



T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANA BİLİM DALI
KLİNİK PSİKOLOJİ PROGRAMI

**Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Eğilimi ve
Sosyalleşme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

Nurdan AYDEMİR

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Belma GÖLGE

İstanbul, 2020

T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
KLİNİK PSİKOLOJİ PROGRAMI

**Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Eğilimi ve
Sosyalleşme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
Nurdan AYDEMİR

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Belma GÖLGE

İstanbul, 2020

Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Eğilimi ve Sosyalleşme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

ORJINALLIK RAPORU

%8

BENZERLİK ENDEKSİ

%3

İNTERNET
KAYNAKLARI

%1

YAYINLAR

%8

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BRUNCEL KAYNAKLAR

1	Submitted to The Scientific & Technological Research Council of Turkey (TUBITAK) Öğrenci Ödevi	%1
2	Submitted to Istanbul Gelisim University Öğrenci Ödevi	%1
3	Submitted to Ondokuz Mayıs Üniversitesi Öğrenci Ödevi	<%1
4	www.sdergi.hacettepe.edu.tr İnternet Kaynağı	<%1
5	Submitted to Hasan Kalyoncu Üniversitesi Öğrenci Ödevi	<%1
6	earsiv.odu.edu.tr:8080 İnternet Kaynağı	<%1
7	ilkogretim-online.org.tr İnternet Kaynağı	<%1
8	acikerisim.nevsehir.edu.tr İnternet Kaynağı	<%1

Dr. Öğr. Üyesi - Ergül Belma Güler

TEZ ETİK BEYANI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum ‘Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Eğilimi ve Sosyalleşme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi’ başlıklı bu çalışmayı baştan sona kadar danışmanım Doç. Dr. Zeynep Belma Gölge’nin sorumluluğunda tamamladığımı, verileri kendim topladığımı, analizleri ilgili laboratuvarlarda yaptığımı/yaptırdığımı, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallara uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ederim.

Nurdan AYDEMİR

ÖNSÖZ

Tez çalışmam süresince beni değerli görüşleriyle aydınlatan tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Belma Gölge'ye, araştırma süresince katılımcı bulmama yardım eden elinden gelen desteği esirgemeyen Emre Hassoy'a, takip etmem gereken tek ışığın bilim olduğunu gösteren aileme ve bu yaşıma dek her konuda bana desteklerini sunan, bugünlere gelmemde en büyük emeğe sahip olan canım halam Fatma Tekol'a çok teşekkür ederim.

İstanbul, 2020

Nurdan AYDEMİR

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
TEZ ETİK BEYANI	i
ÖNSÖZ	ii
İÇİNDEKİLER	iii
KISALTMALAR	v
SEMBOLLER	vi
ÇİZELGELER	vii
ÖZET	viii
ABSTRACT	ix
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	3
1.2. Araştırmanın Önemi	3
1.3. Araştırmanın Problemleri	3
1.4. Araştırmanın Hipotezleri	3
1.5. Araştırmanın Varsayımları	4
2. GENEL BİLGİLER	5
2.1. Oyun Kavramı	5
2.1.2. Dijital Oyun	5
2.1.3. Dijital Oyunların Tarihi	6
2.1.4. Dijital Oyunların Türleri	7
2.1.5. Türkiye’de Dijital Oyunlar	8
2.1.6. Dijital Oyunların İşlevi	9
2.1.7. Dijital Oyun Bağımlılığı	11
2.2. Saldırganlık	15
2.2.1. Saldırganlık Türleri	15
2.2.2. Saldırganlığın Nedenleri	16
2.2.3. Saldırganlık ve Dijital Oyun Bağımlılığı	19
2.3. Sosyal Destek	20
2.3.1. Sosyal Desteğin İşlevi	23
2.3.2. Algılanan Sosyal Destek	24
2.3.4. Algılanan Sosyal Destek ile Dijital Oyun Bağımlılığı	25
2.4. Kaygı	27

2.4.1. Sosyal Kaygı.....	27
2.4.2. Sosyal Kaygı ve İnternet İlişkisi.....	32
2.4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Kaygı.....	33
2.5. Yabancılaşma Kavramı	33
2.5.1. Yabancılaşmanın Boyutları.....	36
2.5.2. Yabancılaşmayı Etkileyen Faktörler.....	38
2.5.3. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yabancılaşma.....	39
3. YÖNTEM.....	40
3.1. Araştırmanın Amacı ve Tipi.....	40
3.2. Araştırmanın Yeri ve Zamanı.....	40
3.3. Araştırmanın Etiği	40
3.4. Araştırmanın Evren ve Örneklemi	40
3.5. Araştırmanın Yöntemi	41
3.6. Araştırmada kullanılan veri toplama araçları	41
3.6.1. Sosyo - Demografik Form	41
3.6.2. Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	42
3.6.3. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ).....	43
3.6.4. Liebowitz Sosyal Kaygı Ölçeği	43
3.6.5. Dean Yabancılaşma Ölçeği.....	44
3.6.6. Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (MSPSS)	45
4. BULGULAR.....	47
4.1. Betimleyici Analizler	48
4.2. Hipotezlerin Sınanması	55
4.3. Diğer Analizler	62
5. TARTIŞMA	71
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	83
7. KAYNAKLAR	86
8. EKLER.....	99
EK-1 Sosyodemografik Bilgi Formu	100
EK – 2 Dean Yabancılaşma Ölçeği.....	102
EK-3 Liebowitz Sosyal Kaygı Ölçeği	103
EK-4 Buss - Perry Şiddet Ölçeği.....	104
EK-5 Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği.....	107
EK – 6 Oyun Bağımlılığı Ölçeği	109
EK 8: Etik Kurul İzni	113
9. ÖZGEÇMİŞ.....	114

KISALTMALAR

BPSÖ: Buss- Perry Saldırganlık Ölçeđi

MSPSS: Algılanan Sosyal Destek Ölçeđi



SEMBOLLER

F	: Anova değeri
N	: Evren
n	: Örneklem
p	: Anlamlılık Değeri
r	: İki değişken arasındaki ilişki
sd	: Serbestlik değeri
SH	: Standart hata
ss	: Standart sapma
t	: t testi değeri
$\bar{x}$	: Aritmetik ortalama
β	: Beta
%	: Yüzde

ÇİZELGELER

Sayfa No

Çizelge 4.1. Araştırma Verilerinin Dağılımı	47
Çizelge 4.2. Örneklem Grubunun Demografik Bilgileri.....	49
Çizelge 4.3. Örneklem Sigara Ve Alkol Kullanımı	50
Çizelge 4.4. Örneklem Grubunun Ev Ve İş Yerine Ait Bilgisayar Bilgileri.....	51
Çizelge 4.5. Örneklem Grubunun Bilgisayar Kullanım Amacı	52
Çizelge 4. 6. Örneklem Grubunun Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türleri.....	53
Çizelge 4.7. Araştırma Verilerinin Betimsel İstatistikleri.....	54
Çizelge 4.8. Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Yaş Arasındaki İlişki.....	55
Çizelge 4.9. Yaşın Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi.....	56
Çizelge 4.10. Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Cinsiyete Göre Dağılımı	56
Çizelge 4.11. Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Evde Bilgisayar Olma Durumuna Göre Dağılımı.....	57
Çizelge 4.12. Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Yabancılaşma Düzeyi Arasındaki İlişki	58
Çizelge 4.13. Yabancılaşma Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi.....	59
Çizelge 4.14. Algılanan Sosyal Destek Düzeyi ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki.....	59
Çizelge 4.15. Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi	60
Çizelge 4.16. Sosyal Kaygı ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki.....	60
Çizelge 4.17. Sosyal Kaygı Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi.....	61
Çizelge 4.18. Saldırganlık ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki	61
Çizelge 4.19. Saldırganlık Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi.....	62
Çizelge 4.20. Dijital Oyun Bağımlılığının Medeni Duruma Dayalı Kıyaslaması	62
Çizelge 4.21. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Çalışma Durumuna Dayalı Kıyaslaması	63
Çizelge 4.22. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin İş Yerinde Bilgisayar Olma Durumuna Dayalı Kıyaslaması	64
Çizelge 4.23. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Oyun Oynama Amacına Dayalı Kıyaslaması.....	66
Çizelge 4.24. Dijital Oyun Bağımlılığının Sigara Kullanma Durumuna Dayalı Kıyaslaması.....	67
Çizelge 4.25. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Alkol Kullanma Durumuna Dayalı Kıyaslaması.....	68
Çizelge 4.26. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Araştırma Değişkenleri Tarafından Yordanmasına İlişkin Hiyerarşik Regresyon Analizi	69

ÖZET

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE SALDIRGANLIK EĞİLİMİ VE SOSYALLEŞME ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Dijital oyun bağımlılığının çeşitli psikolojik etkilere sebep olduğu düşünülmektedir. Bu çalışmanın amacı, bireylerdeki dijital oyun bağımlılık düzeyinin saldırganlık eğilimi ve sosyal kaygı, algılanan sosyal destek, yabancılaşma sosyalleşme düzeyleri arasındaki ilişkisini incelemektir. Bu amaçla 18 – 30 yaş aralığındaki kartopu örnekleme yöntemiyle ulaşılan 370 genç yetişkine Sosyo Demografik Bilgi Formu, Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Buss- Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ), Liebowitz Sosyal Kaygı Ölçeği, Dean Yabancılaşma Ölçeği ve Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği uygulanmıştır. Çalışmanın sonucunda yaş faktörünün dijital oyun bağımlılığıyla negatif yönde anlamlı bulunmuştur. Cinsiyet ile dijital oyun bağımlılığı düzeyi incelendiğinde erkek olmak ile dijital oyun bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı ve yüksek düzeyde ilişkili bulunmuştur. Evinde bilgisayar bulunma durumu ile dijital oyun bağımlılığı düzeyinin belirginlik, dayanıklılık ve durum değiştirme boyutlarında evinde bilgisayar olan genç bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri, bilgisayarı olmayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı ile yabancılaşma düzeyi ve sosyal yalıtılmışlık boyutu arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile algılanan sosyal destek düzeyi ve aile alt boyutu arasında negatif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ve sosyal kaygı düzeyi ve kaçınma, kaygı boyutları arasında pozitif ve anlamlı ilişki saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık; fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık alt boyutları arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki saptanmıştır. Bu çalışmanın dijital oyun bağımlılığı konusunda alanyazına katkı sağlaması hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, saldırganlık, sosyal destek, yabancılaşma

ABSTRACT

ASSOCIATION BETWEEN DIGITAL GAMING ADDICTION, AGGRESSION AND SOCIALIZATION

It is thought that digital gaming addiction has many psychological effects. In this study it was aimed to investigate association between digital gaming addiction level, aggression, social anxiety, perceived social support and alienation. For this aim, Socio Demographic Questionnaire, Game Addiction Scale, Buss-Perry Aggression Questionnaire (BAQ), Liebowitz Social Anxiety Scale, Multidimensional Scale of Perceived Social Support (MSPSS), Dean's Alienation Scale were applied to 18 – 30 aged young adults who were selected by using snowball sampling method. Results of this study showed that, significant and positively relationship was found between age factor and digital game addiction level. When it was investigating relationship between sexuality and digital gaming addiction, results showed that being male is significantly and high level, related to digital gaming addiction. Circumstance of having a computer at home was found significantly high correlated with dimensions of salience, tolerance and mood modification. Social alienation and dimension of social isolation and digital gaming addiction level was found positively significant. Digital gaming addiction level and perceived social support and dimension of family was found negatively correlated. Digital gaming level and social anxiety and dimensions of anxiety and avoidance was found positively significant. Digital gaming addiction and aggression; between the dimensions of psychological aggression, anger, hostility and verbal aggression was found positively significant. This study aims to contribute to literature about digital gaming addiction.

Keywords: Digital Gaming Addiction, Aggression, Social Support, Alienation

1. GİRİŞ

Dijital oyunlar, internet, bilgisayar çeşitli oyun konsolları, akıllı telefonlar veya tabletler aracılığı ile oynanabilen oyunlara verilen isimdir. Teknolojik altyapısı bulunan bu tür oyunlar kişilere hem online (çevrimiçi) hem de çevrimdışı oyun oynama imkanı sağlamaktadır (Mete, 2019). İnternet ve bilgisayar kullanımının iyice arttığı bu dönemde kişilerin hem psikolojik hem ailevi hem iş hayatları etkilenmektedir. Bu durum kısaca kişilerin işlevselliklerini bozmakta ve hayat kalitesini ciddi anlamda etkilemektedir. Bu negatif durumların bu denli fazla olması teknolojinin gelişmesinden ziyade bireylerin teknolojik imkanları hatalı bir şekilde kullanmasından kaynaklanmaktadır. Bilgisayar ve oyunun insanlarda ortaya çıkardığı haz duygusu bu araçlara bağımlılığa neden olmakta ve kullanımına karşı koymayı zorlaştırmaktadır (Çakır ve ark., 2011).

Dijital oyunlar çocuklarda ve yetişkinlerde farklı farklı etkiler göstermektedir. Dijital oyunlar sosyal yaşamın bozulması, okul başarısının azalması, çevreye karşı yabancılaşma hissetmesi, bağımlılık belirtileri göstermesi gibi sorunları da kendiyile beraber getirmektedir. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencileri arasında yapılan bir çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilebilecek faktörler araştırılmış ve sosyal soyutlanma yaşayan bireylerin bilgisayar oyununa karşı koymakta güçlük çektikleri bulgusuna rastlanmıştır (Erboy ve Vural, 2010).

Dijital oyun bağımlılığı kavramıyla ilişkilendirilen kavramlardan biri kişilerdeki saldırganlık eğilimidir. Madran ve Çakılcı (2014) saldırgan davranmaya meyilli olan kişilerin dijital oyunları adeta bir duygusal boşaltım olarak görmeleri bu yüzden de bu tür kişilerin oyun bağımlısı olmaya daha yatkın olduklarını söylemektedir. Balıkcı (2018)'nin araştırmasında, çocuk ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi yüksek olan bireylerdeki agresif davranışlar ile

ilişkisi açığa kavuşturulmak istenmiştir. Burada bahsi geçen agresif davranış örüntüsü olarak fiziki saldırganlık, düşmanca tavırlar, öfke ve sözlü saldırganlık davranış biçimleri ayrı ayrı veya çoğul bir biçimde ele alınmış ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ile bir neden sonuç ilişkisinin olup olmadığına bakılmıştır. Araştırmada bu tür olumsuz davranış örüntüleri ve oyun bağımlılığı skorlarında yüksek puan alıp almadıkları demografik özellikler bakımından da gösterilmiştir. Sonuçlara bakıldığında çevrimiçi oyun bağımlılığı skoru ile yukarıda belirtilen bütün saldırganlık eğilimi içeren davranışlar arasında pozitif bir korelasyon bulunmuş olup fiziki saldırganlık ile orta seviye, öfke ile düşük seviye, düşmanlık ile düşük seviye saldırganlık toplam skoru ile orta seviye ilişkisellik düzeyi bulunmuştur. Örnekleme bir yılı aşkın süredir şiddet içeren çok oyunculu online oyun bağımlısı 18 ve 40 yaş arasında 205 kişiden oluşan başka bir araştırmada; oyun bağımlısı olan genç ergenlerin yaş olarak daha büyük olan ergenlere göre saldırganlık eğiliminin fazla olduğu ortaya konmuştur (Madran ve Çakılcı, 2014). Karabulut'a (2019), göre ortaöğretim öğrencileri ile yapılan çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasında anlamlı ve orta seviyede bir ilişki bulunmuştur.

Dijital oyun bağımlılığı sosyal eğilimleri de etkilemektedir. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimler ile ilişkisini araştıran çalışmada, dijital oyun bağımlılığı ile sosyal eğilimlerin alt boyutu olan şiddet eğilimi arasında pozitif yönlü düşük düzey ilişkili olduğu saptanmıştır (Aksel, 2018). Turan (2015) uygunsuz internet kullanımının yalnızlık ve sosyal yabancılaşma ile pozitif yönlü bir ilişkisi olduğunu belirtmiştir. Lise öğrencileri arasında yapılan ve dijital oyun bağımlılığının kişilik örgütlenmeleriyle ilişkisini araştıran çalışmada sosyal anksiyete ve dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü ve anlamlı olarak ilişki olduğu saptanmıştır (Terlemez, 2019).

Dijital oyun bağımlılığının ilişkisi olduğu düşünülen bir diğer kavram algılanan sosyal destek kavramıdır. Cobb (1976) kişinin etkileşim halinde olduğu insanlar tarafından değer gördüğünü ve sevildiğini bilmesi algılanan sosyal destek olarak tanımlamıştır. Dijital oyun bağımlılığı ve algılanan sosyal destek arasındaki ilişkiyi araştıran bir çalışmada algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığının arasında negatif korelasyon olduğu saptanmıştır (Ücan, 2018)

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı Türkiye genelindeki 18-30 yaş aralığındaki genç yetişkinlerde dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek ve dijital oyun bağımlılığı ile kişilerdeki saldırganlık eğilimi, sosyal yabancılaşma, algılanan sosyal destek ve sosyal anksiyete arasındaki ilişkiyi anlamaktır.

1.2. Araştırmanın Önemi

Bu araştırma Türkiye genelindeki genç yetişkinlerin oyun bağımlılığı düzeylerinin şiddet eğilimi ve sosyalleşme düzeyleri arasındaki ilişkiyi anlamak ve olumsuz sonuçlara çözüm getirilmesinde çeşitli stratejilerin geliştirilmesi açısından önemlidir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığının sosyal etkenler ve saldırganlık gibi değişkenleri yetişkin kitlesini baz alarak ele almış olan bu çalışma Türkiye’de dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılmış olan sınırlı sayıdaki bilimsel araştırmalara yeni bir kaynakça olarak katkı sağlayacaktır.

1.3. Araştırmanın Problemleri

1. Yaşa göre oyun bağımlılığı seviyeleri değişkenlik gösterir mi?
2. Oyun bağımlılığı cinsiyete göre değişkenlik gösterir mi?
3. Dijital oyun bağımlılığı bireylerdeki saldırganlık eğilimini nasıl etkilemektedir?
4. Dijital oyun bağımlılığı bireylerdeki sosyal kaygı düzeyini nasıl etkilemektedir?
5. Dijital oyun bağımlılığı ile bireylerdeki algılanan sosyal destek düzeyiyle nasıl bir ilişkiye sahiptir?
6. Dijital oyun bağımlılığı ile bireylerdeki sosyal yabancılaşma düzeyi nasıl bir ilişkiye sahiptir?

1.4. Araştırmanın Hipotezleri

1. Yaş arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyi azalacaktır
2. Erkeklerin kadınlara göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri daha yüksektir.
3. Evde bilgisayarı olanlar dijital oyun bağımlısı olmaya daha yatkındır.

4. Yabancılaşma düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır.
5. Algılanan sosyal destek düzeyi azaldıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır.
6. Sosyal kaygı düzeyi artıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır
7. Saldırganlık düzeyi artıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır

1.5. Araştırmanın Varsayımları

Araştırmanın varsayımları aşağıdaki gibi oluşturulmuştur:

1. Araştırma örneklemini oluşturan bireylerin araştırmanın evrenini doğru bir şekilde temsil ettiği varsayılmıştır.
2. Araştırmaya katılan kişilerin uygulanan formlara doğru ve güvenilir yanıtlar verdikleri varsayılmıştır.
3. Araştırmada kullanılmış olan form ve ölçeklerin değişkenleri yeterli seviyede ölçekbildikleri varsayılmıştır.

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma Türkiye genelinde online olarak ulaşılabilen 18-30 yaş arasındaki genç yetişkin bireyleri kapsamaktadır. Dolayısıyla bu araştırmaya katılım sağlayan gönüllü kişi sayısı ile sınırlıdır. Araştırma değerlendirmeleri ise araştırmanın değişkenlerini ölçmeye yarayan özel olarak hazırlanmış sosyodemografik form ve diğer ölçeklere verilen yanıtlar ile sınırlıdır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Oyun Kavramı

Oyun, kurallı bir şekilde ilerleyen eğlencelere denir. Satranç, kağıt oyunları veya spor müsabakaları gibi oyunların ortak paydası tabii ki belli bir mantığa göre hareket edilmesinin gerekliliğidir (Güner, 2003). Oyun, tamamen isteğe dayalı fakat kendi içerisinde belirli normları, süre, ortam veya konu sınırlamaları ve bir amacı olan etkinliktir. Oyun kişide bir takım duyguları tetikleyebildiği gibi kişinin kendi dışında biri gibi olmasına veya hissetmesine olanak sağlayan bir aktivitedir. Bu tanıma göre bakıldığında oyun, hem hayvanlara hem çocuklara hem de büyüklere hitap edebilen bir eğlencedir diyebiliriz (Huizinga, 2006).

Oyunlar, özellikle çocukluktaki sosyal becerinin, arkadaşlık ilişkilerinin, zihinsel aktivitelerin gelişmesinde faydalı olan etkinliklerdir. Gelişimsel olarak incelendiğinde çocuğun oyun oynama aktivitesi önem arz eder. Okul hayatında kendini ifade etme becerisi kurma, arkadaş edinme, dil gelişimsel becerilerini kazanma gibi önemli değişkenler oyun ile desteklendiğinde bu becerileri edinmek daha kolaydır. Ayrıca çocuklarda oyun oynamak seçim yapma ve problem çözme gibi değişkenlerde de etkilidir (Yalçın ve Bertiz, 2019).

2.1.2. Dijital Oyun

Önceki yıllarda oyunlar daha çok gerçek insanlarla, arkadaşlarla, gerçek mekânlarda oynanırken günümüzde bu gerçek mekan ve insanlar yerini sanal ortamlara bırakmıştır. Dijital oyunlar eskiden oynanan geleneksel oyunlar ile belirli normlara dayalı olması ve sınırlılıkları olması gibi özelliklerinden birbirlerine çok benzerler. Geleneksel oyun ve modern dijital oyunu ayıran en önemli nokta ise elbette mekan ve insan özellikleridir. Oynanan oyunların platformları, oyuncu sayıları ve şekli açısından bakıldığında geleneksel oyunlar ile farklılaşmaktadır (Hazar ve ark., 2017). Dijital

oyunların bu kadar toplum içine girmesi birkaç on yılın meselesidir. Bahsi geçen eski zamanların oyun anlayışı tablet, telefon, bilgisayar ve oyun konsollarına yerini bırakmıştır. Bu oyun araçları, görsel ve işitsel olarak oyunculara hitap ederek keyifli vakit geçirmelerini sağlar. Dijital oyun oynama yaşı son zamanlarda oldukça düşmüştür (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Eski oyunlar ile şu an oynanan dijital bazlı oyunların en önemli farkı bu iki oyunların içerisinde bulunan oyun araçlarıdır. Eski tip oyunlarda oyun araçları her yerde zorlanmadan bulunabilen araç gereçlerdir. Taş, tahta gibi malzemeler eski tarz oyunlarda kullanılabilirdi bunun yanı sıra oyun alanlarında bulunan alternatif araç gereçler örn: Salıncak gibi geleneksel oyunlarda sıkça kullanılan malzemelerdendir. Dijital oyunlar ise elektrik, internet, bilgisayar vb. araç ve gereçleri gerektirmektedir. Bu da oyuncuların belli bir ücret ödeyebilecek durumda olma şartına bağlıdır (Hazar ve ark., 2017).

2.1.3. Dijital Oyunların Tarihi

Dijital oyunların başlangıcı televizyon tabanlı ilk video oyunudur. Loral televizyon firmasında çalışan Ralph Baer, televizyonda oynanabilecek oyun üretmeyi istemiştir. Nihayet 1951 yılında aklına gelen bu düşüncesini 1966 senesinde gerçekleştirmiştir. Ve televizyon tabanlı ilk video oyununu ortaya çıkarmıştır. Oyunlar 1980'lerden günümüze kadar çeşitlenerek çoğalmıştır. SEGA oyun firması, ilk izometrik oyunu çıkardığında tarih 1982'yi göstermekteydi. O günden bu güne oyunlar hızla gelişmiştir. 1991 yılında SSI ve TSI firmalarınca çok oyunculu ve rol yapma oyunları MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) piyasaya sürülmüştür. 1997 yılında birçok kişi tarafından beğeniyle oynanılan GTA (Grand Theft Auto) DMA design firması aracılığı ile oyun camiasına katılmıştır (Karabulut, 2019).

Dijital oyunların tarihine baktığımız zaman video oyunları ve konsollarla oynanan oyunları görmekteyiz. İlk dijital platformda uygulamaya çıkarılan oyun Tennis for two'dur. Adından da anlaşılacağı üzere bu oyun masa tenisinin dijital platforma aktarılmış bir versiyonudur. İlk video oyunu sayılan oyun ise 60'lı yılların başında ortaya çıkan Spacewar adlı oyundur (Say, 2016).

1971 senesinde pazara çıkarılan ilk jetonla çalışan atari oyunu ‘Computer Space’ ile dijital oyun sektörü başlamıştır. Bugün tüm dünyada oyunların ticari gelirinin 25 milyar dolara yakın olduğu bilinmektedir. Oyun sektörünün seri büyümesiyle birlikte bugün günümüzde birçok oyun türü meydana çıkmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Türkiye ise 1980 yıllarında dijital oyun türü ile tanışmıştır. Bu dönemde televizyonlar renkli olmaya başlamış ve bununla birlikte televizyon bazlı oyunların çoğaldığı görülmüştür. Atari oyun oynama mekanları illerde çoğalmış ve oyunların gelişip bilgisayarın kullanımıyla beraber internet cafe sayılarının hızla arttığı ilgi gördüğü bir dönem başlamıştır (Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

Oyun piyasasındaki firmalar oyunun ilk üretildiği günden bugüne sınırsız bir yenilenme içine girmişler ve her gün gelişmelere yenisini eklemişlerdir. Hem daha iyi hem de içerik, grafik, ses, gerçekçilik gibi konularda kalitelerini arttırmaya yönelik çalışmalarda bulunmuşlardır. Oyunların kendileri geliştiği gibi oyun oynadığımız platformlarda artış göstermiş ve yenilenmişlerdir. Bütün bu yeniliklerin yanı sıra oyunlara ulaşım ve satın alma kanalları da değişim göstermiştir. Oyunların ilk çıktığı zamanlara bakacak olursak CD veya video kaydı gibi araçlarla oyun oynanabiliyorken, şu an online satış sistemleriyle oyunları direkt internet üzerinden satın alma mümkün olmuş ve bir araçla birden fazla oyun oynanabilirlik mümkün kılınmıştır (Dikmen, 2019).

2.1.4. Dijital Oyunların Türleri

Dijital oyunlar, oyunların konu ve şekline göre değişkenlik gösterir. Dijital oyunlar ortaya çıktıklarında çeşitli kategorilere ayrılırlar. Bu ayrımı oyunları piyasaya süren yaratıcılar yapar ve genel olarak spor, macera gibi başlıklarla oyunları kategorize ederler. Ancak bazen oyunların kategorizasyonlarında çeşitli karmaşıklıklar ortaya çıkar. Bu da oyunların sınıflandırılmasında ortak bir sistematik düzenin olmamasıdır. Bu kategorilerden 3 boyutlu oyun kavramı herhangi bir içeriğe girmezken oyunun görsel kalitesiyle ilgili bir ipucu verir. MMO türü oyunlar ise kitlesel çevrimiçi oyunları ifade eder bu sınıflandırma ise oyunun oynama şekli hakkında bize bilgi verir. Aksiyon macera gibi oyunlar oyunun içeriğine dair, eğitici oyunlar ise oyunun amacıyla ilgilidir.

Yine RPG (roll-play gaming) türü oyunlar MMO türü oyunlar gibi bir oyun türü sayılmakla beraber yine oyunun oynayıř tarzıyla alakalıdır ve bu řekilde kategorize edilmiřlerdir (Demirbař, 2015).

Oyun türlerinden en çok ilgi görenlerinden biri olan hayatta kalma oyunları, adını tamamen ierik ve oyuncu dilinde kabul görmüř ve çoğunluğun kullanmasından almıř olup, hem online hem de offline olarak kullanılabilir bir oyun türüdür. Bu oyunda bir karakter yaratılır ve bu karakterin gerek hayata benzer řekilde hayatta kalmak adına bir takım ihtiyaları vardır. Gerekli bilgiler oyun ierisinde oyuncuya verilir karakterin hangi durumlarda hayatta kalabileceėi ve hayatta kalmak iin tam olarak ne yapılması gerektiėi gibi ayrıntılar oyuncuya verilir (Demirbař, 2019).

Dijital oyunların en fazla tercih edilenleri ařaėıdaki gibi aıklanmıřtır.

Aksiyon Oyunları: Reflekslerin ön planda olduėu, hem el hem de göz hareketlerinin önem arz ettiėi genel olarak řiddet ieren oyunlardır.

Macera Oyunları: Hikayeyi keřfe yönelik ve ilerindeki gizemleri çözme ile ilerleyen oyun řeklidir.

Strateji Oyunları: Oyuncunun belirli bir planlama ile oynadıėı oyun türüdür. Oyuncunun zamanı ve kararları doėru řekilde kullanması sonucu ilerleyen oyun türüdür.

Rol yapma oyunları: Oyuncunun belirli bir karakter yaratıp bu karaktere dilediėi özellikleri atfedip istediėi řekilde kullanmasıdır. Oyuncu bu karakterle kendini özdeřleřtirebilir.

Spor Oyunları: Spor odaklı oyunlardır futbol, basketbol ve tenis gibi sporlar konseptidir. Kiři fiziksel becerileri ön planda tutar (Terlemez, 2019).

2.1.5. Türkiye’de Dijital Oyunlar

Ankara Kalkınma Ajansı’nın dijital oyun sektörü raporunda belirttiėine göre (2016) Türkiye’ de 2016 yılında dijital oyunlara gösterilen ilgi oldukça fazladır. Oyuncuların sayısı 30 milyonu bulmuřtur. Bu oyunların üreticilere maddi getirisi ise 755 milyon dolara ulařmıřtır. Bu gelirin %42,5’i telefon üzerinden oynanan oyunlardan

%57,5'i bilgisayar ve oyun konsollarından elde edilmiştir. Bütün dünyadaki dijital oyunlardan elde edilen maddi kazançlar söz konusu olduğunda Türkiye 16. olmuştur (www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf., erişim tarihi: 12.7.2020)

Türkiye'deki bireylerin 30 milyondan çoğunun bilgisayarla geçirdikleri vaktin yüzde yetmişini sadece oyunla ilgilenerek geçirdikleri rapor edilmiştir. Oyun başında geçirilen toplam süreye bakıldığında ise birinci sıradaki Rusya ve ikinci sıradaki Polonya'dan hemen sonra geldiğimiz belirlenmiştir. 2017 ve 2016'daki oyuncu sayısı karşılaştırıldığında ise 2017 yılında oyuncu sayısında belirgin bir artış olduğu saptanmıştır (Gaming In Turkey Oyun Ajansı, 2017; aktaran: Keskin 2019 ESA'nın (Entertainment Software Association) araştırma raporunda ise 2013'de en çok satılan oyun türünün %38 ile strateji oyunu olduğu onu takip eden oyun türünün ise aksiyon türü oyun olduğu belirtilmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Oyunlar, en çok da genç ve ergen kesimlerce tercih edilmekte ve yayılmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, kişinin ne sıklıkla oyun oynadığından ziyade bu sıklıkta oynanan oyunların sonucunda ne yaşandığı ve kişiye nasıl bir tesirde bulunduğu ile alakalıdır. Sürekli ve kontrol dışı oynanan dijital oyunların şiddet içeriklerine sürekli olarak maruz kalmanın mental sağlığa zararlı olduğunu göz önünde bulundurmak gereklidir. Bunun yanı sıra dijital oyunları sadece şiddet içeriği olan oyunlarla kısıtlamak yanlış bir bakış açısı olacaktır. Eğitici ve bazı zihinsel becerilere yönelik oluşturulan oyunlar ise kişilerde oldukça olumlu gelişim göstermektedir (Yalçın ve Bertiz, 2019).

2.1.6. Dijital Oyunların İşlevi

Fromme (2003)' a göre gençlerin büyük bir kısmı düzenli bir şekilde veya her gün en az bir kere dijital oyunlarla ilgilenmektedir. Oyun, günlük hayatta yaşanan problemlerin çözümlenmesi için bir araç olabilir. Yapmakta zorlanılan bir beceriyi telafi etmek için başka davranışlara yönelmek gibi, oyunun içsel çatışmaları ve hisleri deneyimleyebilme ve gün yüzüne çıkarabilmektedir. Kişi stres verici herhangi bir durumla karşılaştığında ya da bir şekilde biriken öfkesini başka bir yere yöneltme

ihtiyacı hissetmesi oyunların işlevlerine örnek olarak gösterilebilir (Yavuzer,1897; Musluoğlu, 2016).

Günlük hayatta oynanan dijital oyunlar çevrimiçi çevrimdışı veya sosyal medya platformları aracılığı ile oynanabilir. Bu oyunların çeşidi ne olursa olsun sosyal bir eksikliği doldurmak veya sosyalleşme amacı ile kullanıldığını söyleyebiliriz. Dijital oyunlar bazen sorumluluklardan kaçmanın bir aracı olabilir bazense bir topluluğa dahil olma ihtiyacı ile ilgilidir (Kuşay ve Akbayır, 2015). Sosyalleşme eksikliğini dijital oyun vasıtasıyla dolduran çocukların gerçekliği algılayış biçimleri değişerek artık oyun alanı onlar için gerçek yaşamın ta kendisi haline gelmektedir (Sucu, 2012).

