003) göre büyüklenmeci narsistlerin bağlanma sorunları olmasa da zamanla ilişkilerde sorunlar yaşayabilmektedirler (Özdemir 2017). Yüksek derecede narsist olan kişilerin karşı cinse ilgi duydukları bilinmektedir. Yaşam boyu partner sayısının fazla olmasına rağmen, uzun süreli ilişkilerde sadakatsizlik ve boşanma deneyimi de yüksektir. Campbell (2005) bir narsistle romantik bir ilişkiyi çikolatalı kek yemeye benzetmektedir. Bu durum başlangıçta yoğun haz getirir de narsistle ilişki yaşayan kişi için zararlı bir duruma dönüşebilir (Wurst vd., 2017).

Klinik dışı çalışmalarda patolojik narsisizmin depresif mizaç, saldırganlık ve borderline kişilik bozukluğu ile pozitif ilişkili olduğu bulunmuştur. Ayrıca patolojik narsisizm düzeylerinin cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediği de belirtilmektedir (Wright vd., 2010). Türk üniversite öğrencileri üzerinde yapılan bir araştırma, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha yüksek düzeyde narsisizm gösterdiğini ortaya çıkarmıştır (Kaya, Kalkan 2019).

Bir narsist, narsistik eğilimlerini besleyen bir ortamda çalışıyorsa bu durumda narsisizm bir avantaj olarak değerlendirilebilir. İş hayatında daha başarılı olurlar. Çünkü ekip çalışmasının ürünü olsa bile tüm başarıyı tek başlarına taşımaktadırlar (Cihangiroğlu 2012).

2.4.2. Kırılğan narsisizm

Bu durum, aşırı alçakgönüllülük, eleştiriye karşı aşırı duyarlılık, sürekli stres ve acı ve kişinin kendisinden gerçekçi olmayan mükemmeliyetçi beklentilerle

karakterizedir. Kişinin kendine yatırımı yüksekse teşhircilik ve büyüklenmecilik modları devreye girecektir. Masterson, narsistlerin kendilerinden çok nesnelere yatırım yaptığını ileri sürerek, savunmasız narsisizmi gizli narsisizm olarak adlandırmaktadır (Masterson 2018). Terapide terapisti idealleştirerek ve överek doyum bulurlar. Çalışma, savunmasız narsisizmin bağlanma teorisine odaklandı ve kaygılı bağlanma stili ile savunmasız narsisizm arasında bir ilişki bulunmuştur. (Smolewska, Dion 2005).

Araştırmalar, savunmasız narsisizmin kaygılı bağlanma ve kaçınmacı bağlanma ile ilişkili olduğunu bulmuştur. İlişkilerden kaçınmak aslında benliği reddedilmenin tehlikelerinden koruma stratejisidir. Ayrıca terk edilme kaygısının yüksek olması nedeniyle ilişkilerinde olumsuz düşünme ve kendini gerçekleştiren kehanet durumları sıklıkla ortaya çıkabilmektedir (Smolewska, Dion 2005). Literatürde de iki kavramın birbiriyle anlamlı bir ilişkisinin olmadığı yönünde bir görüş bulunmaktadır. Bağlanma kişilerarası bir süreç olmakla birlikte narsisizm daha çok kişinin kendi kendini organize etmesiyle ilgilidir, dolayısıyla bu açıdan bakıldığında farklı bir noktada olduğu düşünülebilir (Özdemir 2017).

Aynı zamanda kırılğan narsisizm, sosyal kaygıyla örtüşen özellikler de sergiliyor. Yüksek sosyal kaygıya sahip kişiler, başkalarının olumsuz yorumlarına karşı aşırı duyarlıdır. Araştırmalar, sosyal kaygı bozukluğu olan kişilerin, insanların kendileri hakkındaki görüşlerini olumsuz olarak yorumlama eğiliminde olduklarını göstermektedir. Bu nedenle ilişki sorunları ortaya çıkar (Burger 2006). Ergenler üzerinde yapılan bir araştırma, kırılğan narsistik kişilik yapısına sahip kişilerin, sosyal medya kullanımları sonucunda sosyal kaygı yaşadıklarını gösterdi. Sosyal medya profilleri ve yorumları gençler üzerinde önemli bir etki yaratabilir (Kahraman vd., 2020).

2.4.3. Normal narsisizm

Narsisizm, kişinin çeşitli kendini etkileme ve alan düzenleyici süreçler yoluyla görece olumlu bir öz imajı sürdürme yeteneği olarak kavramsallaştırılabilir ve bireyin onaylanma ve onaylanma ihtiyacının ve açık ve gizli arayış motivasyonlarının temelini oluşturur (Pincus vd., 2009). Kohut (1977), narsisizmin uyumsuz kişilik organizasyonunu, psikolojik ihtiyaçları ve düzenleyici

mekânizmaları yansıtan uyum sağlayıcı bir özellik olduğuna inanmaktadır. Patolojik bir yapıya sahip olsa da insanların kendini geliştirme ve onaylanma ihtiyaçlarının yönetilmesinde de rol oynadığına inanmaktadır.

Sağlıklı narsisizm, kişinin günlük yaşamın sorunlarına, streslerine ve kaygılarına yanıt olarak geliştirdiği öz saygıyı ifade etmektedir. Hedeflere ulaşamamak, başkalarından olumsuz eleştiriler almak ve başkalarının başarılı olduğunu görmek hayal kırıklığına yol açabilmektedir. Sağlıklı bir narsist için bunların hiçbiri bir tehdit oluşturmamaktadır. Bu kişilerin inançlarından vazgeçmemeleri ve karşılaştıkları zor ve olumsuz durumlarla baş edebilmeleri için özgüvenin yanı sıra özgüvene de ihtiyaçları vardır. Kişinin sahip olduğu bu tür bir özgüven, sağlıklı narsisizm, başkalarıyla güven bağları kurmak, onlara empatiyle yaklaşabilmek, yakın ilişkiler kurabilmek açısından önemlidir. Aynı zamanda sağlıklı narsisizme sahip bir kişi gücün, zenginliğin ve hayranlığın tadını çıkarabilir (Lubit 2002).

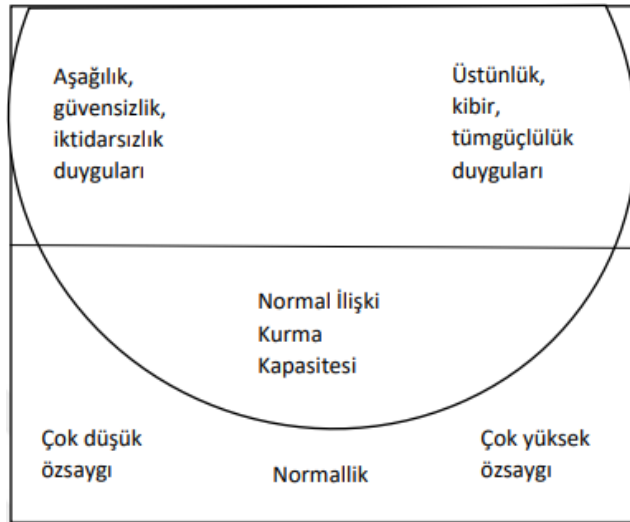
Narsisizm kişinin hayatta kalabilmesi için gereklidir ancak aşırıya kaçıldığında bireyin yaşamı açısından tehlikeli hale gelir (Fromm 1990). Sağlıklı narsisizm kişinin kendi çabasının sonucudur. Bir bilim insanı ya da sanatçı, yarattığı eserle karşı karşıya kaldığında narsisizm duygusu geliştirebilmektedir. Narsisizmin gelişmesine katkıda bulunan bu faktörler zamanla kendilerini kontrol altına alacaktır. Bir bireyin işlevini sürdürebilmesi için ihtiyaç duyduğu enerji narsistik enerji iken, sağlıklı bir narsist birey bunu sürekli kontrol eder ve izler. Dolayısıyla narsisizmin bu noktada olumlu sonuçları vardır ve kabul edilebilir (Cihangiroğlu 2012).

2.4.4. Patolojik narsisizm

Patolojik narsisizmde bireyin gerçeklikle bağlantısı ve benlik duygusu zayıftır. Bu nedenle hatalarını göremez ve yarattığı gerçek dışı imajı korumaya çalışır ve bunu herkesin kabul etmesini beklemektedir. Bu durumda kişi kendini başkalarından üstün sanacak ve kendini sevmesinden dolayı başkalarını sevmekte ve kabul etmekte zorluk yaşayacaktır. Kendini sevmenin ve kibrin, başkalarının hayranlığını kazanmak anlamına geldiği söylenebilir. Asıl mesele bu kişilerin özgüven konusunda sorun yaşaması, bu eksiklikle yüzleşememeleri ve bunu çevrelerindeki insanlarda telafi etmeye çalışmaları ve onların onayına ihtiyaç

duyulan bir yerde yaşamalarıdır. Başkalarının onayını alamadıklarında çok acı çekerler çünkü bu kişiler başkalarının onayına çok ihtiyaç duyarlar. Patolojik narsist bireylerin duygusal ve ahlaki açıdan gelişmemiş oldukları, çocukluk döneminde ebeveyn ihmali ve ayna olamama nedeniyle ihtiyaçlarının karşılanmadığı, yetişkinlikte ise bu ihtiyaçları karşılamaya çalıştıkları söylenebilir. Benlik teorisine göre narsisistik patolojinin kökü, bakıcıların çocuklarını yansıtırken ve idealleştirirken yaptıkları empatik hatadır (Anlı, Bahadır 2007).

Çocukluk döneminde empati eksikliği, ebeveynlerin ihtiyaçlarını karşılayamama, duygusal ve fiziksel ihmal ve eleştirilere maruz kalma, bireyin normal narsisizm yerine patolojik narsisizm geliştirmesine yol açabilmektedir. Erken çocukluk döneminde yaşanan bu durumlarla başa çıkma, kişinin anne ve babasının sevgisini ve ilgisini kaybetme korkusu ya da anne ve babasının ilgi ve sevgisini kazanmak için gerçek benliğinden uzaklaşıp sahte bir kişilik oluşturmaktır. Narsistler hayatlarının ilk birkaç yılında kendilerini ihmal edilmiş ve yalnız hissetmeye başlarlar. Freud'a göre yaşamının ilk yıllarında bu tür şeylere maruz kalan bir bebekten nesnelere yatırım yapması beklense de kendine yatırım yapar ve kendi iç dünyasında yaşamaya devam etmektedir (Karaaziz, Atak 2013).



Şekil 2. Narsisizm, Özsaygı, Normallik Ve Patoloji (Millon vd., 2019).

Benlik saygısının normal narsisizm ile patolojik narsisizm arasında belirleyici faktör olduğu, düşük benlik saygısının değersizlik ve aşağılık belirtisi olduğu, yüksek benlik saygısının ise kibir, kibir ve empati eksikliğinin işareti olduğu görülmektedir.

Millon ve arkadaşları (2019), benlik saygısı ile patolojik narsisizm arasındaki ilişkiyi Şekil 2'de gösterildiği gibi U harfiyle karşılaştırmışlardır. Az ya da çok kendine güvenmek, insanlara girişken ve kendinden emin bir izlenim verebilirken, aşırı özgüven, insanlara kibir izlenimi verebilir. Normal narsisistik özellikler sergileyen insanlar sosyal olma, empati kurma, başkalarını anlama ve başkalarının yaptığı hataları kabul etme eğilimindedir.

