

ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Cilt: 12 Sayı: 67 Yıl: 2019
www.sosyalarastirmalar.com
Issn: 1307-9581



Doi Number:
<http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3788>

Volume: 12 Issue: 67 Year: 2019
www.sosyalarastirmalar.com
Issn: 137-9581

ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI VE SALDIRGANLIK ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA A RESEARCH ON ONLINE GAMING ADDICTION AND AGGRESSION

Müjdat YEŞİLDAL*
Hilal AKMAN DÖMBEKÇİ**
Mehmet Akif ERİŞEN***

Öz

Bu araştırmanın amacı üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerinin belirlenmesi; demografik faktörlere göre farklılıklarının, ilişki ve etkilerinin analiz edilmesidir. Araştırmanın verileri 2019 yılı mart ayında anket yöntemi ile toplanmıştır. Anket formunda Kaya (2013) tarafından geliştirilen Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Demirtaş Madran (2012) tarafından Türkçeye geçerlilik ve güvenilirliği yapılan Saldırganlık ölçeği kullanılmıştır. Ölçeklere ait güvenilirlik katsayıları sırasıyla $\alpha=0,926$ ve $\alpha=0,878$ olarak bulunmuştur. Araştırma kapsamında 396 kişiye ulaşılmıştır. Toplanan veriler SPSS programında analiz edilmiştir. Veriler normal dağılıma uygun olduğu için parametrik testler kullanılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin %76'sı erkek, %24'ü kişi kadın, Katılımcıların %53,3'ü 21-23 arası grubunda, %82,6'sı lisans öğrenim seviyesindedir. Toplam gelir durumu 2001-3000 ₺ olanların oranı %53,5 iken; %34,1'i günde 1 saat çevrimiçi oyun oynamaktadır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı cinsiyet, oyun oynama süresi ve gelir durumuna; saldırganlık ise cinsiyet ve oyun oynama süresine göre farklılaşmaktadır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönde orta düzeyde ilişki tespit edilmiştir. Ayrıca regresyon analizi sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılığının saldırganlık puanlarını yordadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Saldırganlık, Bağımlılık.

Abstract

The aim of this study was to determine the online game addiction and aggression levels of university students; to analyze the differences, relationships and effects according to demographic factors. The data of the study was collected by the survey method in March 2019. Online Game Dependence Scale developed by Kaya (2013) and the Aggression Scale which was validated and reliable in Turkish by Demirtaş Madran (2012) were used in the questionnaire form. The reliability coefficients of the scales were $\alpha = 0.926$ and $\alpha = 0.878$, respectively. 396 people were reached within the scope of the research. The collected data were analyzed in SPSS program. Parametric tests were used since the data were suitable for normal distribution. 76% of the students participated in the research were male, 24% were female, 53.3% of the participants were in the group of 21-23, 82.6% were at undergraduate level. While the ratio of those with a total income of 2001-3000 ₺ is 53.5%; 34.1% play online for 1 hour per day. Online gaming addiction is based on gender, duration of play and income; aggression differs according to gender and playing time. A moderate positive relationship was found between online game addiction and aggression. In addition, as a result of regression analysis, online game addiction predicted aggression scores.

* Arş. Gör., Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Sağlık Yönetimi Bölümü, mujdatyesildal@gmail.com

** Arş. Gör., Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Sağlık Yönetimi Bölümü, akmhll@gmail.com

*** Arş. Gör., Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Sağlık Yönetimi Bölümü, m.erisen1992@gmail.com



Keywords: Online Game Addiction, Aggression, Addiction.



