

# ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research  
Cilt: 13 Sayı: 71 Haziran 2020 & Volume: 13 Issue: 71 June 2020  
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

## AHLAKİ KİMLİK VE BİLİŞSEL TAMAMLANMA İHTİYACININ ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ THE EFFECT OF MORAL IDENTITY AND NEED FOR COGNITIVE CLOSURE ON ONLINE GAME ADDICTION

Osman DELİKTAŞ\*

### Özet

Bu çalışmanın temel amacı, ahlaki kimlik ve bilişsel tamamlanma ihtiyacının çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkisini bir model bağlamında incelemektir. Aynı zamanda bağımsız değişkenler olan ahlaki kimlik ve tamamlanma ihtiyacının ilişkisi de incelenmiştir. Ek olarak, çevrimiçi oyun bağımlılığının bazı demografik değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. İlişkisel tarama modelinin kullanıldığı çalışmada araştırma grubunu, %42,7'sini erkek (n= 122), %57,3'ünü (n= 164) kadın olmak üzere toplam 286 katılımcı oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği", "Ahlaki Kimlik Ölçeği" ve "Tamamlanma İhtiyacı Ölçeği-Kısa Formu" kullanılmıştır. Path modeli, t-Testi ve ANOVA verilerin analizinde yararlanılan temel istatistiklerdir. Araştırma sonucunda, ahlaki kimliğin ( $\beta = .19, p < .01$ ) çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde pozitif ve düşük düzeyde, tamamlanma ihtiyacının ( $\beta = -.04, p < .01$ ) çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde negatif ve düşük düzeyde yordayıcı gücünün olduğu ortaya çıkmıştır. Ahlaki kimliğin de ( $\beta = .07, p < .01$ ) tamamlanma ihtiyacı üzerinde pozitif ve düşük düzeyde yordayıcı gücünün olduğu ortaya çıkmıştır. Ahlaki kimliğin ( $\beta = .19, p < .01$ ) toplam etkisi çevrimiçi oyun bağımlılığı ile düşük düzeyde pozitif ilişkili ve tamamlanma ihtiyacının ( $\beta = .08, p < .01$ ) toplam etkisi çevrimiçi oyun bağımlılığı ile düşük düzeyde negatif ilişkili bulunmuştur. Bulgular genel olarak incelendiğinde ahlaki kimlik ve tamamlanma ihtiyacının çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin anlamlı olduğu söylenebilir. Ayrıca, hipotez modelde tanımlanan ilişkilerin de desteklendiği söylenebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Bilişsel Tamamlanma İhtiyacı, Ahlaki Kimlik.

### Abstract

The main purpose of this study is to examine the relationship of moral identity and need for cognitive closure with online game addiction in the context of a path model. At the same time, the relationship between moral identity and need for cognitive closure, which are independent variables, was also examined. In addition, it is examined that whether online game addiction differs according to some demographic variables or not. In the study which is using the relational screening model, the research group consisted of a total of 286 participants, 42.7% being male (n = 122) and 57.3% (n = 164) women. In the research, "Online Game Addiction Scale", "Moral Identity Scale" and "Need for Cognitive Closure Scale-Short Form" were used as data collection tools. Path model, t-Tests and one way-ANOVA are the basic statistics in this study. As a result of the research, the positive and low level of moral identity ( $\beta = .19, p < .01$ ) on online game addiction, the need for closure ( $\beta = -.04, p < .01$ ) turned out to have a negative and low predictive power on online game addiction. It has been revealed that moral identity ( $\beta = .07, p < .01$ ) has a positive and low predictive role on the need for closure. The overall effect of moral identity ( $\beta = .19, p < .01$ ) is positively associated with online game addiction and the overall effect of the need for closure ( $\beta = .08, p < .01$ ) was found to have negative effect on online game addiction. When the findings are examined in general, it can be said that the effect of moral identity and need for cognitive closure on online game addiction is significant. In addition, it can be said that the relationships defined in the hypothesis model are supported.

**Keywords:** Online Game Addiction, Need for Cognitive Closure, Moral Identity.

\* Psikolojik Danışman, Yukarıgöklü Mehmet Akif Ersoy M.T.A.L.



## 1.GİRİŞ

Oyun, çocukluk döneminden yetişkinliğe geçişte çeşitli toplumsal rollerin öğrenilmesi bakımından insan yaşamında önemli bir yere sahiptir. Durualp ve Aral (2011), insanların sevgi, saygı, kişisel hakları, paylaşma, yardımlaşma gibi yaşamda önemli yer edinen konuları oyun yoluyla kazandığını belirtmiştir. Yavuzer (1987) ise çocukların davranışlarını, duygularını ve düşüncelerini içinde yaşadığı topluma uygun şekilde yansıtmayı oyunlar yoluyla öğrendiğini söylemiştir. Aydın (2010)'a göre ise çocuklar oyun yoluyla, birlikte hareket edebilme davranışını öğrenirler. Bu tanımlar bağlamında, insanın kendi davranışlarını çocukluk döneminde oynadığı oyunlar yoluyla sınavı içinde bulunduğu toplumun yaşam rollerine uygun hale getirdiği söylenebilir. Türkiye'de oyun sadece çocukların uğraşı değildir, yetişkinler de satranç, tavlâ, okey gibi çeşitli oyunlar oynamaktadırlar. Ancak, iletişime dayalı ve toplumsal kuralların öğrenildiği (Durualp ve Aral, 2011) oyunların yerini teknolojinin hızla gelişmesi sonucunda sanal ortamlarda oynanan oyunlar almıştır. Bunun neticesinde ise çekiciliği ve seyir zevki yüksek olan bu oyunlara çocuklar ve yetişkinler bağlanmaya başlamıştır. Bunun sonucu olarak da bilgisayar oyun bağımlılığının ve çevrimiçi oyun bağımlılığının tanınmasına yönelik çalışmalar yapılmıştır. APA (2013) tarafında hazırlanan DSM-V kitabında "internette oyun oynama bozuklukları" kişilik bozuklukları adı altında ele alınmıştır, ABD'de Ulusal Medya ve Aile Enstitüsü (2005)'nün çalışmasına göre bilgisayar oyun bağımlılığı olan bireylerin; oyun oynamadıklarında saldırganlaştıkları ve depresif hale büründükleri, sosyal yaşamındaki sorumlulukları aksattıkları, öz bakım ihtiyaçlarını aksattıkları, uykusuzluk ve bir takım fizyolojik problemlerle (göz kuruluğu, eklem ağrıları gibi) karşılaştıkları görülmüştür (Marcowitz, 2011; Akt: Bayraktar, 2013, s.127). Yapılan çalışmalarda çevrimiçi oyun bağımlılığı bulunan gruplar hakkında farklı sonuçlara ulaşılsa da; Rideout, Foehr ve Roberts (2010) yaptıkları çalışmada çevrimiçi oyunlara özellikle genç yetişkinlerin yoğun ilgi gösterdiğini söylemektedirler, Tarhan ve Nurmedov (2011) araştırmalarında ise üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı konusunda daha fazla risk grubunda yer aldıklarını göstermişlerdir. Buna göre çevrimiçi oyun bağımlılığında en riskli grubun 18-25 yaş aralığındaki yetişkinliğe geçiş dönemindeki bireylerin olduğu düşünülmüştür. Ek olarak, çevrimiçi oyun oynarken, kişiler oyundaki bazı aşamalardan geçmek ve "problemleri" çözmekle yüz yüze bırakılmaktadır. Bu durum, çevrimiçi oyun oynama ile bilişsel tamamlanma ihtiyacı ilişkisine işaret ediyor olabilir.