2.5. Narsisizm Üzerine Yapılan Çalışmalar

Pek çok klinik çalışmada narsistler, çocukluk döneminde ebeveynlerinin ihtiyaçları empatik olarak karşılanmayan, yetişkinlik döneminde ise bu ihtiyaçlarını ilişkiler yoluyla karşılamaya çalışan kişiler olarak tanımlanmaktadır (Morf, Rhodewalt 2001).

Buffardi & Campbell (2008), yaptıkları çalışmada sosyal medyadaki arkadaş sayısı ve kullanıcı sayfasındaki mesaj sayısının narsist kişiliğin göstergesi olduğunu ileri sürmüşlerdir. Araştırmada ayrıca narsisizm düzeyi yüksek kişilerin sosyal medyada daha aktif olduklarını ve narsistlerin kendileri hakkında daha fazla içerik paylaştıkları da belirlenmiştir.

Mehdizadeh'in (2010) yaptığı çalışmasında; Facebook kullanım sıklığı ile narsisizm arasında pozitif bir ilişki olduğu, Facebook hesabına sık sık giriş yapan ve daha uzun süre vakit geçirenlerin narsistik davranışlar sergilediklerini bulmuştur. Araştırmada, narsisizm düzeyi yüksek kişilerin Facebook'u daha sık kullanma eğiliminde olduklarını, kendilerini daha fazla göstermek için durumlarını sık sık güncellediklerini ve gerçek hayattaki performanslarının yanı sıra gönderileri beğenildikçe narsisizm düzeylerinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Gülnar ve arkadaşları (2010), 728 üniversite öğrencisi üzerinde yaptıkları araştırmada, öğrencilerin fotoğraf/video paylaşım sitelerini kullanmalarındaki en etkili motivasyonun narsisizm olduğunu bulmuşlardır.

Ong ve arkadaşlarının (2011) Singapur'da yaptıkları araştırmada, 12-18 yaş arası 165 kız öğrenci ve 109 erkek öğrenci arasında dışadönüklük ile ergenlerin Facebook'ta kendilik sunumları arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmalar, dışa dönük kişilerin kendilerini Facebook'ta daha fazla tanıttığını ve çevrimiçi ortamda

daha fazla zaman harcadığını ortaya çıkmıştır. Dışadönüklük ve narsisizm konusunda yüksek puan alan kişilerin daha fazla durum güncellemesi paylaştığı gözlemlenmiştir. Narsistlerin daha çok durum güncellemesi paylaşarak duygu ve düşüncelerini ifade ettikleri tespit edilmiştir. Narsisizm düzeyi yüksek olan kişilerin arkadaş sayısında ve fotoğraflarında diğerlerine göre anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Çalışma, durum güncellemelerini paylaşmanın dışa dönüklük ve çok sayıda arkadaşla sahip olmaktan çok narsisizmle ilişkili olduğunu bulunmuştur. Facebook'ta daha fazla fotoğrafa sahip olmak ile narsisizm arasında bir ilişki bulunmazken, kendini çok beğenen fotoğraflar ile narsisizm arasında yüksek ve pozitif bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Ryan & Xenos'un (2011) Facebook kullanıcıları ile narsisizm arasındaki ilişkiye yönelik yaptığı araştırmaya göre, Facebook kullanıcıları dışadönüklük kategorisine girmekte ve narsistik kişilik özellikleri sergilemektedir. Ayrıca aynı araştırmaya göre narsisizm düzeyi yüksek kişiler Facebook'u daha fazla kullandıkları, bunun sebebinin de Facebook'ta kendilerini tanıtmak, fotoğraf paylaşma veya durum mesajlarını güncelleme fırsatlarına sahip oldukları sonucuna varılmıştır.

Ekşi (2012) meslek lisesi öğrencileri üzerinde yaptığı araştırmada narsistik kişilik özelliklerinin siber zorbalık ve internet bağımlılığı üzerindeki yordama düzeyini incelemiş ve narsisizmin siber zorbalık üzerinde dolaylı etkisi olduğu sonucuna varmıştır. Ayrıca narsistik kişilik yapısının alt boyutlarından biri olan "*hak iddia etme*"nin internet bağımlılarında yoksunluk ve kontrol zorluklarını etkilediği, "Üstünlük" boyutunun ise internet bağımlılarında sosyal izolasyonu yordadığı belirlenmiştir.

Carpenter (2012) Amerika Birleşik Devletleri'nde 292 kişiyle yaptığı bir çalışmada Facebook'ta kişisel destekleyici davranışlar (durum güncellemeleri veya fotoğraflar paylaşmak, profil bilgilerini güncellemek vb.) ve anti sosyal davranışlar (başkalarının ona verdiğiinden daha fazla sosyal destek aramak) göstermiştir. Öfke, olumsuz yorumlara misilleme yapma ve narsisizm arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma bulgularına göre; narsisizmin teşhirci alt boyutunun, kendini öne çıkarma davranışının yordayıcısı olduğu belirlenmiştir. Yetki/Sömürü alt ölçeğinin antisosyal davranışın yordayıcısı olduğu belirlenmiştir. Benlik saygısı ile narsisizm ve

Facebook'taki bazı davranışlar arasında negatif ilişkiler bulunmuştur. Sonuç olarak narsisizmin, özsaygının ve narsisizmin gösterişli/gösterişli boyutları, onların olağanüstü ve değerli bir birey olduğu yönündeki narsisistik fikir tarafından yönlendirilmektedir. Hak sahibi olmanın/istismarın kısmen narsist bireylerin “istedikleri şeye yetkili oldukları” ve böylece kendilerini değerli hissettikleri fikrinden kaynaklandığı tespit edilmiştir. Benlik saygısı düşük olan kişilerin büyülenmeci/gösterişçi ve hak sahibi/sömürücü olma ihtimalinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Kwan ve Skoric (2013)Singapur'da 13-17 yaş arası 1676 lise öğrencisi üzerinde yaptıkları çalışmada siber zorbalık ile okul zorbalığı arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. Araştırmada siber zorbalık mağduru olmanın belirleyicileri olan genel Facebook kullanımı, siber zorbalık ve Facebook'taki riskli davranışlara odaklanılmıştır. Facebook kullanımının yoğunluğu ve Facebook riskli davranışlarıyla ilişkili davranışlar; araştırmalar bunun Facebook zorbalığı ve Facebook kurbanı olmayla güçlü bir şekilde ilişkili olduğunu bulunmuştur. Ayrıca okul zorbalığı ile siber zorbalık arasında ve okul mağduriyeti ile Facebook mağduriyeti arasında orta derecede güçlü ilişkiler olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Deters ve arkadaşları (2014), 25 yaşın üzerindeki 209 Alman ve 153 Amerikalı Facebook kullanıcısıyla yapılan bir çalışmada katılımcılara çevrimiçi anket yapmış ve Facebook profillerini incelemiştir. Çalışma sonuçlarında katılımcıların narsisizm düzeylerinin Facebook'taki durum güncelleme faaliyetleri üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Davenport ve arkadaşları (2014) 521 lisans öğrencisi ve 669 yetişkin üzerinde yaptıkları çalışmada narsisizm ile sosyal medya kullanım sıklığı arasında anlamlı pozitif bir ilişki bulmuştur. Araştırma sonuçları, Twitter kullanıcılarının Facebook kullanıcılarına göre daha fazla narsistik özellikler sergilediğini, narsisizm düzeyi yüksek olan üniversite öğrencilerinin Twitter'da paylaşım yapma olasılığının daha yüksek olduğunu, narsisizm düzeyi yüksek olan yetişkinlerin ise Facebook'ta paylaşım yapma olasılığının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Koşan'ın (2015) üniversite öğrencileri üzerinde yaptığı araştırmada Facebook'ta çok sayıda arkadaşı olan öğrencilerde narsisizm, teşhircilik ve üstünlük

gibi ikincil boyutların belirgin olduđu sonucuna varılmıştır. Ayrıca narsisizm konusunda yüksek puan alan kişilerin başarılarını Facebook'ta paylaştıkları da belirlenmiştir.

Ertürk (2016) 72 Instagram kullanıcısıyla çevrimiçi bir çalışma yaptığı çalışmasında; Instagram hesaplarında selfie paylaşan kullanıcıların narsisizm düzeyi ile benlik saygısı arasında pozitif, orta düzeyde bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Bireyde yüksek benlik saygısı narsisizm düzeyini arttırmakta, yüksek düzeyde narsisizm ise bireylerin kendilerini selfieler aracılığıyla ifade etmelerine yol açmakta olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Oğuz (2016) Anadolu Üniversitesi öğrencileri arasında narsistik kişilik özelliklerinin Facebook kullanımlarını nasıl etkilediğini araştıran bir çalışma yürütmüştür. Araştırma Sonuçları: Araştırmada öğrencilerin Facebook'ta geçirdikleri süre, sahip oldukları Facebook arkadaş sayısı ve narsisizm düzeyleri arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca öğrencilerin narsisizm düzeyleri ile Facebook'a maruz kalma (durum ve profil güncelleme sıklığı, fotoğraf yükleme sıklığı) arasında güçlü bir pozitif korelasyon olduğu belirlenmiştir.

Yeniçeri Alemdar ve arkadaşları (2017) üniversite öğrencilerinin sosyal medyada selfie paylaşma davranışlarının narsisizmle ilişkili olduğunu bulmuşlardır. Ayrıca selfie paylaşan öğrencilerin başkalarının yorumlarına dikkat ettikleri ve olumlu geri bildirim ihtiyacı duydukları sonucuna ulaşılmıştır.

Koç (2017) çalışmasında narsisizmi kültürel bir bakış açısıyla inceleyerek sosyal medyadaki yansımasını incelemiştir. Ayrıca sosyal medya, kullanıcı paylaşımını merkeze alan ve geniş bir izleyici potansiyeline sahip olan, etkileşim için kişilik özelliklerini sergileyerek narsistik kültürü yeniden üreten bir platform olduğunu belirten Koç, narsisizm özelliklerinin sosyal medyaya yansıdığı sonucuna ulaşmıştır.

Zell & Moeller (2017) 311 katılımcıyla yaptıkları çalışmada narsisizmin liderlik/otorite boyutunda daha yüksek puan alan katılımcıların, Facebook durum güncellemelerinde başkalarından daha fazla mesaj aldıklarını bildirdiklerini belirtmişlerdir.

Çakmak (2018) tarafından yapılan araştırmada narsisizm ile çevrimiçi kendini sunma arasında pozitif bir ilişki tespit edilmiş ve sosyal medyanın narsisistik kişilik özellikleri sergileyen kişilerin sayısını arttırmada etkili olabileceği sonucuna varılmıştır.