1. GİRİŞ

Oyunlar geçmişten itibaren insanların kendilerine eğlence aracı olarak seçtikleri bir aktivitedir. Sadece çocuklar değil aynı zamanda gençler ve yetişkinler de bu aktiviteden kendilerine pay çıkarmışlardır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyunlar yerini daha çok teknolojik unsurlara bırakmışlardır. İletişim aracı olarak da kullanılan oyunlar özellikle teknolojiyi daha çok takip eden ve iç içe olan gençler tarafından tercih edilmektedir. Oyunlar artık sadece bilgisayar ve tabletlerde oynanmaktan çıkmış akıllı telefonlara kadar indirgenmiştir. Sanal ortama taşınan bu oyunlar neticesinde de çocuklar ve gençler artık ulaşma imkanının da zor olmamasından ötürü boş vakitlerini oyun oynayarak geçirmektedirler. Bu zamanın aşırıya kaçmasıyla da oyun bağımlılığı ortaya çıkmıştır. Çocukların ve gençlerin eskiden sokaklarda geçirdikleri oyun aktiviteleri, teknoloji ile birlikte bilgisayar, cep telefonu gibi teknolojik unsurlarla oynanan sanal aktiviteler haline gelmiştir. Oyun bağımlılığını tanımlamak isteyen bazı araştırmacılar oyun bağımlılığını diğer bağımlılıklarla olan benzerliklerine dikkat çekmektedir. Bu araştırmacılara göre bir bağımlılıktan bahsederken altı temel özelliğin olması gerekmektedir. Bunlardan birincisi “dikkat çekme”, oyunun oynayan bireyin en önemli aktivitesi olması ve düşüncelerine, yaptığı davranışlarına ve duygularına egemen olmasıdır. İkincisi “ruh halinin değişimi”, bireyin oyuna bağımlı haline gelmesiyle öznel deneyimleridir. Üçüncüsü “tolerans”, bireyin oynadığı oyuna harcadığı zamanının giderek artmasıdır. Dördüncü olan “geri çekilme semptomları”, oyun bittiğinde veya oyunun yarıda kalması durumunda hissettiği rahatsızlıklar, kötü duygular ve fiziksel etkilerdir. Beşincisi “çatışma”, oyun bağımlısı kişinin kendisi ve çevresiyle yaşadığı çatışmalardır. Altıncısı ve sonuncusu olan “nüksetme”, oyun oynamamak için oyundan uzak durma ve oyun oynama süresini kontrol etme periyotlarının tekrar eski haline dönmesidir (Akın vd., 2016).

Gençler tarafından bilgisayar, cep telefonu ve oyun konsolu gibi teknolojik aygıtlar ve yazılımlar sayesinde birçok katılımcının beraber oynayabileceği sanal ortama aktarılmış olan çevrimiçi oyunlar yoğun olarak tercih edilmektedir (Dursun & Çapan, 2018). Günümüz çağında teknolojik gelişmeler sonucunda akıllı telefonlar aracılığıyla da oyun kullanıcıları küresel müsabakalar yapabilmektedir. İnternetin bilgisayar ve cep telefonu ile çevrimiçi oyunlar dünyasına girmesinden sonra dünyanın her yerinden kullanıcılar çevrimiçi oyunlar sayesinde birlikte vakit geçirebilmekte ve iletişim kurabilmektedir. Kullanıcıların oyunlara bağımlılık derecelerini basit bir grafiğe sahip oyunlar ve en gelişmiş grafiklere sahip oyunlar kullanıcıların iletişimi için sağladıkları yazılı ve sesli iletişim imkanlarıyla artırmaktadır (Akın, Turan & Akın, 2015). Çevrimiçi oyunlar ve video oyunlarını aynı çerçeve içerisinde değerlendirmek çok da sakıncalı bir durum olarak gözükmemektedir. Literatür araştırmalarında video oyunları ve çevrimiçi oyunlar hakkında görüşler birbiri ile birlikte alınmış durumdadır. (Balıkçı,2018). Dijital oyunlar daha çok akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlarla oynanan oyunlar olarak isimlendirilir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ise kişinin saplantılı bir şekilde oyun oynayıp sosyal, psikolojik ve mesleki sorunlar yaşamasına sebep olan bir durum olarak belirtilmiştir (Bekir,2018). Farklı yaşlardan bireylerin oynadığı bu oyunlar genel itibari ile çocukları ve gençleri hedef kitle olarak almıştır. Bu oyunlar çeşitleri farklılık göstermektedir, içerik bakımından şiddet ve çatışma gibi durumları bulundurması o oyunu oynayan bireye oynadığı süre zarfında bir takım ruhsal, fiziksel, sosyal problemler yaşamasına neden olmaktadır. Akıllı telefonlarda da oynanabilen çevrimiçi oyunlar sayesinde, bu oyunların çocukların ve gençler üzerinde davranışsal ve ruhsal birçok etkisi bulunmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı, bireylerin oyun oynamayı uzun süre devam ettirmeleri, oynadıkları oyunları yaşamlarıyla ilişkilendirmeleri bu sebeple de yapması gereken işleri ertelemeleri ve oyunu diğer aktivitelerle tercih etmeleridir (Orhan, 2018). Dijital oyun; bilgisayar tabanlı, grafik veya metin üzerine yazılmış bilgisayar, tablet, cep telefonu vb. teknolojik aygıtlarla sanal ortamlarda bir veya birden fazla kişinin çevrimiçi ağ üzerinden birlikte bağlanabildiği eğlence ve boş zaman faaliyeti olan bir bilgisayar yazılımı olarak tanımlanmaktadır (Yavuz & Tarlakazan, 2018). Bir başka tanımlamada ise dijital oyunlar; büyük bir kitle tarafından bir tür eğlence aracı olarak kullanılan, kullanıcıların kendi istekleri ile oynadıkları, dış dünyadan bağımsız olarak kendi kuralları olan ve eğlence unsuru olarak kullanılan dijital ortamlardır (Taylan, Topal & Ayas, 2018). Dijital oyunlar oynamak artık çok popüler bir hale gelmiştir. Bu oyunların aşırı oynandığı zaman ise bağımlılık yaptığına dair bazı kanıtlar vardır (Balıkçı,2018). Çevrimiçi oyun bağımlılığı son yıllarda epey tartışılan ve yapılan araştırmaların hızlandırıldığı bir alan olmasına karşın araştırmacılar tarafından ortak bir fikir bulunamamıştır. Bu sebeple bireylerin oyun bağımlısı olarak kabul edilmesini ve bu bağımlılığın nasıl ölçüleceği hakkında araştırmalar devam etmektedir. Dijital oyunda harcanan süre, oyun bağımlılığını gösteren öğelerden birisidir. Oyun bağımlılarının oyun oynama süresi oyun bağımlısı olmayan bireylere göre daha fazladır. Oyunların fazla oynanması kişiyi olum yönde değil daha çok olumsuz yönde (sosyal olmada sorun, benlik saygısı, akademik başarı) etkilemektedir. Bilgisayar oyunlarını günlük yaşamında çok fazla zaman harcayarak oynayan bireyler sosyal hayatlarında, arkadaşlık