Bireyler problemleri olduğunda bu sorunlardan uzak bir evrende olmak isterler. Aile içi problem yaşayan çocuklar deneyimledikleri bu kötü olaylar sonucunda ailevi problemlerinden uzaklaşmak için bilgisayar oyunlarını kullanmaktadır. Rahatlamak ve sorunlardan soyutlanmak isteyen bireyler git gide oyun dünyasına bağımlı hale gelmektedirler (Sherry ve Lucas, 2001; Yalçın ve Bertiz, 2019)

Dursun ve Çapan (2018) araştırmalarında, ergenlerin interneti kullanma amacının en fazla sosyal medyada vakit geçirmek olduğunu belirtmişlerdir. Sosyal medya kullanımının ardından ergenlerin bilgisayarı en fazla ödev yapmak ve oyun oynamak amacıyla kullandıkları diğer sonuçlar arasında yer almaktadır. Aynı zamanda bu araştırmada oyun bağımlılığını psikolojik ihtiyaçlar bağlamında incelemişler ve kişilerdeki özerkliğin ve ilişki ihtiyacının azalmasıyla birlikte oyun bağımlılığı düzeyinin arttığı sonucuna varmışlardır.

Dijital oyunlar yeni dil öğrenmede yeni kelimeler öğrenme konusunda etkili bir araç da olabildiği durumlar mevcuttur. Dijital oyunların eğitsel amaçla evde veya okulda kullanılması çocuklar için faydalı olmaktadır (Ceylaner ve Yelken, 2017).

Çocuklarla yapılan bir çalışmada, kendine güveni olmayan ve sosyal becerileri zayıf çocukların bilgisayar oyunları ile kendilerini daha iyi hissetmeyi amaçladıkları belirtilmiştir. Gerçek hayatta kendini ifade edemeyen, başarısız olduğunu düşünen çocuklar sanal dünyada aldıkları galibiyetlerle kendilerini motive etmektedirler (Çankaya ve Ergin, 2015). Vatandaş (2020) dijital oyunun kişilerin başarıya hırsıyla

ilişkili olduğunu vurgulamıştır. Birey kazanma hırsını günlük hayat yerine oyunlar aracılığı ile seviye geçme diğerlerinden daha iyi oynama gibi alternatiflerle doyurmakta olduğunu söylemiştir.

2.1.7. Dijital Oyun Bağımlılığı

Teknolojik araç gereçlerin, internetin ulaşılabilirliğinin artış göstermesi sebebiyle, dijital oyunlar da git gide insanlar tarafından oynanmaya ve yayılmaya devam etmektedir. Dijital oyunların ortak noktalarına baktığımızda kişiyi sürekli olarak ileriye doğru gitmeye güdüleme, merak duygusunu ortaya çıkarma, kişilerin ilgi alanlarına hitap etme gibi faktörlerin etkili olduğunu görürüz. Bu ortak noktalar insanları oldukça etkilemektedir. Dijital oyunların çevrimiçi özellikleri ve diğer insanlar ile iletişim halinde olunan şekilde oynanması, oyunun başında geçirilen süreyi arttırmakta bu da oyun oynayanların kişilerarası ilişkilerini olumsuz yönde etkilemektedir. Sürekli olarak bilgisayar başında olanlar için ise oyun bağımlılığı riskinden söz edilebilir (Yalçın ve Bertiz, 2019). Yiğit'in (2017) yaptığı çalışmanın sonucunda çocukların %15.1'nin oyun bağımlısı olduğunu belirtmiştir (Aktaran: Talan ve Kalinkara, 2020).

Oyun bağımlılığı, vaktinin çoğunu oyun oynamak, oyunun başından kalkmakta zorlanmak ve sanal ile gerçek ortamları birbirine karıştırmak gibi durumların ortaya çıkmasına sebep olur (Horzum, 2011). Oyun bağımlılığı DSM 5'de aşırı ve döngüsel şekilde sürekli interaktif bir şekilde başka insanlarla oyun oynamak adına sürekli olarak internete girmek olarak açıklanmaktadır. Oyun bağımlılığı söz konusu olduğundan günde sekiz saatten fazla ve haftada en az otuz saat şeklinde aşırı derecede oyun oynama davranışıyla beraber bu konuda kendini kontrol edememek, kontrol mekanizmalarının bozulması ve oyun oynamaya engel olacak herhangi bir duruma karşı tolerans gösterememe durumu gibi kriterlerden söz edilmektedir (American Psychiatric Association, 2013).

Dijital oyun bağımlılığı kavramı, henüz herkes tarafından kabul edilmiş olan ortak bir tanıma sahip değildir. Bunun en ciddi sebebi bu kavramın son zamanlarda meydana çıkmış olmasıdır. DSM 5' de de dijital oyun bağımlılığı ile ilgili ayrıca bir başlık bulunmamakla beraber, İnternette Oyun Oynama Bozukluğu başlığında dijital

oyunlara da yer verilmektedir (Dinç, 2017). Dijital oyun bağımlılığı, internet bağımlılığının alt kümesi olarak da açıklanmaktadır. ICD 11’ de dijital oyun bağımlılığı, oyun oynama kontrolü bozukluğu olarak yer almaktadır (WHO, 2018; Yaşar, 2019).

Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı 5 (DSM-5)’e göre dijital oyun bağımlılığına, internette oyun oynama bozukluğu olarak yer vermiştir. Israrlı ve sürekli bir şekilde internet tabanlı oyunlar oynamak 12 aylık bir süreçte aşağıdaki ibarelerin 5 veya fazlasını karşılıyor olmayı içerir (American Psychiatric Association, 2013).

1. Oyunla alakalı zihinsel meşguliyetin olması. Örneğin bir sonraki oyunun ne olacağı, ya da önceki oyunla alakalı düşüncelerin yoğun bir şekilde zihinde yer alması
2. İnternet oyunlarından uzak kalındığında bir takım yoksunluk belirtilerinin baş göstermesi (Genel olarak yoksunluk belirtileri irratabilite, kaygı, mutsuzluk olabilir.)
3. Tolerans, sürekli olarak internette harcanan vaktin daha fazlasına ihtiyaç duymak
4. İnternet oyunlarından uzak kalmayı denemenin sürekli başarısızlıkla sonuçlanması
5. İnternet oyunları dışındaki alanlarda hobi veya eğlencelere karşı ilginin azalması
6. Psikolojik sorunların farkındalığına rağmen oyun oynamaya devam etme
7. İnternet oyunu oynamak konusunda çevresindekilere yalan söylemek onları yanıltmak
8. İnternet oyunlarını olumsuz duygu durumdan kaçmak için kullanmak
9. Oyun oynama alışkanlığı yüzünden işini, ilişkilerini, okulunu tehlikeye sokmak

Bunun yanı sıra şu da ayrıca eklenmiştir. İnternet üzerinden kumar oynamak bu kriterlere dahil değildir bunun dışındaki tüm oyunlar dahildir. Oyun alt tipi olarak kesin ayrımlar yapılmamakla beraber sadece internet tabanlı olmasa da dijital platformda oynanan diğer türlerin de dahil edilebileceği belirtilmiştir.

İntenet oyunu oynama bozukluğu okul, iş, aile, sosyal hayatı olumsuz yönde etkilemektedir. Bu kişilerin sorumluluklarını ihmal edebileceği, toplumdan ve sosyal ortamlardan uzaklaşabileceğine dair veriler söz konusudur. İnternet bağımlılığı ile eşlik

eden tanılara bakıldığında bu tanıların dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB), major depresif bozukluk (MDB) ve obsesif kompulsif bozukluk olabileceği yönündedir (American Psychiatric Association, 2013).

Dijital oyunların prevalansı kesin olmamakla beraber en yüksek yaygınlığın Asya ülkelerinde, özellikle Çin ve Güney Kore’de, görüldüğü ancak bunun yanı sıra yaygınlığın Avrupa ve Kuzey Amerika’da da azımsanacak ölçüde olmadığı tahmin edilmektedir. Oyun bağımlılığının, ergenlik çağındaki erkeklerde daha fazla görüldüğü belirtilmiştir. Özellikle erkek cinsiyet ve 12-20 yaşlarından görüldüğü belirtilmiştir (American Psychiatric Association, 2013).

Dijital oyun bağımlılığı insan üzerinde birçok etkiye sahiptir. Yapılan araştırmaların birinde bilgisayar oyunu bağımlılığının kişiler üzerinde aleksitimiye neden olduğu sonucuna varılmıştır. Bilgisayar oyunu ile çok fazla vakit geçiren kişilerin duygu ve düşünceleri ifadelerinde bir takım bozulmalar saptanmıştır (Taş ve Güneş, 2019).

Yapılan bir çalışmada dijital oyunları bağımlılık derecesinde oynayan bireylerin sosyal ortamlardan daha izole oldukları ve kişilerarası ilişkilerde daha başarısız oldukları tespit edilmiştir. Aynı zamanda kişilerarası ilişkilerin kötü olması bireyleri dijital oyun bağımlısı olmaya itmekte olduğu belirtilmiştir. Yine aynı çalışmada oyun bağımlılığı ile sosyal beceri ve benlik saygısı ile yakından ilişkilendirilmiş olup, bireylerin dijital oyunlarını bu eksiklikleri tamamlamış hissetmek adına kullandıkları belirtilmiştir (Akkaş, 2020).

Araştırmasına göre dijital oyun bağımlılığının nedenleri bireysel değişkenlerin yanı sıra, aşırı yalnızlık, düşük benlik algısı olduğunu vurgulamıştır. Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığının aile faktörüyle de ilgili olduğunu belirtmiştir. Yeterli bir sosyal çevrenin olmasının dijital oyun bağımlılığına engel olabileceğini öne sürmüştür (Kneer ve ark., 2014).

Saldırganlık dijital oyun bağımlılığının belirleyici etkenlerinden biridir. Saldırgan kişiler, saldırgan yönelimlerini dijital oyunlar aracılığı ile boşaltmaya çalışmaktadır. Önemli olan bir diğer nokta ise saldırgan insanların sosyal hayatta

insanlardan daha uzak olmaları ve bu yalnız kalışın da ürünlerinden biri olarak yine dijital oyunların yardımıyla kurtulmaya çalışmalarıdır. Yani, kişiler gerçek yaşamdaki problemlerini çözmek için dijital oyunları bir araç olarak kullanmaktadırlar (Jeong ve ark., 2016).

Dijital oyunların nedenlerini ele alan bir diğer çalışmada da yalnızlık ve sosyal destek, sosyal ilişki ihtiyacına vurgu yapılmıştır. Çalışmamızın konularından olan sosyalleşmenin dijital oyun bağımlılığının seviyesinde önemli bir rolü olduğu belirtilmiştir. (Bhagat ve ark., 2019)

Oyun bağımlılığı ile oynanan oyun türü arasında ilişki olduğu düşünülmektedir. Oyun bağımlısı olmaya yatkın bireylerin daha çok aksiyon, strateji gibi oyunları tercih ettikleri belirtilmiştir. Ayrıca anne mesleği ile oyun bağımlılık ilişkisi incelendiğinde anneleri memur olan kişilerde oyun bağımlılığı riski annesi çalışmayan kesime göre daha fazla bulunmuştur. Aile içerisinde birlikte vakit geçirme, iletişim kurma gibi özelliklerin oyun bağımlılığı nedenleri arasındaki önemli yeri bu çalışmanın sonuçlarında da ortaya konmuştur. (Çavuş ve ark., 2016)

Sağlık Bakanlığının Dijital oyun bağımlılığı çalıştay sonuç raporuna (2018) göre oyun bağımlılığının ailevi bireysel ve çevresel olmak üzere birçok farklı nedeni olabilir. Kişinin günlük hayattaki sorunları, sosyalleşme ihtiyacı, gruba dahil olma düşüncesinin sanal ortamda gerçekleştirilmek istenmesi, aile içinde bağımlılık konusunda doğru olmayan rol modellerin olması, oyunların kişileri etkileyecek şekilde tasarlanması, oyun içi sosyalleşme imkanlarının tanınması gibi durumlar oyun bağımlılığının nedenleri arasında gösterilmiştir (<https://sggm.saglik.gov.tr/TR,53949/dijital-oyun-bagimliliği-calistayı.html>, Erişim tarihi: 17 Temmuz 2020).

Taş ve Güneş'in (2019) araştırmasına göre bilgisayar oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı ilişkili olarak bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığının sonuçlarından bir diğeri de yabancılaşmadır. Yabancılaşmanın dijital evrende her insanda risk haline gelmesinin bir sebebi olarak Mercan (2010) dijital oyun dünyası gibi teknolojinin getirdiği yenilikleri işlevsel olarak kullanamamaktan bahsetmiştir. Teknoloji yanlış şekilde kullanıldığında yabancılaşma da ortaya çıkacaktır. Özmen ve Aktaş (2019)'a göre ise dijital oyunlarla uğraş sarfedilen sürenin artış göstermesi saldırganlığın sebeplerinden biri olmaktadır.

Bunun yanı sıra dijital oyunlarda geçirilen sürenin fazlalığı ise patolojik derecede oyun oynama yani oyun bağımlılığının sebebiyet veren durumlardan biri olarak açıklanmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili faktörlerden saldırganlık, algılanan sosyal destek, sosyal kaygı ve yabancılaşıma aşağıda ayrıntılı olarak incelenmiştir.

2.2. Saldırganlık

Saldırganlık, fiziksel veya psikolojik şekilde diğer kişilere zarar vermek niyetiyle yapılan öfke duygusundan beslenen düşmanca davranışlar nitelendirilmiştir (Abay ve Tuğlu, 2000). Bu betimleme, davranışın gerçekleştiği ortam kişinin hangi şartlar altında davranışı gerçekleştirdiği gibi birtakım değişkenlere göre de şekillenmektedir. Saldırganlık, biriken yoğun agresyonun sonucunda gerçekleştirilen bir eylemdir. Jr. (2016) Saldırganlığın duygusal olarak yapılan bir eylem olarak tanımlar ve saldırganlığın altında yatan duygunun öfke olduğunu vurgular. Erkuş ise Dürtüsel ve davranışçı yaklaşımların ayrımını ortaya koyar. Çünkü güdüsel yaklaşım saldırganlığı agresyonu boşaltma eylemi olarak görmektedir ve herhangi bir şeye kasti olarak zarar verme davranışı olmadıktan sonra bunun kabul edilebilir olduğunu savunurken davranışçı yaklaşım bütün saldırganlık çeşitlerinin amacı ne olursa olsun yapılan her kötü sonuç doğuran hareketin saldırganlık olduğunu savunur (Erkuş, 1994).

Saldırganlık sözcüğünün kökenine bakıldığında Latince ileriye doğru atılma şeklinde tanımlandığı görülmektedir (Karayılmaz, 2006; Akdemir, 2019). Ruh bilim terimleri sözlüğüne göre ise saldırganlık, bireyin kendi düşüncelerini diğer kişilere dayatmaya çalışması olarak tanımlanmıştır (Hasta ve Güler, 2013).

2.2.1. Saldırganlık Türleri

Saldırganlık pek çok farklı kümeye ayrılmaktadır. Bu ayrımlar saldırganlığın ne şekilde olduğu, nasıl gerçekleştiğine göre yapılabilir. Bu ayrımlardan bazıları fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık ve sözel olmayan saldırganlıktır. Fiziksel saldırganlık adından da anlaşılacağı üzere bir kişiye agresyonu fiziksel olarak yöneltmek; sözel saldırganlık bir kişiye agresyonu sözel araçlarla yönlendirmektir (Koçer, 2015).

Gülay (2010) Ortaya çıkarma biçimine, altındaki nedene göre saldırganlığı sınıflandırmıştır. Ortaya çıkarma şekline göre saldırganlık fiziksel ve dolaylı olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Fiziksel saldırganlık: Herhangi bir uzvumuzla gösterdiğimiz genel olarak fiziksel zarara yol açan saldırganlık şeklidir. Dolaylı saldırganlık ise: Birine zarar vermenin fiziki olmayan şeklidir. Kişi burada birine zararı dokunacak şekilde plan kurabilir veya farklı şekillerden güç kullanmadan kişiye zarar verebilir. Altında yatan nedene göre saldırganlıkta ise; saldırganlığı araç olarak kullanmak: Bir şeye ulaşmak istenildiğinde kişinin bir başkasına saldırgan davranışta bulunarak amacına ulaşmayı amaçlamasını içermektedir. Düşmanca saldırganlık: Herhangi bir konuda düşünce içeriği olarak amacın sadece birine zarar vermeyi içermesidir. Bu, herhangi bir yolla yapılabilir. Ve son olarak, tepkisel saldırganlıktan bahsedilmiştir. Tepkisel saldırganlık: Kişinin dış tehditlere karşı verdiği saldırgan tepkidir. Asıl amaç dışardan gelen zarara karşı korunma sağlamaktır (Aktaran: Balcı, 2019).

2.2.2. Saldırganlığın Nedenleri

Empati, saldırganlığın en önemli değişkenlerinden biridir. Empati bireylerin iletişimini etkileyip, bireylerin daha iyi anlaşmasını birbirlerine karşı daha anlayışlı olmalarını ve kişilerarası problemlerin yaşanmasına engel olur. Empati birçok açıdan bireylerdeki iyi davranışların görülmesinde artırıcı etkide bulunur ve kötü davranışların azalmasında da önemli bir rol oynar (Hasta ve Güler, 2013).

Yapılan bir araştırmada empati ve saldırganlık arasında ters yönlü ilişki olduğu saptanmıştır. Bu da demek oluyor ki empati yapabilen bireyler yapamayan bireylere göre daha az saldırgan olmaktadır. Empatiyle ilişkili olan beceriler arttıkça saldırgan davranışların görülmesinin azalacağı söylenmektedir (Çankaya ve Ergin, 2015).

Saldırganlığın nedenleri hakkında ortaya atılan teorilerden biri engellenme-saldırganlık teorisidir. Bu teori kişinin amacına ulaşmasında ortaya çıkan her engelde kişide saldırganlığa sebebiyet verdiği yönündedir. Bu, kişinin amacına ulaştığında bir haz alacağı ve teoride bu hazzın engellenmiş olduğudur. Kişi, hazza giden yolda engellendiğinde yoğun agresyona karşılık saldırganlığı meydana getirir (Berkowitz, 1989).

Saldırganlığın nedenlerine yönelik bir teori olan Genel Saldırganlık Modeli (General Agression Model (GAM)), Bushman ve Anderson (2002) tarafından geliştirilmiştir. Bu model çeşitli değişkenlerin kişileri saldırganlığa yönlendirmesinden bahseder. Bu değişkenler bazen kişisel farklılıklar bazen çevresel alt yapılar olabilmektedir. Kişisel değişkenlere baktığımızda, bazı bireylerin diğerlerine göre daha fazla düşmanlık ve saldırganlık eğilimi olduğu görülmektedir. Çevresel alt yapı ise saldırganlık araçlarına ulaşım kolaylığı, yaşanan çevre ve ceza sistemi gibi unsurları örnek gösterebiliriz. GAM modelinde sosyal girdilerin kişilerin öğrenme sürecine olan etkisinin önemi vurgulanır. Bu modele göre yargılama, bakış açıları, tepkiler bu sosyal öğrenilmişlikle şekillenir. O halde saldırganlık da bu girdilerden yola çıkarak edinilebilir. Kişi, haberleri izler ve tehlikede olduğunu, dünyanın güvenilir bir yer olmadığını düşünür ve saldırganlığın kendini koruma yollarından biri olduğunu öğrenir. Maruz kalma arttıkça saldırganlığa bakış açısı ve düşünceler daha karmaşık bir hal alır. (Bushman ve Anderson, 2002)

Saldırganlığı etkileyen diğer en önemli etkenin öğrenme yoluyla saldırgan tutum edinme olduğu düşünülmektedir. Bandura'nın (1973) ortaya attığı öğrenme kuramı saldırganlık çalışmaları için de ön ayak olmuştur. Saldırganlık üzerine çalışan araştırmacılar Bandura'nın öğrenme kuramının saldırganlığa etkisi olup olmadığını merak etmişlerdir ve bunun üzerine çalışmalar yapmışlardır. Bu teoriye bakıldığında kişiler agresif davranışları olan diğer bireyleri gözlemleyerek bir tür taklit yoluna giderler. Buradaki taklit etmek davranışın içselleştirilmesi için yeterli değildir. Bu taklit, uygulamaya geçtiğinde olumlu olarak pekiştirilirse kişi bu davranışı uygulamaya devam edecektir. Saldırganlığın sadece tek bir olayda bile pekiştirilmiş olması kişinin bunu daha geniş bir çerçeveye genellemesine sebep olabilir. Bu pekiştirme durumu kişinin saldırganlığı daha çok benimsemesine sebep olacaktır (Bandura, 1973; Aktaran: Jr, 2016).

Öğrenme yoluyla saldırgan davranışlar kazanılmasına araç olan şeylerden biri de televizyondur. Kitle iletişim araçlarının saldırganlık ile ilişkisini araştıran çalışmalar genel olarak televizyon üzerinde durmaktadır. Şiddet içerikli dijital oyunlar oynayanların bu tür oyunlardan nasıl etkilendiklerini araştıran çalışmalar bu tür

oyunların saldırgan davranışı, bilişi, duyguyu ve psikolojik uyarılma düzeyini arttırdığını sosyal olumlu davranışları ise azalttığını göstermektedir (Demirtaş ve Çakılcı, 2014).

Televizyondaki içerikler bizleri etkisi altında bırakmakta ve özellikle çocukların izlediği çizgi filmlerdeki kötü rol modelleri çocukları etkilemekte, bu kötü rol modelleri ve olumsuz saldırgan davranışları televizyondaki içeriklerden çocukların gerçek hayatlarına yansımaktadır (Yaşar, 2011).

Televizyon izleyicilerine yeni saldırganlık davranışları kazandırma, öğrenmiş oldukları saldırgan davranışları yeniden hatırlatma gibi konularda bilişe etki edebilir ve saldırganlığın artmasında rol oynayabilir. Gözleme dayalı saldırganlık ediniminde dijital ortamda görülen saldırganlıkta kullanılan araç ve gereçlere ulaşım kolaylığı saldırganlık riskini arttıracak gibi bu araçlara ulaşmaksızın yerine farklı araçlar koyarak da saldırganlığın gerçekleşmesi mümkündür (Dönmez, 2019).

Çalışmalar son zamanlarda televizyon kadar ilgi gören dijital oyunların da üstünde durmuştur. Lieberman ve arkadaşları (2009) dijital oyunların, şiddet ve korku duygularını uyandırma, duygulardan yoksunlaşma, saldırganlık tutumları gösterme, başka aktiviteler yerine tüm zamanı dijital oyunlarla geçirme, başka etkinliklere katılma isteğinde azalma gibi negatif sonuçlar ortaya çıkarabileceğini ifade etmektedirler (Aktaran: Eroğlu, 2009).

Gentile ve Anderson (2006) dijital oyunların bireylerde negatif etkileri olduğunu vurgulamış, bu etkilerin en önemli sonucunun agresyon olduğunu söylemiştir. Bu tür oyunların saldırganlık duygu ve düşüncelerini arttırdığını olumlu sosyal tutumlarda azalmalara neden olduğunu vurgulamışlardır (Aktaran: Eroğlu, 2009). Bushman ve Anderson (2002) da şiddet içerikli oyunların kişide saldırgan düşüncelerin ortaya çıkmasına ortam hazırladığını savunmuştur.

Burak ve Ahmetoğlu (2015) yaptıkları çalışma sonucunda çocukların şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı fark bulmuştur. Araştırmaya katılan ve şiddet içerikli oyun oynamadığını belirten öğrencilerin oynadığını belirtenlere göre saldırganlık ve saldırganlık alt türlerinin puanlarının daha düşük çıktığı gözlemlenmiştir.

Karataş ve arkadaşlarının (2019) yaptığı araştırmaya göre, erkeklerin saldırganlığa daha meyilli olduğu bulunmuştur. Bunun yanı sıra anne babanın eğitim

düzeylerinin düşük olması, dijital platformlarda altı saatten fazla kalmak, psikolojik travma mağduru olmak, olumsuz anne baba tutumu, aile içi şiddet gibi faktörlerin kişilerde saldırganlık eğilimini arttırdığı sonuçları bulgularına varılmıştır.

2.2.3. Saldirganlik ve Dijital Oyun Bagimlilik

Dijital oyunların artışıyla beraber saldırganlık eğilimi ile ilişkisi hakkında çalışmalar yapılmaya başlandı. Özellikle çocuklar risk grubu oluşturmaktadır. Çocukları dijital platformlarda sürekli olarak denetlemek mümkün değildir. Dijital ortamlardaki oyunlarda sürekli olarak öldürme ve zarar verme davranışlarına maruz kalan çocuklar, saldırganlığa yönelmektedir. Şiddet öğeleri barındıran dijital oyunlar, yönetilen karakterin sürekli olarak birilerini öldürmeyi ve seviye atlamak için şiddet içeren yarışmaları kazanmasını içermektedir (Güvendi ve ark. 2019). Yapılan farklı bir araştırmada da şiddet içerikli oyunların özellikle çocuk ve gençleri etkisi altına alarak saldırganlığa yönelttiği doğrulanmıştır (Dolu ve ark. 2010).

Çocukları dijital platformlarda vakitlerini geçirirlerken sürekli gözetim altında tutmak olanaksızdır. Dijital oyunlar çocukları tesiri altına almakta ve ciddi olumsuz sonuçlara sebebiyet vermektedir. Bu sonuçlara sebep olan önemli noktalar ise dijital oyunlardaki rekabet unsuru ve şiddet öğeleridir. Oyunlarda sürekli olarak şiddet ve kazanmaya güdüsü ile sergilenen davranışlar, çocukların zamanla gerçek dünyada saldırganlığa başvurmalarına sebep olmaktadır (Güvendi ve ark., 2019).

Ailelere göre çocuklar genellikle 1 ve 6 yaşlarında dijital oyun dünyasıyla tanışmaya başlamaktadır. Çocukların dijital oyun oynamaya başladığı yaş ortalamaları ise 3-5 yaş aralığıdır. Aileler, dijital oyun oynamanın çocuklarında birtakım negatif etkilere sebep olduğunu gözlemlemişlerdir. Ailelere göre; dijital oyunların sebep olduğu negatif tesirler çok uzun zaman bilgisayar başında kalan çocukların oyuna bağımlı hale gelmelerine sebep olmaktadır. Aynı zamanda şiddet içeren oyun oynayanların psikolojik durumunun değişime uğrayarak anksiyete hissetmelerine akabinde de saldırganlığa yöneldiklerini belirtilmiştir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Sözen (2019)'in araştırmasına göre kadınlar ve erkekler arasında farklılaşan oyun bağımlılığı, erkeklerde daha çok görülmekte ve oyun oynama sıklığının artışı saldırganlığın da artışına sebep olmaktadır. Bunun yanı sıra, saldırganlığın mı oyun

bağımlılığına yönlendirdiği, oyun bağımlılığının mı saldırganlığa sebep olduğu tam olarak bilinmemektedir. Bu iki değişkenin birbiriyle pozitif korelasyona sahip olduğu ortaya konmuştur.

Saldırganlığın mı oyun bağımlılığına yönlendirdiği, oyun bağımlılığının mı saldırganlığa sebep olduğu değerlendirmesinde Erdem (2019) oyunun, günlük hayatın bir aldatici yansıması gibi olduğunu söyler. Psikanalize ve güdülenme kuramına baktığımızda şiddet insanın ana güdülenmelerinden biridir. Gerçek hayata bakıldığında, birine saldırgan tavır takınmak ve şiddet göstermenin bedeli bir şekilde ödenmektedir. Hem toplumsal hem de yasal olarak bu davranışın sonuçlarıyla yüzleşmek hiç de kolay değildir. Fakat saldırganlığın da bir yandan güdü olduğunu söylüyorsak, insanın bir şekilde bu dürtüyü doyurma yoluna gitmesi gerekir. Oyunun günlük hayatın bir çeşit simülasyonu olduğunu düşünecek olursak birey saldırganlık güdüsünü bu şekilde doyumaya çalışabilir. Oyunların bize üst düzey görsel şölenler sunduğu bir ortamda birini öldürmek ve suç işlemek saldırganlık güdüsünü doyuma ulaştırmak için reel ortama göre çok daha caziptir. Çünkü kişi, hem gerçeğe yakın görüntülerle haz alır hem de yaptığı hiçbir şeyden dolayı reel ortamdaki gibi suçlu konumuna düşmez. Madran ve Çakılcı' nın (2014) bir seneden daha fazla zamandır şiddet içeren çok oyunculu çevrimiçi oyun oynayan 18-40 yaşları arasındaki 205 kişi ile yaptığı araştırmada çevrimiçi çoklu oyunculu oyunlar ile saldırganlığın ilişkisi araştırılmış olup, video oyunu bağımlılığı ile saldırganlık düzeyleri yüksek derecede anlamlı bir ilişkiye sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Konuyla alakalı yapılan diğer bir araştırmada ise 1471 çevrimiçi oyun oynayan katılımcının çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık, oto kontrol, narsistik kişilik özellikleri arasındaki ilişkisi araştırılmıştır. Bu çalışmada da oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönlü bir ilişki saptanmıştır (Kim ve ark, 2008).

2.3. Sosyal Destek

Manevi destek, bireyin kendini topluma ait hissetmesi kişinin en birincil ihtiyacı olan sevilme, güven ve aidiyet hislerini içerir. Bilişsel destek ise kişinin problemlerinin çözülmesinde katkıda bulunacak faktör veya insanlar olarak açıklanmaktadır. İnsanlar,

sosyal desteęi en yakın oldukları kiřilerden anne baba kardeřler veya partner ya da arkadař çevresinden ediniyor olabilirler. Sosyal desteęin kilit noktası tahmin edilebileceęi üzere kiřinin en yakınları olan aile bireyleridir. Ailenin desteęinin yanı sıra kiřinin sosyal çevresinden gördüęü destek ise psikolojik saęlık aısından büyük bir rol oynamaktadır. Sosyal destek iliřkilerini iki grupta incelemek gerekirse bu iki grubu formal ve informal olmak üzere iki farklı grupta incelemek doęru olacaktır. Formal destek kiřinin profesyonel veya akademik yařantısında gördüęü destek ile ilgiliyken, informal destek daha çok sosyal çevre ile ilgilidir (Bař ve ark. 2019).

Birey, doęası itibariyle etrafından sevgi, saygı, kabullenme ister. İnsanlar zaman zaman zorluklarla karřılařabilirler problem çözmek için etrafında güvenilir kiřilere başvururlar. Kiři, yardım arayışındayken çevresinden destek görüp görmedięi önemlidir. Birey etrafındaki insanların bu tür zor durumlarda ona yardım etmesini, onun arkasında durmasını ve etrafında onu seven bireylerin olduęundan emin olmak ister. Bu da sosyal destek beklentisine bir örnektir (Uzalgiden ve Erözkan, 2019).

Sosyal destek yařla ve zamanla deęiřebilir. Zaman zaman kiřilerarası yařanan problemler edinilen yeni dostluklar, yař almak gibi durumlar algılanan sosyal desteęi deęiřtirebilir (Hisoęlu, 2018).

Sosyal destek beř ana madde üzerinden açıklanabilir:

1. Duygusal destek: Kiřilerin duygusal ihtiyaçlarına hitap eden destek türüdür. Bu ihtiyaçlar sevilme, deęer görme gibi ihtiyaçlardır.
2. Beęeni desteęi: Kiřileri oldukları kiři için sevmek, Onların deęiřtirilmeye çalıřmadan benliklerinin kabul edildięi destek türüdür.
3. Parasal destek: Kiřilerin parasal anlamda çevresinden yeterli desteęi gördüęü destek türüdür
4. Bilgi desteęi: Kiřinin ihtiyacı olan cevapları bulabildięi destek türüdür.
5. Birliktelik desteęi: Kiři, yalnız deęildir. Vakitlerini paylařabileceęi birinin olması birliktelik desteęi ile iliřkilidir. (Yıldırım,2004)

Sosyal destek türleri beř grupta toplanabilir.

1- Duygusal destek (Emotional support): İlgi, sevgi, güven duygularının iletilmesine,

2- Takdir desteđi (Esteem support): Kişinin sorunları ve kusurlarıyla birlikte olduđu gibi kabul edildiđi ve saygı duyulduđunun belirtilmesine,

3- Maddi destek (Instrumental support): Maddi yardım, araç-gereç ve hizmet verilmesine, 4- Bilgisel destek (Informational support): Sorunların çözülmesini sağlayabilecek bilgilerin verilmesi yada becerilerin öğretilmesine,

5- Beraberlik desteđi (Social companionship): Boş zamanların birlikte geçirilmesine dayanır (Cohen ve Wills, 1985; House, 1981). Sosyal destek kaynakları ise anne baba, eş, sevgili, arkadaşlar, aile, öğretmenler, akrabalar, komşular, uzmanlar v.b. olarak sıralanabilir (Yıldırım, 2004).

Sosyal destek temelde işlevsel ve yapısal olacak şekilde iki grupta incelenmektedir. (Chronister,2009; Sarı ve ark., 2019) Yapısal sosyal destek, sosyal çevrenin ne kadar fazla olduđu, etkileşimin ne kadar yoğun olduđu gibi durumlarla ilgilidir. Kişilerin çevresiyle olan bağları bu bağların ne kadar güçlü olduđu gibi değişkenleri kapsar. Yapısal sosyal destek sosyal birleşme ve sosyal entegrasyon gibi kavramları içermektedir. Sosyal birleşme kişilerin birileriyle bağlantı kurması, kaç kişiyle bağlantı kurduđu gibi sosyal desteğin ölçülebilen yapılarındandır. İşlevsel sosyal destek ise kişinin yakınlarından gördüđu psikolojik, maddi birçok konuda gördüđu destekten oluşur. Kişinin çevresinden gördüđu anlayış, değer ve saygı gibi kavramlara değinilir.