Arğın (2019) tarafından Elazığ'da Z kuşağını oluşturan gençlerde yapılan araştırmada; narsisizm düzeyi ile sosyal medya kullanım amacı arasında bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmalar gençlerin sosyal medyayı kullanmadaki temel amaçlarının kendilerini tanıtmak, saygı kazanmak, kimlik yaratmak ve değer kazanmak olduğunu tespit etti. Bu kullanım amaçları ile narsisistik itibar ve üstünlük faktörleri arasında bir ilişki gözlemlenmiştir. Katılımcıların narsisistik eğilimlerinin arttıkça sosyal medyayı kullanma nedenleri ve amaçları da değiştirdiği belirlenmiştir. Sosyal medya ve narsisizmin etkileşimi her iki yöne de gider. Narsisizmin derecesi sosyal medya kullanım amacını etkilese de sosyal medya aynı zamanda kişisel özellikleri sergileyerek ve etkileşimi sağlayarak narsisistik kültürü yeniden üretmekte olduğu tespit edilmiştir. Sosyal medya kullanıcıları arasında benmerkezcilik ve benmerkezcilik gibi narsisistik kişilik özellikleri baskın kişilik özellikleri olarak görülmüştür.

Özay & Erol (2020) lise öğrencileriyle yaptıkları araştırmada sosyal medyada paylaşım yapma ihtiyacının narsisizmin güç alt boyutunu yordadığını belirlemişlerdir. Araştırmacılar bu sonucu, gençlerin sosyal medyada kendilerini kanıtlama ve dikkat çekme isteklerini tatmin etmeleri ve bunun da onları sosyal medyada daha fazla içerik paylaşmaya itmesi olarak yorumladılar. Gençler sosyal medyada varlıklarını duyurarak güçlerini göstermeye çalıştıkları belirlenmiştir.

2.6. Üniversite Öğrencilerinde Narsisizm Belirtileri ve Türleri

Gelişim psikolojisi, bireylerin doğumundan ölümüne kadar fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimini inceleyen bilim dalıdır. Bu uzun yaşam döngüsü belirli yaşam döngülerine bölünmüştür. Bu dönemler sıklıkla doğum öncesi, bebeklik, çocukluk, ergenlik, yetişkinlik ve yaşlılık olarak anılmaktadır (Doğan, Cebioğlu 2011). Yetişkinlik dönemi incelendiğinde; yetişkinliğin süreçlerinden birinin yetişkinliğe geçiş olduğu görülmektedir. Geleneksel anlamda yetişkinliğe geçiş;

ergenlik ile erken yetişkinlik arasındaki, yetişkinliğin temellerinin atıldığı kısa bir dönem olarak değerlendirilmektedir (Arnett 1998).

Üniversite gençliği gençliğin önemli bir parçasıdır ve üniversite öğrencileri için görünümün önemli bir konu olduğu söylenebilir. İletişim araçları, medya, sosyal medya ve bunlara eşlik eden reklam, dergi ve programlar adeta hayatın merkezi haline gelmiş, insanlara belli bir güzellik duygusu aşılamaktadır. Bu durum kişinin kendisi olma becerisini, duygu ve düşüncelerini etkilemektedir (Kılıç 2015). Kişinin kendisine ilişkin algısı, kendisini nasıl gördüğü, kendisi hakkında sahip olduğu olumlu ve olumsuz düşünceler de ilişkilerde belirleyici rol oynamaktadır. Son yıllarda insanların başkalarıyla ve kendileriyle ilişkilerinin giderek zorlaşması, narsisizmi psikoloji alanında insanları anlamak için kullanılan bir kavram haline getirmiştir (Kızıltan 2000).

İnsan yaşamındaki pek çok faktör bireyin narsist kişilik eğilimlerinin temelini oluşturabilir. Tüm yeni keşifler ve icatlar insan yaşamına büyük değişiklikler getirmiştir. Ancak bu yeniliklerle birlikte pek çok sorun da ortaya çıkabilmektedir (Sargın 2013). İnternetin çok önemli olduğu bu çağda hayatın pek çok alanında yer edinmiş ve insanlar için vazgeçilmez bir araç haline gelmiştir. İnternet, insanların daha kolay iletişim kurmasını ve istediği tüm bilgilere ulaşmasını sağlayan önemli bir iletişim aracıdır (Oktan 2015). Farklı bir açıdan bakıldığında kişi kendi gerçekliğine yabancılaşabilir ve bu da olumsuz sonuçlara yol açabilir. Özellikle üniversite öğrencilerinin büyük çoğunluğu interneti aktif olarak kullandığı için bu dönem daha olumsuz sonuçları da beraberinde getirebilmektedir. İnternet kullanımının olumsuz davranışsal, fiziksel, psikolojik ve sosyal etkileri olabilir. Bunlardan bazıları; sorunlardan kaçmak için internet kullanımının artması, sorunlar olduğunu bilmesine rağmen interneti kullanmaya devam etmek, evlilik sorunları, kas ağrıları, görme bozuklukları, hafıza güçlükleri, uykusuzluk ve stres, sosyal ve mesleki internet kullanım ortamlarından izolasyondur (Nalwa, Anand 2003).

Gençler interneti üniversitede, sosyal hayatta veya iş hayatında karşılaşılan sorunlardan korunmak için bir sığınak olarak görebilirler. Ancak gerçek hayatta kendilerini anlatamayan gençler internet, sosyal medya gibi ortamlarda kendilerini ifade etmenin yollarını arayabilmektedir. İnterneti kullanmanın bu nedenleri, kişiyi

yalnızlıktan kurtarması veya kendini ifade etme fırsatı sağlaması nedeniyle internetin olumlu yönleri olarak da görülebilir. (Davis 2001) internet kullanımının amacına uygun, işlevsel, makul zaman kullanımı ve bireye sorun yaratmaması durumunda sağlıklı olduğunu belirtmiştir. Özellikle gençler arasında yaşamda önemli bir unsur olarak görülen internet kullanımının artmasıyla birlikte son yıllarda sağlıklı internet kullanımı azalırken interneti yoğun olarak kullanan öğrencilerde narsistik kişilik özellikleri görülebilmektedir.

Üniversite öğrencilerinde narsisizm genellikle bireysel düzeyde çeşitli belirtilerle ortaya çıkabilir. Narsisizm, kişinin kendini aşırı biçimde beğenmesi, kendini başkalarından üstün görmesi, başarıya odaklanması ve başkalarını kullanma eğilimi gibi özelliklerle tanımlanır. Ancak, narsisizm spektrumunda farklı türler vardır ve her biri farklı özellikler ve davranışlar sergilemektedirler (Hyatt vd., 2018). Üniversite öğrencilerinden normal narsist olarak adlandırılacak olanlar kendilerini her alanda mükemmeliyetçi olarak gören, başarıya ve dikkati çekmeye odaklanan bireylerdir. Sosyal etkileşimlerde kendilerini başkalarından üstün hisseder ve doğal liderlik becerileri sergilerler. Duygusal yapıda olan üniversite öğrencileri narsist kişilik özellikleri ile öncelikle başkalarının dikkatini ve benlik saygısını artırmaya yönelik olarak duygusal manipülasyon kullanır. İlişkilerinde başkalarını kullanma eğilimi vardır ve manipülatif davranışlar sergileyebilmektedirler (Grapsas vd., 2020).

3. BÖLÜM

3. ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE NARSİSİZM ARASINDAKİ İLİŞKİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

3.1 Araştırmanın Amacı

Teknolojinin gelişmesi ve internet kullanımının yaygınlaşması ile beraber bireyler boş zaman aktivitesi olarak dijital oyunlara yönelmiştir. Her cinsiyetten ve her yaş grubundan bireylerin zaman ve mekân kısıtlaması olmadan dijital oyun oynayabilmesi olumlu etkilerin yanı sıra olumsuz etkileri de beraberinde getirmiştir. Bu olumsuz etkilerden en önemlisi dijital oyun bağımlılığıdır demek yerinde olacaktır. Dijital oyun bağımlılığı ise, bireyin oyun oynama isteğini kontrol edememesi durumudur.

Dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılan araştırmaların sonuçlarına bakıldığında dijital oyun oynayan bireylerde hem fiziksel hem de psikolojik olarak olumsuz etkiler gözlemlenmiştir. Özellikle psikolojik olarak bireyde depresyon, kaygı, stres, utangaçlık ve narsisist kişilik bozukluğu gibi olumsuz etkileri vardır. Kısaca narsisizm, benliğin daha güçlü ve daha büyük olma arzusunu içeren bir eğilimdir. Narsist bireylerin, her alanda kendini beğenmesi, büyülenmeci tavırlar sergilemesi, benlik (ego) duygularının fazla olması nedeni ile dijital oyun bağımlılığı narsisizm unsuru üzerinden incelenmiştir. Teknoloji kullanımının fazla olduğu kitle olması nedeniyle araştırmanın hedef kitlesi ise üniversite öğrencileri olarak belirlenmiştir.

Çalışmanın konusu, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Oyun bağımlısı olan bireylerin narsist kişilik bozukluğuna yatkınlığına dair ilişki olup olmadığının incelenmesi amaçlanmaktadır. Bunun yanı sıra üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığını oluşturan unsurların neler olduğu (cinsiyet, gelir düzeyi, yaş, gün içinde oyun

oynamaya ayrılan süre, oynanan oyun çeşitliliği) ve bu unsurların narsisizm ile arasındaki bağın ne olduğunun incelenmesi de araştırmanın amaçları arasına girmektedir. Aynı zamanda katılımcıların oyun oynama nedenlerinin (boş zaman aktivitesi, gerçek hayattan uzaklaşma) ne olduğunun belirlenmesi de araştırmanın amaçları arasına girmektedir.

3.2 Araştırmanın Yöntemi

Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişkinin incelendiği bu çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ‘betimsel model’ kullanılmıştır. Betimsel model, herhangi bir olayı veya problemi tanımlamak ve yorumlamak için kullanılır ve belirli ölçütler üzerinden incelenen olaylar ve değişkenler arasında bir ilişkinin olup olmadığına bakılır (Aydoğdu vd., 2017). Baş’ın (2013) Anket nasıl hazırlanır?, anket nasıl uygulanır?, anket nasıl değerlendirilir? kitabı temel alınarak betimsel bir araştırma yapılmıştır. Tarama (survey) deseni kullanılarak katılımcıların cevapları IBM SPSS Statistics 22 (Statistical Package for Social Sciences) programında analiz edilmiştir. İstatistiksel analiz olarak ‘T test, ki-kare testi, korelasyon analizi, faktör analizi ve regresyon analizi’ yapılmıştır.

Araştırmada kullanılan ‘Dijital Oyunlarda Bağımlılık Ölçeği’ Arğın’ın 2019 yılında yazmış olduğu ‘Dijital Oyun Bağımlılığının Narsisizm Kültürüne Etkileri’ makalesinde kullanmış olduğu anket ölçeğidir. Anket 3 bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde bireyleri tanımlayıcı 5 soru, ikinci bölümde oyun bağımlılığına ilişkin 20 soru ve üçüncü bölümde ise narsisizm ile ilgili 29 soru bulunmaktadır. Birinci bölümde cinsiyet, yaş, gelir düzeyi, oyun oynama süresi ve genellikle tercih edilen oyunlar sorulmuştur. İkinci bölümde 6.-25. Sorular dahilinde katılımcıların oyun oynarken hissettikleri, oyun oynama veya oynamama durumlarında duydukları rahatsızlıklar gibi soruları içermektedir. Üçüncü bölümde ise 26.-54. Sorular dahilinde katılımcıların narsisizm boyutunu ölçen sorulara yer verilmiştir. Anketin 2. ve 3. bölümünde 5’li likert ölçeği kullanılmıştır. Katılımcılara anket formu Google Forms üzerinden online olarak ulaştırılmıştır. Katılımcıların kişisel verileri istenmemiş olup anket sorularına verilen cevapların bilimsel amaçlarla kullanılacağı, araştırmanın tamamen gönüllülük kapsamında olduğu ve istedikleri anketi

cevaplamaktan vazgeçebilecekleri ve vazgeçtiklerinde cevapların araştırmacıya ulaşmayacağı bilgisi katılımcılara verilmiştir.