ilişkilerinde, derslerinde, ödev ve sorumluluklarında sorunlar yaşamaktadır. Oyun oynamak özelliklere küçük yaştaki çocuklara olumlu katkılarda bulunsa da aşırıya kaçılması durumunda oldukça fazla olumsuz sonuçlar ortaya çıkarmaktadır (Bülbül, Tunç & Aydil, 2018).

İnsanlar geçmişten günümüze sürekli iletişim ve ilişki içerisinde olmuşlardır. İletişim ve ilişkilerde meydana gelen bazı bozulmalar saldırganlık durumunu ortaya çıkarmıştır. Türk Dil Kurumuna göre saldırganlık; “bireyin düşüncesini veya yaptığı davranışları, dıştaki direnmelere rağmen düşünce ve davranışlarını karşısındakine zorla benimsetme çabası” olarak tanımlanmıştır (TDK, 2019). Bireyler bir düşüncesinin ve davranışının toplum tarafından kabul görmemesiyle düşüncelerini karşı tarafa saldırgan bir tavırla hatta bazen de şiddete başvurarak kabul ettirmeyi düşünürler. Saldırgan davranışlar günümüzde önemli bir toplumsal sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kavram sadece ülkemizde değil, insanın var olduğu bütün yerlerde karşımıza çıkmaktadır (Ulu & İkis, 2015). Saldırganlık davranışın nedenini araştırmak için bireyin çocuklukta sorunlarını veya hayatındaki bir dönüm noktası var ise bu dönüm noktası ve sorunların neler olduğunu bilmemiz gerekmektedir. Saldırgan davranış ömür boyu süreklilik gösteren bir kişilik özelliğinin yanında, çocukluk döneminde görülen bir saldırgan davranış ömür boyu devam edebilir, hatta bu davranış yaşamın devamında artış da gösterebilir (Ulu Ercan, 2018). Saldırgan davranışlarda bulunmak sadece çocukluk çağında yaşanan bir problem olarak ortaya çıkmaz. Saldırgan davranışlar sonradan da kazanılan bir davranış olabilir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyun oynamadaki artışlar oyunların kategorisini de oldukça artırmıştır. Şiddet içerikli oyun oynayan çocuk veya gençlerin saldırgan davranışları gözle görülebilir bir durumdur. (Gündoğdu, 2019). Günümüzde tanık olduğumuz şiddet ve saldırı olayları çok fazla dikkat çekmeye ve kişilerin kaygılanmasına sebep olmaktadır. Bu bağlamda saldırganlık üzerine çok konuşulan, araştırmalar yapılan, medyalarda çokça yer bulan bir konu haline gelmiştir. Araştırmacılar bazıları medyanın kötü örnek teşkil oluşturarak çocukların şiddete yöneldiğini söylemektedir (Yaşar & Paksoy, 2011). Teknolojiyi yakından takip eden ve teknolojiyle içi içe olan gençler için oyunlar bir çeşit stres atma aktivitesi olarak görünse de oyunların içlerindeki şiddet ve saldırganlık içeren betimlemeler gençler ve çocuklar üzerinde etki bırakmaktadır. Ülkemizde üniversite öğrencileri arasında çoklu oyuncularla oynanan çevrimiçi oyunlar sayesinde bir çeşit iletişim ağı oluşmuş durumdadır. Gençler bu oyunlar sayesinde birbirleriyle iletişim içerisinde arkadaşlık kurup sosyalleşmenin yanı sıra sosyal bir yalnızlık durumu ortaya çıkarmaktadır. Oyunların aşırıya kaçarak oynanması ile oyun kullanıcıları günlük hayatında da oyun karakterine uygun davranmaya çalışıp gerçek dünya ile sanal dünyayı karıştırma durumuna düşebilir. Şiddet içerikli oynayan bireylerin gerçek hayatta da şiddete eğilimli olması bu sebeplerden ötürü normal gibi düşünülebilir (Doğan, Karacan Doğan, & Kayışoğlu 2017).

