



T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ
ARASINDAKİ İLİŞKİ**

CEYDA TERLEMEZ

TEZ DANIŞMANI

Doç.Dr. Cumhur TAŞ

İstanbul 2019

T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ
ARASINDAKİ İLİŞKİ

Ceyda TERLEMEZ

174102224

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. Cumhuri TAŞ

İstanbul, 2019



T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZ SINAV TUTANAĞI

GENEL BİLGİLER

Öğrenci No	: 174102224
Öğrenci Adı Soyadı	: CEYDA TERLEMEZ
Anabilim Dalı	: KLİNİK PSİKOLOJİ
Tez Danışmanı	: DOÇ.DR. CUMHUR TAŞ
Tezin Başlığı	: DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE KİŞİLİK ÖZELLİKLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ

TEZ SAVUNMA SINAVI TUTANAĞI

Toplantı Tarihi	: 27.05.2019	Saati	: 17:00
Öğrenci Savunmaya	: ☒ GELDI		
Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca tez bilimsel olarak incelenmiş, adayın tez çalışmasını sunmasının ardından, adaya tez çalışması ile ilgili sorular yöneltilmiştir. Yapılan değerlendirmeler sonunda adayın tez çalışmasıyla ilgili aşağıdaki kararı, ☒ OY BİRLİĞİ ☐ OY ÇOKLUGU ☒ Yapılan savunma sınavında adayın başarılı bulunması sonucunda tez KABUL edilmiştir. ☐ Yapılan savunma sınavı sonucunda tezin DÜZELTİLMESİ için ay EK SÜRE verilmesinin Enstitü Müdürlüğüne önerilmesi kararı alınmıştır. (en fazla 3 ay) ☐ Yapılan savunma sınavının sonucunda tezin REDEDEDİLMESİ kararı alınmıştır.			
Savunmada Tezin Başlığı	: ☒ Değişmedi. ☐ Değişti.		
Tezin Yeni Başlığı	:		
Öğrenci Savunmaya	: ☐ GELMEDI		
Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca yukarıda belirtilen tarih ve saatte Tez Savunma Jürisi toplanmış ancak ilgili öğrenci savunma sınavına gelmemiştir. Adayın tez çalışmasını Jüri önünde sunmadığı için yapılan değerlendirmeler sonunda adayın tez çalışmasıyla ilgili aşağıdaki kararı, ☐ OY BİRLİĞİ ile REDEDEDİLMİŞTİR.			

Tez Sınavı Jürisi	Unvanı, Adı Soyadı	İmza
Danışman Üye	DOÇ.DR. CUMHUR TAŞ	
Üye	DOÇ.DR. BARIŞ METİN	
Üye	DOÇ.DR. KORKUT ULUCAN	

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak savunmuş olduğum ‘Dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki’ isimli araştırmanın tarafımdan bilimsel ahlak, geleneklere uygun bir şekilde yazıldığı ve faydalandığım yapıtların kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu belirtir ve bunu şerefimle doğrularım.

Ceyda TERLEMEZ

ÖNSÖZ

Öncelikle tez öncesi ve tez oluşumu süreçlerinde, benden manevi desteğini, bilgisini ve yardımlarını esirgemeyen tez danışmanım Doç. Dr. Cumhur TAŞ'a,

Yüksek Lisans eğitimim boyunca değerli katkılarından dolayı Üsküdar Üniversitesi Klinik Psikoloji bölümünde görevli tüm öğretim üyelerine,

Hayatım boyunca sabır ve özveriyle bana destek olan aileme ve tüm yakınlarıma sonsuz teşekkürler.

İstanbul, 2019

Ceyda TERLEMEZ

ÖZET

Bu çalışma, lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri ve psikolojik faktörler arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma için 100 erkek lise öğrencisiyle anket çalışması yürütülmüştür. Katılımcılara Demografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Ergen Sosyal Kaygı Ölçeği, DEHB Ölçeği, Oyun Tipleri Ölçeği ve Beş Faktörlü Kişilik Ölçeği uygulanmıştır. Anketlerden elde edilen veriler karşılaştırılarak değişkenler arasındaki ilişki incelenmiştir.

Araştırmanın bulgularına göre, demografik değişkenler ve katılımcıların tercih ettiği oyun tipleri bakımından dijital oyun bağımlılığı, beş faktörlü kişilik boyutları, DEHB belirtileri ve sosyal kaygının anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği saptanmıştır. Oyun tipleri arasından, öğrencilerin yaygın olarak oynadıkları türlerin spor ve aksiyon olduğu saptanmıştır. Korelasyon bulgularına göre, dijital oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı ve DEHB ile ilişkili faktörler alt boyutlarının pozitif yönlü ve anlamlı ilişkili bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı ile beş faktörlü kişilik boyutları anlamlı ilişkili bulunmamıştır. Beş faktörlü kişilik boyutlarındaki anlamlı farklılıklar öğrencilerin oyun tiplerinde saptanmıştır. Regresyon bulgularına göre, dijital oyun bağımlılığını yordayan değişkenin DEHB ile ilişkili faktörler boyutu olduğu saptanmıştır.

Araştırmada elde edilen bulgular, öğrencilerin beş faktörlü kişilik özellikleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki olmadığını; fakat oyun tercihleriyle kişilik boyutlarının farklılık gösterdiği bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve DEHB ile ilişkili bulunmuştur. Elde edilen sonuçların, dijital çağda giderek yaygınlaşan bir problem olan problemli internet ve bilgisayar kullanımı üzerinde geliştirilecek müdahalelerin doğru ve etkin bir biçimde sağlanabilmesi bakımından katkısı olabileceği düşünülmektedir. İleri çalışmalarla, farklı örneklem büyüklüğü ile çalışmanın tekrarlanabileceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kişilik, Bilgisayar Oyunları, DEHB, Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı

ABSTRACT

The aim of this study was to investigate the relationship between digital game addiction, personality traits and psychological factors in high school students. A survey was conducted with 100 male high school students. Demographic Information Form, Digital Game Addiction Scale, Adolescent Social Anxiety Scale, ADHD Scale, Game Types Scale and Five-Factor Personality Scale were applied to the participants. By comparing the data obtained from the questionnaires, the relationship between the variables was examined in the study.

Based on the findings, gaming addiction, five factor personality dimensions, ADHD symptoms and social anxiety were significantly different in terms of demographic variables and game types preferred by participants. Among the game types, it was determined that the genres that students played widely were sports and action. According to the correlation findings, digital game addiction with social anxiety and ADHD related factors were found to be positively and significantly correlated. However, gaming addiction was not significantly correlated to five-factor personality dimensions. Significant differences in the five-factor personality dimensions were found in the game types reported by the students. According to the regression findings, the variable predicting gaming addiction was found to be the ADHD-related factors dimension.

The findings of the study indicated that there is no relationship between the five-factor personality traits of the students and digital game addiction. However, it was found that the personality dimensions differed with the game preferences. Digital game addiction was associated with social anxiety and ADHD. It is thought that the obtained results may contribute to the valid and effective interventions to be developed on problematic internet and computer use which is an increasingly common problem in digital age. Further studies could be conducted with different sample sizes.

Keywords: ADHD, Personality Computer Games, Gaming Addiction, Social Anxiety.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

YEMİN METNİ.....	i
ÖNSÖZ	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
İÇİNDEKİLER	v
TABLolar LİSTESİ.....	viii
KISALTMALAR LİSTESİ	x
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ	1
1.1. PROBLEM DURUMU	1
1.2. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	2
1.3. ARAŞTIRMANIN AMACI	3
1.4. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ.....	3
1.5 ARAŞTIRMANIN SAYILTI LARI.....	3
1.6 ARAŞTIRMANIN SINIRLILIK LARI.....	4
1.7. ARAŞTIRMAYA İLİŞKİN TANIM LAR.....	4
BÖLÜM II	5
GENEL BİLGİLER	5
2.1 Oyunun Tanımı	5
2.1.1 Oyunun Tarihi.....	6
2.1.2 Oyun Kuramları	8
2.1.2.1. Klasik Oyun Kuramları.....	8
2.1.2.2. Fazla Enerji Kuramı	8
2.1.2.3. Dinlenme Kuramı	9
2.1.2.4. Öncül Deneme Kuramı	9

2.1.2.5. Tekrarlama/ Özünü Yineleme Kuramı	9
2.1.2.6. Dinamik Oyun Kuramları	9
2.1.2.7. Psikanalitik Oyun Kuramı	9
2.1.2.8. Bilişsel (Zihinsel) Oyun Kuramı.....	9
2.1.2.9. Diğer Oyun Kuramları	10
2.1.3.Oyunların Sınıflandırılması.....	10
2.2 Bağımlılık	12
2.3.Dijital Oyun Kavramı ve Türleri.....	12
2.3.1.Dijital Oyun Bağımlılığı.....	13
2.3.2.Dijital Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenler.....	15
2.3.3.Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri.....	16
2.4. Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Çalışmalar.....	17
2.4.1. Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yurtiçinde Yapılan Çalışmalar	17
2.4.2. Oyun Bağımlılığıyla İlgili Yurtdışında Yapılan Çalışmalar.....	18
BÖLÜM III.....	21
YÖNTEM	21
3.1 Araştırmanın Modeli.....	21
3.2 Araştırmanın Evren ve Örneklemi	21
3.3 Veri Toplama	21
3.3.1 Sosyodemografik Bilgi Formu.....	22
3.3.2 Oyun Tipleri Ölçeği	22
3.3.3 Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	22
3.3.4 Beş Faktörlü Kişilik Ölçeği	22
3.3.5 Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği	23
3.3.6 Erişkin DEH/DEHB Ölçeği	23
3.4. Veri Analizi.....	24

BÖLÜM IV	25
BULGULAR.....	25
4.1. Demografik Değişkenlerin Betimleyici İstatistikleri.....	25
4.2. Katılımcıların Oynadıkları Dijital Oyun Tiplerine Göre Araştırma Değişkenlerinin Karşılaştırılması	27
4.3. Demografik Değişkenler Bakımından Araştırma Değişkenlerinin Karşılaştırılması	36
4.4. Araştırma Değişkenleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	43
BÖLÜM V	46
TARTIŞMA	46
BÖLÜM VI.....	52
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	52
6.1. SONUÇ	52
6.2. ÖNERİLER.....	53
KAYNAKÇA.....	55
EKLER.....	60
EK-1. Demografik Bilgi Formu.....	60
EK-2. Oyun Tipleri Ölçeği	61
EK-3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	62
EK-4. Beş Faktörlü Kişilik Ölçeği.....	63
EK-5. Ergenler için Sosyal Kaygı Ölçeği	65
EK-6. Erişkin DEH/DEHB Ölçeği	67
ÖZGEÇMİŞ	70

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Demografik Değişkenlerin Betimleyici İstatistikleri.....	255
Tablo 2. Taktik Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi .	277
Tablo 3. Yap-Boz Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi	288
Tablo 4. Macera Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi ...	30
Tablo 5. Aksiyon Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi	31
Tablo 6. Spor Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi ...	32
Tablo 7. Role-Playing Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi	33
Tablo 8. Simülasyon Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi	35
Tablo 9. Sınıf Değişkenine Göre Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Kruskal Wallis H Testi	36
Tablo 10. Yaş Değişkenine Göre Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Kruskal Wallis H Testi	38
Tablo 11. Evde Kişi Sayısı Değişkenine Göre Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Kruskal Wallis H Testi	39
Tablo 12. Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Kruskal Wallis H Testi	40

Tablo 13. Dijital Oyun Oynama Sıklığı Değişkenine Göre Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Kruskal Wallis H Testi	41
Tablo 14. Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Pearson Korelasyon Analizi	43
Tablo 15. Dijital Oyun Bağımlılığının DEHB ile İlişkili Faktörler ve Sosyal anksiyete Değişkenleriyle Açıklayıcı Doğrusal Regresyon Analizi	45



KISALTMALAR LİSTESİ

DEH: Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite

DEHB: Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game (Geniş Katılımcılı Çevrimiçi Role Playing Oyunları)

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1.PROBLEM DURUMU

Dijital oyun bağımlılığı ve gençlerde potansiyel olumsuz etkileri konusundaki araştırmalar ve tartışmalar hem medyada hem de araştırmacılar nezdinde sürdürülmektedir. Bu durumun gerekçesi olarak, ergenlerin ve genç erişkinlerin boş zaman etkinliği olarak medya araçlarını tercih etmesi gösterilmektedir. Örneğin, Almanya’da 14 yaş üzeri bireylerin %24,2’sinin dijital oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Ayrıca, 14 ile 17 yaş arası bireylerde dijital oyun deneyiminin %86,7 oranında olduğu ifade edilmiştir. Yaş aralığı 18 ile 29 olan bireylerde ise bu oran %61’dir (Quandt ve ark, 2013).

Dijital oyunlar ve olası negatif etkileri üzerine yapılan çalışmaların neticesinde, semptomları bakımından kumar bağımlılığına benzediği ifade edilmektedir (Griffiths & Wood, 2000). Bununla birlikte, bu görüşe getirilen eleştiriler arasında Wood (2008), kumar bağımlılığında kişilerin para kazanma ve kaybetme gibi bir durumu olmasının dijital oyunlardan farklı bir özellik olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca, Wood (2008) oyun “bağımlılığı” ifadesini eleştirerek kişilerin her zaman gerçek dünyanın sorumlulukları ve deneyimlerinden kaçınmak için dijital oyunlara yönelmediğini; yalnızca uzun süreler boyunca oyun oynadıklarını ifade etmiştir.

Dijital oyun bağımlılığının risk faktörleri arasında özellikle bireysel ve sosyal açıdan bazı sonuçların görülebileceği ifade edilmektedir. Örneğin, düşük benlik saygısı ve yalnızlık, dijital oyun bağımlılığında görülebilecek olumsuz sonuçlar olarak ifade edilmiştir (Lemmens ve ark, 2011). Bununla birlikte, dijital oyun bağımlılığının sonucu olarak görülen durumların aynı zamanda bireylerin dijital oyunlara yönelimini arttıran sebepler olup olmadığı konusu netlik kazanmamıştır. Bu durumda, dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik faktörler arasında iki yönlü ilişki olduğunu göstermektedir (Gentile, 2009).

Kişilik özellikleri ve sosyal faktörlerin risk unsuru olduğu kabul edilen dijital oyun bağımlılığında kişilerin kaçış eğiliminde olduğu ve dijital platformda kendilerini daha iyi ifade edebildikleri öne sürülmektedir (Kuss ve ark, 2012). Bu doğrultuda, dijital oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilen faktörlerin araştırılmasının önemli katkıları olabileceği düşünülmektedir.

1.2.ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Bağımlılık bir nesneye, kişiye ya da varlığa önlenemez bir istektir. Dijital oyun bağımlılığı, bireyin oyun oynama isteği kişi tarafından kontrol edilemiyor, duygu ve düşüncelerde, sosyal yaşamda değişime neden oluyor ise problemin varlığından ya da bağımlılıktan söz edilebilir. Teknoloji, hayatımızın her alanını kolaylaştırırken, eğlence ve oyun alanı olarak da her geçen gün gelişip yaygınlaşmıştır. Bulunduğumuz yüzyılda ne yazık ki şehirleşme, yeşil alanların azalması nedeniyle önceden geleneksel olarak oynanan oyunların yetersizliğinden, bunların yerini dijital oyunlar almıştır. Dijital oyunları sınıflandırma konusunda yapılan araştırmalar sonucunda kesin bir bilgiye sahip olmamız ile birlikte Adams ve Rolling (2006) yaptığı araştırmalar sonucunda; taktik, yap-boz, macera, aksiyon, spor, rol yapma ve simülasyon olmak üzere yedi tür oyun türü belirlenmiştir.

Bireylerin bu oyunları oynamayı tercih etmelerindeki sebepler ise;

1. Bireyin boş zamanını değerlendirme isteği, stresten kaçma ve rahatlama arzusu
2. Bireyin eğlenme isteği ve yapacak başka bir şey bulamaması
3. Bireyin içinde bulunduğu olumsuz koşullardan kurtulması, uzaklaşması ve gerçek hayattan kopuş arzusu
4. Bireyin uzun bir süre zarfında odaklanabileceği bir şey istemesi (Irmak & Erdoğan, 2015)

Dijital oyun bağımlılığı, bireylerde kişilik özelliklerini olumsuz etkilemektedir. Yapılan araştırmalar sonucunda bağımlılık derecesinde oynayan bireylerin normale oranla daha utangaç, hayatlarının kontrolünü daha az elinde bulundurabildiklerine inanan ve daha az elinde inancılı olduklarını göstermektedir. Ayrıca bireylerde okul performanslarında düşüş, sosyal fobi, depresyon, dikkat eksikliği, kişilerarası duyarsızlık gözlemlenmiştir (Taylan, Kara & Durğun 2017). Belirtilen hususlar doğrultusunda, oyun bağımlılığının ergenler ve genç erişkinlerde yaygınlığı bakımından ilişkili psikolojik ve bireysel faktörlerin değerlendirilmesinin söz konusu

psikopatolojiye ilişkin güncel veri sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu çalışmada, dijital oyun bağımlılığına ilişkin elde edilecek bulguların ileri araştırmalar ve klinik pratikte tedavi başarısını sağlamak adına dahil edilmesi gereken faktörler hakkında katkı sunulması hedeflenmektedir.

1.3.ARAŞTIRMANIN AMACI

Dijital oyun bağımlılığı ergenlik döneminde bireylerin kişilik özellikleri üzerindeki olumsuz etkileri üzerindeki olumsuz etkileri ve daha sonra ki yaşantılarında olabilecek etkilere doğrudan duyarlı yapmaktadır. Bu araştırma da ‘Dijital Oyun Bağımlılığı ile Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki’ incelenecektir. Tezin amacı dijital oyun bağımlılığının ergenler üzerindeki kişilik özellikleriyle arasında nasıl bir ilişki içerisinde olduğunu ortaya koymaktadır.

1.4.ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ

H1: Dijital oyun bağımlılığına yatkınlığı olan ergenlerin sosyal kaygı düzeyleri etkilenmektedir.

H2: Dijital oyun bağımlılığına yatkınlığı olan ergenlerin kişilik özelliklerini etkileyebilmektedir.

H3: Dijital oyun bağımlılığına yatkınlığı olan ergenlerde dikkat eksikliği ve hiperaktivite düzeylerini etkileyebilmektedir.