3.3 Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Tablo 1. $\alpha=0.05$ İçin Örneklem Büyüklükleri (Yazıcıoğlu, Erdoğan 2014: 50)

Evren Büyüklüğü	± 0.03 örneklem hatası (d)			± 0.05 örneklem hatası (d)			± 0.10 örneklem hatası (d)		
	p=0.5	p=0.8	p=0.3	p=0.5	p=0.8	p=0.3	p=0.5	p=0.8	p=0.3
	q=0.5	q=0.2	q=0.7	q=0.5	q=0.2	q=0.7	q=0.5	q=0.2	q=0.7
100	92	87	90	80	71	77	49	38	45
500	341	289	321	217	165	196	81	55	70
750	441	358	409	254	185	226	85	57	73
1000	516	406	473	278	198	244	88	58	75
2500	748	537	660	333	224	286	93	60	78
5000	880	601	760	357	234	303	94	61	79
10000	964	639	823	370	240	313	95	61	80
25000	1023	665	865	378	244	319	96	61	80
50000	1045	674	881	381	245	321	96	61	81
100000	1056	678	888	383	245	322	96	61	81
1000000	1066	682	896	384	246	323	96	61	81
100 Milyon	1067	683	896	384	245	323	96	61	81

Araştırmanın evrenini, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi'nde aktif öğrenim gören 19-26 ve üzeri öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırma örneklem sayısının belirlenebilmesi için aşağıdaki tablodan yararlanılmıştır.

Olasılığa dayalı örneklem yöntemi seçilerek, basit seçkisiz örneklem modeli kullanılmıştır. Araştırma Sivas Cumhuriyet Üniversitesi'nin 17 fakültesinde öğrenim gören 30.190 öğrenciden hata payı hesaplanarak, basit örneklem yöntemi kullanılarak ulaşılan 526 öğrenciye yapılmıştır. Fakültelerin toplam öğrenci sayısı

baz alınarak her fakülteden belirli sayıda katılımcıya ulaşılmıştır. Diş Hekimliği Fakültesi'nden 15, Eczacılık Fakültesi'nden 11, Eğitim Fakültesi'nden 45, Edebiyat Fakültesi'nden 110, Fen Fakültesi'nden 30, Hukuk Fakültesi'nden 5, İdari ve İktisadi Bilimler Fakültesi'nden 50, İlahiyat Fakültesi'nden 35, İletişim Fakültesi'nden 35, Mimarlık Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi'nden 10, Mühendislik Fakültesi'nden 50, Sağlık Bilimleri Fakültesi'nden 40, Spor Bilimleri Fakültesi'nden 20, Teknoloji Fakültesi'nden 10, Tıp Fakültesi'nden 20, Turizm Fakültesi'nden 20, Veterinerlik Fakültesi'nden 20 katılımcıya ulaşılmıştır.

3.4. Araştırma Hipotezleri

Araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm ilişkisi incelenmiştir. Araştırmanın ana amacı ve literatür esas alınarak üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla aşağıdaki hipotezler oluşturulmuştur.

H1: Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında anlamlı bir ilişki vardır

H2: Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında cinsiyete göre anlamlı bir ilişki vardır

H3: Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında yaşa göre anlamlı bir ilişki vardır

H4: Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında gelir düzeyine göre anlamlı bir ilişki vardır

H5: Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında oyun oynama süresine göre anlamlı bir ilişki vardır

H6: Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında oynanan oyun türüne göre anlamlı bir ilişki vardır

H7: Dijital oyun bağımlılığı ve bireylerin demografik özellikleri arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır

H8: Narsisizm ve bireylerin demografik özellikleri arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki vardır.

Araştırmanın bir diğer amacı olan oynanan oyun türünün cinsiyet ile arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla aşağıdaki hipotez oluşturulmuştur.

H₉:Oynanan oyun türü ve cinsiyet arasında anlamlı bir ilişki vardır

3.5. Araştırma Bulguları

Yapılan araştırmanın veri analizlerine ve bu analizlerin değerlendirme ve yorumlamalarına bu bölümde yer verilmiştir. Araştırma bulgularına göre araştırmaya katılan katılımcı sayısı 526'dır. Katılımcıların %37.8'i (n= 199) kadın, %62.2'si (n=327) erkek katılımcılardan oluşmaktadır.

Tablo 2. Katılımcıların Cinsiyeti

<i>Cinsiyet</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Kadın	199	37,8
Erkek	327	62,2
Toplam	526	100,00

Tablo 3. Katılımcıların Yaş Grupları

<i>Yaş Grubu</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
19	71	13,5
20	80	15,2
21	97	18,4
22	67	12,5
23	72	13,7
24	39	7,4
24	27	5,1
26 ve üstü	73	13,9
Toplam	526	100,0

Katılımcıların %13.5'i (n=71) 19, %15.2'si (n=80) 20, %18.4'ü (n=97) 21, %12.7'si (n=67) 22, %13.7'si (n=72) 23, %7.4'ü (n=39) 24, %5.1'i (n=27) 25, %13.9 ise (n=73)26 ve üstü yaşında olduğu belirlenmiştir. Daha sonra dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişkiye bakılarak hipotezler test edilmiştir.

Tablo 4. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Ölçeği Korelasyon Analizi

Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm İlişkisi			
		Dijital Bağımlılığı	Oyun Narsisizm
Dijital Oyun Bağımlılığı	P	1	650**
	Katılımcı Sayısı	526	526
Narsisizm	P	,650**	1
	Katılımcı Sayısı	526	526

** p değeri 0,01 düzeyinde anlamlıdır.

Anket formunun ikinci kısmı dijital oyun bağımlılığı, üçüncü kısmı ise narsisizm ile ilgili sorulardan oluşmaktadır. Katılımcıların bu sorulara verdiği yanıtlar korelasyon analizi yöntemiyle incelenmiştir. Korelasyon analizinin yapılma amacı değişkenler arasında ilişki olup olmadığını anlamaktır. İlk hipotez ele alındığında yukarıdaki tablodan da anlaşılacağı gibi dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. ($p>0,01$) Buna göre üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında cinsiyete göre ilişkiye bakılmaktadır.

Tablo 5. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Arasındaki İlişkinin Cinsiyete Göre Karşılaştırma T-Testi Analizi

	Cinsiyet	n	ss	t	sd	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kadın	199	49.55 21.27	- 7,452	524	0,001
	Erkek	327	63.0 19.35	- 7,283	387,89	
Narsisizm	Kadın	199	86.7 18.42	- 3,741	524	0,001
	Erkek	327	73.13 19.14	- 3,776	430,78	

Tablo 5'deki "bağımsız gruplar t-testi" sonucuna göre dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişkinin cinsiyete göre anlamlı farklılıklar gösterdiği belirlenmiştir. Buna göre erkek katılımcıların, kadın katılımcılara göre dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm düzeyi daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

İstatistiksel açıdan $p>0,01$ değeri baz alındığında dijital oyun bağımlılığı ve narsisizmin cinsiyete göre anlamlı farklılıkları olduğu belirlenmiştir. Böylelikle H_2 geçerli kabul edilmektedir.

Tablo 6. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Arasındaki İlişkinin Yaş Gruplarına Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)

	Yaş	n	ss	f	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	19	71	61,90 19,44	12,382	,000
	20	80	56,67 17,58		
	21	97	60,94 18,08		
	22	67	64,83 20,56		
	23	72	65,01 24,84		
	24	39	58,05 24,52		
	25	27	53,25 19,73		
	26 ve üstü	73	39,78 13,75		
	19	71	94,33 13,93		
	20	80	88,03 16,31		
Narsisizm	21	97	91,18 17,48	6,382	,000
	22	67	94,10 20,15		
	23	72	97,81 21,85		
	24	39	93,23 24,52		
	25	27	85,85 18,95		
	26 ve üstü	73	79,98 16,49		

Dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişki yaş gruplarına göre farklılıklar göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı özellikle 22-23 yaş gruplarında daha fazla iken narsisizmin 19-23 yaşındaki katılımcılarda daha fazla olduğu görülmektedir. Tablodaki f değerine baktığımızda dijital oyun bağımlılığı ve narsisizmin yaş grupları arasında anlamlı farklılıklar oluşturduğunu söylemek

mümkün olacaktır. Yine $p>0,01$ değeri baz alındığında dijital oyun bağımlılığı ve narsisizmin yaş gruplarıyla anlamlı farklılıklar oluşturur diyebiliriz.

Tablo 7. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Arasındaki İlişkinin Gelir Düzeyine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)

	Gelir Düzeyi	n	ss	f	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	15.000 TL ve altı	29	40,89 19,65	14,222	,000
	15.000-17.000 TL	47	56,78 18,21		
	17.000-19.000 TL	108	60,65 15,05		
	19.000-21.000 TL	111	67,76 16,66		
	21.000 TL ve üzeri	231	54,30 23,80		
Narsisizm	15.000 TL ve altı	29	83,93 17,57	2,12	,077
	15.000-17.000 TL	47	86,89 14,76		
	17.000-19.000 TL	108	90,73 15,88		
	19.000-21.000 TL	111	93,78 18,24		
	21.000 TL ve üzeri	231	90,90 21,49		

Dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişki gelir düzeyine göre incelendiğinde gelir düzeyi ne kadar fazla ise dijital oyun bağımlılığı o kadar fazladır diyebiliriz. Dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişki gelir düzeyine göre anlamlıdır demek doğru olacaktır.

Tablo 8. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Arasındaki İlişkinin Oyun Oynama Süresine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)

	Oyun Oynama Süresi	n	ss	f	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	1 saatten az	126	34,05 12,86	197,536	,000
	1-2 Saat	94	47,80 11,69		
	2-3 Saat	116	65,87 13,51		
	3-4 Saat	124	70,67 13,36		
	5 Saat ve üzeri	66	80,03 16,02		
	1 saatten az	126	78,47 17,31		
Narsisizm	1-2 Saat	94	85,10 15,81	40,175	,077
	2-3 Saat	116	91,56 15,11		
	3-4 Saat	124	98,45 16,37		
	5 Saat ve üzeri	66	106,21 20,19		
	1 saatten az	126	78,47 17,31		
	1-2 Saat	94	85,10 15,81		

Dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasındaki ilişkinin oyun oynama süresine göre analizine bakıldığında katılımcıların genel olarak bir saatten az ya da 3-4 saat oyun oynadıkları görülmektedir. Tabloda narsisizm kısmında *p* değeri ,077 görülmektedir bu da oyunda geçirilen süre ve narsisizmin anlamlı farklılar oluşturduğu göstermektedir. Oyun bağımlılığı olan bireylerin narsist kişilik bozukluğuna daha yatkın olduğu görülmektedir.