Salırganlık birçok unsur neden olmaktadır. Çocukluk dönemlerinde yaşanan bir olayın yaşamın ileri dönemlerine etki etmesi gayet tabiidir. Teknolojinin hayatımıza girmesiyle birlikte saldırganlığa etki eden unsurlar da teknoloji ile birlikte farklılıklar ve yenilikler göstermiştir. Salırganlık birçok şekilde ifade edilebilir. Bir durum karşısında bireyin öfkelenmesiyle karşı tarafa fiziksel bir zarar vermesi salırganlık durumu iken, bireyin bir davranış ve düşüncesini karşı tarafa kabul ettirmeye sözel ve psikolojik olarak kabul ettirmeye çalışması da bir salırganlık durumudur. Salırganlığın nedenleri ailesel, çocukluk dönemi, toplumsal kültür değerleri, teknolojik gelişmenin getirmiş olduğu oyun, medya vb. birçok unsurlar olabilir. Salırganlık nedenleri; aile içi şiddetin görülmesi, bireyin ilgi ve sevgiden eksik kalması, yapısı bozulmuş aile, medyada bulunan şiddet içerikli yazılı ve görsel unsurlar, şiddet içerikli çevrimiçi oyunlar vb. unsurlar olabilir (Koç, 2014).

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu araştırma ile üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve salırganlık düzeylerinin belirlenmesi; demografik faktörlere göre farklılıklarının, ilişki ve etkilerinin analiz edilmesi amaçlanmıştır. Teknolojinin hızlı bir şekilde hayatımıza girmesiyle birlikte akıllı telefon, tablet, bilgisayar her yaş grubu tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Oyun kavramının da teknolojiyle değişmesiyle, oyunlar çocuk ve gençler tarafından oldukça rağbet görmektedir. Oyunların artık sanal ortama girmesiyle birlikte oyun kategorileri de oldukça artmıştır. İçerik bakımından şiddet ve salırganlık içeren oyunlar çocuklar ve gençler üzerinde ruhsal, sosyal ve fiziksel birçok değişime yol açmıştır. Bu değişimlerin de oyuncular tarafından farklı davranışsal sorunlara yol açtığı düşünülmektedir.



2.2. Araştırmanın Tipi

Araştırma Selçuk Üniversitesi öğrencilerine yapılan tanımlayıcı nitelikte nicel bir araştırmadır. Nicel araştırmalar sayısal veriler kullanılarak kesin ve genellenebilir sonuçlara ulaşmayı hedefleyen araştırmalardır (Karasar, 2016; Şahin & Gürbüz, 2017).

2.3. Araştırmanın Evreni ve Örnekleme

Araştırma Selçuk Üniversitesi'nde okuyan 18 yaş üzeri öğrencilere uygulanmıştır. Araştırmanın evreni 95.672 kişiden oluşmaktadır. Araştırmada kolayda örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Coşkun ve diğerlerine (2017) göre 95.672 kişilik evrene \pm %5 kabul edilebilir hata oranına göre %95 güven aralığında önerilen örneklem büyüklüğü 384 kişidir. Toplanan anket sayısı 413 iken araştırmaya 396 anket dahil edilmiştir.

2.4. Araştırmada Kullanılan Veri Toplama Araçları

Araştırmada temel demografik bulgular için ilgili literatür taranarak oluşturulan demografik veri formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Saldırganlık Ölçeği kullanılmıştır. Ölçeklerin güvenilirlik düzeylerini belirlemek için Cronbach's Alpha katsayıları kullanılmıştır. Çalışmadan elde edilen Cronbach's Alpha değerleri tablo 1'de sunulmuştur. Kaya (2013) tarafından geliştirilen Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği 21 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğe ait Cronbach's Alpha katsayısı 0,926 olarak bulunmuştur. Buss ve Perry (1992) tarafından geliştirilen ve Demirtaş Madran (2012) tarafından Türkçeye geçerlilik ve güvenilirliği yapılan Saldırganlık ölçeği 29 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğe ait Cronbach's Alpha katsayısı 0,878 olarak bulunmuştur. Karagöz'e (2016) göre ölçekler yüksek derecede güvenilirlerdir.