1.5 ARAŞTIRMANIN SAYILTILARI

Araştırmanın örneklem, yöntem ve veri analizi bakımından varsayımları aşağıdaki gibidir:

1. Araştırmanın örneklemine oluşturan katılımcıların çalışma evrenini temsil ettiği varsayılmaktadır.
2. Araştırmalarda kullanılan ölçeklerin araştırma değişkenlerinin ölçebilecek nitelikte olduğu varsayılmaktadır.
3. Araştırmaya katılan erkek ergen öğrencilerin ölçekleri doğru, açık ve samimi olarak vermiş oldukları yanıtların geçerli ve güvenilir yanıtlar olduğu varsayılmaktadır.

1.6 ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Araştırma, Antalya ilinde özel bir lisede okuyan 9.sınıf ve 12.sınıftaki erkek ergen öğrencilerden elde edilen bilgiler ile sınırlıdır. Araştırma verileri 100 erkek ergen öğrenciden elde edilen bilgiler ile sınırlıdır. Araştırma da uygulanan Sosyodemografik Ölçeği, Oyun Tipleri Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Beş Faktörlü Kişilik Ölçeği, Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği, Erişkin DEH/DEHB Ölçeği ile sınırlıdır.

1.7. ARAŞTIRMAYA İLİŞKİN TANIMLAR

OYUN: Belli bir amaçla olsun ya da olmasın, kurallı ya da kurlsız gerçekleştirilebilen; ancak her durumda çocuğun gerçek yaşamın bir parçası olan, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişime dayalı, istekli ve katılmayı sevdiği en etkili öğrenme sürecidir. (Sormaz, 2010). Başka bir deyişle oyun, istekli ve özgür olarak yapılan, mutluluk verici, çocuğun bütün gelişim alanlarını uyaran, becerileri kadar duygularını da geliştiren etkinlikler olarak tanımlanabilir (Razon, 1985).

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI: Olumsuz olarak adlandırılabilcek bir durum için kullanılan bağımlılık kavramı, bir madde veya bir davranışı bırakamamak bunları kontrol dışı arzulamak olarak tanımlanmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı ise; bireyin uzun süreli olarak oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek dışı yaşantısıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı sorumluluklarını aksatması ve oyun oynamayı diğer etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçları olan durumdur (Horzum, 2011).

KİŞİLİK: Kişilik, bir insanın duygu, düşünce ve davranışlarını etkileyen olayların bütünleşmiş halidir. Kişiliği oluşturan dört temel unsur bulunmaktadır. Bunlar; dürtüler, duyguların yoğunluğu ve değişkenliği, düşünce yapısı ve son olarak davranışlardır.

BÖLÜM II

GENEL BİLGİLER

2.1 Oyunun Tanımı

İnsanlık tarihi kadar eski bir geçmişi olan oyun terimi Öztürkçe’ den gelmektedir. Oyun kavramının birçok anlamı vardır. Oyun kavramı TDK’ ya göre; yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence, kumar, şaşkınlık uyandırıcı hüner, tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, müzik hareketlerinin bütünü, seslendirilmek veya sahnede oynamak için hazırlanmış eser, temsil, piyes, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan çevikliğe dayanan her türlü yarışma, hile, düzen, desise, entrika olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2019).

Bakılacak olursa Aristoteles oyunu, çocukların gelecekte yapacaklarının şimdi ki hali olarak görürken, Ouantilianus oyunu, çocuğun ilk eğitimi olarak görmektedir. Comenius’a göre ise oyun; çocuğun ömür boyu hayatında önemli bir öğrenme aracı olup ve bunun yanında tertip ya da disiplin kazanmasında önemli bir yeri vardır.

John Dewey’ e göre oyun; oyun oynarken bilinçsiz yapılan davranış olarak gözlemlenebilir bir sonuç olarak tasvir ederken, Huizinga ise oyunu, belli bir zaman diliminde olması ve yerde istekli oluşu ve düzenli olarak yapılan bir aktivite olarak tasvir edilmektedir. Spencer’in artık enerjiyi atma ihtiyacı, Eibesfeldt’in aktif çıraklık, Groos’un yaşamın sonraki aşamalarına hazırlanmak, Mitchell ve Mason’un bireyin kendini ifade etmesi ve Gulick’in ise yapılmak istenilenin yapılması olarak tanımladıkları oyunun şüphesiz bütün canlıların hayatında önemli bir yeri vardır (Akt. Ergün, 1980).

Eski bir geçmişi olan oyunun o zamanlardan beri nasıl olduğu ve nasıl olması gerektiği hakkında birçok ve hepsi birbirinden farklı görüşler ileri sürülmüştür. Ancak bütün bu görüşlerin ortak kanaati oyunun çocukların en önemli uğraşı olması hakkındadır. Kelimenin anlamı ne kadar çok olursa olsun, Mc Luhan’ın da söylediği gibi oyun, herhangi bir sanat formu gibi yaşanması zor bir olayın somut örneğidir (Akt. Çalışkan ve Karadağ, 2008).

Oyun kavramından yola çıkarak birçok görüşten de faydalanarak da oyun hakkında bir fikir edinilebilir. Bunlar ise şöyledir; oyun, çocukların duygusal yönlerini ve hayallerini anlatan, çevresini tanımlayıp ve bunun yanında tecrübe edinmesini de sağlayan, bütün gelişimine katkı sağlayan, çocuklar içinse, mutluluk kaynağı olup ve son olarak da hayatlarında yapacaklarının bir yansıması olarak görünen aktivite olarak tanımlanabilir (Cinel, 2006).

Oyun terimi; kültür, coğrafya ve zamana göre değişiklik gösterebileceği gibi (Onur ve Güney, 2004), çocukların bilişsel gelişimine göre değişikliklerde olabileceği gibi, oyunun yapısı, kuralları ve amaçları da değişebilmektedir (Pilten ve Pilten, 2013).

Literatüre bakıldığında elde edilen bilgiler sonucunda oyun kavramını tanımlayabilmek için yapılan çalışmaların sonucunda oyun tercihlerini etkileyen faktörler olduğuna varılmıştır. McOmber (2006) tarafından yapılan çalışma sonucunda okul öncesi dönemde kız çocuklarının en çok tercih ettiği oyun aracı ‘üç tekerlekli bisiklet’ , erkek çocuklarının ise ‘top’ olduğunu ifade etmiştir. Padovani (2009) ise cinsiyet ayırmaksızın çocukların en çok tercih ettiği oyuncağın ‘top’ olduğunu belirtmektedir. Gredlein (2001) tarafından yapılan benzer bir çalışmada üç yaş erkek çocukların blok yapma oyunlarına kız çocuklarından daha fazla zaman ayırdığını belirlemiştir. Colwell ve Lindsey (2005) ise okul öncesi çocuklarla yaptıkları çalışmada erkek çocukların kaba-yuvarlanma oyunlarına kız çocuklarında daha fazla zaman ayırdıklarını belirlemişlerdir. Riley ve Jones (2007) kız çocukların oyun tercihinin iş birliğine dayalı oyunları olduğunu erkek çocukların ise yarışma türü oyunların tercih ettiğini ifade etmişlerdir (Akt. Ayan ve Memiş, 2012).

Bütün bu bilgiler toplandığında ortaya çıkan tanımlar doğrultusunda oyun; belli bir amaçla olsun ya da olmasın, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen; ancak her durumda çocuğun gerçek yaşamın bir parçası olan, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişime dayalı, istekli ve katılmayı sevdiği en etkili öğrenme süreci olarak açıklamak mümkündür (Sormaz,2010).

2.1.1 Oyunun Tarihi

Geçmişten günümüze gelen oyun insanoğlunun varolduğu dönemden beri oynanmaktadır. Bu oyunlar özellikle; ilk insanlık dönemlerinde, bireylerin temel yaşam tecrübeleriyle ilişkili olmaktadır (Eni,2017:23). İnsanlar çevrelerindeki insanların yaptığı hareketlerinin aynısını yaparak veyahut bir başkasına yaptıklarını anlatırken

hareketler yapmasıyla oyunu ortaya çıkarmışlardır. Bu yapılan taktikler sonucunda ortaya çıkan oyun gün geçtikçe çocuklar vesilesiyle günümüze kadar ulaşmıştır.

Arkeologlar tarafından araştırılan geçmişten gelen oyun kültürüyle ilgili bazı bilgilere ulaşılmıştır. Hindistan ve Mısır’ da çocuklar duvarlara resimler çizdiklerine varılmıştır. Duvarlardaki resimlerde topa  çevirmeyi ve el vuru ma resimler g r lm   ve bu oyunları oynadıklarını varmışlardır.

Oyunlar her dönemde farklılıklar göstermektedir. Bunlardan bazıları a ağıda ele alınmıştır.

Mısır Uygarlığı’nda; kazılar sonucunda elde edilen bilgiler doėrultusunda mezarlarda oyuncak bebeklere rastlanmıştır. Ancak bunun yanı sıra o zamanın şartlarıyla yapılan tohumdan yapılmış  ıngıraklar, pi miş topraktan yapılan bebekler veyahut hayvanlar bulunup  ocukların o zamanda oyun oynadıkları kaanatini ortaya  ıkarmaktadır.

Yunan Uygarlığı’nda; yapılan ara tırmalar sonucu olarak en yaygın olarak top oyunları oynanmaktadır. Yunanlıların fiziksel gelişimi  nemsemelerinden spor oyunlarına da  nem verilmekteydi.

Roma Uygarlığı’nda ise; bu dönemde ara tırmalar  u olguya varmıştır. Sava lar sonucu ortaya  ıkan ya am ko ulları zorluėu ve  alı maya ba lama oyun t rlerinde deėi ikliėe neden olmu tur. Top oyunları yasaklanmış olup, oyuncaklara sadece burjuva ailelerinin  ocukları ulaşabilmektedir. I  i ailelerinin  ocukları ailelerine yardım etmek, para kazanabilmek i in ya am ko ullarıyla uėra maktaydılar. Ancak bunlardan geri kalan zamanlarda anne babalarının yaptıkları oyuncaklarla oynamaktaydılar.

16. ve 17. Y zyıl’da; oyunlar diėer dönemlerden artık farklılaşmaya ba lamıştır. Oyun artık bir egzersizden beceriye d n   p simgesel olarak g   g sterisine gelmiştir.18. ve 19. Y zyıl’da; Sanayi Devrimi sonucunda deėi en ya am ko ulları aile b y klerinin  alı ması nedeniyle  ocuklar anaokullarına gitmeye ba lamıştır. Okula giden  ocuklar bilye oyunları gibi oynuyorlardı. Ancak okula gitmeyen  ocuklar ise kendilerinin buldukları,  rettikleri oyunları oynuyorlardı. Bu dönemde gene sosyoekonomik fark kendini gene g  l   ekilde g stermekteydi.

20. Y zyıl’da; İkinci D nya Sava ından sonra yeti kinlerin  alı ma şartlarındaki deėi iklik ve artı  y z nden kendilerine ayırdıkları zamanın ‘hobi’ olarak nitelendirip

bu kavramı çıkarmışlardır. Bu kavram sayesinde yetişkinler ve çocuklar için oyun kavramı değişmiştir.

Bu dönemden sonra oynanan oyunlar hem zihine ve fiziksel gelişime katkı sağlamaktaydı. Oyun bu dönemlerden değişimlere uğrayarak bu zamana kadar gelmektedir. Bazı oyunları hem çocuklar tarafından oynandığı görülürken bazı oyunlara yetişkinlerinde dahil olabildiğini görebilmekteyiz. Oyunlar, kültürlerin sosyal bileşenlerinin bir kısmını oluşturmakla birlikte, gündelik hayatın getirdiği baskı ve sorunlardan kaçışı da sağlamaktadır (Doğu, 2009).

Türklerin oyun kavramına en uygun şekilde anlatan kaynak ‘Dede Korkut Hikayeleri’nden ulaşılmaktadır. Diğer bir önemli kaynak ise Evliya Çelebi’nin Seyahatnamesi’dir. Anadolu’da yaşayan çocuklar çevrelerinde buldukları malzemelerden oyuncaklar ve oyunlar üretmişlerdir. Saklambaç, evcilik, futbol benzeri oyunlar, dikkat ve dayanıklılık gerektiren oyunlar ve cengaverlik oyunlarını üretip oynamışlardır. O dönemlerden sonra oyunlar nesilden nesile aktararak çocuk oyunları zenginleşip ve gelişme göstererek günümüze kadar ulaşmıştır (Atalay, 1992).

2.1.2 Oyun Kuramları

Kuramcılar oyun kavramı hakkında birçok fikirler ortaya çıkarmış ve kuramları oluşturmuşlardır. Bazı kuramcılar oyunu içgüdüsel olarak tanımlarken bazıları tam tersi olarak eğlenme, dinlenme gibi çeşitli faaliyetler şeklinde savunmuştur (Dönmez, 2000). Oyun kuramları üç başlık altında toplanmıştır. Bunlar: ‘Klasik Oyun Kuramları’, ‘Dinamik Oyun Kuramları’ ve ‘Diğer Oyun Kuramları’dır.

2.1.2.1. Klasik Oyun Kuramları

Çocuğun neden oyun oynadığı merak konusu olup onunla ilgilenmişlerdir. Bu kuram dört alt başlıktan oluşmaktadır. Bunlar: ‘Fazla Enerji Kuramı’, ‘Dinlenme Kuramı’, ‘Öncül Deneme Kuramı’, ‘Tekrarlama/Özünü Yenileme Kuramı’dır.

2.1.2.2. Fazla Enerji Kuramı

Fazla enerji kuramının öncülerinden Schiller ve Spencer tarafından çıkan bu kuram çocuğun varolan enerjisinin ortaya çıkmasıyla sergilediği amaçsız faaliyetler olarak tanımlanmaktadır. Bu kurama göre; oyunun içeriğinin bir önemi olmayıp asıl önemli olan fazla enerjinin tüketilmesidir.

2.1.2.3. Dinlenme Kuramı

Dinlenme kuramının öncülerinden olan Lazarus ve Patrick, fazla enerji kuramının tam tersine olarak, oyunun harcanan enerjinin geri kazanılmasıyla ortaya çıkan enerji açığının kapatılması amaç bilinerek oynandığını savunmaktadırlar. Çocukların oyun oynama istekleri bu kuramdan kaynaklanmaktadır. Bu kurama göre, oyunun içeriğinin ve şeklinin bir önemi yoktur.

2.1.2.4. Öncül Deneme Kuramı

Öncül Deneme Kuramının temsilcilerinden Gross oyunu; gelecekte hayatına kendisini adapte etmek amacıyla yeteneklerinin ortaya çıkması olarak savunmaktadır. Bu kuramda oyunun içgüdülere dayanarak olduğu savunulmaktadır. Öncül Deneme Kuramına göre; çocuklar gelecekteki davranış ve rolleri içgüdüsel olarak oyun içerisinde göstererek beceriler kazanırlar.

2.1.2.5. Tekrarlama/ Özünü Yineleme Kuramı

C. Darwin'in evrim teorisinden esinlenerek ortaya çıkan bu kuramın öncülerinden Stonley Hall'e göre; çocuk, kendi özünden kazanılan tecrübeleri tekrarlamaktadır. Bu kurama göre oyun gelecekte olan davranışların değil geçmişteki davranışların yenilenmesidir.

2.1.2.6. Dinamik Oyun Kuramları

Çocuğun oynadığı oyunların içeriği anlamaya çalışılmıştır. İki alt başlıktan oluşmaktadır. Bunlar: ' Psikanalitik Oyun Kuramı', 'Bilişsel (Zihinsel) Oyun Kuramı'dır.

2.1.2.7. Psikanalitik Oyun Kuramı

Sigmund Freud öncülüğünde ortaya çıkan bu kuram oyunun; çocukların duygusal sorunlarını ortaya çıkararak bilgi edinmeye yarayan olgu olarak tanımlanmaktadır. Psikanalitik Oyun Kuramına göre oyun; çocuğun hayatındaki gerçeklerden sıyrılıp, saldırgan dürtülerini rahatlıkla ortaya çıkarabileceği güvenli bir ortam olarak görülür. Oyun, mantıksal düşüncenin ve egonun oluşumuyla son bulur.

2.1.2.8. Bilişsel (Zihinsel) Oyun Kuramı

Jean Piaget tarafından ortaya çıkan bu kuramda oyun; bilişsek bir faaliyettir ve çocukların deneyimledikleri olaylardan edindikleri tecrübeleri sonucu ortaya çıkmıştır. Oyun, çocuğun bilgiyi en iyi şekilde işleyebileceği araç olarak görülmektedir. Çocuğa

bir şeyler öğretmenin en iyi yol etkileşim ve zihinsel işlem yoluyla gerçekleşeceğini savunurlar.

2.1.2.9. Diğer Oyun Kuramları

İki alt başlıktan oluşmaktadır. Bunlar: ‘Sistem Kuramı’ ve ‘İçten Uyarılma Kuramı’dır.

Sistem Kuramı

Bu kuramın hem öncüsü hem de sahibi olan Helenko’ya göre oyun, birey ve çevre arasında bir ilişkiden ibarettir. Oyunun oynanabilmesi için dışarıdan hiçbir müdahale olmadan oyun nesneleri ve oyun arkadaşlarını kendi seçmelidir. Bu kurama göre; oyun ortamı sayesinde çocuklar dışarıdan gelebilecek bütün olumsuz etkenlere karşı korunmaktadır.

İçten Uyarılma Kuramı

Sistem kuramı baz alınarak içten uyarılma kuramını geliştiren ve öncüsü olan Berlyne heyecan arama kavramını ortaya çıkarmıştır. Berlyne göre oyun esnasında oluşan uyarılma mekanizması, organizma tarafından kontrol altına alınıp sonunda zevk duygusu yaşanmaktadır.

2.1.3 Oyunların Sınıflandırılması

Oyunlar, içerikleri ve hayata etkileri olarak sınıflandırılabilir. En temel haliyle soyut ve somut olarak ele alınır. Soyut oyunlar, gerçek hayatı temsil etmeyen hayali bir dünyası olan, kendi kuralları olan oyun türleridir. Somut oyunlar ise tamamıyla gerçek hayatı yansıtmaktadır. Bazı teorisyenler bu iki ayrımın sağlıklı olmadığını savunmaktadırlar.