Tablo 9. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Arasındaki İlişkinin Oyun Türüne Göre Kruskal Wallis-H Testi

	Oyun Türü	n	sd	df
Dijital Oyun Bağımlılığı	Taktik Bazlı Oyunlar: Age of Empires, Starcraft, Satranç, Dune 2 vb.	82		
	Yap Boz Oyunları: AngryBirds, Tetris, FrozenBubble, DiamondCrushvb	163		
	Aksiyon İçerikli Oyunlar: Pac-Man, Dragon Age:Inquisition, Far Cry vb.	101	21,12	6
	Macera İçerikli Oyunlar: TheLongestJourney, MystandRiven, IndianaJones vb.	51		
	Spor İçerikli Oyunlar: Championship Manager, FIFA, NBA vb.	78		
	Simülasyon İçerikli Oyunlar: Sim City, Uçak Simülatörleri, TheSims vb.	32		
	Rol Yapma İçerikli Oyunlar: Dungeons&Dragons, Diablo, Ever-Quest vb.	19		
	Taktik Bazlı Oyunlar: Age of Empires, Starcraft, Satranç, Dune 2 vb.	82		
	Yap Boz Oyunları: AngryBirds, Tetris, FrozenBubble, DiamondCrushvb	163		
	Aksiyon İçerikli Oyunlar: Pac-Man, Dragon Age:Inquisition, Far Cry vb.	101		
Narsisizm	Macera İçerikli Oyunlar: TheLongestJourney, MystandRiven, IndianaJones vb.	51	19,10	6
	Spor İçerikli Oyunlar: Championship Manager, FIFA, NBA vb.	78		
	Simülasyon İçerikli Oyunlar: Sim City, Uçak Simülatörleri, TheSims vb.	32		
	Rol Yapma İçerikli Oyunlar: Dungeons&Dragons, Diablo, Ever-Quest vb.	19		

Oyun türüne göre incelendiğinde dijital oyun bağımlılığının *sd* değeri narsisizmin *sd* değerinden daha yüksek olduğu görülmektedir. Katılımcıların çoğunun “Yap Boz Oyunları: AngryBirds, Tetris, FrozenBubble, DiamondCrushvb” türünde oyunlar oynadıkları görülmektedir. *Df* değeri ise iki ölçütte de eşit çıkmıştır. Bu da katılımcıların oyun türü seçme konusunda değişkenlik gösterdiğini ifade eder.

Tablo 10. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bireylerin Demografik Özellikleri Arasındaki İlişkiye Göre Korelasyon Analizi

		Dijital Bağımlılığı	Oyun
Cinsiyet	PearsonCorrelation	,310**	
	Sig. (1-tailed)	,000	
Yaş	PearsonCorrelation	-,243**	
	Sig. (1-tailed)	,000	
Gelir Düzeyi (Aylık)	PearsonCorrelation	,034	
	Sig. (1-tailed)	,220	
Gün İçinde Oynanan Oyun Süresi	PearsonCorrelation	,760**	
	Sig. (1-tailed)	,000	
Oynanan Oyun Türü	PearsonCorrelation	,151**	
	Sig. (1-tailed)	,000	

**Korelasyon 0,01 düzeyinde anlamlıdır (1-tailed).

Dijital oyun bağımlılığı ve demografik özellikler arasında yapılan korelasyon analizinde, analiz sonuçlarına göre bazı demografik özellikler ve dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü ilişki bazılarının da ise negatif yönlü ilişki olduğu karşımıza çıkmaktadır. Cinsiyet, gelir düzeyi, gün içinde oynanan oyun süresi ve oynanan oyun türü arasında pozitif yönlü ilişki var iken, yaş özelliğinde negatif yönlü ilişki olduğu görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı ve gün içinde oynanan oyun süresi en fazla anlamlılığa sahip iken, gelir düzeyi en düşük anlamlılığa sahiptir. Aynı zamanda yaş seçeneği negatif yönlü olduğundan H7 geçersiz kabul edilmektedir.

Tablo 11. Narsisizm ve Bireylerin Demografik Özellikleri Arasındaki İlişkiye Göre Korelasyon Analizi

		Narsisizm
Cinsiyet	PearsonCorrelation	,161**
	Sig. (1-tailed)	,000
Yaş	PearsonCorrelation	-,141**
	Sig. (1-tailed)	,000
Gelir Düzeyi (Aylık)	PearsonCorrelation	,081*
	Sig. (1-tailed)	,220
Gün İçinde Oynanan Oyun Süresi	PearsonCorrelation	,485**
	Sig. (1-tailed)	,000
Oynanan Oyun Türü	PearsonCorrelation	,180**
	Sig. (1-tailed)	,000
**Korelasyon 0,01 düzeyinde anlamlıdır (1-tailed).		
*Korelasyon 0,05 düzeyinde anlamlıdır		

Narsisizm ve bireylerin demografik özellikleri arasındaki ilişkinin incelendiği tabloya göre, narsisizm ile demografik özellikler arasında hem pozitif hem negatif ilişki bulunmaktadır. Tabloya göre cinsiyet, gelir düzeyi, gün içinde oynanan oyun süresi ve oynanan oyun türü ile pozitif yönde anlamlı ilişki vardır. Yaş özelliği ile negatif yönde anlamlı ilişki olduğundan H8 reddedilmektedir.

Tablo 12. Oynanan Oyun Türü ve Cinsiyete Göre Crosstabs Analizi (Çapraz Tablo)

Cinsiyet			<i>n</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kadın		199	-7,452	524	,003
	Erkek		327	-7,283	387,899	,000

Bu analizde ise en çok oynanan oyun türü ve cinsiyet karşılaştırması yapılarak en çok oynanan oyun türü 163 katılımcıyla yapboz oyunları olduğu belirlenmiştir. Yapboz oyunlarını 85 katılımcı ile en çok kadınların oynadığı, erkek

katılımcıların 78'inin de bu tür oyunlar oynadığı görülmektedir. Erkek katılımcıların 72'sinin spor içerikli oyunlar tercih ettiği kadın katılımcıların ise sadece 6'sı spor içerikli oyunlar oynamaktadır. En az oynanan oyun türü ise toplam 19 katılımcı ile rol yapma içerikli oyunlardır.

Araştırmanın bulguları genel olarak ele alındığında dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında ilişki olduğunu söylemek yerinde olacaktır. Özellikle dijital oyun bağımlısı olan erkek katılımcıların narsisizm düzeyinin daha fazla olduğu ve bu düzeyin büyüklenmeci (grandiyöz) narsisizm alt boyutu görülmektedir. Yaş gruplarına göre dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm farklılıklar göstermektedir. Analizlerden edinilen bulgulara göre gelir düzeyi ile dijital oyun bağımlılığı doğru oranda artmaktadır. Katılımcıların çoğunluğu bir saatten az ya da 3-4 saat oyun oynadıklarını belirtmiştir. Özellikle tercih edilen oyunların başında yapboz oyunları gelmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ve demografik özellikler arasındaki ilişkilerde ise bazı demografik özelliklerin dijital oyun bağımlılığı ile pozitif yönde ilişki olsa da bazılarında ise negatif yönde ilişki olduğu belirlenmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ve yaş arasında negatif bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Narsisizm ve demografik özellikler arasındaki ilişki incelendiğinde de aynı sonuç karşımıza çıkmaktadır.



4. BÖLÜM

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

4.1. Sonuç

Teknolojinin gelişmesi ile hayatımızın birçok alanı etkilenmiştir. Teknolojinin günlük yaşantımıza pratik çözümler sunması ve sınırsız imkânlar sunması ile birlikte hayatımızın bir parçası haline gelmiştir. Özellikle geleneksel oyun kültürünün yerini dijital oyunların alması her yaştan kullanıcının ilgi odağı haline gelmiştir. Zaman ve mekân kısıtlaması olmayan dijital oyunlar, masa üstü ve diz üstü bilgisayarlar, telefon, tablet ve oyun konsolu gibi elektronik araçlarla oynanabilmektedir. Boş zaman aktivitesi olarak oynanan oyunlar bireylere pozitif yönde etki etse de bağımlılık durumu oluşturmaları muhtemeldir.

Dijital oyun bağımlılığı üzerinde yapılan araştırmalarda ise bireylerin genellikle boş zaman aktivitesi, zaman geçirme, gerçek hayattan uzaklaşma, sosyalleşme gibi sebeplerden dolayı oyun oynadıkları belirlenmiştir. Bu sebeplerin artmış olması beraberinde narsisist davranışları da getirmiştir. Narsisizm, bireyin ben merkezci davranış kalıplarını özümsemişi kişilik yapısıdır. Narsisist kişilik bozukluğu olan bireyler, her zaman kazanmak için çaba sarf eder, başarısızlığı göze alamazlar. Narsisist kişilik bozukluğu olarak kabul edilen bu davranışların oyun bağımlılığı arasında bir ilişki olup olmadığı araştırmanın amacını taşımaktadır. Yapılan araştırmada belirlenen hipotezlerin geçerli olup olmadığı incelenmiştir.

Analizler incelendiğinde üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve narsisizm arasında pozitif bir ilişkinin olduğu görülmektedir. Böylelikle hipotez 1 doğru kabul edilebilmektedir. Araştırmaya katılan 526 katılımcıdan özellikle 21, 22, 23 yaş grubunda olanların oyun bağımlılığına ve narsist davranışlara daha yatkın olduğu gözlemlenmiştir. Dijital oyun oynama oranı kadın katılımcılara göre erkek katılımcıların oranının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Katılımcıların sorulara verdikleri cevaplara bakıldığında çoğu katılımcının gerçek hayattan uzaklaşmak için oyun oynadığı görülmektedir. Oyun oynama

süresinin ise giderek arttığı tespit edilmiştir. Oyun bağımlılığı ve gelir düzeyi arasında ise ters orantı olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun oynayanların en çok erkek katılımcılar olduğu belirlenmiştir.

Anket araştırmasının ikinci bölümünü oluşturan narsisizm ile alakalı sorularda ise, oyun oynama bağımlılığı olan katılımcıların şiddete eğiliminin daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra öfke kontrolünü de sağlayamadıkları belirlenmiştir. Narsisist davranışların dışa vurumu dijital oyun bağımlılığı ile sağlanmaktadır. Narsisist bireyler, kişileri yönlendirebilme, her şeyi hak ettikleri duygusuyla yaşama ve kişileri manipülasyonla istedikleri şeylere inandırabileceklerini belirtmişlerdir. Böylelikle araştırmacıların çoğunluğunda büyüklenmeci (grandiyöz) narsisizm türü görülmektedir.

Narsisizmin dijital oyun bağımlılığına etkisinin pozitif yönden etkili olduğu araştırmanın sonucunda elde edilen en önemli bulgu olarak kabul edilmektedir. Genel olarak araştırmaya katılan katılımcıların narsisizm belirtileri ne kadar yüksek ise, dijital oyun bağımlılığı da o oranda artış göstermektedir demek mümkündür.