Tablo 1. Ölçeklere Ait Güvenilirlik Analizi

Ölçekler	İfade Sayısı	Cronbach's Alpha
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	21	0,926
Saldırganlık Ölçeği	29	0,878

2.5. Araştırma Verilerinin Toplanması ve Değerlendirilmesi

Veriler araştırmacı tarafından 05.03.2019 - 25.03.2019 tarihleri arasında anket yöntemi kullanarak toplanmıştır. Bir anketin doldurulması için 8-10 dakikalık süre yeterli olmaktadır. Verilerin toplanması sırasında katılımcılardan sözel onam alınmıştır. Araştırmada veriler toplandıktan sonra bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Verilerin incelenmesi için SPSS 25,0 programı kullanılmıştır. Araştırma bulgularının değerlendirilmesinde yüzdelik dağılımlar, ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum değerler kullanılmıştır. Yapılan normallik testi sonucunda veriler normal dağılıma uygunluk gösterdiği için parametrik testler kullanılmıştır.

2.6. Araştırma Hipotezleri

Hipotez 1 H_0 : Cinsiyete göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.

Hipotez 2 H_0 : Yaşa göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.

Hipotez 3 H_0 : Öğrenim durumuna göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.

Hipotez 4 H_0 : Gelir durumuna göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.

Hipotez 5 H_0 : Günlük oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.

Hipotez 6 H_0 : Cinsiyete göre saldırganlık puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.

Hipotez 7 H_0 : Yaşa göre saldırganlık puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.

Hipotez 8 H_0 : Öğrenim durumuna göre saldırganlık puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.

Hipotez 9 H_0 : Gelir durumuna göre saldırganlık puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.

Hipotez 10 H_0 : Günlük oyun oynama süresine göre saldırganlık puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.

Hipotez 11 H_0 : Çevrimiçi oyun bağımlılığı puanı ile saldırganlık puanı arasında istatistiki açıdan anlamlı bir ilişki yoktur.

Hipotez 12 H_0 : Çevrimiçi oyun bağımlılığının Saldırganlığa istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi yoktur.



3. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde öğrencilere ait temel demografik bulgular, karşılaştırma analizleri, korelasyon analizi ve regresyon analizi tablolar halinde sırasıyla verilmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Bulgular

Özellikler (n=396)		n	%
Cinsiyet	Erkek	301	76,0
	Kadın	95	24,0
Yaş	18-20	170	43,0
	21-23	211	53,3
	24-26	15	3,7
Öğrenim Durumu	Ön lisans	69	17,4
	Lisans	327	82,6
Gelir Durumu	1001- 2000 ₺	93	23,5
	2001- 3000 ₺	212	53,5
	3001- 4000 ₺	56	14,1
	4001 ₺ ve üzeri	35	8,8
Günlük Oyun Oynama Süresi	1saat	135	34,1
	2saat	118	29,8
	4saat	85	21,5
	5 saat ve üzeri	58	14,6

Tablo 2’de görüldüğü üzere araştırmaya katılan öğrencilerin %76’sı erkek ve %24’ü kişi kadın olmak üzere toplam 396 kişiden oluşmaktadır. Katılımcıların %53,3’ü 21-23 arası grubunda, %82,6’sı lisans öğrenim seviyesindedir. Toplam gelir durumu 2001-3000 ₺ olanların oranı %53,5 iken; %34,1’i günde 1 saat çevrimiçi oyun oynamaktadır.

Tablo 3. Katılımcıların Ölçeklerden Aldıkları Puanlar

Ölçekler	Ort. ± Ss.	Min	Max
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	2,73±0,82	1,00	4,62
Saldırganlık Ölçeği	2,88±0,61	1,14	4,86

Tablo 3’e göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ait ortalama puan 2,73±0,82 minimum değer 1 maksimum değer 4,62 olarak bulunmuştur. Saldırganlık Ölçeğine ait ortalama puan 2,88±0,61 minimum değer 1,14 maksimum değer 4,86 olarak bulunmuştur.