Sosyal destek denilince bu kavramın altını doldurabilmek ve daha anlaşılır hale getirmek adına, sosyal bütünleşme ve sosyal dayanışma kavramlarını da ayrıca kullanmak ve anlamının da önemli olduđunun altı çizilmelidir. Durkheim, sosyal dayanışma kavramını iki kategoride inceler. Bunlardan biri mekanik dayanışma öteki ise organik dayanışmadır. Mekanik dayanışma daha çok kişilerarası ortak değerlerin paylaşılmasıyla ortaya çıkan dayanışma türüdür. Bu ortak değerler bazen aynı toplum içindeki din kavramı, aynı düşünce yapısına sahip olmak gibi şeyleri kapsar. Bu durumda fikir ayrılıkları yaşanmadığından sürekli olarak ortak paydaların olması ve sürekli olarak dayanışmanın devam etmesi varsayımı mevcuttur. Bunun yanı sıra organik dayanışma ise birçok farklılığın mevcut olduđu ortamda aynı his, düşünce, duygu içerisindeki kişilerin birbirlerine duydukları dayanışma hissiyatı ile ilgili

olduğunu öne sürer. Durkheim, bireylerin diğer insanlarla etkileşim kurarken problem yaşadıklarını ifade etmektedir. Daha önceki çağlarda mekanik dayanışma ön plandayken daha çok fikir ayrılıklarının yaşandığı günümüzde organik dayanışmanın arttığını öne sürmektedir (Aron, 1994; Önalgil, 2012).

Cohen ve Wills (1985) sosyal desteği dört çeşide ayırarak tanımlamışlardır. Bunlar: Saygı desteği, bilgi desteği, sosyal çevre ve işlevsel destektir. Saygı desteği kişinin her zaman ne olursa olsun birey olarak kabul edilmesi, diğer insanlar tarafından önem görmesi ve insan olarak değerli olmasıdır. Kişi, yaşadığı problemlerin sorumlusu olsa dahi etrafı tarafından sevmeye ve desteklenmeye devam etmektedir. Bilgi desteğini edinen kişi ise sorun yaşadığı konularla ilgili çevresinden çözüme gidecek anahtarları alabilecek bilgilere sahip olmaktadır. Yakın çevresi kişiyle kendi deneyimlerini paylaşmalı ve sorunun çözümünde katkıda bulunmalıdır. Sosyal çevre desteğinde kişi, eğlence ve stres azaltma amacıyla etrafındaki kişilerle etkileşime girer. Bu etkileşimlerin kişide pozitif geri dönüşleri olmaktadır. İşlevsel destek, maddi olarak veya kişinin problemini giderecek herhangi bir yardımı tanımlamaktadır.

Barrera (1986) ise sosyal desteği; sosyal olarak kabul görme, algılanan sosyal destek, devletin bireye olan desteği şeklinde üç farklı kategoride incelemiştir. Toplum tarafından kabul görme, kişinin gruba ait olabilme, toplumda saygı duyulan ve önemsenen bir birey olması ile ilgilidir. Algılanan sosyal destek, kişinin çevresinin onun yanında oluşuna, onu destekleyişine inanması, çevresinin ona olan tutumunu ne şekilde algıladığı ile ilgilidir. Yasalarla oluşan destek ise, kişinin içinde bulunduğu ülke sınırlarının sosyal desteklerinden nasıl faydalanabildiği ile ilişkilidir.

2.3.1. Sosyal Desteğin İşlevi

Sosyal destek, kişiye onun önemli olduğunu ve zor koşullarda onun yalnız kalmayacağını, duygusal ve fiziksel olarak bir topluluğun parçası olduğunu hissettirir. Sosyal destek, kişiler problem yaşadığında, zor durumda kaldıklarında, fiziksel olarak veya ruhsal olan yıpratıcı olaylar yaşadıklarında bu olayları daha kolay atlatabilmeleri adına iyileştirici bir güce sahiptir (Cobb, 1976).

Sosyal destek arařtırmacılar iin olduka popler bir konudur. Sosyal destek psikolojik saėlık aısından yapılan alıřmalar konuyu farklı farklı řekillerde ele almıřlardır. Fakat alıřmaların oėu sosyal desteėin psikolojik saėlık iin ok nemli olduėunu vurgulamıřlardır (Sarı ve ark., 2019).

House (1988) yaptıėı arařtırmaya gre, evresiyle ok fazla iletiřimi olmayan kiřilerin saėlıklarının daha fazla bozulduėunu ve lm riskinin diėer kiřilere gre daha fazla olduėunu tespit etmiřtir. Arařtırmanın sonularına gre risk faktr cinsiyete gre farklılařmakta olup, kadınların erkeklere gre daha az risk grubunda olduėu bulunmuřtur (Aktaran: nalgil,2012).

evik ve Yıldız (2017)'in yaptıėı arařtırmanın bulgularına gre algılanan sosyal destek olumlu bakıř aısına sahip olmaya nemli derecede etkilidir. Bu durumun algılanan sosyal desteėin kiřinin bařa ıkma stratejileri geliřtirmesinde etkili olduėu ve bunun da pozitif bakıř aısı kazanmada etkili olduėu tahmin edilmektedir. Ayrıca, algılanan sosyal desteėin bireysel etmenlerle ilgisi olduėunu, kiřinin sosyal evresinin geniř olması kiřinin kendi yařamıyla alakalı olumlu bakıř aısına sahip olmasında etkili olduėunu vurgulamıřlardır.

Sosyal destek, yařamın zorluklarından, streten karřılařılan tm zorluklarla bařa ıkma ve korunmaya olduka fayda saėlar. Sosyal destek, kiřinin Maslow'un ihtiyalar hiyerarřisinde de var olan sevilme, gruba ait olma, onaylanma, kendini gerekleřtirme gibi ihtiyalarını kapsar. Bu gereksinimleri edinirken etkileřimde bulunduėu herkes bireyi tatmin edebilmek adına nemli rol oynar. Sosyal destek algısı yksek olan insanların daha az řpheciler oldukları ve sosyal destek algısı dřk olan bireylerle aynı řartlar altında olsalar bile ok daha pozitif olabildikleri ortaya ıkmıřtır (Tutar, 2000).

2.3.2. Algılanan Sosyal Destek

Sosyal destek, kiřilerin birbirlerine doėrudan veya dolaylı yollardan gsterdikleri psikolojik yardımdır. Sosyal destek bireylerin ihtiya hiyerarřisinde bulunan sevilme ve sevilme, gruba ait hissetme, sayėı duyulan biri olma gibi ihtiyaların doyrulmasıdır. (Halis ve Demirel, 2016)

Bireylerin sahip oldukları sosyal destek kaynakları kadar bunu algılayış biçimleri de bir o kadar etkilidir. Kişilerin sosyal desteğe sahip olmaları, sosyal desteği algılayış biçimleri kişinin sosyal desteğin pozitif yönlerinden psikolojik olarak faydalanmaları açısından büyük önem arz etmektedir. Çünkü kişinin sosyal desteğe sahip olmadığını düşünmesi sahip olup olmaması kadar önemlidir (Doğan, 2019).

Sosyal desteğin, kişinin sosyal çevresiyle ilgili değişkenleri kapsadığını bilmekteyiz ancak bunun yanı sıra bir kişinin sürekli insanlarla iletişim halinde olması sosyal destek algısında artışa sebebiyet vermeyebilir. Bunun nedeni çok fazla kişiyle etkileşime giren kişilerin kurdukları bu ilişkilerin sorumluluğunu taşımakta zorlanmaları ve normalden daha fazla strese sahip olmalarıyla alakalıdır. Cassel'in 1975 yılında sosyal destek hakkındaki yorumuna göre, kişi sosyal destekten yoksun kaldığında kaygılanmakta ve kendini kötü hissetmektedir. Aynı zamanda kişinin algıladığı sosyal destek ne kadar fazlaysa insan ilişkilerinden ortaya çıkan stresörlerle başa çıkması da bir o kadar kolaydır. Ayrıca sosyal desteğin sadece ruh sağlığı değil aynı zamanda fiziksel sağlık için de önemini vurgulamıştır (Ücan, 2018).

Eroğlu ve Peker (2011) çocuklukta ebeveynlerden görülen sosyal destek arttıkça saldırganlığın azaldığını söylemiştir. Aynı şekilde ergenlerde algıladıkları sosyal destek arttıkça dijital platformlarda uygulanan siber zorbalığın da azalacağından bahsetmiştir. Kişiler gerçek hayatta doyuma ulaşamadıkları sosyal desteği dijital platformlarda edinmeyi denerken bu ortamlardaki rahatlık bu kişileri zorbalığa yöeltebilir.

2.3.4. Algılanan Sosyal Destek ile Dijital Oyun Bağımlılığı

Algılanan sosyal desteğin dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin olduğu düşünülmektedir. Bu doğrultudaki düşünceler araştırmacıları konuyla ilgili çeşitli çalışmalar yapmaya itmiştir. Literatürde internet bağımlılığının algılanan sosyal destek ile anlamlı bir ilişkisi olduğu görülmektedir. Sosyal destek kişinin kabullenmesi ve kişinin kendini bir gruba ait hissetmesiyle alakalı olduğu için interneti sosyal desteği kazanmak amacıyla kullanılması söz konusu olabilir. İnternet kullanımı kişilerin etkileşime girmeyi tercih ettikleri insanlarla da ilgilidir. Yani kişilerin dijital ortamı kullanmaları uzaktaki aile bireyleriyle konuşmak için kullanıyorlarsa bu sosyal desteğe katkıda bulunacağı anlamına gelir. Bunun tam tersi şeklini ele aldığımızda kendi ailesi

veya sosyal çevresinden ihtiyacı olan sosyal desteği alamayan kişinin dijital ortamları kullanarak sosyalleşme veya duygusal boşluklarını doldurma amaçlı kullanmaları da ihtimal dahilindedir (Tanrıkulu, 2019).

Esen ve Gündoğdu'nun (2010) çalışmasında ergenlerin ebeveyn ve okuldaki öğretmenlerinden algıladıkları sosyal destek ile internet kullanımı arasında negatif yönlü bir ilişkinin olduğu saptanmıştır. Çalışmaya göre, ailesinden yeteri kadar destek görmediklerini düşünen ergenler veya ebeveynleri arasında çatışma olduğunu düşünen ve buna maruz kalan ergenlerin internet bağımlılığı için önemli yordayıcı etkiye sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Chui ve arkadaşları'nın (2004) araştırmasında da ailesiyle iletişimi iyi olan, birlikte aktiviteleri olan ergenlerin dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin daha düşük olduğu saptanmıştır (Aktaran: Barut, 2019).

Özel yetenekli 218 öğrenci ile yapılan çalışmada çocukların, algılanan sosyal destek puanları ile oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları toplam skorlar göz önünde bulundığında bu iki değişken arasından negatif yönlü ve yüksek seviyede bir ilişki olduğu saptanmıştır (Yavuz, 2018). Ortaokul öğrencilerini kapsayan bir diğer çalışmada da öğrencilerin, algıladıkları sosyal destek ve internet bağımlılıkları araştırmış olup algılanan sosyal destek ve internet bağımlılığı arasında yüksek düzeyde ve negatif yönlü ilişki saptanmıştır (Kayri ve ark., 2014).

İnternet bağımlılığı ile algılanan stres ve sosyal destek ilişkisini incelemeyi amaçlayan ve 346 üniversite öğrencisiyle yapılan bir çalışmada ise katılımcıların aldıkları puanlara bakılarak algılanan sosyal destek ile, algılanan stres ve internet bağımlılığı arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu saptanmıştır. Kişilerin internette geçirdikleri zamanın artışıyla beraber sosyal ortamdan izole olmaları algılanan sosyal destek puanını etkilediği düşünülmektedir. Yine de bazı kişilerin internet kullanımını sosyal destek aramak için kullanabiliyor olması da mümkündür. Bu kişiler için dijital ortamdaki sosyal desteğin gerçek hayattaki gibi fayda sağlamayacağı belirtilmiştir. Bu dijital ortamdaki sosyal destek ilerleyen dönemlerde internet kullanımının artışına da sebep olabileceği gibi bireylerin algıladıkları sosyal destek konusunda onlara fayda sağlamayacağı tam tersine gerçek hayattan uzaklaştırıcı bir etkide bulunacağı, sosyal destek arayan kişinin internette daha çok vakit ayırarak gerçek hayattaki sosyal

destekten de mahrum kalması gibi döngüsel bir duruma dönüşerek kişinin bağımlılık seviyesinde olan internet kullanımına hizmet eder hale gelecektir (Kavaklı ve Yalçın, 2019).

2.4. Kaygı

Kaygı bazen kişinin daha önceki deneyimlerinden çıkarım yaparak oluşturduğu bazen nedensizce ve ortada hiçbir tehlike olmaksızın ortaya çıkan endişe halidir. Nevrotik kaygı, henüz gerçekleşmemiş ve belki de hiç gerçekleşmeyecek olan bir duruma karşı duyulan endişe halidir. Kaygı ve korku genelde karıştırılmaktadır. Bu konunun ayrımını iyi yapmak gerekmektedir. Korku o anda ortaya çıkan bir tehlikeye karşı içgüdüsel olarak verilen tepkidir. Korku, diğer kişiler tarafından da anlaşılabilir ve normal karşılanır (Şahin, 2019).

Kaygı; tam olarak neden olduğu birey tarafından anlaşılamayan, kaynağı anlaşılamayan endişe halidir. Kişinin güvenliğinin hiçbir sebep olmaksızın tehdit altında düşünmesi halidir. Kaygı kişide oluşan bu endişe düşüncelerinin fiziksel ve psikolojik bazı yansımalarını da içerir. Kaygının kişiye ve duruma göre değişim gösterdiği ve yoğunluk derecelerinin değiştiği de mümkündür. Bunun dışında kaygı normal seviyelerde yaşandığında kişiyi dış tehditlere karşı koruma görevini üstlenmektedir ve işlevseldir (Öztürk ve Uluşahin, 2015).

2.4.1. Sosyal Kaygı

Sosyal kaygının anlamı, etimolojik kökeni, bütün tıp terimleri gibi Yunan ve Latin dillerinden gelmektedir. Sosyal Latince topluma ait, toplum için anlamını taşımaktadır. Fobinin kökeni ise Yunancada korku anlamına gelen fobos kelimesinden gelmektedir. Hata yapma endişesi ile, diğer insanların bütün dikkatinin kendisinde olduğunu düşünerek, ayıplanacağına, olumsuz şeyler işiteceğine veya aşağılanacağına dair güçlü bir endişe hissi ve bu endişenin patolojik şekilde dönüşmüş şekline sosyal kaygı denir. Kişilerin günlük yaşantılarında karşılaştıkları eleştirilere karşı oluşan hassasiyetin aşırı derecede artmış ve etkilerinin abartılı bir şekilde yaşanması hali kaygıda çok sık karşımıza çıkar (Durna, 2018).

Sosyal kaygı, insanlarla etkileşime girildiğinde utanç duymak, aşağılanmak, sosyal ortamlarda diğer insanlar tarafından eleştirilmeye karşı tahammül edememek gibi belirtileri olan bir durumdur (Amerikan Psikiyatri Birliği, 1994). Sosyal kaygı, kişi başkalarının olduğu yere girdiğinde, yabancı bir kimseyle konuşmaya çalıştığında, istediğini yapabilmesini engelleyen, kişiyi bastıran bir tutuma sebep olan durumdur. Bu durum, tahmin edilebileceği üzere kişinin normal hayatında istediğini yapmasına engel olur ve kişinin yaşamında işlevselliği büyük oranda bozar. Kişi, her toplumla birleşmeye çalıştığında sürekli olarak yoğun bir tedirginlikle başa çıkmak zorunda kalır (Aktan, 2018).

Sosyal kaygı ile mücadele eden insanlar sürekli olarak tedirgin bir ruh hali içinde yaşarlar. Öyle ki diğer insanlarla iletişim haline geçtikleri zaman söyleyecekleri sözleri ifade etmekte bile güçlük çekerler. Bu zorlanmanın akabinde kişide utanma ve sıkılma hissi oluşur. Sosyal kaygısı olan bireylerin çoğu diğer insanlarla iletişime girdiklerinde yanaklarının kızarması, titremenin veya terlemenin olacağı gibi gözle görülebilen bir takım değişikliklerin oluşmasına ve bunun sonucunda rezil olacakları düşüncelerine sahiptirler. Bu belirtiler gerçekleştiği takdirde ve karşı tarafın fark etmesi durumunda ise kişi tam anlamıyla bu düşüncesini doğrulamış olup işlevselliğini daha çok kaybeder. Sosyal fobiye ait diğer bir zorlanma konusu ve kriter ise başkalarının olduğu ortamlarda yeme içme gibi eylemlerin yapılamamasıdır. Başkaları izlerken yazı yazma hatta imza atma gibi çeşitli zorlanmalar söz konusudur. Sosyal kaygıyı tetikleyecek ortamlardan birisi ise topluma açık tuvaletlerdir. Bu kişiler genel tuvaletleri kullanmaktan da oldukça kaygı duyarlar bu kaygı sosyal tabanlı bir kaygıdır. Bunun sebebi tuvaletteyken diğer insanların da tuvaleti kullanmayı bekliyor oluşudur (Dilbaz, 2000).

Sosyal kaygıdan muzdarip kişilerin, diğer kişilerin onlara negatif yönde eleştiride bulunacağına dair yoğun ve körü körüne inandıkları düşünceleri vardır. Bundan dolayı da diğer insanlarla iç içe olabilecekleri her türlü etkinlik veya mekandan uzak durmaya çalışırlar. Eğer uzak duramadıkları bir durum mevcutsa veya sorumluluklar söz konusuysa bu ortamlarda kendilerini çok rahatsız hissederler. Bu insanların sürekli olarak başkalarının onları eleştireceği ya da kötü muamelede bulunacakları inanışları yüzünden düşüncelerini ifade edemezler (Kahraman, 2018).

Sosyal kaygıbozukluğu çoğu zaman uzun süreli etkilidir. Bunun yanı sıra sosyal kaygıya eşlik eden birçok tanı mevcuttur. Bunlar depresyon ve alkol veya diğer bağımlılıklardan söz edilebilir (Binbay ve Koyuncu, 2012). Sosyalleşemeyen kişilerin doğal olarak hayatları sınırlanır. Kendilerini iyi hissetmedikleri, yabancıların bulunduğu ortamlara girmekten kaçınarak kötü bir benlik algısına sahip olan bireyler kendilerini güvende hissetmeyecekleri tüm ortamlardan kaçarak sosyal yaşamın dışında bir hayat sürmüş olurlar. Sosyal kaygının bedeli çok ağır olabilir çünkü sosyallik yaşamımızın her anında var olan bir durumdur durum böyle olduğunda da sosyal kaygı, iş veya okul hayatını doğrudan etkiler. Bazen sosyal kaygıya eşlik eden farklı tanılar söz konusuysa bazen de kaygıyı sakinleştirmek ve daha iyi hissetmek adına alkol kötüye kullanımı söz konusu olabilir (Yıldırım ve ark. 2011).

Psikoanaliz yaklaşımına göre sosyal kaygıda üç adet faktöre önem atfedilmektedir.

1. Utanç: Sosyal anksiyede bilinçdışında diğer insanlar tarafından olumlu eleştiri alma ve diğer insanlar tarafından fark edilme gibi istekler mevcuttur. Bu istek geçmiş yaşantıdaki olumlu geri bildirimler vermeyen ebeveyn tarafından utandırılma ve olumsuz tepkiler alma gibi duygu uyandırır. Bu utanç hissinden kaçmak için sosyal ortamlardan da kaçınılır.
2. Suçluluk: Sosyalleşmek istenilen bireyin diğer insanlarla olan ilişkilerinde tam anlamıyla karşılıklı ilgi elde edebilmek adına rekabet duygusu eklenir. Bu rekabet duygusuyla yapılan veya düşünülen hisler suçluluk hissi oluşturur.
3. Ayrılma Anksiyetesi: Başkalarının sosyallliğini elde etmenin, başkalarıyla samimi olmanın yakın çevreyi veya ailenin sevgisini yitirmeye sebep olabileceği hissine kapılırlar (Türkçapar, 1999).

Kaygı tehlike sinyalini gördükten sonra aktive olan, hem fiziksel hem de mental bir takım belirtilere sahip bir durumdur. Kızarma, titreme, taşikardi, el terlemesi gibi durumlar belirtilerin birkaçıdır. Sosyal kaygıda kişi terleme veya kızarmaktan bunun diğer insanlar tarafından fark edileceğinden korkar fakat aynı şekilde bu korku hissi terleme ve kızarmaya sebep olan şeyin kendisidir. Yani bu bir kısır döngüye dönüşmektedir (Sungur, 2000).

Ülkemizde toplum önünde performans sergileme, bireysel bir şekilde istediklerini ifade edebilme ve yapabilme gibi davranışlarda zorlanmalar çok yaygın bir şekilde görülmektedir. Bu tipik olarak sosyal kaygı tanılarını karşılamasa da toplum yapısı bu zorlantılara müsaittir. Sosyal kaygının %15 gibi bir oranında depresyon tanıya eşlik eder. Sosyal kaygıyı bir kişilik bozukluğu olan kaçınan kişilik bozukluğundan ayırmak bazen zor olabilir. Ancak kaçınan kişilik bozukluğunda kişi yalnızlıktan yakınmaz, bundan keyif alır, insanlarla aynı ortama girmeyi tercih etmez. Sosyal kaygıda ise kişi sosyalleşmemekten çok yakındır. Sürekli olarak kendini toplum önünde ifade etme, toplumla iç içe olma gibi arzuları vardır fakat bunu gerçekleştiremezler (Öztürk ve Uluşahin, 2015).

Kaçınan kişilik bozukluğu ile sosyal kaygı iki tane farklı eksene konulmuştur. Sosyal kaygı birinci eksende yer alırken, kişilik bozukluklarına ait olan kaçınan kişilik ise eksen ikiye aittir. Bu iki bozukluğun belirgin ayrımları olsa da ikisinin birbirlerine benzediği de aşikardır. Kaçınan kişilik bozukluğu ile sosyal kaygı ile ilgili olan bir araştırmada bu iki problemin belirgin bir şekilde farklılaşmadığını fakat iki problem eş tanı halinde ortaya çıkarsa gidişatı kötüleştireceği ortaya çıkmıştır. Sosyal kaygının eş tanılarının olmasının en büyük sebebi sosyal kaygının kişinin işlevselliğini doğrudan etkilemesi ve kişilerin benliklerini yıpratacak durumlara yol açmasıdır (Kılınçer, 2019).

Açıklamalardan da idrak edileceği şekilde sosyal kaygıdan muzdarip olan kişi, diğer kişilerin kendisiyle ilgili olan düşüncelerine karşı oldukça duyarlıdır. Bu duyarlılık kişiyi yalnızlığa yöneltir. Kişi bu korkuyu yaşamaktansa kaçmayı yeğler. Kişi sorumluluklarını yerine getirmekte zorlanır ve keyfi aktivitelere eğer toplumca yapılan bir etkinlik ise hiç katılmamayı tercih eder. Kişi eğer toplumla birlikte olacağı bir durumla karşı karşıya kalırsa mental zorlantıların yanı sıra fiziksel bir takım belirtiler ortaya çıkar. Sosyal ortamlarda endişelenmek normal bir durumdur. Eğer toplum içinde bir performans sergileyeceksek, önemli bir toplantıya gireceksek bu kaygılanmalar normal sayılmaktadır. Bahsi geçen problemlili kişilerin kaygı düzeyi hem çok yüksektir hem de diğer insanlarla yan yana oldukları her an ortaya çıkan bir endişe hali söz konusu olduğundan buna bozukluk adı verilmektedir (Haspolat ve Kağan, 2017).

Haspolat ve Kağan'ın (2017) araştırmalarına göre kişinin bedeniyle alakalı olan görüşü ve benlik saygısı birbiriyle ilişkili olan iki olgudur. Bu iki olgunun sosyal kaygı ile negatif bir korelasyona sahip olduğu ortaya konmuştur. Bu da demek oluyor ki kişinin bedeniyle alakalı görüşleri ne kadar fazla olumluysa, sosyal kaygı olasılığı düşmektedir.

Beden algısı ve benlik saygısı kişide özgüven gibi kavramları güçlendirir. Bu değişkenlerin kişinin öz duyarlık ve özgüvenine olumlu katkıda bulunulduğu düşünülür. Bu tür değişkenler yaşamın erken dönemlerinde elde edildiğinden okullarda çalışan psikolojik destek görevlilerine çok iş düşmektedir. Çocukların sosyallikle alakalı yeterli rahatlığı elde etmeleri ve kaygı bozukluğu yaşamamaları için bu değişkenlere sahip olmaları çok önemlidir (Parmaksız, 2019).

Sosyal kaygısı olan kişilerin birtakım ortak özellikleri mevcuttur bunlar:

1. Sosyal kaygısı olan bireyler çoğunlukla çekingen ve içe kapanıktırlar.
2. Diğer kişilerle göz göze gelmekten hoşlanmazlar.
3. Kendine güvenleri olmadığından ses tonları tatmin edici değildir. Genelde fazla konuşmazlar.
4. Mecbur kalmadıkça veya direkt kendilerine soru yöneltilmedikçe konuşmazlar.
5. Kendilerine gelen olumlu geri bildirimleri genelde geçirirler.
6. Odak noktası olmayı sevmezler.
7. Aktif olarak sosyal etkinliklere katılmazlar.
8. Liderlik yapmak hoşlarına gitmez.
9. Kaygı ve kaçınma hayatlarının büyük bir kısmını kapsar (Kaya ve ark., 2012).

Sosyal kaygının nedenlerini birçok başlık altında incelemek mümkündür. Biyolojik, çevresel, genler, yetiştirme tutumları gibi birçok konuda çalışmalar yapılmıştır. Aile faktörü detaylıca bakıldığında sosyal kaygı ailenin birkaç üyesinde olduğu durumlarda görülme olasılığının arttığı görülmüştür. Bu da davranışsal olarak öğrenme kuramıyla ilişkilendirebilir. Ailenin çocuğa karşı bakış açısı, ailenin toplumsal etkenlere bakış açısı, ailenin çocuk ile bağı ve iletişimi oldukça etkilidir. Yine de aileler ve çocuklar arasında olan ilişkilerle sosyal kaygının ilişkisiyle ilgili olarak yapılan çalışmalar oldukça kısıtlıdır (Küçük, 2019).

2.4.2. Sosyal Kaygı ve İnternet İlişkisi

Sosyal kaygı, internet üzerinden kurulan iletişimlerde devre dışı kalabilir. Bu tür ortamlarda iletişim kurmak insanlar konuşmak veya düşüncelerini ifade etmek gerçek hayatta yapmaktan daha kolaydır. Ortada gerçek bir mekanın olmaması, bireylerin birbirlerini tanımıyor oluşu ve bunun gibi çeşitli etkenlerin sosyal medya gibi yerlerde kurulan iletişimin normalde yaşanan kaygı seviyesini aşağılara çekerek insanların daha kolay bir şekilde etkileşime girmesine katkıda bulunur (Aktan, 2018).

Bu konudaki çalışmaların bulgularına bakıldığında sosyal kaygısı olan bireylerin iletişime geçmek için internet ortamını kullandıkları görülmektedir. Bu durumun gerçek mekan kullanımının olmayışı, kişilerin birbirlerini gerçek anlamda görme imkanlarının çok fazla olmayışı gibi çeşitli nedenlerden ötürü olduğu bilinmektedir. Bunun yanı sıra diğer araştırmalara göre problemlili internet kullanımının da bireyleri sosyal kaygıya itmesi de olasıdır. O halde internet sosyal medya gibi teknolojik platformların kullanılmasının kaygı ile ilişkili olduğu sonucuna varılmaktadır (Aktan, 2018).

İnternetteki platformlardaki uygulamaların paylaşım yapma, içerik yükleme, geri bildirimde bulunabilme özellikleri kişilerdeki sosyal kaygı düzeyine etkiye bulunur. Bir düşünceyi gerçekte paylaşmaktansa sosyal medya üzerinden paylaşmak daha kolaydır. Yapılan çalışmada sosyal medya kullanımının gerçek dünyada gerçek ilişkiler yaşamaktan, fikir beyan etmekten farklı olduğunu ve bu durumunun kaygı düzeyini etkileyen sebeplerin başında geldiğini vurgulanmıştır. Yine aynı çalışmada sosyal medya kullanımı ile kaygı düzeyi arasında negatif yönlü ilişki tespit edilmiştir. (Gencer, 2018) Yılmaz ve arkadaşlarının (2015) çalışmasında telefonla geçirilen vaktin artmasıyla beraber kişilerdeki sosyal kaygı seviyesinin de fazlaştığı görülmüştür.

Çötök, (2017) Dijital platformların etkisinin dışında teknoloji toplumu olmanın; teknolojik araç ve gereçlerin uzun süreli kullanıma uygun olmaması, sürekli tüketmeye dayalı bir toplum olmak gibi durumların kişileri kaygılı olmaya ittiğini savunmaktadır.

Bütün psikolojik rahatsızlıklarda olduğu gibi sosyal kaygıda da önemli değişkenlerden biri de yaşam doyumdur. Yaşamdan keyif alan kişilerin diğer ruhsal sorunlardan korunduğu gibi sosyal kaygıya sahip olma risklerinin de düştüğü araştırmalarca

kanıtlanmıştır. Yaşam doyumunun kişinin sosyalleşmesi ile de ilişkisi mevcuttur. Kişinin sosyal olmak veya sosyal yaşamdan kaçış olarak görebileceği bir etken olarak internet kullanımından da bahsetmek gerekir. Kişiler yalnız olduklarını düşünmeye başladıkça yaşamdan aldıkları keyif de aynı oranda düşmektedir. Yaşamdan alınan keyif ile dijital oyun oynama isteği ile de anlamlı bir korelasyon olduğu tespit edilmiştir (Akboğa ve Güran, 2019).

2.4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Kaygı

Sosyal kaygının dijital oyun bağımlılığı ile bir ilişkisi olduğu düşünülmektedir. Bu fikir üzerine doğruluğu araştırılmış ve farklı farklı araştırmalardan çeşitli sonuçlar elde edilmiştir. Akboğa ve Güran (2019) 15- 29 yaşları arasında olan ve internet kullanımı bağımlısı olan 426 gencin sosyal kaygı düzeyleri ile internet kullanım bağımlılığı arasındaki ilişkiye bakmışlardır. Çalışmalarının sonunda internet bağımlılığının sosyal kaygı ile pozitif yönlü bir ilişkisinin olduğu tespit edilmiştir.

Karaca ve arkadaşlarının (2016) 10 – 15 yaşları arasında olan çocuklar ile yaptıkları çalışmada sosyal kaygı ve oyun bağımlılığı arasında orta seviyede pozitif yönlü ilişki saptanmıştır. Bir başka çalışmada çocuklardaki oyun bağımlılığı ile aleksitimi ve sosyal kaygı arasındaki ilişki araştırılmış olup, çocuklardaki oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı arasında pozitif yönlü ilişki saptanmış, bunun sebebi olarak da dış dünyadaki değerlendirilme korkusunun çevrimiçi ortamda daha da azalacağı şeklinde düşünülmüştür (Taş ve Güneş, 2019). Dursun ve Çapan (2018) yaptığı çalışmada ergenlerin kişilerarası ilişkilerde yetersiz hissettikleri zaman bu konuda kendilerini kanıtlama amacıyla dijital ortamlara ve oyunlara yöneldiklerini belirtmiştir.

2.5. Yabancılaşma Kavramı

Yabancılaşma genel bir tabirle kişinin geçmiş ortamından ve çevresindeki kişilerden soyutlanması anlamına gelir. (Uçar, 1987) Normal yaşamda psikolojik ve sosyolojik gelişimlerle beraber yabancılaşma kavramı insanın kendi benliğinden uzaklaşmasına sebep olur. Kişiyi aynadaki yansımasına dahi yabancılaşacak dereceye gelerek birçok alanda kişiyi etkisi altına almaktadır (Uzun, 2018).

Yabancılaşma felsefe, sosyal bilimler ve din alanlarında çok fazla konu edinilen ve tarihin uzunca bir süresinden beri ele alınan bir kavramdır (Ergil,1978). Yabancılaşma psikolojik bir problemdir. İnsan hayatında birçok kez yabancılaşma yaşayabilir. Yabancılaşma bir nevi bir kopma ve uzaklaşmayı temsil eder (Şimşek ve Akdemir, 2015).

Yabancılaşma terimi ilk ortaya atan kişinin Hegel olduğu söylenmektedir ancak bazı kaynaklara göre Hegel'den önce de yabancılaşmayı tanımlayan kişiler olmuştur. Kişinin kendisine yabancılaşması terimi Plotinos tarafından ortaya konulmuştur (Tuğcu, 2002; Aydoğan, 2015).

