

**T.C.
İSTANBUL GEDİK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**DÜRTÜSEL DAVRANIŞ VE DİJİTAL OYUN MOTİVASYONUNUN
DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Büşra BOYACI

Psikoloji Ana Bilim Dalı

Klinik Psikoloji Tezli Yüksek Lisans Programı

HAZİRAN 2022

T.C.
İSTANBUL GEDİK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



**DÜRTÜSEL DAVRANIŞ VE DİJİTAL OYUN MOTİVASYONUNUN
DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Büşra BOYACI
181287024**

Psikoloji Ana Bilim Dalı

Klinik Psikoloji Tezli Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Nurgül YAVUZER

HAZİRAN 2022



T.C. İSTANBUL GEDİK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

Yüksek Lisans Tez Onay Belgesi

Enstitümüz, Klinik Psikoloji Tezli Yüksek Lisans Programı 181287024 numaralı öğrencisi Büşra BOYACI'nın "Dürtüsel Davranış ve Dijital Oyun Motivasyonunun Dijital Oyun Bağımlılığı ile İlişkisinin İncelenmesi" adlı tezinde 20/06/2022 tarihinde yapılan tez savunma sınavında aşağıdaki jüri tarafından Oy Birliği ile Yüksek Lisans tezi olarak Kabul edilmiştir.

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

- 1. Tez Danışmanı:** Dr. Öğr. Üyesi Nurgül YAVUZER
- 2. Jüri Üyesi:** Dr. Öğr. Üyesi Hakan DUMAN
- 3. Jüri Üyesi:** Dr. Öğr. Üyesi Zeynep KÜÇÜK

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “Dijital Oyun Bađımlılıđının Dürtüsel Davranıř ve Dijital Oyun Motivasyonu ile İliřkisinin İncelenmesi” adlı alıřmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldıđını ve yararlandıđım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden olduđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmıř olduđunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (20/06/2022)

Büşra BOYACI

ÖNSÖZ

Büyük bir emek ve ciddi bir özveriyle hazırladığım yüksek lisans tezimi tamamlamanın heyecanını ve gururunu yaşıyorum. Bu bölümü bana yardımlarını esirgememiş ve teşvik etmiş insanlara teşekkür etmek için bir fırsat olarak kullanacağım.

Öncelikle danışmanlığımı üstlenen konu seçiminden, araştırmanın yürütülmesine denk çalışmanın her aşamasında bana yardımcı olan ve desteklerini esirgemeyen hocam Dr. Öğr. Üyesi Nurgül YAVUZER'e sonsuz teşekkür ederim.

Tezin analizlerinin yapılmasında yardımcı olan, tez süresince desteği ve olumlu fikirleriyle ile yanımda olan Tolga Çomak 'a

Yüksek Lisans eğitimi konusunda beni destekleyen desteğini hiç esirgemeyen Sayın İsmail Yıldırım'a

Tez süresi boyunca gerek yardımları gerek pozitif enerjisiyle desteğini hep hissettiğim ablam Kadriye Boyacı' ya

Hayatım boyunca beni destekleyen, haklarını asla ödeyemeyeceğim annem ve babama, çalışmam sırasında küçük büyük yardımını esirgemeyen herkese teşekkürlerimi sunarım.

Haziran 2022

Büşra BOYACI

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	iv
İÇİNDEKİLER	v
KISALTMALAR	vii
ÇİZELGE LİSTESİ.....	viii
ŞEKİL LİSTESİ.....	ix
ÖZET.....	x
ABSTRACT	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.2. Araştırmanın Amacı	7
1.3. Araştırmanın Hipotezleri.....	7
1.4. Araştırma Soruları	7
1.5. Araştırmanın Önemi.....	8
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları	9
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	10
2.1. Dijital Oyun ve Dijital Oyun Bağımlılığı.....	10
2.1.1. Dijital oyun kavramı ve dijital oyunun gelişim süreci	10
2.1.2. Dijital oyun türleri.....	12
2.1.3. Dijital oyun oynama nedenleri	14
2.1.4. Dijital oyunların etkileri.....	18
2.1.4.1. Dijital oyunların olumlu etkileri	19
2.1.4.2. Dijital oyunların olumsuz etkileri	20
2.1.5. Bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığı kavramları.....	23
2.1.7. Dijital oyun bağımlılığı tanı ölçütleri.....	26
2.1.7. Dijital oyun bağımlılığının görülme sıklığı	28
2.1.8. Ergenlik dönemi ve dijital oyun bağımlılığı	29
2.1.9. Dijital oyun bağımlılığının demografik değişkenlerle ilişkisi	32
2.2. Dürtüsel Davranış.....	35
2.2.1. Dürtüsellik tanımı	35
2.2.2. Dürtüsellik ölçülmesi	37
2.2.3. Dürtüsellikle ilişkili psikiyatrik bozukluklar	38
2.2.4. Dürtüsellik ve dijital oyun bağımlılığı ilişkisi	40
2.3. Oyun Motivasyonu	43
2.3.1. Motivasyon ve oyun motivasyonu	43
2.3.2. Kullanımlar ve doyumlar kuramı açısından dijital oyun motivasyonu	45
2.3.3. Dijital oyun motivasyonları	46
2.3.4. Dijital oyun motivasyonu ve dijital oyun bağımlılığı ilişkisi	49
3. YÖNTEM.....	52
3.1. Araştırmanın modeli.....	52
3.2. Örneklem.....	53
3.3. Veri Toplama Araçları	55

3.4. Verilerin Toplanması ve Analizi.....	59
3.4.1 Normallik analizi.....	60
4. BULGULAR.....	62
4.1 Bireylerin Dürtüsel Davranış, Dijital Oyun Motivasyonları ve Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Demografik Özelliklerin Karşılaştırılması.....	62
4.4 Bireylerin Dürtüsel Davranışları ve Dijital Oyun Motivasyonlarının Dijital Oyun Bağımlılığı İle Arasındaki İlişki.....	78
5. TARTIŞMA.....	81
5.1 Bireylerin Barrat Dürtüsellik Düzeylerinin Demografik Özellikler İle Karşılaştırılmasının Tartışılması.....	81
5.2 Bireylerin Dijital Oyun Motivasyonlarının Demografik Özellikler İle Karşılaştırılmasının Tartışılması.....	84
5.3 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Demografik Özellikler İle Karşılaştırılmasının Tartışılması.....	88
5.4 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Dürtüsellik İle İlişkinin Karşılaştırılmasının Tartışılması.....	92
5.5 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Oyun Motivasyonu İlişkinin Karşılaştırılmasının Tartışılması.....	93
5.6 Dijital Oyun Motivasyonu Toplam Puanı ve Alt Ölçekleri İle Barrat Dürtüsellik Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Ölçeklerinin Karşılaştırılmasının Tartışılması.....	95
5.7 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Oyun Motivasyonu ve Dürtüsellik İle Karşılaştırılmasının Regresyon Analizi Sonucunun Tartışılması..	97
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	98
6.1 Sonuçlar.....	98
6.1.1 Bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin demografik özellikler ile karşılaştırılması sonuçları.....	98
6.2 Bireylerin Dijital Oyun Motivasyonlarının Demografik Özellikler İle Karşılaştırılmasının Sonuçları.....	98
6.3 Bireylerin Barrat Dürtüsellik Düzeylerinin Demografik Özellikler İle Karşılaştırılmasının Sonuçları.....	99
6.4 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Dürtüsellik İle İlişkinin Karşılaştırılmasının Sonuçları.....	100
6.5 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Oyun Motivasyonu İlişkinin Karşılaştırılmasının Sonuçları.....	102
6.6 Dijital Oyun Motivasyonu Toplam Puanı ve Alt Ölçekleri İle Barrat Dürtüsellik Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Ölçeklerinin Karşılaştırılmasının Sonuçları.....	103
6.7 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Oyun Motivasyonu ve Dürtüsellik İle Karşılaştırılmasının Regresyon Analizi Sonucu.....	104
6.8 Öneriler.....	104
6.8.1 Ailelere öneri.....	105
6.8.2 Eğitimciler ve klinisyenlere öneri.....	105
6.8.3 Sağlıkçılara öneri.....	107
6.8.4 Topluma öneri.....	107
KAYNAKLAR.....	108
EKLER.....	117
ÖZGEÇMİŞ.....	127

KISALTMALAR

AFA	: Açımlayıcı Faktör Analizi
APA	: American Psychiatric Association (Amerikan Psikiyatri Birliđi)
ASKB	: Antisosyal Kişilik Bozukluđu
BDB	: Beden Dismorfik Bozukluđu
BKB	: Borderline Kişilik Bozukluđu
BM	: Birleşmiş Milletler
CK	: Cinsel Kompulsiyonlar
DEHB	: Dikkat Eksikliği-Hiperaktivite Bozukluđu
DEP	: Depersonalizasyon Bozukluđu
DFA	: Doğrulayıcı Faktör Analizi
GİM	: Güvenli İnternet Merkezi
HYP	: Hipokondriazis
KLEP	: Kleptomani
KZD	: Kendine Zarar Verme Davranışı
OKB	: Obsesif-Kompulsif Bozukluk
PKO	: Patolojik Kumar Oynama
PTSB	: Posttravmatik Stres Bozukluđu
TBMEP	: Türkiye Bağımlılık Merkezi Eğitim Programı
TS	: Tourette Sendromu
TTM	: Trikotillomani
TYB	: Tıkınırcasına Yeme Bozukluđu
UNESCO	: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 3.1: Demografik Özelliklere İlişkin Frekans Dağılım Tablosu (N=299).	53
Çizelge 3.2: Oyun Özelliklere İlişkin Frekans Dağılım Tablosu (N=299).....	54
Çizelge 3.3: Ölçek Düzeylerine İlişkin Güvenilirlik Testi Sonucu	58
Çizelge 3.4: Ölçek Düzeylerine İlişkin Frekans Dağılım Tablosu (N=299)	60
Çizelge 3.5: Ölçek Düzeylerine İlişkin Frekans Dağılım Tablosu (N=299).	60
Çizelge 4.1: Katılımcıların Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Cinsiyet Açısından Karşılaştırılmasının Bağımsız T Testi Sonucu.....	62
Çizelge 4.2: Katılımcılarda Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarına İlişkin Yaş Değerleri ile Korelasyon Sonuçları	63
Çizelge 4.3: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Sınıf Düzeyleri Açısından Karşılaştırılmasının Anova Testi Sonucu	64
Çizelge 4.4: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Sosyo-Ekonomik Düzey Açısından Karşılaştırılmasının Anova Testi Sonucu.....	65
Çizelge 4.5: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Aile ile Yaşama Durumları ile Karşılaştırılmasının Bağımsız T Testi Sonucu	67
Çizelge 4.6: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Alkol Kullanımı ile Karşılaştırılmasının Anova Testi Sonucu	68
Çizelge 4.7: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Oyun Süresi ile Karşılaştırılmasının Anova Testi Sonucu	69
Çizelge 4.8: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Oyun Oynarken His Durumları ile Karşılaştırılmasının Anova Testi Sonucu	71
Çizelge 4.9: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Oyun Sonrası His Durumları ile Karşılaştırılmasının Anova Testi Sonucu	73
Çizelge 4.10: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Sevilen Oyun Türleri ile Karşılaştırılmasının Anova Testi Sonucu	76
Çizelge 4.11: Bireylerin Dürtüsel Davranışları Ve Dijital Oyun Motivasyonlarının Dijital Oyun Bağımlılığı İle Arasındaki İlişki Pearson Korelasyon Testi Sonuçları.....	78
Çizelge 4.12: Bireylerin Barrat Dürtüsel Davranış Ölçeği Alt Boyutları İle Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutları İle Arasındaki İlişki Pearson Korelasyon Testi Sonuçları	79
Çizelge 4.13: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) Yordayıcılarını Bulmak İçin Yapılan Regresyon Analizi Sonuçları	80

ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 2.1: Dürtüsellik ve Kompulsiviteye Boyutsal Bir Yaklaşım	37
Şekil 2.2: Dürtüsel Bozukluk Spektrumu	39
Şekil 3.1: Araştırma Modeli	52

DÜRTÜSEL DAVRANIŞ VE OYUN MOTİVASYONUNUN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ

ÖZET

Bu araştırmanın amacı; lise öğrenimine devam eden 14-20 yaş arasındaki ergenlerin dürtüsel davranış ve oyun motivasyonunun dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisinin incelenmesidir. Bu araştırma, kolay örnekleme yöntemi ile yapılmış, nicel desenli bir çalışmadır. İstanbul da yaşayan ve lise öğrenimine devam eden gönüllü 299 ergen bireyler çalışmanın örneklemini oluşturmuştur. Araştırmaya katılmadan önce katılımcılara bilgilendirilmiş onam formu sunulmuştur. Demografik Form, Barrat Dürtüsellik Ölçeği (BIF-11 Kısa Form), Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ) kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına bakıldığında; bireylerin dürtüsel davranışlarının ve dijital oyun oynama motivasyonunun dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi demografik özelliklerle karşılaştırıldığında; cinsiyet, yaş ,süre,,sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma olduğu, bireylerin ölçekler ve alt ölçekleriyle olan ilişkisine bakıldığında ; dijital oyun bağımlılığın dijital oyun oynama motivasyonu toplam puanı ve alt ölçekleri ile anlamlı ilişkisi olduğu Dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin arttığı görülmüştür. Dijital oyun oynama motivasyonu alt ölçeği ile Barrat Dürtüsellik Ölçeği alt ölçeği arasındaki ilişkiye bakıldığında; Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinin alt ölçeklerinden bazılarının Barrat Dürtüsellik Ölçeği alt ölçeklerinden olan “Plan yapmama” ile anlamlı bir ilişkisi olduğu, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu alt ölçeklerinden oyun isteğinde belirsizlikle “motor dürtüsellik” arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Yapılan regresyon analizinde; Dijital oyun oynama motivasyonu dijital oyun bağımlılığının anlamlı bir yordayıcısıdır

Anahtar Kelimeler: *Dijital Oyun Bağımlılığı, Dürtüsel Davranış, Oyun Motivasyonu*

RESEARCH OF THE RELATION BETWEEN OF IMPULSIVE BEHAVIOR AND DIGITAL GAMING MOTIVATION WITH DIGITAL GAMING ADDICTION

ABSTRACT

The purpose of this research; The aim of this study is to examine the relation between of impulsive behavior and digital game playing motivation of adolescents aged between 14 and 20 who continue their high school education with digital game addiction. This research is a quantitative study with easy sampling method. The sample of the study consisted of 299 volunteer adolescent individuals living in Istanbul and continuing their high school education. An informed consent form was presented to the participants before participating in the study. Demographic Form, Barrat Impulsivity Scale (BIF-11 Short Form), Digital Game Addiction Scale, Digital Gaming Motivation Scale (DOOMÖ) were used. Looking at the results of the research; When the relation of individuals' impulsive behaviors and motivation to play digital games with digital game addiction is compared with demographic characteristics; When the relation of individuals with scales and subscales is examined, there is a significant difference according to gender, age, duration, and class level; It has been observed that digital game addiction has a significant relation with the total score and subscales of digital game playing motivation and when digital game addiction levels increase, digital game playing motivation levels increase as well. When the relationship between the digital gaming motivation subscale and the Barrat Impulsivity Scale subscale is examined, it is seen that some of the subscales of the Digital Gaming Motivation Scale have a significant relation with the Barrat Impulsivity Scale subscale "not planning". It has been observed that there is a significant relationship between uncertainty in game desire that is one of the subscales of Digital Game Playing Motivation and "motor impulsivity".

In the regression analysis; Digital gaming motivation is a significant predictor of digital gaming addiction.

Keywords: *Digital Gaming Addiction, Impulsive Behavior, Gaming Motivation*

1. GİRİŞ

1.1. Problem

Dijitalleşme sürecinin sonuçlarından biri olarak gündeme gelen dijital oyunlar, günümüz dünyasında en önemli sektörlerden biri haline gelmiştir. Dijital oyun oynamaya olanak sağlayan bilgisayar, konsol, tablet ve mobil telefon gibi donanımlara; dijital ürünlere ve dijital ortamlara erişim maliyetlerinin düşmesi ile birlikte dijital oyun oynayıcısı sayısının da her geçen gün arttığı bilinmektedir.

Newzoo, Global Game Market Report verilerine göre 2019 yılı itibariyle dünya çapında 2,5 milyardan fazla oyuncu vardır. (Wijman, 2019). Araştırma sonuçları Çin, Güney ve Kuzey Kore, Japonya ve Tayvan gibi Doğu Asya ülkeleri sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışının önemli bir toplum sağlığı sorununa dönüştüğünü göstermektedir

Türkiye’deki duruma bakıldığında ise Yiğit ve Günüş (2020: 157) tarafından yapılan çalışmaların verileri arařtırmaya katılanların %15’inin dijital oyun bağımlısı gurubunda, %44’ünün ise bağımlılık risk taşıyan gurupta olduğunu göstermektedir. Oral ve Arabacıođlu (2019: 55) tarafından yapılan arařtırmanın verileri ise katılımcıları %13,9’unun dijital oyun bağımlısı olduğunu göstermektedir. Çakıcı (2018: 120) tarafından yapılan arařtırmanın verileri ise çalışmaya katılan ergenlerin %35’inin bağımlılık risk taşıyan gurupta yer aldığını göstermektedir. Bülbul ve diđerleri (2018: 106) tarafından yapılan ve örneklemini üniversite öğrencilerinin oluşturduđu arařtırmanın verilerine göre ise katılımcıların %21’i dijital oyun bağımlısı gurubunda, %32’si ise bağımlılık risk taşıyan gurupta yer aldığını göstermektedir.

Bu duruma iktisadi açıdan bakıldığında, bunun bir talebin göstergesi olduđu ve dijital oyunlara olan talebinin her geçen gün arttığı söylenebilir, ancak bu durum sadece iktisadi bir durum olarak deđerlendirilemez. Bu durumunun aynı zamanda bireyleri oyun oynamaya yönlendiren sosyolojik ve psikolojik nedenler açısından da incelenmesi ve bireyleri dijital oyun oynamaya yönlendiren nedenlerin belirlenmesi

gerekir.

Araştırma sonuçları dikkate alındığında dijital oyunların modern temel insan ihtiyaçlarını karşılamanın yeni yollarını temsil ettiği, bu oyunların eğitici, öğretici ve geliştirici amaçlarla ve uygun zaman aralığı gözetilerek kontrollü bir şekilde kullanıldığında birçok açıdan bireylerin gelişimine katkı sağlayabileceği; kontrolsüz ve zaman sınırı gözetilmeden oynanan dijital oyunların bireyin yaşamını çeşitli açılardan (sosyal beceri, sağlık, başarı vb.) olumsuz yönde etkileyebileceği söylenebilir.

Yine araştırma sonuçları dikkate alındığında, asıl sorunun dijital oyunun bizzat kendisi değil, kontrolsüz ve zaman sınırı gözetilmeden oynanan sorunlu dijital oyun oynama davranışının olduğu söylenebilir. Yani asıl sorun, bazı bireylerde gelişmiş olan sorunlu dijital oyun kullanımı ve bunun sonucunda oluşan dijital oyun bağımlılığıdır.

Genel olarak bağımlılık, bireyin kullandığı bir madde veya sergilemekte olduğu bir davranış üzerindeki kontrolünü kaybetmesidir. Bağımlılık halinde bireyin iradesi ortadan kalkar, birey istemese de bağımlılığa neden olan maddeyi kullanmaya veya davranışı sergilemeye devam eder. Bir süre sonra da bağımlılığa neden olan madde veya davranış ile uğraş bireyin yaşamında önemli bir zaman dilimini işgal etmeye başlar ve birey zamanının ve enerjisinin önemli bir kısmını bağımlı olduğu madde veya davranış için kullanmaya başlar (TBMEP, 2017: 2). Buna bağlı olarak ise birey normal bir yaşam sürdüremez hale gelir. Gündelik yaşam, kişisel bakım, bireysel ve toplumsal sorumluluklar aksamaya başlar, fiziksel ve ruhsal açıdan sağlık sorunları yaşanmaya başlar ve yaşam kalitesi düşer.

Dijital oyun bağımlılığı sonucunda bireyde oyunu gerçek yaşamla ilişkilendirme, oyuna ayırdığı zaman diliminde artış, zihnin sürekli oyunla meşgul olması, sorumluluklarını aksatarak oyun oynamayı tercih etme ve bu davranışları sergilemekten vazgeçememe gibi davranışlar gözlenebilir (Eni, 2017: 32).

Motivasyon ise fiziksel ve psikolojik aktiviteleri başlatma, yönetme ve devam ettirmeyi kapsayan her türlü süreç için kullanılan genel bir terimdir (Gerrig ve Zimbardo, 2016: 340). Başka bir tanıma göre ise motivasyon davranışa enerji veren, davranışı yönlendiren ve sürdüren süreçleri içeren bir kavramdır (Santrock, 2018: 438).

Bu tanımlar dikkate alınarak oyun motivasyonunu, bireyleri oyun oynama yönünden harekete geçiren, bireylerin oyun oynama davranışını yöneten ve bireylerin oyun oynama davranışını sürdürmelerini kapsayan süreçler olarak tanımlamak mümkündür. Dijital oyunların kullanıcılarına yaşattığı doyumlar, kullanıcıları dijital oyunlara daha fazla zaman harcama yönünde motive etmekte ve bunun sonucunda da dijital oyun oynamam davranışı bir bağımlılık haline gelebilmektedir. . Bireyleri dijital oyun oynama yönünde güdüleyen bu doyumların aynı zamanda bireylerde dijital oyun bağımlılığını destekleyen önemli bir etken olduğu ve oyun motivasyonu ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişkinin olduğu da düşünülebilir.

Araştırma sonuçları dijital oyun bağımlılığının bir dizi oyun motivasyonu ile ilişkili olduğuna dair önemli kanıtlar da sunmaktadır. Özellikle Ergenlerde ve genç yetişkinlerde daha yoğun gözlenen aşırı oyun oynama davranışı bir dizi oyun motivasyonu ile ilişkilendirilmiştir (Daria ve diğ., 2012: 480). Dijital oyunların kullanıcılarına yaşattığı duygular, başka bir deyiş ile de doyumlar, kullanıcılarda dijital oyun oynama davranışının sorunlu bir hale gelip, bağımlılığa dönüşmesine neden olan unsurlardır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 132)

Dürtüsellik; ortama uygun olmayan, riskli, iyi planlanmamış ve çoğunlukla da istenmeyen sonuçlara yol açan çeşitli davranışları kapsar (Yazıcı ve Yazıcı, 2010: 254). Kişiliğin bir boyutu olan dürtüsellik, bireyin kendine veya başkalarına zararı olan bir dürtüdür ve dürtüye karşı koyamamaktır (Hollander ve Evers, 2001: 949).

Dürtüsellikle ilişkili olduğu varsayılan etmenlerden biri de davranışsal bağımlılık kategorisinde yer alan dijital oyun bağımlılığıdır. Araştırma sonucunda dayanarak, dürtüsellik veya zayıf dürtü kontrolünün oyun bağımlılığı açısından önemli bir risk faktörü olduğunu gösterdiği söylenebilir (Şalvarlı ve Griffiths, 2019).

Dürtüsellik belirtisi gösterenlerin gerçek zamanlı savaş oyunları ve spor oyunları oynamayı tercih etme nedenleri, oyun oynama davranışını ödül kazandıran amaç odaklı bir davranışa çevirmek ve böylece saldırgan dürtülerini açığa çıkarmak olabilir.

Araştırma sonuçlarına dayanarak dürtüsellik diğer davranışsal bağımlılıklarla olduğu gibi genel olarak sorunlu oyun oynama davranışı ve dijital oyun bağımlılığı ile daha spesifik anlamda ise sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkisinin olabileceği söylenebilir.

Yukarıda sunulan bağlam ve araştırma sonuçları dikkate alınarak dijital oyun bağımlılığı sıklığı her geçen gün artan, toplumsal sağlığı tehdit eden ve küresel bir sorun haline gelmiş olan dijital oyun bağımlılığı ve neden olan tutum ve davranışların dürtüsel davranış ve oyun motivasyonu ile ilişkisinin araştırılmasının önemli olduğunu göstermektedir.

Bu durum, aynı zamanda birey ve toplumsal açıında da değerlendirilmesi gereken bir durumdur.

Dijital oyunlar, birey ve toplumsal açıdan değerlendirildiğinde ise karşımıza üç varsayım çıkmaktadır. Bunlardan ilki dijital oyunların, özellikle de çevrimiçi ortamlarda oynanan dijital oyunların günümüz şartlarında temel insan ihtiyaçlarını karşılamanın yeni yollarını temsil ettiği varsayımdır (Demetrovics ve diğ., 2011: 814). Kullanıcı sayısının her geçen gün artması ve artık dijital oyunların, eğlence sektörünün merkezinde her zamankinden daha fazla yer alması (Wijman, 2019) modern dünyada, bireylerin dijital oyunları eğlence ihtiyaçlarını karşılamanın bir yolu olarak gördüklerinin önemli bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Eğlence ihtiyacını karşılamanın yanı sıra özellikle etkileşime olanak sunan çevrimiçi oyunları bireylerin iletişim kurma, arkadaş edinme gibi sosyal ihtiyaçlarını da karşılamanın yeni yolu olarak görülebilir.

Dijital oyunlar, birey ve toplumsal açıdan değerlendirildiğinde karşımıza çıkan ikinci varsayım ise dijital oyunların olumlu etkilerinin olduğu varsayımdır. Konu ile ilgili alan yazın incelendiğinde her ne kadar araştırmalar dijital oyunların olumsuz etkilerine odaklanmış olsa da, dijital oyunların olumlu etkilerinin olduğuna dair araştırma sonuçları da mevcuttur. Örneğin Jenkins'e (2006: 29) göre dijital oyun bireyin öğrenme yollarından biridir. Yeniden yapma ve yeniden yönlendirme dönemlerinde, oyunlar ilk bakışta görüldüğünden çok daha önemli olabilirler. Bayırtepe ve Tüzün'e (2007: 42) göre ise dijital oyunlar fen, matematik, dil öğrenme, mühendislik ve tıp gibi birçok farklı alanda öğrenmeyi destekleyen, eğlenceli ortamlar olarak kullanılmaktadır. Sepetci'ye (2017: 24-25) göre ise dijital oyunlar bireylerde "*algı, sonuç çıkarmak, yapıyı anlama, eylem planlaması, problem çözme*" gibi bilişsel becerilerin, "*perspektif kazanma, duygudaşlık, etkileşim, işbirliği*" gibi toplumsal becerilerin, "*kimliğin korunması ve duygusal iç kontrol*" gibi ilgili kişilik becerilerinin, "*aktif yeterlilik*" gibi medya becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır. Araştırma sonuçları dikkate alındığında eğitici, öğretici ve geliştirici

dijital oyunlarının kontrollü bir şekilde ve uygun zaman aralığı gözetilerek oynanmasının birçok açıdan bireylerin gelişimine katkı sağlayabileceğini göstermektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 133-134; Yalçın ve Bertiz, 2019: 33).