Kruglanski ve Ajzen tarafından geliştirilen Epistemoloji Kuramına göre bireyler günlük hayatlarında karşılaştıkları problemleri çözmek için doğal bir içsel motivasyona sahiptir (Kruglanski ve Ajzen, 1983; Manetti, Pierro, Kruglanski, Taris & Bezinovic, 2002; Roetz ve Van Hiel, 2011). Birey yaşam akışında karşılaştığı problemleri çözmek için öncelikle problemin ne olduğunu tanımlamaya çalışır. Problemin çözümü için hipotezler kurar ve işlevsel olmayanları eleyerek devam eder. Hipotezleri kurarken ve elerken üç unsurdan etkilenir; net bir sonuca ulaşma ihtiyacı, sonucun geçersiz olabileceği kaygısı ve bilişsel tamamlanma ihtiyacıdır (Kruglanski, 1990). Bu tanımlamadan hareketle bilişsel tamamlanma ihtiyacının gündelik yaşamda karşılaşılan problemlerin çözülmesinde yer alan önemli bir unsur olduğu söylenebilir. Kruglanski geliştirdiği tamamlanma ihtiyacı kavramı ile karar verme süreçlerinin bilişsel-güdüsel yönüne vurgu yapılmış ve kuramsal bir çerçeve ortaya koymaya çalışmıştır (Atak, Syed ve Çok, 2016). Bilişsel tamamlanma ihtiyacı, bireyin belirli bir konuda karmaşa ve belirsizlik yerine kesin bir bilgiye ulaşma ihtiyacı, karar verme arzusudur (Mayseless ve Kruglanski 1987, Webster ve Kruglanski 1994, 1998, Mannetti ve ark. 2002). Yukarıda belirtilen tamamlanma ihtiyacının öğelerinden olan, bireyin belirsiz durumlardan kaçınıp bu belirsizlikleri sona erdirmeye güdüsü ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında ilişki olabileceği ihtimali göz önünde bulundurulmuştur. Nitekim belirsizliğe tahammülsüzlük yaşayan bir bireyin hissedeceği en temel duygular kaygı, anksiyete ve korkudur (Sarı ve Dağ, 2009). Buna göre mevcut çevrimiçi oyunlarının üzerine düştüğü en temel iki etmen Gestalt kuramcılarının da üzerinde durduğu "bitirilmemiş işler" ve "kaygı"dır. Çevrimiçi strateji oyunlarında oyuncunun klanlarına saldırılar, yağmalar ya da şehirler, çiftlikler vs. üzerine kurulan oyunlarda çeşitli kaygılara sebebiyet verici kurgular oyunculara sunulmaktadır. Kohlberg ve Piaget gibi önemli ahlak kuramcıları ahlak yapısını bilişsel açıdan ele almışlardır. Bu görüşte ahlaki muhakeme odaktadır. Ahlaki kimlik ise bireylerin ahlak kavramını sadece muhakeme olarak değil benliğinin bir parçası olarak görüp görmemesiyle ilgilidir. Bu bilgiler ışığında bilişsel tamamlanma ihtiyacı ve ahlaki kimliğin bilişsel alanda ortaklığının olabileceği düşünülmüştür.

Günlük yaşamda insan yaşamının nabzını tutan ve doğru-yanlış muhakemesini etkileyen kavramlardan olan ahlak hakkında birçok tanım yapılmıştır. Fromm (1999), iyi, doğru ve güzel olan tüm davranışları toplum içerisindeki ahlak kuralları olarak tanımlamıştır. Özkara (2010) ahlaki bireylerin gözünde neyin iyi neyin kötü olduğuna karar verme yapısı olarak ifade etmiştir. Akarsu (1993), insan yaşamının her alanında ahlakın bulunduğunu ve gündelik yaşamda davranışların ağırlıklı olarak ahlakla



ilgili olduğunu söylemiştir. Kulaksızoğlu (1997) ise ahlaki, insanların uymakla sorumlu olduğu iyi ve kötü davranışlar örüntüsü olarak açıklamıştır. Aquino ve Reed (2003) ahlaki kimliği, bireyin benlik kavramının ahlaki davranışlar etrafında örgülenmesi olarak tanımlamıştır. Bu tanıma göre ahlaki kimlik, bireyin benliğini oluşturan ahlaki davranışlar bütünüdür. Yani ahlaki kimlik, ahlaka göre oluşturulmuş bir benlik yapısıdır. Başka bir tanımda ahlaki kimlik, ahlaki ilkeler ile eylemlerin daha iyi uyuşmasını sağlayan, ahlaki ilkeler ile evrensel idealleri birleştiren psikolojik bir yapıdır (Aquino ve Reed, 2002; Hardy ve Carlo, 2005). Burada önemli olan bireyin kişiliğinin merkezinde yer alan temel unsurların (değerler ve hedefler) ne kadar ahlaki olduğuyla ilgilidir. Yani ahlaki kimlikten bahsedebilmek için önemli olan bireyin kişiliğinin merkezinde ahlaki değerlerin mi yoksa ahlakla ilgili olmayan değerlerin mi yer aldığıdır (Shao ve diğerleri., 2008; Akt: Coşkun, 2017).

Çeşitli boyutlardan oluşan ahlaki kimlik için araştırmacılar şunları söylemiştir; ahlaki kimliği merkezde olanlar sorumluluk duygusunu yoğun hissederler (Aquino ve Reed, 2002), benliklerinin odağında ahlaki kimliği barındıranlar görev ve sorumluluk duygusuyla hareket ederler (Hardy, 2006). Görülmektedir ki ahlaki kimliğin doğrudan ya da dolaylı bir boyutu da sorumluluk duygusudur. Ancak çevrimiçi oyun bağımlılığı olan bireyler öz bakımını (uyku, yemek gibi) bile aksatacak şekilde (Bilgin, 2015) sorumluluklarını yerine getirmemektedirler. Buradan yola çıkılarak ahlaki kimlik ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir ilişkinin olduğu düşünülmüştür. Ayrıca Kohlberg (1977)'e göre ahlak, bilinçli yargılamayı ve karar vermeyi kapsayan bilişsel bir yapıdır, Piaget'nin ahlak kuramında ise ahlak gelişimi doğrudan bilişsel gelişim evreleriyle paralellik göstermektedir. Buna göre ahlak ağırlıklı olarak bilişsel bir boyutta ele alınmıştır. Ahlakın ve bilişsel tamamlanma ihtiyacının bilişsel boyutta ortaklıkları göz önünde bulundurularak iki bağımsız değişkenin ilişkisi de incelenmiştir.

Bu bağlamda, bu araştırmanın temel amacı, bireylerin tamamlanma ihtiyaçlarının ve ahlaki kimlik düzeylerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerindeki etkisini incelemektir. Ayrıca bağımsız değişkenler olarak ele alınan tamamlanma ihtiyacı ve yine bağımsız değişken olarak ele alınan ahlaki kimliğin de bilişsel boyutta ortak alanlarının bulunduğu göz önüne alınarak birbirleriyle olan ilişkisi incelenmiştir. Araştırmanın bir başka amacı ise cinsiyet, yaş, gelir durumu gibi demografik değişkenlere göre çevrimiçi oyun bağımlılığının farklılaşp farklılaşmadığını incelemektir. Bu amaçla, aşağıdaki hipotezler test edilmiştir; 18-25 yaş aralığındaki bireylerde;

- 1) Katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre anlamlı biçimde farklılaşmaktadır.
- 2) Katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri yaşa göre anlamlı biçimde farklılaşmaktadır.
- 3) Katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri aile gelir düzeylerine göre anlamlı biçimde farklılaşmaktadır.
- 4) Katılımcıların ahlaki kimlik düzeyleri çevrimiçi oyun bağımlılıklarını anlamlı biçimde yordamaktadır.
- 5) Katılımcıların bilişsel tamamlanma ihtiyacı düzeyleri çevrimiçi oyun bağımlılıklarını anlamlı biçimde yordamaktadır.
- 6) Katılımcıların ahlaki kimlik düzeyleri bilişsel tamamlanma ihtiyaçlarını anlamlı biçimde yordamaktadır.