Johan Huizinga’nın Homo Ludens (1938) ve Roge Caillois’in Man, Play and Games (1958) adlı eserleri klasik oyun teorisine temel teşkil eden iki temel kaynaktır (Akt. Hazar, 1996). Oyunlarla ilgili başka bir sınıflandırma Sutton-Smith (1997) tarafından yapılmıştır. Oyunları türlerine göre ayıran Sutton-Smith’in sınıflandırması aşağıdaki şekildedir (Akt. Kadim, 2012).

- Akılsal- Düşünsel Oyun,
- Yalnız Oyun,
- Oyunsu Davranış ile Eylem,

- İnfomal Sosyal Oyun,
- Temsili Oyun,
- Performansa Dayalı Oyun,
- Kutlama ve Festivaller,
- Spor Müsabakaları,
- Riskli Oyunlar

Bu sınıflandırılan oyunlar haricinde teknoloji kullanım sıklığına göre ‘geleneksel oyun’, ‘dijital oyun’ olarak ayrılabilir. Geleneksel oyunlar; herhangi bir teknoloji kullanımı olmaksızın oynanan oyunlardır (saklambaç, körebe, sek sek vb.). Dijital oyunlar ise; bilgisayar, tablet, oyun konsolları ve mobil cihazlar olanağı ile oynanan oyunlardır.

Oyunlar amaçlarına göre ayrıldığında ‘eğitsel oyunlar’, ‘dijital eğitsel oyunlar’ ve ‘ öğretsel oyunlar olarak sınıflandırılabilir. Eğitsel ve dijital eğitsel oyunlar, bir şeyler öğretme amacı gütmeyen oyunlardır. Öğretsel oyunlar ise; bir şeyleri öğretme amacı güden oyunlardır.

Günümüzde teknoloji hızla gelişen ve yaygınlaşmasıyla büyük bir öneme sahip olmasıyla birlikte dijital oyunlara da olan ilgi artmıştır. Artan ilgi sayesinde dijital oyunların gelişmesinde ve oyun türlerinde büyük bir artış olmuştur. Dijital oyun türlerini aşağıdaki gibi sıralayabiliriz:

- Taktik
- Yap-boz
- Macera
- Aksiyon
- Spor
- Rol yapma
- Simülasyon gibi oyunlar bulunmaktadır.

Dijital oyun sektörü için 2014 yılında harcanan para 75 milyar dolar iken, 2016 yılında yaklaşık 100 milyar dolara ulaşp, 2019 yılında bu sektörün 120 milyar dolarlık bir boyuta ulaşması beklenmektedir (Newzoo,2016).

2.2 Bağımlılık

Bir bireye veya bir nesneye hem maddi olarak hem de manevi açıdan düşkünlük göstermesi olarak bilinen bağımlılık, TDK'ya (Türk Dil Kurumu) göre sigara, alkol ve uyuşturucu madde kullanımı gibi kötü alışkanlıklara zaaf gösterme olarak ifade edilmektedir. DSM-V' e göre ('American Psychiatric Association', 2013) bağımlılık ve alkol uyuşturucu maddenin tekrarlayan kullanımudur. Bağımlı olan kişi, alkol veya uyuşturucu maddenin istemsiz şekilde kullanımına engel olamamasıdır. Bağımlılık tanısı koyabilmek için DSM-V tanı kriterlerinin olması gerekmektedir. Bu kriterler esas olarak; tolerans geliştirme, yoksunluk belirtileri, kişinin maddeyi bırakmaya yönelik düşüncesinin bulunması fakat buna rağmen başarısız olması, kişinin yüksek dozda ve uzun süreli madde kullanması, madde kullanan kişinin sosyal, kültürel ve kişisel alanlarda hayatını kısıtlaması; hayatında fiziksel, psikolojik ve sosyal sorunlara yol açmasına rağmen kişinin madde kullanımını sürdürmesidir. Bu kriterlerin üç tanesinin bulunması durumunda bağımlılık tanısı konmaktadır (American Psychiatric Association, 2013).

2.3 Dijital Oyun Kavramı ve Türleri

Dijital oyun kavramı; bilgisayar, video, elektronik oyun gibi çeşitli platformlarda oynanabilmesinden kaynaklı farklı şekilde adlandırılabilir. En çok karşılaşılan kullanım bilgisayar oyunudur. Bilgisayar oyunlarını bir konsol yardımıyla televizyona bağlayarak da oynamak mümkündür.

Kirriemuir'a (2002; Akt. Alper, Aytan ve Ünlü,2015) göre, dijital oyun kavramı yerine video oyunları kavramı ve bilgisayar oyunları kavramı kullanılmasında bir sakınca yoktur. Hatta bu kavramlara konsol oyunları kavramları da eklenebilir. Mc Kenzei'ye göre ise dijital oyunlar birçok yönüyle sinemaya benzetilebilir (Akt. Doğu, 2006).

Dijital oyunlar, oyunların oynanış türlerine ve içeriklerine göre sınıflandırılır. Dijital oyunların en yaygın olarak kullanılan türleri aşağıda verilmiştir.

- Aksiyon Oyunları: Hız, hareket ve genellikle şiddet içerikli olan bu oyunlarda el- göz koordinasyonu ve olaylara tepki süresi gibi fiziksel zorlukları ön planda

olan oyun türüdür. ‘Pac- Man, Far Cry, Dragon Age: Inquisition’ bu oyun türüne örnek olarak verilebilir.

- Macera Oyunları: Araştırma, keşif, bulmaca gibi içeriklere sahip hikaye odaklı olan bir oyun türüdür. ‘The Longest Journey, Indiana Jones, Myst ve Riven’ bu oyun türüne örnek olarak verilebilir.
- Taktik Oyunları: Strateji, zamanlama ve planlamanın öncelikli olduğu bu faktörleri çok iyi şekilde yönetebilmesi ve kontrol altında tutabilmesi gerekmektedir. Taktik oyunları da kendi içinde ikiye ayrılmaktadır. Bunlar ‘gerçek zamanlı’ ve ‘sıra-tabanlı’dır. Sıra- tabanlı oyunlarda kişi hamle yapmak için karşı tarafı beklemek zorundayken, gerçek zamanlı oyunlarda eş zamanlı olarak hamle yapılmaktadır. Sıra- tabanlı taktik oyunlarına ‘Santraç’ , gerçek zamanlı taktik oyunlarına ise ‘ Age of Empires’ oyunlarına örnek olarak verilebilir.
- Rol Yapma Oyunları: Oyuncuların kurgusal bir sahnede oyun başlamadan önce farklı fiziki özellikler ve yetenekleri özelleştirilebilen bir karakter yaratmaktadır. ‘Dungeons & Dragons, Diablo’ oyun türleri örnek olarak verilebilir.
- Yap-Boz Oyunları: Oyuncu planladığı eylemlerle tek başına düşünsel kazanma mücadelesi verir. Rakip yoktur. Belirli bir düzen içinde oyunlarda yer alan şekilleri, renkleri veya sembolleri yönetir. ‘Angry Birds, Diamond Crush’ oyun türleri örnek olarak verilebilir.
- Spor: Fiziksel hareketlerin ve tekniklerin çok önemli olduğu spor oyunlarıdır. ‘FIFA,NBA, Championship Manager’ oyun türleri örnek olarak verilebilir.
- Simülasyon: Bir eylemle ilgili pratik yapmak bir aracı kullanmak veya dünya kurmakla ilgili genellikle bitmeyen şekilde tasarlanmış oyunlardır. ‘Sim City ve Uçak Simülatörleri’ oyun türleri bakımından örnek olarak verilebilir.

2.3.1 Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığının tam olarak gerçek bir tanımı yapılmaksızın, bir tür davranış bağımlılığı olarak görülüp, teknolojiyi uzun süre karşı konulamadan kullanım biçimi olarak ifade eden bir kavramdır.

DSM-V'e göre oyun bağımlılığının semptomlarına bakıldığında;

- Oyunla vakit geçirme
- Oyun oynamanın o an mümkün olmadığında geri çekilme semptomlarının görülmesi (üzüntü, endişe gibi)
- Hoşgörü dürtüsünü gidermek için oyun oynamaya daha fazla zaman ayırma
- Oyun oynamayı azaltmak ya da oyundan çıkamama
- Daha önce yapılan aktivitelerden oyun nedeniyle yapamama ve ilgi kaybetme
- Etrafındaki sorunlara rağmen oyun oynamaya devam etmek
- Olumsuz ruh hallerini hafifletmek için oynama isteği

Bu semptomlardan bir yıl içinde en az 5 inin görülmesi gerekmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı her yaşta olabildiği üzere özellikle çocuklarda uzun süre kullanım, bu uzun süre kullanım yüzünden sorumluluklarını aksatma, oyunu kendi yaşantılarıyla ilişkilendirmeleri ve dijital oyunları geleneksel oyunlara tercih etmeleriyle tanımlanabilecek bir durumdur. Günümüzde teknolojinin hızla ilerlemesi ve bu yüzden çocuklarında hayatlarına teknolojinin yenilenmesiyle birlikte oyun girmiştir (Horzum, 2011).

Dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılan araştırmalarda bazı oyunların diğer oyunlara kıyasla popüler oyun olup daha çok tercih edildiği saptanmıştır. Bakıldığında öne çıkan bu oyunlar, en son çıkan, içeriği olarak ilgi çeken ve görüntü kalitesi olarak en iyi sayılan oyunlar ortaya çıkmıştır. Ancak Minecraft oyununu incelendiği bir çalışmada, oyunun çok eski ve düşük çözünürlükte bir oyun olmasına karşın dünyanın en çok oynanan oyunlarından biri olduğu ortaya çıkmıştır. Bunun sebebinin oyun sınırsız özellikleri, yapısı ve içeriği gereği uzun zaman dikkat gerektirmesi, oyuncuların toplumsal rolleri kontrollü bir şekilde seçilebilmesi gibi faktörler olduğu belirlenmiştir (Akt. Alper, Aytan ve Ünlü, 2015).

Sisler'e (2005) göre, toplumların ve kültürlerin vazgeçilmez bir yapısı haline gelen dijital oyunlar , ciddi bir ekonomik servete, sosyal ve kültürel bir etkiye sahiptir. Dijital

oyunların oyunculara sunduğu ortamlar ele alındığında, yaratılan hayal dünyası ve dünyayı istenilen bir şekilde değiştirilebilir olması ve gerçek dünyada yapılamayacak bazı hareketlerin bilgisayar ortamında yapılabilir olması, geniş bir etki olanı bu oyunların en çok tercih edilen eğlence aracı olduğu görülmektedir (Akt. İnal ve Kiraz, 2008).

- Sağlıklı bir hayata sahip olan bireyin dijital oyun oynamanın normal sayılmasının yanı sıra hatta oyun oynamanın duygusal olarak rahatlama gibi çeşitli olumlu etkinin olduğu çalışmalar ortaya koyulmuştur. Ancak bunun yanı sıra, bireyin oyun oynama isteğine karşı koyamama, kontrolsüz bir şekilde davranma, duygularında iniş-çıkışların olduğu, düşüncelerde değişimler ve sosyal hayattan ciddi bir şekilde kopuş gözlemlendiğinde ortaya çıkan problem bağımlılık olarak adlandırılabilir.

2.3.2 Dijital Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenler

Dijital oyunların birtakım özelliklerinden ve oynayan bireylere hissettirdiği duygular, bağımlılık sürecini hızlandırmaya ve daha çok zaman harcamasına neden olabilecek unsurlar olarak değerlendirilmektedir. Yee (2006), dijital oyunlarda oyuncuları motive eden unsurları ‘başarı’, ‘sosyal’ ve ‘oyuna dalma’ başlıkları altında gruplandırmıştır.

-Başarı Bileşeni;

- **Yükselme/ İlerleme:** Oyun esnasında kazanılan güç, ödül, hızlı ilerleme, servet ve statü merakı
- **Mekanik:** Oyundaki oluşan karakterin performansını iyileştirmeye gitmek ve oyunun kendine has olan kurallarını sistemsal olarak çözme gerekliliği.
- **Rekabet:** Oyun esnasında diğer oyuncularla birlikte gösterilen mücadele isteği

-Sosyal Bileşen;

- **Sosyalleşme:** Oyundaki bireyler arasındaki sohbet etme, yardımlaşma isteği
- **İlişki:** Oyundaki bireyler farklı şehirlerde ikamet ediyor olsa da çevrimiçi oyunlar aracılığıyla uzun süreli ilişkiler kurma.

- **Ekip Çalışması:** Oyuncuların oyun esnasında birlik olup grup olmaktan memnuniyet duyması.

-Oyuna Dalma Bileşeni;

- **Keşif:** Oyunlarda yapılması istenilen adım adım görevleri çözme ve bir sonra ki bölümün bilinmezliği
- **Rol Yapma:** Oyun esnasında bireyin kendi hayalinde olan karakteri yaratarak istediği role bürünmek.
- **Özelleştirme ve Kontrol:** Oyundaki ortamı ve yaratılan karakteri kendine has şekillendirme
- **Gerçeklerden Kaçma:** Oyun oynayan bireylerin hayatlarında yaşadıkları sorunlardan kaçma olanağı.

2.3.3 Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Dijital oyunların oynanmasıyla birlikte oynayan çocuklarda bu oyunların hem olumlu hem de olumsuz bir sürü etkisi olduğu ortaya konulmuş olup ve bu oyunların çeşitliliği ve harcanan zamana göre de etkilerinde değişiklik olduğu ortaya konmuştur.

-Olumlu Etkiler;

- Çocuklar dijital oyunları oynarken aslında hem algı hem de bilişsel yetenekleri geliştirir ve bunun yanı sıra motor becerilerinde de gelişim söz konusudur.
- Dijital oyunlar oynanırken, çocuklar karar verme ve problem çöme becerilerini geliştirir, ekip çalışmasını öğrenir ve daha açık bir algıya sahip olur (Tüzün, 2006).
- Dijital oyunların yarattığı rekabet ortamı, çocuğu stratejiler tasarlamaya yönlendirir. Kazanma ve başarı duygusuyla birlikte güvenini artmasına yardımcı olur (Bayırtepe ve Tüzün, 2007).
- Dijital oyunlar, çocuklara daha çok odaklanmayı, plan yapmayı, hedefe ulaşmak için karışık durumlarla baş edebilme yeteneği kazandırır (EĞİTEK, 2008).

-Olumsuz Etkiler;

- Dijital oyunların başında saatlerce oturmak başta obezite olmak üzere, uyku problemleri, baş ağrıları, göz kuruluğu, el-bilek rahatsızlıkları, kas ve iskelet

sisteminde düzensizliklerin artması gibi durumlara neden olabilir (AMATEM, 2008).

- Şiddet içerikli dijital oyunlar çocuklarda öfkeli ve saldırgan davranışlarını tetiklemektedir (ASAGEM, 2008).
- Dijital oyun oynayan çocukların çok fazla vakit harcadıkları geleneksel oyunlara zaman ayırmadıklarından kaynaklı sosyalleşme olanağı olmadığına asosyalleşme görülmektedir.
- Dijital oyunlarla harcanan zaman çocukların derslerini aksatmasına ve zayıf bir akademik performans göstermelerine, okulu kırmalarına hatta okulu bırakmalarına neden olmaktadır (EĞİTEK, 2008)

2.4. Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Çalışmalar

2.4.1. Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yurtiçinde Yapılan Çalışmalar

Ülkemizde davranışsal bağımlılıklar ile ilgili yapılan çalışmalar arasında, ergenler ve erken erişkin bireylerde oyun bağımlılığının incelendiği görülmektedir. Yapılan çalışmalar arasında, Gökçearsan ve Durakoğlu (2014), ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyinin çeşitli değişkenlere göre incelemesini yapmışlardır. Araştırmaya 6. 7. Ve 8. Sınıf öğrencilerinden oluşan 146 kişilik örneklem grubu dahil edilmiştir. Çalışmada bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyine etki eden faktörler arasında cinsiyet, anne ve baba eğitim düzeyi değişkenleri bakımından anlamlı düzeyde farklılaştığı bulunmuştur. Ayrıca, erkek öğrencilerin, ebeveynlerin yüksek eğitim düzeyinde olmasının ve günde 3 saatten fazla oyun oynama durumunun bilgisayar oyunu bağımlılığı açısından risk faktörü oluşturabilecek değişkenler olduğu ifade edilmiştir.

Çavuş ve meslektaşları (2016) tarafından yapılan diğer bir çalışmada bilgisayar oyunları ve bağımlılık değişkenleri üniversite öğrencilerinin oluşturduğu örneklemde incelenmiştir. 435 öğrenciyle yürütülen çalışmada, katılımcılara Young (1998) tarafından geliştirilen Internet Bağımlılığı Ölçeği'nin bilgisayar oyunlarına göre uyarlaması yapılarak uygulanmıştır. Örneklem üzerinden yaygınlık incelendiğinde, her 5 katılımcıdan birinin oyun bağımlılığı risk grubunda yer aldığı saptanmıştır. Aynı zamanda, erkeklerin oyun bağımlılığı riskinin kız öğrencilerden daha yüksek olduğu görülmüştür. Bununla birlikte, anne eğitim düzeyi ve gelir düzeyinin artmasıyla öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin arttığı görülmüştür.

Balıkçı (2018) tarafından yapılan diğer bir çalışmada, çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışları arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmaya 317'si kadın ve 308'i erkek olmak üzere 625 öğrenci katılmıştır. Yaşları 10-19 arasında değişen katılımcılara çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık değişkenlerine yönelik anket çalışması yürütülmüştür. Çalışmada elde edilen bulgulara göre çevrimiçi oyun bağımlılığının saldırganlık ile anlamlı ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, çevrimiçi oyun bağımlılığı lise öğrencilerinde daha yüksek bulunmuştur. Çevrimdışı oyunlara kıyasla çevrimiçi oyunları tercih eden katılımcıların saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Erboy (2010) tarafından yapılan diğer bir çalışmada, ilköğretim 4. ve 5. Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler incelenmiştir. Yüksek lisans tezi olarak yayınlanan çalışmada öğrencilere bilgisayar oyunu bağımlılığı ölçeği ve yabancılaşma ölçeği uygulanmıştır. Çalışmada elde edilen bulgular doğrultusunda bilgisayar oyunu bağımlılığının cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği ve erkeklerin oyun bağımlılığı düzeyinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Şahsi bilgisayara sahip olma değişkeninin aynı zamanda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile ilişkisi olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, bilgisayar oyunu bağımlılığının sosyal soyutlanma ve sınıf düzeyi değişkenleri tarafından açıklayıcı analizinin incelendiği çalışmada sosyal soyutlanma puanlarının yüksek olması ve 4. Sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyunu bağımlılığı ile anlamlı ilişkisi olduğu saptanmıştır.