Dijital oyunlar, birey ve toplumsal açıdan değerlendirildiğinde karşımıza çıkan üçüncü varsayım ise dijital oyunların olumsuz etkilerinin olduğu varsayımdır. Konu ile ilgili alan yazın incelendiğinde araştırmaların yoğun bir şekilde dijital oyunların, özellikle de çevrimiçi ortamlarda oynanan dijital oyunların olumsuz etkilerine odaklanmış olduğu görülür. Yine alanyazın incelendiğinde, dijital oyunların olumsuz etkilerinin saldırgan davranışlar sergileme (Anderson ve diğ., 2010: 151; Köksal, 2015: 33) ile ilişkilendirildiği görülebilir. Bunun yanı sıra dijital oyun oynama sıklığındaki artışın egzersiz yapma sıklığının azalttığını, dijital oyun oynama sıklığındaki artışı ile vücut kitle indeksindeki artış arasında düşük düzeyde olsa pozitif yönlü bir ilişkinin olduğunu göstermektedir (Ballard ve diğ., 2009: 161). King ve diğerleri (2013: 137) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise uzun süreli oyun oynamanın uykuya geçiş süresini uzattığını, toplam uyku süresini, uyku verimliliğini ve uyku kalitesini azalttığını; Chiu ve diğerleri (2004: 571) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise dijital oyun bağımlılığının düşmanlık besleme hisleri, sosyal beceri ve akademik başarı ile olumsuz bir şekilde ilişkili olduğunu göstermektedir. Ferguson (2015: 646) tarafından 101 çalışmanın verileri kullanılarak yapılan meta-analiz çalışmasının sonuçları ise dijital oyunların artan saldırganlık, azalmış toplum yanlısı davranış, düşük akademik performans, depresif belirtiler ve dikkat eksikliği belirtileri ile ilişkili olduğunu göstermektedir. Starcevic ve diğerleri (2011: 248) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise sorunlu dijital oyun kullanımı geliştirmiş olan katılımcıların alt psikopatoloji ölçeklerinin (anksiyete, öfke, fobik, paranoid, psikotik, somatizasyon, kişilerarası duyarlılık, obsesyon, depresyon) tamamından aldıkları puanların normal katılımcıların aldıkları puanlardan yüksek olduğunu ve sorunlu dijital oyun kullanımı ile psikopatoloji arasında önemli bir ilişki olduğunu göstermektedir.

Alan yazındaki çalışmalar 14 ile 20 yaş arasındaki grup açısından incelendiğinde ise, dijital oyunların olumsuz etkilerinin özellikle saldırgan davranışlar sergileme (Balıkçı, 2018: 137; Çakıcı, 2018: 145) ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Örneklemini 10 ile 19 yaş arasındaki 625 öğrencinin oluşturduğu araştırmanın

sonuçları çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında ilişkili olduğunu, erkeklerde fiziksel saldırganlığın kadınlardan daha fazla olduğunu ve lise öğrencilerinde saldırganlığın ortaokul öğrencilerinden fazla olduğunu göstermektedir (Balıkçı, 2018: 137). Örneklemini 9., 10., 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin oluşturduğu araştırmanın bulguları ise ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça öfkeyi dışa vurma düzeyleri artmakta olduğunu göstermektedir (Çakıcı, 2018: 145).

Örneklemini üniversite 1. ve 2. sınıf öğrencilerinin oluşturduğu nitel araştırmanın sonuçları ise öğrencilerin dijital oyun oynamayı başka etkinliklere tercih ettikleri (Yalçın ve Bertiz, 2019: 27). Örneklemini 9., 10. ve 11. sınıf öğrencilerinden oluşan araştırmanın sonuçları ise dijital oyun bağımlılığının yaşam kalitesinin olumsuz yönde etkilediğini, bu olumsuzluktan en fazla etkilenen yaşama alanının ise ruhsal alan olduğunu göstermektedir (Yönet, 2018: 89). Örneklemini üniversite öğrencilerinin oluşturduğu araştırmanın bulguları ise katılımcılarda dijital oyun bağımlılığı düzeyi arttıkça ders çalışma süresinin azaldığını ve buna bağlı olarak akademik performansın düştüğünü göstermektedir (Bülbül ve diğ., 2018: 109).

Ancak burada irdelenmesi gereken bir başka durumda da, dijital oyun oynayan her bireyde dijital oyun bağımlılığı sorunu gelişmezken, neden bazı bireylerde dijital oyun bağımlılığının geliştiğidir.

Neden dijital oyun oynayan bazı bireylerde dijital oyun bağımlılığının geliştiğinin irdelenmesi ise dijital oyun bağımlılığının bazı değişkenlerle ilişkisinin incelenmesini önemli hale getirmektedir. Bu açıdan dijital oyun bağımlılığının demografik değişkenlerle ilişkisinin, bunun yanı sıra bu bağımlılığın bireyin kişilik özelliklerinden biri olan ve birçok sorunlu davranışla ilişkisi olduğu bilinen dürtüsel davranışla ilişkisinin; bireyleri oyun oynama yönünde harekete geçiren, bireyin oyun oynama davranışını yöneten ve sürdüren süreçleri kapsayan oyun motivasyonu ile ilişkisinin araştırılması önemlidir. Dijital oyun bağımlılığının demografik değişkenlerle, dürtüsel davranışla ve oyun motivasyonu ile olan ilişkisinin açıklanmasının bu sorunun altında yatan sosyal ve psikolojik mekanizmaların anlaşılmasına katkı sağlaması, araştırma sonuçlarının ise uygulayıcılar ve daha sonraki araştırmalar için yol gösterici olması beklenmektedir.

Bu araştırmanın problem cümlesi “Dürtüsel davranış ve dijital oyun motivasyonunun dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi var mıdır ?” şeklinde ifade edilmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı dijital oyun bağımlılığının dürtüsel davranış ve oyun motivasyonu ile ilişkisini incelemektir. Araştırmanın amacına uygun olarak katılımcıların sosyo demografik özellikleriyle ele alınan dürtüsel davranış ve oyun motivasyonu ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki olup olmadığı, sosyo demografik değişkenler temelinde ele alınan değişken düzeyleri bakımından anlamlı fark olup olmadığı ve değişkenler arasında yordayıcı ilişkiler araştırılmıştır.

Araştırmada ele alınan temel soru “dürtüsel davranış ve dijital oyun motivasyonunun dijital oyun bağımlılığı ile anlamlı bir ilişki var mıdır?” şeklinde belirlenmiştir.

1.3. Araştırmanın Hipotezleri

Bu araştırmanın hipotezleri aşağıda sıralanmış olan hipotezlerdir.

H1: Dijital oyun bağımlılığı ile dürtüsel davranış arasında ilişki vardır.

H2: Dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun motivasyonu arasında ilişki vardır.

H3: Oyuncuların dijital oyun bağımlılığı, sosyo-demografik değişkenlere göre farklılaşmaktadır.

1.4. Araştırma Soruları

Araştırmada ele alınan temel soru “dürtüsel davranış ve oyun motivasyonunun dijital oyun bağımlılığı ile anlamlı bir ilişki var mıdır?” şeklinde belirlenmiştir. Araştırmanın temel amacı doğrultusunda aşağıda belirlenen belirlenen araştırma sorularına cevap aranacaktır;

1. Bireylerin dijital oyun bağımlılıkları ele alınan sosyo-demografik özelliklere göre farklılaşmakta mıdır?

2. Bireylerin dürtüsel davranışları ele alınan sosyo-demografik özelliklere göre farklılaşmakta mıdır?

3. Bireylerin oyun motivasyonları ele alınan sosyo-demografik özelliklere göre farklılaşmakta mıdır?

4. Bireylerin dürtüsel davranışları ve dijital oyun motivasyonları ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

5. Bireylerin dürtüsel davranışları dijital oyun bağımlılığını yordamakta mıdır?

7. Bireylerin dijital oyun motivasyonları dijital oyun bağımlılığını yordamakta mıdır?

1.5. Araştırmanın Önemi

Diğer bağımlılıklar gibi dijital oyun bağımlılığı da bireyin psikolojik, duygusal, bilişsel ve eylemsel gelişimini olumsuz yönde etkileyen sonuçlar doğurmaktadır.

Araştırma sonuçları Çin, Güney ve Kuzey Kore, Japonya ve Tayvan gibi Doğu Asya ülkeleri sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışının önemli bir toplum sağlığı sorununa dönüştüğünü göstermektedir

Türkiye'deki duruma bakıldığında ise Yiğit ve Günüş (2020: 157) tarafından yapılan çalışmaların verileri araştırmaya katılanların %15'inin dijital oyun bağımlısı gurubunda, %44'ünün ise bağımlılık risk taşıyan gurupta olduğunu göstermektedir. Oral ve Arabacıođlu (2019: 55) tarafından yapılan araştırmanın verileri ise katılımcıları %13,9'unun dijital oyun bağımlısı olduğunu göstermektedir. Çakıcı (2018: 120) tarafından yapılan araştırmanın verileri ise çalışmaya katılan ergenlerin %35'inin bağımlılık risk taşıyan gurupta yer aldığını göstermektedir. Bülbül ve diđerleri (2018: 106) tarafından yapılan ve örneklemini üniversite öğrencilerinin oluşturduğu araştırmanın verilerine göre ise katılımcıların %21'i dijital oyun bağımlısı gurubunda, %32'si ise bağımlılık risk taşıyan gurupta yer aldığını göstermektedir.

Toplumda bu kadar yaygın görülen bir sorunun psikolojik deđişkenler olan dürtüsellik ve oyun motivasyonu ile ilişkisini incelemenin ve elde edilecek bulguların alan yazına katkısının yanı sıra uygulamaya da destek sağlayabileceđi düşünölmektedir.

Dijital oyun bağımlılıđına karşı koruyucu tedbirler almak ve etkin bir tedavi süreci yürütebilmek için dijital oyun bağımlılıđına neden olan faktörlerin tespit edilmesi önemlidir. Bu bağlamda, dijital oyun bağımlılıđının gelişmesinde oyuncuların oyun oynama motivasyonlarının ve oyun oynamada dürtüsel davranışın etkisini incelenmesi önemlidir. Yapılan literatür taramasında dijital oyun bağımlılıđında oyun oynama motivasyonları ve dürtüselliliđin etkisini bir arada inceleyen bir araştırma ile karşılaşılmamıştır. Bu yönüyle araştırmanın literatüre katkı sağlaması, araştırma sonuçlarının ise uygulayıcılar ve daha sonraki araştırmalar için yol gösterici olması beklenmektedir.

1.6. Arařtırmanın Sınırlılıkları

Bu arařtırmanın sınırlılıkları ařađıda sıralanmıřtır.

1. Arařtırma iin belirlenen rneklem kolay rnekleme yntemi ile sınırlıdır.
2. Arařtırmada kullanılan lekler, arařtırmanın amacına hizmet edecek niteliktedir.
3. Arařtırmaya katılanları, kendilerine yneltilen sorulara geređi yansıtacak řekilde cevap vermiřlerdir.
4. Bu arařtırma “Veri Toplama Araları” blmnde aıklanmıř olan lekler kullanılarak, toplanan verilerle sınırlıdır.
5. Arařtırma İstanbul ilinde yařayan ergenlerden, 2021-2022 eđitim-đretim yılında (14-20 yař aralıđında yer alan, lise đrenimine devam eden 9., 10, 11. ve 12. sınıf đrencilerden) toplanacak veriler ile sınırlıdır.
6. Bu arařtırmada ele alınan dijital oyun bađımlılıđı, dijital oyunlar ile sınırlıdır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Araştırmanın bu bölümünde dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığı, dürtüsel davranış ve oyun motivasyonu kavramları alan yazına dayalı olarak açıklanmıştır.

2.1. Dijital Oyun ve Dijital Oyun Bağımlılığı

2.1.1. Dijital oyun kavramı ve dijital oyunun gelişim süreci

Oyun, Huizinga (2006: 50) tarafından “*özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen ve bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’ tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi eylem ve faaliyet*” olarak tanımlanır. İnsan yaşamının ayrılmaz bir parçası olan oyun (Yengin, 2010: 100) yaşanan teknolojik gelişmeler ve dijitalleşme süreci sonrasında, yaşamdaki diğer birçok şey gibi, dönüşüme uğrayarak yeni biçimler, yeni özellikler ve yeni anlamlar kazanmıştır. Bu dönüşüm süreci sonrasında oyunlar, karşımıza geleneksel olan şekilden farklılaşmış bir halde dijital oyunlar olarak çıkmıştır.

Video oyunu, konsol oyunu, bilgisayar oyunu, elektronik oyun gibi çeşitli şekillerde adlandırılan dijital oyun, en genel hali ile kısıtlılık içermeyen boş zaman değerlendirme etkinliği (Jull, 2011: 18); oyuncuların birbirleriyle yâda yapay zekâ ile etkileşime girmelerine olanak sunan eğlenceli yazılım olarak (Djaouti ve diğ., 2008: 2; Sayın, 2016: 67) tanımlamak mümkündür. Dijital kelimesi oyun kavramının betimleyicisi olarak ele alındığında ise dijital oyun “*oyun kavramının mantıksal örüntülerini içeren görsel materyallerin, çeşitli pazarlama platformları vasıtasıyla kullanıcılara ulaştırıldığı ve kullanıcıların bu materyalleri ekranlara yansıtarak etkileşim sağladığı oyun*” (Özhan, 2011: 22) olarak tanımlanabilir. Salen ve Zimmerman’a (2003: 80) göre ise dijital oyun, bir veya daha fazla oyuncunun amacına ulaşmak için oyun nesnelerini ve kaynaklarını kontrol ederek karar verdiği bir yazılım uygulamasıdır. Aleem ve diğerlerine (2016: 1) göre ise yazılım oyunları, video oyun konsolları veya daha genel ve kapsayıcı hali ile dijital oyunlar bilgisayarlara, mobil cihazlara ve kişisel dijital asistanlar gibi donanım cihazlarına

yüklenen yazılım uygulamalarıdır.

Günümüzde milyarlarca kişi tarafından oynana ve milyarlarca dolarlık bir sektör haline gelmiş olan (Annetta, 2008: 230) dijital oyunların atasının, 1958 yılında William A. Higinbotham'ın geliştirdiği “*Tennis For Two (İki Kişilik Tennis)*” olduğu kabul edilir (Kızılkaya, 2010: 64). İlk etkileşimli dijital oyun olan “*Spacewar (Uzay Savaşı)*” ise 1962 yılında geliştirilmiştir. Ses ve efektlerin kullanıldığı bu oyun kısa sürede popüler olmuştur ve bu oyundan sonra etkileşimli oyunların geliştirilmesi hız kazanmıştır (Çetinkaya, 2008: 13). Ralph H. Baer tarafından geliştirilen ve “*Brown Box (Kahverengi Kutu)*” olarak adlandırılan oyun konsolu ile 1968 yılında dijital oyunlar evlere girmeye başlamıştır (Kızılkaya, 2010: 65). Amerikalı mühendis Bushnell tarafından bir salon oyunu olan “*Computer Space*” adlı ilk ticari oyunun 1971 yılında piyasaya sürülmesi ile birlikte dijital oyunlar bir endüstriye dönüşmüştür ve böylece günümüzün milyar dolarlık sektörlerinden biri olan dijital oyun endüstrisi başlamıştır (Kızılkaya, 2010: 65; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 129). Oyunu oynayanları eğlendirmek ve iyi zaman geçirmelerini sağlamak amacıyla ortaya çıkmış olan dijital oyunlar, bu gelişme ile birlikte ticarileşmiş ve bundan sonraki dönemdeki gelişimleri bu doğrultuda devam etmiştir (Annetta, 2008: 230). Özellikle 1990'lı yıllardan itibaren sektörün büyüme hızı artmış (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 129), hızla tüketilen ve sürekli yenilen sürümlerle güncel kalan farklı türlerde binlerce oyun piyasada yerini almıştır. Bu gelişmenin en önemli nedeni ise hızla gelişen teknolojinin dijital oyun sektörüne olan olumlu katkılarıdır. Özellikle teknolojik gelişmelere bağlı olarak, teknolojinin ucuzlaması ve internete erişimin kolaylaşması bu sektörün hızla büyümesinin önünü açmıştır (GİM, 2019: 6). Devam eden gelişim sürecinde “*Xbox 360, PS3, Wii*” gibi yedinci nesil konsol olarak adlandırılan konsollar geliştirilmiştir. Bu konsollar dijital oyunları sadece bir oyun deneyimi olmanın ötesine taşıyarak, bir multimedya eğlence ve iletişim aracı haline getirmişlerdir. Yapılarında buluna gelişmiş donanımlar sayesinde daha fazla yazılım içeriğine sahip bu konsollar dijital oyunları her açıdan daha karmaşık hale getirmiştir. Günümüzde ise gelinen nokta itibariyle oyun geliştirme oldukça karışık ve büyük ölçekli bir yapım pratiğine dönüşmüştür. Büyük çaplı oyunların geliştirilebilmesi programlama, ses, animasyon, grafik ve tasarım, yapım ve pazarlama gibi farklı alanlarda uzmanlaşmış yüzlerce uzmanı içeren kadroları gerektirir hale gelmiştir. Bu oyunlar yapım ve maliyet açısından büyük film

yapılarıyla boy ölçüşür duruma gelmiştir. Örneğin 2011 yılında piyasaya sürülen “*Star Wars: The Old Republic*” oyununun geliştirilmesi yaklaşık 6 yıl sürmüştür (O’Hagan ve Mangiron, 2013: 46-63).

2.1.2. Dijital oyun türleri

Dijital oyun ile ilgili alan yazın incelendiğinde, dijital oyunların genellikle oynanış biçimlerine ve temalarına göre sınıflandırıldığı görülür (Sayın, 2016: 81; Yönet, 2018: 38). Fakat dijital oyunların hedeflenen sektör dikkate alınarak “eğlence, devlet, sağlık,”; hedeflenen kitle dikkate alınarak “yaş grupları, cinsiyet, eğitim grupları” gibi çeşitli şekillerde sınıflandırılması da mümkündür (Sayın, 2016: 81). Gelişen teknolojiye bağlı olarak oyunların niteliklerinin de değiştiği, bazı oyunların aynı anda farklı dijital ortamlarda oynanabildiği ve aynı anda birkaç temayı bünyesinde barındırabildiği, aynı anda birkaç sektöre ve birkaç hedef kitleye hitap ettiği düşünüldüğünde ise dijital oyunların net hatlarla birbirinden ayrılmasını oldukça zor olduğu söylenebilir.

Alan yazında genel olarak kabul görmüş bir sınıflandırma olmamakla birlikte yine alan yazın incelendiğinde görüleceği üzere, en yaygın şekilde kullanılan sınıflandırmaya göre dijital oyunları “Aksiyon Oyunları, Macera Oyunları, Strateji Oyunları, Rol Yapma Oyunları, Simülasyon Oyunları, Spor ve Dövüş Oyunları” şeklinde sınıflandırmak mümkündür (Dönmez, 2012: 56-61). Daha geniş bir sınıflandırmaya göre ise dijital oyunları “Aksiyon Oyunları, Macera Oyunları, Dövüş Oyunları, Bulmaca Oyunları, Simülasyon Oyunları, Spor Oyunları, Strateji Oyunları, Rol Yapma Oyunları” olarak sınıflandırmak mümkündür (Prensky, 2001: 20-21). Ancak daha güncel yaklaşımlar dikkate alındığında bu sınıflandırmaya “Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları, Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Birinci Şahıs Nişancı Oyunları ve Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası Oyunları” da ayrı türler olarak dâhil edilebilir (Taştekin 2019: 14).

Aksiyon Oyunları: Oyun türleri içerisinde bünyesinde dijital oyunların en temel özelliklerini barındıran ve en geniş kapsamlı olanıdır. Bundan dolayı aksiyon oyunlarının bütün oyun türlerinin de çatısını oluşturduğu söylenebilir. Aksiyon oyunları hız, hareket ve genellikle de şiddet içeren oyunlardır. Aksiyon açısından zengin oluşları, oyuncuların oyuna ilgisini canlı tutan en temel unsurdur. Labirent oyunları, platform atlama oyunları, vurmanız gereken düşen şeylerle ilgili oyunlar,

araba yarışları, kovalamacalar vb. bu kategoride yer alan oyunlardandır (Dönmez, 2012: 56; Prensky, 2001; 20; Taştekin 2019: 12; Yönet, 2018: 38).

Macera Oyunları: Macera oyunları bilgisayar oyunlarının en eski türlerindedir. İçerisinde genellikle hikâye öğelerini bulunduran bu türde, izlemesi gereken bir senaryo vardır ve bu senaryo macera filmlerindeki anlatıya benzer. Macera oyunlarında bilinmeyen dünyada yolunu bulma, oyundaki nesnelere toplama, bulmacaları ve gizemleri çözme vb. unsurlar ön plandadır (Dönmez, 2012: 58; Prensky, 2001; 20; Taştekin 2019: 12).

Dövüş Oyunları: Hızın yoğun hareketlerin ise atletik ve fantastik olduğu dövüş oyunları birbiri ile karşılaşmak üzere tasarlanmış, farklı özelliklere ve yeteneklere sahip karakterler üzerine kurgulanan oyunlardır. Oyuncu bu karakterlerden birini seçerek oyuna dâhil olur ve bilgisayarın veya gerçek zamanlı bir başka oyuncunun seçtiği karakterle karşılaşır. Dövüş oyunlarındaki her bir karakter için oyunun başında belirlenmiş bir sağlık seviyesi vardır ve karşılaşmanın kazanılması, rakip karakter için belirlenen sağlık seviyesinin sıfıra indirilmesine bağlıdır (Dönmez, 2012: 61; Prensky, 2001; 20; Taştekin 2019: 13).

Bulmaca Oyunları: Hikâyenin tüm unsurlarından arındırılmış olan bulmaca oyunları, oyuncunun kendisine verilen sorunu çözmesi üzerine kurgulanmış oyunlardır. Bu oyunlarda oyuncuya sunulan bulmaca tipik olarak görsel öğelerden oluşur (Prensky, 2001; 20; Taştekin 2019: 13).

Rol Yapma Oyunları: Rol yapma oyunları genellikle çevre ile etkileşimin üst düzeyde olduğu oyunlardır. Görüntülerin çoğunlukla orta çağa ait olduğu bu oyunlarda oyuncu kurgulanmış bir ortamda, kurgu bir karakteri seçerek oyuna dâhil olur. Oyuna dâhil olan oyuncu, seçtiği karaktere birtakım özellikler atar, ona verilen rolü üstlenir ve görevleri yerine getirmeye çalışır. Ancak oyuncu görevlerini yerine getirmeye çalışırken oyunun ana senaryosunu takip etmek zorundadır. Oyuncu üstlendiği görevleri tamamladıkça puan kazanmakta, seviye atlamakta ve seçtiği karaktere yüklediği özellikleri artırarak karakteri güçlendirerek daha zorlu etaplara hazırlayabilmektedir (Prensky, 2001; 21; Taştekin 2019: 13).

Simülasyon Oyunları: Gerçek yaşamdan bir kesitin simüle edilerek dijital ortama aktarıldığı oyunlardır. Bundan dolayı bu oyunlar oyuncunun, gerçek yaşamadan simüle edilen kesiti (uçak, helikopter, tır, gemi, otomobil veya tank kullanmak, bir

ameliyat gerçekleştirmek, bir binayı inşa etmek vb.) deneyimlemesini de mümkün kılmaktadır. Simülasyon oyunlarında oyunun gerçekliğini artırmak için kumanda paneli, pedal, direksiyon gibi yardımcı öğelerin kullanımı da yaygın karşılaşılan durumlardandır (Dönmez, 2012: 61; Taştekin 2019: 13).

Spor Oyunları: Spor oyunlar bir sporcunun yaşayabileceği sportif deneyimlerin simüle edilmesine dayanan; bireysel olarak veya takım haline yapılan spor müsabakalarının dijital ortama aktarılmış halleridir. Spor oyunlarının çoğunda, oyuncuya aynı anda bir veya daha fazla karakteri kontrol edebilme olanağı sahiptir. Bu oyunlar için geliştirilmiş yardımcı öğeler kullanılarak, oyunlardaki gerçekliği artırmakta mümkündür (Dönmez, 2012: 61; Prensky, 2001; 20; Taştekin 2019: 13; Yönet, 2018: 38).

Strateji Oyunları: Teması genellikle savaş olan strateji oyunlarında taktik geliştirme, planlama yapma, hamlelerin zamanlaması, kaynak üretme ve üretilen kaynakların sevk ve idaresi ön plandadır. Bu oyunlarda oyuncu genellikle bir ordu veya bir ülke gibi büyük bir şeyden sorumludur; ordu veya ülkeyi geliştirmeye yâda rakiplerine karşı üstünlük sağlamaya çalışır (Dönmez, 2012: 58; Prensky, 2001; 21; Taştekin 2019: 13).

Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları: Rol yapma oyunlarının çevrimiçi, gerçek zamanlı ve birden fazla oyuncuyla oynanan türüdür (Taştekin, 2019: 14).

Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Birinci Şahıs Nişancı Oyunları: Birinci şahıs gözünden oynanan oyun türlerinin çevrimiçi, gerçek zamanlı ve birden fazla oyuncuyla oynanan türüdür (Taştekin, 2019: 14).

Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası: Genellikle iki takımın savaşarak, rakip takımın enerji kaynaklarını yok etmeye çalıştığı oyun türüdür (Taştekin, 2019: 14).

2.1.3. Dijital oyun oynama nedenleri

Dijitalleşme sürecinin sonuçlarından biri olarak gündeme gelen dijital oyunlar, günümüz dünyasında en önemli sektörlerden biri haline gelmiştir. Dijital oyun oynamaya olanak sağlayan bilgisayar, konsol, tablet ve mobil telefon gibi donanımlara; dijital ürünlere ve dijital ortamlara erişim maliyetlerinin düşmesi ile

birlikte dijital oyun oynayıcısı sayısının da her geçen gün arttığı, bu sektörün birçok firma için önemli yatırım alanlarından biri ve haline geldiği bilinmektedir.