4.2. Öneriler

Araştırma sonuçlarına göre öneriler:

1. Öğrencilerin oyun bağımlılığına yönelik tutumlarının azalması ve bağımlılık durumundan kurtulmaları için farklı hobilere yönlendirilmesi,
2. Narsisist kişilik bozukluğu olan bireylere yönelik kurumların teşvik edici yöntemler geliştirmesi,

İleride yapılacak araştırmalara göre öneriler:

1. Araştırma farklı yaş gruplarına, farklı il ve ilçede uygulanabilir,
2. Araştırmanın sonucunda yer alan, narsisizmin alt boyutu olan büyüklenmeci (grandiyöz) narsisizm ile farklı bir değişken ele alınarak yapılabilir,
3. Araştırma yöntemi anket olarak kullanılmıştır, yapılacak olan araştırma göz önünde bulundurularak görüşme veya gözlem yöntemi kullanılarak araştırma probleminin çözümüne destek sağlanabilir.

KAYNAKÇA

- Ak, Alperen (2018). *İnfertilite Tanısı Almış Erkeklerin Ruhsallıklarının Narsisizm Ekseninde Projektif Testler Aracılığıyla İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Alanka Ömer ve Aslıhan Cezik (2016). "Dijital Kibir: Sosyal Medyadaki Narsistik Ritüellere İlişkin Bir İnceleme" *TRT Akademi Dergisi* 1,(2).
- Alcorn, Marshall W (1994). *Narcissism and the literary libido: Rhetoric, text, and subjectivity*. New York: New York University Press.
- American Society of Addiction Medicine (2019). "Definition of Addiction" *American Society of Addiction Medicine*, 2.
- Anand, Vivek (2007). "A Study of Time Management: The Correlation between Video Game Usage and Academic Performance Markers" *CyberPsychology & Behavior* 10(4): 552-559.
- And, Metin (2003). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Anderson, Craig A., (2010). "Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review." *Psychological Bulletin* 136(2): 151-173.
- Anlı, İrem (2005). *Narsisistik kişilik Bozukluğu ve Sınır Kişilik Bozukluğu Tanısı Alanların Narsisistik Gelişim Hattındaki Konumlandırılmalarının Kendilik Psikolojisi Kuramına Göre Karşılaştırılmaları*. Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Anlı İrem ve Güler Bahadır (2007). "Kendilik Psikolojisine Göre Narsisistik ve Sınır Kişilik Bozukluğu" *Psikoloji Çalışmaları* (27):1-13.
- APA (2013). Amerikan Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5-TR)*. American Psychiatric Pub.

- Arğın, Emrah (2019). "Z kuşağının Sosyal Medya Bağımlılığı ve Narsist Eğilimler: Elazığ İli Örneği." *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)* 6(6): 164-178.
- Arısoy, Özden (2009). "İnternet Bağımlılığı ve Tedavisi" *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar* 55, no. 67.
- Arnett, Jeffrey Jensen (1998). "Learning to stand alone: The contemporary American transition to adulthood in cultural and historical context" *Human development* 41, (5-6): 295-315.
- Aydoğdu, Ümit Raşit, Orhan Karamustafaoğlu ve Şahin Bülbül (2017). "Akademik Araştırmalarda Araştırma Yöntemleri ile Örneklem İlişkisi: Doğrulayıcı Doküman Analizi Örneği" *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (30): 558-559.
- Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu. 2022. <https://bmyk.gov.tr/TR-67179/bagimlilik-nedir.html>.*
- Baş, Türker (2013). *Anket Nasıl Hazırlanır? Anket Nasıl Uygulanır? Anket Nasıl Değerlendirilir?* Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Baumeister, Roy F., ve Kathleen D. Vohs (2001). "Narcissism as Addiction to Esteem." *Psychological Inquiry* 12(4): 206-210.
- Bertiz, Seda Yalçın Yasemin (2019). "Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma." *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)* 3(1).
- Buffardi Laura E., and W. Keith Campbell (2008). "Narcissism and Social Networking Web Sites" *Personality and Social Psychology Bulletin*, 34 (10): 1303-1314.
- Burger, Jerry M (2006). *Kişilik*. Çeviren İnan D. Sarioğlu. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Campbell, W. Keith (1999). "Narcissism and romantic attraction." *Journal of Personality and Social Psychology*, 77 (6):1254–1270.

- Carpenter, Christopher J. (2012) "Narcissism on Facebook: Self-promotional and anti-social behavior" *Personality and individual differences*, 52(4): 482-486.
- Cevizci, Ahmet (2005). *Paradigma Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Chou Chien, Linda Condron ve John C. Belland (2005). "A Review of the Research on Internet Addiction." *Educational Psychology Review* (Springer) 17,4.
- Cihangiroğlu, Necmettin (2012). "Narsistik kişilik ile kurumsal bağlılık arasında bir ilişki var mıdır?" *TAF Preventive Medicine Bulletin* 11(12): 119-126.
- Crockatt, Philip (2006). "Freud's 'On narcissism: an introduction'." *Journal Of Child Psychotherapy*, 31(1): 4-20.
- Çağıltay Kürşat ve Yüksel Göktaş (2020). *Öğretim Teknolojilerinin Temelleri: Teoriler, Araştırmalar, Eğilimler*. 3. Baskı. Ankara: Pegem Akademi.
- Çakır, Hüseyin (2013). "Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi." *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9, no. 2.
- Çakmak, Veysel (2018). "Online Benlik Sunumu ve Narsisizm Arasındaki İlişki: Üniversite Öğrencileri Üzerinde Bir Araştırma." *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 9(31): 137-152.
- Çetin, Ekmel (2013). "Tanımlar ve Temel Kavramlar." *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama* içinde. Ankara: Pegem Akademi.
- Davenport, Shaun W., Shawn M. Bergman, Jacqueline Z. Bergman, ve Matthew E. Fearrington (2014). "Twitter versus Facebook: Exploring the role of narcissism in the motives and usage of different social media platforms" *Computers in Human Behavior*, (32): 212–220.
- Davis, R.A (2001). "A cognitive-behavioral model of pathological Internet use (PIU)." *Computers in Human Behavior*, 17(2): 187-195.
- Deters, Fenne G., Matthias R. Mehl, and Michael Eid (2014). "Narcissistic power poster? On the relationship between narcissism and status updating activity on Facebook" *Journal of Research in Personality*, (54): 165–174.

Dijital Oyunlar Raporu. *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu*. 2020. <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf> (02 23, 2023 tarihinde erişilmiştir).

Doğan Aysun ve Senay Cebioğlu (2011). "Beliren Yetişkinlik: Ergenlikten Yetişkinliğe Uzanan Bir Dönem" *Türk Psikoloji Yazıları* 14,(28): 11-21.

Ekşi, Füsün (2012). "Narsistik Kişilik Özelliklerinin İnternet Bağımlılığı ve Siber Zorbalığı Yordama Düzeyinin Yol Analizi İle İncelenmesi." *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12,(3): 1683-1706.

Elibol Şeyma ve E.S. Sevi-Tok (2019). "Bağlanma stilleri, duygu düzenleme, reddedilme duyarlılığı, yakınlık korkusu ve kendini saklamanın kırılgan narsisizm ile ilişkisi." *Ayna Klinik Psikoloji Dergisi*, 6,(2): 127-148.

Erdoğan Berhu ve Muzaffer Şahin (2020). "Yetişkin bireylerde narsisizm, yakın ilişkiler ve cinsellik." *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 6(27): 266-287.

Erten, Yavuz (2015). "Tek Kişilik Balo: Narsisizm Üzerine Kuramsal ve Klinik Notlar." *Yansıtma Psikopatoloji ve Projektif Testler Dergisi*, (24): 11-32.

Ertürk, Yıldız Dilek (2016). "Analysis of The Relationship Between Self-Esteem and Levels of Narcissism Through Selfies of Instagram Users." *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 7(24): 29-50.

Foster Joshua D., ve W. Keith Campbell (2007). "Are there such things as “Narcissists” in social psychology? A taxometric analysis of the Narcissistic Personality Inventory." *Personality and Individual Differences*, 43(6): 1321-1332.

Freud, Sigmund (2021). *Narsisizm Üzerine*. İstanbul: Oda Yayınları.

Freud, Sigmund (2020). *Narsizm Üzerine ve Schreber Vakası*. İstanbul: Metis Yayınları.

Fromm, Erich (1990). *Sevginin ve Şiddetin Kaynağı*. Çeviren Yurdanur Salman ve Nalan İçten. İstanbul: Payel Yayınevi.

- Grapsas Stathis, Eddie Brummelman, Mitja D Back ve Jaap J A Denissen (2020) "The “why” and “how” of narcissism: A process model of narcissistic status pursuit." *Perspectives on Psychological Science*, 15(1): 150-172.
- Graves, Robert (2010). *Yunan Mitleri Tanrılar, Kahramanlar, Söylenceler*. İstanbul: Say Yayınları.
- Griffiths, Mark. *A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework*. Cilt 10. 2005.
- Griffiths Mark D., ve Nigel Hunt (1995). "Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators." *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5, no.3.
- Griffiths, Mark (1995). "Technological Addictions." *Clinical Psychology Forum* (Published by British Psychological Society) 76, no. 14.
- Güleç, Gülcan (2020). "İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Belirtileri ve Tanısı." *Davranışsal Bağımlılıklar Temel Başvuru Kitabı* içinde, yazar Cüneyt Evren, 354-358. Türkiye Psikiyatri Derneği Yayınları.
- Gülner Birol, Şükrü Balcı ve Vedat Çakır (2010). "Motivations of Facebook, YouTube and Similar Web Sites Users." *Bilig*, (54): 161-184.
- Günüç Selim ve Murat Kayri (2010). "Türkiye’de İnternet Bağımlılık Profili ve İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi:Geçerlik-Güvenirlik Çalışması." *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, no. 39.
- Huizinga Johan (2017). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hyatt Courtland S., (2018) "Narcissism and self-esteem: A nomological network analysis." *PloS one* 13, no. 8.
- ICD-11. *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. 2023. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> (2023 tarihinde erişilmiştir).

- Jauk Emanuel ve Scott Barry Kaufman (2018). "The higher the score, the darker the core: the nonlinear association between grandiose and vulnerable narcissism." *Frontiers in Psychology*, 9, (1305): 1-14.
- Johnson Sheri L., Liane J. Leedom ve Luma Muhtadie (2012). "The Dominance Behavioral System and Psychopathology: Evidence from Self-Report, Observational, and Biological Studies." *Psychological Bulletin*, 138, (4): 692-743.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Kahraman Abdullah, Ahmet Sapancı ve Fatma Serbes (2020). "Ergenlerin sosyal medya kullanımında yaşadıkları sosyal anksiyetenin kırılğan narsisizm bağlamında değerlendirilmesi." *Ayna Klinik Psikoloji Dergisi*, 7(2): 189-203.
- Karaaziz Meryem ve İrem Atak (2013). "Narsisizm ve narsisizmle ilgili araştırmalar üzerine bir gözden geçirme." *Nesne Psikoloji Dergisi*, 1(2): 44-59.
- Karahisar, Tuba (2013). "Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün Durumu." *Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildirisi*. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Kaya Leyla ve Melek Kalkan (2019). "Üniversite Öğrencilerinde Narsisistik Eğilimler, Bağlanma Stilleri ve Sosyal Medya Kullanımı." *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 9(2): 243-249.
- Kendirli, Tansu (2019). *Dijital Oyun Endüstrisi Terminolojisi*. İstanbul: Abaküs Yayınları.
- Kernberg, Otto F (1975). *Borderline conditions and pathological narcissism*. New York: Jason Aronson.
- Kernis Michael H., and Chien-Ru Sun (1994). "Narcissism and reactions to interpersonal feedback." *Journal of Research in Personality* 28(1): 4-13.
- Kılıç, Mehmet (2015). "Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Görünüş Kaygıları İle Benlik Saygıları ve Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi." Yüksek Lisans Tezi. *Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Konya.