Ergil (1978) Marx'ın yabancılaşmayı ekonomik yönden tanımlamaya çalıştığını. Ve Marx'a göre yabancılaşma varlığın onu oluşturan yapı taşlarından ayrılması demek olduğunu vurgulamıştır. Sanayileşme ile birlikte seri üretimin artması ve bu üretimde makinaların kullanılması insanın kas gücünü ve sarf ettiği özenin değer kaybetmesine sebep olmuştur. Bu durumla beraber ortaya çıkan insana değil, makinelere verilen değer kişileri ve toplumu yabancılaşmaya itmiştir.(Aktaran: Urgan ve ark., 2020). Fromm (2004) ise Marx'ın bu yaklaşımına hak verir ancak Marx sadece üretimin getirdiği sorunlara değinmiştir ve bununla alakalı yorumda bulunmuştur. Fromm ise bu durumun sadece üretim değil aynı zamanda tüketim toplumu olmakla da ilgili olduğunu savunur. Yabancılaşma sadece üretirken değil aynı zamanda tüketirken de var olmaya devam etmektedir. Tüketirken sadece objeye odaklanmak onun ardındaki insan ruhunu ve emeğini görmeyi reddediş kişilerarası etkileşime zarar vermektedir. Aynı zamanda tüketim toplumu olarak sürekli olarak tüketmek hiç durmamak ve sürekli daha iyisini daha yenisini elde etmeye çalışmak kişilerarası ilişkilere de yansımış olup, ilişkilerin yüzeysel ve kısa olmasına sebep olduğu konusuna dikkat çekmiştir (Fırıncıoğulları, 2015).

Marx yabancılaşmanın aşılabilen bir durum olduğundan bahsetmektedir. Bu fikri konuyla alakalı öne sürülen diğer fikirlerden farklıdır. Marx yabancılaşmanın sebebinin maddeleşen dünya, eşyaya verilen değerle beraber insana verilen değer azalması olduğunu savunur. Yabancılaşmanın aşılabilecek bir problem olduğunu belirten Marx aynı zamanda bunun mevcut kapitalist sistemde olamayacağını da belirtir. Ona göre

kapitalizmden kurtulmadan yabancılaşmanın çözümlenmesi mümkün değildir. Kapitalist düzende insan üretirken değersizleşir bu değersizleşme insanı yabancılaştırır (Yeşil, 2018).

Simmel’de (2009) kapitalizmin daha doğrusu para ve tüketme faktörünün insan ilişkileri üzerindeki etkilerine dikkat çekmiştir. Ona göre insan ilişkilerinin bu kadar çabuk bitmesi ve derinleşememesinin sebebi paradır. İnsan ilişkileri de zamanla alışveriş gibi bir hal almıştır (Fırıncıoğulları, 2015).

Yabancılaşma kavramı günümüz insanların en fazla gençlerde görülmektedir. Yabancılaşma günümüz ilişkilerinin her alanında ortaya çıkan ve etkisini gösteren bir kavramdır. Toplum problemleri arttıkça yabancılaşma kavramı da çok konuşulan konulardan biri haline gelmiştir. Fromm (1996)’a göre yabancılaşma, kişinin sosyal alanlardaki profillerini kaybetmesiyle oluşan toplumdaki yerini belirleyememe şeklinde ifade edilmektedir (Aktaran: Şimşek ve Akdemir, 2015).

İnsanın en olağan özelliği şüphesiz çevresine karşı olan ilgisi, hayatındaki sorumlulukları bilmek, diğer insanlara karşı olan sorumluluklarını bilmektir. Yabancılaşma, kişinin çevresine ve sevdiklerine karşı olan alakasının kesilmesine onlardan uzaklaşmasına sebep olur. Kişi olması gerektiği gibi çevresine karşı sorumluluklarını yerine getirmeyen duyarsız bir hale dönüşmektedir (Fırıncıoğulları, 2015).

Cevizci (2002)’nin tanımlamalarına baktığımızda yabancılaşma kişinin dünyaya kendisi ve diğer herkese her şeye karşı duyarsızlaşmayla, kişinin kendini anlamlandıramaması, benliğinden, toplumdan ve sosyal kural ve kabullenilen gerçeklerden uzaklaşması olarak karşımıza çıkmaktadır. Yabancılaşma hissi sosyal ilişkilerde grubun dışına itilmişlik, kendini ait hissedememe, yalnızlık ve sosyal izolasyon durumları olduğunda da kendini göstermektedir.

Yeni çağın bireyleri sosyal birleşmeden ayrılarak yoğun bir yabancılık ve yalnızlık hissiyle yüzleşmek zorunda kalmışlardır. Manevi değerleri yok olmuş insan altın parmaklıklarda tek başına olarak yaşamaktadır. Fromm insanların yalnızlığı tercih

ettiklerini fakat işleri düştüğünde çıkarları için tekrar birbirleriyle etkileşime girdiklerinden söz eder (Fromm, 1990; Uzun, 2018).

Yabancılaşma, terimsel anlamda bakıldığında daha önce de belirtildiği gibi bir kişinin bir durum veya insanla arasına mesafe koymasıyla ilgilidir. Yabancılaşma kişinin özünde var olan bir durumdur. Yabancılaşma çok uzun yıllardan beri incelenen ve var olan bir durumdur. Yabancılaşma kişilerarası ilişkileri etkilemektedir. Yabancılaşmanın sonunda kişilerde güvenin azalması gibi kişilerarası ilişkileri kötü etkileyen durumlar ortaya çıkmaktadır (Şimşek ve ark., 2006).

Jaeggi (2014)'nın yabancılaşma kavramı ise kişinin kendini anlamlandırmakta zorlanması, bireyin hem kendi içine hem de sosyal ortamlara duyduğu hissizlik halidir. Kişinin hayatla ilişkisi kalmaz. Gündelik sorunlardan uzaklaşır ve anlamsız bulur. Kişi artık çevresiyle ilişki halinde olan bir aktif insan değil, kendini adeta bir eşya gibi etkisiz eleman olarak görmeye başlar (Aktaran: Camadan ve ark. 2017).

2.5.1. Yabancılaşmanın Boyutları

Seeman 'a (1959) göre yabancılaşma beş adet farklı ana konu başlığı altında incelenebilir. Bunlar: kuvvetsizlik, anlamsızlık, kuralsızlık, soyutlanma ve özüne yabancılaşmadır

1. Güçsüzlük : Anlatılmak istenen şeyin kişilerin toplum içerisinde edindiği rol ve bu rolün yaptırım gücüdür. Bireyin toplumda kendini hissettiği rolün ağırlığı ve gücünü kapsar. Kişinin, hayatında gelişen sorunların çözümünü arayacak kuvveti bulamaz (Tolan,1980). Kişinin toplum içinde güçsüzlük çekmesinin sebebi sürekli ilerleyen ve gelişen dünyada özellikle teknolojik olarak gelişmelere ayak uyduramamasından kaynaklanır. Kişi artık kendi inisiyatif kullanamaz ve iş dünyasında da bu sebepten ötürü kendini etkisiz eleman olarak görmeye başlar. Özellikle örgüt psikolojisiyle alakalı olarak baktığımızda kişinin sürekli yenilenen ve değişen hedeflere karşı uzaklaşma hisseder ve kendi özellikleri ile bulunduğu durumun ihtiyaçları artık birbiriyle örtüşmemeye başlar. Bu durumun sonucunda kişinin örgütsel olarak etkileşimi de etkilenir. Bu durumlar da güçsüzlüğün bir türü olarak ele alınmıştır (Uysaler, 2010).

2. Anlamsızlık: Kişilerin inanacakları şeyleri kavrayamamasını içerir. Anlamsızlık, kişilerin anlamlandırılmaması, olayların mantığını kavrayamama, insanların birbiri üzerindeki etkilerinin saçma bulunması hissidir (Banai ve Reisel, 2007; Uysaler, 2010)
3. Normsuzluk: Kişilerin yaşamındaki kuralların tamamen yok olması demektir. Kişi toplumun belirlediği kurallardan uzaklaşır. Bunların zıttı şekilde davranır (Seeman,1959).
Merton (1968) normsuzluğu açıklarken kişilerin ihtiyaçlarını bulunduğu yerin yönetimindeki kişilerin karşılamamasından kaynaklandığını, organizasyonun eksik olduğu normların olmadığı bir toplumda bir şeyleri elde etmenin zor olmasının düşünülmesi, yaşamdaki anlamsızlık ve boşluk içinde olma hissinden bahsetmiştir.
4. Soyutlanma: Adından da anlaşılacağı üzere kişinin diğer insanlardan tamamen uzaklaşması manevi olarak içine kapanması anlamına gelir. Kişinin toplumun dışında yalnız kalmasıdır (Seeman,1959).
5. Öze yabancılaşma: Kişinin kendi benliğinden uzaklaşması kendisi sahip olduklarının farkında olmaması anlamına gelmektedir (Seeman,1959).

Yabancılaşmanın bu beş faktörünün anlaşılması Seeman açısından önemlidir. Bugüne kadar yabancılaşmanın yapılan tanımları ve tarihini anlamak için bu beş faktörün içselleştirilmesi çok önemlidir. Seeman bu faktörlerin insanlar tarafından mantığının oturtulabilmesinin o kadar da kolay olmadığını ifade etmekle birlikte bu faktörlerin önemini de vurgular (Işıklı, 2018).

Dean'ın yabancılaşma boyutları:

Dean (1961) yabancılaşmayı üç boyutta incelemiştir. Bunlar aşağıdaki gibidir:

1. Sosyal Yalıtılmışlık Boyutu: Seeman'ın soyutlanma boyutunda olduğu gibi bu boyutta kişi etrafındakilerle ilişki halinde olmayı kendi isteğiyle reddeder. Bu durum kişinin veya toplumun birbiriyle uyumsuzluğundan kaynaklanmaktadır.
2. Güçsüzlük boyutu: Dean güçsüzlük boyutunu oluştururken Marx'ın ekonomik yabancılaşmasından esinlenmiştir. Kişiler iş hayatında sürekli olarak çalışmak ve

ihtiyalarını elde etmek adına rekabet etmek zorundalardır. Bu durumda kiřiler artık nlerinde biriken iře veya hedefe yeterli olamadıkları takdirde gsz oldukları dřncesine varırlar.

3. Kuralsızlık Boyutu: Kuralların anlamlı bulunamaması veya kiři ile toplumsal kuralların uymamasından kaynaklanan bir normsuzluk durumudur.

Yabancılařmanın birden ok kendini gsterme řekli vardır.

1. Ařırı Uyum: Kiři iinde bulunduęu sosyal normlarla adeta btnleřir. Adeta ne istedięini bilemez hale gelir ve bir takım algı ynetimleri sayesinde kiři ynlendirildięi řeyin gerekte istedięi řey olduęunu dřnr.
2. Kitlesele izolasyon: Toplumun kiřiyi yalnızlıęa ittięi řeklidir. Kiřinin yařadığı toplumun btnyle yabancılařma iinde olmasdır.
3. Kuralsızlık (Anomi): Anlamsız ve kuralsız olmaktır (Tezcan, 1985).

2.5.2. Yabancılařmayı Etkileyen Faktrler

Yapılan arařtırmaya gre kiřinin benlik algısıyla yabancılařma arasındaki iliřki zıt ynldr. Yani benlik algısı arttıķa yabancılařma dzeyi azalmaktadır. Bunun dıřında yabancılařma ile kadın veya erkek olmanın, maddi gelirin yksek veya dřk olması arasında ok fazla bir etkileřim bulunmamaktadır (Cořkun ve Altay, 2009).

Yapılan dięer bir arařtırmanın sonucuna gre, alıřan kiřilerin iř ortamında kendilerini deęersizleřtiren bir sistemde bulunmalarının sosyal yabancılařmaya sebebiyet verdięi ortaya ıkmıřtır (Urgan ve ark., 2020). ze yabancılařmada insanlar dięer insanların etkisi altında kalır ve onların istedięini yerine getirmeye alıřırlar. nk kiři kendini ve isteklerini tanımlayamaz. Normal bir birey kendi vereceęi kararlarda aktif olarak kendi hayatını ynetebilirken kendine yabancılařmıř kiři bunu yapamaz. Yabancılařmıř kiři kendi hayatını idame ettiremez. Ayrıca kiřilerarası iliřkilerde yařanılan sorunlar, bu sorunların getirisi olarak yoęun bir mitsizlik ve yabancılařma yařanmasına sebebiyet verilebilir (Turan ve zkan, 2019).

İnsanlar deneyimledikleri kt anılara baęlı olarak toplumdan soyutlanma drtsyle davrandığı takdirde kiřilerarası iliřkilerde yabancılařma hissedebilirler. Hatta

bazen kendilerini kim olduklarını tanımlarken tıkanabilir cevapsız kalabilirler bu da kendine yabancılaşmanın bir türüdür (Şimşek ve ark., 2006).

Sosyal yabancılaşma bir tür suçluluk hissine sebebiyet vermektedir. Bunun çözümü olarak ise toplumun yeniden bir araya gelmesi üzerinde durulmuştur. Bu yeniden bir araya gelme terimi daha çok sosyal aktiviteler veya spor müsabakaları gibi olaylarla olmaktadır (Yılmaz, 1997).

2.5.3. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yabancılaşma

Teknolojinin kullanımının gelişimi ve internet kullanımının artışıyla beraber kişilerarası iletişim ve sosyal yaşam tarzları farklı bir boyut kazanmıştır. Bu kişilerin içsel mekanizmalarında da bir takım değişikliklere sebep olmuştur. Yapılan araştırmalar teknolojik gelişim ve sosyal medyanın oluşmasıyla beraber kendini gösterme, beğendirme, iletişime geçme gibi durumların da değiştiğini, bu değişimin yabancılaşmaya etkide bulunduğunu göstermektedir (Yeşil, 2018).

Erboy ve Vural (2010) yaptıkları çalışmada sosyal soyutlanma ve yabancılaşma düzeylerinin dijital oyun bağımlısı olan bireylerde daha fazla olduğu sonucuna varmıştır. Bu çalışmanın vurguladığı diğer bir kısım ise, gerçek hayattan soyutlanmış bireylerin bilgisayar oyunlarına yönelimlerinin daha fazla olduğudur. Bu durumda yabancılaşma ile oyun bağımlılığı arasında karşılıklı bir etkiden söz edilmektedir.

Tekindal ve Çalışkan (2016) online oyun oynayan üniversite öğrencileriyle yaptıkları bir çalışmada online oyun oynayan kişilerin yalnızlık seviyelerini incelemiştir. Toplamda 395 kişinin katıldığı araştırmada bulunan sonuçlar ise katılımcıların oyun bağımlılığına sahip olduklarını belirtme ve yalnız olduklarını belirtmeleri arasında anlamlı ilişki mevcuttur. Oyuna bağımlı olduğunu düşünen kişiler kendilerini bağımlı olarak nitelendirmeyenlere göre daha yalnız hissettiği ortaya çıkmıştır. Yapılan farklı bir araştırmada sosyal hayattan kopuk yaşayan öğrencilerin daha fazla bilgisayar oyununa yöneldiği söylenmiştir. Bu kişilerin ait olmak istedikleri sosyal ortamı bilgisayar ortamına aktardıkları söylenebilir (Talan ve Yalınkara, 2020).

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Amacı ve Tipi

Bu araştırmada, genç yetişkinlerdeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı ile saldırganlık eğilimi ve sosyalleşme arasındaki ilişkiyi değerlendirmek amacıyla betimleyici ve ilişkisel araştırma modeli kullanılmıştır.

3.2. Araştırmanın Yeri ve Zamanı

Çalışmanın süresi 29.11.2019 – 14.07.2020 dir. Oluşturulan çevrimiçi formlar sosyal medya aracılığıyla, facebook, instagram ve whatsapp üzerinden dijital ortamlarda paylaşılmıştır.

3.3. Araştırmanın Etiği

Araştırmada kullanılan ölçekler için izin alınmıştır. Her bir katılımcı aydınlatılmış onam formunu görüp, onaylamıştır. Dijital ortamda oluşturulan ölçeklerde onam formunu onaylamayan hiçbir katılımcı bir sonraki soruyu göremeyecek şekilde ayarlanmıştır. Araştırma'ya Haliç Üniversitesi'nden alınan Etik Kurul onay belgesinden sonra başlanmıştır.

3.4. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini Türkiye'de internet kullanımı olan genç yetişkin bireyler ve örneklemi 18-30 yaş arasında online ulaşım sağlanan 370 kişi oluşturmaktadır. Anketler bireylere online form şeklinde çevrimiçi platformlar (facebook, instagram, whatsapp) üzerinden ulaştırılmıştır. Örneklem, kartopu örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Formu dolduranlardan kriterleri sağlamak şartıyla çevresiyle de paylaşılması istenmiştir. Kartopu adından da anlaşılacağı şekilde örneklem kriterlerine uyan kişiler seçilmekte ve bu kişi üzerinden diğer kişilere de ulaşılarak kartopu benzetmesinde olduğu gibi giderek katılımcı sayısı arttırılmaktadır (Biernacki ve Waldorf, 1981; Yağar ve Dökme, 2018). Anket dolduranlar için aranan kriterler, 18 ve 30 yaş aralığında olmak, online olarak formların doldurulmasında bir engel olmaması ve tamamen gönüllü

olmadır. Örneklemin yaş aralığı 18-30 yaş, ortalaması 23.48 yaştır. Araştırmaya 163 kadın, 207 erkek katılım sağlamıştır.

3.5. Araştırmanın Yöntemi

Yapılan analizlerde ilk olarak, verilerin dağılım düzeyi incelenmiştir. Bu bağlamda genç bireylerin dijital oyun bağımlılığı, yabancılaşma, sosyal destek, sosyal kaygı ve saldırganlık düzeylerine yönelik toplanan verilerin dağılımı Kolmogorov-Smirnov testi kullanılarak yapılmıştır. Araştırma sürecinde toplanan verilerin normal dağılım kontrolü araştırmaya katılan kişi sayısına göre değişmektedir. Örneklem grubunun 50 kişinin üzerinde olduğu araştırmalarda, normallik kontrolü Kolmogorov-Smirnov testi ile yapılmaktadır (Büyüköztürk, 2010). Bu testte normal dağılım kontrolü, çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinden hareketle incelenmektedir. Bu incelemede, çarpıklık=2.25 ve basıklık=7 değerlerinin altında olduğunda araştırma verilerinin normal dağıldığı kabul edilmektedir (Enders, 2001; Yalçıntaş, 2019).

3.6. Araştırmada kullanılan veri toplama araçları

Araştırmada bireylerin saldırganlık düzeylerini ölçmek için; ‘Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ)’, kişilerin oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmek için. ‘Oyun Bağımlılığı Ölçeği’, Bireylerin sosyo demografik özelliklerini ölçmek için; ‘Demografik Bilgi Formu’, bireylerin sosyal kaygı düzeylerini ölçmek için; ‘Liebowitz Sosyal Kaygı Ölçeği’, bireylerin yabancılaşma düzeylerini ölçmek için; ‘Dean Yabancılaşma Ölçeği’, bireylerdeki algılanan destek düzeyini ölçmek için ‘Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (MSPSS)’ kullanılmıştır.

3.6.1. Sosyo - Demografik Form

Bu form Kişilerin cinsiyet, yaş, mezun oldukları okul, çalışma durumları, medeni halleri, interneti ne amaçla kullandıkları hangi saat aralıklarında oyun oynamayı tercih ettikleri, hangi oyunları oynamayı tercih ettikleri gibi soruları kapsayan demografik form ile kişilerin kendileriyle ve oyunlarla ilgili tercihleri hakkında bilgi almak amaçlanmıştır. On dokuz sorudan oluşmaktadır.

3.6.2. Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Oyun bağımlılığı ölçeği Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından oyun bağımlılığının düzeyini ölçmek amacıyla ergenler üzerinde geliştirilmiştir. Ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenirliğini Ilgaz (2015) yapmıştır. Ölçek, 21 maddeden oluşmaktadır.

Ölçekte belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, geri çekilme, nüksetme, çatışma ve sorunlar olmak üzere 7 adet alt boyut vardır. Bu 7 alt boyut DSM’de yer alan internet oyun oynama bozukluğu kriterlerinden oluşan 7 ölçüt ile ilişkilidir. Belirginlik alt boyutu kişinin oyun oynama ile ilgisi, zihinsel uğraşı ile ilgilidir. Dayanıklılık alt boyutu; kişinin oyun oynamaya ayırdığı sürenin kademeli olarak fazlalaşmasıyla ilişkilidir. Durum değiştirme alt boyutu; kişinin oyun oynarken modunun değişmesiyle ilgilidir. Geri çekilme alt boyutu yoksunluk sendromlarıyla ilgilidir. Kişi oyun oynamadığında bazı yoksunluk sendromları gösterir. Nüksetme alt boyutu oyun oynamayı azaltmayı denemenin ardından aşırı oyun oynamaya geri dönme davranış döngüsünü ölçmektedir. Çatışma alt boyutu; sosyal ilişkilerin oyun oynama durumu ile çatışmasını içerir. Aşırı oyun oynayan bireyler çevresiyle problem yaşar ve çatışma durumu ortaya çıkar. Sorunlar alt boyutu ise fazla oyun oynamanın getirdiği sorunları kapsamaktadır. (Ilgaz, 2015)

Her boyutta üç madde yer almaktadır. Her bir madde kişinin kendi bildirimine dayalıdır. 5 seçenekli likert tipi ölçektir. Her bir madde 1 (hiçbir zaman) ve 5 (her zaman) ibareleri ile puanlanır. Cronbach Alpha değeri .80 ile .94 arasındadır. Ölçeğin toplam puanı 21 ile 105 arasındadır. Ölçek kişilerin bağımlı olup olmadıklarını yordamak için yeterli olmamakla birlikte ölçekten yüksek puan almanın kişilerin oyun bağımlılığına yatkınlığını anlamaya yardımcı olduğu söylenebilir. Ölçekten alınan yüksek puan oyun bağımlılığı düzeyinin fazla olduğunu gösterir. Ölçek aslen ergenler üzerinde geliştirilmiş olup, literatüre bakıldığında genç yetişkinlere de uygulandığına dair örnekler bulunmaktadır. (Başer, 2015; Durna, 2018)

3.6.3. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ)

Buss- Perry saldırganlık ölçeği (BPSÖ), saldırganlık düzeyini ölçümlemek amacıyla Buss ve Perry tarafından 1992 yılında geliştirilmiştir. Türkçe uyarlaması Madran (2012) tarafından yapılmıştır. Ölçek toplamda 29 maddeden oluşmaktadır. 5’li likert tipinde bir ölçektir. Her madde 1 (bana hiç uygun değil) ve 5 (tamamen bana uygun) olarak puanlanır. BPSÖ’nün Türkçeye çeviri ve geri çeviri (back translate) çalışmaları yapıldıktan sonra, ardından ölçek iki farklı üniversiteden 220 kişiye uygulanmıştır. Toplam puan 28 ve 140 arasındadır. Yüksek puan saldırganlık düzeyinin fazla olduğunu belirtisidir. Fiziksel saldırganlık alt ölçeği, diğer insanlara fiziki yollar ile zarar verme ile ilgili 9 soru; sözel saldırganlık alt ölçeği, diğer insanlara sözlü şekilde incitici olmayı kapsayan 5 soru ; öfke alt ölçeği, saldırganlığın duygusal yönünü ölçümlemeyi amaçlayan 7 soru; düşmanlık alt ölçeği ise saldırganlığın zihinsel kısmını ölçümlemeyi amaçlayan 8 sorudan oluşmaktadır. Ölçeğin 9 - 10. Maddeleri ters puanlanmaktadır. (Madran, 2012)

Cronbach Alfa değerleri toplam 4 faktörün de iç tutarlılığının güvenilir olduğunu göstermektedir. Tüm ölçek için sonuçlanan Cronbach Alfa değeri .85’dir fiziksel saldırganlık için bulunan alfa değeri .78, düşmanlık alt ölçeğinin .71 öfke alt ölçeğinin .76 sözel saldırganlık için bulunan saldırganlık alt ölçeğinin .48, şeklinde belirlenmiştir. Tüm bu bulgular ölçeğin orijinaliyle paraleldir. Formun orijinalinde de sözel saldırganlık alt ölçeği en az güvenilirlik puanına sahiptir. Çalışmada, geçerliği ölçmek için öfkeyle ilgili davranışlar alt ölçeği kullanılmış, ölçekler arasında 0.001 seviyesinde korelasyonun anlamlı olduğu bulunmuştur ve ölçek geçerli olarak bulunmuştur. (Madran, 2012)

3.6.4. Liebowitz Sosyal Kaygı Ölçeği

Bireylerin, sosyal kaygı ve kaçınma eğilimi gösterdikleri sosyal ilişki durumlarını değerlendirmek üzere Liebowitz (1987) tarafından geliştirilmiştir. Liebowitz sosyal anksiyete ölçeği, 24 maddeden oluşmaktadır. Bu ölçek sosyal fobisi olan kişilerin günlük hayatta zorluk yaşadıkları problemleri ele alır. Kişi ölçeği kendi kendini değerlendirerek doldurur. Kişinin kendi beyanı esastır. Kaçınma davranışı ve sosyal kaygı için ayrı ayrı puanlanan 3’ lü likert tipli bir ölçektir. Burada 0’ puanlamak bu durumu hiçbir zaman yaşamadığı 3’ü puanlamak ise genellikle yaşadığını

belirtmektedir. Toplam puan 0 – 144 arasındadır. Yüksek puan kaygı ve kaçınma davranışının fazla olduğunu göstermektedir. (Soykan ve ark., 2003)

Türkçe versiyonu Soykan, Özgüven ve Gençöz (2003) tarafından geliştirilmiştir. Türkçe diline çevirme çalışmaları anlaşılır ve dil güvenilirliği göz önünde bulunarak farklı uzmanlar tarafından birden fazla kez Türkçe ve İngilizce dillerine çevrilmiştir (back translation). Geçerlik güvenirlik çalışmasında Ankara Üniversite'sinde bulunan psikiyatri bölümündeki 128 hasta ile 40 kişilik kontrol grubundan oluşan katılımcılarla çalışılmıştır. 128 kişiden 88'i sosyal fobi hastasıyken, kalan 40 kişi anksiyete bozukluğu tanısı almış olan kişilerdir. Değerlerin güvenilirliği açısından bakıldığında sosyal kaygı belirleyicileri güvenilirliği Cronbach Alfa .96 iken kaçınma belirleyici maddelerin güvenilirliği Cronbach Alfa .95'tir. Test tekrar test verilerindeki güvenirlik ise .97 olarak saptanmıştır. Tüm form ele alındığında ise toplam Cronbach Alfa değeri .98 olarak saptanmıştır. Ölçeğin yapısal geçerliğine baktığımızda ölçek Beck Anksiyete Ölçeği ile karşılaştırmalı çalışmaları yapılmıştır. İlk olarak benzer ölçek geçerliğine bakılmış ve bu çalışmada Beck Anksiyete Ölçeği ile karşılaştırılmıştır. İki ölçek arasında anlamlı ilişki olduğu saptanmıştır. Ölçüte dayalı geçerliliği sınıandığında ölçek üç grupta ayrı ayrı incelenmiş (sosyal kaygı tanısı alanlar, diğer kaygı türlerinden tanı alanlar ve kontrol grubu), Liebowitz Sosyal Anksiyete ölçeğinin bu üç gruba birbirinden başarılı bir şekilde ayırabildiği ortaya konmuştur (Soykan ve ark., 2003).

3.6.5. Dean Yabancılaşma Ölçeği

Ölçeğin aslı Dean (1961) tarafından yapılmıştır. Ölçeğin aslı toplamda 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçek üç boyuttan oluşmaktadır bunlar: sosyal yalıtılmışlık, güçsüzlük ve kuralsızlıktır. Aşamalardan güçsüzlük ve sosyal izolasyon 9 ifadeden, kuralsızlık aşaması ise 6 ifadeden oluşmaktadır. Ölçek likert tarzındadır. 1 Hiç katılmıyorum ve 5 Tamamen katılıyorum şeklinde bu aralıklarla tasarlanmıştır. Ölçekten yüksek puan almak yabancılaşmanın fazla olduğunu gösterir. Türkçe uyarlaması, geçerlik güvenirlik çalışmasını Adana'da çalışmakta olan 218 kişi üzerinde anket uygulayarak değerlendirilmiş, bu uygulama Güğçerçin ve Aksay (2017) tarafından yapılmıştır. Bu uyarlama çalışmasında ilk olarak Türkçe diline geçiş adına düzenlemeler yapılmıştır. Ölçeğin düzenlenmesinde birden fazla bilim insanının görüşü alınmış ve

düzenleme buna göre yapılmıştır. Ölçeğin çevirisi yapılırken cümlelerin orijinal forma yakınlığı ve anlaşılabilirliği birden fazla kez test edilmiş ve titizlikle hazırlanmıştır. Uygulama esnasında oluşabilecek aksiliklerin öngörülebilmesi için ön test uygulaması yapılmıştır. Ön test uygulamasında kişilerin din seçimlerini kapsayan bir madde ve güçsüzlük boyutu ile ilişkilendirilen madde kişiler tarafından doğru anlaşılmamış olup, çoğunluk tarafından cevapsız bir şekilde bırakıldıkları tespit edilmiş ve asıl uygulamada bu maddeler çıkarılmıştır.

Geçerlik güvenirlik çalışmasında ölçeğin 4 ifadesi çıkarılmıştır. Test son olarak 20 ifadelik halini almıştır. Ölçeğin son halinde, alt boyutlardan sosyal yalıtılmışlık 9 soruluk, güçsüzlük 6 soruluk, kuralsızlık alt boyutu ise 5 sorudan oluşmaktadır. Puan aralığı 100-20 arasındadır. Fazla puan yabancılaşmanın fazla olduğunu gösterir. Ölçeğin Cronbach Alfa değeri 88 ile yüksek derecede bulunmuştur. Ölçekten çıkarıldığında, güvenilirliği artıran ifadenin olmadığı belirtilmiştir. Ölçekte 5 adet ters kodlu madde vardır bunlar 1, 2, 3, 4 ve 6. ifadelerdir. Ölçeğin ayrışma ve birleşme geçerlik çalışmalarının sonucunda yabancılaşma ölçeğinin geçerli olduğu sonucuna varılmıştır.

3.6.6. Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (MSPSS)

Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (Multidimensional Scale of Perceived Social Support MSPSS), kişilerin üç değişik kaynak aracılığı ile algılanan sosyal desteğin düzeyinin kişisel olarak değerlendirilmesi için oluşturulmuştur. Ölçeğin aslı Amerika Birleşik Devletleri'nde Zimmet ve ark. (1988) tarafından geliştirilmiş olup, Eker ve Arkar (1995) Türkçe'ye çeviri ve uyarlamasını yapmış ardından Eker, Arkar, Yıldız (2001) ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışmasını yapmıştır. Bu ölçeğin geçerlik ve güvenirlik örneklemini 50 kişiden oluşan üç grup, toplamda 150 kişilik, psikiyatri ve cerrahi hastaları ve normal kişiler oluşturmuşlardır. Eker ve Arkar (1995) daha önce yaptığı çalışmada ölçeğin geçerliğini depresyon ve kaygı ölçekleriyle ilişkiendirerek anlamlandırmaya çalışmışlardır. 2001 yılında yaptıkları çalışmada ise geçerliği farklı bir sosyal destek ölçeği, UCLA yalnızlık ölçeği, belirti tarama listesi, umutsuzluk ölçeği ile ilişkilendirerek değerlendirmesini yapmıştır (Aktaran: Eker ve ark., 2001).

Ölçek 12 maddeden oluşmaktadır. Her bir madde 1 ile 7 arasında puanlanabilen likert tipinde değerlendirilmektedir. Alt ölçekler kendi aralarında toplanarak alt ölçek

puanları hesaplanır. Tüm alt ölçeklerin toplanarak hesaplanması ise genel sosyal destek algısını verir. Toplam puan 12 – 84 arasındadır. Ölçekten alınan puanın fazla oluşu kişilerin algıladıkları sosyal desteğin fazla olduğunu göstermektedir. Desteğin içeriği ile bağlantılı olan ve her biri 4 adet maddeden oluşan 3 grup vardır. Bu gruplar aile, arkadaş ve özel bir insandır. Bireyler hayatlarında bu üç gruptan gösterilen sosyal desteği algıladıkları haline göre puanlarlar. İç tutarlılık sonuçları Cronbach alfa değerleri 0.80 ile 0.95 arasında bulunmuştur. Yapılan çalışmanın ölçek karşılaştırılan diğer ölçeklerle negatif yönlü ve anlamlı ilişki göstermiştir. MSPSS, yapılan çalışmaların sonucunda geçerli ve güvenilir bulunmuştur (Eker ve ark., 2001).

4. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, katılımcıların bilgi formuna ilişkin verilerinin betimsel analizleri, ölçeklere dair betimsel analizler, ölçeklerin demografik değişkenlere göre incelenmesi ve hipotez analizleri paylaşılmıştır.

Çizelge 4.1. Araştırma Verilerinin Dağılımı (n=370)

Ölçek	Boyut	Çarpıklık	Basıklık
Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Toplam	.60	-.53
	Belirginlik	.58	-.75
	Dayanıklılık	.33	-.94
	Durum Değiştirme	-.06	-1.13
	Geri Çekilme	1.00	-.15
	Nüksetme	1.23	.38
	Çatışma	.94	-.24
	Sorunlar	.60	-.89
Dean Yabancılaşma Ölçeği	Toplam	-.17	.25
	Sosyal Yalıtılmışlık	.26	.10
	Güçsüzlük	-.77	.54
	Kuralsızlık	-.41	.17
Liebowitz Sosyal Kaygı Ölçeği	Toplam	.63	-.05
	Kaygı	.85	.37
	Kaçınma	.51	-.60
Buss-Perry Şiddet Ölçeği	Toplam	.16	-.41
	Fiziksel Saldırganlık	.32	-.56
	Öfke	.19	-.65
	Düşmanlık	.02	-.52
	Sözel Saldırganlık	.11	-.25

Çizelge 4.1. (devam) Araştırma Verilerinin Dağılımı (n=370)

	Toplam	-50	-64
Çok Boyutlu Algılanan Sosyal			
Destek Ölçeği	Aile	-.72	-.50
	Özel Bir İnsan	-.26	-1.43
	Arkadaş	-.84	-.31

Çizelge 4.1'e göre; Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Dean Yabancılaşma Ölçeği, Liebowitz Sosyal Kaygı Ölçeği, Buss-Perry Şiddet Ölçeği ve Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği ile toplanan verilerin çarpıklık değeri 2.25 ve basıklık değeri ise 7 değerinin altındadır. Bu bağlamda araştırma verileri normal dağılım göstermektedir. Verileri normal dağılım gösteren araştırmaların analizinde, parametrik yöntemler kullanılmaktadır (Kul, 2014). Bu sebeple araştırmaya bağımsız gruplar t testi, tek yönlü anova, pearson korelasyon analizi ve çoklu regresyon analizi gibi parametrik testler ile devam edilmiştir.