Günümüzde dijital oyunlar milyarlarca oyuncusu olan, milyarlarca dolarlık bir sektör haline gelmiştir (Annetta, 2008: 230). Newzoo, Global Game Market Report verilerine göre artık dijital oyunlar, eğlence sektörünün merkezinde her zamankinden daha fazla yer almaktadır ve 2019 yılı itibariyle dünya çapında 2,5 milyardan fazla oyuncu vardır. Bu sektörden elde edilen gelir 2018 yılında 138,7 milyar dolarken, 2019 yılında bu miktar bir önceki yıla kıyasla % 9,6'lık bir artışla 152,1 milyar doları bulmuştur. Sektörün hacminin 2020 yılında yaklaşık olarak 165 milyar doları, 2021 yılında yaklaşık olarak 178 milyar doları, 2022 yılında ise yaklaşık olarak 196 milyar doları bulması beklenmektedir (Wijman, 2019). Bu duruma iktisadi açıdan bakıldığında, bunun bir talebin göstergesi olduğu ve dijital oyunlara olan talebinin her geçen gün arttığı söylenebilir, ancak bu durum sadece iktisadi bir durum olarak değerlendirilemez. Bu durumun aynı zamanda bireyleri oyun oynamaya yönlendiren sosyolojik ve psikolojik nedenler açısından da incelenmesi ve bireyleri dijital oyun oynamaya yönlendiren nedenlerin belirlenmesi gerekir.

Gelenekse oyunları oynama ortamlarının kısıtlılığı, güven ve güvenlik sorunlarından dolayı bireylerin sokaklardan uzaklaşması, evlerde yeterli oyun alanlarının ve ortamlarının olmaması, kapalı mekân aktivitelerindeki sınırlılıklar, sosyal ortamlarda dijital oyun oynayanların sayısındaki artış, oyunların yapılarında barındırdıkları bilinmezliklerin getirdiği merak ve heyecan duyguları, sürekli bir üst seviyeye geçmeye kurgulanmış oyun senaryoları vb. birçok nedenden dolayı bireyler dijital oyun oynamaktadır (Tekkurşun-Demir ve Hazar, 2018: 129). Prensky'ye göre ise dijital oyunlar potansiyel olarak insanlık tarihindeki en ilgi çekici eğlence türlerinden biridir. Dijital oyunları bu kadar ilgi çekici kılan ise yapılarında barındırdıkları özellikler ve bu özelliklere dayalı olarak bize sundukları deneyimlerdir. Bu da bireyleri dijital oyun oynamaya yönlendiren önemli nedenlerdendir. Dijital oyunların yapılarında barındıkları ve onları bireyler açısından ilgi çekici kılan özellikleri ise şunlardır (Prensky, 2001: 1):

1. Dijital oyunlar bir eğlence biçimidir. Bu bize zevk verir.
2. Dijital oyunlar bir oyun biçimidir. Bu bize tutkulu bir katılım isteği sağlar.
3. Dijital oyunların kuralları vardır. Bu bize yapı kazandırır.

4. Dijital oyunların hedefleri vardır. Bu bizi motive eder.
5. Dijital oyunlar etkileşimdir. Bu bize birlikte bir şeyler yapma imkânı verir.
6. Dijital oyunlar uyarlanabilir. Bu bize akış verir.
7. Dijital oyunların sonuçları ve geri bildirimleri vardır. Bu bize öğrenme sağlar.
8. Dijital oyunlarda kazanma durumu vardır. Bu bize ego tatmini sağlar.
9. Dijital oyunlarda çatışma, rekabet ve meydan okuma vardır. Bu bize adrenalin verir.
10. Dijital oyunlarda problem çözme vardır. Bu yaratıcılığımızı teşvik eder.
11. Dijital oyunlar etkileşim içerir. Bu bize sosyal grup oluşturma imkânı verir.
12. Dijital oyunların bir hikâyesi vardır. Bu bize duygu verir.

Sağlam ve Topsümer'in (2019: 492) yaptıkları alanyazın incelemesi sonucunda ulaştıkları bulgulara göre ise bireylerin dijital oyun oynama nedenlerini genel olarak aşağıdaki gibi sıralamaktadırlar:

Merak: Oyunun anlatısını ve içeriğini keşfetme arzusu.

Eğlence: Güzel vakit geçirme ve boş zaman değerlendirme isteği.

Empati: Oyun oynarken hayali olarak oyun dünyasına dâhil olma.

Rekabet: Diğer oyunculara oyunun kendine üstünlük sağlam için çaba sergilemek.

Zorluklar ve Beceriler: Oyuna ve oyuncuların becerilerine ilişkin zorlukların canlandırıcı ve sürükleyici etkisi.

Konsantrasyon: Oyunun içeriğine ve anlatısına yoğunlaşma yeteneği.

Kontrol: Oyun anlatısı üzerinde kontrol duygusu kullanabilme becerisi.

Anlamak ve Haz: Oyunun içeriğini ve hikâyesini anlamanın getirdiği tatmin.

Aşinalık: Oyunun hikâyesini bilme, aşına olma, dinlenmiş olma.

Etkileşim: Sosyal etkileşim ve gerçek yaşamdan kaçma.

Durdur ve Devam Et: Oyunun sunduğu durdurma ve devam etme olanağı sayesinde, istediği bölüme geri dönebilme, haz veren bir ortamda uzun süre durma ve odaklanma.

Bu konuda yapılan araştırma sonuçları incelendiğinde Colwell (2007: 2072)

tarafından yapılan verilerin odak gurup toplantıları, içerik analizleri ve nicel yöntemlerle toplandığı araştırmanın sonuçlarına göre bireylerin oyun oynamalarının "arkadaşlık", "arkadaşları tercih etme", "eğlenceli meydan okuma" ve "stres atma" olmak üzere dört temel nedeni (%42,5), can sıkıntısı (%29,3), oyunu kazanma ve rekabet etme (%10,4), gelecekte dijital oyunlarla ilgili bir meslek edinme vardır. Doğan Keskin (2019: 85) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise araştırmaya katılanların eğlence (%3,8), boş zamanı değerlendirme (%2,8), sorunlarını ve problemlerini unutmama (%2,8), diğer nedenler (%2,8) rahatlama (%1,9), popüler olma (0,9) nedenleri ile dijital oyun oynadığını göstermektedir. Araştırmanın sonuçları nedenini bilmeden dijital oyun oynayanların oranının ise %2,8 olduğunu göstermektedir. Sağlam ve Topsümer (2019: 485) tarafından yapılan ve odak gurup görüşmesi yöntemi ile verilerin toplandığı nitel çalışmanın sonuçları ise katılımcıların diğer insanlarla tanışmak, bir gruba ait olmak, liderlik etmek ve boş zamanı değerlendirmek gibi çeşitli nedenlerden dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettiklerini göstermektedir. Ancak araştırmanın sonuçlarına göre dijital oyun oynama nedenlerinin en önemlisi bireylerin dijital oyun kültürü içerisinde yetişmiş olmaları, yani bireylerin dijital oyunları "modern bir uğraş" olarak görmeleri gelmektedir. Araştırmanın sonuçları dijital oyun oynama yönlendiren diğer önemli nedenlerinin ise "merak, kişisel rahatlama ve tatmin, sosyal ilişkiler ve güven" olduğunu göstermektedir. Sherry ve diğerleri tarafından yapılan, odak gurup görüşmesi ve yapılandırılmış formlar kullanılarak verilerin toplandığı, araştırmanın sonuçlarına göre ise katılımcıları video oyun oynamaya yönlendiren altı temel neden vardır ve bu nedenler şunlardır (Sherry ve diğ., 2006: 217-218):

Uyarılma: Oyunların yapılarında bulunan hızlı hareketler ve yüksek kaliteli grafikler oyuncularda heyecan gibi duyguları uyarmaktadır. Bu uyarılma nedeni ile oyuncu oyuna devam etmekte veya yeniden oyun oynamaktadır.

Zorluk (Meydan Okuma): Katılımcılar oyunda bir üst seviyeye ulaşmak, bulmacaları çözmek, oyunu kazanmak veya oyunu yenmek için, başka bir deyişle ise kişisel başarıya ulaşmak için oyun oynamaktadırlar. Katılımcılar bu arzuların kendinde oyun bağımlılığı yapabileceğinin de farkındadırlar.

Rekabet: Rekabet video oyunları oynamanın en sık belirtilen nedenlerinden biridir. Oyuncular en iyi becerilere sahip, en hızlı tepki verebilen ve en iyi düşünebilen oyuncu olduklarını diğer oyunculara ispatlamak için oyun oynamaktadırlar. Ayrıca

araştırmanın verileri tipik olarak, rekabet yanıtının gurur yâda para için rekabet etmekten bahseden erkek katılımcılardan geldiğini göstermektedir. Bu nedenle video oyunu rekabetinin, genellikle sporda görülen, erkekler arasında bir baskınlık gösterme işlevini yerine getirdiği de söylenebilir. Yani bu bir nevi tatmin kaynağıdır ve bu tatmin, gücünü diğerlerinin tepkilerinden ve oyuncu tarafından gösterilen baskınlıktan alır. Bu baskınlık sonucunda ise oyuncu, akran grubunun veya oyundaki oyuncu gurubunun hiyerarşisinde göreceli bir konum oluşturur.

Yönlendirme (Oyalanma): Video oyunları, stresi önlemek veya zaman harcamak için sıklıkla kullanılırlar. Araştırmanın verileri katılımcıların zaman doldurmak, rahatlamak, stresten kaçmak için veya yapacak başka bir şey olmadığı için video oyunları oynadıklarını göstermektedir.

Fantezi: Video oyunları oyunculara yarış arabası sürmek veya uçak kullanmak gibi normalde yapamayacakları şeyleri yapabilme olanağı sunar. Araştırmanın verileri bu durumun, dijital oyunları oyuncu için cazip bir hale getirdiğini göstermektedir.

Sosyal Etkileşim: Birçok bireyin çocukken video oyunları oynamaya katılmasının ana nedeni sosyal etkileşimdir. Araştırmanın verileri katılımcıların “havalı olmak” için oyunları takip etmenin bir ihtiyaç olduğunu düşündüklerini, katılımcıların birçoğunun artık arkadaşlarıyla etkileşim kurmak ve başkalarının tanımak için video oyunlarını kullandığını göstermektedir.

Yukarıda aktarılmış olan araştırma sonuçları bireylerin birçok nedenden dolayı, hatta kendilerinin dahi bilmedikleri nedenlerden dolayı dijital oyun oynadıklarını göstermektedir. Ancak bireylerin dijital oyun oynama nedenlerinin başında eğlence, can sıkıntısı, oyun kazanma arzusu ve rekabet duygusunun geldiği söylenebilir.

2.1.4. Dijital oyunların etkileri

Şehirleşme sonucunda oyun alanlarının yetersi hale gelmesi ve teknolojik unsurların yaygınlaşması gibi nedenlerden dolayı, geçmişte park ve sokaklarda oynanan geleneksel oyunlar yerini sanal ortamlarda oynanan oyunlara bırakmaya başlamıştır. Bilgisayar kullanımının ve internete erişimin yaygınlaşması ile birlikte ise dijital oyunlar yaygınlaşmıştır. Kullanıcı sayısında görülen hızlı artış, dikkatleri dijital oyunların üzerine çekmiş ve oyunların etkileri üzerine araştırmaların yapılmasına neden olmuştur (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 128, 133). Yapılan araştırmalar incelendiğinde ise araştırmaların çoğunlukla dijital oyunların olumlu ve olumsuz

etkilerine odaklandığı söylenebilir.

2.1.4.1. Dijital oyunların olumlu etkileri

Dijital oyunların etkileri üzerine yapılan arařtırmaların çoğunluđu, bu oyunların olumsuz etkilerine odaklanmıřtır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 133-134). Özellikle de dijital oyunların akademik başarıyı olumsuz yönde etkilediđine dair yaygın bir kanı vardır (Drummond ve Sauer, 2014). Örneđin Kestane (2019: 63) tarafından yapılan arařtırmanın sonuçları dijital oyun oynama ile akademik başarı arasında negatif yönlü ve düşük düzeyde (.04) bir iliřki olduđunu göstermektedir. Fakat Bülbül ve diđerleri (2018: 109) tarafından yapılan arařtırmanın sonuçları akademik başarıdaki düşüşün dijital oyun oynama ile deđil, oyun oynama süresindeki ve dijital oyun bađımlılık düzeyindeki artışla iliřkili olduđunu göstermektedir. Drummond ve Sauer (2014) tarafından yapılan dijital oyun oynama sıklıđının fen, matematik ve okuma becerilileri üzerindeki etkisinin boyutlarını belirlemek üzere, 2009 Uluslararası Öğrenci Deđerlendirme Programına (PISA) katılan 192.000'den fazla öğrencinin verilerinin analiz edildiđi arařtırmanın sonuçları bu kanıyı dođrulayacak yeterli kanıtın olmadıđını göstermektedir. Bu geniř çaplın arařtırmanın sonuçları, dijital oyun oynamanın ergenlerin akademik başarıları üzerinde çok az etkisinin olduđunu göstermiřtir.

Jenkins'e (2006: 29) göre dijital oyun bireyin öğrenme yollarından biridir. Yeniden yapma ve yeniden yönlendirme dönemlerinde, oyunlar ilk bakıřta görüldüđünden çok daha önemli olabilirler. Bayırtepe ve Tüzün'e (2007: 42) göre ise dijital oyunlar fen, matematik, dil öğrenme, mühendislik ve tıp gibi birçok farklı alanda öğrenmeyi destekleyen, eğlenceli ortamlar olarak kullanılmaktadır. Çünkü dijital oyunlar öğrencilerin içeriđe ilgi duymasını sađlamakta, güdülenme düzeylerini ve öğrenebileceđine dair özgüvenini artırmaktadır. Bayırtepe ve Tüzün (2007: 51) tarafından yapılan yarı deneysel arařtırmanın sonuçları ise oyun tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin hořuna gittiđini, öğrencilerin bu ortamlarda hem eğlendiđini hem de öğrendiđini, oyun-tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerdeki kaygıyı azalttıđını, öğrenmeyi görsel olarak desteklediđi ve bireysel öğrenmeye yardımcı olduđu göstermektedir. Ayrıca arařtırmanın sonuçları, arařtırmaya katılan öğrencilerin tamamının böyle ortamlarda öğrenmeye devam etmek istediklerini göstermektedir.

Sepetci'ye (2017: 24-25) göre dijital oyunlar bireylerde "*algı, sonuç çıkarmak,*

yapıyı anlama, eylem planlaması, problem çözme” gibi bilişsel becerilerin, *“perspektif kazanma, duygudaşlık, etkileşim, işbirliği”* gibi toplumsal becerilerin, *“kimliğin korunması ve duygusal iç kontrol”* gibi ilgili kişilik becerilerinin, *“aktif yeterlilik”* gibi medya becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır. McKinley ve diğerleri (2011: 635) tarafından pilotlar üzerine yapılan deneysel çalışmalar ise işleri zorlu görsel, görsel, görsellik veya dikkat gerektiren talepler içeren bireyler için dijital oyunların olumlu etkilerinin olduğunu; bu oyunlarında öğrenilen bilişsel becerilerin yeni ortamlara aktarılabilmesini ve dijital oyunu deneyiminin bireylerin işlerindeki performanslarını artırabildiğini göstermektedir.

Biddiss ve Irwin (2010: 664) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise hareket algılayıcı kumandalara sahip oyun konsolları ile oynanan egzersiz oyunlarının (Exergaming), hafif ile orta düzeyde fiziksel aktivite sağladığını, oyuncularda egzersiz yapma eğilimini arttırdığını, oyuncuların egzersizle daha fazla zaman geçirmelerine ve daha fazla enerji harcamalarına katkı sağladığını göstermiştir. Bu egzersiz oyunlarının, uzun vadede etkili bir şekilde kullanılıp kullanılmayacağı dair henüz net kanıtlar olmasa da, araştırmadan elde edilen ön kanıtlar hareket algılayıcı kumandalara sahip oyun konsolları ile oynanan egzersiz oyunlarının hafif ve orta yoğunlukta kendi kendine yürütülen fiziksel aktivite için erişilebilir ve eğlenceli bir seçenekler olduğunu göstermektedir.

Sağlam (2019: 177) tarafından yapılan ve katılımcıları Y kuşağından bireyler olan araştırmanın sonuçları ise orta yoğunlukta dijital oyun oynamanın bireylerin öznel iyi oluş halleri üzerinde endişe verici düzeyde olumsuz etkisinin olmadığını göstermektedir. Yine bu araştırmanın sonuçları dijital oyunların bireyleri sosyal ortamlardan uzaklaştırmadığını, katılımcılar için bu oyunların akranlarla birlikte eğlenceli bir şekilde boş zaman değerlendirme aktivitesi olduğunu göstermektedir.

Her ne kadar araştırmaların çoğunluğu dijital oyunların olumsuz etkilerine odaklanmış olsa da, yukarıda aktarılan araştırma sonuçları dikkate alındığında eğitici, öğretici ve geliştirici dijital oyunlarının kontrollü bir şekilde ve uygun zaman aralığı gözetilerek oynanmasının birçok açıdan bireylerin gelişimine katkı sağlayabileceğini söylenebilir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 133-134; Yalçın ve Bertiz, 2019: 33).

2.1.4.2. Dijital oyunların olumsuz etkileri

Dijital oyunların ergenler arasında, özellikle de sanayileşmiş ülkelerdeki ergen

erkekler arasında yaygın bir eğlence aracı olduğu (Drummond ve Sauer, 2014); kullanıcı sayısı her geçen gün aratan bu oyunların eğlence maksatlı kullanımının dışında eğitici, öğretici ve geliştirici amaçlar içinde yaygın bir şekilde kullanıldığı bilinmektedir. Araştırma sonuçlarına dayanarak Bu oyunların kontrollü bir şekilde ve uygun zaman aralığı gözetilerek oynanmasının birçok açıdan bireylerin gelişimine katkı sağlayabileceği de söylenebilir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 133-134; Yalçın ve Bertiz, 2019: 33). Ancak dijital oyunların etkilerinin olumlu etkilerle sınırlı olmadığı da açıktır.

Alanyazın incelendiğinde, dijital oyunların olumsuz etkilerinin özellikle saldırgan davranışlar sergileme ile ilişkilendirildiği görülebilir. Balıkçı'ya (2018: 137) göre bu ilişkilendirmenin nedeni dijital oyunların, özellikle de çevrimiçi oynanan dijital oyunların çoğunun içeriklerinin saldırgan öğelerle dolu olmasıdır. Yalçın ve Bertiz'e (2019: 27) göre ise bireyler dijital oyunları gerçek yaşamla ilişkilendirmektedir ve gündelik yaşamda karşılaştıkları sorunların çözümünde bu oyunları yol gösterici olarak kabul etmektedirler. Köksal'a (2015: 33) göre de şiddet içeren dijital oyunlar bireylerde şiddette karşı duyarsızlaşmaya, öfkeli ve saldırgan bir kişiliğin gelişmesine neden olabilmektedir. Şelimen'e (2016: 34) göre ise şiddet unsuru içeren dijital oyunları fazla oynayan bireyler, günlük yaşamda karşılaştıkları sorunlar karşısında daha kolay bir şekilde öfkelenebilmekte ve buna bağlı olarak bu bireyler daha saldırgan davranışlar sergileyebilmektedir. Ulum'a (2016: 31) göre de şiddet unsurları barındıran dijital oyunlar bireylerde fiziksel tepkileri, saldırganlık toleransını, saldırganlık hissini ve saldırgan davranışları artırmaktadır. Dolayısıyla içerikleri şiddet unsurları ile dolu oyunları gerçek yaşamla ilişkilendiren bireylerin, gerçek yaşamda karşılaştıkları sorunları çözmek için oyunlardaki şiddet unsurlarını kullandığını ve bu ilişkilendirmenin saldırgan davranışları artırdığı söylenebilir. Dijital oyun ve saldırganlık ilişkisini inceleyen araştırmaların sonuçlarının da bu varsayımları destekler nitelikte olduğu söylenebilir.

Anderson ve arkadaşlarının (2010: 151) tarafından 130.000 katılımcının verilerini içeren 136 araştırmanın verileri kullanılarak yapılan meta-analiz çalışmasının sonuçları şiddet içerikli dijital oyunlara maruz kalmanın artan saldırgan davranış, saldırgan biliş ve saldırgan duygulanım, azalmış duygudaşlık ve azalmış toplum yanlısı davranışlar için nedensel bir risk faktörü olduğunu göstermektedir. Balıkçı (2018: 121-122) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise çocuk ve ergenlerde

günlük ve haftalık oyun oynama süresi ile saldırganlık arasında pozitif yönde düşük düzeyde ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkinin olduğunu göstermektedir. Ancak çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında ilişki ise orta düzeyde, pozitif yönde ve istatistiksel olarak anlamlıdır. Güvendi ve diğerleri (2019: 1209) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları da ortaokul öğrencilerinin sergiledikleri saldırgan davranışlar ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında pozitif yönlü ve yüksek düzeyde bir ilişkinin olduğunu göstermektedir. Bu sonuçlar dayanarak, dijital oyun bağımlılık düzeyindeki artışa bağlı olarak bireylerin sergiledikleri saldırgan davranışların da artacağı söylenebilir.

Dijital oyunların bireyler üzerindeki etkileri sadece saldırganlığı artırma ile sınırlı değildir. Araştırma sonuçları bireylerin dijital oyun oynamayı başka etkinliklere tercih ettiklerini (Yalçın ve Bertiz, 2019: 27); dijital oyun oynama sıklığındaki artışın egzersiz yapma sıklığının azalttığını, dijital oyun oynama sıklığındaki artışı ile vücut kitle indeksindeki artış arasında düşük düzeyde olsa (.27) pozitif yönlü bir ilişkinin olduğunu göstermektedir (Ballard ve diğ., 2009: 161). King ve diğerleri (2013: 137) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise uzun süreli oyun oynamanın bireylerin uykuya geçiş süresini uzattığını, toplam uyku süresini, uyku verimliliğini ve uyku kalitesini azalttığını; uzun süreli oyun oynamanın uykuda klinik olarak önemli bozulmalara neden olabileceğine göstermektedir. Sucu (2012: 82-83) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise sosyal medya üzerinden oynanan dijital oyunların zaman-mekân ve gerçeklik algısında dönüşümlere neden olduğunu, bireylerin sosyal aktiviteler için gerçek mekânları değil de sanal ortamları tercih ettiğini ve bu tercihin sonucunda gerçek mekânlarda yüz yüze iletişimle gelişebilecek sosyalleşmelerden uzaklaştığını göstermektedir. Araştırmanın sonuçları bu tür oyunların bir süre sonra boş zamanların büyük kısmını doldurabildiğini, önce oyuna bağlılığı daha sonra ise oyuna bağımlılığı geliştirebildiğini göstermektedir. Bu durum ise adeta bir kısır döngü gibi daha çok vaktin oyun aktivitesi ile geçirilmesine, sanal aktivitelerin gerçek aktivitelerin yerine geçmesine, insan yaşamının önemli bir unsuru olan yüz yüze iletişimin ile gelen sosyalleşmenin azalmasını ve oyuncularında gerçek yaşamadan kopmaya neden olabilmektedir.

Chiu ve diğerleri (2004: 571) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise dijital oyun bağımlılığının düşmanlık besleme hisleri, sosyal beceri ve akademik başarı ile olumsuz bir şekilde ilişkili olduğunu göstermektedir. Araştırmanın bulgularına göre

dijital oyun bağımlılığı olan gurubun diğerlerinden daha fazla düşmanlık hislerine sahip olduğunu ve bu gurupta yer alan bireylerin sosyal becerilerinin ve akademik başarılarının diğerlerine kıyasla daha düşük olduğunu göstermektedir. Ferguson (2015: 646) tarafından 101 çalışmanın verileri kullanılarak yapılan meta-analiz çalışmasının sonuçları ise dijital oyunların artan saldırganlık (.06), azalmış toplum yanlısı davranış (.04), düşük akademik performans (-.01), depresif belirtiler (.04) ve dikkat eksikliği belirtileri (.03) ile ilişkili olduğunu göstermektedir. Porter ve diğerlerinin (2010: 120), sorunlu dijital oyun kullanımı (olumsuz psikososyal ve/veya fiziksel sonuçlarla sonuçlanan video oyunlarının aşırı kullanımı) geliştirmiş katılımcıları tespit etmek ve bu katılımcıları çeşitli değişkenler açısından diğer katılımcılarla kıyaslamak için yaptıkları araştırmanın sonuçları ise 1945 katılımcının %8'inin sorunlu dijital oyunu kullanımı geliştirdiklerini göstermektedir. Araştırmanın bulgular bu gurupta yer alan katılımcıların istemedikleri ve yapmamaları gerektiğini bildikleri halde planlanandan daha sık oyun oynadıklarını, bu bireylerin gerçek yaşamdaki arkadaş sayısının daha az olduğunu ve yine bu gurupta yer alan bireylerin aşırı miktarda kafein tükettiklerini göstermektedir. Starcevic ve diğerleri (2011: 248) tarafından yapılan sorunlu dijital oyunu kullanımı ile psikopatoloji arasındaki ilişkilerin incelendiği araştırmanın sonuçları, sorunlu dijital oyun kullanımı geliştirmiş olan katılımcıların alt psikopatoloji ölçeklerinin tamamından (somatizasyon, obsesyon, kişilerarası duyarlılık, depresyon, anksiyete, öfke, fobik, paranoid ve psikotik) aldıkları puanların normal katılımcıların aldıkları puanlardan yüksek olduğunu, sorunlu dijital oyun kullanımı ile psikopatoloji arasında bir ilişki olduğunu göstermektedir.

Yukarıda aktarılan araştırma sonuçları dikkate alındığında kontrolsüz ve zaman sınırı gözetilmeden oynanan dijital oyunların bireyin yaşamını çeşitli açılardan (sosyal beceri, sağlık, başarı vb.) olumsuz yönde etkileyebileceği, yine araştırma sonuçları dikkate alındığında asıl sorunun ise dijital oyun oynama davranışı olmadığı söylenebilir. Buradaki asıl sorun, bazı bireylerde gelişmiş olan sorunlu dijital oyun kullanımı davranışı, yani bağımlılık düzeyindeki oyun oynama davranışıdır.

2.1.5. Bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığı kavramları

Genel olarak bağımlılık, bireyin kullandığı bir madde veya sergilemekte olduğu bir davranış üzerindeki kontrolünü kaybetmesidir. Bağımlılık halinde bireyin iradesi

ortadan kalkar, birey istemese de bağımlılığa neden olan maddeyi kullanmaya veya davranışı sergilemeye devam eder. Bir süre sonra da bağımlılığa neden olan madde veya davranış ile uğraş bireyin yaşamında önemli bir zaman dilimini işgal etmeye başlar ve birey zamanının ve enerjisinin önemli bir kısmını bağımlı olduğu madde veya davranış için kullanmaya başlar (TBMEP, 2017: 2). Buna bağlı olarak ise birey normal bir yaşam sürdüremez hale gelir. Gündelik yaşam, kişisel bakım, bireysel ve toplumsal sorumluluklar aksamaya başlar, fiziksel ve ruhsal açıdan sağlık sorunları yaşanmaya başlar ve yaşam kalitesi düşer.