Tablo 4. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Demografik Değişkenlere Göre Farklılık Analizi

Özellikler (n=396)	n	Ort.±Ss.	Test değeri	p değeri	Anlamlılık	
Cinsiyet	Erkek	301	2,85±0,79	5,031	<0,001	
	Kadın	95	2,38±0,81			
Yaş	18-20	170	2,79±0,75	0,826	0,438	
	21-23	211	2,69±0,88			
	24-26	15	2,63±0,80			
Öğrenim Durumu	Ön lisans	69	2,75±0,89	0,184	0,864	
	Lisans	327	2,73±0,81			
Gelir Durumu	1001- 2000 ₺ ¹	93	2,49±0,83	4,003	0,008	1<2,3*
	2001- 3000 ₺ ²	212	2,78±0,81			
	3001- 4000 ₺ ³	56	2,92±0,75			
	4001 ₺ ve üzeri ⁴	35	2,81±0,91			
Günlük Oyun Oynama Süresi	1 saat ¹	135	2,09±0,69	87,69	<0,001	1<2,3,4*
	2 saat ²	118	2,78±0,60			
	4 saat ³	85	3,15±0,68			
	5 saat ve üzeri ⁴	58	3,54±0,50			

Post-Hoc Testleri: * Tukey HSD



Katılımcıların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden aldıkları puan ortalamalarının karşılaştırılması Tablo 4'te verilmiştir. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması ile cinsiyet, gelir durumu ve günlük oyun oynama süresi arasında istatistiksel anlamlılık saptanırken ($p < 0,05$); yaş ve öğrenim durumu arasında anlamlılık saptanmamıştır ($p > 0,05$). Buna göre kadınların erkeklere göre, 1001-2000 ₺ arası gelire sahip olanların 2001- 3000 ₺ ve 3001- 4000 ₺ arası gelire sahip olanlara göre, günlük 1 saat oyun oynayanların 2,4 ve 5 saat oynayanlara göre anlamlı derecede daha düşük puan ortalamasına sahip oldukları belirlenmiştir. Bu durumda "H1: Cinsiyete göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.", "H4: Gelir durumuna göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur." ve "H5: Günlük oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur." hipotezleri reddedilirken "H2: Yaşa göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur." ve "H3: Öğrenim durumuna göre çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur." hipotezleri kabul edilmiştir.

Tablo 5. Saldırganlığın Demografik Değişkenlere Göre Farklılık Analizi

Özellikler (n=396)	n	Ort.±Ss.	Test değeri	p değeri	Anlamlılık	
Cinsiyet	Erkek	301	2,97±0,56	5,853	<0,001	
	Kadın	95	2,57±0,62			
Yaş	18-20	170	2,89±0,58	0,295	0,745	
	21-23	211	2,86±0,62			
	24-26	15	2,96±0,57			
Öğrenim Durumu	Ön lisans	69	2,96±0,57	1,263	0,207	
	Lisans	327	2,86±0,61			
Gelir Durumu	1001- 2000 ₺ ¹	93	2,82±0,62	0,814	0,486	
	2001- 3000 ₺ ²	212	2,88±0,63			
	3001- 4000 ₺ ³	56	2,98±0,47			
	4001 ₺ ve üzeri ⁴	35	2,84±0,54			
Günlük Oyun Oynama Süresi	1 saat ¹	135	2,66±0,63	16,646	<0,001	1<3,4*
	2 saat ²	118	2,84±0,54			
	4 saat ³	85	2,99±0,48			
	5 saat ve üzeri ⁴	58	3,26±0,58			

Post-Hoc Testleri: * Tukey HSD

Katılımcıların Saldırganlık Ölçeğinden aldıkları puan ortalamalarının karşılaştırılması Tablo 5'te verilmiştir. Saldırganlık ölçeği puan ortalaması ile cinsiyet ve günlük oyun oynama süresi arasında istatistiksel anlamlılık saptanırken ($p < 0,05$); yaş, öğrenim durumu ve gelir durumu arasında anlamlılık saptanmamıştır ($p > 0,05$). Buna göre kadınların erkeklere göre, günlük 1 saat oyun oynayanların 4 ve 5 saat oynayanlara göre anlamlı derecede daha düşük puan ortalamasına sahip oldukları belirlenmiştir. Bu durumda "H6: Cinsiyete göre saldırganlık puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur." ve "H10: Günlük oyun oynama süresine göre saldırganlık puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur." hipotezleri reddedilirken; "H7: Yaşa göre saldırganlık puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur.", "H8: Öğrenim durumuna göre saldırganlık puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur." ve "H9: Gelir durumuna göre saldırganlık puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark yoktur." Hipotezleri kabul edilmiştir.

Tablo 6. Korelasyon Analizi

Ölçekler (n=396)	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Saldırganlık Ölçeği	
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Test değeri	1	0,636**
Saldırganlık Ölçeği	p değeri		<0,001
	Test değeri	1	
	p değeri		

** Korelasyon 0,01 düzeyinde anlamlıdır.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Saldırganlık Ölçeği ve günlük oyun oynama süreleri arasında yapılan Korelasyon analizine ait bulgular Tablo 6'da sunulmuştur. Buna çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p < 0,05$). Bu bulgudan



hareketle "H11: Çevrimiçi oyun bağımlılığı puanı ile saldırganlık puanı arasında istatistiki açıdan anlamlı bir ilişki yoktur." hipotezi reddedilmiştir.