Genç bireylerin dijital bağımlılık düzeyleri; cinsiyet, evde ve iş yerinde bilgisayar olma durumu, medeni durum, çalışma durumu ve oyun oynama amacı gibi 2 gruptan oluşan demografik değişkenlere dayalı kıyaslanması bağımsız gruplar t testiyle; sigara ve alkol kullanma durumu gibi 2'den fazla grup içeren demografik değişkenlere dayalı kıyaslanması ise tek yönlü anova ile yapılmıştır. Ayrıca, dijital oyun bağımlılığının yabancılaşma, sosyal destek, sosyal kaygı ve saldırganlık düzeyleri ile olan ilişkisi pearson korelasyon analizi ve çoklu regresyon analizi ile incelenmiştir.

4.1. Betimleyici Analizler

Örneklemin yaş aralığı 18-30 yaş, ortalaması 23.48 (SS=3.43) yaştır. Kadınların yaş aralığı 18-30 yaş, ortalaması 23.76 (SS=3.21) yaş, erkeklerin yaş aralığı 18-30 yaş, ortalaması 23-27 (SS=3.59) yaş olarak belirlenmiştir.

Örneklem grubunun demografik bilgilerine yönelik toplanan veriler, frekans ve yüzde analizi ile analiz edilmiş olup ulaşılan bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.2. Örneklem Grubunun Demografik Bilgileri (n=370)

Değişken	Grup	n	%
Cinsiyet	Kadın	163	44.1
	Erkek	207	55.9
	Toplam	370	100.0
Medeni Durum	Evli	31	8.4
	Bekar	339	91.6
	Toplam	370	100.0
Çocuk Durumu	Çocuğu Var	11	97.0
	Çocuğu Yok	359	3.0
	Toplam	370	100.0
Eğitim Durumu	İlköğretim	2	.5
	Lise	65	17.6
	Lisans	247	66.8
	Yüksek Lisans	52	14.1
	Doktora	4	1.1
	Toplam	370	100.0
Çalışma Durumu	Evet	188	50.8
	Hayır	182	49.2
	Toplam	370	100.0

Çizelge 4.2 (devam) Örneklem Grubunun Demografik Bilgileri (n=370)

Meslek	Ev Hanımı	21	5.7
	Öğretmen	32	8.6
	Öğrenci	124	33.5
	Mühendis	45	12.2
	Psikolog	33	8.9
	Özel Sektör Çalışanı	79	21.4
	Sağlık Personeli	36	9.7
Toplam		370	100.0

Çizelge 1'e göre; örneklem grubunun %44.1'i kadın ve %55.9'u ise erkektir. Ayrıca katılımcıların %8.4'ü evli ve %91.6'sı ise bekarıdır. Katılımcıların %97'sinin çocuğu yoktur. Katılımcıların %66.8'i lisans mezunu ve %58'i çalışmaktadır. Mesleklerine baktığımızda ise, katılımcıların yarıdan fazlasının öğrenci, (%33.5) ve özel sektör çalışanı (%21.4) olduğunu görmekteyiz.

Çizelge 4.3. Örneklemin Sigara ve Alkol Kullanımı (n=370)

Değişken	Grup	N	%
Sigara Kullanımı	Sigara Kullanmıyorum	222	60.0
	1 paketten az	77	20.8
	1 paket ve üzeri	71	19.2
	Toplam	370	100.0
Alkol Kullanımı	Alkol Kullanmıyorum	182	49.2
	Ayda 1 kere	119	32.2
	Haftada 1 kere ve üzeri	69	18.6
	Toplam	370	100.0

Katılımcıların %60'ı sigara, %49.2'si alkol kullanmadığını belirtmiştir.

Çizelge 4.4. Örneklem Grubunun Ev ve İş Yerine Ait Bilgisayar Bilgileri (n=370)

Değişken	Grup	N	%
İş Yerinde Bilgisayar	Evet	165	44.6
	Hayır	205	55.4
	Toplam	370	100.0
Evde Bilgisayar	Evet	338	91.4
	Hayır	32	8.6
	Toplam	370	100.0
İş Yerinde Bilgisayar Kullanımı süresi	0 saat	103	27.8
	1-3 saat	74	20.0
	4-6 saat	47	12.7
	6 saatten fazla	64	17.3
	Toplam	288	77.8
Evde Bilgisayar Kullanım Zamanı	Gündüz saatleri	100	27.0
	Akşam saatleri	132	35.7
	Gece yatana kadar	104	28.1
	Gece sabaha kadar	34	9.2
	Toplam	370	100.0
Bilgisayarda Oyun Oynama	Evet	282	76.0
	Hayır	88	24.0
	Toplam	370	100.0
Oyun Amacı	Eğlence	225	60.8
	Diğer (Sosyalleşme, para kazanma)	57	15.4
	Toplam	282	76.2

Örneklem grubunun %44.6'sının işyerinde, %91.4'ünün evinde bilgisayar olduğu belirlenmiştir. Katılımcıların %27.8'i iş yerinde bilgisayar kullanmazken %20'si 1-3 saat, %12.7'si 4-6 saat ve %17.3'ü ise 6 saatten fazla bilgisayar kullanmaktadır. Örneklem grubunun bilgisayar kullanma zamanı değerlendirildiğinde, en fazla akşam saatlerinde (%35.7) ve gece yatana kadar (%28.1) bilgisayar kullandıkları saptanmıştır. Katılımcıların %76'sı bilgisayarda oyun oynadığını, bunların %60.8'i ise eğlence amacıyla oyun oynadığını ifade etmiştir.

Çizelge 4.5. Örneklem Grubunun Bilgisayar Kullanım Amacı (n=370)

		İş/Ödev		Sosyal Medya		Oyun		Bahis		Dizi-Film	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
İş	1-3 saat	89	24.1	79	21.4	34	9.2	13	3.5	95	25.7
	3-6 saat	64	17.3	14	3.8	10	2.7	3	.8	15	4.1
	6 saat +	43	11.6	5	1.4	4	1.1	0	0	2	.5
Ev	1-3 saat	225	60.8	184	49.7	123	33.2	28	7.6	203	54.9
	3-6 saat	43	11.6	53	14.3	69	18.6	5	1.4	78	21.1
	6 saat +	12	3.2	12	3.2	26	7.0	1	.3	24	6.5

Çizelge 4.5'e göre iş yerinde bilgisayarı iş amacıyla kullanan katılımcıların %24.1'i 1-3 saat, %17.3'ü 3-6 saat ve %11.6'sı ise 6 saatten fazla bilgisayar kullanmaktadır. Ayrıca, iş yerinde bilgisayarı sosyal medya hesaplarına girmek için kullanan katılımcıların %21.4'ü 1-3 saat, %3.8'i 3-6 saat ve %1.4'ü ise 6 saatten fazla bilgisayar kullanmaktadır. Bununla birlikte iş yerinde bilgisayarı oyun amacıyla kullanan katılımcıların %9.2'si 1-3 saat, %2.7'si 3-6 saat ve %1.1'i ise 6 saatten fazla bilgisayar kullanmaktadır. Ek olarak, iş yerinde bilgisayarı bahis sitelerine girme amacıyla kullanan katılımcıların %3.5'i 1-3 saat ve %0.8'i ise 3-6 saat bilgisayar kullanmaktadır. Son olarak iş yerinde bilgisayarı dizi-film ve haber sitelerine girmek kullanan katılımcıların %25.7'si 1-3 saat, %4.1'i 3-6 saat ve %0.5'i ise 6 saatten fazla bilgisayar kullanmaktadır.

Çizelge 4.5'e göre evde bilgisayarı iş veya ödev amacıyla kullanan katılımcıların %60.8'i 1-3 saat, %11.6'sı 3-6 saat ve %3.2'si ise 6 saatten fazla bilgisayar kullanmaktadır. Ayrıca, evde bilgisayarı sosyal medya hesaplarına girmek için kullanan katılımcıların %49.7'si 1-3 saat, %14.3'ü 3-6 saat ve %3.2'si ise 6 saatten fazla bilgisayar kullanmaktadır. Bununla birlikte evde bilgisayarı oyun amacıyla kullanan katılımcıların %33.2'si 1-3 saat, %18.6'sı 3-6 saat ve %7'si ise 6 saatten fazla bilgisayar kullanmaktadır. Ek olarak, evde bilgisayarı bahis sitelerine girme amacıyla kullanan katılımcıların %7.6'sı 1-3 saat, %1.4'ü 3-6 saat ve %0.3'ü ise 6 saatten fazla bilgisayar kullanmaktadır. Son olarak evde bilgisayarı dizi-film ve haber sitelerine girmek kullanan

katılımcıların %54.9'u 1-3 saat, %21.1'i 3-6 saat ve %6.5'i ise 6 saatten fazla bilgisayar kullanmaktadır.

Çizelge 4. 6. Örneklem Grubunun Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türleri (n=282)

	Birinci Sıra		İkinci Sıra		Üçüncü Sıra	
	N	%	n	%	n	%
Yarış	25	6.8	16	4.3	15	4.1
Macera	35	9.5	25	6.8	8	2.2
Spor	35	9.5	25	6.8	7	1.9
Strateji	31	8.4	39	10.5	14	3.8
Fps	47	12.7	21	5.7	15	4.1
Savaş	23	6.2	16	4.3	11	3.0
Simülasyon	26	7.0	16	4.3	9	2.4
Bilgi-Zeka	12	3.2	13	3.5	14	3.8
Şans	20	5.4	9	2.4	6	1.6
Rpg	25	6.8	19	5.1	14	3.8

Çizelge 4.6'dan hareketle örneklem grubundaki genç bireylerin birinci sırada oynadıkları oyunlar incelendiğinde, en fazla fps (%12.7) macera (%9.5) ve spor (%9.5) oyunları, ikinci sırada oynadıkları oyunlar incelendiğinde, en fazla strateji (%10.5), macera (%6.8) ve spor (%6.8) oyunları, üçüncü sırada oynadıkları oyunlar incelendiğinde, en fazla yarış (%4.1) ve fps (%4.1) oyunları oynadıkları görülmektedir.

Ölçeklerin betimleyici analizi

Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Dean Yabancılaşma Ölçeği, Liebowitz Sosyal Kaygı Ölçeği, Buss-Perry Şiddet Ölçeği ve Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği ile toplanan verilerin katılımcı sayısı, minimum ve maksimum puan, aritmetik ortalama ve standart sapma değerleri aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.7. Araştırma Verilerinin Betimsel İstatistikleri (n=370)

Değişken		n	min	max	$\bar{x}$	Ss
Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Toplam	370	21.00	105.00	47.88	21.84
	Belirginlik	370	3.00	15.00	7.17	3.72
	Dayanıklılık	370	3.00	15.00	7.56	3.69
	Durum Değiştirme	370	3.00	15.00	8.91	3.93
	Geri Çekilme	370	3.00	15.00	5.97	3.48
	Nüksetme	370	3.00	15.00	5.52	3.42
	Çatışma	370	3.00	15.00	6.00	3.45
	Sorunlar	370	3.00	15.00	6.72	3.66
Dean Yabancılaşma Ölçeği	Toplam	370	36.00	98.00	67.60	10.20
	Sosyal Yalıtılmışlık	370	16.02	44.01	27.81	4.77
	Güçsüzlük	370	6.00	30.00	22.20	4.56
	Kuralsızlık	370	6.00	25.00	17.50	3.75
Liebowitz Sosyal Kaygı Ölçeği	Toplam	370	.00	144.00	44.16	30.72
	Kaygı	354	.00	72.00	21.36	16.56
	Kaçınma	265	.00	72.00	26.16	19.44
Buss-Perry Şiddet Ölçeği	Toplam	370	37.12	135.14	78.01	19.72
	Fiziksel Saldırganlık	370	9.00	45.00	20.88	7.20
	Öfke	370	7.00	35.00	18.97	6.23
	Düşmanlık	370	8.00	40.00	22.80	6.56
	Sözel Saldırganlık	370	5.00	25.00	14.40	3.85
Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği	Toplam	370	12.00	84.00	59.16	19.20
	Aile	370	4.00	28.00	20.40	7.08
	Özel Bir İnsan	370	4.00	28.00	17.84	8.92
	Arkadaş	370	4.00	28.00	20.92	6.80

Çizelge 4.7'ye göre; Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden alınan ortalama puan 47.88 ± 21.84 olarak tespit edilmiştir. Bu bulgu, araştırmaya katılan genç bireylerin oyun bağımlılığının düşük düzeyde olduğunu göstermektedir. Ayrıca, Dean Yabancılaşma

Ölçeği'nden alınan ortalama puan 67.60 ± 10.20 olarak tespit edilmiştir. Bu bulgu, araştırmaya katılan genç bireylerin yabancılaşma düzeyinin orta seviyede olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, Liebowitz Sosyal Kaygı Ölçeği'nden alınan ortalama puan 44.16 ± 30.72 olarak tespit edilmiştir. Bu bulgu, araştırmaya katılan genç bireylerin sosyal kaygılarının düşük düzeyde olduğunu göstermektedir. Buss-Perry Şiddet Ölçeği'nden alınan ortalama puan 78.01 ± 19.72 olarak tespit edilmiştir. Bu bulgu, araştırmaya katılan genç bireylerin saldırganlık düzeyinin orta seviyede olduğunu göstermektedir. Son olarak, Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği'nden alınan ortalama puan 59.16 ± 19.20 olarak tespit edilmiştir. Bu bulgu, araştırmaya katılan genç bireylerin sosyal destek düzeyinin yüksek seviyede olduğunu göstermektedir.

4.2. Hipotezlerin Sınanması

Birinci hipotez “Yaş arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyi azalacaktır.” şeklinde verilmiştir. Bu hipotezi sınavabilmek için araştırma verileri pearson korelasyon analizi ve basit doğrusal regresyon analizi ile analiz edilmiş olup ulaşılan bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.8. Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Yaş Arasındaki İlişki (n=370)

		Yaş
	r	-.17**
Oyun Bağımlılığı	p	.001
	n	370

*p<.05; **p<.01

Çizelge 4.8'e göre; dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile yaş ($r=-.17$, $p=.001$) arasında negatif yönde ve zayıf düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır.

Çizelge 4.9. Yaşın Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi (n=370)

Değişkenler	B	SH	β	t	p
Yaş	-.05	.02	-.17	-3.38	.001
R=.17; R ² =.03; Düzeltilmiş R ² =.03; F _(1,368) =11.45; p=.001					

Çizelge 4.9’a göre; yaş değişkeni dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki etmektedir [R²=.03; F_(1,368)=11.45; p=.001]. Buradan hareketle yaşı dijital oyun bağımlılığının % 3’ünü açıkladığı tespit edilmiştir [β =-.05, p=.001]. Bu kapsamda araştırmanın birinci hipotezi kabul edilmiştir.

İkinci hipotez, “Erkeklerin kadınlara göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri daha yüksektir.” şeklinde verilmiştir. Bu hipotezi sınavabilmek için araştırma verileri bağımsız gruplar t testi ile cinsiyete dayalı olarak kıyaslanmış olup ulaşılan bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.10. Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Cinsiyete Göre Dağılımı (n=370)

Boyut	Grup	N	$\bar{x}$	ss	Sd	t	p
Toplam	Kadın	163	37.80	17.85	368	-8.62	.000
	Erkek	207	55.86	21.42			
Belirginlik	Kadın	163	5.37	3.00	368	-9.14	.000
	Erkek	207	8.58	3.57			
Dayanıklılık	Kadın	163	6.12	3.00	368	-7.18	.000
	Erkek	207	8.73	3.57			
Durum Değiştirme	Kadın	163	7.62	3.90	368	-5.97	.000
	Erkek	207	9.96	3.66			
Geri Çekilme	Kadın	163	4.74	2.67	368	-6.40	.000
	Erkek	207	6.96	3.75			
Nüksetme	Kadın	163	4.44	2.64	368	-5.63	.000
	Erkek	207	6.36	3.69			
Çatışma	Kadın	163	4.53	2.64	368	-7.84	.000
	Erkek	207	7.14	3.57			

Çizelge 4.10. (Devam) Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Cinsiyete Göre Dağılımı (n=370)

Sorunlar	Kadın	163	5.01	2.88	368	-8.82	.000
	Erkek	207	8.10	3.63			

Çizelge 4.10’a göre; genç bireylerin dijital oyun bağımlılıkları ve bu bağımlılığa ait belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, geri çekilme, nüksetme, çatışma ve sorunlar boyutları cinsiyete göre incelendiğinde; erkeklerin puanı kadınların puanından anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur [Toplam: ($t_{368}=-8.62$; $p=.000$); Belirginlik: ($t_{368}=-9.14$; $p=.000$); Dayanıklılık: ($t_{368}=-7.18$; $p=.000$); Durum Değiştirme: ($t_{368}=-5.97$; $p=.000$); Geri Çekilme: ($t_{368}=-6.40$; $p=.000$); Nüksetme: ($t_{368}=-5.63$; $p=.000$); Çatışma: ($t_{368}=-7.84$; $p=.000$); Sorunlar: ($t_{368}=-8.82$; $p=.000$)]. Bu sonuçlar doğrultusunda ikinci hipotezimiz desteklenmiştir.

Üçüncü hipotez, “Evde bilgisayarı olanların dijital oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.” şeklinde verilmiştir. Bu hipotezi sınavabilmek için araştırma verileri bağımsız gruplar t testi ile evde bilgisayar olma durumuna dayalı olarak kıyaslanmış olup ulaşılan bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.11. Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Evde Bilgisayar Olma Durumuna Göre Dağılımı (n=370)

Boyut	Grup	N	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Toplam	Var	338	48.51	21.63	368	1.86	.06
	Yok	32	40.95	23.31			
Belirginlik	Var	338	7.29	3.66	368	2.06	.04
	Yok	32	5.88	3.75			
Dayanıklılık	Var	338	7.71	3.66	368	2.48	.01
	Yok	32	6.03	3.96			
Durum Değiştirme	Var	338	9.09	3.87	368	2.49	.01
	Yok	32	7.29	4.29			
Geri Çekilme	Var	338	6.00	3.48	368	.59	.56
	Yok	32	5.64	3.72			
Nüksetme	Var	338	5.61	3.45	368	1.40	.16
	Yok	32	4.71	2.94			

Çizelge 4.11 (Devam) Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Evde Bilgisayar Olma Durumuna Göre Dağılımı (n=370)

Çatışma	Var	338	6.06	3.48	368	1.33	.18
	Yok	32	5.22	3.18			
Sorunlar	Var	338	6.78	3.60	368	.73	.47
	Yok	32	6.27	4.29			

Çizelge 4.11'e göre; genç bireylerin dijital oyun bağımlılıkları ve bu bağımlılığa ait geri çekilme, nüksetme, çatışma ve sorunlar boyutları evde bilgisayar olma durumuna göre incelendiğinde; gruplar arasında anlamlı düzeyde bir farklılaşma tespit edilememiştir (Toplam: ($t_{368}=1.86$; $p=.06$); Geri Çekilme: ($t_{368}=.59$; $p=.56$); Nüksetme: ($t_{368}=1.40$; $p=.16$); Çatışma: ($t_{368}=1.33$; $p=.18$); Sorunlar: ($t_{368}=.73$; $p=.47$)). Fakat belirginlik, dayanıklılık ve durum değiştirme boyutlarında evinde bilgisayar olan genç bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri, bilgisayarı olmayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur [Belirginlik: ($t_{368}=2.06$; $p=.04$); Dayanıklılık: ($t_{368}=2.48$; $p=.01$); Durum Değiştirme: ($t_{368}=2.49$; $p=.01$)). Bu sonuçlara göre üçünü hipotezimiz kısmen desteklenmiştir.

Dördüncü hipotez, “Yabancılaşma düzeyi artıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır.” şeklinde verilmiştir. Bu hipotezi sınavabilmek için araştırma verileri pearson korelasyon analizi ve çoklu regresyon analizi ile analiz edilmiş olup ulaşılan bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.12. Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Yabancılaşma Düzeyi Arasındaki İlişki (n=370)

Boyut		Yabancılaşma (Toplam)	Sosyal Yalıtılmışlık	Güçsüzlük	Kuralsızlık
Oyun Bağımlılığı	r	.12*	.13*	.08	.08
	p	.02	.02	.14	.12
	n	370	370	370	370

* $p<.05$

Çizelge 4.12'ye göre; dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile yabancılaşma düzeyi ($r=.12$, $p=.02$) ve sosyal yalıtılmışlık boyutu ($r=.13^*$, $p=.02$) arasında pozitif yönde ve zayıf düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı

düzeyi arttıkça yabancılaşma düzeyi ve sosyal yalıtılmışlık düzeyi artmaktadır. Fakat dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile güçsüzlük ve kuralsızlık boyutları arasında anlamlı düzeyde ilişki belirlenememiştir. Bu sonuçlara göre dördüncü hipotezimiz kısmen desteklenmiştir.

Çizelge 4.13. Yabancılaşma Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi (n=370)

Değişkenler	B	SH	β	t	p
Yabancılaşma (Toplam)	.14	.16	.07	.88	.38
Sosyal Yalıtılmışlık	.15	.15	.08	1.01	.31
R=.13; R ² =.02; Düzeltilmiş R ² =.01; F _(2,367) =3.37; p=.04					

Çizelge 4.13'e göre; yabancılaşma düzeyi ve bu düzeye ait sosyal yalıtılmışlık boyutu bir bütün olarak dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki etmektedir (Düzeltilmiş R²=.01; F_(2,367)=3.37; p=.04) ve dijital oyun bağımlılığının %1'ini açıklamaktadır. β katsayıları incelendiğinde, yabancılaşma düzeyinin ve sosyal yalıtılmışlık boyutunun dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı düzeyde etkisi yoktur [Yabancılaşma (Toplam): (β =.07, p=.38); Sosyal Yalıtılmışlık: (β =.08, p=.31)].

Beşinci hipotez, "Algılanan sosyal destek düzeyi azaldıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır." şeklinde verilmiştir. Bu hipotezi sınavabilmek için araştırma verileri pearson korelasyon analizi ve çoklu regresyon analizi ile analiz edilmiş olup ulaşılan bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.14. Algılanan Sosyal Destek Düzeyi ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki (n=370)

Boyut	Oyun Bağımlılığı		Algılanan Destek (Toplam)	Sosyal Aile	Özel İnsan	Bir Arkadaş
Oyun Bağımlılığı	R	1	-.12*	-.17**	-.06	-.08
	P		.02	.001	.24	.13
	N	370	370	370	370	370

*p<.05; **p<.01

Çizelge 4.14'e göre; dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile algılanan sosyal destek düzeyi (r=-.12, p=.02) ve aile alt boyutu (r=-.17*, p=.001) arasında negatif yönde ve zayıf düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Algılanan sosyal destek

düzeyi ve aile destek düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyi azalmaktadır. Fakat dijital oyun bağımlılığı ile özel bir insan ($r=-.06$, $p=.24$) ve arkadaş ($r=-.08$, $p=.13$) boyutları arasında anlamlı düzeyde ilişki belirlenememiştir. Bu sonuçlara göre, beşinci hipotez kısmen desteklenmiştir.

Çizelge 4.15. Algılanan Sosyal Destek Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi (n=370)

Değişkenler	B	SH	β	t	P
Algılanan Sosyal Destek (Toplam)	.06	.06	.09	.94	.35
Aile	-.15	.06	-.25	-2.62	.01
R=.18; R ² =.03; Düzeltilmiş R ² =.03; F _(2,367) =6.21; p=.002					

Çizelge 4.15’e göre; algılanan sosyal destek düzeyi ve bu düzeye ait aile boyutu bir bütün olarak dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki etmektedir (Düzeltilmiş R²=.03; F_(2,367)=6.21; p=.002) ve oyun bağımlılığının %3’ünü açıklamaktadır. β katsayıları incelendiğinde, algılanan sosyal destek düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı düzeyde etkisi olmadığı belirlenmiştir. Fakat aile alt boyutunun dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki ettiği tespit edilmiştir [Algılanan Sosyal Destek (Toplam): ($\beta=.09$, $p=.35$); Aile: ($\beta=-.25$, $p=.01$)].

Altıncı hipotez, “Sosyal Kaygı düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır.” şeklinde verilmiştir. Bu hipotezi sınavabilmek için araştırma verileri pearson korelasyon analizi ve çoklu regresyon analizi ile analiz edilmiş olup ulaşılan bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.16. Sosyal Kaygı ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki (n=370)

Boyut	Oyun Bağımlılığı	Sosyal Kaygı (Toplam)	Kaygı	Kaçınma
r	1	.22**	.12*	.19**
Oyun Bağımlılığı	p	.000	.03	.002
n	370	370	370	370

*p<.05; **p<.01

Çizelge 4.16’ya göre; dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile sosyal kaygı düzeyi ($r=.22$, $p=.000$), kaygı ($r=.12$, $p=.03$) ve kaçınma ($r=.19$, $p=.002$) alt boyutları arasında

pozitif yönde ve zayıf düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı düzeyi arttıkça sosyal kaygı düzeyi de artmaktadır.

Çizelge 4.17. Sosyal Kaygı Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi (n=370)

Değişkenler	B	SH	β	t	p
Sosyal Kaygı (Toplam)	.46	.30	.27	1.55	.12
Kaygı	-.20	.20	-1.30	-.99	.32
Kaçınma	.01	.14	.01	.05	.96

R=.18; R²=.03; Düzeltilmiş R²=.02; F_(3,245)=2.68; p=.05

Çizelge 4.17’ye göre; sosyal kaygı düzeyi ve bu düzeye ait alt boyutlar bir bütün olarak dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki etmektedir (Düzeltilmiş R²=.02; F_(3,245)=2.68; p=.05) ve oyun bağımlılığının %2’sini açıklamaktadır. β katsayıları incelendiğinde, sosyal kaygı düzeyinin ve kaygı ile kaçınma boyutlarının tek başına dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı düzeyde etkisi olmadığı belirlenmiştir [Sosyal Kaygı (Toplam): (β =.27, p=.12); Kaygı: (β =-1.30, p=.32); Kaçınma: (β =.01, p=.96)]. Tüm bu sonuçlar doğrultusunda altıncı hipotezimiz desteklenmiştir.

Yedinci hipotez, “Saldırganlık düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır.” şeklinde verilmiştir. Bu hipotezi sınavabilmek için araştırma verileri pearson korelasyon analizi ve çoklu regresyon analizi ile analiz edilmiş olup ulaşılan bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.18. Saldırganlık ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki (n=370)

Boyut	Oyun Bağımlılığı	Saldırganlık (Toplam)	Fiziksel Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Sözel Saldırganlık
r	1	.25**	.31**	.20**	.18**	.13*
Oyun Bağımlılığı	p	.000	.000	.000	.000	.01
n	370	370	370	370	370	370

*p<.05; **p<.01

Çizelge 4.18’e göre; dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile saldırganlık düzeyi (r=-.25, p=.000) ve fiziksel saldırganlık (r=.3, p=.000), öfke (r=.20, p=.000), düşmanlık (r=.18, p=.000), sözel saldırganlık (r=.13, p=.01) alt boyutları arasında pozitif yönde ve

zayıf düzeyde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Saldırganlık düzeyi artıkça oyun bağımlılığı düzeyi artmaktadır.

Çizelge 4.19. Saldırganlık Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi (n=370)

Değişkenler	B	SH	β	t	p
Saldırganlık (Toplam)	-.99	.70	-.65	-1.43	.16
Fiziksel Saldırganlık	.72	.23	.55	3.07	.002
Öfke	.16	.16	.14	1.03	.31
Düşmanlık	.40	.24	.32	1.68	.09
Sözel Saldırganlık	.11	.17	.08	.65	.51
R=.32; R ² =.10; Düzeltilmiş R ² =.09; F _(5,364) =8.42; p=.000					

Çizelge 4.19'a göre; saldırganlık düzeyi ve bu düzeye ait alt boyutlar bir bütün olarak dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki etmektedir (Düzeltilmiş R²=.09; F_(5,364)=8.42; p=.000) ve saldırganlık dijital oyun bağımlılığının %9'unu açıklamaktadır. β katsayıları incelendiğinde, saldırganlık düzeyinin ve öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık boyutlarının dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı düzeyde etkisi olmadığı belirlenmiştir. Fakat fiziksel saldırganlık boyutunun dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki ettiği tespit edilmiştir. Tüm bu sonuçlar doğrultusunda yedinci hipotezimiz desteklenmiştir.

4.3. Diğer Analizler

Genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri medeni duruma dayalı olarak bağımsız gruplar t testi ile analiz edilmiş olup elde edilen bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.20. Dijital Oyun Bağımlılığının Medeni Duruma Dayalı Kıyaslaması (n=370)

Boyut	Grup	N	$\bar{x}$	Ss	sd	t	p
Toplam	Evli	31	45.78	17.01	368	-.58	.57
	Bekar	339	48.09	22.26			
Belirginlik	Evli	31	6.96	3.33	368	-.30	.77
	Bekar	339	7.17	3.72			

Çizelge 4.20. (Devam) Dijital Oyun Bağımlılığının Medeni Duruma Dayalı Kıyaslaması (n=370)

Dayanıklılık	Evli	31	7.95	3.33	368	.57	.57
	Bekar	339	7.53	3.75			
Durum Değiştirme	Evli	31	8.79	3.96	368	-.22	.83
	Bekar	339	8.94	3.93			
Geri Çekilme	Evli	31	5.49	2.76	368	-.82	.42
	Bekar	339	6.03	3.54			
Nüksetme	Evli	31	4.71	2.52	368	-1.39	.17
	Bekar	339	5.61	3.48			
Çatışma	Evli	31	5.55	3.30	368	-.75	.45
	Bekar	339	6.03	3.45			
Sorunlar	Evli	31	6.30	2.97	368	-.70	.48
	Bekar	339	6.78	3.72			

Çizelge 4.20'ye göre; genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve bu bağımlılığa ait belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, geri çekilme, nüksetme, çatışma ve sorunlar boyutları medeni duruma göre incelendiğinde; anlamlı düzeyde bir farklılaşma belirlenmemiştir [Toplam: ($t_{368}=-.58$; $p=.57$); Belirginlik: ($t_{368}=-.30$; $p=.72$); Dayanıklılık: ($t_{368}=.57$; $p=.57$); Durum Değiştirme: ($t_{368}=-.22$; $p=.83$); Geri Çekilme: ($t_{368}=-.82$; $p=.42$); Nüksetme: ($t_{368}=-1.39$; $p=.17$); Çatışma: ($t_{368}=-.75$; $p=.45$); Sorunlar: ($t_{368}=-.70$; $p=.48$)].

Genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri çalışma durumuna dayalı olarak bağımsız gruplar t testi ile analiz edilmiş olup elde edilen bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.21. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Çalışma Durumuna Dayalı Kıyaslaması (n=370)

Boyut	Grup	N	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Toplam	Evet	188	45.15	19.53	368	-2.49	.01
	Hayır	182	50.82	23.73			

Çizelge 4.21 (Devam) Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Çalışma Durumuna Dayalı Kıyaslaması (n=370)

Belirginlik	Evet	188	6.75	3.39	368	-2.19	.03
	Hayır	182	7.59	3.96			
Dayanıklılık	Evet	188	7.20	3.57	368	-1.98	.04
	Hayır	182	7.95	3.81			
Durum Değiştirme	Evet	188	8.61	3.84	368	-1.49	.14
	Hayır	182	9.24	3.99			
Geri Çekilme	Evet	188	5.49	3.21	368	-2.70	.01
	Hayır	182	6.48	3.69			
Nüksetme	Evet	188	4.92	3.00	368	-3.44	.001
	Hayır	182	6.12	3.69			
Çatışma	Evet	188	5.61	3.15	368	-2.28	.02
	Hayır	182	9.42	3.69			
Sorunlar	Evet	188	6.54	3.39	368	-1.10	.27
	Hayır	182	6.96	3.93			

Çizelge 4.21'e göre; genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve bu bağımlılığa ait belirginlik, dayanıklılık, geri çekilme, nüksetme ve çatışma boyutları çalışma durumuna göre incelendiğinde; çalışmayan bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Fakat durum değiştirme ve sorunlar boyutlarında anlamlı düzeyde bir farklılaşma belirlenememiştir [Toplam: ($t_{368}=-2.49$; $p=.01$); Belirginlik: ($t_{368}=-2.19$; $p=.03$); Dayanıklılık: ($t_{368}=-1.98$; $p=.04$); Durum Değiştirme: ($t_{368}=-1.49$; $p=.14$); Geri Çekilme: ($t_{368}=-2.70$; $p=.01$); Nüksetme: ($t_{368}=-3.44$; $p=.001$); Çatışma: ($t_{368}=-2.28$; $p=.02$); Sorunlar: ($t_{368}=-1.10$; $p=.27$)].

Genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin iş yerinde bilgisayar olma durumuna dayalı olarak bağımsız gruplar t testi ile analiz edilmiş olup elde edilen bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.22. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin İş Yerinde Bilgisayar Olma Durumuna Dayalı Kıyaslaması (n=370)

Boyut	Grup	N	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Toplam	Evet	165	44.52	19.32	368	-2.62	.01
	Hayır	205	50.61	23.31			
Belirginlik	Evet	165	6.60	3.42	368	-2.56	.01
	Hayır	205	7.59	3.87			
Dayanıklılık	Evet	165	7.11	3.54	368	-2.10	.04
	Hayır	205	7.92	3.78			
Durum Değiştirme	Evet	165	8.58	3.84	368	-1.52	.13
	Hayır	205	9.21	3.99			
Geri Çekilme	Evet	165	5.43	3.15	368	-2.68	.01
	Hayır	205	6.42	3.69			
Nüksetme	Evet	165	4.83	2.94	368	-3.59	.000
	Hayır	205	6.09	3.66			
Çatışma	Evet	165	5.61	3.18	368	-1.92	.06
	Hayır	205	6.30	3.63			
Sorunlar	Evet	165	6.42	3.39	368	-1.54	.12
	Hayır	205	6.99	3.87			

Çizelge 4.22'ye göre; genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve bu bağımlılığa ait belirginlik, dayanıklılık, geri çekilme ve nüksetme boyutları iş yerinde bilgisayar olma durumuna göre incelendiğinde; iş yerinde bilgisayarı olmayan bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri anlamlı düzeyde daha yüksek tespit edilmiştir. Fakat durum değiştirme, çatışma ve sorunlar boyutlarında anlamlı düzeyde bir farklılaşma belirlenememiştir [Toplam: ($t_{368}=-2.62$; $p=.01$); Belirginlik: ($t_{368}=-2.56$; $p=.01$); Dayanıklılık: ($t_{368}=-2.10$; $p=.04$); Durum Değiştirme: ($t_{368}=-1.52$; $p=.13$); Geri Çekilme:

($t_{368}=-2.68$; $p=.01$); Nüksetme: ($t_{368}=-3.59$; $p=.000$); Çatışma: ($t_{368}=-1.92$; $p=.06$); Sorunlar: ($t_{368}=-1.54$; $p=.12$).

Genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin oyun oynama amacına dayalı olarak bağımsız gruplar t testi ile analiz edilmiş olup elde edilen bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.23. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Oyun Oynama Amacına Dayalı Kıyaslaması (n=370)

Boyut	Grup	N	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Toplam	Eğlence	225	50.61	20.16	280	-3.99	.000
	Diğer	57	62.58	21.63			
Belirginlik	Eğlence	225	7.59	3.33	280	-5.04	.000
	Diğer	57	10.11	3.57			
Dayanıklılık	Eğlence	225	8.19	3.30	280	-2.89	.004
	Diğer	57	9.66	3.81			
Durum Değiştirme	Eğlence	225	9.60	3.63	280	-1.28	.20
	Diğer	57	10.29	3.63			
Geri Çekilme	Eğlence	225	6.15	3.42	280	-3.43	.001
	Diğer	57	7.92	3.72			
Nüksetme	Eğlence	225	5.76	3.51	280	-2.83	.01
	Diğer	57	7.26	3.57			
Çatışma	Eğlence	225	6.24	3.84	280	-3.93	.000
	Diğer	57	8.22	3.63			
Sorunlar	Eğlence	225	7.08	3.48	280	-4.13	.000
	Diğer	57	9.21	3.51			

Çizelge 4.23'e göre; genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve bu bağımlılığa ait belirginlik, dayanıklılık, geri çekilme, nüksetme, çatışma ve sorunlar boyutları oyun oynama amacına göre incelendiğinde; para kazanma ve sosyalleşme gibi

diğer sebeplerle oyun oynayan bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri anlamlı düzeyde daha yüksek tespit edilmiştir. Fakat durum değiştirme boyutunda anlamlı düzeyde bir farklılaşma belirlenememiştir [Toplam: ($t_{368}=-3.99$; $p=.000$); Belirginlik: ($t_{368}=-5.04$; $p=.000$); Dayanıklılık: ($t_{368}=-2.89$; $p=.004$); Durum Değiştirme: ($t_{368}=-1.28$; $p=.20$); Geri Çekilme: ($t_{368}=-3.43$; $p=.001$); Nüksetme: ($t_{368}=-2.83$; $p=.01$); Çatışma: ($t_{368}=-3.93$; $p=.000$); Sorunlar: ($t_{368}=-4.13$; $p=.000$)].

Genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri sigara kullanma durumuna dayalı olarak tek yönlü anova ile analiz edilmiş olup elde edilen bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.24. Dijital Oyun Bağımlılığının Sigara Kullanma Durumuna Dayalı Kıyaslaması (n=370)

Boyut	Grup	N	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Toplam	Hayır	222	2.17	1.07	368	-2.46	.01
	Evet	148	2.44	.97			
Belirginlik	Hayır	222	2.23	1.24	368	-3.10	.002
	Evet	148	2.63	1.18			
Dayanıklılık	Hayır	222	2.41	1.26	368	-2.27	.02
	Evet	148	2.70	1.18			
Durum Değiştirme	Hayır	222	2.79	1.29	368	-3.30	.001
	Evet	148	3.25	1.29			
Geri Çekilme	Hayır	222	1.97	1.20	368	-.33	.74
	Evet	148	2.02	1.11			
Nüksetme	Hayır	222	1.79	1.14	368	-1.15	.25
	Evet	148	1.92	1.12			
Çatışma	Hayır	222	1.90	1.14	368	-2.07	.04
	Evet	148	2.15	1.15			
Sorunlar	Hayır	222	2.12	1.23	368	-2.38	.02
	Evet	148	2.43	1.18			

Çizelge 4.24'e göre; genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve bu bağımlılığa ait belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, çatışma ve sorunlar boyutları sigara kullanım durumuna göre incelendiğinde; sigara kullanan bireylerin dijital oyun

bağımlılık düzeyleri sigara kullanmayan bireylerden anlamlı düzeyde daha yüksek tespit edilmiştir. Fakat geri çekilme ve nüksetme boyutlarında anlamlı düzeyde bir farklılaşma belirlenmemiştir [Toplam: ($t_{368}=-2.46$; $p=.01$); Belirginlik: ($t_{368}=-3.10$; $p=.002$); Dayanıklılık: ($t_{368}=-2.27$; $p=.02$); Durum Değiştirme: ($t_{368}=-3.30$; $p=.001$); Geri Çekilme: ($t_{368}=-.33$; $p=.74$); Nüksetme: ($t_{368}=-1.15$; $p=.25$); Çatışma: ($t_{368}=-2.07$; $p=.04$); Sorunlar: ($t_{368}=-2.38$; $p=.02$)].

Genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyi alkol kullanma durumuna dayalı olarak tek yönlü anova ile analiz edilmiş olup elde edilen bulgular aşağıda sunulmuştur.

Çizelge 4.25. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Alkol Kullanma Durumuna Dayalı Kıyaslaması (n=370)

Boyut	Grup	n	$\bar{x}$	ss	F	p
Toplam	Kullanmayan	182	47.25	22.89	.21	.81
	Ayda 1 kez	119	48.72	21.42		
	Haftada 1 kez ve üzeri	69	48.30	20.16		
Belirginlik	Kullanmayan	182	7.02	3.90	.54	.58
	Ayda 1 kez	119	7.44	3.48		
	Haftada 1 kez ve üzeri	69	7.05	3.51		
Dayanıklılık	Kullanmayan	182	7.56	3.90	.02	.98
	Ayda 1 kez	119	7.62	3.63		
	Haftada 1 kez ve üzeri	69	7.50	3.33		
Durum Değiştirme	Kullanmayan	182	8.67	4.02	1.56	.21
	Ayda 1 kez	119	8.88	3.93		
	Haftada 1 kez ve üzeri	69	9.66	3.63		
Geri Çekilme	Kullanmayan	182	6.06	3.60	.11	.89
	Ayda 1 kez	119	5.97	3.36		
	Haftada 1 kez ve üzeri	69	5.82	3.45		
Nüksetme	Kullanmayan	182	5.37	3.39	1.12	.33
	Ayda 1 kez	119	5.91	3.51		
	Haftada 1 kez ve üzeri	69	5.25	3.30		
Çatışma	Kullanmayan	182	5.91	3.51	.19	.83
	Ayda 1 kez	119	6.15	3.39		
	Haftada 1 kez ve üzeri	69	5.97	3.42		
Sorunlar	Kullanmayan	182	6.57	3.81	.57	.57
	Ayda 1 kez	119	6.78	3.54		
	Haftada 1 kez ve üzeri	69	7.11	3.51		

Çizelge 4.25'e göre; genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve bu bağımlılığa ait belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, geri çekilme, nüksetme, çatışma ve sorunlar boyutları alkol kullanma durumuna göre incelendiğinde; anlamlı düzeyde bir farklılaşma tespit edilmemiştir [Toplam: ($F_{(3,366)}=.21$; $p=.81$); Belirginlik: ($F_{(3,366)}=.54$; $p=.58$); Dayanıklılık: ($F_{(3,366)}=.02$; $p=.98$); Durum Değiştirme: ($F_{(3,366)}=1.56$; $p=.21$); Geri Çekilme: ($F_{(3,366)}=.11$; $p=.89$); Nüksetme: ($F_{(3,366)}=1.12$; $p=.33$); Çatışma: ($F_{(3,366)}=.19$; $p=.83$); Sorunlar: ($F_{(3,366)}=.57$; $p=.57$)].

Çizelge 4.26. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Araştırma Değişkenleri Tarafından Yordanmasına İlişkin Hiyerarşik Regresyon Analizi (n=370)

	1. Model			2. Model			3. Model		
	B	SH	β	B	SH	β	B	SH	β
Yaş	-.04	.01	-.15**	-.04	.01	-.14**	-.01	.01	-.04
Cinsiyet	.84	.10	.40***	.85	.10	.40***	.95	.10	.45***
Evde Bilgisayar Olma Durumu				-.39	.17	-.11*	-.37	.17	-.10*
Yabancılaşma							.16	.11	.08
Algılanan Sosyal Destek							.01	.03	.02
Saldırganlık							.27	.08	.18***
Sosyal Kaygı							.35	.08	.21***
R²	.44			.45			.55		
F	42.77***			30.58***			22.04***		

Çizelge 4.26'ya göre, dijital oyun bağımlılığının bağımsız değişkenler açısından incelendiği hiyerarşik regresyon analizinde, modele 1. adımda girilen yaş ve cinsiyet değişkenlerinin modele anlamlı düzeyde katkısı olduğu tespit edilmiştir (Düzeltilmiş $R^2=.44^{***}$; $p<.001$). Bu değişkenlerin modelin %44'ünü açıkladığı tespit edilmiştir. Ayrıca yaş ($\beta=-.15^{**}$; $p<.01$) ve cinsiyet ($\beta=.40^{***}$; $p<.001$) değişkenlerinin modele özgün katkısı olduğu belirlenmiştir.

Çizelge 4.26'ya göre, dijital oyun bağımlılığının bağımsız değişkenler açısından incelendiği hiyerarşik regresyon analizinde, modele 2. adımda girilen yaş, cinsiyet ve evde bilgisayar olma durumu değişkeninin modele anlamlı düzeyde katkısı olduğu tespit edilmiştir (Düzeltilmiş $R^2=.45^{***}$; $p<.001$). Bu değişkenin modelin %45'ini açıkladığı tespit edilmiştir. Ayrıca yaş ($\beta=-.14^{**}$; $p<.01$), cinsiyet ($\beta=.40^{***}$; $p<.001$) evde bilgisayar olma durumunun ($\beta=-.11^*$; $p<.05$) modele özgün katkısı olduğu belirlenmiştir.

Çizelge 4.26'ya göre, dijital oyun bağımlılığının bağımsız değişkenler açısından incelendiği hiyerarşik regresyon analizinde, modele 3. adımda girilen yaş, cinsiyet, evde bilgisayar olma durumu, yabancılaşma, algılanan sosyal destek, saldırganlık ve sosyal kaygı değişkenlerinin modele anlamlı düzeyde katkısı olduğu tespit edilmiştir (Düzeltilmiş $R^2=.55^{***}$; $p<.001$). Bu değişkenlerin modelin %55'ini açıkladığı tespit edilmiştir. Ayrıca cinsiyet ($\beta=.45^{***}$; $p<.001$), evde bilgisayar olma durumunun ($\beta=-.10^*$; $p<.05$) saldırganlık ($\beta=.18^{***}$; $p<.001$) ve sosyal kaygı ($\beta=.21^{***}$; $p<.001$) değişkenlerinin modele özgün katkısı belirlenmiştir. Yabancılaşma ($\beta=.08$; $p>.05$) ve algılanan sosyal destek ($\beta=.02$; $p>.05$) değişkenlerinin ise modele özgün katkısı olmadığı belirlenmiştir. Ayrıca yaş değişkeninin 1. adım ve 2. adımda modele özgün katkısı tespit edilirken, 3. adımda yabancılaşma, algılanan sosyal destek, saldırganlık ve sosyal kaygı değişkenlerinin modele girmesiyle yaşın katkısı ortadan kalkmıştır ($\beta=-.04$; $p>.05$).

5. TARTIŞMA

Bu çalışmada 18- 30 yaş aralığındaki genç yetişkinlerin oyun bağımlılığı düzeyleri ile yabancılaşıma, sosyal kaygı, algılanan sosyal destek ve saldırganlık seviyeleri arasındaki ilişkiyi incelemek amaçlanmıştır. Öncelikle demografik değişkenler ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler incelenmiş ardından sosyal anksiyete, yabancılaşıma, sosyal destek ve saldırganlık ile dijital oyun bağımlılığı arasında ikili ilişkiler detaylı olarak ele alınmıştır. Çalışmada kişilerin oyun bağımlılığı düzeyini ölçmek için Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilen oyun bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır. Bu ölçek kişilere oyun bağımlısı tanısı koymak için yeterli olmamakla birlikte oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmektedir.

Araştırmaya 18- 30 yaş aralığında toplam 370 kişi katılım göstermiştir. Katılımcıların 44.1'i kadın, 55.9'u erkektir ve yaş ortalaması 23.48'dir. Çalışmaya katılanların çoğunluğu bekar ve lisans mezunu kişilerden oluşmaktadır. Katılımcıların %49.2'si çalışmamaktadır. (Bkz. Çizelge 4.2) Araştırma sonuçlarına göre çalışmayan bireylerin oyun bağımlılık düzeyleri anlamlı bir şekilde daha yüksek olarak bulunmuştur. Bunun sebebi ise çalışmayan bireylerin oyun oynamaya daha çok vakit ayırabiliyor olması muhtemeldir. Konuyla ilişkilendirilebilecek bir başka çalışmaya göre öğretmenlerin sosyal medya bağımlılık seviyelerinin iş hayatlarında erteleme davranışlarıyla doğrusal yönde yüksek seviyeli bir ilişki olduğu belirtilmiştir (Tekin, 2019). O halde bağımlılık düzeyinin fazla olmasının iş hayatını olumsuz yönde etkileyebileceği ve çalışmaya mani olabileceği de olasılıklar arasındadır. Farklı bir çalışmada internet bağımlısı olan bireylerin okul başarılarının daha düşük olduğu saptanmıştır. Bunun sebebi olarak ise bağımlılıkların kişilerde zihinsel ve davranışsal olarak vakitlerini çok fazla ayırmaları, yapmaları gereken hayatlarında önemli yer edinen sorumluluklarına vakit ayıramıyor oluşlarına değinilmiştir (Esen, 2010).

Araştırmamızda, dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile yaş arasında negatif yönde ve zayıf düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki tespit edilmiştir. (Bkz. Çizelge 4.9) Bu da demektir ki yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır. Regresyon analizi sonucunda da yaş değişkeni dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki etmektedir ve yaşın dijital oyun bağımlılığının % 3'ünü açıkladığı tespit edilmiştir. Bu bulgu sonucunda “Yaş arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyi azalacaktır.” yönündeki çalışmamızın birinci hipotezi desteklenmiştir. Günümüzde yaşça oldukça küçük çocukların bile telefon tablet gibi dijital araçların kullanımında çok becerikli olduklarını, oyunlara ilgilerinin gerçek hayata olan ilgilerinden çok daha fazla oldukları gözlemlenebilmektedir. Yaş artışının bağımlılık düzeyini azaltmasının nedeni olarak dijital oyun sektörünün ve alışkanlığının yeni gelişmekte olan bir durum olmasından kaynaklandığını söyleyebiliriz.

Video oyunu bağımlılığını çeşitli değişkenler üzerinden ilişkisini inceleyen bir araştırmada erkek olmanın ve genç olmanın oyun bağımlılığı ile pozitif yönlü ilişkisi olduğunu savunmuştur (Witteck ve ark., 2015). 15 – 40 yaş arası örnekleme sahip ve oyun bağımlılığı ile ruhsal ve psikolojik sağlık ile ilişkisi araştıran bir araştırmada; oyun bağımlılığının 16-21 yaş aralığındaki bireylerin 22-27 yaş aralığından daha fazla oyun oynadığı vurgulanmıştır (Mentzoni ve ark., 2011).

Üniversite öğrencileriyle yürütülen farklı bir çalışmaya göre kişilerin telefon ve oyunla tanışma yaşı ne kadar küçük olursa o kadar bağımlılık düzeyinin arttığı sonucuna varılmıştır (Bülbül ve Tunç, 2018). Ergenlik dönemi, bağımlılıklar için kritik bir yaştır. Bağımlılığa sebep olan davranışların genel olarak ergenlik döneminde edinildiği öne sürülmektedir (Gökler ve Koçak,2008).

Telefon bağımlılığı ve yaş ilişkisini araştırmış olan bir başka araştırmada ise 18 – 21 yaş aralığındaki bireylerin 26 yaşından büyük bireylerden daha fazla bağımlılık düzeyi gösterdikleri belirtilmiştir (Aktaş ve Yılmaz, 2017). Yine telefon bağımlılığı ile ilgili yapılan bir araştırmada 21- 23 yaş aralığındaki bireylerin 27 yaş üzerindeki bireylere göre telefon bağımlılığının daha fazla olduğu gösterilmiştir (Kuyucu, 2017).

Yapılan diğer bir çalışmanın ergenlikte yaşanan problemler ile internet bağımlılığı arasında doğrusal bir ilişki olduğunu tespit etmiştir (Şahin, 2014). Ergenlik

dönemi kimlik arayışının olduğu, çevre ve benlik ile ilgili çatışmaların bol olduğu bir dönemdir. Bu çalkantılı dönemin özelliklerinden yola çıkarak ergen grubun ileri yaşlara göre bağımlılık düzeyinin daha fazla olmasını daha anlaşılır kılmaktadır.

Araştırmaya katılım sağlayan erkeklerin dijital oyun bağımlılığı puanları kadınlara göre daha yüksek bulunmuştur. (Bkz. Çizelge 4.10) Bu sonuç doğrultusunda “Erkeklerin kadınlara göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri daha yüksektir.” yönündeki hipotezimiz kabul edilmiştir. Yılmaz ve ark. (2014) ‘nın yaptıkları araştırmada internet bağımlılığının kızlarda erkeklere oranla daha az görülmekte olduğu vurgulanmıştır. Literatürde bu durumu destekleyen farklı araştırmalar da mevcuttur. Yapılan bir başka çalışmada yine erkeklerin kadınlara oranla dijital oyun bağımlılığı puanları yüksek bulunmuş ve bunun nedeni olarak dijital oyunların ulaşılabilceği mekanlar ve temaların erkeklere daha fazla hitap etmesi gösterilmiştir (Hazar ve ark., 2020). Diğer bir yandan oyun üreticilerinin çoğunlukla erkek olması ve oyunların erkek tüketicileri baz alarak tasarlanması dijital oyunların daha maskülen tarzda olup kadın tüketicilerin ilgisini daha az çektikleri öne sürülmüştür. Dijital oyunların saldırgan ve savaş tarzı içerikleri nedeniyle kadınların oyunlara karşı daha uzak kalması da bu sebeplerin arasında gösterilmiştir (Griffiths and Davies, 2005; Bülbül ve ark., 2018).

Dijital oyun platformlarının sağlandığı yerlere bakıldığında bu mekanlar hem erkeklere daha çok hitap eden hem de erkeklerin sosyalleşme ihtiyacını karşılayan mekanlardır. Erkeklerin arkadaş edinmek veya arkadaşlarıyla vakit geçirmek için kullandıkları alanlardan biri olan oyun alanları veya internet kafeler bireyi bir gruba ait olma konusunda destekler niteliktedir. Bu gruba dahil olma sonucunda kişilerin sosyalleşme ihtiyaçlarını da karşıladığından oyun bağımlılığına sebep olan farklı kazanımları olduğu görülmektedir Hazar ve ark. (2017).

Genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve bu bağımlılığa ait belirginlik, dayanıklılık, geri çekilme, nüksetme, çatışma ve sorunlar boyutları oyun oynama amacına göre incelendiğinde; (Bkz. Çizelge 4.23) para kazanma ve sosyalleşme gibi diğer sebeplerle oyun oynayan bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri eğlence amaçlı oyun oynayanlara göre anlamlı düzeyde daha yüksek tespit edilmiştir. Dijital oyunların bireylere sunduğu imkanlar; örneğin çevrimiçi seçeneğinin bulunuyor olması

kişilerdeki sosyalleşme ihtiyacını karşılamaktadır. Sosyal becerileri düşük olan bireylerin internet ortamına daha fazla katılım sağladığı bunun sebebinin bu kişilerde birebir görüşmelerden çevrimiçi ortamda sosyalleşmeyi tercih ettikleri bu durumda internette geçirilen süreyi uzattığı ve bağımlılığa zemin hazırladığı düşünülmektedir (Zorbaz, 2013). Yapılan bir çalışmada internet bağımlılık düzeyi yüksek olan kişilerin duygusal zekasının diğerlerine göre daha düşük olduğu ve toplumdan daha çok soyutlanmış oldukları vurgulanmıştır (Engelberg ve Sjöberg, 2004). Dijital oyun bağımlısı olan bireyler oyun oynamanın gerçek hayat üzerindeki negatif etkilerini üzerlerinde hissetmemektedirler. Aksine kişiler oyun ortamında sosyalleştikleri için veya var olan sosyal kaygılarından kurtuldukları için oyun dünyası onlar için güvenli yer haline dönüşmektedir (Çelebi, 2020).

Liseye giden öğrenciler ile yapılan bir çalışmada oyun oynama amacının oyun bağımlılık düzeyini yordadığı savunulmuştur. Çalışmada, öğrencilerin oyunlardaki karakterlerini tasarlamak ve bu karakterleri daha iyi düzeylere çıkarmak amacıyla oyun oynadıkları vurgulanmıştır. Katılımcılardan alınan diğer bir sonuç ise kendini diğerlerinden üstün hissetmek amacıyla oyun oynadıklarını belirtmeleridir. Bu üstünlük düşüncesi de kişilerin oyunda yarattıkları karakterlere verdikleri önemi açıklayabilmektedir (Ayhan ve Köseliören, 2019).

Araştırmada bireylerden en sık oynadıkları üç oyun türünü yazmaları istenmiştir. Cevaplar incelendiğinde ise bireylerin birinci sırada oynadıkları oyunlar incelendiğinde, en fazla savaş/FPS (first person shooter) (%12.7) birinci şahıs nişancı oyunlarıdır. Onun ardından macera (%9.5) ve spor (%9.5) oyunları, ikinci sırada oynadıkları oyunlar incelendiğinde, en fazla strateji (%10.5), macera (%6.8) ve spor (%6.8) oyunları, üçüncü sırada oynadıkları oyunlar incelendiğinde, en fazla yarış (%4.1) ve savaş/FPS (%4.1) oynadıkları görülmektedir. (Bkz. Çizelge 4.6) Konuyla alakalı olan farklı çalışmalarda değişik yanıtlar alınmıştır ve oyun türleri konusunda farklı alanlarda yoğunlaşmalar olduğu görülmektedir. Bu farklılığın sebebi cinsiyet, bireysel farklılıklar, yaş grubu ve yaşanılan çevre olabilir. Ayhan ve Köseliören'in (2019) araştırmasında en çok tercih edilen oyun türünün ilk sırada strateji ve ikinci sırada dövüş oyunlarının olduğu belirtilmiştir. Ayrıca oynanılan şiddet içerikli oyunların bu kadar popüler olmasıyla

beraber kişilerin normal dünyada deneyimledikleri trajik olaylara bakış açılarında değişiklik ve duyarsızlaşma yaşadıklarından bahsedilmiştir.

Evde bilgisayarı bulunan kişilerin dijital oyun bağımlılığının belirginlik, dayanıklılık ve durum değiştirme boyutlarındaki puanları, evde bilgisayarı bulunmayan kişilere göre daha yüksek bulunmuştur. (Bkz. Çizelge 4.11) Bu sonuç doğrultusunda “Evde bilgisayarı olanların dijital oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.” yönündeki hipotezimiz kabul edilmiştir. Evde bilgisayarı olanların dijital oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek bulunmasının sebebi bilgisayara daha kolay ulaşım sağlayabilen ve daha uzun süre bilgisayar başında zaman geçirme imkanı bulunan bireylerin oyun bağımlılığından yüksek puan almaya daha yatkın olmaları olabilir. Ölçeğin belirginlik alt boyutu kişideki oyun tutkusunun duygu, düşünce ve davranış alanlarında oldukça belirgin bir şekilde kendini göstermesiyle ilgiliydi. Bu durum açıkça her an aklında oyun oynamak düşüncesi olan bir kişinin dijital platformlara ulaşımının kolay olması pekiştireç görevi görüyor olabilir. Dayanıklılık alt boyutu ise oyun ile ilgilenilen sürenin devamlı çoğalmasını ifade etmektedir. Evde bilgisayarı bulunan birey istediği saatte oyuna ulaşım sağlarken, evde bilgisayarı olmayan bir birey için bu mümkün değildir. Durum değiştirme oyunun kişiye verdiği haz ile ilgilidir. Kişi oyun oynadığında duygu durumu değişir. Evinde bilgisayara ulaşımı kolay olan kişilerin bunu daha fazla deneyimliyor olması söz konusu olacaktır. Durdu ve arkadaşlarının, (2005) araştırmasında evinde bilgisayara sahip kişilerin oyun bağımlılığı seviyelerinin evde bilgisayarı olmayanlara göre daha fazla olduğu bulunmuştur. Bu durumu açıklarken, kişilerin bağımlılığa hizmet eden araca ulaşımının daha fazla olmasının bağımlılık üzerinde arttırıcı bir etkiye sebep olduğunu belirtmişlerdir.

Katılımcıların bilgisayarı evde ve işte ne amaçla ve kaç saat kullandıkları incelendiğinde kişilerin işten çok evde oyun oynamayı tercih ettikleri söylenebilir. Bunun en önemli nedeni ise iş yerinde oyuna konsantre olmak veya oyunu oynayabilecek ortamın yaratılmasının eve göre daha zor olması olabilir. Kişiler özellikle çevrimiçi oyun oynarken sesli konuşma veya yazılı sohbet gibi bir takım fırsatlardan yararlanmaktadırlar. Ancak iş yerinde çevrimiçi oyun oynamak sesli veya yazılı iletişim kurmak ev ortamına göre daha zor olacaktır. Ayrıca araştırmamızın diğer bir

sonuçlarından olan kişilere en çok hangi saatlerde bilgisayar kullandıkları sorusuna akşam ve gece saatleri yanıtını vermişlerdir. Araştırmamıza katılan kişilerin yarısı çalışan gruptur. Örneklemimizin yarısının gündüz vakitleri iş yerinde olduğu ön görülmekte ve bu da kişilerin iş yeri gibi ortamlarda genel olarak bilgisayarı işlevi için kullandıkları ve oyun gibi aktivitelere daha az vakit ayırabildikleri sonucuyla bütünleşmektedir.

Araştırmamızda, dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile kişilerdeki diğer bağımlılıkların ilişkisinin olup olmadığı incelenmiştir. Araştırmamıza katılan genç bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve bu bağımlılığa ait belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, çatışma ve sorunlar boyutları sigara kullanım durumuna göre incelendiğinde; sigara kullanan bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri sigara kullanmayan bireylerden anlamlı düzeyde daha yüksek tespit edilmiştir.(Bkz. 4.24) Bunun yanı sıra, dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve bu bağımlılığa ait belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, geri çekilme, nüksetme, çatışma ve sorunlar boyutları alkol kullanma durumuna göre incelendiğinde; anlamlı düzeyde bir farklılaşma tespit edilmemiştir.(Bkz. 4.25) Sigara ve alkolün dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile farklı sonuçlar göstermesinin en büyük sebebinin toplumumuzda sigaranın alkole oranla daha ulaşılabilir olması, daha fazla kabul görmüş olması olabileceği düşünülmektedir. Yapılan farklı bir çalışmada ise bizim çalışmamıza paralel olarak, dijital oyun bağımlılığı olan bireylerde sigara kullanımının daha fazla olduğu sonucuna varılmıştır (Yıldız, 2019). Bir başka çalışmada oyun bağımlılığı gibi davranışsal bir bağımlılık olan kumar bağımlılığının madde bağımlılığı ile birlikte görüldüğü belirtilmiştir. Bağımlılıklarda yenilik arayışı ve duygu arayışından söz edilmektedir. Kişinin içindeki bu duygu arama dürtüsünün çeşitli bağımlılıklara yönelmek gibi farklı sorunlu davranışlara dönüşebileceği belirtilmiştir (Çakmak ve Tamam, 2018).

Araştırmamıza katılan kişileri çoğunluğu 132 kişi % 35.7' si en fazla akşam saatlerinde bilgisayar kullandığını ifade etmiştir. Bunun hemen ardından 104 kişiyle %28.1' i gece yatana kadar bilgisayar kullanımının olduğunu söylemiştir. (Bkz. 4.4) Farklı bir araştırmada ise bireylerin gece saatlerinde bilgisayar ve internet kullanımı olan bireylerin internet bağımlılığı düzeyleri daha fazla olarak saptanmıştır. (Yüksel ve ark., 2020) Bizim çalışmamızda varılan sonuç ile ilgili olarak genç yetişkin bireylerin

bilgisayar kullanma saatlerinin genel olarak gece ve akşam saatlerinde yoğunlaşmasının sebebi olarak bu yaş grubunun gün içinde meşgul olmaları, birtakım sorumluluklarının olması, örneklemin yarısının çalışan kesim olması bu durumun açıklayıcısı olabileceği düşünülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği ile sosyal yabancılaşma ölçeğinin sonuçlarına bakıldığında yabancılaşma düzeyi ve sosyal yalıtılmışlık boyutu arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir. (Bkz. 4.12) Yabancılaşma düzeyi ve bu düzeye ait sosyal yalıtılmışlık boyutu bir bütün olarak dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki etmektedir ve dijital oyun bağımlılığının %1'ini açıklamaktadır. Bu sonuçlar doğrultusunda “Yabancılaşma düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır.” Yönündeki hipotezimiz doğrulanmıştır. Öz (2001) araştırmasında yabancılaşmanın bilgisayar oyun bağımlısı olmaya ve bilgisayar oyun bağımlısı olmanın da yaşanılan ortamdan soyutlanarak yabancılaşmaya sebep olduğunu vurgulamıştır (Aktaran: Erboy ve Vural, 2010). Dijital oyun bağımlılığının ve internet kullanımının bireyleri ailelerinden toplumdan soyutlamasının ardından bu kişiler sosyalleşme ihtiyaçlarını dijital platformlarda karşılamaya çalışabilirler. Bu sosyalleşme çabası bireylerin vakitlerinin büyük bir kısmını alarak kişilerin içinde bulundukları ortamın sahip olduğu özelliklerden kişileri daha da uzaklaşmaya ittiği öne sürülmektedir (Karagülle ve Çaycı, 2014). Farklı bir çalışmada sosyal dünyadan izole olarak yaşamını sürdüren kişilerin bilgisayar oyunlarına daha fazla ilgisinin olduğu saptanmıştır (Talan ve Yalınkara, 2020). Lieberman ve ark. (2009) Oyun bağımlılığının kişileri toplumdan uzaklaştırdığı, kişilerde korku gibi olumsuz duyguları tetiklediğini, hissizlik, sosyalleşmeden uzaklaşma gibi sonuçlar doğurduğunu söylemişlerdir (Aktaran: Hazar ve ark., 2020). Dijital oyun bağımlılığın kişilerarası ilişkilerde başarısızlığa, kişilerarası diyalog kurma, kendini ifade etme gibi iletişim becerilerinde bozulmalara, özgüven problemine ve saldırganlığa da ayrıca yol açtığını söylemiştir (Arslan ve Bardakçı, 2020).

Dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile algılanan sosyal destek düzeyi ve aile boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. (Bkz. 4.14) Algılanan sosyal destek düzeyi ve aile destek düzeyi azaldıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyi artmaktadır. Ancak algılanan sosyal destek düzeyinin özel bir insan ile arkadaş boyutlarının dijital oyun bağımlılığı

üzerinde anlamlı düzeyde etkisi olmadığı belirlenmiştir. Algılanan sosyal destek düzeyi ve bu düzeye ait aile boyutu bir bütün olarak dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki etmektedir ve oyun bağımlılığının %3'ünü açıklamaktadır. Bu sonuçlar doğrultusunda “Algılanan sosyal destek düzeyi azaldıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır.” yönündeki hipotezimiz desteklenmiştir. Yavuz ‘un (2018) çalışmasında özel yetenekli öğrencilerin oyun bağımlılığı seviyeleri ve algılanan sosyal destek seviyelerinin çeşitli değişkenleri de dikkate alarak incelenmiştir. Bu çalışmada aile desteği, öğretmen desteği ve arkadaş desteği ile oyun bağımlılığı arasında negatif yönde anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Yiğit ve Günüş (2020) çocukların sosyal aktivitelerle ilgilenmesinin ve ebeveynlerin çocuğa bu konuda arka çıkmasının, çocukların ebeveynleriyle sağlıklı bir şekilde vakit geçirmesinin ailesiyle çeşitli etkinliklere katılmasının aile bağlarını güçlendirdiği ve bu şekilde yetişen çocukların oyun bağımlısı olma konusunda daha az risk taşıdıklarını belirtmiştir.