Bağımlılık ile ilgili alan yazında bağımlılık, madde bağımlılığı ve madde dışı bağımlılık (davranışsal bağımlılık) olmak üzere ikiye ayrılır. Madde bağımlılığını konu alan çalışmaların geçmişi oldukça eskiye dayanır ve madde bağımlılığı denince genelde akla nikotin, alkol, uyuşturucu madde vb. maddelerin alınmasına bağlı olarak oluşan bağımlılığı gelir. Madde bağımlılığına kıyasla, davranışsal bağımlılığı psikolojik ve psikiyatrik açıdan konu alan çalışmaların ise oldukça yeni olduğu söylenebilir (Bektaş, 2018: 147). Davranışsal bağımlılık terimi ilk olarak 1990 yılında Isaac Mark tarafından “*zarar verici yönde davranmak için duyulan tekrarlı dürtüler*” (Starcevic, 2016: 721) olarak tanımlanmıştır. Daha güncel hali ile davranışsal bağımlılığı, “*hayatına zarar vermesine karşın, bireyin belirli bir davranışı sergilemeye kontrol edilemez bir istek duyması ve tekrarlanan haz verici davranışsal örüntüler sergilemesi*” (Black, 2013: 249; Mann ve diğ., 2017: 187) şeklinde tanımlamak mümkündür. Madde bağımlılığına kıyasla, oldukça yeni bir kavram olmasına karşın davranışsal bağımlılık oldukça geniş bir listeye (kumar, alışveriş, yeme, seks, egzersiz, iş, ilişki, insan, internet, oyun vb.) sahiptir (Bektaş, 2018: 147). Bireyin işlevselliğini bozan ve sağlığını tehdit eden davranışsal bağımlılıklardan birisi de dijital oyun bağımlılığıdır (Şengül ve Büber, 2016: 176).

Video oyunları, bilgisayar oyunları veya daha kapsayıcısı bir terimle dijital oyunların ergenler arasında, özellikle de gelişmiş ülkelerdeki ergen erkekler arasında yaygın bir eğlence aracı olduğu bilinmektedir (Drummond ve Sauer, 2014). Ancak bilimsel araştırmalar bu popüler boş zaman değerlendirme aktivitesinin kimi zaman bir davranış problemi haline gelebildiğini ve bir bağımlılığa dönüşebildiğini göstermektedir (Nuyens ve diğ., 2016: 351). Alan yazın incelendiğinde üzerine görüş birliği sağlanmış bir tanım olmamakla birlikte dijital oyun bağımlılığını, “*sosyal ve/veya duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video*

oyunlarını aşırı ve kompulsif düzeyde kullanması ve oyuncunun aşırı kullanımı kontrol edememesi” (Lemmens ve diğ., 2009: 78) şeklinde tanımlamak mümkündür. Dijital oyun bağımlılığı sonucunda bireyde oyunu gerçek yaşamla ilişkilendirme, oyuna ayırdığı zaman diliminde artış, zihnin sürekli oyunla meşgul olması, sorumluluklarını aksatarak oyun oynamayı tercih etme ve bu davranışları sergilemekten vazgeçememe gibi davranışlar gözlenebilir (Eni, 2017: 32).

Oyun Bağımlılığı Belirtileri

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmaların sayısı artmış olmasına rağmen klinik konuların özelliklerini değerlendirmeye ilgili çalışmalara hala ihtiyaç bulunmaktadır (Costa ve Kuss, 2019). Oyun bağımlısı olan oyuncular açık bir şekilde bağımlılık belirtileri göstermektedirler. Uzun süreler boyunca oyun oynayan oyuncular, oyunu oynayamadıklarında, sinirli veya huzursuz olmakta, sadece oyun oynayabilmek için diğer sosyal aktivitelerden feragat etmekte ve bağımlılık işaretleri göstermektedir (Griffiths ve ark., 2003). Oyun bağımlılığının diğer belirtileri ise şu şekilde sıralanmaktadır:

- Oyuna öncelik vermek,
- Oyun oynama ile ilgili konularda yalan söylemek veya oyun oynadığını gizlemek,
- Zaman sınırlamalarına karşı gelmek,
- Diğer aktivitelere olan ilgiyi kaybetmek,
- Aileden veya arkadaşlardan sosyal olarak uzaklaşmak,
- Psikolojik olarak oyunu bırakmada zorluk yaşamak,
- Oyunu kaçış olarak kullanmak,
- Olumsuz sonuçlarına rağmen oyun oynamaya devam etmektir (Young, 2009).

Oyun oynama, kişinin kendisini iyi hissetmesini sağlayan dopamin salınımı sebebiyle beyne iyi hissetme ödülünü kazandırmakta ve bir nörokimyasal olan dopamin, bağımlılık yapacak derecede kişiyi ödüllendirebilmektedir. Beyin bundan hoşlandığı için daha fazlasını istemekte ve böylece birey her zaman bir sonraki oyunun heyecanını yakalamaya çalışarak daha fazla oyun oynamaktadır. Bir hastalık veya bozukluk olarak ele alınabilecek “oyun bağımlılığı” başta çocuk ve ergen olmak

üzere tüm toplumu ilgilendirdiği için halk sağlığı sorunu olarak da ele alınabilmektedir (Keskin, 2019).

2.1.7. Dijital oyun bağımlılığı tanı ölçütleri

İlgili alan yazın incelendiğinde, araştırmalarda dijital oyun bağımlılığının varlığının tespitinde farklı tanı ölçütlerinin kullanıldığı ve bu konuda genel olarak kabul görmüş bir dijital oyun bağımlılığı tanı ölçütleri listesinin olmadığı görülebilir. Ancak alanın öncü çalışmalarında (Griffiths, 2005; Griffiths ve Davies 2005; Lemmens ve diğ., 2009) dijital oyun bağımlılığı tanı ölçütleri, patolojik kumar oynama tanı ölçütlerine dayanılarak geliştirilen, aşağıda sunulmuş olan, yedi ölçüt ile standardize edilmeye çalışılmıştır. Lemmens ve diğerleri (2009: 79-80) bu tanı ölçütlerini aşağıdaki gibi açıklamaktadır:

Önem Atfetme: Oyun oynamak, kişinin gündelik yaşamındaki en önemli etkinliği haline gelir. Oyun kişinin yaşamını ve düşüncelerini meşgul eder, duygularına hükmeder (oyun oynama isteği) ve bunun neticesinde davranışları oyun oynama lehine (aşırı kullanım) şekillenir.

Tolerans: Kişi daha sık oyun oynamaya başlar ve kişinin oyunda kaldığı süre giderek artar. Böylece kişinin oyun için harcadığı zaman kademeli olarak artar. (King ve ark., 2018a). Çocuğun ve ergenin bağımlılığa giden yolda gösterdiği semptomlardan en belirgin olanı, oyunlara karşı tolerans geliştirmesi yani her defasında daha fazla süre oyunda kalmasıdır.

Ruh Hali Değişikliği: Kişinin oyunlara katılımın bir sonucu olarak yaşadığı öznel deneyimleri tanımlar. Örneğin, kişi oyun oynamaya başladığı zaman heyecanlanabilir ya da sakinleşebilir. Bununla birlikte ruh hali değişikliği, kaçışla ilgili sakinleştirici ve / veya rahatlatıcı duyguları da içerebilir.

Yoksunluk (Geri Çekilme): Oyun oynama aniden azaldığında veya durdurulduğunda ortaya hoş olmayan duygular ve / veya fiziksel etkiler çıkar. Yani kişi yoksunluk belirtileri gösterir. Bu belirtiler çoğunlukla kendini hoş olmayan duygularla (özlem, kaygı, öfke, huysuzluk vb.) gösterir, ancak titreme gibi fizyolojik belirtileri de içerebilir.

Tekrarlama (Nüksetme): Yoksunluk veya kontrol dönemlerinden sonra hızla geri yüklenen ve aşırı derecede oyun oynamaya neden olan tekrar eski oyun kalıplarına

dönme eğilimidir.

Çatışma: Aşırı oyun oynamaktan kaynaklanan tüm kişilerarası çatışmaları ifade eder. Kişi ve çevresindekiler arasında çatışmalar var. Bu çatışmalar ihmal, yalan ve aldatma içerebilir.

Sorunlar: Aşırı oyun oynamanın neden olduğu sorunları ifade eder. Kişi bağımlılık nesnesi olan oyun oynamayı gündelik yaşamsal faaliyetler (yeme, uyku, temizlik vb.), okul, iş ve sosyalleşme gibi faaliyetlere tercih ettiği için sorunlar oluşur. Bunların yanı sıra kişide anksiyete ve öznel kontrol kaybı duyguları gibi sorunlar da ortaya çıkabilir.

Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından, 2013 yılında yayımlanan “*Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5’te (DSM-5)*” ise dijital oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozukluğu (Internet Gaming Disorder) olarak yer almıştır ve oyun bağımlılığının varlığını tespiti yönelik tanı ölçütleri sunulmuştur. DSM 5’e göre kişinin diğer oyuncularla birlikte oyuna katılmak için interneti sürekli ve tekrarlayan bir şekilde kullanması, 12 aylık bir dönemde aşağıdaki tanı ölçütlerinden beşini veya daha fazlasını göstermesi klinik olarak önemli bozulmaya veya sıkıntıya yol açabilir. DSM 5’e göre internet oyun bağımlılığı tanı ölçütleri şunlardır (APA, 2013: 795): İnternet Oyun Oynama Bozukluğu’nun tanı ölçütleri DSM-5’te belirtilmiş olmasına rağmen, “tam bir geçerlik kazanması için daha fazla araştırmaya gerek duyulmaktadır” ifadesi de eklenmiştir (Şengül ve Büber, 2016).

1. İnternet oyunları ile meşgul olma (kişi önceki oyun aktivitesini düşünür veya sonraki oyunu oynamayı bekler, internet oyunları günlük hayatta baskın aktivite haline gelir).
2. İnternet oyunlarından uzaklaştığında çekilme belirtileri (tipik olarak sinirlilik, kaygı veya üzüntü) gösterme.
3. Tolerans (internet oyunlarına katılmak için artan miktarda zaman harcama ihtiyacı).
4. İnternet oyunlarına katılımı kontrol etmeye yönelik başarısız girişimler.
5. İnternet oyunları ile meşgul olmanın bir sonucu olarak, internet oyunları haricindeki önceki hobilere ve eğlencelere ilgi kaybı.

6. Psikososyal sorunların bilinmesine rağmen, internet oyunlarının aşırı kullanımını devam ettirme.
7. İnternetteki oyun oynama süresi ile ilgili olarak aile üyelerini, terapistleri veya diğerlerini aldatma.
8. Olumsuz bir ruh halinden (çaresizlik, suçluluk, kaygı vb.) kaçmak veya rahatlatmak için internet oyunlarının kullanılması.
9. İnternet oyunları ile meşgul olma nedeniyle önemli bir ilişkiyi, işi, eğitim veya kariyer fırsatını tehlikeye atma veya kaybetme.

Yukarıda aktarılan ve alanyazında yer alan tanı ölçütleri incelendiğinde genel olarak zayıf dürtü kontrolü ile karakterize edilen bozuklukların, tekrarlanan ve sorunlu davranışların davranışsal bağımlılıklar olarak kavramsallaştırılmakta olduğu (Starcevic, 2016: 721) ve dijital oyun bağımlılığı tanı ölçütlerinin bu bağlam dikkate alınarak geliştirildiği söylenebilir.

(Kuss ve ark., 2017). ICD11’de de bu önerilerin dikkate alındığı görülmüş ve bu hastalık Oyun Oynama Bozukluğu (Gaming Disorder) olarak tanımlanmıştır. Tanı kitaplarında oyun bağımlılığı, Oyun Oynama Bozukluğu olarak tanımlanmıştır. Sürekli ve tekrarlayan, çevrimiçi ve çevrimdışı oyun oynama davranışlarıyla kendini gösteren ve kişinin hayatını, sosyal çevresini, ruh sağlığını etkileyen bu bozukluk hastalık olarak ele alınmaktadır. Tanılama sonrasında atılacak ilk adım ise tedavidir. Bu hastalık ile çocuk kelimesi yan yana geldiğinde ise atılması gereken en önemli adım, çocukları bu hastalıktan korumak ve çocukların oyun bağımlısı olmasını engellemektir.

2.1.7. Dijital oyun bağımlılığının görülme sıklığı

Dijital oyun bağımlılığının görülme sıklığı incelendiğinde ise uluslararası çalışmalara göre, dijital oyun bağımlılığının görülme sıklığı %0.6 ile %15 arasında değişmektedir. Araştırma sonuçları Çin, Güney ve Kuzey Kore, Japonya ve Tayvan gibi Doğu Asya ülkeleri sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışının önemli bir toplum sağlığı sorununa dönüştüğünü göstermektedir. Amerikan Tıp Birliği’ne göre ise ülkedeki genç nüfusun %90’ı dijital oyun oynamaktadır ve bunların %15’inin sorunlu oyun oynama davranışı olduğu tahmin edilmektedir (Doğan Keskin, 2019: 26; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 128, 130).

Türkiye'deki duruma bakıldığında ise Yiğit ve Günüş (2020: 157) tarafından yapılan çalışmaların verileri arařtırmaya katılanların %15'inin dijital oyun bağımlısı gurubunda, %44'ünün ise bağımlılık risk taşıyan gurupta olduğunu göstermektedir. Oral ve Arabacıođlu (2019: 55) tarafından yapılan arařtırmanın verileri ise katılımcıları %13,9'unun dijital oyun bağımlısı olduğunu göstermektedir. Çakıcı (2018: 120) tarafından yapılan arařtırmanın verileri ise çalışmaya katılan ergenlerin %35'inin bağımlılık risk taşıyan gurupta yer aldığını göstermektedir. Bülbül ve diđerleri (2018: 106) tarafından yapılan ve örneklemini üniversite öğrencilerinin oluşturduđu arařtırmanın verilerine göre ise katılımcıların %21'i dijital oyun bağımlısı gurubunda, %32'si ise bağımlılık risk taşıyan gurupta yer aldığını göstermektedir.

Yukarıdaki arařtırma sonuçları incelendiğinde, arařtırma sonuçlarının bireylerde dijital oyun bağımlılıđının görülme oranı ile ilgili oldukça faklı yüzdeler rapor ettiđi görülebilir. Bunun nedeni Yalçın Irmak ve Erdoğan'a (2016: 128, 130) göre arařtırmalarda kullanılan arařtırma yöntemlerindeki, tanı ölçütlerindeki, ölçüm araçlarındaki ve çalışma guruplarının özelliklerindeki farklılıklardır. Balıkçı'ya (2018: 9) göre ise dijital oyun bağımlılıđının görülme oranına ilişkin faklı deđerlerin rapor edilmesinin nedenlerini kültürel faklılık, toplumsal eğilimler, oyunlara bakış açısı, oyun türü seçimleri, toplumsal eğilimler ve problem çözme becerisindeki farklılıklar gibi nedenlerde aranmalıdır.

2.1.8. Ergenlik dönemi ve dijital oyun bağımlılıđı

Ergenlik, çocukluk döneminin bitiřiyle başlayan ve fizyolojik olarak erişkinliğe ulařıncaya kadar devam eden gelişim dönemidir. Bu dönemin başlangıç ve bitiş yaşı konusunda net bir yaş aralıđı olmamakla birlikte genellikle bu dönemin 13-22 yaş arasını kapsadıđı, çeřitli deđişkenlere bađlı olarak kızlarda ve erkeklerde bu yaş aralıđının farklılaşabileceđi söylenebilir. Unesco'ya (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) göre ise; ergenlik 15 ile 25 yaş aralıđını kapsayan dönemdir. Bu dönem bireyin öğrenim hayatının devam ettiđi, ekonomik bağımsızlığına kavuşamadığı ve medenî durum olarak da evli olmadığı bir gelişim dönemdir. BM'e (Birleşmiş Milletler) göre ise e bu dönemi 12 ile 25 yaş arasını kapsamaktadır (Koç, 2004: 233).

Ergenlik dönemi genel hatları ile *erken ergenlik, orta ergenlik ve geç ergenlik*

dönemi olarak üç evreye ayrılır. Erken ergenlik dönemi 12-14 yaş arasındaki dönemini, orta ergenlik dönemi 15-17 yaş arasındaki dönem kapsadığı varsayılır. Geç ergenlik döneminin ise 18 yaş dolaylarında başladığı ve kimlik duygusunun bütünleşmesi ile sona erdiği (Derman, 2008: 20-21), bu dönemde bireyin yetişkin rollerini üstlenmesi gerektiği ve bu dönemin genellikle 18-21 yaş arasındaki dönem kapsadığı varsayılır. Ancak bu dönemlerin başlangıç ve bitiş yaşlarını sınırlamak zordur (Köse, 2013: 5-6). Çünkü yukarıda belirtilen yaşların ve yaş aralıklarının iklim ve sosyoekonomik durum gibi birçok değişkenden etkilendiği bilinmektedir (Acar, 2017: 7).

Erken ergenlik döneminde bireyde fiziksel ve hormonal olarak hızlı değişimler görülür. Bu dönem duygusal açıdan ise bireyin olumsuz duyguları (suçluluk, öfke, kaygı, yalnızlık, depresyon vb.) yoğun bir biçimde yaşadığı dönemdir. Sosyal açıdan ise bu dönem, birey kişisel kimliğine sahip olmaya ve kendisini gerçekleştirmek çalıştığı dönemdir (Boyacıoğlu ve Küçük, 2011: 40). Orta ergenlik döneminin pubertal değişikliklerin tamamlandığı dönemdir. Bu dönemin başlıca özelliği kişiliğin oluşması ve bağımsızlık, önemli konularından biri ise cinsel kimlik gelişimidir. Yine bilişsel gelişimde bu dönemde tamamlanır, genç artık soyut düşünebilir ve genellemeler yapabilir. Geç ergenlik dönemin büyüme ve cinsel gelişim tamamlandığı, bu konuda yaşanan kaygıların da sona erdiği dönemdir. Bu dönemde soyut düşünce süreçleri de tamamlanmıştır. Birey artık geleceğe yönelik tercihler yapmak ve bu tercihlere ulaşmak için gerekli olacak donanımlara sahiptir (Parlaz ve diğ., 2012: 11).

Bir bütün olarak ele alındığında ise ergenlik dönemi kimlik oluşum sürecinin, bireyselleşmenin, ebeveynlerden uzaklaşmanın ve meslek seçiminin yaşandığı, bilişsel gelişimin hızlandığı, dürtüsel gereksinimlerin ve duygu yoğunluğunun arttığı, karşı cinsle ilişkilerin kurulduğu dönemdir (Derman, 2008: 19). Bundan dolayı da bu dönem çeşitli zorlukların, karmaşaların ve çatışmaların yaşandığı bir dönemdir (Derman, 2008: 19; Köksal, 2015: 2). Benliğini aradığı, kişiliğini geliştirdiği, toplumda bir yer edinmeye ve kabul görmeye çalıştığı bu dönemde birey çeşitli sosyal aktivitelere yönelir ve sosyal guruplara katılır (Köksal, 2015: 2). Ancak şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği ve kültürel değişimler gibi birçok nedenden dolayı ergenlik dönemindeki gençler genellikle bu ihtiyaçlarını karşılayabilecek yeterli olanaktan yoksundurlar. Ayrıca hızla gelişen teknolojinin,

ergenlik dönemindeki bireyler için oldukça ilgi çekici olduğu ve onlara diğerleri ile etkileşime geçme ve güzel vakit geçirme olanağı sunduğu da bilinmektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 128-129). Bu dönemde bireylerin kendilerini bir araya getiren, onlara etkileşim olanağı sağlayan ve hoş vakit geçirmelerine ortam hazırlayan (Yönet, 2018: 42) dijital oyun ortamlarına yönelmeleri de olağandır.

Günümüzde gençlerin dijital oyunlara ve özellikle çevrimiçi dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterdiği ve “*dijital oyunların gençler arasında popüler kültür imgesi*” olduğu söylenebilir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 129). Bu açıdan değerlendirildiğinde özellikle çevrimiçi ortamlarda oynanan dijital oyunların günümüz şartlarında temel insan ihtiyaçlarını karşılamanın yeni yollarını temsil ettiği (Demetrovics ve diğ., 2011: 814) ve artık dijital oyunların, eğlence sektörünün merkezinde yer aldığı da söylenebilir (Wijman, 2019). Eğlence ihtiyacını karşılamanın yanı sıra özellikle etkileşime olanak sunan çevrimiçi oyunların, ergenlerde iletişim kurma ve arkadaş edinme gibi sosyal ihtiyaçları karşılamanın da yeni yolu olduğu söylenebilir.

Ergenleri dijital oyun oynamaya yönlendiren nedenleri irdeleyen araştırmaların sonuçları incelendiğinde ise örneklemini geç ergenlik dönemindeki bireylerin oluşturduğu nitel çalışmanın sonuçları, katılımcıların diğer insanlarla tanışmak, bir gruba ait olmak, liderlik etmek ve boş zamanı değerlendirmek gibi çeşitli nedenlerden dolayı dijital oyun oynamayı tercih ettiklerini göstermektedir (Sağlam ve Topsümer, 2019: 485). Örneklemini erken ergenlik evresindeki bireylerin oluşturduğu araştırmanın sonuçları ise katılımcıların eğlence, can sıkıntısı, oyunu kazanma ve rekabet etme, gelecekte dijital oyunlarla ilgili bir meslek edinme, boş zamanı değerlendirme, sorunlarını ve problemlerini unutmama, rahatlama ve popüler olma gibi nedenlerle oyun oynadığını göstermektedir (Doğan Keskin, 2019: 85). Bu sonuçlar ergenlerin dijital oyunlar eğlence ve rahatlama yolu, boş zaman değerlendirme aktivitesi, diğer insanlarla tanışma ve bir gruba ait olma yolu olarak gördüğünü göstermektedir.

Normal yaşamın bir parçası olarak, aşırıya kaçmadan dijital oyun oynamanı normal bir davranış olduğu, oyunların bireylere duygusal boşalma ve rahatlama gibi katkılar sağladığı kabul edilmektedir (Green ve Bavelier, 2003: 534). Ancak araştırma sonuçları özellikle 10-19 yaş arasındaki erkek ergenlerde aşırı oyun oynama ve problemli kullanım yatkınlığının yüksek düzeyde olduğunu göstermektedir (Yalçın

Irmak ve Erdoğan, 2016: 129). Başka bir deyişle kontrollü kullanıldığında bireye katkı sağlayan dijital oyunlar, özellikle ergenleri ve çocukları olumlu etkilediği kadar olumsuz etkileme potansiyeline de sahiptir. Araştırma sonuçları oyun bağımlılığının veya sorun oyun oynama davranışının yakın çevre (arkadaş, aile vb.) ile ilişkileri olumsuz yönde etkileyebildiğini, normal yaşamın aksamasına neden olabildiğini göstermektedir. Yine araştırma sonuçları dijital oyun bağımlılığının saldırgan davranışlar sergileme, şiddet eğilimi, makineleşme, duyarsızlaşma, hiperaktivite, öğrenme bozuklukları, psikomotor bozukluklar, çeşitli sağlık sorunları, antisosyal davranışlar, gerçek ile hayal arasında kalma gibi sorunların ortaya çıkmasına neden olabildiğini göstermektedir (Horzum ve diğ., 2008: 78).

2.1.9. Dijital oyun bağımlılığının demografik değişkenlerle ilişkisi

Dijital oyun bağımlılığının demografik değişkenlerle ilişkisini ele alan çalışmaların incelendiğinde özellikle cinsiyet değişkenine odaklanıldığı görülebilir. Bu çalışmaların sonuçları incelendiğinde ise dijital oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu ve dijital oyun bağımlılığı düzeyinin istatistik açıdan cinsiyete bağlı olarak anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir. Araştırma sonuçları erkeklerde dijital oyun bağımlılık düzeyinin kadınlara kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir (Balıkçı, 2018: 73; Bülbül ve diğ., 2018: 107; Çakıcı, 2018: 106; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014: 426; Güvendi ve diğ., 2019: 1201; Horzum, 2011: 61; Kağızmanlı, 2019: 67; Karacaoğlu, 2019: 55; Yönet, 2018: 75).

Dijital oyun bağımlılığının demografik değişkenlerle ilişkisini ele alan çalışmaların sıklıkla incelediği bir değişken de yaş ve yaşa bağlı olarak şekillenen sınıf düzeyidir. Araştırma sonuçları dijital oyun bağımlılığı ile yaş ve sınıf düzeyi değişkeni arasında istatistiksel açıdan anlamlı ve negatif yönlü bir ilişkinin olduğunu göstermektedir (Balıkçı, 2018: 119; Çakıcı, 2018: 107). Balıkçı (2018: 73) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları, katılımcılarda yaş arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyinin azaldığını göstermektedir. Balıkçı (2018: 114) ve Çakıcı (2018: 107) tarafından yapılan araştırmaların sonuçları yaş değişkenine benzer bir şekilde, sınıf düzeyi arttıkça katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyinin azaldığını göstermektedir. Balıkçı (2018: 114) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları 5. ve 9. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin dijital

oyun bağımlık düzeylerinden yüksek olduğunu göstermektedir. Çakıcı (2018: 107) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise 9. sınıf ve 10. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlık düzeylerinin 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlık düzeylerinden yüksek olduğunu göstermektedir. Bu sonuçlara dayanarak bireylerde eğitim düzeyi ve yaş arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyinin azalabileceği söylenebilir. Ancak bu durum yaş veya sınıf düzeyinin yanı sıra bireyin içinde bulunduğu ergenlik evresi ile ilişkili bir durum da olabilir.

Dijital oyun bağımlılığı ve babanın eğitim durumu arasındaki ilişki incelendiğinde, birçok araştırmanın sonucu dijital oyun bağımlılığı ile babanın öğrenim durumu arasında istatistiki açıdan anlamlı bir ilişkinin olmadığı görülmektedir (Aydoğdu, 2018: 10; Balıkçı, 2018: 109; Çakıcı, 2018: 109; Karacaoğlu, 2019: 61; Kestane, 2019: 109; Yönet, 2018: 77). Ancak Gökçearslan ve Durakoğlu (2014: 428) tarafından yapılan araştırmanın sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı ile babanın eğitim durumu arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır. Bu araştırmanın verilerine göre babasının öğrenim durumu doktora olan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri, babasının öğrenim durumu ilkököl, ortaokul, lise, yüksekokul ve üniversite olan katılımcılara kıyasla daha yüksektir.