## 2. YÖNTEM

Bu araştırmanın yürütülmesinde ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Bu model, iki ya da daha fazla sayıda var olan değişkenler arasında, değişimin varlığını belirlemek isteyen araştırma modelidir ve tarama modelinde bireylerin mevcut durumları bir etkiye maruz bırakılmadan var olduğu şekliyle betimlenmektedir (Karasar, 2013). Bu nedenle araştırma 18-25 yaş aralığındaki bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ahlaki kimlik ve bilişsel tamamlanma ihtiyacı arasındaki ilişkinin ve bağımsız değişkenler olan ahlaki kimlik ile bilişsel tamamlanma ihtiyacı arasındaki ilişkinin incelenmesi için ilişkisel tarama modelinde yapılmıştır. Araştırmada kesitsel araştırma deseni kullanılmıştır.

### 2.1. Araştırma Grubu

Araştırmanın evrenini Türkiye'deki 18-25 yaş arası yetişkinliğe geçiş sürecindeki bireyler, örneklemini ise Kırıkkale, Kayseri, Isparta illerindeki 18-25 yaş arası yetişkinliğe geçiş dönemindeki bireyler oluşturmaktadır. Ölçme araçlarının uygulanacağı bireyler, "18-25 yaş arası yetişkinliğe geçiş dönemindeki bireyler olmak" durumu göz önünde bulundurularak amaçlı (purposive) örnekleme yoluyla belirlenmiştir. Katılımcıların 122'si erkek (% 42,7) ve 164'ü kadın (% 57,3) olmak üzere araştırma grubunu toplam 286 birey oluşturmaktadır. Araştırma grubunda yer alan bireylerden 28'i "18" (% 9,8), 26'sı "19" (% 9,1), 30'u "20" (% 10,5) ve 122'si "21" (% 42,7) yaş grubundadır.



10,5), 48'i "21" (% 16,8), 38'i "22" (% 13,3), 35'i "23" (% 12,2), 19'u "24" (% 6,6) ve 62'si "25" (% 21,7) yaş aralığındaki bireylerden oluşmaktadır.

## 2.2. Veri Toplama Araçları

### 2.2.1. Kişisel Bilgi Formu

Katılımcıların yaş, cinsiyet, aile gelir durumu, kendilerini yetişkin hissedip hissetmeme durumu, mezun olunan lise türü bilgilerinin toplanabilmesi amacıyla çalışma için hazırlanmış olan Kişisel Bilgi Formu uygulanmıştır.

### 2.2.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Bu çalışmada, kullanılan Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Kaya (2013) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 21 madde barındırmaktadır. Maddeler "kesinlikle katılmıyorum"dan (1 puan), "tamamen katılıyorum"a (5 puan) doğru sıralanan 5 derecelmeli bir Likert değerlendirme ölçeği üzerinde işaretlenmektedir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 21 olup en yüksek puan da 105'tir. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, "aksaklıklar faktörü", "başarı faktörü" ve "ekonomik kazanç faktörü" şeklinde 3 alt boyuttan oluşmaktadır.

### 2.2.3. Ahlaki Kimlik Ölçeği

Ahlaki kimlikle ilgili verilerin toplanması için Black ve Reynolds (2016) tarafından geliştirilen Ahlaki Kimlik Ölçeği Sarıçam ve Çelik (2018) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçek, ahlaki benlik ve ahlaki sağlamlık alt boyutlarından oluşmakta ve toplam 20 madde barındırmaktadır. Maddeler "kesinlikle katılmıyorum (1)"dan "kesinlikle katılıyorum (6)"a doğru sıralanan 6 derecelmeli bir Likert değerlendirme ölçeği şeklinde düzenlenmiştir. Ölçekten en düşük 20 puan ve en yüksek 90 puan alınabilmektedir. Ölçekten alınan puanlar ne kadar yüksekse ahlaki kimlik düzeyi o kadar yüksektir.

### 2.2.4. Bilişsel Tamamlanma İhtiyacı Ölçeği

Bilişsel tamamlanma ihtiyacını puanlanıp ölçülebilmesi için Roets ve Van Hiel (2011) tarafından geliştirilen ve Atak, Syed ve Çok (2016) tarafından Türkçeye uyarlanan Tamamlanma İhtiyacı Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek tek boyutludur ve 15 maddeden oluşmaktadır. Maddeler "hiç katılmıyorum"dan (1 puan) "tamamen katılıyorum"a (6 puan) doğru sıralanan 6 derecelmeli bir Likert değerlendirme ölçeği şeklinde düzenlenmiştir. Ölçekten en düşük 15 puan ve en yüksek 90 puan alınabilmektedir. Ölçekten alınan puanlar ne kadar yüksekse tamamlanma ihtiyacı o kadar fazladır.

## 2.3. Süreç

Ölçekler, Aralık 2019-Mart 2020 tarihleri arasında Kırıkkale, Kayseri ve Isparta illerindeki 18-25 yaş aralığındaki toplam 301 katılımcıya, yüz yüze ve internet üzerinden uygulanmıştır. Üniversite öğrencilerinden toplanan veriler ilgili fakültelerden izin alınarak ders aralarında ve kantinlerde gönüllülük esasına dayalı şekilde yüz yüze toplanmıştır. İnternet üzerinde toplanan verilerde ise üniversite öğrencisi ya da 18-25 aralığındaki mezun gruba ölçekler ulaştırılmış ve bireysel olarak uygulanmıştır. Ayrıca pratik ve zorunlu nedenlerden dolayı (ekonomiklik ve Covid-19 salgınının ne zaman biteceğinin kestirilememesi gibi) ölçek setinin internet üzerinden formu hazırlanıp bu yoldan da veriler toplanmıştır. Ölçeklerin uygulanması 15-20 dakika arası sürmüştür.

## 2.4. Verilerin Analizi

Araştırmadan elde edilen verilerin istatistiksel analizleri SPSS 24.0 (Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı) ve LISREL paket programları kullanılarak yapılmıştır. Yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgular tek tek açıklanmıştır. Katılımcıların araştırılan demografik değişkenlerinin çözümlenmesinde frekans ve yüzde dağılımı kullanılmıştır. Bütün değişkenler için betimsel istatistikler hesaplanmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ahlaki kimlik ve bilişsel tamamlanma ihtiyacı ilişkisini, ayrıca ahlaki kimlik ile bilişsel tamamlanma ihtiyacının ilişkisini olup olmadığını göstermek için Path Modeli kullanılmıştır. Verilerin demografik özelliklere göre farklılaşp farklılaşmadığını test etmede ilişkisiz örneklem için t-Testi ve ilişkisiz örneklem için tek yönlü varyans analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Varyans analizi sonucunda çıkan ortalamalar arasındaki farkların kaynağına Scheffe Testi ile bakılmıştır. Verilerin çözümlenmesi sırasında güven aralığı %95 olarak alınmıştır.