2.4.2. Oyun Bağımlılığıyla İlgili Yurtdışında Yapılan Çalışmalar

Braun ve meslektaşları (2016) yapmış olduğu çalışmada, dijital oyunlar oynayan, bilgisayar oyunu bağımlılığı ve bilgisayar oyunu oynamayan gruplarda kişilik özelliklerini incelemiştir. 2891 katılımcıyla yapılan çalışmada katılımcıların bilgisayar oyunu oynama durumuna göre bilgisayar oyun oynayanların tercih ettiği oyun tipine göre kategorize edildiği çalışmada elde edilen sonuçlara göre, bilgisayar oyunu bağımlılığı olan bireyler mücadeleci özellikte bulunmuştur. Ayrıca, oyun tiplerine göre katılımcıların kişilik özelliklerine göre anlamlı farklılıklar olduğu saptanmıştır. Aksiyon türünde oyunları tercih eden katılımcıların düşük nörotisizm ve yüksek dışadönüklük özelliği bildirdiği saptanmıştır.

Chou ve meslektaşları tarafından yapılan diğer bir çalışmada internet bağımlılığı, DEHB ve sosyal beceri eksikliği arasındaki ilişki incelenmiştir. 300 ergen

bireyle yapılan çalışmada tüm katılımcılar DEHB tanısı almış bireylerden oluşmaktadır. Araştırmada, öğrencilerin DEHB düzeyleri, sosyal beceri eksiklikleri, ebeveyn özellikleri ve internet bağımlılığı düzeyi incelenmiştir. Yapılan ilişkisel analiz sonucunda, sosyal beceri eksikliğinin internet bağımlılığı için risk faktörü oluşturduğu belirtilmiştir. Ayrıca, anne çalışma durumunu sosyal beceri eksikliği ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkide yönetici işlevde olduğu sonucu elde edilmiştir.

Moor ve Anderson (2019) yapmış oldukları sistematik gözden geçirme çalışmasında kişilik özellikleri ve antisosyal çevrimiçi davranışları arasındaki ilişkiyi ele alan çalışmalar değerlendirilmiştir. 26 araştırma üzerinden yapılan incelemeler sonucunda, antisosyal kişilik özelliklerinin bireylerde siber zorbalık, problemli sosyal medya kullanımı, problemli çevrimiçi oyun oynama, sanal takip, sanal iletişim üzerinden şiddet içerikli paylaşımlarda bulunma gibi problemlerle ilişkili olduğu sonucu elde edilmiştir. Ortaya çıkan problemli davranışların arka planında ise psikopatinin yer aldığı ifade edilmiştir.

Romer Thomsen ve meslektaşları (2018) gençlerde bağımlılık benzeri davranışlarda dürtüsel kişilik özelliklerini incelemişlerdir. Yaşları 16 ile 26 arasında değişen 109 kişiyle yürütülen çalışmada katılımcıların madde ya da madde-dışı bağımlılık bozuklukları ile UPPS dürtüsellik alt boyutları incelemiştir. İlişkisel analiz bulgularına göre dürtüsel kişilik özelliklerinin bağımlılık davranışlarının problemli internet bağımlılığı dışında kalan tüm tiplerle anlamlı ilişkili olduğu görülmüştür. Ayrıca, bireylerin bağımlılık davranışlarına yönelimi ile ilişkilendirilen kişilik özellikleri arasında, yenilik arayışı yer almaktadır.

Spekman ve meslektaşları (2013) yapmış oldukları çalışmada, bilgisayar oyunu bağımlılığı, tanımı ve ölçümü üzerine yaptıkları çalışmada, yaşları 11 ile 18 arasında değişen 1004 ergen erkek bireyin verileri incelenmiştir. Katılımcılara MMPI-2 uygulanmış olup, oyun bağımlılığı ile hangi psikopatolojik kişilik özelliği ile ilişkisi olduğu incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda madde kullanım bozukluğu ve problemli internet kullanımı ile psikopatolojik kişilik özellikleri arasında anlamlı ilişki olduğu sonucu elde edilmiştir.

Walther ve meslektaşları (2012) yapmış oldukları çalışmada, bağımlılık davranışlarının nüksünde kişilik özelliklerinin rolü incelenmiştir. Yaşları 12 ile 25 arasında değişen ve Almanya’da yürütülen çalışmada, 2553 katılımcının verileri

incelenmiştir. Çalışmada, madde kullanımı ve problemli internet kullanımı değerlendirilmiştir. Elde edilen sonuçlara göre, 12 tip kişilik özelliği üzerinden değerlendirilen madde ve madde-dışı bağımlılık bozukları arasında problemli sanal kumar oynama ve dijital oyunlar oynama arasında zayıf düzeyde; fakat pozitif yönlü ve anlamlı ilişkili bulunmuştur.

Wittek ve meslektaşları (2016), dijital oyun oynayan katılımcılarla yürüttükleri yaygınlık çalışmasında, Norveç'te yaşayan bireylerle yapılan incelemelerde katılımcıların %7,3 problemli oyun oynayıcısı ve %1,4'ünün oyun bağımlısı olduğu saptanmıştır. Ayrıca, oyun bağımlılığına ilişkin risk faktörleri arasında cinsiyet ve yaş yer almaktadır. Buna göre, erkeklerin ve genç yaşta olanların oyun bağımlılığı için risk faktörü oluşturduğu görülmektedir.

Wölfling ve meslektaşları (2008) yapmış olduğu çalışmada, ergenlerde oyun bağımlılığının tanı sürecinin karmaşık olduğu ifade edilmiştir. Bu durumu netleştirmek amacıyla Almanya'da yürütülen çalışmada, örneklemde yer alan ve %6,3'ünü oluşturan 221 katılımcının beyan ettiği bilgiler doğrultusunda, dijital oyun bağımlılığının tetikleyicisi olarak görülen davranışın kişilerin duygu düzenleme stratejisi olarak dijital oyun oynamayı tercih etmesi şeklindedir Öte yandan, dijital oyunlar oynayan kişilerin kısıtlı bilişsel esnekliğe sahip olduğu tespit edilmiştir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1 Araştırmanın Modeli

Araştırmada, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve kişilik özelliklerine olan etkisi değerlendirilmek amacıyla tarama modeli ve ilişkisel araştırma modelleri bir arada kullanılmıştır.

3.2 Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evreninin Antalya ili Muratpaşa ilçesinde lisede öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Şehir merkezindeki okulun ve oradaki öğrenci yapısından geneli daha iyi yansıtacağına inanıldığından çalışma evreni TED Antalya Koleji'ne kayıtlı olan öğrenciler belirlenmiştir. Çalışmada kullanılacak olan veriler 19.12.2018 tarihinde araştırmacı tarafından toplanmıştır. Araştırmaya katılan lise öğrencileri yazılı olarak bilgilendirilmiş ve araştırmaya katılmanın gönüllülük esasına bağlı olduğu bildirilmiş ve onay alındıktan sonra katılımcılara formlar dağıtılmıştır. Araştırmada kullanılan formlar hakkında sözlü olarak bilgi verilmiştir. Veri toplama amacıyla kullanılan ölçeklerin doldurulması 20-30 dakika gibi bir zaman dilimini olmuştur.

Araştırmanın örnekleme ise çalışma evreni içinden basit seçkisiz örneklem yöntemi ile seçilen 100 öğrenci oluşturmaktadır. Örneklem seçiminde öğrenciler sınıf düzeylerine göre 4 ayrı tabakaya ayrılmış olup, toplam olarak 100 erkek öğrenci seçilerek oluşturulmuştur.

3.3 Veri Toplama

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak, araştırmacı tarafından geliştirilen sosyodemografik bilgi formu ve oyun tipleri ölçeği, dijital oyun bağımlılığının ölçülmesi için Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOP-7), 7 maddeden oluşmaktadır. Kişilik nitelikleri ve yetkinliklerini ölçmek amacıyla Donahue ve Kentle (1991) tarafından geliştirilen Beş Faktörlü Kişilik Ölçeği, 44 maddeden oluşmaktadır. Ergenlerin kaygı düzeylerini ölçmek amacıyla La Greca ve Lopez (1998) tarafından geliştirilen Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği, 22 maddeden oluşmaktadır. Dikkat eksikliği ve hiperaktivite

bozukluğunun ölçmek amacıyla Atilla Turgay (1995) tarafından geliştirilen Erişkin DEH7DEHB Ölçeği, 48 maddeden oluşmaktadır.

3.3.1 Sosyodemografik Bilgi Formu

Bu form literatür bilgileri baz alınarak araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Sosyodemografik Bilgi Formu'nda yaş, cinsiyet, sınıf düzeylerini içeren sorular bulunmaktadır.

3.3.2 Oyun Tipleri Ölçeği

Bu form araştırmacı tarafından oyunlarla ilgili araştırma yapılarak hazırlanmıştır. Bu formun içeriğinde oyun tipleri ve bunlara örnekler verilerek hazırlanmıştır.

3.3.3 Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı (DOB-7) ölçeği Lemmens ve arkadaşları tarafından (2009; Akt. Irmak ve Erdoğan, 2014) tarafından geliştirilmiştir. Türkçeye uyarlanması Irmak ve Erdoğan (2014) tarafından yapılmıştır. Ölçeğin 12-18 yaş arasındaki ergenlerin problemleri dijital oyun davranışlarını tespit etmektir. Orijinal DOB-7 ölçeğin geçerlik ve güvenirlik değerleri ölçeğin kullanılabilmesi için yeterli olduğu sonucunu vermektedir. Ölçekten 7-35 arasında puan alınabilmektedir. Ölçeğe göre, oyun bağımlısı olup olmadığını test etmek için monotetik ve politetik iki format kullanılmıştır. Monotetik formata göre kişi, 7 maddenin 7'sine de 3 (bazen) ve üzerinde puan veriyor ise riskli, politetik formata göre 7 maddenin en az 4'üne 3 (bazen) ve üzerinde puan veriyor ise yüksek riskli oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır. Ölçekten alınabilecek ortalama puan artışına göre, oyun bağımlılığı düzeyinin belirlendiği ifade edilmiştir.

3.3.4 Beş Faktörlü Kişilik Ölçeği

John Donahue ve Kentle tarafından 1991 yılında geliştirilen 44 ifadeden oluşan bu ölçek Alkan tarafından 2007 yılında geçerlilik ve güvenirlik çalışması yapılmıştır. Ölçek içinde dışadönüklük boyutu 1,6,11,16,21,26,31,36 numaralı sorularla; uyumluluk boyutu 2,7,12,17,22,27,32,37,42 numaralı sorularla; sorumluluk boyutu 3,8,13,18,23,28,33,38 numaralı sorularla; nevrozlu boyutu 4,9,14,19,24,29,34,39 numaralı sorularla ve deneyime açıklık boyutu 5,10,15,20,25,35,40,41,44 numaralı sorularla ölçülmüştür. Anket katılımcıları envanterdeki sorulara yanıtlarını 5'li likert

yöntemiyle; ‘1: Kesinlikle katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3: Ne katılıyorum, ne katılmıyorum, 4: Katılıyorum, 5: Kesinlikle katılıyorum’ şeklinde verilmiştir.

3.3.5 Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği

Bu ölçek La Greca ve Lopez (1998) tarafından ergenlere uyarlanmıştır. Türkiye’de 2007 yılında 12-15 yaş arasında geçerlilik ve güvenilirliğini Aydın ve Sütçü tarafından yapılmış olup, 2013 yılında Osman Zorbaz tarafından 14-17 yaş aralığı için uyarlaması yapılmıştır. Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği, 5’li likert tipi ve toplam 22 maddeden oluşan bir ölçektir. Bunlardan 18’i ölçek maddesi olup, geriye kalan 4 madde (2,7,11,16) puanlamaya katılmayan ‘kitap okumayı severim’, ‘spor yapmaktan hoşlanırım’ gibi farklı konulardan seçilmiş maddelerdir. Ölçek maddeleri 1-5 aralığında (1=hiçbir zaman,5=her zaman) puan olarakta (min:18;max:90) almaktadır. Ölçekten alınan yüksek puanlar sosyal kaygının belirtilerinin fazlalığına işaret etmektedir.

3.3.6 Erişkin DEH/DEHB Ölçeği

Atilla Turgay tarafından 1995 yılında Kanada’da geliştirmiş olup 5’li likert tipi ölçektir. Türkçeye çevirisini Atilla Turgay yapmış olup ülkemize ait dilsek eşdeğerlik, geçerlik ve güvenilirlik çalışması Güney ve arkadaşları tarafından yapılmıştır. Ölçek; ‘dikkat eksikliği, aşırı hareketlilik/ dürtüsellik ve DEBH ile ilgili özellikler/ sorunlar olmak üzere 3 bölümden oluşmaktadır. Dikkat eksikliği bölümü DSM-IV tanı kriterlerinden alınan 9 maddeden oluşmaktadır. 3’ten düşük puanlar orta düzeyde dikkat eksikliği belirtisi olarak kabul edilmektedir. Aşırı hareketlilik/ dürtüsellik bölümü de DSM-IV tanı kriterlerinden alınan 9 maddeden oluşmaktadır. Belirti düzeyi puanlaması dikkat eksikliği bölümünde olduğu gibidir. Son bölüm olan DEHB ile ilgili özellikler/ sorunlar bölümü ise ilk iki bölümden farklı olarak klinik deneyim ve gözlemlere dayandırılmış 30 maddeyi içermektedir. Bu bölümden alınan 0-12,99 arası puan düşük, 13-35 arası puan ise yüksek düzeyde sorun teşkil edilen özellikler olarak kabul edilmektedir.

3.4. Veri Analizi

Araştırmanın hipotezlerini doğrulamak amacıyla, anketlerden elde edilen verilerin istatistiksel analizi SPSS (Statistical Package for Social Sciences 24.0) yazılımı ile yapılmıştır. Araştırma değişkenlerinin demografik değişkenlerle karşılaştırılmasında, homojen dağılım göstermeyen ikiden fazla kategori bulunan demografik değişkenlerin dijital oyun bağımlılığı ve kişilik özellikleriyle karşılaştırılmasında “Kruskal Wallis Homojenlik Testi” uygulanmıştır. İkili bağımsız grup içeren demografik değişkenlerin karşılaştırılmasında “Bağımsız Örneklem t Testi” kullanılmıştır. Araştırma değişkenleri arasındaki ilişkinin incelenmesi için “Pearson korelasyonu” uygulanmıştır. Korelasyonu saptanan değişkenlerin yordayıcılığını incelemek için “Doğrusal Regresyon Analizi” yapılmıştır. Analizlerde anlamlılık değeri 0,05 ve 0,01 olarak alınmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde, lise öğrencilerinin dijital oyun kullanımı, oyun bağımlılığı düzeyleri, sosyal anksiyete düzeyi, DEHB özellikleri ve Beş Faktörlü Kişilik boyutlarına ilişkin istatistiksel bulgular yer almaktadır.

4.1. Demografik Değişkenlerin Betimleyici İstatistikleri

Araştırmada katılımcıların demografik değişkenlerine ilişkin frekans dağılımları Tablo 1’de verilmiştir:

Tablo 1. Demografik Değişkenlerin Betimleyici İstatistikleri

Demografik değişkenler (n=100)		n	%
Sınıf	9. sınıf	14	14,0
	10. sınıf	32	32,0
	11. sınıf	32	32,0
	12. sınıf	22	22,0
	Toplam	100	100,0
Yaş	14	7	7,0
	15	29	29,0
	16	35	35,0
	17	20	20,0
	18	9	9,0
	Toplam	100	100,0
Dijital Oyunları Oynama Sıklığı	Günde 1 saatten az	61	61,0
	Günde 1-3 saat arası	30	30,0
	Günde 3-5 saat	9	9,0
	Toplam	100	100,0
Ailede Psikiyatrik Rahatsızlık	Evet	2	2,0
	Hayır/yok	98	98,0
	Toplam	100	100,0
Daha önce Psikiyatrik Tanı alma durumu	Evet	2	2,0
	Hayır/yok	98	98,0
	Toplam	100	100,0
Sürekli Kullanılan İlaç	Evet	12	12,0
	Hayır/yok	88	88,0
	Toplam	100	100,0
Sosyoekonomik Düzey	Orta	70	70,0
	Yüksek	30	30,0
	Toplam	100	100,0

Tablo 1'in devamı			
Evdeki Kişi Sayısı	2	10	10,0
	3	36	36,0
	4 ve daha fazla	54	54,0
	Toplam	100	100,0
Kardeş Sayısı	1	32	32,0
	2	52	52,0
	3	16	16,0
	Toplam	100	100,0

Demografik değişkenlerin betimleyici istatistiklerine göre, 100 erkek lise öğrencisi araştırmaya katılmıştır. Öğrencilerin %14'ü 9. sınıf, %32'si 10. Sınıf, %32'si 11. Sınıf ve %22'si 12.sınıf öğrencisidir. Yaş dağılımına göre %7'si 14 yaş, %29'u 15 yaş, 35'i 16 yaş, %20'si 17 yaş ve %9'u 18 yaşındadır. Dijital oyunları oynama sıklığı değişkenine göre %61'i günde 1 saatten az, %30'u günde 1-3 saat, ve %9'i Günde 3-5 saat dijital oyun oynamaktadır. Ailede psikiyatrik rahatsızlık değişkenine göre %2 oranında katılımcının ailesinde psikiyatrik öykü vardır. Öğrencilerin %2'sinde psikiyatrik tanı alma durumu olduğu görülmüştür. Öğrencilerin %12'sinin sürekli olarak ilaç kullandığı, %88'inin ise kullanmadığı görülmüştür. Sosyoekonomik düzey değişkenine göre %70 oranında katılımcı orta düzey ve %30 oranında katılımcı yüksek gelir düzeyi bildirmiştir. Evdeki kişi sayısı değişkenine göre %10'unda iki kişi, %36 oranında üç kişi ve %54 oranında 4 veya daha fazla olarak bildirilmiştir. Kardeş sayısı değişkenine göre %32 oranında tek çocuk, %52 oranında iki kardeş ve %16 oranında üç kardeş olarak yanıtlanmıştır.