Dijital platformlarda edinilen sosyal desteğin günlük hayatta gerçek kişilerle etkileşimde bulunmak kadar etkili olmayabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca sosyal destek için dijital platformları seçen bireylerin internet bağımlısı olma durumuna katkı sağladığı düşünülmektedir. Dijital ortamda aradığı sosyal desteği bulduğunu düşünen kişiler, bağımlılık konusunda daha fazla risk altındadır (Kavaklı ve Yalçın, 2019).

Araştırmamızda çıkan sonuçlara göre sosyal kaygı ile dijital oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif yönde ve zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.(Bkz. 4.16) Bu duruma göre sosyal kaygı düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyi de artmaktadır. Sosyal kaygı düzeyi ve bu düzeye ait alt boyutlar bir bütün olarak dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki etmektedir ve oyun bağımlılığının %2'sini açıklamaktadır. Bu sonuç doğrultusunda “Sosyal Kaygı düzeyi artıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır.” yönündeki hipotezimiz doğrulanmıştır. Akboğa ve Gürkan, (2019) yaptıkları çalışmada internet bağımlılığı ve sosyal kaygı arasında pozitif bir ilişki saptamıştır. Bu, bizim çalışmamıza paralellik göstermektedir. Konuyla ilgili yapılan diğer bir çalışmada ise bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi ile sosyal kaygının birbirlerini orta seviyede pozitif yönlü olarak etkiledikleri belirtilmiştir (Karaca ve ark.,2016).

Kang Lo ve ark. (2005) Bireyler arası iletişimin sorunlu internet kullanımı ile ilişkisini araştırdığı bir örnekte problemlili internet kullanımı olan ve çevrimiçi oyun oynama düzeyi yüksek olan kişilerdeki sosyal ilişkiler ve sosyal kaygı araştırılmış olup, çalışmanın bulgularında bireylerdeki internette oyun oynama düzeyi arttıkça sosyal ilişkilerin iletişimin niteliğinin anlamlı derecede düştüğünü ve sosyal kaygı seviyelerinin de arttığını ortaya koymuştur. Ayrıca sosyal kaygılı bireylerin, kişilerarası iletişimde bireysel değerlendirmelerden kaçındıkları ve buna maruz kalmamak için internet üzerinden sosyalleşmeye çalıştıkları belirtilmiştir.

Bazı araştırmacılar bu sebep sonuçların çift yönlü şekilde işlediğini ortaya koymuşlardır. Oyun bağımlılığı sosyal kaygıya sebep olduğu ve bu durumu kötüleştirdiği gibi, depresyon veya kaygı bozukluğuna sahip kişilerin de oyun oynamayı bir çeşit sorunlarla baş etme aracı olarak kullandıkları öne sürülmüştür (Gentile ve ark, 2011).

Çalışmamızda dijital oyun bağımlılık düzeyi ile saldırganlık düzeyi ve fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık alt boyutları arasında pozitif yönde ve zayıf düzeyde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. (Bkz. 4.18) Saldırganlık düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı düzeyi artmaktadır. Regresyon analizi sonucunda saldırganlık düzeyi ve bu düzeye ait alt boyutlar bir bütün olarak dijital oyun bağımlılığına anlamlı düzeyde etki etmektedir ve saldırganlık dijital oyun bağımlılığının %9'unu açıklamaktadır. Bu sonuçlar doğrultusunda "Saldırganlık düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı düzeyi artacaktır." yönündeki hipotezimiz doğrulanmıştır. Aksel (2018) çalışmasında dijital oyun bağımlılığı ile sosyal eğilimlerin alt boyutu olan şiddet eğilimi arasında pozitif yönlü düşük düzey ilişki olduğunu saptamıştır. Bu sonuç bizim çalışmamızla örtüşmektedir.

Şelimen ve Ceylan (2018) şiddet içerikli oyunların çocuklarda saldırganlığa etkisini incelemiş ve özellikle şiddet içeren oyunların saldırgan davranışlara neden olduğunu ortaya çıkarmıştır. Fiziksel saldırganlık alt boyutunun oyun oynamayan grup ile oyunu en fazla oynayan grup arasında 1,14 puanlık bir fark bulunmuştur. Oyun oynayan grubun diğer saldırganlık alt boyutlarında da puanları oynamayanlara göre çok daha fazladır. Bu durumu da oyun oynayan kesimin sosyal iletişime yeteri kadar vakit ayıramadıkları ve gündelik hayattaki problemlerini çözme yolunu bulmakta zorlandıkları

buna karşılık öfkenin ortaya çıkmasıyla açıklamışlardır. Ayrıca oyunlarda çeşitli hile yöntemleriyle seviyeleri geçmek ve çeşitli zorlukları aşmak çok kolayken bireylerin bunu gerçek hayatta yapamıyor olmaları da nedenlerden biri olarak sunulmuştur. Dijital oyun bağımlılığının öfkeye neden olmasını kişilerin uzun süre yalnız kalmaları ve bu yalnızlığın sonucunda gerçek hayata adapte olamamaları ile açıklamaya çalışmıştır. Aynı zamanda çok fazla dijital platformlarda vakit geçirmenin zihnen kişileri olumsuz yönde etkilemesi bu durumda saldırganlığa dönüştüğünü öne sürmüştür. Kim Joo ve ark (2008) çalışmasında saldırganlık seviyesi ve oyun bağımlılığı düzeyleri arasında pozitif yönlü ilişki saptamıştır.

Oyuncuların özellikle çevrimiçi ve saldırgan nitelikte oyunlardaki davranışları, karşısındaki kişiyi öldürme ve zarar verme gibi eylemlerin oyunlarda bulunmasının kişilerin gerçek hayatlarında da birine zarar verme olasılığını arttırıp arttırmadığı tartışma konusudur. Ayrıca kişilik özellikleri, yaşanan çevre, aile hayatı, geçmiş travmalar gibi bireysel farklılıkların da oyunlardaki şiddet öğeleriyle birleştiğinde saldırganlığa daha fazla sebep olabileceği belirtilmiştir. Aynı zamanda saldırganlığa yatkın olan bireylerin enerjilerini boşaltmak adına arayış içinde olmaları ve bunu da herhangi bir yasal yaptırım olmayan bir ortamda uygulamaya dökmeleri dijital oyunların cazibesini arttırıyor olabileceğinden bahsedilmiştir. Gerçek hayatta birine zarar vermenin ciddi sonuçları olabilirken oyun ortamında bunları ceza almadan yapabiliyor olabilmek oyundan alınan zevki arttırarak pekiştireç görevi görecektir (Yanguo ve ark., 2003).

Dijital oyunların şiddet yönünün farkındalığı ile ilgili yapılan çalışmalardan birinde şiddet içeren oyunlar oynayan çocukların bir kısmının oyunlarda gördüğü şiddetten etkilendiği ve sosyal yaşamlarında da oyunlarda gördükleri şiddet öğelerinin bazılarını sergiledikleri ortaya konmuştur. Bunun yanı sıra çocukların oyun içerisinde yarattıkları karakterleri kendileriyle bütünleştirdikleri de çalışmanın sonuçlarından biridir (Aydoğdu ve Karaaslan, 2015).

Şiddet içerikli oyunlar oynayarak bu tarz görüntülere sürekli olarak maruz kalan bireylerin zamanla bunu kanıksamaları ve şiddeti normalleştirmeleri söz konusu olabilir. Saldırganlığı açıklayan kuramlardan biri öğrenme ile ilgilidir. Öyleyse birey oyunlarda

şiddeti gözlem yoluyla öğrenebilir ve bunu gerçek hayatta uygulayabilir. Ayrıca özellikle çevrimiçi oyun oynanan dijital ortamda sözlü sohbet seçeneğinin sunulması ve buradaki bireylerin birbirlerine argo sözler kullanması sözlü şiddetin bir örneğidir. Bu yüzden oyun bağımlısı bireylerin sözlü şiddetle sürekli iç içe oldukları ve yeri geldiğinde bu durumu çevrede uygulamaya çalışmaları da mümkündür.

Gentile ve arkadaşları (2011) yaptıkları çalışmada çocukları iki sene boyunca gözlemlemişlerdir. İlk ve ortaokul çocuklarını kapsayan çalışmada daha önce bağımlılık derecesinde oyun oynamayan fakat zamanla bağımlı hale gelen çocuklarda okul puanlarının azalması, ebeveynleriyle ilişkilerinin zayıflaması gibi sonuçlar ortaya çıkmıştır. Ayrıca uzun süre şiddet içerikli oyuna maruz kalan çocukların şiddetle alakalı düşüncelerinde değişimlere rastlanmıştır ve daha fazla düşmanca davranışlar sergiledikleri gözlemlenmiştir. Bu çocukların fiziksel şiddete eğiliminin de aynı şekilde arttığı gözlemlenmiştir.

Yukarda bahsettiğimiz gibi özellikle şiddet içerikli oyun bağımlılığının, kişileri saldırganlığa yöneltmesi söz konusudur. Buna ek olarak Madran ve Çakılcı'nın (2014) video oyunu bağımlılığı ile saldırganlık davranışının ilişkisini araştırdıkları çalışmada video oyunu bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönlü ve yüksek seviyede ilişki saptanmıştır. Salırganlığın ortaya çıkmasında sadece dijital oyun bağımlılığının değil, kişilik özelliklerinin ve cinsiyet gibi diğer değişkenlerin etkisinden bahsedilmektedir (Yanguo ve ark., 2003). Ayrıca Madran ve Çakılcı (2014) saldırgan tipteki kişilerin oyun tercihlerinin şiddet içerikli olduğunu bu şekilde içindeki saldırgan eğilimi boşaltım yoluna gittiklerini belirtmiştir.

Analizler sonucunda saldırganlık tek başına oyun bağımlılığının %9'unu açıklarken, sosyal kaygı düzeyi dijital oyun bağımlılığının %2'sini, algılanan sosyal destek düzeyi %3'ünü, yabancılaşma düzeyi ise dijital oyun bağımlılığının %1'ini açıklamaktadır. Yaş da tek başına dijital oyun bağımlılığının %3'ünü açıklamaktadır. Oysa hiyerarşik regresyon analizleri sonucu göre, değişkenlerin tek başına oyun bağımlılığını açıklama oranları düşükken değişkenlerin tümü bir arada değerlendirildiğinde açıklama oranı artmaktadır. Her bir değişken tek başına çok güçlü

etki yapmamakta ancak bir arada bulunduğunda yakloun bağımlılığının %55'ini açıklamaktadır.

Yaş ve cinsiyetin dijital oyun bağımlılığını %44 oranında yordadığı ortaya çıkmıştır. Ayrıca ikinci adımda girilen yaş, cinsiyet ve evde bilgisayar olma durumu; dijital oyun bağımlılığının %45'ini açıklamakta ve anlamlı bir şekilde katkı sağlamaktadır. Modele 3. adımda girilen yaş, cinsiyet, evde bilgisayar olma durumu, yabancılaşma, algılanan sosyal destek, saldırganlık ve sosyal kaygı değişkenlerinin modele anlamlı düzeyde katkısı olduğu tespit edilmiştir. Bu değişkenler dijital oyun bağımlılığının %55'ini açıklamaktadır. Bu durumda oyun bağımlılığını açıklarken tek bir değişkenden söz edebilmenin çok zor olduğunu, birçok değişkenin hatta bireysel farklılıkların dahi göz önünde bulundurulmasının önemini göz önünde bulundurmak gerektiğini söyleyebiliriz. Aynı zamanda her değişkenin birbirini etkilediği ve bir döngü halinde ilişkilerini sürdürmeye devam etmeleri söz konusu olabilir. Örneğin Madran ve Çakılcı'nın (2014) belirttiğine göre, oyun oynayan kesimde erkeklerin yoğunlukta olduğunu ve aynı zamanda saldırganlık düzeylerinin de erkeklerde kadınlara oranla daha fazla olduğunu belirtmiştir. Bu durumda iki değişkenin bir araya geldiklerinde dijital oyun bağımlılığını daha iyi yordayacağı düşünülmektedir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmamızın sonuçlarına göre erkeklerin kadınlara göre oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puan daha yüksek düzeydedir. Evde bilgisayar olan bireylerin oyun bağımlılığı düzeyleri de daha fazla çıkmıştır. Araştırmamızda dijital oyun bağımlılığı düzeyi arttıkça yabancılaşma düzeyi ve sosyal yalıtılmışlık düzeyi artmakta, algılanan sosyal destek azalmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı düzeyinin artmasıyla sosyal kaygı düzeyinin de arttığı araştırmanın diğer bir sonucudur. Araştırmamızın bir diğer sonucu ise dijital oyun bağımlılığı yüksek olan kişilerin saldırganlık düzeyinin de yüksek olmasıdır.

Günümüzde artık neredeyse her evde bilgisayar, tablet, oyun konsolları bulunmaktadır. Bu da gün geçtikçe oyun bağımlılığı riskinin daha geniş kitlelere yayılmasına sebep olabileceğini gözler önüne sermektedir. Şu an iş, eğitim gibi aktivitelerin dijital platformlara aktarılması, kağıt kalem döneminden dijital döneme geçiş insanların evde bilgisayar gibi araçları bulundurulmasını zorunlu kılmıştır. Bu durum bilgisayarın sosyalleşme, eğlence, oyun, bahis vb amaçlı kullanımını da artırmıştır. Bu artış bazı sorunları da beraberinde getirmiştir. Bu sorunları önlemenin ön koşulu bireylerin sanal ortamdan fiziki ortama kaydırılması ile mümkündür.

Dijital oyun bağımlılığı ile yabancılaşma ve sosyal kaygı arasındaki ilişki çift yönlü işleyen bir durumdur. Oyunlar kişileri çevrelerinden yabancılaştırmakta ve yabancılaşan bireyler de oyuna daha çok yönelmektedir. Aynı çift etki sosyal kaygıda da görülmektedir. Sosyal kaygısı olan bireyler dijital oyunlara veya dijital dünyaya yönelebilir çünkü bire bir sosyal ilişkilerde ortaya çıkacak hata yapma, yargılanma da kaygının getirmiş olduğu rahatsızlık hissinden kaçmaktadırlar. Diğer yanda ise dijital oyun bağımlılığı düzeyi yüksek olan kişilerde, -bilgisayar başında geçirdiği sürenin artışı nedeniyle toplumdan soyutlanma sonucu- ifade, etkileşim kurma gibi sosyal

becerilerinde azalma meydana gelmekte ve bu durum kişileri sosyal kaygı durumuna sürükleyebilmektedir. Ayrıca kişiler aile, arkadaş, partner gibi sosyal etkileşimlerinden yeterli desteği göremedikleri takdirde oyuna yönelebilmektedir. Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığı ile sosyalleşme arasında anlamlı bir ilişki vardır.

Aile içi sosyal destek ve sosyalleşme özellikle bireyin çocukluk ve ergenlik döneminde desteklenmesi gereken önemli faktörlerdir. Ergenlik döneminde bu temelin atılması yetişkinlik döneminde sorunun sürmesini ve daha ciddi boyuta ulaşmasını engelleyecektir. Bazı kurumlar (okul, belediye vb.) çocuk ve ergenlerin sosyalleşmesini sağlayacak faaliyetler düzenlemeli, bu faaliyetlerin fiziki koşulları oluşturmalıdır. Her çocuğun ulaşabileceği spor, sanat faaliyetlerin düzenlenmesi hem sosyalleşmeyi güçlendirecek hem de bireylerin sanal ortama yönelmelerine engel olacaktır. Ayrıca okullarda aile ve çocuk ilişkisini ve desteğini arttıracak programların geliştirilmesi, çocuk ve ebeveynin bir araya geleceği faaliyetlerin düzenlenmesi (geziler, sanat faaliyetleri, spor faaliyetleri, el işi faaliyetleri vb.) ve okul ve belediyelerde ebeveynlere yönelik ücretsiz eğitim seminerlerinin düzenlenmesi aile içi sosyal desteğe katkı sağlayacaktır. Anne baba ve çocuk ilişkisinin önemi yaşamın ilk yıllarında sağlıklı bir şekilde kurulduğunda genç yetişkinlikte de bağımlılık gibi bir durum için koruyucu bir etkisi olacaktır.

Sosyalleşme sorunu, özellikle sosyal kaygı ve yabancılaşma okul rehberlik servislerinde üzerinde durulması gereken önemli konular arasında yer almalıdır. Öğretmen-rehber uzman işbirliği ile sorunlu öğrencilerin tespiti çeşitli envanterler veya gözlem teknikleri kullanılarak belirlenebilir, yabancılaşma ve/veya sosyal kaygı yaşayan bireylere erken tanı konularak gereken yönlendirilmenin yapılması ile dijital oyun bağımlılığı veya çeşitli bağımlılıklara karşı koruyucu etki sağlanabilir.

Oynanan şiddet içerikli oyunlar bireyleri saldırganlığa yöneltmektedir. Bu durumda toplumdaki saldırgan tutumu azaltmak adına, dijital oyunlar denetimden geçirilerek aşırı rahatsız edici sahnelerin ve şiddet öğelerinin barındırılması engellenebilir. Şiddet içerikli oyunlara çok fazla maruz kalan çocuklar da durumdan etkilenmektedir. Saldırgan çocuk yetişkinlikte de bu saldırgan tutumu sürdürebilir. Bu durumda ebeveynler çocuklarının ne oynadığını bilmeli içeriğinden haberdar olmalıdır.

Özellikle dijital oyun bağımlılığının yaş ile ilişkili olan kısmında literatür, dijital oyun oynama veya dijital araç kullanma alışkanlığının başlama yaşı küçüldükçe bağımlılık oranının da arttığını vurgulamıştır (Bülbül ve Tunç, 2018). Bu durumda ebeveynlere çok fazla iş düşmektedir. Çocuğun oyuna veya dijital araçlarla tanışmasının olduğunca geciktirilmesi alınabilecek önlemler arasındadır. Her ailenin dijital oyunların etkileri ile ilgili farkındalık kazanması için okullarda aile eğitimleri verilebilir. Çocuk yaşıta dijital oyunlardan korunan çocukların ilerleyen yaşlarda dijital oyun bağımlısı olması bu şekilde engellenebilir.

Araştırmamızda ortaya çıkan bu sonuçlara bakıldığında dijital oyun bağımlılığının birçok olumsuz sonuca sebep olduğunu söyleyebiliriz. Çalışmanın örneklemi olan genç yetişkinlerin konuyla ilgili bilincinin artırılması, dijital oyunların bağımlılık düzeyine geldiğinde farkındalığın oluşabilmesi için bu tür çalışmaların artırılması gerekmektedir. Bunun yanı sıra dijital oyun bağımlılığı sadece genç yetişkinleri değil yediden yetmişe çok geniş bir kitleyi etkisi altına almaktadır.

7. KAYNAKLAR

Abay E., Tuğlu C. (2000) Şiddet ve Agresyonun Nörobiyolojisi, Klinik Psikiyatri, 3:21-26.

Akboğa F. Ö., Gürkan U. (2019) Gençlerde internet bağımlılığı ile sosyal kaygı bozukluğu arasındaki ilişkinin yaşam doyumu ve bazı değişkenler tarafından incelenmesi. Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi, 6 (6): 445-464.

Akdemir H. (2019) Duygu düzenleme becerileri psikoeğitim programının ergenlerin duygu düzenleme güçlüğü ve reaktif - proaktif saldırganlıklarına etkisi. Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Mersin, (Danışman: Doç. Dr. Bülent Gündüz).

Akkaş İ. (2020) Küresel bir sorun alanı olarak dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışma: erzincan ili örneği. Modern Leisure Studies, 2(1): 11-23.

Aksel N. (2018) Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ordu, (Danışman: Prof. Dr. Enver Sarı).

Aktan E. (2018) Sosyal medya ve sosyal kaygı: sosyal medya kullanıcıları üzerine bir araştırma. Selçuk İletişim, 11 (2): 35-53.

Aktaş H., Yılmaz N. (2017) Üniversite gençlerinin yalnızlık ve utangaçlık unsurları açısından akıllı telefon bağımlılığı. International Journal of Social Sciences and Education Research, 3(1): 85 – 101

American Psychiatric Association (2013) Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition. Arlington, VA.

Amerikan Psikiyatri Birliği (1994) Diagnostik and Satistical Manual of Mental Disorders, Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı, dördüncü baskı, Çeviren: Köroğlu E. , Hekimler Yayın Birliği, Ankara.

Amerikan Psikiyatri Birliği (2013) Diagnostik and Satistical Manual of Mental Disorders, Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Elkitabı, Beşinci Baskı (DSM-5), Tanı Ölçütleri Başvuru Elkitabı, Çeviren: Köroğlu E., Hekimler Yayın Birliği, Ankara.

Arslan A., Bardakçı S. (2020) Üniversite Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin İletişim Becerileri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. Gençlik Araştırmaları Dergisi, 8(20): 36-63.

Aydoğan E. (2015) Marx ve öncüllerinde yabancılaşma kavramı. Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 54: 273-282.

Aydoğdu Karaaslan İ. (2015) Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8(36): 806-818.

Ayhan B., Köseliören M. (2019) İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying, 6(1): 1-30.

Balcı E. (2019) Yetiştirme yurdunda kalan ergenlerin saldırganlık ve öfke düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek lisans tezi, İstanbul, (Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Kamil Arif Kırkık).

Balıkçı R. (2018) Çocuklarda Ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Klinik Psikoloji Programı, İstanbul (Danışman: Prof. Dr. İsmet Kırpınar).

Banai M., Reisel W. D. (2007) The influence of supportive leadership and job characteristics on work alienation: A six-country investigation. Journal of World Business, 42: 463-476.

Barut B. (2019) ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ele algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep (Danışman: Prof. Dr. Levent Sütçügil).

Baş M., Aksu M., Ünübol H., Sayar H. G. (2019) akademisyenlerde iş doyumunun algılanan sosyal destekle ilişkisinin incelenmesi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9: 347-377.

Başer F. N. (2015) The Effect Of Violent Video Games On Working Memory, Object Recognition And Visuo-Spatial Perception And Its Relationships With Psychological Factors. The Graduate School Of Social Sciences Of Bahçeşehir University, İstanbul (Supervisor: Assoc. Prof. Metehan Irak).

Berkowitz L. (1989) Frustration aggression hypothesis: Examination and reformulation. Psychological Bulletin 106: 59 – 73.

Bhagat S., Jeong E. J., Kim D. J. (2019) The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. International Journal of Human-Computer Interaction, 1–15.

Binbay Z., Koyuncu A. (2012) Sosyal anksiyete bozukluğu ve duygudurum bozuklukları birlikteliği. Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 4 (1):1-13.

Burak Y. Ahmetoğlu E. (2015) Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi. International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 10 (11): 363-382.

Bushman J. B., Anderson A. C. (2002) Violent video games and hostile expectations: a test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12): 1679- 1686.

Bülbül H., Tunç T. (2018) Telefon ve oyun bağımlılığı: ölçek incelemesi, başlama yaşı ve başarıyla ilişkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 9 (21): 1 – 13.

Bülbül H., Tunç T., Aydil F. (2018) Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3): 97- 111.

Büyüköztürk Ş. (2010). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı: İstatistik, Araştırma Deseni, SPSS Uygulamaları ve Yorum.* (12. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.

Büyüköztürk, Ş. , Çokluk, Ö. , Köklü, N. (2014). *Sosyal Bilimler İçin İstatistik.* (15. Basım). Ankara: Pegem Akademi.

Camadan F., Çaylak B., Yılmazlar O., Yılmaz K., Kara G. S. (2017) Psikolojik danışmanların yabancılaşmaları üzerinde öz yeterlik ve tükenmişliğin rolü. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6 (3): 1309-1330.

Cevizci A. (2002). *Felsefe sözlüğü*, İstanbul: Paradigma.

Ceylaner S. Yelken Y. T. (2017) Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1) : 346 – 364.

Cobb S. (1976) Social Support as a Moderator of Life Stress. *Psychosomatic Medicine*, 38 (5):300-314.

Coşkun Y., Altay A. C. (2009) Lise öğrencilerinde yabancılaşma ve benlik algısı ilişkisi. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 29:41-56.

Çakır Ö., Ayas T., Horzum B. M. (2011) Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44 (2):95-117.

Çakmak S., Tamam L. (2018) Kumar Oynama Bozukluğu: Genel Bir Bakış. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3):78-97.

Çankaya G., Ergin H. (2015) Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1 : 283 – 297.

Çavuş S., Ayhan B., Tuncer M. (2016) Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43): 265- 290

Çelebi E. (2020) Oyun bağımlılığının sosyalleşme sürecine yönelik motivasyon üzerindeki rolü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 8(1): 643-668.

Çevik B. G., Yıldız A. M. (2017) The role of perceived social support and coping styles in predicting adolescents' positivity. Universal Journal of Educational Research 5(5): 723-732.

Çötök T. (2017) Teknoloji toplumunda kaygı. Sosyal ve Kültürel Araştırmalar Dergisi, 3(5): 209-222.

Dean D. (1961) Its meaning and measurement. American Sociological Review, 26(5):753-758.

Demirbaş Y. (2019) Dijital oyun araştırmalarında biçimsel analiz ve oyun türleri: hayatta kalma oyunları türü. Yeni düşünceler, 12: 15 – 32.

Demirbaş Y. K. (2015) Dijital oyunlara "oyun türü" yaklaşımlarının sorunları : "platform oyunları" türü örneği. Selçuk İletişim, 9 (1): 363-387.

Demirtaş A. H., Çakılcı F. E. (2014) Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. Anadolu Psikiyatri Dergisi, 15: 99-107.

Dikmen Ş. E., (2019) 1980 - 2017 yılları arasında dijital oyun endüstrisinin gelişimi ve oluşturulan yapay yaşam döngüleri. Selçuk İletişim, 12(1): 294 -311.

Dilbaz N. (2000) Sosyal Anksiyete Bozukluğu: Tanı, Epidemiyoloji, Etiyoloji, Klinik ve Ayırıcı Tanı. Klinik Psikiyatri, 2: 3 – 21.

Dinç M. (2017) Lise öğrencilerinde özgül internet bağımlılığının bağlanma stilleri ve mizaç özellikleri açısından incelenmesi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul (Danışman: Prof. Dr. Halil EKŞİ).

Doğan F. İ. (2019) Algılanan sosyal destek ile yaşam tatmini ve özgüven ilişkisi: göçmenler üzerinde bir araştırma. Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 12(18): 586-606.

Dolu O. Bükür H. Uludağ Ş. (2010) Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri: saldırganlık, şiddet ve suça dair bir değerlendirme. Adli Bilimler Dergisi, 9 (4): 54-75.

Dönmez A. (2019) Televizyon ve saldırganlık. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 21(1):25-52.

Durdu P., Hotomaroğlu A. Çağıltay K. (2005) Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. Eurasian Journal of Educational Research, 19: 66 - 76.

Durna H. (2018) Sosyal fobi: Kim korkar sosyal fobiden. Pagem akademi, İstanbul, s:1-2

- Dursun A., Çapan E. A. (2018) Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. İnönü üniversitesi eğitim fakültesi dergisi, 9(2): 128- 140.
- Eker D., Arkar H., Yaldız H. (2001) Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği'nin Gözden Geçirilmiş Formunun Faktör Yapısı Geçerlik ve Güvenirliği Türk Psikiyatri Dergisi 12 (1):17-25.
- Engelberg E., Sjöberg L. (2004) Internet Use, Social Skills, and Adjustment. *Cyberpsychology & Behavior*, 7 (1): 41-48
- Erboy E., Vural A. R. (2010) İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ege eğitim Dergisi* 11(1):39-58.
- Erdem M. N., (2019) dijital oyunlarda şiddetin estetiği: League Of Legends oyunu üzerine mitsel bir çözümleme. *Middle black sea journal of communication studies*, 4 (2): 115-139.
- Ergil D. (1978) Yabancılaşma kuramına ilk katkılar. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 33(3).
- Erkuş A. (1994) Psikoloji terimleri sözlüğü. Doruk Yayınları. Ankara.
- Eroğlu E. S. (2009) Saldırganlık davranışının boyutları ve ilişkili olduğu faktörler: lise ve üniversite öğrencileri üzerine karşılaştırmalı bir çalışma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora tezi, Konya, (Danışman: Doç. Dr. Ahmet KALENDER)*.
- Eroğlu Y. Peker A. (2011) Aileden ve arkadaştan algılanan sosyal destek ve siber mağduriyet: Yapısal eşitlik modeliyle bir inceleme. *Akademik Bakış Dergisi*, 27: 1-20.
- Esen B.K, Gündoğdu M. (2010) Ergenlerde internet bağımlılığı, akran baskısı ve algılanan sosyal destek arasındaki ilişki. *The International Journal of Educational*, 2 (1) :29-36.
- Esen E. (2010) Ergenlerde internet bağımlılığını yordayan psiko-sosyal değişkenlerin incelenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik Ve Psikolojik Danışmanlık Programı. Yüksek Lisans Tezi, İzmir, (Danışman: Doç. Dr. Diğdem Müge Siyez)*
- Fırıncioğulları S. (2015) Yabancılaşma ve Erich Maria Remarque'in eserlerinde yabancılaşma olgusu. *Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora tezi, Aydın, (Danışman: Yrd. Doç. Dr. Şebnem Özkan)*.
- Fromme J. (2003) Computer games as a part of children's culture. *The international journal of computer game research*, 3(1): 1-23.
- Gencer T. Z. (2018) Sosyal medya kullanımının iletişim kaygısı bağlamında değerlendirilmesi. *Selçuk İletişim*, 11 (2): 21-34.
- Gentile A. D., Choo H., Liau A., Sim T., Li D., Fung D., Khoo A. (2011) Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127: 319-329.

Gökler R., Koçak R. (2008) Uyuşturucu ve madde bağımlılığı. Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 1:89 – 104

Gügerçin U., Aksay B. (2017) Dean'in Yabancılaşma Ölçeğinin Türkçe Uyarlaması: Geçerlilik Ve Güvenilirlik Analizi. Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi, 13 (1): 137-154.

Güner S. (2003) Oyun kuramı ve uluslararası politika. METU Studies in Development, 163-180.

Güvendi B., Demir T. G., Keskin B. (2019) Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 9 (11): 1199-1217.

Halis M., Demirel Y. (2016) Sosyal desteğin örgütsel soyutlama (dışlanma) üzerine etkisi. Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 11(1): 318-335.

Haspolat K. N., Kağan M. (2017) Sosyal Fobinin Yordayıcıları Olarak Beden İmajı ve Benlik Saygısı. Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 19(2):139-143.

Hasta D., Güler E. (2013) Saldırganlık: Kişilerarası ilişki tarzları ve empati açısından bir inceleme. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 4 (1): 64- 105.

Hazar K., Özpolat Z., Hazar Z. (2020) Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). Spormetre, 18(1): 225- 234.

Hazar Z., Demir Tekkurşun G., Dalkıran H. (2017) Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. Spormetre 15(4): 179-190.

Hisoğlu A. (2018) Otizm spektrum bozukluğu tanılı çocukların ebeveynlerinde algılanan sosyal destek ve problem çözme becerilerinin yaşam doyumuna etkisi. Üsküdar Üniversitesi sosyal bilimler enstitüsü, Yüksek lisans tezi, İstanbul, (Danışman: Doç. Dr. Işıl Göğcegöz).

Horzum M. B. (2011) İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. Eğitim ve Bilim, 36(159): 56-68.

Huizinga J. (2006) Homo Ludens: A Study of the play element in culture. Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme Çeviren: M A. Kılıçbay, Ayrıntı yayınları, İstanbul.

İlgaz H. (2015) Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin Türkçe'ye uyarlama çalışması. İlköğretim Online, 14(3): 874-884.

İrmak A. Y., Erdoğan S. (2016) Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. Türk psikiyatri dergisi, 27(2): 128-137.

Işıklı T. M. (2018) Kuşak ve çağdaşlık sorgulaması üzerinden ikinci kuşak Türk bestecilerinde resmi ideolojiden kopuş ve sosyal yabancılaşma. Dokuz Eylül

Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir, (Danışman: Prof. Dr. Fırat Kutluk).

Jeong J. E., Kim J. D., Lee M. D. (2016) Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 33(3): 199- 214.

Jr B. A. (2016) Agression. *Encyclopedia of Mental Health*, 1(2): 33-39.

Kahraman H. (2018) Klinik bir olgu olarak yalnızlık: yalnızlık ve psikolojik bozukluklar. *AYNA Klinik Psikoloji Dergisi*, 5 (2): 1-24.

Kang Lo S., Wang C., Fang W., (2005) Physical interpersonal relationship and social anxiety among online game players. *Cyber Psychology and Behavior*, 8 (1): 15–20.

Karabulut B. (2019) Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Şiddet Eğilimi İlişkisi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Klinik Psikoloji Yüksek Lisans Programı, Gaziantep, (Danışman: Prof.Dr. Osman Tolga Arıcak).

Karaca S., Gök C., Kalay E., Başbuğ M., Hekim M., Onan N., G. Ü. Barlas (2016) Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6 (1): 14 – 9.

Karagülle E. A., Çaycı B. (2014) Ağ toplumunda sosyalleşme ve yabancılaşma. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 4(1): 1- 9.

Karataş Z., Yavuzer Y., Gündoğdu R. (2019) Beliren yetişkinlikte saldırganlık: kişisel ve ailesel risk faktörleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1): 61-85.