## 3. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırma çerçevesinde yapılan çözümlenmeler ile ulaşılan bulgulara yer verilmiştir. Buna göre çevrimiçi oyun bağımlılığı, öncelikle cinsiyet, yaş, aile gelir düzeyi değişkenlerine göre incelenmiştir. Daha sonra çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili olduğu düşünülen demografik değişkenler arasındaki ilişki t-testi ve ANOVA analizleri yapılarak araştırılmıştır. Son olarak ise çevrimiçi oyun





bağımlılığı, ahlaki kimlik ve bilişsel tamamlanma ihtiyacı kavramları arasındaki ilişki Path modelinden yol alınarak incelenmiştir.

Katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılıklarının cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaşp farklılaşmadığını sınamak amacıyla bağımsız gruplar için t-Testi kullanılmıştır.

Tablo 1: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Alt Ölçeklerinin Cinsiyete Göre Oluşturulan Gruplar Açısından t-Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	SS	sd	t	p
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	Erkek	122	53.20	21.27	284	5.57	.000
	Kadın	164	40.54	17.13			
Aksaklıklar Faktörü	Erkek	122	22.18	8.86	284	5.63	.000
	Kadın	164	17.16	6.18			
Başarı Faktörü	Erkek	122	23.21	10.54	284	3.86	.000
	Kadın	164	18.34	10.55			
Ekonomik Kazanç Faktörü	Erkek	122	7.34	4.69	284	5.23	.000
	Kadın	164	5.03	2.69			

Tablo 1’de görüldüğü üzere, erkek ve kadın katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı açısından karşılaştırılması için yapılan t-Testi sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyete göre anlamlı bir fark gösterdiği bulunmuştur ( $t(284) = 5.57, p < .05$ ). Buradan yola çıkarak, çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyet farklılığına göre değişiklik gösterdiği söylenebilir. Katılımcıların cinsiyet durumuna göre çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri karşılaştırıldığında, erkeklerin ortalaması ( $\bar{X} = 53.20$ ) kadınlara göre ( $\bar{X} = 40.54$ ) anlamlı bir şekilde daha yüksek bulunmuştur. Diğer verilere bakıldığında; erkek ve kadın katılımcıların aksaklıklar faktörü ( $t(284) = 5.63, p < .05$ ), başarı faktörü ( $t(284) = 3.86, p < .05$ ) ve ekonomik kazanç faktörü ( $t(284) = 5.23, p < .05$ ) alt ölçeklerinin cinsiyete göre anlamlı bir fark gösterdiği bulunmuştur. Buradan yol alarak aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç faktörleri alt ölçeklerinin erkek ve kadın olma durumuna göre farklılık gösterdiği söylenebilir. Katılımcıların cinsiyetlerine göre aksaklıklar faktörü düzeyleri karşılaştırıldığında erkeklerin ortalaması ( $\bar{X} = 22.18$ ) kadınlara göre ( $\bar{X} = 17.16$ ), başarı faktörü düzeyleri karşılaştırıldığında erkeklerin ortalaması ( $\bar{X} = 23.21$ ) kadınlara göre ( $\bar{X} = 18.34$ ), ekonomik kazanç faktörü düzeyleri karşılaştırıldığında ise erkeklerin ortalaması ( $\bar{X} = 7.34$ ) kadınlara göre ( $\bar{X} = 5.03$ ) anlamlı bir şekilde daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 2’de katılımcıların yaşlarına göre betimsel istatistikleri, Tablo 3’te çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin yaş gruplarına göre ANOVA sonuçları verilmiştir.



Tablo 2: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Alt Ölçekleri Puanlarının Yaşa Göre Oluşturulan Gruplar Açısından Betimsel İstatistikleri

	Yaş Grubu	N	$\bar{X}$	SS
Aksaklıklar Faktörü	18	28	18.07	7.87
	19	26	20.53	8.50
	20	30	21.46	8.93
	21	48	18.62	7.24
	22	38	19.92	7.83
	23	35	18.54	8.06
	24	19	19.26	7.80
	25	62	18.88	7.41
Başarı Faktörü	18	28	19.75	10.47
	19	26	24.84	11.48
	20	30	23.16	11.07
	21	48	19.29	9.81
	22	38	20.57	10.25
	23	35	18.37	11.42
	24	19	18.68	13.03
	25	62	20.00	10.33
Ekonomik Kazanç Faktörü	18	28	4.92	2.35
	19	26	7.65	5.33
	20	30	7.13	4.76
	21	48	5.29	2.87
	22	38	5.68	3.25
	23	35	6.14	4.60
	24	19	5.68	2.84
	25	62	6.06	3.79
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	18	28	42.75	17.12
	19	26	53.03	22.55
	20	30	52.80	22.35
	21	48	43.77	17.34
	22	38	46.18	19.08
	23	35	43.05	22.56
	24	19	43.63	20.91
	25	62	44.95	19.07

Tablo 2’de incelendiğinde, çevrimiçi oyun bağımlılığının en yüksek olduğu yaş grubunun “19” ( $\bar{X}$  = 53.03; SS= 22.55), en düşük olduğu yaş grubunun ise “18” ( $\bar{X}$  = 42.75; SS= 17.12) olduğu gözlenmektedir. Diğer veriler incelendiğinde ise, çevrimiçi oyun bağımlılığında aksaklıklar faktörünün en yüksek olduğu yaş grubunun “20” ( $\bar{X}$  = 21.46; SS= 8.93), en düşük olduğu yaş grubunun “18” ( $\bar{X}$  = 18.07; SS= 7.87); başarı faktörünün en yüksek olduğu yaş grubunun “19” ( $\bar{X}$  = 24.84; SS= 11.48), en düşük olduğu yaş grubunun “23” ( $\bar{X}$  = 18.37; SS= 11.42); ekonomik kazanç faktörünün en yüksek olduğu yaş grubunun “19” ( $\bar{X}$  = 7.65; SS= 5.33), en düşük olduğu yaş grubunun ise “18” ( $\bar{X}$  = 4.92; SS= 2.35) olduğu görülmektedir.

Tablo 3: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanlarının Yaş Gruplarına Göre ANOVA Sonuçları

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	Gruplar Arası	290.15	7	41.45	.67	.698
	Gruplar İçi	17202.37	278	61.87		
	Toplam	17492.53	285			
Aksaklıklar Faktörü	Gruplar Arası	1025.39	7	146.48	1.26	.269
	Gruplar İçi	32250.25	278	116.00		
	Toplam	33275.65	285			
Başarı Faktörü	Gruplar Arası	172.47	7	24.63	1.69	.111
	Gruplar İçi	4047.46	278	14.55		
	Toplam	4219.94	285			
Ekonomik Kazanç Faktörü	Gruplar Arası	3687.62	7	526.80	1.33	.236
	Gruplar İçi	110124.36	278	396.13		
	Toplam	113811.99	285			



Tablo 3 incelendiğinde; analiz sonuçları katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılıklarının yaş gruplarına göre anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir ( $F(7, 278) = .67, p > .05$ ). Açık bir ifadeyle, katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılıkları, yaşa göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. Alt boyutlar incelendiğinde katılımcıların; çevrimiçi oyun bağımlılığında aksaklıklar faktörünün yaş gruplarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir ( $F(7, 278) = 1.26, p > .05$ ), çevrimiçi oyun bağımlılığında başarı faktörünün yaş gruplarına göre anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir ( $F(7, 278) = 1.69, p > .05$ ), çevrimiçi oyun bağımlılığında ekonomik kazanç faktörlerinin yaş gruplarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığını göstermektedir ( $F(7, 278) = 1.33, p > .05$ ).

Tablo 4'te katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin aile gelir durumlarına göre betimsel istatistikleri, Tablo 5'te çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin aile gelir durumlarına göre ANOVA sonuçları verilmiştir.