Tablo 7. Regresyon Analizi

Bağımlı Değişken	Bağımsız Değişken	B	Sh	t	F	R ²	p
Saldırganlık Ölçeği	Sabit	2,01	0,09	21,221	92,413	0,19	<0,001
	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	0,31	0,33	9,613			

Tablo 7'de Saldırganlık Ölçeği ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği arasında yapılan regresyon analizi sunulmuştur. Saldırganlık Ölçeği ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği arasında yapılan regresyon analizi istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p < 0,05$). Saldırganlık Ölçeğinde meydana gelen değişimin %19'u Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği tarafından açıklanmaktadır ($R^2 = 0,19$). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinde gerçekleşen artış Saldırganlık Ölçeğine pozitif yönde yansımaktadır ($B = 0,31$). Bu durumda "H12: Çevrimiçi oyun bağımlılığının Saldırganlığa istatistiki açıdan anlamlı bir etkisi yoktur." Hipotezi reddedilmiştir.

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışma Selçuk Üniversitesi öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi ölçmeyi amaçlamıştır. Araştırmanın amaçları doğrultusunda elde edilen sonuçları şu şekilde açıklamak mümkündür.

Öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığını etkileyen değişkenler incelendiğinde; cinsiyet, gelir durumu ve günlük oyun oynama süreleri bağımlılık düzeylerin etkilemektedir. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan sonuçlara göre ortalama puan 2,73'tür. Erkek öğrencilerin bağımlılık puan ortalamaları kadın öğrencilere göre daha yüksektir. Bu sonuç yapılan diğer araştırma sonuçlarıyla örtüşmektedir (Bekir, 2018; Çakır, Ayas, & Horzum, 2011; Dursun & Eraslan Çapan, 2018; Göldağ, 2018; Kurtbeyoğlu, 2018; Odabaşı, 2016; Tekindal & Çalışkan, 2016). Gelir durumuna göre çevrimiçi oyun bağımlılığı seviyesi artmaktadır. 1001- 2000 ₺ arası gelire sahip olanların 2001- 3000 ₺ ve 3001- 4000 ₺ arası gelire sahip olanlara göre daha düşük seviyededir. Araştırmamızın bu bulgusu Göldağ (2018) ve Kurtbeyoğlu (2018) tarafından desteklenirken; Odabaşı (2016) tarafından yapılan çalışmada gelir azaldıkça bağımlılık artmaktadır. Günlük 1 saat Çevrimiçi oyun oynayanların 2,4 ve 5 saat oynayanlara göre anlamlı derecede daha düşük puan ortalamasına sahip oldukları belirlenmiştir. Oyunlarda harcanan süre arttıkça bağımlılık seviyesinin arttığı tespit edilmiştir. Kurtbeyoğlu (2018) tarafından yapılan çalışma bulgumuzu destekler nitelikteyken; Tekindal ve Çalışkan (2016) tarafından yapılan çalışmada sürenin bağımlılık seviyesine etki etmediği bulunmuştur.

Öğrencilerin saldırganlık seviyelerini etkileyen değişkenler incelendiğinde; cinsiyet ve oyun oynama süreleri saldırganlık düzeylerini etkilemektedir. Saldırganlık Ölçeğinden alınan ortalama puan 2,88'dir. Erkek öğrencilerin saldırganlık düzeyleri kadın öğrencilere göre anlamlı olarak daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Doğan, Karacan Doğan, & Kayışoğlu (2017) tarafından beden eğitimi öğrencileri örnekleminde gerçekleştirilen çalışmada erkek öğrenciler kadın öğrencilere göre saldırganlık düzeyinin yüksek olduğunu bulmuştur. Demirtaş Madran ve Ferligül Çakilci (2014) tarafından yapılan bir diğer çalışmada erkeklerin fiziksel saldırganlık kadınların ise sözel ve düşmanlık tipi saldırganlık seviyelerinin yüksek olduğunu tespit etmiştir. Erkeklerin fiziksel özelliklerinin kadın öğrencilere göre daha baskın olması saldırganlık konusunda farklılığın kaynağı olduğu düşünülmektedir.

Araştırmamızda elde edilen bir diğer bulgu çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönde orta düzeyde bir ilişki olmasıdır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı arttıkça saldırganlık artmaktadır. Bunu yapılan regresyon analizi de desteklemektedir ($B = 0,31$). Bu bulgu benzer çalışmalar ile örtüşmektedir (Barnett & Coulson, 2010; Demirtaş Madran & Ferligül Çakilci, 2014; Kim, Namkoong, Ku, & Kim, 2008). Bunun nedeni olarak da oyun bağımlısı bireylerin şiddet içerikli oyun oynamalarından ötürü gerçek hayatta da oyun karakterini düşünerek hareket etmesinden dolayı saldırganlığa daha eğilimli olduğu düşünülmektedir.