Dijital oyun bağımlılığı ve annenin eğitim durumu arasındaki ilişki incelendiğinde ise Aydoğdu (2018: 10), Karacaoğlu (2019: 61), Kestane (2019: 109) ve Yönet (2018: 76) tarafından yapılan araştırmaların sonuçları dijital oyun bağımlılığı ve annenin eğitim durumu arasında istatistiki açıdan anlamlı bir ilişkinin olmadığını göstermektedir. Ancak Balıkçı (2018: 106), Çakıcı (2018: 108) ve Gökçearslan ve Durakoğlu (2014: 427) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları dijital oyun bağımlılığı ve annenin eğitim durumu arasında istatistiki açıdan anlamlı bir ilişkinin olmadığını göstermektedir. Balıkçı (2018: 106) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları, annesinin eğitim durumu lisansüstü olan ve annesinin eğitim durumunu bilmeyen öğrencilerin oyun bağımlılığı toplam puan ortalamasının annesi okul mezunu olmayanların oyun bağımlılığı toplam puan ortalamasından yüksek olduğunu göstermektedir. Çakıcı (2018: 108) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise annesinin eğitim durumu ilkököl, lisans ve lisansüstü olan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin annesi okuryazar olmayan, ortaokulu mezunu ve lise mezunu olanlara kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014: 427) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise annesinin eğitim

durumu yüksek lisans ve doktora olan katılımcıların dijital oyun bağımlılık puanlarının, annesinin eğitim durumu ilkokul, ortaokul, lise, yüksekokul ve üniversite olan katılımcılara kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ve aile tutumları arasındaki ilişki incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı ile aile tutumları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir ilişkinin olmadığı görülmektedir (Karacaoğlu, 2019: 59; Yönet, 2018: 77). Karacaoğlu (2019: 59) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları dijital oyun bağımlılık düzeyinin koruyucu aile tutum algısına sahip olan katılımcılarda, ilgili/hoşgörülü aile tutum algısına sahip olan katılımcılara kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir. Yönet (2018: 77) tarafından yapılan araştırmanın sonuçlarına göre de demokratik ve koruyucu aile tutumu algısına sahip olan katılımcıların, dijital oyun bağımlılık düzeyi otoriter aile tutum algısına sahip olan katılımcılara göre daha düşüktür.

Yukarıda aktarılan değişkenlerin dışında, Güvendi ve diğerleri (2019: 1202) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları dijital oyun oynamaya süre sınırı koyan ve fiziksel aktiviteye katılımı destekleyen ailelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık düzeylerinin, süre sınırı koymayan ve fiziksel aktiviteye katılımı desteklemeyen ailelerin çocuklarının bağımlılık düzeylerine kıyasla daha düşük olduğunu göstermektedir. Balıkçı (2018: 114) ve Yönet (2018: 76) tarafından yapılan araştırmaların sonuçları ise algılanan ekonomik durum ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir (Balıkçı, 2018: 114; Yönet, 2018: 76).

Bülbül ve diğerleri (2018: 106-108) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise araştırmaya katılanların yaş ve gelir durumları ile dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkinin olmadığını göstermektedir. Yine bu araştırmanın sonuçlarına göre dijital ortamda oyunla tanışma yaşı ve ilk akıllı telefona sahip olma yaşı ile dijital oyun bağımlılığı arasında ise istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır. Araştırmanın sonuçları erken yaşta dijital ortamda oyunla tanışan ve ilk akıllı telefonuna erken yaşta sahip olan katılımcılarda dijital oyun bağımlılık düzeyinin daha fazla olduğunu göstermektedir. Bu araştırmanın sonuçları ayrıca katılımcıların, haftalık olarak katıldıkları etkinlik (spor, gezi, sinema vb.) sayısı ile dijital oyun bağımlılığı arasında da istatistiki açıdan anlamlı farklılıkların olduğunu, dijital oyun bağımlısı gurubunda yer alan katılımcıların etkinliklere katılma sıklıklarının diğer guruplarda yer alanlara kıyasla daha düşük olduğunu

göstermektedir. Horzum (2011: 66) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise sosyo ekonomik statü açısından üst düzeyde yer alan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin, sosyo ekonomik statü açısından orta ve alt düzeyde yer alan katılımcılara kıyasla oldukça yüksek düzeyde olduğunu göstermektedir.

2.1.10. Oyun bağımlılığının tedavisi

Oyun oynamayı azaltmak için destek ve yardım isteyen, oyun oynama bozukluğu olan, problemlili oyun oynayan veya oyun bağımlısı olan bireylerin, psikoeğitim ve yoksunluk yönetimi stratejilerinden yararlanabileceği belirtilmektedir (King ve ark., 2018b). Teknoloji tabanlı bağımlılıkların tedavisi için klinikte, çeşitli 32 terapötik yaklaşımlar, çözüm odaklı terapi, bilişsel davranışçı terapi, psiko-eğitim ve kişilerarası terapi kullanılmaktadır (Kuss ve Griffiths, 2012a). Tedavi sürecinde tüm bu yöntemlerin yanı sıra çocuk odaklı aile danışmanlığıyla, çocuğun problem davranışları bağımlılığa dönüşmeden belirlenip çocuğa ve aileye müdahale etmek de mümkündür. Bunun içinse ebeveynlerin çocuklarını dikkatli bir şekilde gözlemlemeleri ve ihtiyaç halinde sağlık tesislerine ve uzmanlara başvurması gerekmektedir.

Güney Kore’de oyun bağımlısı olan çocukların yaklaşık dörtte biri (%24) sağlık kurumlarına yatırılarak; Japonya’da oyun bağımlılığı tanısı konmuş çocuklar ise rehabilitasyon merkezlerinde tedavi edilmektedir (Şengül ve Büber, 2016). Türkiye’de ise oyun bağımlılığı tanısı da dahil olmak üzere, sağlık tesislerinin psikiyatri bölümlerinde, “İnternet Bağımlılığı Poliklinikleri”nde bağımlı çocukların ve ergenlerin tanıları konup tedavileri yapılmaktadır.

2.2. Dürtüsel Davranış

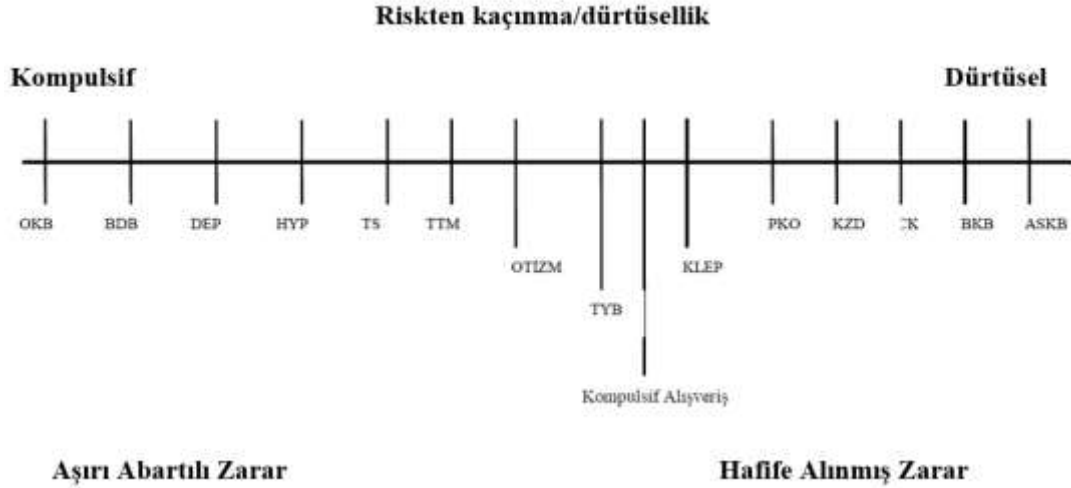
2.2.1. Dürtüsellik tanımı

Dürtüsellik ortama uygun olmayan, riskli, iyi planlanmamış ve çoğunlukla da istenmeyen sonuçlara yol açan çeşitli davranışları kapsar (Yazıcı ve Yazıcı, 2010: 254). Kişiliğin bir boyutu olan dürtüsellik, bireyin kendine veya başkalarına zararı olan bir dürtüdür ve dürtüye karşı koyamamaktır (Hollander ve Evers, 2001: 949). Dürtüsellik sabırsızlık (ödülleri bekleyememe dâhil), dikkatsizlik, risk alma, heyecan arayışı, zevk arama, hafife alınmış bir zarar duygusu ve dışa dönüklük olarak tezahür eden ölçülebilir bir davranış özelliğidir (Hollander ve Evers, 2001: 949; Yazıcı ve Yazıcı, 2010: 254). Dürtüsellik, “çoğunlukla istenmeyen sonuçlara ve uygun

olmayan durumlara neden olan, zamansız ifade edilmiş ve risk taşıyan yaygın bir eylem” olarak ifade edilebilir (Özdemir ve diğ., 2012: 294). Moeller ve diğerlerine (2001a: 1783) göre ise dürtüsellik, çeşitli şekillerde öngörülemeyen veya bilinçli yargılamadan uzak bir şekilde ortaya çıkan hızlı eylem, yeterli düşünce olmadan davranış, eşit yetenek ve bilgiye sahip çoğu bireye göre daha az öngörü ile hareket etme eğilimi olarak tanımlanabilir.

Hollander, Baker, Kahn ve Stein’e göre ise dürtüsellik, *“potansiyel olarak bireyin kendine ve başkalarına zararlı olan bir dürtüdür, dürtü veya cazibeye direnememdir.”* Dürtüsellik hem genel bir klinik problem hem de insan davranışının temel bir özelliğidir. Bir dürtü acelecidir ve düşünmeden yoksundur. Dürtüsellik ani ve geçici olabileceği gibi gerginlik halinde sürekli artış göstererek doruğa ulaşabilir. Bu da başkalarını dikkate almayan, dikkatsiz eylemlerle sonuçlanabilir. Dürtüsellik davranışsal olarak ise dikkatsizlik, hafife alınmış bir risk veya zarar, dışa dönüklük, hazzı geciktirememeye de dahil olmak üzere sabırsızlık ve risk alma, zevk ve his arayışına yönelik bir eğilimdir (Hollander ve diğ., 2005: 5-6). Ancak dürtüsellik sadece dürtüsel bir davranıştan ibaret değildir. Dürtüsellik, verilen kararlara ve yapılan seçimlere de yansır. Dürtüsel karar verme veya dürtüsel seçim yapma, diğer olası seçenekleri yâda sonuçları yeterinde düşünmeden davranışı başlatma olarak tanımlanabilir (Yazıcı ve Yazıcı, 2010: 254).

Patton, Stanford ve Barratt’a göre dürtüsellik *(1) anın teşvikine göre hareket etmek (motor aktivasyon), (2) eldeki göreve odaklanamamak (dikkat eksikliği) ve (3) dikkatlice planlamamak ve düşünmemek (planlama eksikliği) olmak üzere üç boyuttan oluşan bir yapıdır* (Patton ve diğ., 1995: 768). Chamberlain ve Sahakian’a göre ise alanyazında dürtüsellikle ilgili *(1) kararlara varmadan önce bilgi toplama ve değerlendirme becerisinde eksiklik, (2) daha küçük daha acil ödüllere göre daha büyük gecikmiş ödülleri seçme becerisinde eksiklik ve (3) baskın hale getirilmiş motor tepkileri bastırma becerisindeki eksiklik olmak üzere tanımlanmış üç boyut vardır* (Chamberlain ve Sahakian, 2007: 256). Yukarıda açıklanmış olan boyutlar birlikte ele alındığında ise dürtüsellüğün bu üç boyutunun, değişen çevresel koşullar altında belirli bir hedef veya sonuç arayışında esnek bir şekilde değerlendirme yapamamayı ve sonrasında yanıt verme konusundaki yetersizliği yansıttığı söylenebilir (Torregrossa ve diğ., 2008: 253).



Şekil 2.1: Dürtüsellik ve Kompulsiviteye Boyutsal Bir Yaklaşım

Kaynak: Hollander, E., Baker, B. A., Kahn, J. and Stein, D. J., (2005).

Yukarıda aktarılan tanımlar dikkate alındığında, dürtüsellüğün üç temel özelliğinin vurgulanması gerektiği söylenebilir. Bunlardan ilki dürtüsellüğün, tek bir eylem değil de bir davranış örüntüsünün parçası olan bir yatkınlık olduğudur. İkincisi ise dürtüsellüğün, eylemlerin sonuçlarına bakılmaksızın eylemi ifade ettiğidir. Dürtüsellik genellikle riskler içerir, ancak dürtüsellik genellikle heyecan arayışıyla ilgili risk türlerinin sonucu değildir. Üçüncüsü ise dürtüsellüğün bir eylemin sonuçlarını bilinçli olarak tartma fırsatından önce ortaya çıkan hızlı ve planlanmamış eylemi içerdiğidir. Bu özellik, dürtüsellığı, planlamanın davranıştan önce meydana geldiği bozulmuş muhakeme veya kompulsif davranışlardan ayırır (Moeller ve diğ., 2001a: 1783-1784). Hatta bazı araştırmacılara göre dürtüsellik ve kompulsivite Çizelge 3.1’de gösterildiği gibi bir yelpazenin zıt uçlarıdır (Stein ve diğ., 1994: 241).

2.2.2. Dürtüsellüğün ölçülmesi

Dürtüsellüğün değerlendirilmesine ilişkin alayazın incelendiğinde, çok yönlü bir yapı olan dürtüsellığı doğru bir şekilde değerlendirebilmek için birden fazla ölçüm türünün kullanılmasının gerekli olduğuna dair bir kavramsallaştırmanın olduğu söylenebilir (Dougherty ve diğ., 2005: 82). Dürtüsellığı değerlendirmek üzere kullanılan ölçüm türlerini ise elektrofizyolojik çalışmalar, davranışsal ölçümler ve öz bildirim ölçekleri ile yapılan ölçümler olarak üç guruba ayırmak mümkündür (Osmanoğlu, 2016: 30-31).

Elektrofizyolojik Çalışmalar: Elektrofizyoloji beynin elektriksel faaliyetlerinin

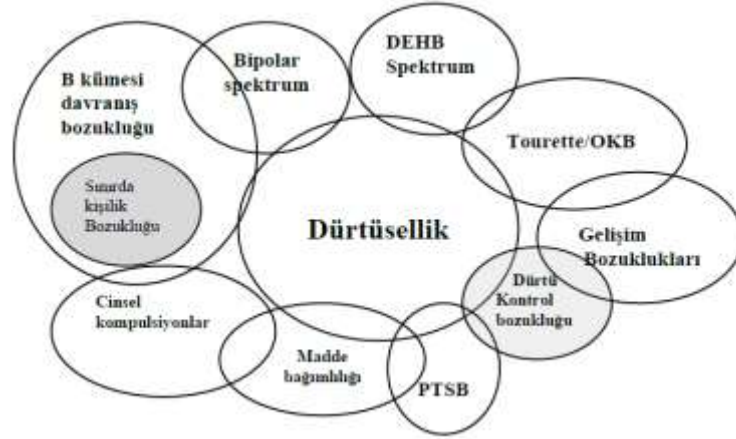
gösteren yöntemidir. Bu yöntemle dürtüselliğin nörolojik özellikleri hakkında bilgi edinmek mümkündür (Moeller ve diğ., 2001b: 195). Ayrıca bu yöntem hatalı ve yanlış cevaplarından etkilenmediği için, bu yöntemle elde edilen veriler daha güvenilir olarak değerlendirilebilir ancak, bu yöntem dürtüselliğin sosyal yönü hakkında bilgi vermez ve davranışın uzun zamanlı etkilerini değerlendiremez (Çakar, 2015: 14; Moeller ve diğ., 2001b: 195).

Davranışsal Ölçümler: Dürtüselliği ölçmek üzere “Ödül Seçme, Yanıt İnhibisyonu, Yap/Yapma Testi, Dur İşareti Tepki Süresi, Sürekli Performans Testi, Beş Seçenekli Sıralı Tepki Zamanı Testi” gibi birçok davranışsal ölçüm yöntemi geliştirilmiştir (Osmanoğlu, 2016: 30; Yazıcı ve Yazıcı, 2010: 257). Bunlardan en yaygın olarak kullanılanlar ise Yap/Yapma ve Dur İşareti Tepki Süresi testidir (Yazıcı ve Yazıcı, 2010: 257). Bu testler deneğin durumsal tepkilerini ve dürtüselliğin farklı boyutlarını ölçerler. Bundan dolayı bu testlerin her ölçümde farklı sonuçlar üretebilirler (Dougherty ve diğ., 2005: 82). Bundan dolayı da, dürtüsellik ölçümünde tek ölçme aracı olarak davranışsal testlerin kullanımı önerilmez (Osmanoğlu, 2016: 30).

Özbildirim Ölçekleri: Öz bildirim ölçekleri, dürtüselliği ölçmek için yaygın bir biçimde kullanılan araçlardır. “Barrat Dürtüsellik Ölçeği, UPPS Dürtüsel Davranış Ölçeği, Eysenck Kişilik Anketi, Zuckerman Heyecan Arama Ölçeği, Dickman Dürtüsellik Envanteri ve Mizaç ve Karakter Envanteri” dürtüselliği ölçmek için kullanılan öz bildirim ölçeklerinden bazılarıdır (Osmanoğlu, 2016: 30; Yargıç ve diğ., 2011: 140). Bu ölçeklerden en sık kullanılanları ise Barratt Dürtüsellik Ölçeği ve Dickman Dürtüsellik Envanteridir. Özbildirim ölçeklerinin sunduğu verilerin kesinliği; risk davranışını doğrudan değerlendirmeye olanak sunan davranışsal ölçümlere kıyasla daha sınırlı olabilir (Çakar, 2015: 14).

2.2.3. Dürtüsellikle ilişkili psikiyatrik bozukluklar

Zevk veya uyarılma tarafından yönlendirilen dürtüsellik Şekil 2.2’de gözüktüğü gibi dürtü kontrol bozuklukları, dürtüsel saldırgan kişilik bozuklukları ve nörolojik bozukluklar gibi geniş bir psikiyatrik bozukluk yelpazesinin temel semptomudur ve pek çok psikopatolojik etmenle ilişkilidir (Hollander ve Evers, 2001: 949; Moeller ve diğ., 2001a: 1783; Yargıç ve diğ., 2011: 139). Bazen hastalığın çekirdek yönü olan dürtüsellik, bazen de sadece hastalığın belirtilerinden biri olarak gözlenebilir (Tamam ve diğ., 2013: 130).



Şekil 2.2: Dürtüsel Bozukluk Spektrumu

Kaynak: Hollander, E., Baker, B. A., Kahn, J. and Stein, D. J., (2005).

Dürtüsellikle ilgili bozukluklar arasında “*antisosyal ve borderline kişilik bozuklukları gibi B kümesi kişilik bozuklukları, şizofreni, bipolar bozukluk, dikkat eksikliği hiperaktivite, yeme bozuklukları, madde kullanım bozuklukları*”; ayrıca dürtü kontrol bozuklukları olan “*patolojik kumar oynama, aralıklı patlayıcı bozukluk, piromani, kleptomani ve trikotillomani*” bulunur (Hollander ve Evers, 2001: 949; Özdemir ve diğ., 2012: 293).

Dürtüsellik, hem davranışsal açıdan hem de biyolojik açıdan psikiyatride ve nörolojik araştırmalarda önemli bir çalışma konusudur (Özdemir ve diğ., 2012: 310). Bu konudaki araştırma sonuçları incelendiğinde depresyon hastalarında dürtü kontrol bozuklukları eş tanılarının incelendiği araştırmanın sonuçlarına göre, araştırmanın yapıldığı polikliniğe tedavi için başvuran depresyon hastalarının %34.7’sinde en az bir dürtü kontrol bozukluğu eş tanısı saptanmıştır. Araştırmada en sık görülen dürtü kontrol bozuklukları ise Aralıklı Patlayıcı Bozukluk (%31.3) ve deri yolma (%28)’dir. Patolojik kumar oynama erkeklerde, kompulsif satın alma ise kadınlarda daha fazla görülmektedir (Annagür ve Tamam, 2011: 22). Şizofreni hastalarında dürtüsellik ve uyku bozukluğu arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmanın sonuçları ise şizofreni hastalarında %48.7 oranında dürtü kontrol bozukluğu olduğu, şizofreni hastalarında dürtüsellik ve uyku bozukluğu arasında pozitif bir ilişkinin olduğunu göstermektedir (Taş, 2015: 42, 51).

Şiddet davranışı (fiziksel-sözel) ve dürtüsellik arasında öfkenin aracılık etkisinin incelendiği araştırmanın sonuçları ise “sürekli öfke”, “öfke dışı vurumu” ve “öfke içe vurumu” puanlarının yüksekliği ile fiziksel-sözel şiddet davranışı sergileme

arasında pozitif anlamlı bir ilişkinin olduğunu; dürtüselliğin bileşenlerinden olan heyecan arama ve sıkışıklık puanları ile fiziksel-sözel şiddet davranışı sergileme arasında istatistiksel açıdan anlamlı pozitif yönlü ve yüksek düzeyde ilişkinin olduğunu göstermektedir. Yine bu araştırmanın sonuçlarına göre dürtüsellik öfkeyi tetiklemekte, öfke ise fiziksel-sözel şiddet davranışını etkilemektedir (Cohen ve Yavuz, 2018: 99). Ergenlerde intihar davranışı ile öfke ve dürtüsellik arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmanın sonuçlarına göre ise, öfke ve dürtüsellik ile intihar niyeti arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişkinin olduğunu göstermektedir (Akın ve Berkem, 2012: 148).

Yetişkin bireylerde dürtüselliğin kontrolsüz yeme davranışı ve obezite ile ilişkisinin incelendiği araştırmanın sonuçları ise dürtüsellik ve kontrolsüz yeme arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişkinin olduğu; obezite ve kontrolsüze yemenin dürtüsellikle ilişkili bir durum olduğu ve obezite tedavisinde dürtüselliğin göz ardı edilmemesi gereken bir unsur olduğu saptanmıştır (Genç, 2019: 62). Kadınlarda obezite ve dürtüsellik ilişkisinin değerlendirildiği araştırmanın bulgularına göre ise, obez grupta yer alan kadınların dürtüsellik puanlarının diğerler katılımcıların dürtüsellik puanlarından daha yüksek olduğunu göstermektedir (Tunay, 2018: 59).

Dürtüselliğin uyuşturucu kullanımının şiddeti ve tedavi sonucu ile ilişkili olup olmadığının incelendiği araştırmanın sonuçları ise deneklerin dürtüsellik puanları ile kişinin bildirdiği ortalama günlük kokain kullanımı ve kokain yoksunluk semptomları arasında önemli bir ilişkinin olduğunu, dürtüselliğin kokain kullanımı ve tedaviyi sürdürmenin önemli bir belirleyicisi olduğunu göstermektedir (Moeller, 2001b: 193). Yukarıda aktarılan araştırma sonuçları ve kavramsal bilgiler dikkate alındığında dürtüselliğin kişinin yaşam kalitesini olumsuz yönde etkileyen birçok sorun ile ilişkili olduğu söylenebilir.

2.2.4. Dürtüsellik ve dijital oyun bağımlılığı ilişkisi

Zevk veya uyarılma tarafından yönlendirilen dürtüsellik dürtü kontrol bozuklukları, dürtüsel saldırgan kişilik bozuklukları ve nörolojik bozukluklar gibi geniş bir psikiyatrik bozukluk yelpazesinin temel semptomudur ve pek çok psikopatolojik etmenle ilişkilidir (Hollander ve Evers, 2001: 949; Moeller ve diğ., 2001a: 1783; Yargıç ve diğ., 2011: 139). Dürtüsellikle ilişkili olduğu varsayılan etmenlerden biri

de davranışsal bağımlılık kategorisinde yer alan dijital oyun bağımlılığıdır.

Bu konuda yapılan araştırma sonuçları incelendiğinde Çinli ergenlerden oluşan bir örnekleme dürtüsellik ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmanın sonuçlarına ise internet bağımlılığı olan ergenlerin, kontrol gurubunda yer alan ergenlere kıyasla daha fazla dürtüsellik sergilediklerini ve internet bağımlılığının psikopatolojisi ile ilişkili olabilecek çeşitli ek psikiyatrik bozukluklara sahip olduklarını göstermektedir (Cao ve diğ., 2007: 466). Bu araştırmanın sonucu internet üzerinden oynanan çevrimiçi oyunlarla ilişkili olarak gelişen bağımlılıkla dürtüsellik arasında bir ilişkinin olabileceğini göstermektedir.

Örneklemini 2923 yetişkinin oluşturduğu ve oyun türünün sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışı üzerindeki etkisinin incelendiği araştırmanın sonuçları oyuncularda, oyun bağımlılığının gelişmesine katkı sağlayan faktörlerin oyun türüne göre değiştiğini; devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarını ve birinci şahıs nişancı oyunlarını oynayan bireylerin oyun bağımlılığı ile ilgili kriterleri karşılama düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Yine bu araştırmanın sonuçlarına göre devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynayan bireyler sosyal kaygı, gerçek zamanlı savaş oyunları ve spor oyunları oynayan bireyler ise dürtüsellik belirtilerini daha sık göstermektedirler (Na ve diğ., 2017). Dürtüsellik belirtisi gösterenlerin gerçek zamanlı savaş oyunları ve spor oyunları oynamayı tercih etme nedenleri, oyun oynama davranışını ödül kazandıran amaç odaklı bir davranışa çevirmek ve böylece saldırgan dürtülerini açığa çıkarmak olabilir. Çünkü örneklemini üniversite öğrencilerinin oluşturduğu ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmanın sonuçları nevroz, heyecan arayışı, sürekli kaygı, durum kaygısı ve saldırganlık gibi dürtüsel kişilik özellikleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında önemli ilişkilerin olduğunu göstermektedir (Mehroof ve Griffiths, 2010: 313).

Sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışının dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu, dürtüsellik ve düşmanlık ile ilişkisinin incelendiği araştırmanın sonuçları ise sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışı olan genç yetişkinlerin, olmayanlara kıyasla daha yüksek dürtüsellik puanlarına sahip olduklarını göstermektedir. Araştırmanın sonuçları dürtüsellik aynı zamanda dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ile internet oyun bozukluğu arasındaki ilişkiye de aracılık ettiğini göstermektedir (Yen ve diğ., 2017: 308). Örneklemini 12-25 yaş aralığındaki 2.553

Alman öğrencinin oluşturduğu araştırmada ise sorunlu bilgisayar oyunu oynama davranışı, patolojik kumar oynama ve madde kullanımı ile ilişkili kişilik özellikleri incelenmiştir. Araştırma sonuçları yüksek dürtüsellik araştırma ele alınan bağımlılık davranışlarının tümüyle ilişkili tek kişilik özelliği olduğunu, yüksek dürtüsellik ile sorunlu bilgisayar oyunu oynama arasında önemli bir ilişkinin olduğunu, dürtüsellik dışında saldırganlık, sosyal kaygı, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ve düşük benlik saygısı olmak üzere dört kişilik özelliğinin de sorunlu oyun oynama davranışı ile ilişkili olduğunu göstermektedir (Walther ve diğ., 2012: 167).