4.2. Katılımcıların Oynadıkları Dijital Oyun Tiplerine Göre Araştırma Değişkenlerinin Karşılaştırılması

Araştırmada, öğrencilerin oyun tiplerine ilişkin vermiş oldukları yanıtların, dijital oyun bağımlılığı, sosyal anksiyete, DEHB özellikleri ve Beş Faktörlü Kişilik boyutlarıyla karşılaştırması yapılmıştır. Karşılaştırma analizleri için, ikili bağımsız gruplar için “Bağımsız Örneklem t Testi” uygulanmıştır.

Tablo 2. Taktik Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi

Alt Boyutlar	Taktik Oyunları	N	$\bar{X}$	Ss	t	P
Dışadönüklük	Hayır	43	29,93	5,902	2,316	,023*
	Evet	57	27,28	5,476		
Geçimlilik	Hayır	43	33,58	5,624	,423	,674
	Evet	57	33,11	5,544		
Sorumluluk	Hayır	43	28,98	5,722	1,143	,256
	Evet	57	27,49	6,918		
Duygusallık	Hayır	43	23,28	4,479	,276	,783
	Evet	57	22,96	6,364		
Deneyime açıklık	Hayır	43	35,86	5,676	-2,927	,004*
	Evet	57	39,19	5,608		
Sosyal anksiyete	Hayır	43	41,79	10,241	-2,293	,024*
	Evet	57	47,35	13,177		
Dijital oyun bağımlılığı	Hayır	43	12,47	4,306	-2,546	,012*
	Evet	57	15,19	5,945		
Dikkat eksikliği	Hayır	43	7,98	4,683	-1,505	,136
	Evet	57	9,58	5,672		

Tablo 2'nin devamı

Aşırı hareketlilik dürtüsellik	Hayır	43	9,07	5,435	1,266	,208
	Evet	57	7,61	5,876		
DEHB ile ilişkili faktörler	Hayır	43	27,00	13,035	-,737	,463
	Evet	57	29,23	16,259		

*p<0,05

Tablo 2'de taktik oyunları oynayan öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre deneyime açıklık ($t=-2,927$; $p<0,05$), sosyal anksiyete ($t=-2,293$; $p<0,05$) ve dijital oyun bağımlılığı ($t=-2,546$; $p<0,05$) anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Taktik oyunları oynayan öğrencilerin deneyime açıklık, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyete puanlar oynamayanlara göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Tablo 3. Yap-Boz Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi

Alt Boyutlar	Yap-boz	N	$\bar{X}$	Ss	t	P
Dışadönüklük	Hayır	83	28,77	5,915	1,346	,181
	Evet	17	26,71	4,909		
Geçimlilik	Hayır	83	33,22	5,666	-,369	,713
	Evet	17	33,76	5,118		
Sorumluluk	Hayır	83	28,22	6,329	,297	,767
	Evet	17	27,71	7,166		
Duygusallık	Hayır	83	22,87	5,517	-,916	,362
	Evet	17	24,24	6,078		
Deneyime açıklık	Hayır	83	37,47	5,794	-1,097	,275
	Evet	17	39,18	6,085		
Sosyal anksiyete	Hayır	83	43,39	11,311	-2,945	,004*
	Evet	17	52,65	14,106		

Tablo 3'ün devamı

Dijital bağımlılığı	oyun	Hayır	83	13,39	4,816	-2,650	,009*
		Evet	17	17,12	7,253		
Dikkat eksikliği		Hayır	83	8,71	5,373	-,745	,458
		Evet	17	9,76	5,019		
Aşırı hareketlilik dürtüsellik		Hayır	83	8,08	5,515	-,601	,550
		Evet	17	9,00	6,708		
DEHB ile ilişkili faktörler		Hayır	83	27,14	14,897	-,527	,603
		Evet	17	33,76	14,241		

*p<0,05

Tablo 3'te yap-boz oyunları oynayan öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre sosyal anksiyete ($t=-2,945$; $p<0,05$) ve dijital oyun bağımlılığı ($t=-2,650$; $p<0,05$) anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Yap-boz oyunları oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyete puanlar oynamayanlara göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Tablo 4. Macera Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi

Alt Boyutlar	Macera	N	$\bar{X}$	Ss	t	P
Dışadönüklük	Hayır	66	28,65	5,672	,556	,580
	Evet	34	27,97	6,063		
Geçimlilik	Hayır	66	33,88	5,453	1,434	,155
	Evet	34	32,21	5,666		
Sorumluluk	Hayır	66	29,09	5,992	2,114	,037*
	Evet	34	26,26	6,956		
Duygusallık	Hayır	66	22,44	5,239	-1,656	,101
	Evet	34	24,38	6,140		
Deneyime açıklık	Hayır	66	36,73	5,895	-2,526	,013*
	Evet	34	39,76	5,280		
Sosyal anksiyete	Hayır	66	43,50	9,951	-1,674	,097
	Evet	34	47,79	15,605		
Dijital oyun bağımlılığı	Hayır	66	12,89	4,279	-2,992	,004*
	Evet	34	16,21	6,750		
Dikkat eksikliği	Hayır	66	9,00	5,401	,288	,774
	Evet	34	8,68	5,186		
Aşırı hareketlilik dürtüsellik	Hayır	66	7,80	4,859	-1,067	,288
	Evet	34	9,09	7,081		
DEHB ile ilişkili faktörler	Hayır	66	26,14	13,291	-2,022	,046
	Evet	34	32,41	17,141		

Tablo 4’te macera oyunları oynayan öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre sorumluluk ($t=2,114$; $p<0,05$) deneyime açıklık ($t=-2,526$; $p<0,05$) ve dijital oyun bağımlılığı ($t=-2,992$; $p<0,05$) anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Macera oyunları

oynayan öğrencilerin deneyime açıklık ve dijital oyun bağımlılığı puanları oynamayanlara göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Ayrıca, macera oyunları oynamayan öğrencilerin sorumluluk puanları anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Tablo 5. Aksiyon Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi

Alt Boyutlar	Aksiyon	N	$\bar{X}$	Ss	t	P
Dışadönüklük	Hayır	41	28,00	6,087	-,603	,548
	Evet	59	28,71	5,602		
Geçimlilik	Hayır	41	33,22	5,812	-,135	,893
	Evet	59	33,37	5,420		
Sorumluluk	Hayır	41	28,51	7,061	,493	,623
	Evet	59	27,86	6,024		
Duygusallık	Hayır	41	22,59	4,754	-,763	,447
	Evet	59	23,46	6,146		
Deneyime açıklık	Hayır	41	36,68	6,608	-1,546	,125
	Evet	59	38,51	5,184		
Sosyal anksiyete	Hayır	41	44,95	10,005	-,006	,995
	Evet	59	44,97	13,697		
Dijital oyun bağımlılığı	Hayır	41	11,76	3,942	-3,675	<,001**
	Evet	59	15,59	5,817		
Dikkat eksikliği	Hayır	41	8,59	5,692	-,477	,635
	Evet	59	9,10	5,057		
Aşırı hareketlilik dürtüsellik	Hayır	41	7,76	5,200	-,725	,471
	Evet	59	8,58	6,058		
DEHB ile ilişkili faktörler	Hayır	41	26,37	13,861	-1,064	,290
	Evet	59	29,59	15,605		

**p<0,01

Tablo 5’te aksiyon oyunları oynayan öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre dijital oyun bağımlılığı ($t=-3,675$; $p<0,05$) anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Aksiyon oyunları oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığı puanları oynamayanlara göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Tablo 6. Spor Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi

Alt Boyutlar	Spor	N	$\bar{X}$	Ss	t	P
Dışadönüklük	Hayır	35	27,14	5,750	-1,633	,106
	Evet	65	29,11	5,731		
Geçimlilik	Hayır	35	34,43	5,590	1,486	,140
	Evet	65	32,71	5,485		
Sorumluluk	Hayır	35	27,26	7,390	-,994	,323
	Evet	65	28,60	5,878		
Duygusallık	Hayır	35	23,54	5,928	,578	,565
	Evet	65	22,86	5,460		
Deneyime açıklık	Hayır	35	38,89	4,594	1,420	,159
	Evet	65	37,15	6,374		
Sosyal anksiyete	Hayır	35	45,91	12,023	,569	,571
	Evet	65	44,45	12,451		
Dijital oyun bağımlılığı	Hayır	35	14,00	5,168	-,027	,979
	Evet	65	14,03	5,635		
Dikkat eksikliği	Hayır	35	9,20	5,935	,427	,670
	Evet	65	8,72	4,973		

Tablo 6'ın devamı

Aşırı hareketlilik dürtüsellik	Hayır	35	7,11	4,600	-1,455	,149
	Evet	65	8,85	6,173		
DEHB ile ilişkili faktörler	Hayır	35	27,94	11,360	-,179	,859
	Evet	65	28,45	16,615		

Tablo 6'da spor oyunları oynayan öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre spor oyunları oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal anksiyete, kişilik boyutları ve DEHB alt boyutları anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır ($p>0,05$).

Tablo 7. Role-Playing Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi

Alt Boyutlar	Role Playing	N	$\bar{X}$	Ss	t	P
Dışadönüklük	Hayır	71	29,13	5,767	1,938	,056
	Evet	29	26,69	5,556		
Geçimlilik	Hayır	71	33,85	5,225	1,517	,133
	Evet	29	32,00	6,193		
Sorumluluk	Hayır	71	29,06	5,654	2,298	,024*
	Evet	29	25,86	7,703		
Duygusallık	Hayır	71	22,77	5,029	-,907	,367
	Evet	29	23,90	6,857		
Deneyime açıklık	Hayır	71	36,63	5,836	-3,145	,002*
	Evet	29	40,52	4,969		
Sosyal anksiyete	Hayır	71	43,37	11,622	-2,067	,041*
	Evet	29	48,86	13,106		
Dijital oyun bağımlılığı	Hayır	71	12,92	4,819	-3,329	,001*
	Evet	29	16,72	6,023		

Tablo 7'in devamı

Dikkat eksikliği	Hayır	71	8,73	4,965	-,463	,644
	Evet	29	9,28	6,135		
Aşırı hareketlilik dürtüsellik	Hayır	71	7,80	4,622	1,938	,056
	Evet	29	9,31	7,756		
DEHB ile ilişkili faktörler	Hayır	71	25,85	14,060	1,517	,133
	Evet	29	34,21	15,566		

*p<0,05

Tablo 7'de role-playing oyunları oynayan öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre sorumluluk ($t=2,298$ $p<0,05$) deneyime açıklık ($t=-3,145$; $p<0,05$), sosyal anksiyete ($t=-3,329$; $p<0,05$) ve dijital oyun bağımlılığı ($t=-3,329$; $p<0,05$) anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Role playing oyunları oynayan öğrencilerin deneyime açıklık, sosyal anksiyete ve dijital oyun bağımlılığı puanları oynamayanlara göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Ayrıca, role playing oyunları oynamayan öğrencilerin sorumluluk puanları anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Tablo 8. Simülasyon Oyunları Oynayan Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Boyutları Bağımsız Örneklem t Testi

Alt Boyutlar	Simülasyon	N	$\bar{X}$	Ss	t	P
Dışadönüklük	Hayır	60	28,73	5,778	,661	,510
	Evet	40	27,95	5,840		
Geçimlilik	Hayır	60	33,87	6,108	1,230	,221
	Evet	40	32,48	4,552		
Sorumluluk	Hayır	60	28,87	6,269	1,407	,162
	Evet	40	27,03	6,620		
Duygusallık	Hayır	60	22,80	5,446	-,653	,515
	Evet	40	23,55	5,883		
Deneyime açıklık	Hayır	60	36,55	5,475	-2,607	,011*
	Evet	40	39,58	5,987		
Sosyal anksiyete	Hayır	60	41,58	9,188	-3,567	,001*
	Evet	40	50,03	14,496		
Dijital oyun bağımlılığı	Hayır	60	12,82	4,347	-2,796	,006*
	Evet	40	15,83	6,421		
Dikkat eksikliği	Hayır	60	8,57	5,573	-,745	,458
	Evet	40	9,38	4,903		
Aşırı hareketlilik dürtüsellik	Hayır	60	7,52	4,939	-1,563	,121
	Evet	40	9,33	6,619		
DEHB ile ilişkili faktörler	Hayır	60	25,02	12,589	-2,757	,007*
	Evet	40	33,15	16,888		

*p<0,05

Tablo 8’de simülasyon oyunları oynayan öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre sorumluluk (t=2,298 p<0,05) deneyime açıklık (t=-2,607; p<0,05), sosyal anksiyete (t=-3,567; p<0,05), dijital oyun bağımlılığı (t=-2,796; p<0,05) ve DEHB ile ilişkili faktörler

($t=-2,757$; $p<0,05$) anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Simülasyon oyunları oynayan öğrencilerin deneyime açıklık, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB ile ilişkili faktörler alt boyutu puanları oynamayanlara göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

4.3. Demografik Değişkenler Bakımından Araştırma Değişkenlerinin Karşılaştırılması

Tablo 9. Sınıf Değişkenine Göre Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Kruskal Wallis H Testi

Alt Boyutlar ve Ölçek Puanları	Sınıf	N	$\bar{X}$ Sırası	X^2	P
Dışadönüklük	9. sınıf	14	52,86	,265	,966
	10. sınıf	32	51,64		
	11. sınıf	32	48,80		
	12. sınıf	22	49,82		
	Toplam	100			
Geçimlilik	9. sınıf	14	44,93	1,650	,648
	10. sınıf	32	48,63		
	11. sınıf	32	50,58		
	12. sınıf	22	56,66		
	Toplam	100			
Sorumluluk	9. sınıf	14	56,68	1,900	,594
	10. sınıf	32	46,56		
	11. sınıf	32	48,63		
	12. sınıf	22	55,02		
	Toplam	100			
Duygusallık	9. sınıf	14	46,07	5,702	,127
	10. sınıf	32	49,92		
	11. sınıf	32	59,45		
	12. sınıf	22	41,14		
	Toplam	100			
Deneyime açıklık	9. sınıf	14	52,82	,187	,980
	10. sınıf	32	49,09		
	11. sınıf	32	51,17		
	12. sınıf	22	50,09		
	Toplam	100			

Tablo 9'un devamı					
Sosyal anksiyete	9. sınıf	14	39,29		
	10. sınıf	32	50,61		
	11. sınıf	32	55,25	2,954	,399
	12. sınıf	22	50,57		
	Toplam	100			
Dijital oyun bağımlılığı	9. sınıf	14	52,96		
	10. sınıf	32	50,27		
	11. sınıf	32	55,20	2,664	,446
	12. sınıf	22	42,43		
	Toplam	100			
Dikkat eksikliği	9. sınıf	14	35,46		
	10. sınıf	32	53,64		
	11. sınıf	32	53,44	4,502	,212
	12. sınıf	22	51,23		
	Toplam	100			
Aşırı hareketlilik dürtüsellik	9. sınıf	14	44,29		
	10. sınıf	32	51,34		
	11. sınıf	32	55,98	2,549	,466
	12. sınıf	22	45,25		
	Toplam	100			
DEHB ile ilişkili faktörler	9. sınıf	14	42,75		
	10. sınıf	32	50,20		
	11. sınıf	32	58,19	4,138	,247
	12. sınıf	22	44,68		
	Toplam	100			

Tablo 9'da sınıf değişkenine göre öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre araştırma değişkenleri ve ilgili alt boyutlarının puan ortalamalarının sınıf değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı saptanmıştır ($p>0,05$).

Tablo 10. Yaş Değişkenine Göre Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Kruskal Wallis H Testi

Alt Boyutlar ve Ölçek Puanları	Yaş	N	$\bar{X}$ Sırası	X^2	P
Dışa dönüklük	14	7	53,79	3,857	,426
	15	29	53,71		
	16	35	53,56		
	17	20	39,25		
	18	9	50,72		
	Toplam	100			
Geçimlilik	14	7	49,86	1,250	,870
	15	29	45,95		
	16	35	53,63		
	17	20	50,35		
	18	9	53,83		
	Toplam	100			
Sorumluluk	14	7	76,36	11,578	,021*
	15	29	40,64		
	16	35	56,21		
	17	20	43,80		
	18	9	54,83		
	Toplam	100			
Duygusallık	14	7	41,71	4,607	,330
	15	29	49,50		
	16	35	56,49		
	17	20	51,30		
	18	9	35,50		
	Toplam	100			
Deneyime açıklık	14	7	66,21	3,579	,466
	15	29	52,24		
	16	35	45,89		
	17	20	47,93		
	18	9	56,33		
	Toplam	100			
Sosyal anksiyete	14	7	27,14	7,428	,115
	15	29	51,72		
	16	35	47,26		
	17	20	58,68		
	18	9	59,17		
	Toplam	100			
Dijital oyun bağımlılığı	14	7	39,86	5,828	,212
	15	29	57,88		
	16	35	52,76		
	17	20	46,20		
	18	9	35,78		
	Toplam	100			
Dikkat eksikliği	14	7	21,86	11,927	,018*
	15	29	55,43		
	16	35	45,36		
	17	20	61,90		
	18	9	51,56		
	Toplam	100			
Aşırı hareketlilik dürtüsellik	14	7	33,36	3,905	,419
	15	29	54,57		
	16	35	48,11		
	17	20	55,53		
	18	9	48,83		
	Toplam	100			

Tablo 10'un devamı					
DEHB	ile	ilişkili	14	7	39,07
faktörler			15	29	52,95
			16	35	47,83
			17	20	60,90
			18	9	38,78
			Toplam	100	

Tablo 10'da yaş değişkenine göre öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre sorumluluk ($X^2=11,578$; $p<0,05$) alt boyutu anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. 14 yaşındaki katılımcıların sorumluluk puanı diğerlerine göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Tablo 11. Evde Kişi Sayısı Değişkenine Göre Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Kruskal Wallis H Testi