Sonuç olarak literatürde yeni yapılacak olan araştırmalar psikolojik özellikler de dahil olmak üzere çevrimiçi oyun bağımlılığının risk faktörlerini ortaya çıkarmak için çaba sarf etmelidir. Kamu karar mekanizmaları bu faktörleri göz önünde bulundurmalı ve insanlara bağımlılık seviyesindeki çevrimiçi oyun oynamayı önleme konusunda rehberlik sağlamak amacıyla psikoeğitim teknikleri geliştirilmelidir. Bu çalışmanın sonuçları, bir önleme programının geliştirilmesine katkıda bulunabilecek temel bilgilerin sağlanmasına yardımcı olacaktır.



KAYNAKÇA

- Akın, A., Turan, M. E., & Akın, Ü. (2015). Problemlili Çevrimiçi Oyun Kullanımı Ölçeği Türkçe Formu: Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışması. *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), 65. <https://doi.org/10.20493/bt.43466>.
- Akın, A., Usta, F., Başa, E. & Özçelik, B. (2016). Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanması, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 20(1), 223-232.
- Balıklı, R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179. <https://doi.org/10.1037/a0019442>.
- Bekir, S. (2018). *Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Duygusal Şemalar, Eylemli Kişilik ve Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Buss, A.H. and Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Instructed Psychology*, 63(3), 452-459.
- Bülbül, H., Tunç, T. & Aydil, F. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı ile İlişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Coskun, R., Altunışık, R., Yıldırım, E. (2017). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri: SPSS Uygulamalı*. (9. Baskı), Sakarya: Sakarya Kitabevi.
- Çakır, Ö., Ayas, T., & Horzum, M. B. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 95-117. https://doi.org/10.1501/egifak_0000001226.
- Demirtaş Madran, H. A. (2012). Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nin Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 24(2), 1-6.
- Demirtaş Madran, A., & Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107. <https://doi.org/10.5455/apd.39828>.
- Doğan, İ., Karacan Doğan, P., & Kayışoğlu, N. B. (2017). Beden Eğitimi Öğretmen Adaylarının Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi: Batı Karadeniz Örneği. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 46-56.
- Dursun, A., & Eraslan Çapan, B. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. <https://doi.org/10.17679/inuefd.336272>.
- Göldağ, B. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1305-1320. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Gündoğdu, R. (2010). 9. Sınıf Öğrencilerinin Çatışma Çözme, Öfke ve Saldırganlık Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(3), 257-275.
- Karagöz, Y. (2016). *SPSS 23 ve AMOS 23 Uygulamalı İstatistiksel Analizler*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar İlkeler Teknikler*. (30. Basım), Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması*. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218. <https://doi.org/10.1016/J.EURPSY.2007.10.010>.
- Koç, B. Kişilerarası İlişki Tarzlarının Saldırganlık ile İlişkisi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 3(4), 160-182.
- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin Demografik Özelliklerinin Oyun Bağımlılığı ile İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Öznel Mutluluk Düzeyleriyle İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Orhan E., (2018). *10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Fiziksel Aktivite Seviyesi, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Şahin, F., Gürbüz, S. (2017). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. (4. Baskı), Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Taylan, H. H., Topal, M., & Ayas, T. (2018). Sakarya'daki Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin İncelenmesi. 5(1), 53-68.
- Tekindal, M., & Çalışkan, B. (2016). Üniversite 1. Sınıf Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Oynama ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi: Hacettepe Üniversitesi İİBF Örneği. *Ufuk Ötesi Bilim Dergisi*, 16(1), 1-26. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Türk Dil Kurumu, <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi:20.08.2019.
- Ulu Ercan, E. (2018). Çocuk ve Ergenlerde Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu ve Saldırganlık. *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(2), 149-164.
- Ulu, M., & İkis, M. Lise Öğrencilerinde Saldırganlık ve Din İlişkisi. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 30(41), 75-96.
- Yavuz, E., & Tarlakazan, E. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Mobil Oyun Profili ve Oynama Alışkanlıkları. *Artvin Çoruh Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 149-163. <https://doi.org/10.22466/acusbd.431711>.
- Yaşar, M., & Paksoy, İ. (2011). Çizgi Filmlerdeki Saldırgan İçerikli Görüntülerin, Çocukların Serbest Oyunları Sırasındaki Saldırganlık Düzeylerine Etkisi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(2), 279-298.