Kavaklı M., S. B. Yalçın. (2019) İnternet Bağımlılığı ve Algılanan Stres İlişkisinin Algılanan Sosyal Destek Açısından İncelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 20 (4): 175- 184.

Kaya A., Bozaslan H., Genç G. (2012) Üniversite Öğrencilerinin Anne-Baba Tutumlarının Problem Çözme Becerilerine, Sosyal Kaygı Düzeylerine Ve Akademik Başarılarına Etkisi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18 :208-225.

Kayri M., Tanhan F., Tanrıverdi S. (2014) Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı ile Algılanan Sosyal Destek Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1(1): 33 – 59.

Keskin B. (2019) Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Bursa Uludağ Üniversitesi eğitim bilimleri enstitüsü, Yüksek lisans tezi, Bursa, (Danışman: Doç. Dr. Figen Akça).

Kılınçer S. M. (2019) Üniversite öğrencilerinin utanç ve suçluluk duygularına yatkınlıkları ile sosyal anksiyete arasındaki ilişkinin incelenmesi. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek lisans tezi, İstanbul, (Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Yaşar Barut).

Kim J. E., Namkoong K., Ku T., Kim J. S. (2008) The relationship between online game addiction and aggression self control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23: 212- 218.

Kim Joo E., Namkoong K., Ku T., Kim Joo S. (2008) The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23: 212 – 218.

Kneer J., Rieger D., Ivory J. D., Ferguson C. (2014) Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12 (5) : 585–599.

Koçer B. (2015) Aggression and video games: The effect of justification of violence and presence of a stereotyped target. The Graduate School Of Social Sciences of Middle East Technical University, Yüksek lisans tezi, Kıbrıs, (Danışman: Prof. Dr. Bengi Öner Özkan)

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

Kuşay Y., Akbayır Z. (2015) Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk: “öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma”. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (23):135-154.

Kuyucu M. (2017) Gençlerde akıllı telefon kullanımı ve akıllı telefon bağımlılığı sorunsalı: “Akıllı telefon(kolik)” üniversite gençliği. *Global Media Journal TR Edition*,7(14): 328 - 360

Küçük V. (2019) Üniversite öğrencilerinde sosyal kaygının yordayıcısı olarak ailesel, bilişsel ve kişisel faktörler. Trabzon Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Yüksek lisans tezi, Trabzon, (Danışman: Prof. Dr. Hatice Odacı).

Lemmens J. S., Valkenburg P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents, *Media Psychology*, 12: 77-95.

Liebowitz M. R. (1987) Social phobia. *Modern Problems of Pharmacopsychiatry*, 22:141-173.

Madran D. A. H. (2012) Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği’nin Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 23:1-6.

Madran D. A. H., Çakılcı F. E. (2014) Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15:99-107.

Mentzoni A. R., Brunborg S. G., Moide H., Myresth H., Skouverøe M. J. K., Hetland J., Pallesen S. (2011) Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 4(10) : 591 -598

Mercan (2010) Dijital dünyada zaman, mekân, insan ilişkileri ve yabancılaşıma. Silahlı Kuvvetler Dergisi, 403: 100-111.

Merton R. K. (1968) Social Theory and Social Structure. The Free Press, New York.

Mete K. (2019) Marmara Bölgesindeki Bireylerin Oyun Bağımlılığı Özellikleriyle Psikolojik Semptomlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, (Danışman: Doç. Dr. F. Gökben Hızlı Sayar).

Musluoğlu M. (2016) 15-19 yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örneğinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisinin incelenmesi. Beykent Üniversitesi sosyal bilimler enstitüsü, Yüksek lisans tezi, İstanbul, (Danışman: Yrd Doç. Dr. Ayşegül Selcen Güler).

Mustafaoğlu R. Yasacı Z. (2018) Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. Bağımlılık Dergisi, 19(3): 51 – 58.

Önalgil S. (2012) 55 yaş ve üzeri bireylerde fiziksel aktivitenin, algılanan sosyal destek ve iyi olma durumuna etkisi. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek lisans tezi, İstanbul, (Danışman: Yrd. Doç. Dr. Suzan Yazıcı).

Özmen A., Aktaş Ö. (2019) bilgisayar oyunlarının saldırganlık düzeyi üzerindeki etkisinin incelenmesi. Milli Eğitim Dergisi, 48 (222): 213 – 232.

Öztürk M. O., Uluşahin A. (2015) Ruh sağlığı ve bozuklukları. Nobel Tıp Kitabevleri, Ankara.

Parmaksız İ. (2019) Güvengenlik, öz-duyarlık ve sosyal kaygı arasındaki ilişkiler. Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 13(19): 201 – 223.

Sarı E., Şanal M., Kaya C. (2019) Explaining social support and its effect on psychological well-being. Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 10(17): 1752 – 1761.

Say F. S. (2016) Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tasarlanan Bilgisayar Oyununu Öğrencilerin Fene Yönelik Özyeterliliklerine, Motivasyonlarına ve Saldırganlıklarına Etkisi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, Denizli, (Danışman: Prof. Dr. Hüseyin Bağ).

Seeman M. (1959) On the meaning of alienation. American Sociological Review, 24(6): 783- 791.

Soykan Ç., Özgüven D. H. Gençöz T., (2003) Liebowitz Social Anxiety Scale: The Turkish Version. Psychological Reports 93:1059-1069.

Sözen H. (2019) Spor bölümlerinde öğrenim görev üniversite öğrencilerinin interaktif oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Dergisi, 1(2): 47 – 55

Sucu İ. (2012) Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön değiştirmesi: Smeet oyunu örneği. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 3: 56-88.

Sungur M. Z. (2000) Bilişsel davranışçı yaklaşımlar ve sosyal fobi. Klinik Psikiyatri Dergisi, 3(2): 27-32.

Şahin M. (2019) Korku, kaygı ve kaygı (anksiyete) bozuklukları. Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi, 6(10): 117-135.

Şahin N. (2014) Ergenlik problemleri ve baş etme yöntemleri ile internet bağımlılığı arasındaki ilişki. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Uygulamalı Psikoloji Programı. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, (Danışman: Yrd.Doç.Dr. Pervin Sevdâ Bıkmaz).

Şelimen M., Ceylan H. (2018) Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışı üzerindeki etkileri. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 11(60): 1307-9581

Şimşek H., Akdemir A. T. (2015) Üniversite Öğrencilerinde Okula Yabancılaşma. Current Research in Education,1(1): 1-12.

Şimşek M. Ş., Çelik A., Akgemci T., Fettahlıoğlu T. (2006). Örgütlerde yabancılaşmanın yönetimi araştırması. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (15), 569-587.

Talan T., Kalınkara Y. (2020) Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Dergisi, 9(1) : 1-13.

Tanrıkulu M. (2019) Ergenlerde internet kullanımı ve bağımlılığıyla ilişkili faktörler: bağlanma, öz-denetim ve algılanan sosyal destek. Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek lisans tezi, Ankara, (Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Meltem Anafarta Şendağ).

Taş İ., Güneş Z. (2019) 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. Klinik Psikiyatri, 22: 83-92.

Tekin O. (2019) Öğretmenlerin Sosyal Medya Bağımlılık Seviyelerinin Genel Erteleme Davranışlarıyla İlişkisi. Türkiye Eğitim Dergisi, 3(1): 36-41.

Tekindal M., Çalışkan B. (2016) Üniversite 1. sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi: Hacettepe Üniversitesi İBBF örneği. Ufkun Ötesi Bilim Dergisi, 16 (1): 1 – 26.

Terlemez C. (2019) Dijital Oyun Bağımlılığı İle Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, (Danışman: Doç. Dr. Cumhuriyet Taş).

Tezcan M. (1985) Gençlik ve yabancılaşma. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 18(1):121-127.

Tolan B. (1980) Çağdaş Toplumun Bunalımı Anomi ve Yabancılaşma. Ankara İktisadi ve İdari İlimler Akademisi Yayınları, Ankara.

- Turan N., Özkan B. (2019) Travmatik terör yaşantıları sonrası kendine yabancılaşma. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 11(4):496-505.
- Turan T. R. (2015) Başkent Üniversitesi Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı Sıklığı Ve İlişkili Faktörler. Başkent Üniversitesi Tıp Fakültesi Aile Hekimliği Anabilim Dalı, Uzmanlık Tezi, Ankara, (Danışman: Prof. Dr. Rengin Erdal).
- Tutar H. (2000) Kriz ve Stres Ortamında Yönetim, Hayat Yayınları, İstanbul.
- Türkçapar H. (1999) Sosyal fobinin psikolojik kuramı. *Klinik psikiyatri*, 2: 247-253.
- Uçar Ş. (1987) Alienation (Yabancılaşma). *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 4: 235- 247.
- Urgan S., Sevim Ş., Özgüleş B. (2020) Organizasyonlarda Görülen Değişime Direnç, Yabancılaşma ve Değersizlik Hissi: Bir Kamu Hastanesinde Araştırma. *Sağlık ve Sosyal Refah Araştırmaları Dergisi*, 2(1):15-24.
- Uysaler A. L. (2010) Örgütsel yabancılaşmanın örgütsel bağlılık, iş tatmini ve işten ayrılma eğilimi ile bağlantısı ve yabancılaşma yönetimi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gebze İleri Teknoloji Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gebze, (Danışman: Doç. Dr. Adnan Ceylan)
- Uzakgiden M. A., Erözkan A. (2019) Sosyal ağlarda sosyal destek beklentisi: ölçek geliştirme, güvenirlik ve geçerlik çalışması. *Ege Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 2(1):20-33.
- Uzun S. (2018) Yabancılaşma problemi ve yabancılaşmanın gündelik hayata yansıması: “sátántangó” adlı filmin çözümlemesi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Bolu, (Danışman: Prof. Dr. Barış Bora Kılıçbay).
- Ücan İ. (2018) Algılanan Sosyal Destek İle Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, (Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Eyyüb Ensari Cicereli).
- Vatandaş S. (2020) Sokaktan ekrana: oyunun mekânsal ve işlevsel değişimi. *Intermedia International E-Journal*, 7(12): 19- 32.
- Witteck C. T., Finserås T. R., Pallesen S., Mentzoni R. A., Hanss D., Griffiths M. D., Molde, H. (2015). 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.
- Yağar F., Dökme S. (2018) Niteliksel araştırmaların planlanması: araştırma soruları, örneklem seçimi, geçerlik ve güvenirlik. *Gazi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 3(3): 1- 9.
- Yalçın S., Bertiz Y. (2019) Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1): 27-34.
- Yalçıntaş M. (2019). Fen Bilimleri Öğretiminde Kuantum Öğrenme Modeli Kullanmanın İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Akademik Merak, Kaygı, Özyeterlik ve Başarı Düzeylerine Etkisi (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Yanguo F., Xiying J., Xinsheng G. (2003) Behavior Problem and Family Environment of Children with Video Games Dependence. Chinese Mental Health Journal, 6: 125-132.

Yaşar Karaman S. (2019) Ortaokul öğrencilerinin gözünden dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığı: kocaeli ili örneği. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum, (Danışman: Doç. Dr. Engin Kurşun).

Yaşar M. (2011) Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin, çocukların serbest oyunları arasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 20(2): 279-298.

Yavuz O. (2018) Özel yetenekli öğrencilerde internet ve oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi, 2(4): 281-296.

Yeşil A. (2018) Yabancılaşma ve sosyal medyanın toplumsal yabancılaşmaya etkisi. İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek lisans tezi, Malatya, (Danışman: Doç. Dr. Hasan Topbaş).

Yıldırım İ. (2004) Eş destek ölçeğinin geliştirilmesi. Psikolojik Danışma ve Rehberlik dergisi, 3 (22): 19-25

Yıldırım T., Çırak Y., Konan N. (2011) Öğretmen adaylarında sosyal kaygı. İnönü üniversitesi eğitim fakültesi dergisi, 12(1): 85-100.

Yıldız T. (2019) Lise öğrencilerinde fonksiyonel olmayan tutumların sigara kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi. Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Mersin, (Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Soner Çakmak).

Yılmaz E., Çağıltay K. (2004). Elektronik Oyunlar ve Türkiye. T.B.D. 21. Ulusal Bilişim Kurultayı. Ankara.

Yılmaz E., Şahib L. Y., Haseski İ. H., Erol O. (2014) Lise öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi – Journal of Educational Sciences Research, 4(1): 133 – 145.

Yılmaz G., Şar A. H., Civan S. (2015) Ergenlerde mobil telefon bağımlılığı ile sosyal kaygı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying, 2 (2): 20-37.

Yılmaz N. (1997) Toplumsal yabancılaşma ve suçluluk açısından sporun önemi. Öneri Dergisi, 2(7): 121- 123.

Yiğit E., Günüş S. (2020) Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığına Göre Aile Profillerinin Belirlenmesi. YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi, 17(1):144-174.

Yüksel R., Kocairi C., Arslantaş H., Söylemez B. (2020) Ergenlerde İnternet Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. Balıkesir Sağlık Bilimleri Dergisi, 10(1): 19- 28.

Zorbaz O. (2013) Lise öğrencilerinin problemli internet kullanımının sosyal kaygı ve akran ilişkileri açısından incelenmesi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, (Danışman: Yrd. Doç. Dr. Meliha Tuzgöl Dost).

<http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>
(12.7.2020)

<https://www.sggm.saglik.gov.tr/TR,53949/dijital-oyun-bagimlilik-calistayi.html>
(17.07.2020)



8. EKLER



EK-1 Sosyodemografik Bilgi Formu

Bu form ve ölçekler çalışmaya katılım gösteren gönüllülerin verdiği yanıtlaması gereken kısımlardır. Araştırmada çıkan sonuçlar yüksek lisans tezinde kullanılacaktır. Tez danışmanı Dr. Zeynep Belma Gölge ve çalışmayı yürüten Haliç Üniversitesi Klinik Psikoloji Yüksek Lisans öğrencisi Nurdan Aydemir'dir. Katkılarınızdan dolayı teşekkür ederiz.

- 1- Yaşınız:
- 2- Cinsiyetiniz: ☐ Kadın ☐ Erkek
- 3- Medeni durum: ☐ Evli ☐ Bekar
- 4- Çocuk sayısı:
- 5- Eğitim durumunuz: ☐ ilköğretim ☐ lise ☐ üniversite ☐ yüksek lisans ☐ doktora
- 6- Mesleğiniz

- 7- Şu anda herhangi bir işte çalışıyor musunuz ?
☐ Evet ☐ Hayır
- 8- İş yerinizde bilgisayarınız var mı? ☐ Evet ☐ Hayır
- 9- Eğer cevabınız evet ise, iş yerinde bilgisayar kullanma süresi:
_____ Saat/Gün
- 10- İş yerinde bilgisayar kullanım amaçlarınızı süreleriyle birlikte işaretleyiniz.
☐ İş amacıyla Saat
☐ Sosyal medyayı takip etmek (facebook, instagram, twitter vb.) saat
☐ Oyun oynamak Saat
☐ Bahis sitelerini takip etmek Saat
☐ Dizi, film, alışveriş, haber vb. sitelere bakmak Saat
- 11- Evinizde bilgisayarınız var mı? ☐ Evet ☐ Hayır
- 12- Evde bilgisayar kullanım amaçlarınızı süreleriyle birlikte işaretleyiniz.
☐ İş/ödev yapma amacıyla Saat
☐ Sosyal medyayı takip etmek (facebook, instagram, twitter vb.) saat
☐ Oyun oynamak Saat
☐ Bahis sitelerini takip etmek Saat

☐ Dizi, film, alışveriş, haber vb. sitelere bakmak Saat

13- En çok günün hangi saatlerinde bilgisayar kullanırsınız?

14- Dijital platformlarda oyun oynar mısınız?

☐ Evet ☐ Hayır

15- Dijital oyunları ne amaçla oynarsınız?

☐ Eğlence

☐ Para kazanmak

☐ Sosyalleşmek

☐ Diğer (belirtiniz)

16- En sık oynadığınız üç oyun türü:

1.

2.

3.

17- En sık oynadığınız üç oyunun ismi:

1-

2-

3-

18- Ne sıklıkla sigara kullanırsınız? ☐ Hiç ☐Adet/gün

19- Ne sıklıkla alkol kullanırsınız? ☐ Hiç ☐ Haftada.....kez ☐ Ayda.....kez

EK – 2 Dean Yabancılaşma Ölçeği

Anket verileri sadece bilimsel amaçla kullanılacaktır. Anket formları da toplu olarak analiz edilecek, bireysel değerlendirme yapılmayacaktır. Ayrıca isminiz de talep edilmemektedir. Dolayısıyla samimi cevaplar vermeniz için hiçbir engel yoktur. Lütfen olması gerekeni değil, gerçek durumunuzu belirtiniz. Yan tarafta, aşağıdaki ifadelere katılma derecenizi belirleyen beş seçenek bulunmaktadır. Her ifadeye ne ölçüde katıldığınızı ya da katılmadığınızı, ilgili kutucuğa X işareti koyarak belirtiniz. Aşağıda yer alan ifadelere ne ölçüde katılıyorsunuz?		Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Ne katılmıyorum, ne katılmıyorum	Katılmıyorum	Tamamen katılmıyorum
1	İnsan, doğası gereği arkadaş canlısı ve yardımseverdir.					
2	Yaşadığımız dünya aslında dostane bir yerdir.					
3	Günümüzde gerçek arkadaşlar bulmak, geçmişe kıyasla çok daha kolaydır.					
4	Bir kişi arkadaş canlısı ise, her zaman arkadaş bulabilir.					
5	Bugünlerde insanları bir arada tutan bağların sayısı azalmıştır.					
6	Günümüzde insanlar nadiren yalnızlık hissediyorlar.					
7	Bazen kendimi dünyada tamamen yalnız hissediyorum.					
8	Arkadaşlarım, beni istediğim sıklıkta dışarı davet etmezler.					
9	Arkadaşlarımı istediğim sıklıkta ziyaret edemiyorum.					
10	Bugünün çocuklarının geleceği hakkında kaygılanıyorum.					
11	Bazen diğer insanların beni kullandığı duygusuna kapılıyorum.					
12	Küçük bir çocuğun yetiştirilmesinden sorumlu olmak endişe vericidir.					
13	Bugünlerde verilecek o kadar çok karar var ki bazen patlayacak gibi oluyorum.					
14	İnsanlar çarkların içerisine girmiş, düzenin birer parçası haline gelmiş durumdadır.					
15	Gelecek çok kasvetli görünüyor.					
16	Genelde hayatta ne elde ettiğin, nasıl elde ettiğinden daha önemlidir.					
17	İnsanların düşünceleri o kadar sık değişiyor ki günün birinde güveneceğimiz bir şey kalacak mı diye merak ediyorum.					
18	Her şey görecelidir ve yaşamın kesin kuralları yoktur.					
19	Sıklıkla hayatın gerçek anlamının ne olduğunu düşünüyorum.					
20	Bugünlerde birinin emin olabileceği bir şey varsa, o da hiçbir şeyden emin olamayacağıdır.					

EK-3 Liebowitz Sosyal Kaygı Ölçeği

Uyarılar: Tüm seçeneklere geçen haftayı düşünerek-bugün de dahil olacak şekilde puan veriniz. Eğer durumlardan biri geçen hafta içerisinde oluşmadıysa, bu durumla karşılaştığınızda göstereceğiniz tepkiyi puanlayınız. Her bir durum için (yaşanmış olan ya da yaşanmış olduğu varsayılan) hem “korku ya da anksiyete”nin derecesini hem de “kaçınma” sıklığını puanlayınız.

	Korku ya da anksiyete 0=yok 1=hafif 2=orta 3=şiddetli	Kaçınma 0=asla (% 0) 1=ara sıra (% 1-33) 2=sıkça (% 34-67) 3=genellikle (% 68-100)
1. Topluluk içerisinde telefon etmek		
2. Küçük bir grupta beraber bir aktiviteye katılmak		
3. Toplulukta yemek yemek		
4. Toplulukta içecek içmek		
5. Yönetici konumundaki biri ile konuşmak		
6. Seyirci önünde rol yapmak, oynamak ya da konuşmak		
7. Bir partiye / davete gitmek		
8. Biri ya da birileri tarafından izlenirken çalışmak		
9. Biri ya da birileri tarafından izlenirken yazı yazmak		
10. Çok iyi tanımadığınız birine telefon etmek		
11. Çok iyi tanımadığınız biri ile yüz yüze konuşmak		
12. Yabancılarla tanışmak		
13. Genel bir tuvalette idrar yapmak		
14. Başkalarının oturuyor olduğu bir odaya girmek		
15. İlgili merkezi olmak		
16. Ön hazırlık olmadan bir toplumda konuşmak		
17. Beceri, bilgi ya da yetenek ile ilgili bir sınava girmek		
18. Çok iyi tanımadığınız birine karşı görüş bildirmek ya da onunla aynı fikirde olmadığınızı söylemek		
19. Çok iyi tanımadığınız birinin doğrudan gözlerinin içine bakmak		
20. Bir gruba sözlü rapor vermek		
21. Cinsel ya da romantik bir ilişki amacıyla biriyle yakınlaşmaya çalışmak		
22- Bir malı parası iade edilmek üzere geri götürmek		
23. Bir parti / davet vermek		
24. Israrlı bir satıcıyı reddetmek		

EK-4 Buss - Perry Şiddet Ölçeği

		Kesinlikle uygun değil	Uygun değil	Ne uygun ne de uygun değil	Uygun	Kesinlikle Uygun
1	Bazı arkadaşlarım benim öfkeli biri olduğumu söylerler.	1	2	3	4	5
2	Gerekirse hakkımı korumak için şiddete başvurabilirim.	1	2	3	4	5
3	Birisi bana fazlasıyla iyi davrandığında "Acaba benden ne istiyor" diye düşünürüm	1	2	3	4	5
4	Arkadaşlarımın görüşlerine katılmadığım zaman bunu onlara açıkça söylerim.	1	2	3	4	5
5	Öfkeden deliye döndüğümde bir şeyler kırıp dökerim	1	2	3	4	5
6	İnsanlar benim görüşlerime katılmadıklarında onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam.	1	2	3	4	5
7	Zaman zaman bazı olaylara/kişilere yönelik kızgınlığım uzun süre bitmek bilmez.	1	2	3	4	5
8	Bazen başkalarına vurma dürtümü kontrol edemiyorum.	1	2	3	4	5
9	Sakin yapılı biriyimdir.	1	2	3	4	5

10	Tanımadığım insanlar bana fazla yakın davrandıklarında onlara şüpheyle yaklaşırım.	1	2	3	4	5
11	Daha önce, tanıdığım insanları tehdit ettiğim oldu.	1	2	3	4	5
12	Çok çabuk parlar ve hemen sakinleşirim	1	2	3	4	5
13	Birisi bana sataşırsa kolaylıkla onu itip tartaklayabilirim.	1	2	3	4	5
14	İnsanlar sinirimi bozduklarında kolaylıkla onlar hakkında ne düşündüğümü söyleyebilirim.	1	2	3	4	5
15	Zaman zaman kıskançlık beni yiyip bitirir.	1	2	3	4	5
16	Bir insana vurmanın mantıklı bir gerekçesi olamayacağını düşünüyorum.	1	2	3	4	5
17	Bazen hayatın bana adaletsiz davrandığını düşünürüm.	1	2	3	4	5
18	Öfkemi kontrol etmekte zorluk çekerim.	1	2	3	4	5
19	Yapmak istediğim bir şey engellendiğinde kızgınlığımı açıkça ortaya koyarım	1	2	3	4	5
20	Zaman zaman insanların arkamdan güldüğü duygusuna kapılırım.	1	2	3	4	5
21	İnsanlarla sıkça görüş ayrılığına düşerim	1	2	3	4	5
22	Birisi bana vurursa ben de karşılık veririm.	1	2	3	4	5
23	Bazen kendimi patlamaya hazır bir bomba gibi hissediyorum	1	2	3	4	5
24	Diğer insanların her zaman çok iyi fırsatlar yakaladıklarını düşünüyorum.	1	2	3	4	5

25	Birisi beni iterse onunla kavgaya tutuşurum.	1	2	3	4	5
26	“Arkadaşlarım”ın arkamdan konuştuklarını biliyorum.	1	2	3	4	5
27	Arkadaşlarım münakaşacı/tartışmayı seven biri olduğumu söylerler.	1	2	3	4	5
28	Bazen olmadık şeylere ortada mantıklı bir neden yokken aniden sinirlenir, tepki veririm.	1	2	3	4	5
29	Çoğu insana kıyasla daha sık kavgaya karıştığımı söyleyebilirim.	1	2	3	4	5

EK-5 Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği

Aşağıda 12 cümle ve her bir cümle için cevaplarınızı işaretlemeniz için 1'den 7'ye kadar rakamlar verilmiştir. Her cümlede söylenenin sizin için ne kadar çok doğru olduğunu veya olmadığını belirtmek için o cümle yanındaki rakamlardan yalnız bir tanesini işaretleyiniz. Bu şekilde 12 cümlelerin her birine bir işaret koyarak cevaplarınızı veriniz.

Lütfen hiçbir cümleyi cevapsız bırakmayınız. Sizce doğruya en yakın olan rakamı işaretleyiniz.

	Kesinlikle Hayır (1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	Kesinlikle Evet (7)
1. Ailem ve arkadaşlarım dışında olan ve ihtiyacım olduğunda yanımda olan bir insan (örneğin, flört, nişanlı, sözlü, akraba, komşu, doktor) var							
2. Ailem ve arkadaşlarım dışında olan ve sevinç ve kederlerimi paylaşabileceğim bir insan (örneğin, flört, nişanlı, sözlü, akraba, komşu, doktor) var.							
3. Ailem (örneğin, annem, babam, eşim, çocuklarım, kardeşlerim) bana gerçekten yardımcı olmaya çalışır							
4. İhtiyacım olan duygusal yardımı ve desteği ailemden (örneğin, annemden, babamdan, eşimden,							

çocuklarımdan, kardeşlerimden) alırım.							
5. Ailem ve arkadaşlarım dışında olan ve beni gerçekten rahatlatan bir insan (örneğin, flört, nişanlı, sözlü, akraba, komşu, doktor) var.							
6. Arkadaşlarım bana gerçekten yardımcı olmaya çalışırlar.							
7. İşler kötü gittiğinde arkadaşlarıma güvenebilirim.							
8. Sorunlarımı ailemle (örneğin, annemle, babamla, eşimle, çocuklarımla, kardeşlerimle) konuşabilirim.							
9. Sevinç ve kederlerimi paylaşabileceğim arkadaşlarım var.							
10. Ailem ve arkadaşlarım dışında olan ve duygularıma önem veren bir insan (örneğin, flört, nişanlı, sözlü, akraba, komşu, doktor) var.							
11. Kararlarımı vermede ailem (örneğin, annem, babam, eşim, çocuklarım, kardeşlerim) bana yardımcı olmaya isteklidir							
12. Sorunlarımı arkadaşlarımla konuşabilirim.							

EK – 6 Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Lütfen aşağıda belirtilen durumların sıklık derecesini son altı ayınızı düşünerek değerlendirin.

		Hiçbir zaman		Arasıra		Her zaman
1.	Bütün gün boyunca oyun oynamayı düşündüğünüz oldu mu?	1	2	3	4	5
2.	Boş zamanlarınızın çoğunu oyun oynamaya harcadınız mı?	1	2	3	4	5
3.	Kendinizi bir oyuna bağımlı gibi hissediyor musunuz?	1	2	3	4	5
4.	Düşündüğünüzden daha uzun süre oyun oynadığınız oldu mu?	1	2	3	4	5
5.	Oyunlara harcadığınız zaman git gide arttı mı?	1	2	3	4	5
6.	Bir kere başladığınızda oyunu bırakamadığınız oldu mu?	1	2	3	4	5
7.	Gerçek hayatı düşünmemek için oyun oynadığınız oldu mu?	1	2	3	4	5
8.	Stresten kurtulmak için oyun oynadığınız oldu mu?	1	2	3	4	5
9.	Daha iyi hissetmek için oyun oynadığınız oldu mu?	1	2	3	4	5
10.	Oyuna ayırdığınız zamanı azaltmadığınız oldu mu?	1	2	3	4	5
11.	Başkalarının oyun oynamanızı azaltmaya çalışıp başaramadığı oldu mu?	1	2	3	4	5
12.	Oyun oynamayı azaltmaya çalışıp başaramadığınız oldu mu?	1	2	3	4	5
13.	Oyun oynayamadığınızda kendinizi kötü hissettiğiniz oldu mu?	1	2	3	4	5
14.	Oyun oynayamadığınız için sinirlendiğiniz oldu mu?	1	2	3	4	5
15.	Oyun oynayamadığınızda stresli hissettiğiniz oldu mu?	1	2	3	4	5
16.	Başkalarıyla (aile, arkadaş gibi) oyuna harcadığınız zaman üzerine tartıştığınız	1	2	3	4	5

	oldu mu?					
17.	Oyun oynadığınız için başkalarını (aile, arkadaş gibi) ihmal ettiğiniz oldu mu?	1	2	3	4	5
18.	Oyun oynamaya harcadığınız zaman konusunda yalan söylediniz mi?	1	2	3	4	5
19.	Oyuna harcadığınız zaman yüzünden daha az uyuduğunuz oldu mu?	1	2	3	4	5
20.	Oyun oynadığınız için diğer önemli aktiviteleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettiğiniz oldu mu?	1	2	3	4	5
21.	Uzun süre oyun oynadıktan sonra kendinizi kötü hissettiğiniz oldu mu?	1	2	3	4	5

EK – 7 Aydınlatılmış Onam Formu

Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Eğilimi ve Sosyalleşme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi Konulu bu çalışma Dr. öğretim Üyesi Zeynep Belma Gölge danışmanlığında Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Yüksek Lisans programı öğrencisi Nurdan Aydemir tarafından yürütülmektedir. Çalışmanın amacı genç yetişkinlerde dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek ve dijital oyun bağımlılığı ile kişilerdeki saldırganlık eğilimi, sosyal yabancılaşıma, sosyal destek ve sosyal anksiyete arasındaki ilişkinin İncelenmesidir. Çalışma, özellikle Türk toplumunda doğrudan araştırılmamış bir konuda bilimsel yazına katkıda bulunacağından önemlidir. Bilgileriniz bilimsel amaçlı kullanılacak ve kişisel bilgileriniz gizli kalacaktır. Bilimsel amaçlar dışında kayıtlar kullanılmayacak ve başkalarına verilmeyecektir. Anket ve ölçek formlarında kişisel bilgiler yer almayacağından elde edilen veriler anonim olarak değerlendirilecektir. Çalışmaya katılıp katılmamak konusunda tercih hakkına sahipsiniz. İstedığınız anda araştırmacıya haber vererek çalışmadan çekilebilirsiniz. Araştırmayı kabul etmemeniz durumunda veya herhangi bir nedenle çalışma programından ayrılmak istediğiniz takdirde, araştırmadan çıkarılacaksınız. Araştırma için yapılacak harcamalarla ilgili herhangi bir parasal sorumluluk altına girmeyeceksiniz ayrıca size de bir ödeme yapılmayacaktır. Çalışmaya gönüllü olarak dahil olduğunuzda size tarafınızca doldurulmak üzere ölçeklerin yer aldığı formlar verilecektir. En az 350 kişiye uygulanması planlanan çalışmada ölçeklerin doldurulması yaklaşık 20 dk sürmektedir. İster doğrudan, ister dolaylı olsun araştırma uygulamasından kaynaklanan nedenlerle meydana gelebilecek herhangi bir sorunun ortaya çıkması halinde, her türlü danışmanlık araştırmacılar tarafından sağlanacaktır.

KATILIMCININ BEYANI

Araştırma ile ilgili yukarıda belirtilen açıklamalar araştırmacılar tarafından hem sözlü hem yazılı olarak tarafıma aktarıldı. Bu bilgilendirmeden sonra araştırmaya “katılımcı” olarak davet edildim. Araştırma sonuçlarının eğitim ve bilimsel amaçlarla kullanımı sırasında kişisel bilgilerimin ihtimamla korunacağı konusunda bana yeterli güven verildi. Bana yapılan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım.

Çalışmaya katılmayı gönüllülük içerisinde kabul ediyorum.

Katılımcı - Adı Soyadı :

İmza

Araştırmacı -Adı Soyadı: Nurdan Aydemir

Tel:

E-mail adresi :

EK 8: Etik Kurul İzni



**T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
GİRİŞİMSSEL OLMAYAN KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU**

SAYI : 175
KONU: Etik Kurul İzni

29.11.2019

Sayın; Nurdan Aydemir

Haliç Üniversitesi Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu tarafından yapılmış olduğunuz başvuru incelenmiş olup, Dr. Öğr. Üye. Zeynep Belma Gölge'nin danışmanlığında planladığınız "Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Eğilimi ve Sosyalleşme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" isimli araştırmanız kurumumuzun 29.11.2019 tarihli toplantısında etik yönden uygun bulunmuştur.

Bilgilerinize sunarım.

Prof. Dr. Melek Güneş YAVUZER
Etik Kurul Başkanı

EK.Etik Kurul Kararı

Sütlüce Mah. İmrahor Cad. No:82 Beyoğlu- İSTANBUL
Tel: 0212 924 24 44/2704 Faks: 0212 343 08 78
etikkurul@halic.edu.tr İnternet:www.halic.edu.tr

9. ÖZGEÇMİŞ

Nurdan Aydemir . yılında 'da doğdu. 2017 senesinde Haliç Üniversitesi Psikoloji bölümünden mezun oldu. Lisans döneminde Erasmus Öğrenci Değişim Programıyla İtalya'da bir dönem okuma hakkı kazandı. Mezuniyetinin ardından özel kurumlarda psikolog olarak çalışmaya başladı.