Alt Boyutlar ve Ölçek Puanları	Evde kişi sayısı	N	$\bar{X}$ Sırası	X^2	P
Dışadönüklük	2	10	54,00	,194	,907
	3	36	50,78		
	4 ve daha fazla	54	49,67		
	Toplam	100			
Geçimlilik	2	10	27,75	8,667	,013*
	3	36	58,04		
	4 ve daha fazla	54	49,69		
	Toplam	100			
Sorumluluk	2	10	47,05	,176	,916
	3	36	50,38		
	4 ve daha fazla	54	51,22		
	Toplam	100			
Duygusallık	2	10	46,40	,281	,869
	3	36	50,06		
	4 ve daha fazla	54	51,56		
	Toplam	100			
Deneyime açıklık	2	10	46,35	,665	,717
	3	36	53,43		
	4 ve daha fazla	54	49,31		
	Toplam	100			
Sosyal anksiyete	2	10	48,95	,158	,924
	3	36	52,00		
	4 ve daha fazla	54	49,79		
	Toplam	100			
Dijital oyun bağımlılığı	2	10	40,50	7,546	,023*
	3	36	60,92		
	4 ve daha fazla	54	45,41		
	Toplam	100			
Dikkat eksikliği	2	10	41,50	1,076	,584
	3	36	51,43		
	4 ve daha fazla	54	51,55		
	Toplam				

100

Tablo 11'in devamı					
Aşırı dürtüsellik	hareketlilik	2	10	52,35	
		3	36	49,88	,058
		4 ve daha fazla	54	50,57	,971
		Toplam	100		
DEHB ile ilişkili faktörler		2	10	53,75	
		3	36	51,03	,196
		4 ve daha fazla	54	49,55	,907
		Toplam	100		

Tablo 11'de evdeki kişi sayısı değişkenine göre öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre dijital oyun bağımlılığı ($X^2=7,546$; $p<0,05$) alt boyutu anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Evde üç kişi yaşadığını bildiren katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanı diğerlerine göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Tablo 12. Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Kruskal Wallis H Testi

Alt Boyutlar ve Ölçek Puanları	Kardeş Sayısı	N	$\bar{X}$ Sırası	X^2	P
Dışadönüklük	1	32	47,72		
	2	52	50,38	,969	,616
	3 ve üzeri	16	56,44		
	Toplam	100			
Geçimlilik	1	32	50,88		
	2	52	52,31	1,047	,593
	3 ve üzeri	16	43,88		
	Toplam	100			
Sorumluluk	1	32	48,97		
	2	52	49,42	,983	,612
	3 ve üzeri	16	57,06		
	Toplam	100			
Duygusallık	1	32	49,30		
	2	52	48,42	1,923	,382
	3 ve üzeri	16	59,66		
	Toplam	100			
Deneyime açıklık	1	32	53,78		
	2	52	50,95	1,654	,437
	3 ve üzeri	16	42,47		
	Toplam	100			
Sosyal anksiyete	1	32	47,72		
	2	52	51,27	,510	,775
	3 ve üzeri	16	53,56		
	Toplam	100			
Dijital oyun bağımlılığı	1	32	53,67		
	2	52	50,50	1,556	,561
	3 ve üzeri	16	44,16		
	Toplam	100			

Tablo 12'nin devamı					
Dikkat eksikliği	1	32	51,50		
	2	52	48,81	,450	,798
	3 ve üzeri	16	54,00		
	Toplam	100			
Aşırı hareketlilik dürtüsellik	1	32	58,30		
	2	52	42,32	8,803	,012*
	3 ve üzeri	16	61,50		
	Toplam	100			
DEHB ile ilişkili faktörler	1	32	52,48		
	2	52	45,97	3,617	,164
	3 ve üzeri	16	61,25		
	Toplam	100			

*p<0,05

Tablo 12'de kardeş sayısı değişkenine göre öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre aşırı hareketlilik/dürtüsellik alt boyutu ($X^2=8,803$; $p<0,05$) alt boyutu anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Tek çocuk olduğunu bildiren katılımcıların aşırı hareketlilik/dürtüsellik puanı diğerlerine göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Tablo 13. Dijital Oyun Oynama Sıklığı Değişkenine Göre Öğrencilerin Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Kruskal Wallis H Testi

Alt Boyutlar ve Ölçek Puanları	Dijital oyun oynama sıklığı	N	$\bar{X}$ Sırası	X^2	P
Dışadönüklük	Günde 1 saatten az	61	50,78		
	Günde 1-3 saat arası	30	51,28	,245	,885
	Günde 3-5 saat	9	46,00		
	Toplam	100			
Geçimlilik	Günde 1 saatten az	61	51,89		
	Günde 1-3 saat arası	30	49,20	,486	,786
	Günde 3-5 saat	9	45,39		
	Toplam	100			
Sorumluluk	Günde 1 saatten az	61	52,75		
	Günde 1-3 saat arası	30	49,98	2,332	,312
	Günde 3-5 saat	9	37,00		
	Toplam	100			
Duygusallık	Günde 1 saatten az	61	50,53		
	Günde 1-3 saat arası	30	50,63	,005	,997
	Günde 3-5 saat	9	49,83		
	Toplam	100			

Tablo 13'ün devamı

Deneyime açıklık	Günde 1 saatten az	61	45,87		
	Günde 1-3 saat arası	30	62,65	7,734	,021*
	Günde 3-5 saat	9	41,39		
	Toplam	100			
Sosyal anksiyete	Günde 1 saatten az	61	48,71		
	Günde 1-3 saat arası	30	52,33	,737	,692
	Günde 3-5 saat	9	56,50		
	Toplam	100			
Dijital oyun bağımlılığı	Günde 1 saatten az	61	42,44		
	Günde 1-3 saat arası	30	60,03	13,615	,001*
	Günde 3-5 saat	9	73,33		
	Toplam	100			
Dikkat eksikliği	Günde 1 saatten az	61	50,12		
	Günde 1-3 saat arası	30	47,88	1,623	,444
	Günde 3-5 saat	9	61,78		
	Toplam	100			
Aşırı hareketlilik dürtüsellik	Günde 1 saatten az	61	53,57		
	Günde 1-3 saat arası	30	46,35	1,834	,400
	Günde 3-5 saat	9	43,50		
	Toplam	100			
DEHB ile ilişkili faktörler	Günde 1 saatten az	61	50,35		
	Günde 1-3 saat arası	30	48,87	,541	,763
	Günde 3-5 saat	9	56,94		
	Toplam	100			

*p<0,05

Tablo 13'te dijital oyun oynama sıklığı değişkenine göre öğrencilerin kişilik boyutları, sosyal anksiyete, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB boyutlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara göre deneyime açıklık alt boyutu ($X^2=7,734$; $p<0,05$) ve dijital oyun bağımlılığı ($X^2=13,615$; $p<0,05$) alt boyutu anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Günde 1-3 saat arasında dijital oyun oynayan katılımcıların deneyime açıklık puanları yüksek ve günde 3-5 saat dijital oyun oynayanların dijital bağımlılık puanları anlamlı düzeyde daha yüksektir.

4.4.Araştırma Değişkenleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Araştırma değişkenleri arasındaki ilişkiyi incelemek için yapılan Pearson Korelasyon bulguları Tablo 14’te verilmiştir:

Tablo 14. Beş Faktörlü Kişilik Boyutları, Sosyal anksiyete, Dijital Oyun Bağımlılığı ve DEHB Alt Boyutlarının Pearson Korelasyon Analizi

Alt Boyutlar ve Ölçek Puanları		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. Dışa dönüklük	r	1									
	p										
	N	100									
2. Geçimlilik	r	,140	1								
	p	,164									
	N	100	100								
3. Sorumluluk	r	,281**	,432**	1							
	p	,005	,000								
	N	100	100	100							
4. Duygusallık	r	-,170	-,071	-,035	1						
	p	,090	,484	,731							
	N	100	100	100	100						
5. Deneyime açıklık	r	,175	,103	,076	,074	1					
	p	,081	,309	,450	,462						
	N	100	100	100	100	100					
6. Sosyal anksiyete	r	-,367**	-,039	-,244*	,282**	,104	1				
	p	,000	,698	,014	,005	,304					
	N	100	100	100	100	100	100				
7. Dijital oyun bağımlılığı	r	,079	-,077	-,163	,152	,159	,299**	1			
	p	,434	,445	,106	,130	,114	,002				
	N	100	100	100	100	100	100	100			
8. Dikkat eksikliği	r	-,225*	-,221*	-,506**	,064	-,027	,395**	,161	1		
	p	,024	,027	,000	,526	,790	,000	,110			
	N	100	100	100	100	100	100	100	100		
9. Aşırı hareketlilik dürtüsellik	r	,228*	-,291**	-,349**	,185	,083	,244*	,155	,371**	1	
	p	,022	,003	,000	,066	,414	,014	,123	,000		
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
10. DEHB ile ilişkili faktörler	r	-,056	-,379**	-,426**	,361**	,126	,590**	,405**	,541**	,612**	1
	p	,580	,000	,000	,000	,211	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

** . Korelasyon 0,01 düzeyinde anlamlı

* . Korelasyon 0,05 düzeyinde anlamlı

Tablo 14'te korelasyon bulgularına göre,

Dışa dönüklük ile sorumluluk ($r=,281$; $p<0,01$) ve Aşırı hareketlilik/dürtüsellik ($r=,228$; $p<0,05$) pozitif yönlü; sosyal anksiyete ($r=-,367$; $p<0,01$) ve dikkat eksikliği ($r=-,255$; $p<0,01$) negatif yönlü anlamlı ilişkilidir.

Geçimlilik ile sorumluluk ($r=,432$; $p<0,01$) pozitif yönlü; dikkat eksikliği ($r=-,221$; $p<0,05$), aşırı hareketlilik/dürtüsellik ($r=-,291$; $p<0,01$) ve DEHB ile ilişkili faktörler ($r=-,379$; $p<0,01$) negatif yönlü ve anlamlı ilişkilidir.

Sorumluluk ile sosyal anksiyete ($r=-,244$; $p<0,05$), dikkat eksikliği ($r=-,506$; $p<0,01$), aşırı hareketlilik/dürtüsellik ($r=-,349$; $p<0,01$) ve DEHB ile ilişkili faktörler ($r=-,426$; $p<0,01$) negatif yönlü ve anlamlı ilişkilidir.

Duygusallık ile sosyal anksiyete ($r=,282$; $p<0,01$) ve DEHB ile ilişkili faktörler ($r=,361$; $p<0,01$) pozitif yönlü ve anlamlı ilişkilidir.

Sosyal anksiyete ile dijital oyun bağımlılığı ($r=,299$; $p<0,01$), dikkat eksikliği ($r=,395$; $p<0,01$), aşırı hareketlilik/dürtüsellik ($r=,244$; $p<0,05$) ve DEHB ile ilişkili faktörler ($r=,590$; $p<0,01$) pozitif yönlü ve anlamlı ilişkilidir.

Dijital oyun bağımlılığı ile DEHB ile ilişkili faktörler alt boyutu ($r=,405$; $p<0,01$) pozitif yönlü ve anlamlı ilişkilidir.

Dikkat eksikliği ile aşırı hareketlilik/dürtüsellik ($r=,371$; $p<0,01$) ve DEHB ile ilişkili faktörler ($r=,541$; $p<0,01$) pozitif yönlü ve anlamlı ilişkilidir.

Aşırı hareketlilik/dürtüsellik ile DEHB ile ilişkili faktörler ($r=,612$; $p<0,01$) pozitif yönlü ve anlamlı ilişkilidir.

Tablo 15. Dijital Oyun Bağımlılığının DEHB ile İlişkili Faktörler ve Sosyal anksiyete Değişkenleriyle Açıklayıcı Doğrusal Regresyon Analizi

		R ² =,186		ΔR ² =,151		
Model		B	SH	β	t	P
1	(Sabit)	8,552	1,923		4,447	,000
	Sosyal Anksiyete	,041	,051	,093	,809	,420
	DEHB ile ilişkili faktörler	,128	,042	,350	3,056	,003*
Bağımlı Değişken: Dijital Oyun Bağımlılığı						

Korelasyonu saptanan sosyal anksiyete, DEHB ile ilişkili faktörler ve dijital oyun bağımlılığı açıklayıcı ilişkisini incelemek için doğrusal regresyon analizine göre DEHB ile ilişkili faktörler ($\beta=0,35$; $p<0,01$) dijital oyun bağımlılığını yordamaktadır. DEHB ile ilişkili faktörlerden alınan yüksek puanlar, dijital oyun bağımlılığı puanlarının yükselişini açıklamaktadır. Açıklayıcı ilişki varyansın %18'inde anlamlı bulunmuştur ($R^2=,18$; $\Delta R^2=,15$)

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Bu çalışma, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışmada, öğrencilerin beş faktörlü kişilik özellikleri, sosyal anksiyete düzeyleri DEHB belirtileri ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelenmiştir. İlk olarak, katılımcıların demografik değişkenlerinin dağılımları incelenen çalışmada, her bir ölçüm aracının sağlamış olduğu değişkenlerin demografik değişkenler bakımından farklılaşma düzeyleri analiz edilmiştir. Ayrıca, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve oyun tipleri karşılaştırılmıştır. Çalışmada, değişkenlerin arasındaki ilişki ele alınmış ve dijital oyun bağımlılığını yordayıcı faktörler incelenmiştir.

Araştırmaya 100 lise öğrencisi katılmıştır. 9 – 12. Sınıf öğrencilerinden oluşan örneklemde 10. Sınıf (%82) ve 11. Sınıf öğrencilerinin yüzdesi en fazladır (%32). Yaş dağılımına göre 16 yaş öğrencilerinin yüzdesi en fazladır (%35). Dijital oyunları ne kadar oynadığına ilişkin soruya yanıt veren katılımcılar arasında günde 1 saatten az oyun oynayanların yüzdesi en yüksektir (%61). Ailede psikiyatrik rahatsızlık öyküsü olan yalnızca iki öğrenci bulunmaktadır. Ayrıca, öğrencilerin kendilerinde psikiyatrik rahatsızlık tanısı olması durumunun yüzdesi aile öyküsüyle aynıdır (%2). Öğrencilerin yaklaşık %10'unun düzenli ilaç kullandığı görülmektedir. Gelir düzeyi orta ve yüksek olarak yanıtlanan çalışmada orta gelir düzeyi en fazla yanıt alan değişken olarak saptanmıştır (%69). Evdeki kişi sayısına göre öğrencilerin çoğunun çekirdek aileden geldiği düşünülebilir. Hanede dört kişinin olduğunu bildirenlerin yüzdesi en yüksek bulunmuştur (%42). Kardeş sayısı iki olan katılımcıların oranı en yüksek bulunmuştur (%52).

Araştırmada, katılımcıların oynadıkları oyun tipleri ayrıca incelenmiştir. Birden fazla oyun tipine yanıt verebilen katılımcıların, taktik, macera, yap-boz, aksiyon, spor, role-playing ve simülasyon türlerinin hangisini tercih ettiğine yönelik frekans dağılımları elde edilen bulgular arasında yer almaktadır. Öğrenciler tarafından en fazla yanıtlanan oyun tipinin spor (%65) ve aksiyon(%59) olduğu görülmektedir. En az tercih edilen ise yap-boz oyunlarıdır (%17). Araştırmada, katılımcıların oyun türlerine göre

kişilik özellikleri, sosyal kaygı, dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve DEHB özellikleri ayrıca ele alınmıştır.

5.1. Oyun Tiplerine Göre Araştırma Değişkenleri Farklılıklarının Bulgularının Tartışılması

Her bir oyun tipi için karşılaştırılan araştırma değişkenlerinin farklı ve anlamlı sonuçları olduğu görülmektedir. İlk olarak, taktik oyunlarının kişilik özellikleri, sosyal kaygı, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB özellikleri ile karşılaştırılmasında, dışadönüklük yüksek olanların taktik oyunu tercih etmediği; fakat deneyime açıklık puanları yüksek olan öğrencilerin taktik oyunlarını tercih ettiği görülmüştür. Ayrıca, taktik oyunu oynayan öğrencilerin sosyal kaygı puanlarının oynamayanlara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Dijital oyun kullanımı bildiren öğrencilerin, dijital oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Taktik oyunlarına ilişkin, çoğunlukla savaş oyunlarından oluştuğu ve çevrimiçi platformlarda tercih edilen oyunlar olduğu bilinmektedir. Bu yüzden, çevrimiçi oyunu sonlandırmanın zaman zaman zor olması ve etkileşimi barındırması sebebiyle kişilere sosyal bir platform sunabilmektedir. Bu çalışmada görüldüğü üzere, taktik oyunları oynayan öğrencilerin sosyal kaygı puanlarının yüksek olduğu görülmüştür. Problemlerli internet ve bilgisayar kullanımı ile sosyal anksiyeteyi inceleyen çalışmalarda belirtildiği üzere, kişilerin gerçek zamanlı iletişim kurmaktan kaçınması sebebiyle sanal platformlarda zaman geçirmesinin problemlerli internet ve bilgisayar kullanımı için risk faktörü olabileceği öne sürülmüştür (Festl ve ark, 2013; Griffiths ve ark, 2012). Kişilik tipleri açısından ele alındığında ise deneyime açık olan öğrencilerin taktik oyunlarını tercih ettiği saptanmıştır. Bu durum, taktik oyunların içeriğinde ve senaryosunda yer alan farklı seçeneklerin ve görevlerin kişilere cazip gelebileceği düşünülmektedir.

Diğer bir oyun tipi olan ve en düşük oranda tercih edildiği görülen yap-boz oyunlarının araştırma değişkenlerine göre karşılaştırılmasında, yap-boz oyunlarını tercih eden öğrencilerin sosyal kaygı ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksek bulunmuştur.

Macera oyunlarında ise sorumluluk kişilik özelliği puanları düşük olan ve deneyime açıklık puanları yüksek olan öğrencilerin macera oyunlarını tercih ettiği görülmektedir. Ayrıca, DEHB alt boyutlarından aşırı hareketlilik/dürtüsellik alt boyutu

puanları yüksek olan öğrencilerin macera oyunlarını tercih eden öğrenciler olduğu görülmüştür. Bu durumun, öğrencilerin aşırı hareketli oluşunu telafi edecek bir davranış olarak hareketli bir olay akışı ve görevlerin yer aldığı macera oyunlarını tercih etmesinden kaynaklı olabileceği düşünülmektedir. Bununla birlikte, aksiyon oyunları bakımından ise yalnızca dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin farklılık gösterdiği görülmüştür. Spor oyunları oynayan öğrencilerin ise kişilik özellikleri, dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve DEHB özellikleri bakımından anlamlı ölçüde farklı puanlar almadığı görülmektedir. Role-playing tipinde ise sorumluluk ve deneyime açıklık puanları yüksek olan öğrencilerin role-playing tipi oyunları tercih eden öğrenciler olduğu görülmektedir. Aynı zamanda, role-playing oyun tipini tercih edenlerin DEHB ile ilişkili faktörler puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Role-playing, kullanıcıların oyun içerisinde belirli rollere girdiği ve o roller üzerinden oyundaki görevleri yerine getirdiği bir oyun tipi olarak tanımlanabilir. Role-playing, farklı oyun karakterleri ve görevleri içermesi sebebiyle kişilerde sorumluluk bilincinin olmasını gerektirebilir. Aynı zamanda, farklı oyun platformları veya farklı oyun karakterlerine bürünmek istemenin deneyime açık olma özelliği ile ilişkisi olduğu düşünülebilir. Oyun türlerini genel olarak değerlendiren Griffiths (2012), dijital oyun bağımlılığına ilişkin olumsuz sonuçların diğer davranışsal bağımlılıklarla aynı olduğunu ve işlevsellikte sorunlara yol açabileceğini ifade etmiştir. Yıllara göre dijital oyun bağımlılığının değişkenlik gösterdiğini, teknolojinin gelişimi ile birlikte, oyunların çok farklı tiplerde olmasının kullanıcılara geniş seçenekler sunmasının aşırı kullanıma yol açabilecek faktörler olduğunu belirtmiştir.