Sorunlu çevrimiçi oyun oynama ve dürtüsellik arasındaki ilişkinin incelendiği sistematik literatür taramasında, dürtüsellik ve çevrimiçi oyun oynama bağımlılığı ilişkisinin ele alındığı 18.128 katılımcının verilerini içeren 33 ampirik çalışma sonuçları incelenmiştir. Bu çalışmanın sonuçlarına göre araştırmaya dâhil edilen 33 çalışmadan 32'sinin sonuçları dürtüsellikle internette oyun oynama bozukluğu arasında pozitif yönlü ilişkinin olduğunu göstermektedir. Bu çalışmanın sonucunda dayanarak, dürtüsellik veya zayıf dürtü kontrolünün oyun bağımlılığı açısından önemli bir risk faktörü olduğunu gösterdiği söylenebilir (Şalvarlı ve Griffiths, 2019).

Sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışı, beyin gıri maddesi ve dürtüsellik arasındaki ilişkinin incelendiği, örneklemi 25 sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışı sergileyen ve 27 sağlıklı ergenin oluşturduğu beyin gıri maddesi ölçülmesine dayalı (morfometrik) çalışmanın sonuçları, sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışı sergileyen bireylerin beyin gri madde oranlarının sağlıklı bireylerinkine kıyasla azalmış olduğunu göstermektedir. Bu bulgular davranış inhibisyonu, dikkat ve duygu regülasyonunda (görme, duyma, hafıza, duygular, konuşma, karar verme, kendini kontrol etme vb.) yer alan bu beyin alanının işlev bozukluğunun, sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışı sergileyen ergenlerinde dürtü kontrol sorunlarına katkıda bulunabileceğini göstermektedir (Du ve diğ., 2016).

Yukarıda aktarılan araştırma sonuçlarına dayanarak dürtüsellik diğer davranışsal bağımlılıklarla olduğu gibi genel olarak sorunlu oyun oynama davranışı ve dijital oyun bağımlılığı ile daha spesifik anlamda ise sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkisinin olabileceği söylenebilir.

2.3. Oyun Motivasyonu

2.3.1. Motivasyon ve oyun motivasyonu

Motivasyon kelimesi Latince “*hareket etmek (to move)*” anlamında olan “*movere*” kelimesinden türetilmiştir (Gerrig ve Zimbardo, 2016: 340). Türkçede tam karşılığı olmamakla birlikte, motivasyon kelimesi Türkçede güdü, saik veya harekete geçiren güç ifadelerinin karşılığı olarak kullanılır. Kavram “*davranışı hedefe doğru yönlendiren ve faaliyete geçiren güç*” olarak tanımlanır (Öncü, 2007: 168). Motivasyon fiziksel ve psikolojik aktiviteleri başlatma, yönetme ve devam ettirmeyi kapsayan her türlü süreç için kullanılan genel bir terimdir (Gerrig ve Zimbardo, 2016: 340). Başka bir tanıma göre ise motivasyon davranışa enerji veren, davranışı yönlendiren ve sürdüren süreçleri içeren bir kavramdır (Santrock, 2018: 438). Bu tanımlar dikkate alınarak oyun motivasyonunu, bireyleri oyun oynama yönünden harekete geçiren, bireylerin oyun oynama davranışını yöneten ve bireylerin oyun oynama davranışını sürdürmelerini kapsayan süreçler olarak tanımlamak mümkündür.

Motivasyon teorileri bilimsel olarak insan davranışlarını, isteklerini, ihtiyaçlarını, kişisel tercih ve çalışmalarını açıklamak için sıklıkla kullanılan teorilerdir (Gerrig ve Zimbardo, 2016: 340; Seker, 2015: 22). Motivasyona dair görüşleri ise genel olarak aşağıda açıklanmış olan dört kategoride toplamak mümkündür (Santrock, 2018: 438):

Davranışçı Görüş: Dışsal motivasyona dayalı bir yaklaşımdır (Öncü, 2007: 170). Bu yaklaşıma göre motivasyonda anahtar kavramlar ödül ve ceza gibi dışsal kaynaklardır (Santrock, 2018: 438).

İnsancıl Görüş: İçsel motivasyona dayalı bir yaklaşımdır. Bu yaklaşıma göre motivasyon, bireylerin büyüme ve gelişmesine neden olan etkin bir güçtür. Bütün insanlar güdülenmiştir ve hiç kimse motivasyonsuz değildir (Öncü, 2007: 171). Bu yaklaşım bireyin kişisel gelişim kapasitesi, kendi kaderini tayin etme ve diğerlerine karşı duyarlı olma gibi olumlu niteliklere vurgu yapar (Santrock, 2018: 438).

Bilişsel Görüş: Davranışçı görüşe bir tepki olarak gelişmiştir ve içsel motivasyona dayalı bir yaklaşımdır. Davranışçı görüşte dışsal etkilere vurgu yapılırken bu görüşte içsel etkilere vurgu yapılır. Bu yaklaşıma göre düzeni ve dünya işlerini anlama ve bir denge kurma ihtiyacından dolayı motive oluruz (Öncü, 2007: 171). Yani aslında bireyin güdülenmesine yön veren şey, bireyin düşünceleridir. Bu yaklaşım ayrıca

amaç belirleme, planlama ve amaca ulaşma yönünde ilerlemeyi izlemenin önemine vurgu yapar (Santrock, 2018: 439).

Sosyal Görüş: Yakın ve sıcak kişisel ilişkiler kurmayı, sürdürmeyi ve geliştirmeyi içerir (Santrock, 2018: 440). Bu yaklaşım davranışçı ve bilişsel yaklaşımların özelliklerini, ayrıca da kişisel faktörleri içerir. Bu yaklaşıma göre birey sadece dışsal veya içsel etkenlerden etkilenmez. Bağımlılık, başarı, öz-yeterlilik gibi kişisel özelliklerden de etkilenir. Davranışlar, kişisel özelliklerin çevresel ve bilişsel etkenlerle etkileşimi sonucunda ortaya çıkar (Öncü, 2007: 172).

Yukarıda açıklanan dört kategoriyi kapsayacak şekilde motivasyon *içsel ve dışsal* olarak iki geniş kategori içinde de ifade edilebilir. Dışsal motivasyon ödül, ceza, baskı, rica vb. dışarıdan gelen etkiler sonucu ortaya çıkar. İçsel motivasyon ise ilgi, merak, ihtiyaç, zevk vb. içeriden gelen etkiler sonucunda ortaya çıkar (Öncü, 2007: 173-174). Dışsal motivasyon bir şeye ulaşmak için, sonuca götüren bir araç olarak, bir şey yapmayı içerir. İçsel motivasyon ise bir şeyi yalnızca o şeyin sağlayacağı fayda için ve o şeyin kendisi için yapmayı içerir (Santrock, 2018: 441). Örneğin bir bireyin oyundaki ödülleri almak için oyun oynaması, bireyin oyun oynama yönünden dışsal etkiler tarafından (dışsal motivasyon) motive edildiğini gösterir. Bireyin bir sonraki seviyenin içeriğini merak ettiği için veya oyundan zevk aldığı için oyun oynaması ise bireyin içsel etkiler (içsel motivasyon) tarafından motive edildiğini gösterir.

Motivasyon arzuları, istekleri, ihtiyaçları, dürtüleri ve ilgileri kapsayan genel bir kavramdır ve bireyin motivasyonunu uyarılması, inançları, amaçları ve ihtiyaçları olmak üzere dört unsur etkilemektedir (Öncü, 2007: 168, 176). Bu unsurlar oyun motivasyonu bağlamında değerlendirildiğinde ise herhangi bir ortamda oyun üzerine sohbet, oyuna ait bir görselle karşılaşma, oyunun müziğini duyma gibi uyaranlar oyun motivasyonunda uyarılmaya neden olarak gösterilebilirler. Bir oyuncunun oyundaki aşamaları geçeceğine olan inancı, yâda bu konuda yetenekli olduğuna dair inancı oyun motivasyonunda inanca örnek olarak gösterilebilir. Oyunda ilerleme, bir üst seviyeye geçme, ödül kazanma, eğlenme, boş zaman değerlendirme gibi birçok neden ise bireylerin oyun oynama açıları arasında yer alabilir. Oyun motivasyonunda ihtiyaç ise gerçek bir eksiklikle ilişkili olabileceği gibi sadece algılanan bir eksiklikle ilgili de olabilir. Bu eksiklikler can sıkıntısı giderme, rahatlama, sorunlardan kaçma gibi psikolojik kökenli eksiklikler olabileceği gibi onaylanma, statü sağlama, aidiyet

gibi sosyal kökenli eksiklikler de olabilir (Doğan Keskin, 2019: 35-36).

Dijital oyunlarda ve özellikle de çevrimiçi ortamlarda oynanan dijital oyunlarda, bireyleri motive eden unsurların kullanılmasının oyuncunun oyuna devam niyetini sağlamak ve oyun içi satın almayı tetikleyerek oyuncuyu tüketime teşvik etmek için önemli olduğu; bu durumun ise dijital oyun sektörünün devamlılığını sağlama açısından önem taşıdığı bilinmektedir (Verhagen ve diğ., 2012: 485). Bundan dolayı oyun motivasyonu ve oyuncu motivasyonu bilgisi dijital oyun sektörü tarafından oyunların, oyun içi aktivitelerin, oyun içi görevlerin ve seviyelerin oyuncu tercihlerine göre tasarlanmasında ve oyuncuları bu oyunlara bağlayacak şekilde kullanılmaktadır (Hussain ve diğ., 2015: 229; Verhagen ve diğ., 2012: 485). Ancak oyun motivasyonu bilgisinin oyuncuları oyuna yönlendiren motivasyon kaynaklarını ve ilgili mekanizmaları kavramak, dijital oyun bağımlılığını açıklamak ve sorunlu oyun oynama davranışlarına müdahale programları geliştirmek için önemli olduğu söylenebilir.

2.3.2. Kullanımlar ve doyumlar kuramı açısından dijital oyun motivasyonu

Dijital oyunların yapılarında barındırdığı özellikler ve kullanıcılara yaşattığı duygular (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 132), başka bir deyişle de kullanıcılarına sağladığı doyumlar kullanıcıları oyun oynama yönünde motive eden, aynı zamanda kullanıcılarda sorunlu oyun oynama davranışının ve dijital oyun bağımlılığının gelişimini destekleyen unsurlardır. Bireyin oyun oynama yönünde güdülenmesini ise Kullanımlar ve Doyumlar kuramı çerçevesinde açıklamak mümkündür.

Kullanımlar ve Doyumlar Kuramının temelini 1940'lı ve 1950'li yıllarda yapılan, bireylerin neden radyo ve televizyon izlediklerini açıklamaya çalışan çalışmalar oluşturur. Bu çalışmalardan elde edilen sonuçlar, insanların medyanın işlevleri (çevreden haberdar olmak, olaylar arasında ilişki kurmak, sosyal miras aktarımı ve eğlence vb.) vasıtasıyla bazı bireysel ihtiyaçlarını karşılamak için medyayı kullandıklarını göstermektedir (Papacharissi, 2009: 138-139). Yani bireylerin psikolojik ve sosyal temelli ihtiyaçlarının oluşturduğu bazı beklentiler, bireyleri kitle iletişim araçlarında ve farklı kaynaklarda farklı medya tüketim kalıplarına ve diğer faaliyetlere götürmektedir. Bu kullanımların sonucunda da gereksinimler giderilmekte yani doyum sağlanmakta veya istenmeyen diğer sonuçlar ortaya çıkmaktadır (Katz ve diğ., 1974: 510). Bu kullanımlar sonucu ortaya çıkan doyumlar

ise şunlardır (Fiske, 2003: 198-199; Katz ve diğ., 1974: 513):

Oyalanma: Eğlenmek ve vakit geçirmek, gündelik yaşamın getirdiği kısıtlamalardan ve sorunlardan kaçmak ve duygusal olarak rahatlamak.

Kişisel İlişkiler: Sosyal açıdan fayda sağlamak ve arkadaş edinmek.

Kişisel Kimlik: Kişisel özdeşlik, gerçekliği arama ve değer pekiştirme.

Gözetim: Olaylar, ürünler ve çevre hakkında bilgi edinmek, dünya hakkında bilgi almak.

Bu yaklaşımda izleyici ile medya içeriği arasında işlevsel bir ilişki söz konusudur (Yaylagül, 2008: 62) ve izleyici etken bir unsur olarak ele alınır (Heath ve Bryant, 2000: 361). İzleyici medya aracını ve programı özgürce seçebilmektedir ve bu seçimi yaparken gereksinimlerini en iyi şekilde karşılayacak seçimler yapmaktadır. Ayrıca izleyici medyanın sunduğu içerikleri de seçerek almaktadır ve medya içeriğine karşı da pasif değildir (Fiske, 2003: 199).

Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı ortaya çıktığı dönem itibariyle geleneksel medyanın kullanımı ve bu kullanım sonucu sağlanan doyumlara odaklanmıştır. Ancak, bu yaklaşım yeni medya ve özellikle de sosyal medya kullanım amaçları ve sosyal medya kullanıcılarının sağladığı doyumları ele alan araştırmalar açısından önemli bir teorik perspektif sunmaktadır (McQuail ve Windahl, 2005: 166; Papacharissi ve Rubi, 2000: 180-182). Bu yaklaşım dijital oyun bağlamında ele alındığında ise bireylerin psikolojik ve sosyal temelli ihtiyaçlarının oluşturduğu bazı beklentilerin veya ihtiyaçların bireyleri dijital oyun oynama davranışına (kullanım) götürdüğü söylenebilir. Bu kullanım sonucunda bireyin beklentileri karşılanıp, gereksinimleri giderildiğinde ise birey bazı doyumlar sağlamaktadır. Sağladığı doyumlar bireyi dijital oyun oynamaya devam etme yönünde ikna ve motive etmektedir.

2.3.3. Dijital oyun motivasyonları

Bireyleri dijital oyun oynamaya yönlendiren nedenlerin en önemlilerinden biri motivasyondur. Bu konudaki alan yazın incelendiğinde “eğlence arayışı, meydan okuma niyeti, bulunduğu ortamdaki uzaklaşma isteği, gerçek yaşamda yapamadıklarını sanal ortamda gerçekleştirme arzusu, dijital ortamdaki olağanüstü güç ve yeteneklere sahip olma isteği, zaman geçirme isteği, stresten kaçma çabası,

oyunda bir üst aşamaya geçme arzusu, diğer bireylerin ulaşamadığı seviyelere ulaşma isteği, geçilen yeni seviyedeki ortama duyulan merak, oyunda bulunduğu aşamayı geçmenin verdiği haz ve mutluluk, dijital oyun oynama eylemi ile bu eylemin sonucu arasındaki bağlantıyı kurmadan (neden oynadığını bilmeden) oyuna katılma isteği, diğer bireylerden (oyun arkadaşı, sosyal çevre vb.) takdir alma veya onların eleştirilerinden kaçınma isteği, oyunlardaki ödülleri (kupa, zırh, silah vb.) elde etme arzusu” gibi birçok nedenin bireyleri oyun oynama yönünde motive edebildiği görülebilir (Tekkurşun-Demir ve Hazar, 2018: 129).

İlgili araştırmaların sonuçları incelendiğinde Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu oynayan bireyleri bu oyunları oynamaya yönlendiren motivasyonların bireysel değerlerle ilişkisinin incelendiği araştırmanın sonuçları “güç tipi (sosyal güç, otorite, zenginlik, gibi) ve başarı tipi (hırs, başarı, yetenek vb.) bireysel değerleri güçlü olan oyuncuların bu tür oyunları başarı motivasyonları ile oynama eğiliminde olduklarını (güç kazanmak, hızlı bir şekilde seviye atlamak, otorite kurmak vb.); iyilikseverlik tipi değerleri (yardımseverlik, gerçek arkadaşlık, olgun sevgi vb.) güçlü olan bireylerin ise sosyal motivasyonlarla (yardım etmek, destek vermek, takım çalışmasının bir parçası olmak gibi) oynama eğiliminde olduklarını” (İskender, 2015: 65-68) göstermektedir. Doğan Keskin (2019) tarafından yapılan nitel araştırmada ise katılımcılar kendilerini dijital oyun oynama yönünde motive eden unsurları ve bunun sonucunda sağladıkları doyumları şu şekilde ifade etmişlerdir (88-89):

- *“Kendimi yetenekli hissediyorum.”*
- *“Oyunlar can sıkıntımı gideriyor ve oyun oynarken mutlu oluyorum.”*
- *“Rekabetin olduğu ve refleksler artırımı var. Oynadığım oyunda eşyalar dolar sent gibi değerli eşyalar var onları satıp para kazanılıyor.”*
- *“Sıkıldığımda oyun oynuyorum, hem sıkılmıyorum hem eğleniyorum. Oyunlardaki ödülleri kazanmak az da olsa mutlu ediyor.”*
- *“Kazanınca sevindiriyor.”*
- *“Reflekslerimi hızlı göstermeye başladım. Bazen canım sıkınsa kafamı dağıtmamı sağlar. İlerde meslek bulamazsam e-sporcu olabilirim.”*
- *“Oyun oynayarak rahatlıyorum, oyun oynamadan duramam ve neredeyse yemek saatimi bile oyuna harcıyorum.”*
- *“En çok strateji oyunları oynarım ve bunlar zekâyı geliştirir. Eğlenceli*

geldiği için mutlu olurum.”

- *“Hayal gücü, arkadaş çevresinde “nerd” gibi kalmama, mizah seviyesinde artış, hayata daha gerçekçi bakma, sorun çözüme odaklı olma, detayları fark etme.”*
- *“İleride e-sport üyesi olduğumuzda iyi paralar kazanırız.”*
- *“Bilgi yarışması gibi (bil ve fethet) oyunlarda genel kültürüm artıyor ve sınavlarda genel kültür soruları çıkarsa rahatlıkla yapıyorum. Oyunların çoğu İngilizce olduğu için İngilizce kelime hazinemi geliştiriyor.”*

Second Life sosyal medya sanal dünya oyununun hangi amaçlarla kullanıldığı ve bu oyunun kullanıcılara sağladığı doyumların incelendiği araştırmanın sonuçlarına göre ise kullanıcılar iletişim, tüketim, kimlik ve yaşam tarzlarına yönelik gereksinimlerini doyuma ulaştırmak için bu oyunu oynamaktadır. Araştırmaya konu edilen bu oyun kullanıcı odaklı bir yaşam simülasyonudur. Oyunda kullanıcılar, kurallara bağlı olmaksızın, kendi istekleri ve kendi kullanım amaçları doğrultusunda bir yaşam sürdürebilmektedirler. Oyun kullanıcılarına gerçek yaşamda yapabilecek pek çok etkinliği (çift yönlü iletişim, tüketim, sosyal aktivite vb.) sanal ortamda yapma olanağı sunmaktadır. Araştırmanın sonuçları detaylıca incelendiğinde ise bu oyunun iletişim gereksinimini giderme için kullanan oyunculara “yeni arkadaşlıklar edinme, sosyalleşme ve popüler olarak algılanma, özgür olma ve kaçış, ilgi görme ve mutlu hissetme, kabul görme, paylaşım ve bilgi edinme” konularında; tüketim gereksinimini giderme için kullanan oyunculara “beğenilme popüler olma ve sosyalleşme, gerçek yaşamda sahip olunamayan ürünlere sahip olabilme ve sanal gösteriş, farklı yaşam tarzlarına olan özlemleri giderme” konularında; kimlik ve yaşam tarzı gereksinimini giderme için kullanan oyunculara “arzulanan kimlikteki kişiler olarak algılanma, kendini özgürce yaşama ve özgüvene sahip olma, yakın duygusal ilişkileri kolaylıkla yaşama” konularında doyumlar sağladığı görülmektedir (Sucu, 2020: 58, 66, 69, 73, 74).

Yee (2006: 773) tarafından yapılan araştırmanın sonuçlarına göre ise bir kullanıcıyı dijital oyun oynama yönünde motive eden unsurları “başarı bileşeni, sosyal bileşen ve kendini kaptırma” olmak üzere üç başlık altında toplamak mümkündür. Bu bileşenler ve alt bileşenleri Çizelge 2.1de sunulmuştur.

Çizelge 2.1: Oyun Motivasyonunun Bileşenleri

Bileşenler	Alt Bileşenler
Başarı	<ul style="list-style-type: none">• İlerleme: Güç kazanma, hızla ilerleme ve oyun içi zenginlik veya statü sembollerini biriktirme arzusu.• Mekanik: Karakter performansını optimize etmek için temeldeki kuralları ve sistemi analiz etmeye ilgi duymak.• Rekabet: Başkalarına meydan okuma ve onlarla rekabet etme arzusu.
Sosyal	<ul style="list-style-type: none">• Sosyalleşme: Diğer oyunculara yardım etmeye ve onlarla sohbet etmeye ilgi duymak.• İlişki: Başkalarıyla uzun vadeli anlamlı ilişkiler kurma arzusu.• Ekip Çalışması: Bir grup çalışmasının parçası olmaktan memnuniyet elde etmek.
Kendini Kaptırma	<ul style="list-style-type: none">• Keşif: Diğer oyuncuların çoğunun bilmediği şeyleri bulmak ve bilmek.• Rol Oynama: Arka plan hikâyesi olan bir karakter yaratmak ve doğaçlama bir hikâye oluşturmak için diğer oyuncularla etkileşim kurmak.• Özelleştirme: Karakterlerinin görünümünü özelleştirmeye ilgi duymak.• Kaçış: Gerçek hayattaki sorunları düşünmekten kaçınmak için çevrimiçi ortamı kullanmak.

Kaynak: Yee, N., (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), p. 773.

Hsu ve diğerleri (2009: 990) tarafından yapılan ve örneklemini Tayvanlı üniversite öğrencilerinin oluşturduğu araştırmanın sonuçları ise oyun bağımlılığını tahmin etmek için kullanılabilir beş kritik faktörün olduğunu (merak, rol yapma, aidiyet, sorumluluk ve ödül) göstermektedir. Bu beş faktör oyuncular üzerinde uzun dönemli etkiler bırakarak onları, oyunda daha uzun süre kalmalarını için motive etmektedir. Demetrovics ve diğ., (2011: 814) tarafından yapılan araştırmanın sonuçlarına göre ise kullanıcıları oyun oynama yönünde motive eden *sosyal, kaçış, rekabet, başa çıkma, beceri geliştirme, fantezi ve eğlence* olmak üzere yedi motivasyon faktörü bulunmaktadır ve tanımlanan bu yedi faktör, oyun oynamak için tüm olası nedenleri kapsamaktadır.

2.3.4. Dijital oyun motivasyonu ve dijital oyun bağımlılığı ilişkisi

Günümüzde sorunlu oyun oynama davranışı ve özellikle de Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Oynama Oyunları ile fazlaca meşgul olma konusunda endişeler artmıştır. Çünkü bu oyunlar, yüksek derecede bağımlılık ve fazlaca zaman kullanımı

gerektirmektedir. Bu durum ise oyuncuların ailevi, sosyal ve mesleki ilişkilerinin aleyhine gelişen birçok soruna neden olmaktadır. Ergenlerde ve genç yetişkinlerde daha yoğun gözlenen aşırı oyun oynama davranışı bir dizi oyun motivasyonu ile ilişkilendirilmiştir (Daria ve diğ., 2012: 480). Özellikle de dijital oyunların kullanıcılarına yaşattığı duygular, başka bir deyiş ile de doyumlar, kullanıcılarda dijital oyun oynama davranışının sorunlu bir hale gelip, bağımlılığa dönüşmesine neden olan unsurlardır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 132). Bu oyunların kullanıcılarına yaşattığı doyumlar, kullanıcıları dijital oyunlara daha fazla zaman harcama yönünde motive etmekte ve bunun sonucunda da dijital oyun oynamam davranışı bir bağımlılık haline gelebilmektedir. Aktarılan araştırma sonuçları dikkate alındığında çevrimiçi ve çok katılımcı ile oynanan etkileşimli bir dijital oyunun birçok gereksinimi gidermek için kullanılabilirdiği, bir oyunun kullanıcılara birçok açıdan doyum sağlayabildiği ve bu doyumların kullanıcıları oyun oynama yönünde güdüleyen önemli bir unsur olduğu görülmektedir. Kullanıcıya sağladığı doyumlar çevrimiçi ortamda oynanan dijital oyunların sağladığı kadar geniş bir yelpaze oluşturmasa da, çevrimdışı oynanan oyunların da kullanıcıya birçok konuda (oyunda ilerleme, statü sembolleri biriktirme, oyun karakterini geliştirme, zaman geçirme, eğlenme, gündelik yaşamın sıkıntılarından kaçma, vb.) doyum sağladığı söylenebilir. Bireyleri dijital oyun oynama yönünde güdüleyen bu doyumların aynı zamanda bireylerde dijital oyun bağımlılığını destekleyen önemli bir etken olduğu ve oyun motivasyonu ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişkinin olduğu da düşünülebilir.

Hussain ve diğerleri (2015: 228) tarafından yapılan Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları oynayan bireylerdeki oyun bağımlılığı ile oyun motivasyonu arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmanın sonuçları, bu oyunlardaki motivasyon unsurlarının oyuncuları yüksek bağımlılık riski taşıyan guruba yönlendirdiğini göstermektedir. Daria ve diğerleri (2012: 480) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları oynayan bireylerde sorunlu oyun oynama davranışlarının ve buna bağlı olarak gelişen sorunların görülme olasılığının, bu ortamlarda oyun oynamayan oyunculara kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir. Yine bu araştırmanın sonuçlarına göre oyun motivasyonlarından *kaçma* ve *mekanikler* aşırı oyun oynamanın veya oyun bağımlılığının önemli ölçüde tahmin etmektedir. Hsu ve diğerleri (2009: 997) tarafından yapılan çalışmanın sonuçları ise oyun motivasyonuna ait faktörlerin

(*merak, ödül, aidiyet, sorumluluk, rol yapma*) oyuncular üzerinde bazı uzun dönemli etkiler bırakarak, oyuncuları daha uzun süre oyunda kalma yönünde motive ettiğini göstermektedir. Bu faktörlerden *ödül* bağımlılığı etkilemekte; *aidiyet ve sorumluluk* oyuncu ve dâhil olduğu grup arasında uzun dönemli bir siber-sosyal ilişkinin kurulmasını sağlamaktadır. Bu faktörlerden *rol yapma* oyuncunun seçtiği karakterle duygusal bağ kurmasına ve bağımlılığın gelişmesine neden olmaktadır. Bu faktörlerden sanal ortamın keşfedilmesi arzusunu tetikleyen *merak* ise dijital oyun bağımlılık seviyesini artıran en güçlü faktördür.