**Tablo 4: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Alt Ölçekleri Puanlarının Katılımcıların Aile Gelir Düzeylerine Göre Oluşturulan Gruplar Açısından Betimsel İstatistikleri**

	Aile Gelir Durumu	N	$\bar{X}$	SS
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	Asgari	36	49.44	21.64
	2000-4000	100	42.12	17.53
	4000-6000	86	46.03	20.84
	6000+	64	49.81	20.77
Aksaklıklar Faktörü	Asgari	36	19.86	7.65
	2000-4000	100	18.04	7.07
	4000-6000	86	19.67	8.30
	6000+	64	20.46	8.31
Başarı Faktörü	Asgari	36	21.63	10.79
	2000-4000	100	18.43	10.20
	4000-6000	86	20.19	10.86
	6000+	64	23.14	11.21
Ekonomik Kazanç Faktörü	Asgari	36	6.33	4.30
	2000-4000	100	5.65	3.26
	4000-6000	86	6.16	4.10
	6000+	64	6.20	4.11

Tablo 4'te katılımcıların aile gelir düzeyleri; 36'sı "asgari ücret", 100'ü "2000-4000", 86'sı "4000-6000" ve 64'ü "6000+" yanıtını vermiştir. Tablo 4.6. incelendiğinde, katılımcılar aile gelir düzeylerine göre gruplandırılmıştır. Bu gruplar içerisinde çevrimiçi oyun bağımlılığının en yüksek olduğu gelir grubunun "6000+" ( $\bar{X} = 49.81$ ;  $SS = 20.77$ ), en düşük olduğu gelir grubunun ise "2000-4000" ( $\bar{X} = 42.12$ ;  $SS = 17.53$ ) olduğu gözlenmektedir. Diğer veriler incelendiğinde ise, çevrimiçi oyun bağımlılığında aksaklıklar faktörünün en yüksek olduğu gelir grubunun "6000+" ( $\bar{X} = 20.46$ ;  $SS = 8.31$ ), en düşük olduğu gelir grubunun "2000-4000" ( $\bar{X} = 18.04$ ;  $SS = 7.07$ ); başarı faktörünün en yüksek olduğu gelir grubunun "6000+" ( $\bar{X} = 23.14$ ;  $SS = 11.21$ ), en düşük olduğu gelir grubunun "2000-4000" ( $\bar{X} = 18.43$ ;  $SS = 10.20$ ); ekonomik kazanç faktörünün en yüksek olduğu gelir grubunun "asgari" ( $\bar{X} = 6.33$ ;  $SS = 4.30$ ), en düşük olduğu gelir grubunun ise "2000-4000" ( $\bar{X} = 5.65$ ;  $SS = 3.26$ ) olduğu görülmektedir.

**Tablo 5: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanlarının Katılımcıların Aile Gelir Düzeylerine Göre ANOVA Sonuçları**

	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	Gruplararası	2861.89	3	953.96	2.42	.066
	Gruplarıçi	110950.09	282	393.44		
	Toplam	113811.99	285			
Aksaklıklar Faktörü	Gruplararası	269.56	3	89.85	1.47	.223
	Gruplarıçi	17222.96	282	61.07		
	Toplam	17492.53	285			
Başarı Faktörü	Gruplararası	927.46	3	309.15	2.69	.046
	Gruplarıçi	32348.18	282	114.71		
	Toplam	33275.65	285			
Ekonomik Kazanç Faktörü	Gruplararası	21.11	3	7.03	.47	.702
	Gruplarıçi	4198.83	282	14.88		
	Toplam	4219.94	285			



Tablo 5 incelendiğinde; analiz sonuçları katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılıklarının aile gelir durumlarına göre anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir ( $F(3,282) = 2.42, p > .05$ ). Açık bir ifadeyle, katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılıkları, aile gelir durumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. Alt boyutlar incelendiğinde katılımcıların; çevrimiçi oyun bağımlılığında aksaklıklar faktörünün aile gelir durumlarına göre anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir ( $F(3,282) = 1.47, p > .05$ ), çevrimiçi oyun bağımlılığında ekonomik kazanç faktörünün aile gelir durumlarına göre anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir ( $F(3,282) = .47, p > .05$ ). Ancak, analiz sonuçları katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığında başarı faktörünün aile gelir durumlarına göre anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir ( $F(3,282) = 2.69, p > .05$ ). Tablo 5'te görüldüğü üzere "6000+" gelir grubunun ortalamasına bakıldığında ( $\bar{X} = 23.14; SS = 11.21$ ) diğer gruplardan anlamlı şekilde farklılaştığı görülmektedir. Ayrıca yine Tablo 4.6.'ya göre "2000-4000" gelir grubunun ortalaması ( $\bar{X} = 18.43; SS = 10.20$ ) ile "Asgari" gelir grubunun ortalaması ( $\bar{X} = 21.63; SS = 10.79$ ) anlamlı bir fark vardır. Buna göre çevrimiçi oyun bağımlılığı başarı faktörüne göre bireylerin bağımlılık düzeyi en yüksek gelir grubu "6000+" olduğu söylenilebilir.

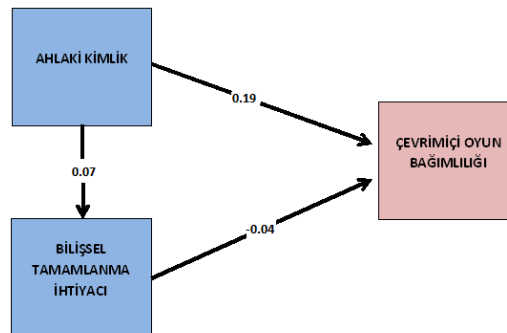
Path modeli analizinde, öncelikle bağımlı ve bağımsız değişkenler arasındaki korelasyon değerleri incelenmiş daha sonra çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ahlaki kimlik ve bilişsel tamamlanma ihtiyacı değişkenleri arasındaki ilişkileri ortaya koyan bir model oluşturulmuştur. Oluşturulan modelin anlamlı olup olmadığını ortaya koymak amacıyla Path analizi yapılmıştır.

Tablo 6: Değişkenler Arasındaki Korelasyon Değerleri

Değişkenler	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	Ahlaki Kimlik	Bilişsel Tamamlanma İhtiyacı
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	1	.19**	-.04
Ahlaki Kimlik		1	.07
Bilişsel Tamamlanma İhtiyacı			1

\*\*  $p < .01$

Tablo 6 korelasyon analizi sonucuna göre, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ahlaki kimlik ( $r = .19; p < .01$ ) arasında pozitif ve çok düşük düzeyde anlamlı bir ilişki vardır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile bilişsel tamamlanma ihtiyacı arasında ise anlamlı bir ilişki bulunmamıştır ( $r = -.04; p > .05$ ). Yapılan korelasyon analizinin başka bir sonucuna göre, ahlaki kimlik ile bilişsel tamamlanma ihtiyacı ( $r = .07; p > .05$ ) arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır. Bu sonuçlara göre bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin ahlaki kimlik ile bilişsel tamamlanma ihtiyacını yordayıcı ve ahlaki kimlik ile pozitif ilişkili, bilişsel tamamlanma ihtiyacı ile negatif ilişkili olduğu görülmüştür. Daha sonra kavramsal modelin test edilmesi işlemine geçilmiştir.