- Kirriemuir, John (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. *D-Lib Magazine* 8, no. 2 (2002).
- Kızıltan, Hakan (2000). *Narcissistic Personality Inventory (NPI) ölçeğinin Türkçe formu dil eşdeğerliliği, güvenilirlik ve geçerlilik çalışmaları. Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi, İstanbul.
- Kneer Julia, Diana Rieger, James D. Ivory ve Christopher Ferguson (2014). "Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors." *International Journal of Mental Health and Addiction* 12, no.5.
- Koç, Halil İbrahim (2017). *Sosyal Medya ve Narsisizm Kültürü*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Kohut, Heinz (2006). *Kendiliğin Yeniden Yapılanması*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Kohut, Heinz (1977). *The restoration of the self*. New York: Int. Univ. Press.
- Konrad-Adenauer-Stiftung (2017). "Gençlik Araştırması Raporu".
- Koşan, Yavuz (2015). "Üniversite Öğrencilerinin Facebook Kullanımının Narsisizm Ve Saldırganlık Düzeyleri İle İlişkisinin İncelenmesi." Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Kring, A. M., S. L. Johnson, G. Davison, ve J. Neale (2017). *Anormal Psikoloji*. Düzenleyen Muzaffer Şahin. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kwan Grace Chi En ve Marko M. Skoric (2013). "Facebook bullying: An extension of battles in school." *Computers in human behavior* 29,(1): 16-25.
- Law Ben M. F., Andrew M. H. Siu ve Daniel T. L. Shek (2012). "Recognition for Positive Behavior as a Critical Youth Development Construct: Conceptual Bases and Implications on Youth Service Development." *The Scientific World Journal*, 1-7.
- Lelord François ve Christophe Andre (2022). *"Zor Kişilikler"le Yaşamak*. Çeviren Rıfat Madenci. İstanbul: İletişim Yayınları.

- Lemmens Jeroen S., Patti M. Valkenburg and Jochen Peter (2009). "Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents" *Media Psychology* 12, no.77.
- Levy Kenneth N., William D. Ellison ve Joseph S. Reynoso (2011). "A Historical Review of Narcissism and Narcissistic Personality." *The Handbook of Narcissism and Narcissistic Personality Disorder*.
- Li Hongxiu, Young Liu, Xiaoyu Xu and Jukka Heikkilä (2013). "Please stay with me! An empirical investigation on hedonic IS continuance model for social network games" *International Conference on Interaction Sciences*.
- Lubit, Roy (2002). "The long-term organizational impact of destructively narcissistic managers" *Academy of Management Executive*, 16(1): 127-138.
- Madran Andaç Demirtaş ve Eda Ferligül Çakılcı (2014). "Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık" *Anadolu Psikiyatri Dergisi* 15, no. 2.
- Masterson, James F. (2018). *Kişilik Bozuklukları*. Çeviren Betül Taylan Bozkurt ve Tuğrul Veli Soylu. İstanbul: Litera Yayıncılık.
- Meares Russell ve Philip Graham (2008). "Recognition and the Duality of Self." *International Journal Of Psychoanalytic Self Psychology* 3,(4): 432-446.
- Mehdizadeh, Soraya (2010). "Self-presentation 2.0: Narcissism and self-esteem on Facebook" *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking* 13, (4): 357-364.
- Millon Theodore, Seth Grossman, Carrie M. Millon, Sarah Meagher and Rowena Ramnath (2019). *Modern Yaşamda Kişilik Bozuklukları*. Çeviren Elif Okan Gezmiş. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Morf Carolyn C., and Frederick Rhodewalt (1993). "Narcissism and self-evaluation maintenance: Explorations in object relations." *Personality and Social Psychology Bulletin*, 19(6): 668-676.

- Morf Carolyn C., ve Frederick Rhodewalt (2001). "Unraveling the Paradoxes of Narcissism: A Dynamic Self-Regulatory Processing Model" *Psychological Inquiry* 12(4): 177-196.
- Mustafaoğlu, Rüstem (2018). "Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri" *ADDICTA: The Turkish Journal on Addictions* 5, no.2.
- Nalwa Kanwal ve Archana Preet Anand (2003). "Internet Addiction in Students: a Cause of Concern" *Cyberpsychology and Behavior* 6, (6): 653- 656.
- Nazlıgül Merve Denizci, Samet Baş, Zeynep Akyüz ve Orçun Yorulmaz (2018). "İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Tedavi Yaklaşımları: Sistematik Bir Gözden Geçirme." *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5, no.1.
- Oğuz, Tarkan (2016). "Çağdaş Narkisisos'lar: Facebook Kullanım Alışkanlıkları ve Narsisizm" *Selçuk İletişim* 9,(2): 51-68.
- Oktan, Vesile (2015). "Üniversite Öğrencilerinde Problemlili İnternet Kullanımı, Yalnızlık ve Algılanan Sosyal Destek" *Kastamonu Education Journal* 23,(1).
- Ong, Eileen Y.L.,(2011). "Narcissism, Extraversion and Adolescents' self-Presentation on Facebook." *Personality and Individual Differences* 50,(2): 180-185.
- Orak Muzaffer Emir, Hanifi Üzüm ve Esra Yılmaz (2021). "Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi" *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2): 279.
- Ögel, Kültegin (2017). *Bağımlılık Tedavisi ve Temel Kitabı*. İstanbul: IQ Kültür Sanat Yayıncılık.
- Ögel, Kültegin (2012). *İnternet Bağımlılığı: İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak*. İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ögel, Kültegin (1997). *Uyuşturucu Maddeler ve Bağımlılık*. İstanbul: İletişim Yayınları.

- Öz, Merve (2009). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özay Sena ve Demet Erol (2020). "Ergenlerin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları İle Narsisizm Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" *International Journal of Current Approaches in Language, Education and Social Sciences* 2,(1): 354-371.
- Özdemir, Hazel Esin (2017). *Bir Grup Üniversite Öğrencisinde Bağlanma Stilleri İle Narsisizm Arasındaki İlişki: Reddedilme Duyarlılığının Aracı Rolü*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özdemir Meltem ve Mehmet Tahir Karaboğa (2021). "Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ve Sosyal Eğilimleri/Middle School Students' Digital Game Addictions and Social Tendencies." *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi* 12, no.5.
- Paulhus, Delroy (2001). "Normal narcissism: Two minimalist views." *Psychological Inquiry* 12,(4): 228-230.
- Pekin, Hüseyin (1991). "Teknolojinin Toplumsal Etkileri" *Elektrik Mühendisliği* (Elektrik Mühendisleri Odası Yayını) 4,(380): 148-150.
- Peng Wei ve Ming Liu (2010). "Online Gaming Dependency: A Preliminary Study in China." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 13, no.3.
- Pincus Aaron L, Emily B Ansell, Claudia A Pimentel, Nicole M Cain, Aidan G C Wright, ve Kenneth N Levy (2009). "Initial construction and validation of the pathological narcissism inventory." *Psychological Assessment* 21,(3): 365-379.
- Quinodoz, Jean-Michel (2020). *Freud'u Okumak*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Raskin Robert, Jill Novacek ve Robert Hogan (1991). "Narcissistic self-esteem management" *Journal of Personality and Social Psychology* 60,(6): 911-918.
- Rhodewalt Frederick ve Carolyn C. Morf (1998). "On self-aggrandizement and anger: A temporal analysis of narcissism and affective reactions to success and failure" *Journal of Personality and Social Psychology* 74,(3): 672-685.

- Rhodewalt Frederick ve Stacy Eddings (2001). "Narcissus Reflects: Memory Distortion in Response to Ego-Relevant Feedback among High and Low-Narcissistic Men" *Journal of Research in Personality* 36,(2): 97-116.
- Ryan Tracii ve Sophia Xenos (2011). "Who Uses Facebook? An Investigation into the Relationship Between the Big Five, Shyness, Narcissism, Loneliness, and Facebook Usage." *Computers in Human Behavior* 27, (5): 1658-1664.
- Sağlam Murat ve Füsün Topsümer (2019). "Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma" *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi (AKİL)* (32): 485.
- Sargın, Nurten (2013). "Üniversite Öğrencilerinin İnternete Yönelik Tutumları ve Problemlİ İnternet Kullanımları" *Turkish Journal of Education* 2,(2): 44-53.
- Schmidt, Ana (2019). "Kernberg ve Kohut'un Narsisistik Kişilik Bozukluğu Kuramlarının Karşılaştırması." *Türk Psikiyatri Dergisi* 30, (2): 137-141.
- Shaw Martha ve Donald W. Black (2008). "Internet Addiction" *CNS Drugs* 22,(5).
- Smolewska Kathy ve Kenneth L. Dion (2005). "Narcissism and Adult Attachment: A Multivariate Approach" *Psychology Press* 4(1): 59-68.
- Smyth, Joshua M. (2007). "Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of The Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play" *CyberPsychology & Behavior* 10, no.5.
- Taştan, Seçil (2019). "Liderlikte İşlev Dışı Davranış Örüntüleri Ve Patolojik Narsisizm: Psikanalitik Kuram Temelli Bir Değerlendirme." *İstanbul Management Journal*, (87): 49-91.
- Taymur İbrahim ve Hakan Türkçapar (2012). Personality: Description, Classification and Evaluation.» *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar* 4, (2): 154-177.
- TDK. Ankara, 2011.
- Toran, Mehmet (2016). «Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi.» *Kastamonu Eğitim Dergisi* 24, no.5.
- Tracy Jessica L., ve Richard W. Robins (2004). "Putting the self into self-conscious emotions: A theoretical model." *Psychological Inquiry* 15, (2):103-125.

- Twenge Jean M., and Stacy M. Campbell (2010). "Generational Differences in Work Values: Leisure and Extrinsic Values Increasing, Social and Intrinsic Values Decreasing" *Journal of Management* 36,(5): 1117–1142.
- Twenge Jean M., and W. Keith Campbell (2015). *Asrın Vebası: Narsisizm İlleti*. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Volkan, Vamık D. (1997). *Psikanaliz yazıları*. Çeviren Birsen Ceyhun ve Abdülkadir Çevik. Ankara: Bilimsel Tıp Yayınevi.
- Wan Chin-Sheng ve Wen-Bin Chiou (2006). "Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan." *CyberPsychology & Behavior* 9, no. 6.
- Wardetzki, Barbel (2019). *Dişi Narsisizm - Uçlarda Yaşayanlar: Kabul Görmeye Olan Açlık*. Çeviren Sarper, F. Öztürk ve M. Ögünmez. Ankara: Dorlion Yayınları.
- WHO. *World Health Organization, WHO. 20 Ekim 2020.*
<https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder> (Şubat 19, 2024 tarihinde erişilmiştir).
- Wright, Aidan G. C., Mark R. Lukowitsky, Aaron L. Pincus, ve David E. Conroy (2010). "The higher order factor structure and gender invariance of the pathological" *Assesment* 17(4): 467-483.
- Wurst Stefanie N, Tanja M Gerlach, Michael Dufner ve John F Rauthmann (2017). "Narcissism and Romantic Relationships: The Differential Impact of Narcissistic Admiration and Rivalry" *Journal of Personality and Social Psychology* 112(2): 280-306.
- Yalçın Seda ve Yasemin Bertiz (2019). "Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma" *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)* 3, no.1.
- Yazıcıoğlu Yahşi ve Samiye Erdoğan (2014). *SPSS Uygulamalı Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. İstanbul: Delta Yayıncılık.