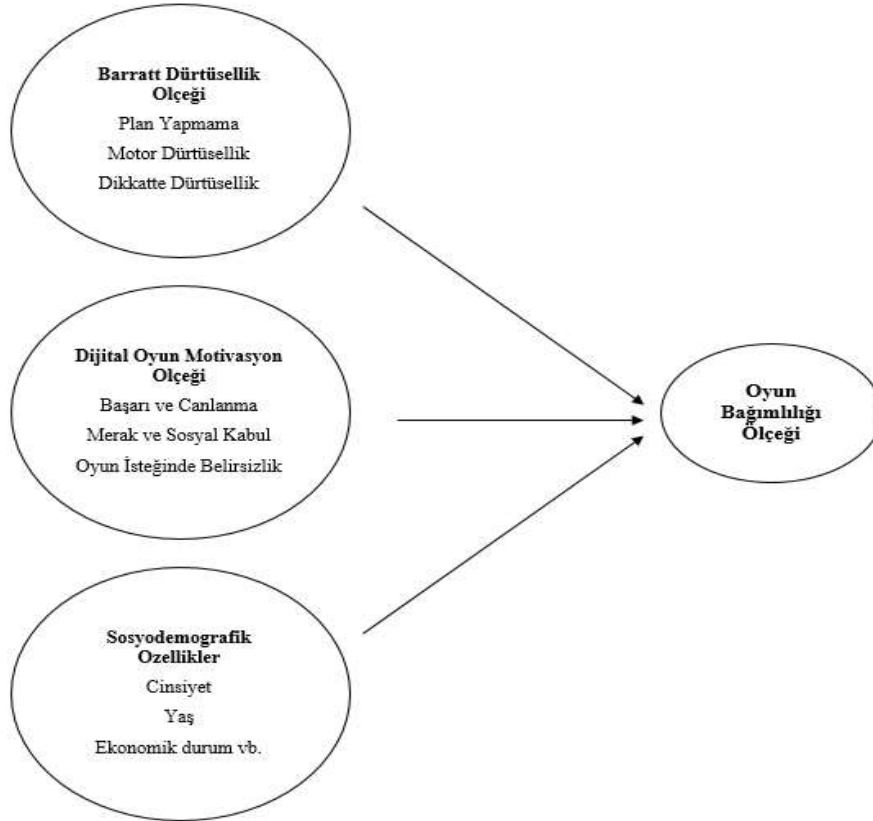
Yukarıda aktarılan araştırmaların sonuçları incelendiğinde oyun bağımlılığını neden olan oyun motivasyonunun hangisi veya hangileri olduğuna ve oyun motivasyonlarından hangisinin oyun bağımlılığının gelişmesinde en güçlü motivasyon unsuru olduğuna dair bir uzlaşının olmadığı görülebilir. Ancak, araştırma sonuçları dijital oyun bağımlılığının bir dizi oyun motivasyonu ile ilişkili olduğuna dair önemli kanıtlar da sunmaktadır.

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın modeli

Bu araştırma ilişkisel tarama yönteminde yapılacak nicel desenli bir çalışmadır. İlişkisel tarama iki ya da daha fazla değişken arasındaki ilişkinin mevcut durumunu açıklamaya çalışan araştırma yöntemidir (Büyüköztürk ve ark., 2012). İlişkisel tarama modelinde bağımlı ve bağımsız değişkenler arasındaki ilişkiler incelenir. Temel olgular araştırmanın değişkenleri olarak kabul edilir. “İlişki açıklayıcı araştırma” olarak da adlandırılan bu modelde, araştırmanın konusunu veya sorusunu araştırmanın amacı belirlemektedir (Karasar, 2015).

Araştırmada dijital oyun bağımlılığı, Oyun Bağımlılık Ölçeği ile dürtüsel davranış Barratt Dürtüsellik Ölçeği ile oyun motivasyonu ise Dijital Oyun Motivasyon Ölçeği ile toplanan verilerle ölçülmüştür. Araştırmada aşağıdaki model sunulmuştur.



Şekil 3.1: Araştırma Modeli

3.2. Örneklem

Araştırmanın örneklemini 14-20 yaş aralığında yer alan, lise öğrenimine devam eden (9., 10. 11. ve 12. sınıf) öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini için 350 kişi hedeflenmiş ancak hatalı ve eksik veriler çıkarılarak, 299 öğrenciyle yapılmıştır. Araştırma İstanbul ilinde yapılmış, araştırma verileri 20 Eylül-30 Kasım 2021 tarihleri arasında toplanmıştır. Katılımcılar kolay örnekleme yöntemi kullanılarak, gönüllülük ilkesine göre araştırmaya dâhil edilmiştir. Dolayısı ile araştırmaya dâhil olma kriterinin 14-20 yaş aralığında yer almak, lise öğrenimine devam ediyor olmak ve araştırmaya katılmaya gönüllü olmaktır.

Kolaylı örnekleme, seçkili (olasılıklı) örnekleme yöntemidir. Bilgi açısından Bu tekniğin kullanıldığı durumlarda örnekleme, araştırmacının rahatlıkla ulaşabileceği katılımcılardan oluşur. Nitekim bu yüzden kolaylı örneklemin bir adı da “hazır örnekleme”dir. Kolay ulaşılabilir veya elverişli örnekleme tamamen mevcut olan, ulaşması hızlı ve kolay olan öğelere dayanır. (Patton, 2005).

Kolay ulaşılabilir örneklemede araştırmacı, hali hazırda var olan öğeler içerisinde yeteri sayıda öğeyi örnekleme olarak belirler. Bu yüzden bu örnekleme şans eseri, tesadüfî, kazara örnekleme olarak da ifade edilmektedir (Singleton & Straits, 2005). Görüldüğü üzere, elverişli örnekleme, araştırmacının hedef evrenden örneklemini oluşturmak için ulaşabileceği en kolay öğelere yönelmesi yöntemidir ve alan yazındaki araştırmaların büyük çoğunluğu bu yöntemi tercih etmektedir.

Çizelge 3.1: Demografik Özelliklere İlişkin Frekans Dağılım Tablosu (N=299).

		n	%
Cinsiyetiniz	Erkek	158,00	52,84
	Kadın	141,00	47,16
Sınıf	9.Sınıf	11,00	3,68
	10.Sınıf	23,00	7,69
	11.Sınıf	119,00	39,80
	12.Sınıf	146,00	48,83
Yaş	Ort=17,41, Min=14, Max=20, ss=1,53		
Sosyo -ekonomik durum	Çok iyi	85,00	28,43
	iyi	93,00	31,10
	Orta	86,00	28,76
	Kötü	22,00	7,36
	Çok kötü	13,00	4,35

Çizelge 3.1:Demografik Özelliklere İlişkin Frekans Dağılım Tablosu (N=299).

		n	%
Alkol Kullanıyor musunuz ?	Evet	57,00	19,06
	Hayır	187,00	62,54
	Nadiren	55,00	18,39
Ailenizle birlikte mi yaşıyorsunuz ?	Evet	225,00	75,25
	Hayır	74,00	24,75

Çizelge 3.1’de araştırma kapsamına alınan bireylerin demografik özelliklerine bakıldığında; cinsiyetleri incelendiğinde, %52,84’ ünün Erkek, %47,162 sının Kadın, %3,68’ inin 9.Sınıf, %7,69’ unun 10.Sınıf, %39,80’ inin 11.Sınıf ve %48,83’ ünün 12.Sınıfta olduğu, Yaş değerlerinin 14-20 değerleri arasında ortalama 17,42 ve 1,53 ss ile dağıldığı görülmüştür. %28,43’ ünün Ekonomik durumunun çok iyi, %31,10’ unun iyi, %28,76’ sının Orta, %7,36’ sının Kötü ve %4,35’ inin ekonomik durumunun çok kötü olduğu,%19,06’ sının alkol kullandığı, %62,54’ ünün alkol kullanmadığı ve %18,39’ unun alkolü nadiren kullandığı, %75,25’ inin ailesiyle birlikte yaşadığı, görülmektedir

Çizelge 3.2: Oyun Özelliklere İlişkin Frekans Dağılım Tablosu (N=299)

		n	%
Hangi sıklıkla dijital oyun oynarsınız ?	Günde iki saatten az	39,00	13,04
	Günde iki saatten çok	87,00	29,10
	Haftada birkaç kez	63,00	21,07
	Ayda birkaç kez	84,00	28,09
	Hiçbiri	26,00	8,70
Genelde kendinizi nasıl hissettiğinizde dijital oyun oynarsınız ?	Enerjik / Mutlu	140,00	46,82
	Depresif / Hüzünlü	44,00	14,72
	Endişeli / Kaygılı	41,00	13,71
	Sıkılmış / Bunalmış	63,00	21,07
	Hiçbiri	11,00	3,68
Dijital oyun sonrası hissettiğim duygu	Mutluluk	112,00	37,46
	Üzüntü	26,00	8,70
	Endişe	31,00	10,37
	Öfke	46,00	15,38
	Korku	33,00	11,04
Hangi tür dijital oyunları oynamayı seversiniz ?	Hiçbiri	51,00	17,06
	Çevrimiçi Birinci Şahıs Nişancı Oyunları	46,00	15,38
	Aksiyon Oyunları	88,00	29,43
	Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası	55,00	18,39
	Çevrimiçi Spor Oyunları	31,00	10,37
	Eğitici Oyunlar	54,00	18,06
	Çevrimdışı Oyunlar	25,00	8,36

Çizelge 3.2’de araştırma kapsamına alınan bireylerin oyun oynama özelliklerine ilişkin demografik özelliklerine bakıldığında; Çalışmaya katılanların, %13,04’ ünün

günde iki saatten az, %29,10' unun günde iki saatten çok, %21,07' sinin haftada birkaç kez, %28,09' unun ayda birkaç kez dijital oyun oynadığı, dijital oyun oynarken %46,82' sinin enerjik, %14,72' sinin depresif, %13,71' inin endişeli ve %21,07' sinin sıkılmış hissettiği, dijital oyun sonrası hisler incelendiğinde, %37,46' sının mutlu, %8,7' sinin üzüntülü, %10,37' sinin endişeli, %15,38' inin öfkeli, %11,04' ünün korkulu hissettiği ve oynadıkları dijital oyun türleri incelendiğinde, %15,38' inin çevrimiçi birinci şahıs nişancı oyunları, %29,43' ünün aksiyon oyunları, %18,39' unun çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası oyunları, %10,37' sinin çevrimiçi spor oyunları, %18,06' sının eğitici dijital oyunlar ve %8,36' sının çevrimdışı dijital oyunlar oynadığı görülmüştür.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplamak amacıyla Demografik Form, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği, Barrat Dürtüsellik Ölçeği Kısa Form (BIS-11 KF) Ölçeği kullanılmıştır.

3.3.1 Demografik form

Cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi, sosyo-ekonomik durum, alkol kullanımı, aileyle birlikte yaşama ,oyun süresi, genelde hangi durumlarda oyun oynadıkları, oyun sonrası hissettiği duygu ,sevilen oyun türlerine ilişkin bilgilerin elde edilmesine yönelik sorulardan oluşmaktadır (Ek-3)de sunulmuştur.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından geliştirilen ve Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçe geçerlik güvenirliği yapılan DOBÖ-7, beşli likert tipinde, 7 maddeli ve tek boyutlu bir ölçektir. 1-5 aralığında (1=hiçbir zaman, 5=her zaman) puan (aralık: 7- 35) almaktadır. Ölçeğin Kapsam Geçerlik İndeksi $r=0.92$, Cronbach alfa katsayısı 0.72, madde toplam puan korelasyonları 0.52-0.76 arasındadır. Açımlayıcı faktör analizinde (AFA) tek boyuttan oluşan ölçek toplam varyansın %56.96'sını açıklamakta ve faktör yükleri 0.52-0.77 arasında değişmektedir. Doğrulayıcı faktör analizi sonuçlar ($\chi^2=14.22$, $p=0.37$, $sd=14$, $RMSEA=0.012$, $AGFI=0.92$, $CFI=0.99$, $GFI=0.96$ ve $SRMR=0.06$) modelin iyi uyum göstergelerine sahip olduğunu göstermektedir. Sonuçlar ölçeğin Türkçe formun, ergenlerin sorunlu dijital oyun oynama davranışlarının belirlenmesi veya erken tanısı için ve başka araştırmalarda geçerli ve güvenilir bir araç olarak kullanılabilceğini göstermektedir. DOBÖ-7'ye

göre oyun bağımlısı olup olmadığını belirlemek için monotetik ve politetik tanımlar kullanılmıştır. Monotetik tanıya göre, kişi yedi maddenin yedisine de üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa; politetik tanıya göre yedi maddenin en az dördüne üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır. Ölçek maddeleri Ek 5 de , kullanım izni Ek 7 de sunulmuştur.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ): Tekkurşun-Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirmiştir. Beşli likert tipi “hiç katılmıyorum”, “katılmıyorum”, “kararsızım”, “katılıyorum”, “tamamen katılıyorum” şeklinde sıralanmıştır. Ölçekte yer alan 19 soru, 3 alt faktör altında toplanmaktadır. Bu alt faktörlerden “Başarı ve Canlanma” ilk 5 maddeden (1,2,3,4,5), “Merak ve Sosyal Kabul” 9 maddeden(6,7,8,9,10,11,12,13,14), “Oyun İsteğinde Belirsizlik” son 5 (15,16,17,18,19)maddeden oluşmaktadır.

Başarı ve Canlanma: Katılımcıların dijital oyun oynamasında heyecan, merak, mutlu olma, hırs gibi içsel motivasyon kaynaklarını temsil etmektedir.

Merak ve Sosyal Kabul: Katılımcıların dijital oyun oynamasında ödül-kupa-zırh kazanma isteği, ses ve efektlerin çekiciliği gibi dışsal motivasyon kaynaklarını temsil etmektedir.

Oyun İsteğinde Belirsizlik: Bu alt boyutta katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve sonuçları arasında bağ kuramadan, dijital oyuna katılmasını temsil etmektedir.

“Başarı ve Canlanma” alt faktörü tek başına motivasyon değişkeninin % 29,98’ini, “Merak ve Sosyal Kabul” alt faktörü tek başına motivasyon değişkeninin % 11,78’ini, “Oyun İsteğinde Belirsizlik” tek başına motivasyon değişkeninin % 7’sini açıklamaktadır. Bu üç alt faktör birlikte motivasyon değişkenine ilişkin toplam varyansın % 48,77’sini açıklamaktadır. Ölçeğin yapı geçerliliği AFA ve DFA ile sınanmış ölçek güvenilirlik analizlerinde Cronbach alpha değeri “Başarı ve Canlanma” alt faktörü için 0.70, “Merak ve Sosyal Kabul” alt faktörü için 0.87 ve “Oyun İsteğinde Belirsizlik” alt faktörü için 0.72 olduğu raporlanmıştır. Ölçeğin üç faktörlü yapısının yapı geçerliliğini test etmek için yapılan DFA sonucunda ölçeğin uyum indeksleri; χ^2/sd 1.40, RMSEA .038, GFI .96, NFI .99, CFI .96, AGFI .95 olarak raporlanmıştır. Raporlanan sonuçlara göre ölçek kabul edilebilir ve mükemmel uyum değerlerine sahiptir ve ölçeğin üç faktörlü yapısı doğrulanmaktadır. Ölçek maddeleri

Ek 6 da kullanım izni Ek 8’te sunulmuştur.

Barratt Dürtüsellik Ölçeği Kısa Formu (BIS-11-KF): Patton ve arkadaşları (1995) tarafından geliştirilmiştir ve Türkçe geçerlilik güvenilirlik çalışması, Tamam ve diğerleri (2013) tarafından yapılmıştır. BIS-11-KF dürtüsellik görünümünü değerlendiren bir öz bildirim ölçeğidir. Ölçek 4’lü (1= nadiren/hiçbir zaman; 2= bazen; 3= sıklıkla; 4= hemen her zaman/her zaman) likert tiptedir ve ölçekte 15 madde yer almaktadır. Ölçekte “Plan Yapmama”, “Motor Dürtüsellik” ve “Dikkat Dürtüsellik” olmak üzere 3 alt faktör bulunmakta; her alt faktörün altında 5 madde yer almaktadır. İlk 1,2,3,4,5 madde plan yapmamayı ,6,7,8,9,10 maddeler motor dürtüsellik, 10,11,12,13,14,15 maddeler dikkat dürtüsellik ölçmektedir.

Ölçekten alınacak toplam puanın yüksekliği ne kadar fazla ise uygulayıcının dürtüsellik düzeyi o kadar yüksektir. *Dikkatsizlik* hızlı karar verme, *motor dürtüsellik*; düşünmeden harekete geçme, *plan yapmama*; o ana odaklı olma veya geleceği düşünmeme olarak tanımlanır. Katılımcının dikkat puanının yüksekliği kişinin daha dikkatsiz davranışlarda bulunduğunu, motor puanının yüksekliği motor hareketlilikteki artışı, plansızlık puanının yüksekliği yaşamı planlamasındaki istikrarsızlık ve plan yapamamaya işaret eder..

Ölçek güvenilirlik analizlerinde Cronbach alpha değeri “Plan Yapmama” alt faktörü için 0.80, “Motor Dürtüsellik” alt faktörü için 0.70 ve “Dikkat Dürtüsellik” alt faktörü için 0.64 ve ölçeğin tamamı için 0.82 olarak raporlanmıştır. Geçerlik analizi için ölçeğin Frontal Sistemler Davranış Ölçeği ile korelasyonları değerlendirilmiş, yapılan değerlendirme sonucunda orta-iyi düzeyde (0,31-0,67) korelasyonlarının olduğu raporlanmıştır. Bulgular ölçeğin kısa formunun Türkçe uyarlamasının faktöriyel yapısının sağlıklı gruplar için yeterli, güvenilir ve geçerli olduğunu göstermektedir. Ölçek maddeleri Ek 4 de kullanım izni Ek 9’da sunulmuştur

Çizelge 3.3: Ölçek Düzeylerine İlişkin Güvenilirlik Testi Sonucu

Cronbach's Alpha	N	Ölçek Adı
0,799	7	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam
0,852	5	Başarı ve Canlanma
0,875	9	Merak ve Sosyal Katkı
0,783	5	Oyun İsteğinde Belirsizlik
0,901	19	Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Toplam
0,783	5	Plan Yapmama
0,706	5	Motor Dürtüsellik
0,753	5	Dikkat Dürtüselligi
0,813	15	Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam

Çizelge 3.3 de araştırma kapsamında kullanılan ölçme aracının ölçek maddeleri, güvenilirlik analizi, sonuçlarını göstermektedir. Ölçme aracı kapsamında tespit edilen 5 alt boyutun her biri, 0.70 Cronbach's Alpha değerinden yüksek skorlar elde etmiştir.

Özdamar (2002:667) ve Tavşanel'e (2002) göre Cronbach Alpha katsayısı, .60-.79 arası oldukça güvenilir, .80-100 arası ise yüksek derecede güvenilir olduğunu gösterir. Ayrıca; Sipahi, Yurtkoru ve Çinko'ya (2008:89) göre Cronbach Alpha değerinin 0,70 ve üstü olduğu durumlarda ölçeğin güvenilir olduğu kabul edilmektedir. Ancak soru sayısının az olduğu alt boyutlarda bu sınır 0,60 ve üstü olarak da kabul edilebilmektedir. Nunnally (1978) Child'da (1970) makul olarak ölçeklerin güvenilirliği konusunda Cronbach Alpha değerinin 0.60 değerinden büyük olmasını, ölçeğin güvenilirliği konusunda bir işaret olarak değerlendirmiştir .

Bu anlamda veri toplama aracının tüm alt boyutlarının alfa değerlerinin güvenilirlik sayılarının üzerinde olduğu için kabul edilebilir nitelikte olduğu saptanmıştır.

7 maddelik dijital oyun bağımlılık ölçeği için yapılan güvenilirlik test sonucunun 0,799, 5 maddelik başarı ve canlanma alt boyutunun 0,852, 9 maddelik merak ve sosyal katkı alt boyutunun 0,875, 5 maddelik oyun istediğinde belirsizlik alt boyutunun 0,783, 19 maddelik dijital oyun oynama motivasyonu ölçeğinin 0,901, 5 maddelik plan yapmama alt boyutunun 0,783, 5 maddelik motor Dürtüsellik alt boyutunun 0,706, 5 maddelik dikkat Dürtüsellik alt boyutunun 0,753 ve 15 maddelik Barratt Dürtüsellik ölçeğinin güvenilirlik testi sonucunun 0,813 olarak hesaplandığı görülmüştür. Bu istatistik değerinin 0,70' den büyük olması ölçeğin güvenilir

olduğunu göstermektedir.

3.4. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmacı tarafından İstanbul Gedik Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na yapılmış olan 2020/04 numaralı etik kurul başvurusu 16/09/2020 tarihinde kabul edilmiştir. Etik kurul onayı sonrası ise pandemi sebebiyle okulların kapalı olması sebebiyle ; ‘surveey ‘üzerinden oluşturulan veri formu kendileriyle paylaşılmış ve doldurmaları talep edilmiştir. İstanbulda yaşayan ve lise öğrenimine devam eden 14-20 yaş arası öğrencilere sırasıyla araştırmacı tarafından oluşturulan yarı yapılandırılmış Sosyo demografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) , Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ) , Barrat Dürtüsellik Ölçeği Kısa Form (BIS-11KF) uygulanmış ve veriler toplanmıştır.

Surveey uygulamasından toplanan veriler analiz edilmek üzere programdan alınmıştır. Gönüllü olanlar çalışmaya dair bilgilendirilmiş onam formunu onaylamadan ankete geçememiştir. Çalışmadan elde edilen verilerinin istatistiksel analizi “Statistical Package for Social Sciences” (SPSS) Version 25 istatistik programı kullanılmıştır. Verilerin analizinde çarpıklık, basıklık değerlerinin -1 ile +1 aralığında olması nedeniyle elde edilen verilere parametrik testler uygulanmıştır. Aralarındaki ilişki ; normal dağılması nedeniyle pearson korelasyon testi yapılmış, yapılan analiz sonucu değişkenler arası ilişki bulunmuş hangi değişkenlerin ne kadar yordadığını bulmak içinde çoklu regresyon analizi yapılmıştır. Çalışmanın istatistiksel analizinde, değerlendirmeye alınan değişkenler, aritmetik ortalama (\bar{x}), standart sapma (ss), sayı ve yüzde değerleri ile tanımlanmıştır. Çalışmada; cinsiyet, sınıf düzeyi, oyun süresi, oyun türleri gibi demografik değişkenlerle verilerin karşılaştırılmasında bağımsız t testi, Anova testleri uygulanmıştır. Anlamlılık $p < 0,05$ olarak kabul edilmiştir.

3.4.1 Normallik analizi

Çizelge 3.4: Ölçek Düzeylerine İlişkin Frekans Dağılım Tablosu (N=299)

	Ort.	Min.	Max.	ss
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek	20,78	7,00	35,00	6,48
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçek	65,37	19,00	89,00	14,82
Başarı ve Canlanma	17,27	5,00	25,00	5,18
Merak ve Sosyal Katkı	32,02	9,00	45,00	8,11
Oyun İsteğinde Belirsizlik	16,08	5,00	25,00	4,92
Barrat Dürtüsellik Ölçeği Toplam	34,62	17,00	54,00	7,92
Plan Yapmama	12,26	5,00	20,00	3,63
Motor Dürtüsellik	11,55	5,00	20,00	3,47
Dikkat Dürtüselligi	10,81	5,00	20,00	3,23

Dijital oyun bağımlılık düzeylerinin 7-35 değerleri arasında ortalama 20,78 ve 6,48 ss ile dağıldığı,

Başarı ve canlanma düzeylerinin 5-25 değerleri arasında ortalama 17,27 ve 5,18 ss, Merak ve sosyal katkı düzeylerinin 9-45 değerleri arasında ortalama 32,02 ve 8,11 ss, Oyun isteğinde belirsizlik düzeylerinin 5-25 değerleri arasında ortalama 16,08 ve 4,92 ss ve Dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin 19-89 değerleri arasında ortalama 65,37 ve 14,82 ss ile dağıldığı,

Plan yapmama düzeylerinin 5-20 değerleri arasında ortalama 12,26 ve 3,63 ss, Motor Dürtüsellik düzeylerinin 5-20 değerleri arasında ortalama 11,55 ve 3,47 ss, Dikkat Dürtüsellik düzeylerinin 5-20 değerleri arasında ortalama 10,81 ve 3,23 ss ve Barratt Dürtüsellik ölçek düzeylerinin 17-54 değerleri arasında ortalama 34,62 ve 7,92 ss ile dağıldığı görülmüştür.

Çizelge 3.5: Ölçek Düzeylerine İlişkin Frekans Dağılım Tablosu (N=299).