Oyun tiplerine göre yapılan çalışmalar kısıtlı olup, MMORPG (Massive Multi Player Online Role Playing Game) ve ruh sağlığı faktörlerinin incelendiği çalışmada, Hagström ve Kaldö (2014) 201 MMORPG oyuncusunun oyun motivasyonu ve kaçınma davranışı incelenmiştir. Bulgulara göre, kişilerin günlük hayattaki sıkıntılı rutinden ve deneyimlerden kaçınmak amacıyla dijital ve çevrimiçi oyunlara yönelmesinin söz konusu olduğu görülmüştür. Bu çalışmada ise, simülasyon oyunlarında ise bu tipteki oyunları tercih eden öğrencilerin sosyal kaygı ve deneyime açıklık özelliklerinde daha yüksek puanlar aldığı görülmüştür. Simülasyon oyunları, gerçek hayat deneyimlerinin taklidini içermektedir. Bu doğrultuda, deneyime açıklık puanlarının simülasyon oyunlarını tercih eden öğrencilerde yüksek olmasının tutarlı bir sonuç olduğu düşünülmektedir.

5.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Kişilik Özellikleri İlişkisi Bulgularının Tartışılması

Dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki incelendiğinde, beş faktörlü kişilik özellikleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki olmadığı saptanmıştır. Literatürde ise, elde edilen bu sonucun zıttı sonuçların elde edildiği görülmektedir. Gonzales-Bueso ve meslektaşları (2018) tarafından yapılan bir araştırmada, dijital oyun bağımlılığının ergenlerin kişilik özellikleri ve psikopatolojileriyle ilişkilendirilebilecek önemli bir sorun olduğunu ve eğitimlerin bu anlamda oldukça etkili olabileceğini ifade etmiştir. Çalışmasında, dijital oyun bağımlılığı bulunan ergen bireylerin semptomatik kişilik özelliklerini incelemiştir. Ayrıca, gruplara ayırdığı katılımcıların bir grubunun ailelerine bireysel BDT psikoeğitimi yapılmış ve kontrol grubu ile ölçek puanları bakımından karşılaştırılmıştır. Sonuçlara göre, dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin kişilik profillerinde farklılıklar olduğu, kimlik kargaşası, kendini değersizleştirme ve güvensizlik özelliklerinin kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Elde edilen bulguların bu çalışmadaki sonuçlarla psikopatoloji ve kişilik özellikleri ile ilişkilerin saptanması bakımından tutarlı olduğu görülmektedir. Literatürdeki çalışmaların bulduğu gibi, bu çalışmada, ergenlerin sosyal kaygı düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında ilişki bulunmuştur. Mehroo ve Griffiths (2010) çevrimiçi oyun bağımlılığı olan bireylerin hem durumluk hem de sürekli kaygı düzeylerinin yüksek olduğunu belirtmiştir. Wittek ve meslektaşları (2016) tarafından yürütülen yaygınlık çalışmasında, dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili psikolojik faktörler arasında depresyon yaygın anksiyete ve sosyal anksiyete gibi psikopatolojilerin yer aldığını belirtmişlerdir.

Kim ve meslektaşları (2016) tarafından yapılan çalışmada, Koreli ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve ilişkili faktörler incelenmiştir. Kişilik özelliklerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğunu ve özellikle kişilerin özerkliğini kısıtlayan ve sıkıntılı (distressed – D Tipi Kişilik) kişilik ile ilişkisi olduğu saptanmıştır.

Kişilik özelliklerine ilişkin yapılan diğer bir çalışmada, Kırcaburun ve Griffiths (2018), 772 üniversite öğrencisinde karanlık kişilik özellikleri arasında sayılan makyavelizmin sosyal medya ve problemlili internet kullanımı ile ilişkisi olduğu sonucunu elde edilmiştir.

Braun ve meslektaşları (2016) tarafından yapılan diğer bir çalışmada, aksiyon oyunlarını tercih eden oyun bağımlılığının yüksek düzeyde dışadönüklük ve düşük düzeyde nörotisizm özelliğine sahip olduğunu bulmuşlardır. Elde edilen sonuçların bu çalışmayla farklılık gösterdiği görülmektedir.

Laier ve meslektaşları (2018) kişilik özellikleri, bilişsel işleme ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmada, 103 katılımcı ile yürütülen çalışmada, çevrimiçi oyun bağımlılığıyla ilişkili olan kişilik özellikleri arasında olumsuz duygulanım, kendini uzaklaştırma ve psikotizm özelliklerinin yer aldığı bulunmuştur. Elde edilen sonuçların bu çalışmayla farklılık gösterdiği görülmektedir.

Benzer bir çalışmada, Mehroof ve Griffiths (2010) tarafından yapılan diğer bir çalışmada, haz arama, kendini kontrol, saldırganlık, duygusallık, durum ve sürekli kaygı düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı incelenmiştir. Çalışmaya 123 üniversite öğrencisi katılmıştır. Sonuçlara göre her kişilik özelliğinin dijital oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde yordadığı görülmüştür. Sosyal anksiyete ve dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki bulunan bu araştırma ile yapılan çalışmanın sonuçlarının kısmi olarak tutarlı olduğu görülmektedir.

Araştırmada elde edilen bulgular arasında, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyete arasında ilişki olduğu yer almaktadır. Dijital oyun bağımlılığı puanları yüksek olan katılımcıların aynı zamanda sosyal anksiyete puanlarının yüksek oluşu daha önce alan yazında çalışılan konular arasındadır. Literatürde yer alan sonuçların bu araştırmanın bulgularıyla uyumlu olduğu görülmektedir. Çalışmalar arasında, Lee ve Leeson (2015), çevrimiçi oyun bağımlılığının kişilerin kendisini ifade etme biçimi olduğunu ifade etmişlerdir MMORPG oyuncularıyla yürütülen çalışmada, kişilerin sosyal anksiyete düzeyinin yüksek oluşu ile çevrimiçi ortamda kendilerini yansıtmada konusunda daha istekli olduğu saptanmıştır. Sonuçların yapılan bu çalışmayla tutarlılık gösterdiği görülmektedir.

Araştırmada elde edilen diğer bir bulgu olan dijital oyun bağımlılığı ve DEHB ile ilgili faktörler arasında pozitif ilişkili oluşu, literatürde yer alan bazı çalışmalarla tutarlılık göstermektedir. Rømer-Thompsen ve ark (2018) tarafından yapılan çalışmada, yaşları 16-26 arasında değişen 109 kişiyle anket çalışması yürütülmüştür. Dürtüsellik ve davranışsal bağımlılıklar arasındaki ilişki incelendiğinde, dürtüsellüğün tüm davranışsal bağımlılık türleriyle ilişkili olduğu tespit edilmiştir.

Kişilik özellikler ve dijital oyun bağımlılığı incelenen diğer bir çalışmada, Smohai ve meslektaşları (2013) tarafından yapılan çalışmada, dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri incelenmiştir. Günde 4 saatten fazla bilgisayar oyun oynayan katılımcılara ek olarak zaman zaman oynamayı tercih eden kişiler bir arada değerlendirilmiştir. Sonuçlara göre, nadiren bilgisayar oyunu oynayanların sorumluluk, geçimlilik ve deneyime açıklık puanlarının daha yüksek olduğu saptanmıştır. 1-4 saat oyun oynayanların ise agresyon puanlarının yüksek olduğu saptanmıştır.

Torres-Rodriguez ve meslektaşları (2018) tarafından yapılan çalışmada, ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve ilişkili psikolojik faktörler incelenmiştir. Çalışmaya çevrimiçi oyun bağımlılığı tanısı almış 31 erkek ergen birey katılmıştır. Sonuçlara göre, tüm katılımcıların aşırı düzeyde bilgisayar oyunu oynadığı ve yüksek strese maruz kaldıkları hayat koşullarının olduğu görülmüştür. Ayrıca, kişilik özellikleri arasından içedönüklük, engellenme, teslim olma eğilimi, kişilerarası duyarlılık, obsesif-kompulsif eğilimler, fobik anksiyete ve düşmanlık gibi özelliklerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkisi olduğu saptanmıştır.

Walther ve meslektaşları (2012) tarafından yapılan çalışmada, madde kullanımı, kumar oynama ve bilgisayar oyunlarının bir arada görülmesinde hangi kişilik özelliklerinin ilişkili olduğunu incelemişlerdir. Çalışmaya, yaşları 12-25 arasında değişen 2553 Alman öğrenci katılmıştır. Çalışmada elde edilen sonuçlara göre, kişilik özellikleri ve psikolojik faktörler arasında sosyal anksiyete, huzursuzluk, DEHB ve düşük benlik saygısının etkili olduğu ve bu faktörlerin çoklu bağımlılıklar için risk faktörü oluşturabileceği ifade edilmiştir.

Wang ve meslektaşları (2015) tarafından yapılan çalışmada, Çinli ergenlerin problemleri internet kullanımı ile ilişkili kişilik faktörleri incelenmiştir. 920 katılımcıyla yapılan araştırmada elde edilen sonuçlara göre, düşük düzeyde vicdan ve yüksek düzeyde duygusallığın problemleri internet kullanımını yordadığı saptanmıştır.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. SONUÇ

Araştırmanın bulguları doğrultusunda, araştırmaya 100 erkek lise öğrencisi katılmıştır. Öğrencilerin çoğunluğu 10 ve 11. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Yaş dağılımına göre en çok 16 yaşında öğrenci bulunmaktadır. Dijital oyun kullanım sıklığı olarak katılımcılar arasında günde bir saatten az süre boyunca oynadıklarını belirtenlerin oranı en yüksektir. Ailede psikiyatrik rahatsızlık ve öğrencinin psikiyatrik tanı değişkenlerinin yüzdesel oranı aynı olmak üzere %2 oranında katılımcının ailede psikiyatri öyküsü ve psikiyatrik tanısı bulunmaktadır. Katılımcıların %70'inin orta gelir seviyesinde olduğu görülmektedir. Evde kişi sayısının 4 ve üzeri olduğunu bildiren katılımcıların oranı en fazladır. Kardeş sayısı iki olanların oranı en yüksektir. Dijital platformda taktik oyunları oynayan öğrencilerin deneyime açıklık puanları, sosyal kaygı ve dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı düzeyde yüksektir. Dijital platformda yap-boz oyunları oynayan öğrencilerin sosyal kaygı ve dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı düzeyde yüksektir. Dijital platformda macera oyunları oynadığını bildiren öğrencilerin sorumluluk ve deneyime açık olma puanlarının anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur. Ayrıca, macera oyunları oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı düzeyde yüksektir. Dijital platformda aksiyon oyunları oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı düzeyde yüksektir. Dijital platformda spor oyunları oynayan öğrencilerin beş faktörlü kişilik boyutları, sosyal kaygı, dijital oyun bağımlılığı DEHB alt boyutları anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır. Dijital platformda Role-Playing oyunları oynayan öğrencilerin sorumluluk ve deneyime açıklık puanları anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Ayrıca, Role-playing oyunları oynayan öğrencilerin sosyal kaygı ve dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları anlamlı düzeyde yüksektir. Dijital platformda simülasyon oyunları oynayan öğrencilerin deneyime açıklık, sosyal kaygı ve dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları anlamlı düzeyde daha yüksektir. Öğrencilerin sınıfı değişkenine göre beş faktörlü kişilik boyutları, sosyal kaygı, dijital oyun bağımlılığı ve DEHB alt boyutları anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır. Yaş değişkenine göre öğrencilerin sorumluluk özelliği puanları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. 14 yaşındaki öğrencilerin sorumluluk puanlarının daha yüksek olduğu saptanmıştır. Evde kişi sayısı değişkenine göre geçimlilik alt

boyutu puanları anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir. Evde üç kişi yaşadığını bildiren öğrencilerin geçimlilik alt boyutu puanları anlamlı düzeyde yüksektir. Ayrıca, evde üç kişi olduğunu belirten öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanları anlamlı düzeyde yüksektir. Tek çocuk olduğunu bildiren öğrencilerin DEHB aşırı hareketlilik/dürtüsellik alt boyutu puanları anlamlı düzeyde yüksektir. Günde 1-3 saat dijital oyun oynayanların deneyimlere açıklık puanları anlamlı düzeyde yüksek; günde 3-5 saat dijital oyun oynayanların ise dijital oyun bağımlılığı puanları yüksek bulunmuştur. Dışa dönüklük boyutu ile dikkat eksikliği ve aşırı hareketlilik/dürtüsellik alt boyutu negatif ilişkilidir. Geçimlilik boyutu ile dikkat eksikliği, aşırı hareketlilik/dürtüsellik ve DEHB ile ilişkili faktörler alt boyutları negatif ilişkilidir. Dışa dönüklük boyutu ile dikkat eksikliği, aşırı hareketlilik/dürtüsellik ve DEHB ile ilişkili faktörler alt boyutları negatif ilişkilidir. Duygusallık boyutu ile sosyal kaygı pozitif; DEHB ile ilişkili faktörler boyutu negatif ilişkilidir. Sosyal kaygı ile dijital oyun bağımlılığı, dikkat eksikliği, aşırı hareketlilik/dürtüsellik ve DEHB ile ilişkili faktörler pozitif yönlü anlamlı ilişkilidir. Dijital oyun bağımlılığı ile DEHB ile ilişkili faktörler pozitif yönlü anlamlı ilişkilidir. Dijital oyun bağımlılığı DEHB ile ilişkili faktörler tarafından anlamlı düzeyde yordanmaktadır.

6.2. ÖNERİLER

Araştırmada elde edilen bulgular, lise öğrencilerinde dijital oyunların kullanımı ve oyun tiplerini incelemek, dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili faktörleri incelenmesiyle önemli veriler sunmaktadır. İleri dönemlerde tekrarlanabilecek bulguların elde edildiği çalışmada, dijital oyun bağımlılığının daha geniş örneklemlemlerle incelenebileceği düşünülmektedir. Ayrıca, öğrencilerin akademik başarıları ve ailelerin dijital oyun hakkındaki görüşleri gibi değişkenlerin dahil edilmesiyle önemli sonuçlar elde edilebileceği düşünülmektedir. Ayrıca, çalışmanın karma yöntemle yürütülerek öğrenci ve ebeveynlerle görüşmeler yapılarak dijital oyunlar, problemli bilgisayar kullanımı ve ilişkili psikolojik problemlerin ele alınması bakımından önemli sonuçları olabileceği düşünülmektedir. Ayrıca, oyun türlerine göre ayrı ayrı çalışmaların yürütülebileceği düşünülmektedir. Dijital oyunları hangi platformlarda oynadıklarına göre katılımcıların oyun bağımlılığı düzeylerinin değerlendirilebileceği düşünülmektedir. Dijital oyunların mobil cihazlarla, oyun konsollarıyla ya da bilgisayar ortamında oynanması durumuna göre incelemeler yürütülebilir.

Diğer araştırma değişkenleri düşünüldüğünde, DEHB tedavisinde kişiler için risk faktörü oluşturabilecek durumların değerlendirilmesinde dijital oyunların göz önünde bulundurulmasının problemlili bilgisayar kullanımı veya oyun bağımlılığı gibi psikopatolojileri önlemek açısından önemli ve gerekli olduğu düşünülmektedir.



KAYNAKÇA

- AMATEM. (2008), Bilgisayar ve İnternet, Ankara
- ASAGEM. (2008), İnternet Kullanımı Ve Aşé Araştırması
- Atalay, B.(1992), Divanü Lügati't-Türk Tercümesi. I.Cilt, Ankara, S.242
- Ayan, S. & Memiş, U. A. (2012), Erken Çocukluk Döneminde Oyun, Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilim Dergisi, C.14 (2): 143-149.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Klinik Psikoloji Ana bilim dalı, İstanbul.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Bilgisayar Dersindeki Başarıları Ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri (The Effects Of Game-Based Learning Environments On Students' Achievement And Self-Efficacy İn A Computer Course). Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 33, 41-54
- Braun, B., et al. (2016). "Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres." Computers in Human Behavior 55: 406-412.
- Chou, W. J., et al. (2017). "Social skills deficits and their association with internet addiction and activities in adolescents with attention-deficit/hyperactivity disorder." Journal of Behavioral Addictions 6(1): 42-50.
- Cinel, N. (2006). Farklı Sosyo Ekonomik Düzeydeki 3-6 Yaş Çocuęu Olan Anne Babaların Oyuncak Ve Oyun Materyalleri Hakkındaki Görüşlerinin Ve Bu Yaş Grubu Çocukların Sahip Oldukları Oyuncak Ve Oyun Materyallerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çalışkan, N. & Karadağ, E. (2008). Kuramdan- Uygulamaya İlköğretimde Drama ‘ Oyun ve İşleyiş Örnekleriyle’. (2.Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması.İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 43, 265-289.
- Doęu, B. (2006).Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında

- Sunulan Yaşam Tarzı, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir,
- Dönmez N.B (1996). Oyun Kitabı, İstanbul, Esin Yayınevi, 2000: 46.
- EĞİTEK. (2008), Eğitim Sisteminde İnternet ve Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Çalışmalar, Konuyla İlgili Görüş ve Öneriler, Ankara
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler*. Yüksek Lisans Tezi. Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri B
- Erdoğan, M. (1980) Oyun ve Oyuncak Üzerine. Milli Eğitim Dergisi, I/1, 1102-119
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20, 594–602. d
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., Jiménez-Murcia, S., . . . Ribas, J. (2018). Internet gaming disorder in adolescents: Personality, psychopathology and evaluation of a psychological intervention combined with parent psychoeducation. *Frontiers in Psychology*, 9(MAY). doi: 10.3389/fpsyg.2018.00787
- Gökçearslan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi, *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* 23, 419-435.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318. doi: 10.2174/157340012803520414
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318. doi: 10.2174/157340012803520414
- Griffiths, M., & Wood, R. T. (2000). Risk factors in adolescence: the case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies/Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 16(2–3), 199–225.
- Hagström, D., & Kaldo, V. (2014). Escapism among players of MMORPGs-conceptual clarification, its relation to mental health factors, and development of a new measure. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(1), 19-25. doi: 10.1089/cyber.2012.0222
- Hazar M. (1996). *Beden Eğitimi Ve Sporda Oyunla Eğitim*. Ankara, Tutibay Yayınları.