Şekil 1: Model Analizi (Standardize Katsayılar)





Tablo 7: Modelin Path Analizi Sonuçları

Uyum İndeksleri	Uyum Değerleri
Ki-Kare/Serbestlik Derecesi	0
RMSEA	0.000
CFI	1.00
IFI	1.00
NFI	1.00
TLI	1.00
GFI	1.00
AGFI	1.00

Test edilen modele ilişkin elde edilen uyum katsayılarına bakıldığında, CFI= 1.00, IFI= 1.00, NFI= 1.00, TLI= 1.00, GFI= 1.00 ve AGFI= 1.00 olduğu görülmektedir. Ki-Kare/Serbestlik Derecesi ( $\chi^2 / sd$ ) 0; RMSEA değerlerinin ise 0.000 olarak bulunmuştur (bkz. Tablo 4.14.). Analiz sonucuna göre Ki-Kare ve RMSEA değerlerinin .05'ten küçük olduğunun görülmektedir. CFI, IFI, NFI, TLI uyum değerlerinin .95'in üzerinde olması, aynı zamanda Ki-Kare ve RMSEA değerlerinin .05'in altında olması test edilen modelin "doymuş model" olduğu anlamına gelmektedir (Şimşek, 2007). Bu sebeple iyileştirme indekslerinin incelenmesine gerek duyulmamıştır.

Tablo 8: Yordayıcı Değişkenlerin Yordanan Değişkenler Üzerindeki Etki Değerleri

	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı			Ahlaki Kimlik	Tamamlanma İhtiyacı
	1	2	3	1	1
Ahlaki Kimlik	.19	-.003	.19	-	.07
Tamamlanma İhtiyacı	-.04	.01	-.03	.07	-

1: Doğrudan Etki; 2: Dolaylı Etki; 3: Toplam Etki

Modelde "doğrudan etkilere" bakıldığında ahlaki kimlik ( $\beta = .19, p < .01$ ) çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif ve düşük ilişkili, tamamlanma ihtiyacı ( $\beta = -0.04, p < .01$ ) çevrimiçi oyun bağımlılığı ile negatif ve düşük ilişkili bulunmuştur. Ahlaki kimlik ( $\beta = .07, p < .01$ ) tamamlanma ihtiyacı ile pozitif ve düşük ilişkili bulunmuştur. Değişkenler arasındaki dolaylı etkilere bakıldığında, ahlaki kimliğin ( $\beta = -.003, p < .01$ ) tamamlanma ihtiyacı üzerinden çevrimiçi oyun bağımlılığına dolaylı etkisinin düşük ve negatif olduğu bulunmuştur. Tamamlanma ihtiyacının (0.01,  $p < .01$ ) ahlaki kimlik üzerinden çevrimiçi oyun bağımlılığına dolaylı etkisinin düşük ve pozitif olduğu bulunmuştur. Toplam etkilere bakıldığında, ahlaki kimliğin ( $\beta = .19, p < .01$ ) toplam etkisi çevrimiçi oyun bağımlılığı ile düşük düzeyde pozitif, tamamlanma ihtiyacının ( $\beta = -.03, p < .01$ ) toplam etkisi çevrimiçi oyun bağımlılığı ile düşük düzeyde negatif ilişkili bulunmuştur. Genel olarak, ahlaki kimlik ve tamamlanma ihtiyacının çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerindeki toplam etkisinin anlamlı olduğu söylenebilir. Bulgulara genel olarak bakıldığında ahlaki kimlik ve tamamlanma ihtiyacının çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin anlamlı olduğu ifade edilebilir.

Path modeli ile ilgili bulgulara genel olarak bakıldığında; çevrimiçi oyun bağımlılığı ile bilişsel tamamlanma ihtiyacı arasında ise anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Yapılan korelasyon analizinin başka bir sonucuna göre, ahlaki kimlik ile bilişsel tamamlanma ihtiyacı arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

#### 4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Yapılan bu tez çalışmasında temel amaç çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ahlaki kimlik ve bilişsel tamamlanma ihtiyacının ilişkisini incelemektir. Araştırmanın bir diğer amacı ise cinsiyet, yaş, aile gelir düzeyi, kendini yetişkin hissetme durumu, mezun olunan lise türü gibi değişkenlere göre çevrimiçi oyun bağımlılığının farklılaşıp farklılaşmadığını incelemektir.

Cinsiyete göre oluşturulan grupların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden aldıkları puanların karşılaştırılması sonucunda cinsiyet değişkeninin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve alt boyutları olan 'aksaklıklar faktörü', 'başarı faktörü' ve 'ekonomik kazanç faktörü' üzerinde anlamlı bir etkisinin olduğu görülmüş ve erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılığı puanları kadınlara göre anlamlı bir şekilde daha yüksek bulunmuştur. Bu bağlamda araştırma sorularından biri olan "Katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı



düzeyleri cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?" sorusunun cevabı olarak erkek ve kadın olma durumuna göre çevrimiçi oyun bağımlılığının anlamlı şekilde farklılaştığı söylenebilir. Erkek ve kadınlar arasındaki çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının bu şekilde ayrışmasında en önemli etken nedir diye sorulduğunda akla ilk gelen etmen toplumsal cinsiyet rolleri olabilmektedir. Bunun yanı sıra yapılan bir araştırmada problemlili internet kullanımı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında çok yüksek düzeyde bir ilişki bulunduğu (Van Rooij, Schoenmakers, Van de Eijnden ve Van de Mheen, 2010) göz önüne alındığında ve problemlili internet kullanımının kadınlarda daha fazla (Ballarotto, Volpi, Marzilli ve Tambeli, 2018; Doğan, Işıklar ve Eroğlu, 2008; Beşaltı, 2016) olduğuna dair bulguların çokluğu da göz önüne alındığında kadınların internette daha çok alışveriş sitelerinde veya sosyal medya platformlarında zaman geçiriyor olma ihtimalinin yüksekliği bu durumun sebeplerinden olabilir.

Yaşa göre oluşturulan grupların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden aldıkları puanların karşılaştırılması sonucunda yaş değişkeninin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve alt boyutları olan 'aksaklıklar faktörü', 'başarı faktörü' ve 'ekonomik kazanç faktörü' üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığı görülmüştür. Buna göre araştırma sorularından biri olan "Katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri yaşa göre farklılaşmakta mıdır?" sorusunun cevabı olarak yaşa göre çevrimiçi oyun bağımlılığının anlamlı biçimde farklılaşmadığı söylenebilir. Yapılan araştırmalarda yaşa bağlı olarak değil gelişim dönemlerine bağlı olarak çevrimiçi oyun bağımlılığı karşılaştırılmıştır. Ancak araştırmalarda farklı bulguların elde edildiği göze çarpmaktadır. Griffiths, Davies ve Chappell (2004), yaptığı araştırmada ergenlerin yetişkinlere oranla daha fazla oyun oynadığını söylemiştir. Rideout, Foehr ve Roberts (2010), yaptıkları araştırmada çevrimiçi oyunlara özellikle genç yetişkinlerin yoğun ilgi gösterdiğini söylemektedirler. Tarhan ve Nurmedov (2011) araştırmalarında ise üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı konusunda daha fazla risk grubunda yer aldıklarını göstermişlerdir. Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) yaptıkları araştırmada üniversite öğrencilerinin %20'sinin oyun bağımlılığı riski taşıdığını bulmuşlardır. Türkiye'de 2017 yılı oyun bilançosunun hesaplandığı bir çalışmada ise ülkemizde çevrimiçi oyun oynayanların çoğunluğunu 21-35 yaş aralığı oluşturmaktadır (McDonald, 2018; Statista, 2018). Tüm bu bilgiler ışığında görülmektedir ki çevrimiçi oyun bağımlılığı bu araştırmada var olan genç yetişkinler grubunun tek tek yaşlarıyla ilişkili değildir. Çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi daha çok gelişim dönemleri yaş kategorizasyonunda farklılaşmaktadır. Ancak yukarıda görüldüğü üzere sonuçlar farklılık göstermektedir. Bu farklılıkların sebepleri; kültürel farklılıklar, araştırmanın yapıldığı zamanların birbirinden farklı olması -bunun önemli olma nedeni teknolojik gelişmelerin istatistik değerlerinin her geçen gün farklılaşarak değişiyor olmasıdır-, en önemlilerinden biri ise kontrol ve hesap dışı değişkenlerin araştırma sonuçlarına etki etmesi olabilir.