- Yenğin, Deniz (2010). *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Yenğin, Deniz (2019). "Teknoloji Bağımlılığı Olarak Dijital Bağımlılık." *Turkish Online Journal of Design Art and Communication* 9, no. 2.
- Yeniçeri Alemdar Mine, Damla İşbilen, Kenan Demirel ve Nazan Günel Telli (2017). "Özçekim Davranışı Narsisizm Göstergesi Olabilir mi? Özçekim ve Narsisizm Arasındaki İlişkiyi Tanımlamaya Yönelik Nitel bir Araştırma" *Global Media Journal TR Edition* 8(15): 71-97.
- Yıldız, Emrullah (2016). *Bağımlılık Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Truva Yayınları.
- Yılmaz Erdal ve Kürşat Çağıltay (2005). "History of Digital Games in Turkey." *In DiGRA Conference*.
- Young Jeffrey E., Janet S. Klosko and Marjorie E. Weishaar (2003). *Schema Therapy A Practitioner's Guide*. New York: Guilford Press.
- Young, Kimberly (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents." *American Journal of Family Therapy* 37(5): 355–372.
- Yörük Pınar ve Ahmet Tosun (2015). "Obsesif Kompulsif Bozuklukta Üst-Bilişsel Model" *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar* 7(2): 190-207.
- Zell, Anne L., ve Lisa Moeller (2017). "Narcissism and “likes”: Entitlement /Exploitativeness predicts both desire for and dissatisfaction with responses on Facebook." *Personality and Individual Differences*, (110): 70-73.



EKLER

Ek-1 Anket Formu

Değerli Katılımcı,

Bu anket formu, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi olan Aysu TARAKCI tarafından yürütülen Dr. Öğr. Üyesi Hacı Hasan SAF tarafından yönetilen “ Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı ve Narsisizm Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” adlı yüksek lisans tezine veri sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Bu araştırmada dijital oyun bağımlısı bireylerde, narsisizm belirtileri olup olmadığının incelenmesi amaçlanmaktadır. Anket sorularına vereceğiniz doğru bilgi üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının ve narsisizm arasındaki ilişkinin incelenmesine ve çözülmesine önemli katkılar sağlayacaktır.

Anket soruları dijital oyun oynayan 18 yaş ve üzeri aktif üniversite öğrencisi olan öğrencilere yönelik hazırlanmıştır. Bu formda bireyleri tanımlayıcı 5 soru, Oyun Bağımlılığına İlişkin 20 soru ve Narsisizm ile ilgili 29 soru bulunmaktadır. Yanıtlama süresi ortalama 10 dakika sürmektedir. Birden fazla seçenek işaretlemeyiniz.

Araştırmaya çevrimiçi katılım sağladığınız için isminiz ve e-posta adresiniz istenmemektedir. Araştırmaya katılım gönüllülük esasına dayanmaktadır. Cevaplamak istemediğiniz anda anket formuna devam etmeyebilirsiniz. Aynı zamanda burada belirtmiş olduğunuz bilgiler çalışma kapsamında kullanılacak ve söz konusu iki araştırmacı dışında kimse ile paylaşılmayacaktır. Her soruya size en yakın cevabı vermeniz ve soruları boş bırakmamanız bu çalışma için önem arz etmektedir.

Çalışmaya katıldıktan önce veya sonra aklınıza gelen veya sormak istediğiniz soruları e-posta üzerinden araştırmacıya sorabilirsiniz. Sorularınız ölçeği uygulayan araştırmacı tarafından ivedilikle cevaplanacaktır. Araştırmanın sonucu hakkında bilgi almak veya çalışmayla ilgili soru sormak veya görüş beyan etmek isterseniz aşağıdaki iletişim bilgilerinden iletişime geçebilirsiniz. Katılımınız için teşekkür ederiz.

Aysu TARAKCI Yüksek Lisans Öğrencisi/Araştırmacı

Dr. Öğr. Üyesi Hacı Hasan SAF/ Tez Danışmanı

1. Cinsiyetiniz?

☐Erkek ☐Kadın

2. Yaşınız?

☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25
☐ 26 ve üstü

3. Ailenizin aylık ortalama geliri ne kadar? (Bir aylık kira, maaş vb. gelirlerin toplamı)

☐ 15.000 TL ve Altı ☐ 15.000 – 17.000 TL ☐ 17.000 – 19.000 TL ☐ 19.000 – 21.000 TL
☐ 21.000 TL üzeri

4. Oyun oynamak için gün içerisinde ortalama ne kadar zaman ayırırsınız?

☐ 1 saatten az ☐ 1-2 saat ☐ 2-3sat ☐ 3-4 saat
☐ 5 saat ve üzeri

5. Hangi tarz oyunları tercih edersiniz?

- ☐ Taktik Bazlı Oyunlar: Age of Empires, Starcraft, Satranç, Dune 2 vb.
- ☐ Yap Boz Oyunları: AngryBirds, Tetris, FrozenBubble, DiamondCrush vb.
- ☐ Aksiyon İçerikli Oyunlar: Pac-Man, Dragon Age:Inquisition, Far Cry vb.
- ☐ Macera İçerikli Oyunlar: TheLongestJourney, MystandRiven, IndianaJones vb.
- ☐ Spor İçerikli Oyunlar: Championship Manager, FIFA, NBA vb.
- ☐ Simülasyon İçerikli Oyunlar: Sim City, Uçak Simülatörleri, TheSims vb.
- ☐ Rol Yapma İçerikli Oyunlar: Dungeons&Dragons, Diablo, Ever-Quest vb.

Bilgisayar oyunları veya Play Station oyunlarına yönelik olan ilgi seviyenizi belirten ifadelere katılma durumunuzu belirtiniz.		Asla	Nadiren	Ara Sıra	Sıklıkla	Çok Sık
6	Tüm gün boyuca bilgisayar oyunu oynamayı düşünüyor musunuz?					
7	Boş zamanlarınızı oyun oynayarak mı geçiriyorsunuz?					
8	Kendinizi bir oyun bağımlısı olarak hissediyor musunuz?					
9	Planladığınızdan daha uzun süre oyun oynadınız mı?					
10	Oyun oynamaya gün geçtikçe daha fazla zaman mı harcıyorsunuz?					
11	Gerçek hayatı unutmak için oyun oynadınız mı?					
12	Oyun oynarken stres atıyor musunuz?					
13	Oyun oynarken kendinizi daha iyi mi hissediyorsunuz?					
14	Oyun oynama sürenizi kısaltmaya çalıştınız mı?					
15	İnsanlar oyunlarda daha az zaman geçirmeli mi?					
16	Oyun oynama sürenizi azaltmaya çalışırken başarısız oldunuz mu?					
17	Oyun oynayamadığınız zaman kendinizi kötü hissettiniz mi?					
18	Oyun oynayamadığınız zamanlarda sinirli oldunuz mu?					
19	Oyun oynayamadığınız zamanlarda stresli oldunuz mu?					
20	Oyunlara harcadığınız süre boyunca başkalarıyla (örneğin, aileniz, arkadaşlarınız) kavga ettiniz mi?					
21	Oyun oynadığınız zamanlarda başkalarını (örneğin, aile, arkadaşlar) ihmal ettiniz mi?					
22	Oyunlara harcanan zaman hakkında yalan söylediniz mi?					
23	Oyunlara ayırdığınız zaman uykudan mahrum kalmanıza neden oldu mu?					
24	Oyun oynamak için diğer önemli aktiviteleri (örneğin okul, iş, spor) ihmal ettiniz mi?					
25	Uzun süre oyun oynadıktan sonra kendinizi kötü hissettiniz mi?					

Aşağıdaki her bir maddeyi okuyarak, bu madde sizin için her zaman doğru ise “Tamamen Katılıyorum” , genelde doğru ise “Katılıyorum” , emin değilseniz “Kararsızım” , genelde doğru değilse “Katılmıyorum” , hiçbir zaman doğru değilse “Kesinlikle Katılmıyorum” şeklinde işaretleme yapmanız rica olunur.		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
26	Bazı arkadaşlarım benim öfkeli biri olduğumu söylerler.					
27	Gerekirse hakkımı korumak için şiddete başvurabilirim.					
28	Birisi bana fazlasıyla iyi davrandığında “acaba benden ne istiyor” diye düşünürüm.					
29	Arkadaşlarımın görüşlerine katılmadığım zaman bunu onlara açıkça söylerim.					
30	Öfkeden deliye döndüğümde bir şeyler kırıp dökerim.					
31	İnsanlar benim görüşlerime katılmadıklarında onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam.					
32	Zaman zaman bazı olaylara/kişilere yönelik kızgınlığım uzun süre bitmek bilmez.					
33	Bazen başkalarına vurma dürtümü kontrol edemiyorum.					
34	Sakin yapılı biriyimdir.					
35	Tanımadığım insanlar bana fazla yakın davrandıklarında onlara şüpheyle yaklaşırım.					
36	Daha önce, tanıdığım insanları tehdit ettiğim oldu.					
37	Çok çabuk parlar ve hemen sakinleşirim.					
38	Birisi bana sataşırса kolaylıkla onu itip tartaklayabilirim.					
39	İnsanlar sinirimi bozduklarında kolaylıkla onlar hakkında ne düşündüğümü söyleyebilirim.					
40	Zaman zaman kıskançlık beni yiyip bitirir.					
41	Bir insana vurmanın mantıklı bir gerekçesi olamayacağını düşünüyorum.					
42	Bazen hayatın bana adaletsiz davrandığını düşünürüm.					
43	Öfkemi kontrol etmekte zorluk çekerim.					
44	Yapmak istediğim bir şey engellendiğinde kızgınlığımı açıkça ortaya koyarım.					
45	Zaman zaman insanların arkamdan güldüğü duygusuna kapılırım.					
46	İnsanlarla sıkça görüş ayrılığına düşerim.					
47	Birisi bana vurursa ben de karşılık veririm.					
48	Bazen kendimi patlamaya hazır bir bomba gibi hissediyorum.					
49	Diğer insanların her zaman çok iyi fırsatlar yakaladıklarını düşünüyorum.					
50	Birisi beni iterse onunla kavgaya tutuşurum.					
51	Arkadaşlarımın arkamdan konuştuklarını biliyorum.					
52	Arkadaşlarım münakaşacı/tartışmayı seven biri olduğumu söylerler.					
53	Bazen olmadık şeylere ortada mantıklı bir neden yokken aniden sinirlenir, tepki veririm.					
54	Çoğu insana kıyasla daha sık kavgaya karıştığımı söyleyebilirim.					

ÖZ GEÇMİŞ

Kişisel bilgiler

Adı Soyadı

Aysu TARAKCI

Uyruğu

TC