- Horzum M.B. (2011) İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, Eğitim ve Bilim 36
- İnal, Y., Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel Ve Ticari Oyunlara Bakış. Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, Cilt 6, Sayı 3, 523-544.
- Kadim M. (2012). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Öğretimine İlişkin Öz Yeterliliklerinin İncelenmesi, Bolu, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2012: 32.
- Kim, N., Hughes, T. L., Park, C. G., Quinn, L., & Kong, I. D. (2016). Altered Autonomic Functions and Distressed Personality Traits in Male Adolescents with Internet Gaming Addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(11), 667-673. doi: 10.1089/cyber.2016.0282
- Kircaburun, K., & Griffiths, M. D. (2018). The dark side of internet: Preliminary evidence for the associations of dark personality traits with specific online activities and problematic internet use. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 993-1003. doi: 10.1556/2006.7.2018.109
- Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in Massively Multiplayer Online Role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(9), 480–485
- Laier, C., Wegmann, E., & Brand, M. (2018). Personality and cognition in gamers: Avoidance expectancies mediate the relationship between maladaptive personality traits and symptoms of Internet-gaming disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 9(JUL). doi: 10.3389/fpsyt.2018.00304
- Lee, B. W., & Leeson, P. R. C. (2015). Online Gaming in the Context of Social Anxiety. *Psychology of Addictive Behaviors*, 29(2), 473-482. doi: 10.1037/adb0000070
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. doi: 10.1089/cyber.2009.0229
- Moor, L. and J. R. Anderson (2019). "A systematic literature review of the relationship between dark personality traits and antisocial online behaviours." Personality

and Individual Differences **144**: 40-55.

- Onur & N. Güney (Ed.), Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar (S. 68-77). Ankara: Piltan, A. P., & Piltan, G. (2013). Okul Çağı Çocuklarının Oyun Kavramına İlişkin Algılarının Ve Oyun Tercihlerinin Değerlendirilmesi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 9(2), 15-31. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma Ve Uygulama Merkezi.
- Quandt, T., Breuer, J., Festl, R., & Scharkow, M. (2013). Digitale Spiele : Stabile Nutzung in einem dynamischen Markt [Digital games: Stable use in a dynamic market]. Media Perspektiven, 10, 483–492
- Razon, N. (1985) Okulöncesi Eğitimde Oyunun, Oyunda Yetişkinin İşlevi, Ya-Pa Okulöncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri, İstanbul
- Rømer Thomsen, K., Buhl Callesen, M., Hesse, M., Lehmann Kvamme, T., Mulbjerg Pedersen, M., Uffe Pedersen, M., & Voon, V. (2018). Impulsivity traits and addiction-related behaviors in youth. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 317-330. doi: 10.1556/2006.7.2018.22
- Rømer Thomsen, K., et al. (2018). "Impulsivity traits and addiction-related behaviors in youth." *Journal of Behavioral Addictions* 7(2): 317-330.
- Smohai, M., Tóth, D., & Mirnics, Z. (2013). Computer game preference analysis: Relationship with personality, coping and flow traits. *Magyar Pszichologiai Szemle*, 68(2), 245-258. doi: 10.1556/MPSzle.68.2013.2.4
- Sormaz, F. (2010) Çocukluk İmgesi Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz, Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya
- Spekman, M. L. C., et al. (2013). "Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study." *Computers in Human Behavior* **29**(6): 2150-2155.
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., Carbonell, X., & Oberst, U. (2018). Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 707-718. doi: 10.1556/2006.7.2018.75
- Tüzün, H. (2006, Aralık). Bilgisayar Oyunlarının Yararları Ve Zararları. İ-Net-Tr’06, X1. Türkiye’de İnternet Konferansı’nda Sunulan Bildiri, Ankara, Türkiye
- Walther, B., et al. (2012). "Co-occurrence of addictive behaviours: Personality factors related to substance use, gambling and computer gaming." *European Addiction Research* **18**(4): 167-174.

- Walther, B., Morgenstern, M., & Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: Personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European Addiction Research*, 18(4), 167-174. doi: 10.1159/000335662
- Wang, C. W., Ho, R. T. H., Chan, C. L. W., & Tse, S. (2015). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive Behaviors*, 42, 32-35. doi: 10.1016/j.addbeh.2014.10.039
- Wittek, C. T., et al. (2016). "Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers." International Journal of Mental Health and Addiction 14(5): 672-686.
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672-686. doi: 10.1007/s11469-015-9592-8
- Wood, T. A. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169–178
- Wölfling, K., et al. (2008). "Computer game addiction: A psychopathological symptom complex in adolescence." Psychiatrische Praxis 35(5): 226-232.
- Yalçın Irmak A., & Erdoğan S. (2015) Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış *Türk Psikiyatri Dergisi*
- Yee N (2006) Motivations For Play In Online Games. *Cyberpsychol Behav* 9:772-775

EKLER

EK-1. Demografik Bilgi Formu

AÇIKLAMA

Sevgili öğrenciler ‘Sosyodemografik Bilgi Formu’ sizlerin bazı özellikleriniz ile dijital oyunları kullanımınıza ilişkin bilgileri içeren sorulardan oluşmaktadır. Bu formda size uygun olan kutucuklardan birini (X) şeklinde işaretlenmeniz istenmektedir. Ölçeklerin sonuçları yüksek lisans tez araştırması için kullanılacaktır. Lütfen yanıtlarınızı içtenlikle veriniz. Kimlik bilgilerinize ihtiyaç duyulmamaktadır. Lütfen tüm maddeleri yanıtlayınız.

Katılımınız için çok teşekkür ederim.

1.Cinsiyetiniz (Lütfen yazınız):

2.Sınıfınız: A. 9.sınıf () B. 10.sınıf () C. 11.sınıf () D. 12.sınıf ()

3.Yaşınız (Lütfen yazınız) :

4.Dijital oyunları ne sıklıkla oynuyorsunuz?

A. Günde 1 saatten az () B. Günde 1-3 saat arası () C. Günde 3-5 saat arası ()

D. Günde 5 saatten fazla ()

5.Ailede psikiyatrik bir rahatsızlığı olan var mı?

6.Kendinizde psikiyatrik bir rahatsızlığı olan var mı?.....

7.Sürekli kullandığınız bir ilaç var mı?.....

8.Sosyoekonomik durumunuz nedir?

A. Düşük () B.Orta () C. Yüksek ()

9.Evde kaç kişi yaşıyorsunuz?.....

10. Ka kardeşiniz?.....

EK-2. Oyun Tipleri Öleđi

OYUN TİPLERİ ÖLÇEĐİ

Aşađıda bulunun oyun türlerinden hangi veya hangilerini oynadığınızı uygun kutucuklara (X) şeklinde işaretlemeniz istenmektedir.

- 1.Taktik (Satran, Dune 2, Age of Empires, Starcraft vb.) : ()
- 2.Yap Boz (Angry Birds, Diamond Crush, Tetris, Frozen Bubble vb.) : ()
- 3.Macera (The Longest Journey, Indiana Jones, Myst ve Riven vb.) : ()
- 4.Aksiyon (Pac-Man, Far Cry, Dragon Age:Inquisition vb.) : ()
- 5.Spor (FIFA, NBA, Championship Manager vb.) : ()
- 6.Rol Yapma (Dungeons& Dragons, Ever-Quest, Diablo vb.) : ()
- 7.Simölasyon (Sim City, The Sims, Uak Simölatörleri vb.) : ()

EK-3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı	1	2	3	4	5
Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?					
Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu					
Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun					
Oyun oynamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?					
Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler					
Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?					

EK-4. Beş Faktörlü Kişilik Ölçeği

Ben	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Ne katılıyorum ne katılmıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1. Konuşkan biriyim					
2. Başkalarının hatasını bulmaya çalışırım					
3. Bir işi tam yaparım					
4. Karamsar hüzünlü biriyim					
5. Orijinal biriyim, yeni fikirler üretirim.					
6. İçine kapanık biriyim					
7. Yardımseverim					
8. Bazen dikkatsiz davranabiliyorum					
9. Rahatım, strese girmem					
10. Pek çok şeyi merak ederim					
11. Enerji doluyum					
12. Başkaları ile ağız dalaşı (sözlü kavga) başlatırım					
13. Bir görevin (çalışma, ödev, iş) verilmesi için güvenilir biriyim					
14. Gergin olabilirim					
15. Zeki, derin düşünebilen biriyim					
16. Diğer insanları heveslendiririm					
17. Bağışlayıcıyım					
18. Dağınık biriyim, çok derli toplu biri değilim					
19. Endişeli biriyim					
20. Hayal gücüm kuvvetlidir					
21. Sessizim					

22. Başka insanların güvendiği biriyim					
23. Tembel olmaya eğilimliyim					
24. Duygusal olarak dengeliyim, kolay kolay mutsuz olmam					
25. Yaratıcıyım					
26. Çekingen değil, girişkenim.					
27. Başka insanlara karşı soğuk ve ilgisizim					
28. Ben iş bitirmeden, yarıda bırakmam					
29. Duygu durumum (modum) değişkendir.					
30. Sanatsal ve estetik şeyler benim için önemlidir					
31. Bazen utangaç ve çekingenim					
32. Herkese karşı düşünceli ve saygılıyım					
33. Yaptığım şeyleri etkin, hakkını vererek, iyi yaparım					
34. Gergin durumlarda, ortamlarda sakin kalabilirim					
35. Rutin, tek düze şeyleri yapmayı tercih ederim					
36. Dışa dönük sosyal biriyim					
37. Bazen diğer insanlara kaba davranırım					
38. Plan yapar ve bu planları uygulardım					
39. Çabuk heyecanlanırım					
40. Fikir üretmeyi, benim için ne anlama geldikleri üzerine düşünmeyi severim.					
41. Sanata karşı pek ilgili değilim					
42. Başkaları ile yardımlaşmayı severim					
43. Dikkatim çabuk dağılır.					
44. Sanat, müzik ve edebiyatla ilgiliyimdir.					

EK-5. Ergenler için Sosyal Kaygı Ölçeği

Ben	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Genellikle	Her zaman
1. Başkalarının önünde yeni bir şeyler yapmaya çekinirim					
2. Arkadaşlarımla bir şeyler yapmaktan hoşlanırım					
3. Bana sataşılmasından tedirgin olurum					
4. Tanımadığım insanların yanında utanırım					
5. Sadece çok iyi tanıdığım insanlarla konuşurum					
6. Yaşıtlarımın arkamdan benim hakkımda konuştuklarını düşünürüm					
7. Kitap okumayı severim					
8. Başkalarının benim için ne düşündüğünden endişelenirim					
9. Başkalarının benden hoşlanmayacağından korkarım					
10. Çok iyi tanımadığım yaşıtlarımla konuşurken heyecanlanırım					
11. Spor yapmaktan hoşlanırım					
12. Başkalarının benim hakkımda ne söyleyeceğinden endişelenirim					
13. Yeni insanlarla tanışırken tedirgin olurum					
14. Başkalarının benden hoşlanmayacağından endişelenirim					
15. Bir grup insanlar beraberken durgunumdur					
16. Kendi başıma bir şeyler yapmak hoşuma gider					
17. Başkalarının benimle dalga geçtiğini düşünürüm					

18. Birisiyle tartıřmaya girersem onun benden hořlanmayacađından endiře ederim					
19. Hayır derler diye bařkalarına benimle bir řeyler yapmayı teklif etmeye çekinirim					
20. Bazı insanların yanındayken tedirgin olurum					
21. İyi tanıdığım yařıtlarımın yanındayken bile utanırım					
22. Bařkalarından benimle bir řeyler yapmalarını istemek bana çok zor gelir.					



EK-6. Erişkin DEH/DEHB Ölçeği

1. BÖLÜM DİKKAT EKSİKLİĞİ BÖLÜMÜ

	Hemen hiç	Biraz ya da bazen	Sıklıkla	Çok sık
1. Ayrıntılara dikkat etmekte zorluk ya da okul, iş ve diğer etkinliklerde dikkatsizce hatalar yapma	0	1	2	3
2. Dikkat gerektiren görevler ya da işlerde dikkati sürdürme güçlüğü	0	1	2	3
3. Birisiyle yüzyüze konuşurken dinlemede güçlükçekme	0	1	2	3
4. Okul ödevlerini ya da iş yerinde verilen görevleri bitirmekte zorlanma, verilen yönergeleri izlemekte zorluk çekme (yönergeleri anlama güçlüğüne ya da inatlaşmaya bağlı değildir)	0	1	2	3
5. Görevleri ve etkinlikleri düzenleme/ organize etme güçlüğü	0	1	2	3
6. Uzun zihinsel çaba gerektiren işlerden kaçınma, bu işlerden hoşlanmama ya da bu işlere karşı isteksizlik	0	1	2	3
7. Görev ve etkinlikler için gereken eşyaları kaybetme (örneğin: oyuncak, okul ödevleri, kalem, kitap ya da araç gereç)	0	1	2	3
8. Dikkatin kolayca dağılması	0	1	2	3
9. Günlük etkinliklerde unutkanlık	0	1	2	3

2. BÖLÜM – AŞIRI HAREKETLİLİK VE DÜRTÜSELLİK BÖLÜMÜ

a). Aşırı hareketlilik /Dürtüsellik Bölümü

	Hemen hiç	Biraz ya da bazen	Sıklıkla	Çok sık
1. El ve ayakların kıpır kıpır olması, oturduğu yerde duramama	0	1	2	3
2. Oturulması gereken durumlarda yerinden kalkma	0	1	2	3
3. Koşuşturup durma ya da huzursuzluk hissi	0	1	2	3
4. Boş zaman faaliyetlerini sessizce yapmakta güçlük	0	1	2	3
5. Sürekli hareket halinde olma ya da sanki motor takılıymış gibi hareket etme	0	1	2	3
6. Çok konuşma	0	1	2	3

b) Dürtüsellik

7. Sorulan soru tamamlanmadan yanıt verme	0	1	2	3
8. Sıra beklemekte zorluk çekme	0	1	2	3
9. Başkalarının işine karışma ya da konuşmalarını bölme	0	1	2	3

	Hemen hiç	Biraz ya da bazen	Sıklıkla	Çok sık
1. Hedeflerine ulaşamama ve başarısızlık hissi	0	1	2	3
2. Başlanan bir işi bitirememe ya da işe başlama	0	1	2	3



3. BÖLÜM – DEHB İLE İLİŞKİLİ ÖZELLİKLER

güçlüğü				
3. Aynı anda pek çok işle/projeyle uğraşma; bu işleri takipte ve tamamlamakta güçlük	0	1	2	3
4. Zamanı ve yeri uygun olmasa da aklına geleni o anda söyleme eğilimi	0	1	2	3
5. Sık sık büyük heyecanlar peşinde koşma	0	1	2	3
6. Sıkılmaya tahammül edememe	0	1	2	3
7. Herkes tarafından izlenen yolları ve kuralları uygulamamak	0	1	2	3
8. Sabırsızlık; engellenme eşiğinin düşük olması	0	1	2	3
9. Dürtüsellik (düşünmeden hareket etme)	0	1	2	3
10. Kendini güvensiz hissetme	0	1	2	3
11. Duygu durumunda sık görülen oynamalar	0	1	2	3
12. Aniden parlama, tepki gösterme	0	1	2	3
13. Düşük benlik değeri	0	1	2	3
14. Parmaklarla tempo tutma, ayak sallama ya da ayak vurma	0	1	2	3
15. Sık sık iş değiştirme	0	1	2	3
16. Strese karşı aşırı duyarlılık, dayanamama	0	1	2	3
17. Zamanı ayarlamakta güçlük	0	1	2	3
18. Unutkanlık	0	1	2	3
19. Sözel saldırganlık	0	1	2	3
20. Fiziksel saldırganlık	0	1	2	3
21. Alkol kullanımı	0	1	2	3
22. Madde kullanımı	0	1	2	3
23. Yasal güçlük ve sorunlar	0	1	2	3
24. Çökkünlük (depresyon)	0	1	2	3
25. Kendine zarar verecek davranışlarda bulunma	0	1	2	3
26. Sebepsiz yere sinirli ve gergin olma (kaygı)	0	1	2	3
27. İşinden zevk alamama	0	1	2	3
28. Hayal kırıklığı ve cesaretsizlik hissi	0	1	2	3
29. Uzun süredir devam eden mutsuzluk hissi	0	1	2	3
30. Kapasitesiyle uyumlu bir düzeye ulaşamama	0	1	2	3

ÖZGEÇMİŞ

Soyadı, Adı: TERLEMEZ, Ceyda

Doğum Yeri ve Tarihi: Antalya, 03.01.1994

Eğitimi:

Yüksek Lisans: Üsküdar Üniversitesi, Klinik Psikoloji – 2017-2019

Lisans: Üsküdar Üniversitesi, Psikoloji - 2012-2017

Lise: Ted Antalya Koleji

Yabancı Dil: İngilizce

İş Deneyimleri:

Alkol ve Madde Bağımlılığı Araştırma ve Uygulama Merkezi (Stajyer)

Büyükgebiz Özel Eğitim Rehabilitasyon Merkezi (Stajyer)

NP Nöropsikiyatri Hastanesi (Stajyer)

Asude Huzurevi- Yaşlı Bakım Merkezi (Stajyer)

Şişli Rehberlik ve Araştırma Merkezi (Stajyer)

Ümraniye İSEM (Stajyer)

NP İstanbul Beyin Hastanesi (Stajyer)