Aile gelir durumuna göre oluşturulan grupların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden aldıkları puanların karşılaştırılması sonucunda aile gelir düzeyi değişkeninin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve alt boyutları olan 'aksaklıklar faktörü' ve 'ekonomik kazanç faktörü' üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığı, 'başarı faktörü' alt boyutu üzerinde ise anlamlı bir etkisinin olduğu görülmüştür. 'Başarı faktörü' alt boyutunda bağımlılık düzeyi en yüksek olan, aylık gelir düzeyi "6000+" gruptur. Tablo 4'te görüldüğü üzere betimsel istatistik analizinde bağımlılık puanı en yüksek grup "6000+" olmuştur. Yapılan ANOVA analizine göre ise (Tablo 5) araştırma sorularından biri olan "Katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri aile gelir durumlarına göre farklılaşmakta mıdır?" sorusunun cevabı olarak aile gelir durumlarına göre çevrimiçi oyun bağımlılığının anlamlı biçimde farklılaşmadığı söylenebilir. Ancak yapılan diğer araştırmalarda bulguların birçoğu aile gelir düzeyi yüksek olan bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılık puanlarının da yüksek olduğunu göstermektedir (Teke, 2019; Toker ve Baturay, 2016; Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016). Ancak yapılan bu araştırmada betimsel analiz tablosu 4'te her ne kadar aile gelir düzeyleri "6000+" olan grubun çevrimiçi oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğunu gösterse de yapılan ANOVA analizinde (Tablo 5) gelir grupları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. Bu çelişkinin sebebi araştırma örnekleminin pratik sebeplerden dolayı ağırlıklı olarak Eğitim Fakültesi ve Hukuk Fakültesi öğrencilerinden oluşması nedeniyle yeteri kadar heterojen bir dağılım göstermeyişi olabilir.

Toplumsal rollerin öğrenildiği oyunların (Durualp ve Aral, 2011) yerini gerçek dünyada yapılamayacak veya ahlaki olarak yapılmasına izin verilemeyecek şeylerin yapılabilme imkanını tanıyan çevrimiçi oyunlar (Kaya, 2013) almıştır. Bu şekilde insanın ilkel benliğine hoş gelen uyarıcılar halini alan çevrimiçi oyun bağımlılığının gelişmesi sonucunda ABD'deki Ulusal Medya ve Aile Enstitüsüne göre (2005) bağımlı bireylerde, depresyon, saldırganlık, sosyal çevreden uzaklaşma, uykusuzluk (Bilgin, 2015); sinirlilik hali, aile ve arkadaşları ihmal etme (BATEM, 2014) gibi sosyal sorumlulukların aksatıldığı bir problem zinciri oluşmuştur. Bilişsel tamamlanma ihtiyacını ise oluşturan öğeler; düzensiz durumlardan kaçıp düzen arama, belirsiz durumlardan bir an önce kurtulup olayı sonuçlandırma, kestirilemeyen durumlardan uzak durma şeklindedir (Atak, Syed, Çok ve Tonga, 2016). Bu öğeler içerisinde belirsizlikten kaçınma ve



sonuçlandırma ögesi ile bireylerin oyunlarda seviye atlamaya sürekli teşvik edilmesi, oyun içerisinde yarım bırakılan işler veya görevler sonucunda sürekli olarak oyundan bildirim gelmesi gibi kaygı verici uyarıcılara çevrimiçi oyun oynayanların maruz bırakılması durumuyla bilişsel tamamlanma ihtiyacının ilişkisinin olduğu düşünülmüştür. Benliğin odağında ahlakın yer alması durumu ahlaki kimlik olarak tanımlanır (Aquino ve Reed, 2003). Yani ahlaki kimlik, ahlaktan hız alarak oluşturulmuş bir kişilik yapısıdır. Çeşitli boyutlardan oluşan ahlaki kimlik için araştırmacılar şunları söylemiştir; ahlaki kimliği merkezde olanlar sorumluluk duygusunu yoğun hissederler ( Aquino ve Reed, 2002), benliklerinin odağında ahlaki kimliği barındıranlar görev ve sorumluluk duygusuyla hareket ederler (Hardy, 2006). Görülmektedir ki ahlaki kimliğin doğrudan ya da dolaylı bir boyutu da sorumluluk duygusudur. Ancak çevrimiçi oyun bağımlılığı olan bireyler öz bakımını (uyku, yemek gibi) bile aksatacak şekilde (Bilgin, 2015) sorumluluklarını yerine getirmemektedirler. Buradan yola çıkılarak ahlaki kimlik ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında bir ilişkinin olduğu düşünülmüştür. Ayrıca Kohlberg (1977)'e göre ahlak, bilinçli yargılamayı ve karar vermeyi kapsayan bilişsel bir yapıdır, Piaget'in ahlak kuramında ise ahlak gelişimi doğrudan bilişsel gelişim evreleriyle paralellik göstermektedir. Buna göre ahlak ağırlıklı olarak bilişsel bir boyutta ele alınmıştır. Ahlakın ve bilişsel tamamlanma ihtiyacının bilişsel boyutta ortaklıkları göz önünde bulundurularak iki bağımsız değişkenin ilişkisi de incelenmiştir. Tüm bu bilgiler ışığında path model oluşturulmuş ve bulgulara göre durum tartışılmıştır.

Bu incelemeye göre Path analizi sonucuna bakıldığında ahlaki kimlik ve bilişsel tamamlanma ihtiyacının çevrimiçi oyun bağımlılığının düşük düzeyde yordayıcıları olduğu bulgusu elde edilmiştir. Bu bulgulara göre, araştırmanın “Katılımcıların ahlaki kimlik düzeyleri çevrimiçi oyun bağımlılıklarını yordamakta mıdır?” ve “Katılımcıların bilişsel tamamlanma ihtiyacı düzeyleri çevrimiçi oyun bağımlılıklarını yordamakta mıdır?” sorularına verilecek cevap, düşük düzeyde yordamaktadır şeklinde olabilir. Model analizinde ahlaki kimlik ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında düşük düzeyde pozitif ilişki, bilişsel tamamlanma ihtiyacı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında çok düşük düzeyde negatif ilişki bulunmuştur. Path analizinin bir diğer sonucuna göre ahlaki kimliğin tamamlanma ihtiyacının yordayıcısı olduğu bulgusu da elde edilmiştir. Model analizinde ahlaki kimlik ile bilişsel tamamlanma ihtiyacı arasında düşük düzeyde pozitif ilişki bulunmuştur. Genel bir ifadeyle, kurulan Path modelinden yola çıkıldığında katılımcıların ahlaki kimlik düzeylerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde düşük düzeyde, bilişsel tamamlanma ihtiyacı düzeylerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde ise çok düşük düzeyde etkisinin olduğu söylenebilir. Ayrıca ahlaki kimlik düzeyinin bilişsel tamamlanma ihtiyacını çok düşük düzeyde yordadığı söylenebilir. Ulaşılabilir alanyazındaki çevrimiçi oyun bağımlılığı ve bu bağımlılıkla yakından ilişkili dijital oyun bağımlılığı, problemlerle internet kullanımı ile ilgili çalışmalar incelendiğinde ahlaki kimlik ile arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışma bulunamamıştır. Ancak çevrimiçi oyun bağımlılığı ile bir çalışmada problemlerle internet kullanımı arasında yüksek ilişki bulunduğundan (Van Rooij, Schoenmakers, Van de Eijnden ve Van de Mheen, 2010) dolayı problemlerle internet kullanımı ve bilişsel tamamlanma ihtiyacının ilişkisini inceleyen araştırmaların varlığı taranmış ve sadece bir araştırmaya rastlanılmıştır. Bahsi geçen araştırmada ise problemlerle internet kullanımı ve bilişsel tamamlanma ihtiyacı arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır (Aksu, 2019). Bu sonuç mevcut araştırmanın bulgularından olan “çevrimiçi oyun bağımlılığı ile bilişsel tamamlanma ihtiyacı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır” sonucunu destekler niteliktedir.

#### KAYNAKÇA

- Aksu, M., *Yetişkinliğe Geçişte Anne-Babaya Bağlanma İle Problemlerle İnternet Kullanımı İlişkisinde Bilişsel Tamamlanma İhtiyacının Aracılık Etkisi*. Kırıkkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale, 2019.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5 (DSM-V)*. Washington DC: American Psychiatric Association.
- Atak, H., Syed, M. ve Çok, F. (2015). Tamamlanma İhtiyacı Ölçeği-Kısa Formu'nun Türk üniversite öğrencilerinde psikometrik özelliklerinin incelenmesi. *Nöropsikiyatri Arşivi*, 54, 175-182.
- Aquino, K., & Reed, A. (2002). The self-importance of moral identity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 83(6), 1423-1440.
- Aquino, K. & Reed, A. II. (2003). Moral identity and the expanding circle of moral regard toward out-groups. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 1270-1286.
- Aydın, A. (2010). *Oyun Dil ve Düşünce*. Ankara: Eğiten Kitap.
- Aksu, B. (1993). *Ahlak Öğretileri*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- BATEM (Bağımlılık Tanı ve Tedavi Merkezi, 2014), *İnternet bağımlılığının belirtileri*. [http://bagimlilik.info.tr/internet\\_bagimliliği\\_belirtileri\\_nelerdir.html](http://bagimlilik.info.tr/internet_bagimliliği_belirtileri_nelerdir.html) sayfasından Eylül 2019 tarihinde elde edildi.
- Ballarotto, G., Volpi, B., Marzilli, E. & Tambelli, R. (2018). Adolescent Internet abuse: A study on the role of attachment to parents and peers in a large community sample. *Biomedical Research International*, 2018, 1-11. doi:10.1155/2018/5769250
- Bayraktar, F. (2013). *İnternet ve Ergen Gelişimi*. (Ed., M, Kalkan ve C, Kaygusuz). *İnternet Bağımlılığı Sorunlar ve Çözümler*. Anı Yayıncılık: Ankara.
- Beşaltı, M., *Ergenlerde İnternet Bağımlılığı Ve Kişilik Özelliklerinin Bazı Sosyodemografik Özelliklere Göre İncelenmesi*, Gaziantep Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep, 2016.



- Bilgin, H. C., Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Denizli, 2015.
- Coşkun, A., *Ahlaki Kimlik ve Makyaavelizmin Örgüt Yararına Ahlaki Olmayan Davranış Üzerinde Etkisi: Ahlaki İklimin Düzenleyici Rolü*, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul, 2017.
- Çavuş, S., Ayhan, B., ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları Ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*(43), 265-289.
- Doğan, H., Işıklar, A. ve Eroğlu, S. E. (2008). Ergenlerin Problemleri İnternet Kullanımının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 106-124.
- Duralp, E. ve Aral, N. (2011). *v Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi*, Ankara: Vize Yayıncılık.
- Fromm, E. (1999). *Erdem ve Mutluluk*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. and Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 7, 479-487.
- Hardy, S., & Carlo, G. (2005). Identity as a source of moral motivation. *Human Development*, 48, 232-256.
- Hardy, S. A. (2006). Identity, Reasoning, and Emotion: An Empirical Comparison of Three Sources of Moral Motivation. *Motiv Emot*, 30, 207-215.
- Karasar, N. (2013). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (25. Baskı) Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kaya, A. B., *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenilirlik Çalışması*. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Tokat, 2013.
- Kohlberg, L. (1977). The Implications of Moral Stages for Adult Education. *Religious Education*, 72, 2, 183-201.
- Kruglanski, A. W. (1990). Motivations for Judging and Knowing: Implications for Causal Attribution. In *The Handbook of Motivation and Cognition: Foundation of Social Behavior*, 2nd ed. (Eds ET Higgins, RM Sorrentino):333-368. New York, Guilford Press.
- Kulaksızoğlu, A. (1997). *Ergenlik Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Manetti, L., Pierro, A., Kruglanski, A., Tavis, T. & Bezinovic, P. (2002). A Cross-Cultural Study of The Need For Cognitive Closure Scale: Comparing Its Structure in Croatia, Italy, USA and the Netherlands. *Br J Soc Psychol*, 41, 139-156.
- Mayseless, O., & Kruglanski, A. W. (1987). What Makes You so Sure? Effects Of Epistemic Motivations On Judgmental Confidence. *Organ Behav Hum Decis Process*, 39, 162-183.
- McDonald, E. (2018). *The Global Games Market 2017. Per Region & Segment*.
- Özkara, N., *Ortaöğretim Son Sınıf Öğrencilerinin Ahlaki Yargı Yetenek Düzeyleri, Sosyal Destek Algıları ve Psikolojik Belirtilerinin İncelenmesi*. Sakarya Üniversitesi, Sosyalbilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya, 2010.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds*. Kaiser Family Foundation.
- Roets, A. & Van Hiel, A. (2011). Item selection and validation of a brief, 15-item version of the Need for Closure Scale. *Personality and Individual Differences*, 50, 90-94.
- Sarı, S., ve Dağ, İ. (2009). Belirsizliğe Tahammülsüzlük Ölçeği, Endişe ile İlgili Olumlu İnançlar Ölçeği ve Endişenin Sonuçları Ölçeği'nin Türkçeye uyarlanması, geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 10:261-270.
- Sarıçam, H., ve Çelik, İ. (2018). Ahlaki Kimlik Ölçeğinin Türkçe Uyarlamasının Beliren Yetişkinlerde Psikometrik Özellikleri. 27. Uluslararası Eğitim Bilimleri Kongresi, s.1173-11779.
- Tarhan, N., ve Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Teke, A.K., *Böte Öğrencilerinde Teknoloji Bağımlılığının Alt Türler Bazında İncelenmesi*. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2019.
- Toker, S., ve Baturay, M.H., 2016. *Antecedents And Consequences Of Game Addiction*. Computers in Human Behavior. c. 55: 668-679.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van de Eijnden, R. J. & Van de Mheen, D. (2010). Compulsive internet use: The Role of Online Gaming and Other Internet Applications. *Journal of Adolescent Health*, 47(1), 51-57. doi: 10.1016/j.jadohealth.2009.12.021
- Webster, D., & Kruglanski, A. W. (1994). Individual Differences in Need For Cognitive Closure. *J Pers Soc Psychol*, 67, 1049-106.
- Yavuzer, H. (1987). *Doğum Öncesinden Ergenlik Sonuna Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.