	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplam	Başarı ve Canlanma	Merak ve Sosyal Katkı	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Toplam	Plan Yapmama	Motor Dürtüsellik	Dikkat Dürtüselligi	Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam
Çarpıklık	0,024	-0,567	-0,812	-0,567	-0,956	-0,173	0,228	0,053	-0,309
Basıklık	-0,401	-0,592	0,576	-0,533	0,895	-0,781	-0,628	-0,490	-0,426

Çizelge 3.5 incelendiğinde; Dijital bağımlılık ölçek düzeyleri, Dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri ile alt boyut düzeyleri ve Barratt Dürtüsellik ölçek düzeyleri ile alt boyut düzeylerinin normalliği için çarpıklık, basıklık katsayıları incelenmiştir. Bu değerlerin -1 ile +1 arasında olması değişkenlerin normal dağılımdan geldiğini göstermiştir. Buna göre eğer dağılım normal ise çarpıklık ve basıklık katsayılarının -1 ile 1 aralığında olması gerektiği belirtilmektedir (George ve Mallery, 2001; Leech ve diğerleri, 2005) Karşılaştırma ve ilişki testlerinde parametrik (t testi, frekans analizi, korelasyon, Anova) testleri uygulanmıştır

4. BULGULAR

4.1 Bireylerin Dürtüsel Davranış, Dijital Oyun Motivasyonları ve Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Demografik Özelliklerin Karşılaştırılması

Çizelge 4.1: Katılımcıların Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Cinsiyet Açısından Karşılaştırılmasının Bağımsız T Testi Sonucu

		Cinsiyetiniz		t Testi	
		Ort.	ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Erkek	21,82	6,41	2,997	0,003*
	Kadın	19,60	6,37		
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği	Erkek	67,39	13,68	2,51	0,013*
	Kadın	63,11	15,75		
Başarı ve Canlanma	Erkek	18,02	5,19	2,671	0,008*
	Kadın	16,43	5,05		
Merak ve Sosyal Katkı	Erkek	33,56	7,63	3,56	0,001*
	Kadın	30,28	8,30		
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Erkek	15,80	5,10	-1,041	0,299
	Kadın	16,40	4,72		
Barratt Dürtüsellik Ölçeği	Erkek	35,05	7,93	1,005	0,315
	Kadın	34,13	7,92		
Plan Yapmama	Erkek	12,60	3,65	1,72	0,086
	Kadın	11,88	3,58		
Motor Dürtüsellik	Erkek	11,77	3,35	1,146	0,253
	Kadın	11,30	3,60		
Dikkat Dürtüsellliği	Erkek	10,68	2,99	-0,693	0,489
	Kadın	10,94	3,48		

* $p < 0,05$

Çizelge 4.1’de araştırma kapsamına alınan bireylerin cinsiyete göre dürtüsel davranış ve oyun motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin bağımsız t testi sonuçları verilmiştir. Çizelge incelendiğinde; cinsiyete göre dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyi ve dijital oyun motivasyonu ölçek düzeyleri anlamlı şekilde farklılaşmaktadır ($p < 0,05$).

Dijital oyun bağımlılık ölçek düzeyleri açısından cinsiyetler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p < 0,05$). Erkeklerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri anlamlı derecede yüksektir. Dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri açısından cinsiyetler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık

bulunmaktadır ($p<0,05$). Erkeklerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri anlamlı derecede yüksektir

Başarı ve canlanma düzeyleri açısından cinsiyetler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Erkeklerin başarı ve canlanma düzeyleri anlamlı derecede yüksektir. Merak ve sosyal katkı düzeyleri açısından cinsiyetler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Erkeklerin merak ve sosyal katkı düzeyleri anlamlı derecede yüksektir.

Çizelge 4.2: Katılımcılarda Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarına İlişkin Yaş Değerleri ile Korelasyon Sonuçları

	Yaşınız	
	r	p
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	0,012	0,838
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği	-0,059	0,308
Başarı ve Canlanma	-0,071	0,224
Merak ve Sosyal Katkı	-0,111	0,056
Oyun İsteğinde Belirsizlik	0,078	0,178
Barratt Dürtüsellik Ölçeği	0,050	0,388
Plan Yapmama	,133**	0,021*
Motor Dürtüsellik	-0,051	0,375
Dikkat Dürtüsellliği	0,029	0,622

* $p<0,05$, ***korelasyon katsayısı*

Çizelge 4.2’de araştırma kapsamına alınan bireylerin yaşa göre dürtüsel davranış ve oyun motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin korelasyon sonuçları verilmiştir. Çizelge incelendiğinde; Barrat dürtüsellik ölçeği alt boyutu anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Plan yapmama düzeyleri ile yaş değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0,05$). Aralarındaki ilişki pozitif yönlü gücü zayıf derecededir ($r=0,133$). Plan yapmama düzeyleri arttıkça yaş değerleri artmaktadır.

Çizelge 4.3: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Sınıf Düzeyleri Açısından Karşılaştırılmasının Anova Testi Sonucu

		Sınıf		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplam	9.Sınıf	20,55	9,78	0,076	0,973	-
	10.Sınıf	20,57	6,19			
	11.Sınıf	20,61	5,93			
	12.Sınıf	20,96	6,72			
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Toplam	9.Sınıf	58,64	18,18	1,349	0,259	-
	10.Sınıf	64,78	11,67			
	11.Sınıf	66,97	12,62			
	12.Sınıf	64,66	16,50			
Başarı ve Canlanma	9.Sınıf	15,45	8,07	1,238	0,296	-
	10.Sınıf	17,43	5,88			
	11.Sınıf	17,87	4,78			
	12.Sınıf	16,90	5,11			
Merak ve Sosyal Katkı	9.Sınıf	31,73	12,23	0,417	0,741	-
	10.Sınıf	33,00	8,70			
	11.Sınıf	32,46	6,85			
	12.Sınıf	31,52	8,63			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	9.Sınıf	11,45	5,16	4,959	0,002*	1<3
	10.Sınıf	14,35	4,48			
	11.Sınıf	16,65	4,80			
	12.Sınıf	16,25	4,88			
Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam	9.Sınıf	28,09	9,09	5,175	0,002*	1<3
	10.Sınıf	31,52	8,25			
	11.Sınıf	36,04	7,67			
	12.Sınıf	34,43	7,66			
Plan Yapmama	9.Sınıf	10,55	4,13	2,575	0,054	-
	10.Sınıf	10,70	4,17			
	11.Sınıf	12,47	3,55			
	12.Sınıf	12,47	3,50			
Motor Dürtüsellik	9.Sınıf	9,73	3,55	2,92	0,034*	1<3
	10.Sınıf	10,83	3,23			
	11.Sınıf	12,17	3,31			
	12.Sınıf	11,29	3,56			
Dikkat Dürtüselligi	9.Sınıf	7,82	3,22	5,274	0,001*	1<3
	10.Sınıf	10,00	3,21			
	11.Sınıf	11,40	3,09			
	12.Sınıf	10,67	3,21			

* $p < 0,05$, ***tukey testi*

Çizelge 4.3’de araştırma kapsamına alınan bireylerin sınıf düzeylerine göre dürtüsel davranış ve oyun motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin anova sonuçları verilmiştir. Çizelge incelendiğinde; bireylerin dijital oyun oynama motivasyonu alt boyutu ile Barrat Dürtüsellik Ölçeği sınıf düzeylerine göre anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır ($p > 0,05$)

Oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri ve sınıf düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). 9. Sınıfta olanların oyun istediğinde belirsizlik düzeyleri 11. ve 12. Sınıftakilerin oyun istediğinde belirsizlik düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Motor Dürtüsellik düzeyleri açısından sınıf düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). 9. Sınıfta olanların motor dürtüsellik düzeyleri 11. Sınıfta olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Dikkat Dürtüsellik düzeyleri açısından sınıf düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). 9. Sınıfta olanların dikkat dürtüsellik düzeyleri 11.ve 12. Sınıfta olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Barratt Dürtüsellik ölçek düzeyleri açısından sınıf düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). 9. Sınıfta olanların Barratt Dürtüsellik ölçek düzeyleri 11.ve 12. Sınıfta olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür.

Çizelge 4.4: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Sosyo-Ekonomik Düzey Açısından Karşılaştırılmasının Anova Testi Sonucu

		Sosyo-ekonomik durum		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplam	Çok iyi	21,51	5,56	1,621	0,169	-
	iyi	19,56	6,57			
	Orta	20,92	7,48			
	Kötü	22,73	5,03			
	Çok kötü	20,46	5,7			
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Toplam	Çok iyi	69,31	10,69	2,884	0,023*	2<1
	iyi	62,27	15,56			
	Orta	64,36	17,36			
	Kötü	68	11,37			
	Çok kötü	64,08	15,23			
Başarı ve Canlanma	Çok iyi	18,2	4,81	1,983	0,097	-
	iyi	16,27	5,1			
	Orta	17,19	5,7			
	Kötü	18,59	4,25			
	Çok kötü	16,69	5,07			
Merak ve Sosyal Katkı	Çok iyi	33,81	6,01	2,257	0,063	-
	iyi	30,32	8,76			
	Orta	32,14	9,23			
	Kötü	32,68	6,69			
	Çok kötü	30,46	7,77			

Çizelge 4.4: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Sosyo-Ekonomik Düzey Açısından Karşılaştırılmasının Anova Testi Sonucu

		Sosyo-ekonomik durum		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Çok iyi	17,29	4,57	2,666	0,033*	1>3
	iyi	15,68	4,77			
	Orta	15,03	5,52			
	Kötü	16,73	4,23			
	Çok kötü	16,92	3,55			
Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam	Çok iyi	35,24	8,05	2,081	0,083	-
	iyi	35,15	8,86			
	Orta	32,66	7,23			
	Kötü	36,18	6,18			
	Çok kötü	37	4,9			
Plan Yapmama	Çok iyi	11,67	3,47	2,555	0,039*	2>1
	iyi	12,78	3,84			
	Orta	11,77	3,67			
	Kötü	13,41	2,91			
	Çok kötü	13,69	2,9			
Motor Dürtüsellik	Çok iyi	12,42	3,33	3,535	0,008*	1>3
	iyi	11,71	3,61			
	Orta	10,49	3,53			
	Kötü	11,5	2,76			
	Çok kötü	11,77	2,49			
Dikkat Dürtüselligi	Çok iyi	11,14	3,09	0,888	0,472	-
	iyi	10,66	3,51			
	Orta	10,41	3,25			
	Kötü	11,27	2,83			
	Çok kötü	11,54	2,44			

Dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri açısından sosyo ekonomik düzeyler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır SED iyi olanların oyun istediğinde belirsizlik düzeyleri SED çok iyi olanlara göre anlamlı derecede düşüktür. Oyun istediğinde belirsizlik düzeyleri açısından sosyo ekonomik düzeyler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). SED çok iyi olanların oyun istediğinde belirsizlik düzeyleri SED orta olanlara göre anlamlı derecede yüksektir. SED çok iyi olanların oyun istediğinde belirsizlik düzeyleri SED iyi olanlara göre anlamlı derecede yüksektir

Plan yapmama düzeyleri açısından sosyo ekonomik düzeyler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). SED iyi olanların plan yapmama düzeyleri SED çok iyi olanlara göre anlamlı derecede düşüktür. Motor Dürtüsellik düzeyleri açısından sosyo ekonomik düzeyler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir

farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). SED çok iyi olanların motor Dürtüsellik düzeyleri SED orta olanlara göre anlamlı derecede yüksektir.

Çizelge 4.5: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Aile ile Yaşama Durumları ile Karşılaştırmasının Bağımsız T Testi Sonucu

		Ailenizle birlikte mi yaşıyorsunuz ?		Bağımsız Örneklem t Testi	
		Ort.	ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplam	Evet	20,03	6,13	-3,326	0,001*
	Hayır	23,05	6,99		
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Toplam	Evet	64,68	14,73	-1,408	0,16
	Hayır	67,47	15,02		
Başarı ve Canlanma	Evet	17,12	5,11	-0,878	0,381
	Hayır	17,73	5,4		
Merak ve Sosyal Katkı	Evet	31,54	8	-1,771	0,078
	Hayır	33,46	8,31		
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Evet	16,02	5,05	-0,403	0,687
	Hayır	16,28	4,53		
Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam	Evet	34,35	8,03	-1,023	0,307
	Hayır	35,43	7,59		
Plan Yapmama	Evet	11,99	3,66	-2,295	0,022*
	Hayır	13,09	3,43		
Motor Dürtüsellik	Evet	11,64	3,6	0,833	0,406
	Hayır	11,26	3,05		
Dikkat Dürtüsellliği	Evet	10,72	3,23	-0,844	0,399
	Hayır	11,08	3,23		

* $p<0,05$

Çizelge 4.5’de araştırma kapsamına alınan bireylerin aile ile yaşama durumlarına göre dürtüsel davranış ve oyun motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin Bağımsız t testi sonuçları verilmiştir. Çizelge incelendiğinde; bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile Barrat dürtüsellik ölçeği alt boyutu aile yaşama durumlarına göre anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır ($p<0,05$)

Dijital oyun bağımlılık ölçek düzeyleri açısından aile ile yaşama durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$) Ailesi ile yaşayanların dijital oyun bağımlılık düzeyleri anlamlı derecede düşüktür.

Plan yapmama düzeyleri açısından aile ile yaşama durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$) Ailesi ile yaşayanların plan yapmama düzeyleri anlamlı derecede düşüktür.

Çizelge 4.6: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Alkol Kullanımı ile Karşılaştırmasının Anova Testi Sonucu

		Alkol Kullanıyor musunuz ?		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Dijital Oyun	Evet	20,49	5,62			
Bağımlılığı Ölçek	Hayır	20,5	6,77	1,205	0,301	-
Toplam	Nadiren	22	6,25			
Dijital Oyun Oynama	Evet	67,88	12,33			
Motivasyonu Ölçeği	Hayır	64,27	15,63	1,495	0,226	-
Toplam	Nadiren	66,51	14,18			
Başarı ve Canlanma	Evet	17,72	4,58			
	Hayır	16,93	5,43	1,149	0,318	-
	Nadiren	17,98	4,85			
Merak ve Sosyal Katkı	Evet	32,4	6,39			
	Hayır	31,58	8,6	0,815	0,444	-
	Nadiren	33,09	7,98			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Evet	17,75	3,73			1>2
	Hayır	15,76	5,11	4,241	0,015*	1>3
	Nadiren	15,44	5,07			
Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam	Evet	37,61	7,17			1>2
	Hayır	34,02	8,15	5,264	0,006*	1>3
	Nadiren	33,55	7,25			
Plan Yapmama	Evet	12,93	3,58			
	Hayır	11,99	3,64	1,61	0,202	-
	Nadiren	12,49	3,59			
Motor Dürtüsellik	Evet	12,51	3,3			
	Hayır	11,52	3,53	4,17	0,016*	1>3
	Nadiren	10,64	3,25			
Dikkat Dürtüsellliği	Evet	12,18	3,06			1>2
	Hayır	10,5	3,18	6,582	0,002*	1>3
	Nadiren	10,42	3,24			

* $p < 0,05$, ***tukey testi*

Çizelge 4.6 da araştırma kapsamına alınan bireylerin alkol kullanımlarına göre dürtüsel davranış ve oyun motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin anova testi sonuçları verilmiştir. Çizelge incelendiğinde; bireylerin dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutu ile Barrat dürtüsellik ölçeği ve alt boyutları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır ($p < 0,05$)

Alkol kullananların oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri alkol kullanmayan ve nadir kullananlara göre anlamlı derecede yüksektir. Motor Dürtüsellik düzeyleri açısından alkol kullanma durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p < 0,05$). Alkol kullananların motor Dürtüsellik düzeyleri nadir kullananlara göre anlamlı derecede yüksektir. Dikkat Dürtüsellik düzeyleri açısından

alkol kullanma durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Alkol kullananların dikkat Dürtüsellik düzeyleri alkol kullanmayan ve nadir kullananlara göre anlamlı derecede yüksektir. Barlatt Dürtüsellik ölçek düzeyleri açısından alkol kullanma durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Alkol kullananların Barlatt Dürtüsellik ölçek düzeyleri alkol kullanmayan ve nadir kullananlara göre anlamlı derecede yüksektir

Çizelge 4.7: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Oyun Süresi ile Karşılaştırmasının Anova Testi Sonucu

		Hangi sıklıkla oyun oynarsınız ?		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplam	Günde iki saatten az	17,87	5,92			1<2
	Günde iki saatten çok	22,08	4,93			1<4
	Haftada birkaç kez	19,44	6,47	13,24	0,001*	3<4
	Ayda birkaç kez	23,42	6,46			
	Hiçbiri	15,46	6,68			
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Toplam	Günde iki saatten az	60,26	11,32			1<2
	Günde iki saatten çok	67,45	12,15			1<4
	Haftada birkaç kez	64,08	15,14	11,13	0,001*	3<4
	Ayda birkaç kez	70,73	13,33			
	Hiçbiri	51,92	20,35			
Başarı ve Canlanma	Günde iki saatten az	14,74	4,92			1<2
	Günde iki saatten çok	18,11	4,72			1<4
	Haftada birkaç kez	16,78	4,98	11,38	0,001*	3<4
	Ayda birkaç kez	19,2	4,35			
	Hiçbiri	13,19	6,27			
Merak ve Sosyal Katkı	Günde iki saatten az	30,21	6,8			1<2
	Günde iki saatten çok	33,36	6,73			1<4
	Haftada birkaç kez	31,1	8,35	9,129	0,001*	3<4
	Ayda birkaç kez	34,39	7,42			
	Hiçbiri	24,81	10,72			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Günde iki saatten az	15,31	3,4			1<2
	Günde iki saatten çok	15,98	4,81			1<4
	Haftada birkaç kez	16,21	4,82	2,515	0,042*	3<4
	Ayda birkaç kez	17,13	5,11			
	Hiçbiri	13,92	6,14			
Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam	Günde iki saatten az	33,59	7,72			
	Günde iki saatten çok	35,72	6,82			
	Haftada birkaç kez	34,1	8,74	0,769	0,546	-
	Ayda birkaç kez	34,14	8,24			
	Hiçbiri	35,23	8,68			

Çizelge 4.7: (Devamı) Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Oyun Süresi ile Karşılaştırmasının Anova Testi Sonucu

		Hangi sıklıkla oyun oynarsınız ?		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Plan Yapmama	Günde iki saatten az	11,92	3,81	1,875	0,115	-
	Günde iki saatten çok	13,05	3,04			
	Haftada birkaç kez	11,6	3,91			
	Ayda birkaç kez	11,96	3,67			
	Hiçbiri	12,69	4,05			
Motor Dürtüsellik	Günde iki saatten az	11,41	3,48	0,348	0,845	-
	Günde iki saatten çok	11,51	3,33			
	Haftada birkaç kez	11,21	3,52			
	Ayda birkaç kez	11,85	3,5			
	Hiçbiri	11,77	3,87			
Dikkat Dürtüsellliği	Günde iki saatten az	10,26	3,15	1,367	0,245	-
	Günde iki saatten çok	11,17	2,6			
	Haftada birkaç kez	11,29	3,8			
	Ayda birkaç kez	10,33	3,3			
	Hiçbiri	10,77	3,41			

* $p < 0,05$, ***tukey testi*

Çizelge 4.7 de araştırma kapsamına alınan bireylerin oyun oynama sürelerine göre dürtüsel davranış ve oyun motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin anova testi sonuçları verilmiştir. Çizelge incelendiğinde; bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği ile dijital oyun oynama motivasyonu ve alt boyutlarıyla anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. ($p < 0,05$)

Dijital oyun bağımlılık ölçek düzeyleri açısından oyun oynama sıklıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p < 0,05$). Günde iki saatten az oynayanların düzeyleri, günde iki saatten fazla ve ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşük, Haftada birkaç kez oynayanların düzeyleri ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür.

Başarı ve canlanma düzeyleri açısından oyun oynama sıklıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p < 0,05$). Günde iki saatten az oynayanların düzeyleri, günde iki saatten fazla ve ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşük, Haftada birkaç kez oynayanların düzeyleri ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Merak ve sosyal katkı düzeyleri açısından oyun oynama sıklıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p < 0,05$). Günde iki saatten az oynayanların

düzeyleri, günde iki saatten fazla ve ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşük, Haftada birkaç kez oynayanların düzeyleri ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri açısından oyun oynama sıklıkları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Günde iki saatten az oynayanların düzeyleri, günde iki saatten fazla ve ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşük, Haftada birkaç kez oynayanların düzeyleri ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri açısından oyun oynama sıklıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Günde iki saatten az oynayanların düzeyleri, günde iki saatten fazla ve ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşük, Haftada birkaç kez oynayanların düzeyleri ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür.

Çizelge 4.8: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Oyun Oynarken His Durumları ile Karşılaştırmasının Anova Testi Sonucu

		Oyun Oynarken His		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplam	Enerjik / Mutlu	21,52	6,52	4,302	0,002*	1>5
	Depresif / Hüzünlü	22,39	6,27			2>5
	Endişeli / Kaygılı	19,93	5,22			
	Sıkılmış / Bunalmış	19,57	6,79			
	Hiçbiri	14,91	5,2			
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Toplam	Enerjik / Mutlu	66,22	15,27	2,614	0,036*	2>5
	Depresif / Hüzünlü	69,2	11,59			
	Endişeli / Kaygılı	64,51	12,99			
	Sıkılmış / Bunalmış	63,16	16,71			
	Hiçbiri	55,09	9,92			
Başarı ve Canlanma	Enerjik / Mutlu	17,42	5,31	2,589	0,037*	2>5
	Depresif / Hüzünlü	18,57	5,02			
	Endişeli / Kaygılı	17,02	5,1			
	Sıkılmış / Bunalmış	16,9	4,83			
	Hiçbiri	13,18	4,9			
Merak ve Sosyal Katkı	Enerjik / Mutlu	32,64	8,26	2,738	0,029*	2>5
	Depresif / Hüzünlü	33,89	6,51			
	Endişeli / Kaygılı	32,32	7,2			
	Sıkılmış / Bunalmış	29,9	8,95			
	Hiçbiri	27,64	7,32			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Enerjik / Mutlu	16,16	5,3	0,981	0,408	-
	Depresif / Hüzünlü	16,75	3,95			
	Endişeli / Kaygılı	15,17	4,31			
	Sıkılmış / Bunalmış	16,35	5,24			
	Hiçbiri	14,27	3,29			

Çizelge 4.8: (Devamı) Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Oyun Oynarken His Durumları ile Karşılaştırmasının Anova Testi Sonucu

		Oyun Oynarken His		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam	Enerjik / Mutlu	34,53	8,14			
	Depresif / Hüzünlü	37,16	7,5			
	Endişeli / Kaygılı	35,02	7,46	2,578	0,038*	2>5
	Sıkılmış / Bunalmış	33,65	7,38			
	Hiçbiri	29,55	9,26			
Plan Yapmama	Enerjik / Mutlu	12,29	3,77			
	Depresif / Hüzünlü	12,55	3,56			
	Endişeli / Kaygılı	12,73	3,54	1,357	0,249	-
	Sıkılmış / Bunalmış	12,08	3,17			
	Hiçbiri	10	4,49			
Motor Dürtüsellik	Enerjik / Mutlu	11,61	3,51			
	Depresif / Hüzünlü	12,57	3,39			
	Endişeli / Kaygılı	11,24	3,41	1,622	0,169	
	Sıkılmış / Bunalmış	10,89	3,25			
	Hiçbiri	11,55	4,27			
Dikkat Dürtüselligi	Enerjik / Mutlu	10,62	3,22			1>5
	Depresif / Hüzünlü	12,05	2,81			2>5
	Endişeli / Kaygılı	11,05	3,02	4,05	0,003*	
	Sıkılmış / Bunalmış	10,68	3,41			
	Hiçbiri	8	2,9			

* $p<0,05$, ***tukey testi*

Çizelge 4.8 de araştırma kapsamına alınan bireylerin oyun oynarken his durumlarına göre dürtüsel davranış ve oyun motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin anova testi sonuçları verilmiştir. Çizelge incelendiğinde; bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği, barrat dürtüsellik ölçeği ve dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği ve alt boyutlarıyla anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. ($p<0,05$)

Dijital oyun bağımlılık ölçek düzeyleri açısından oyun oynarken yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun oynarken hiçbir his yaşamayanların düzeyleri enerjik ve depresif olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri açısından oyun oynarken yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun oynarken hiçbir his yaşamayanların düzeyleri depresif olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür.

Başarı ve canlanma düzeyleri açısından oyun oynarken yaşanan his durumları

arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun oynarken hiçbir his yaşamayanların düzeyleri depresif olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Merak ve sosyal katkı düzeyleri açısından oyun oynarken yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun oynarken hiçbir his yaşamayanların düzeyleri depresif olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür).

Barlatt Dürtüsellik ölçek düzeyleri açısından oyun oynarken yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun oynarken hiçbir his yaşamayanların düzeyleri depresif olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Dikkat Dürtüsellik düzeyleri açısından oyun oynarken yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun oynarken hiçbir his yaşamayanların düzeyleri enerjik ve depresif olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür.

Çizelge 4.9: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Oyun Sonrası His Durumları ile Karşılaştırmasının Anova Testi Sonucu

		Oyun sonrası his		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplam	Mutluluk	21,29	5,73	10,94	0,001*	1>6
	Üzüntü	21,73	7,21			2>6
	Endişe	21,87	5,16			3>6
	Öfke	23,09	5,89			4>6
	Korku	22,52	5,57			5>6
	Hiçbiri	15,29	6,7			
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Toplam	Mutluluk	67,5	11,47	19,16	0,001*	1>6
	Üzüntü	68,62	13,14			2>6
	Endişe	67,26	14,39			3>6
	Öfke	71,5	10,01			4>6
	Korku	69,82	9,57			5>6
	Hiçbiri	49,49	18,31			
Başarı ve Canlanma	Mutluluk	17,4	4,74	13,85	0,001*	1>6
	Üzüntü	18,88	4,32			2>6
	Endişe	18	5,29			3>6
	Öfke	19,65	3,84			4>6
	Korku	18,76	4,35			5>6
	Hiçbiri	12,61	5,28			
Merak ve Sosyal Katkı	Mutluluk	33,38	6,46	13,68	0,001*	1>6
	Üzüntü	34,23	7,55			2>6
	Endişe	32,42	7,19			3>6
	Öfke	34,91	6,65			4>6
	Korku	33	5,8			5>6
	Hiçbiri	24,41	10,2			

Çizelge 4.9: (Devamı) Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Oyun Sonrası His Durumları ile Karşılaştırmasının Anova Testi Sonucu

		Oyun sonrası his		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Mutluluk	16,72	4,34	8,348	0,001*	1>6
	Üzüntü	15,5	5,23			2>6
	Endişe	16,84	3,72			3>6
	Öfke	16,93	5,23			4>6
	Korku	18,06	4,07			5>6
	Hiçbiri	12,47	5,22			
Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam	Mutluluk	35,53	7,95	5,155	0,001*	1>6
	Üzüntü	31,54	8,13			2>6
	Endişe	38,23	6,66			3>6
	Öfke	34,65	8,14			4>6
	Korku	36,18	6,55			5>6
	Hiçbiri	30,94	7,54			
Plan Yapmama	Mutluluk	12,67	3,56	2,3	0,045*	1>6
	Üzüntü	11,31	3,74			2>6
	Endişe	13,35	3,13			3>6
	Öfke	12,17	3,5			4>6
	Korku	12,48	3,13			5>6
	Hiçbiri	11,12	4,15			
Motor Dürtüsellik	Mutluluk	11,63	3,56	4,205	0,001*	1>6
	Üzüntü	10,23	3,22			2>6
	Endişe	13,03	3,03			3>6
	Öfke	11,76	3,16			4>6
	Korku	12,64	3,13			5>6
	Hiçbiri	10,25	3,6			
Dikkat Dürtüsellliği	Mutluluk	11,23	3,09	2,989	0,012*	1>6
	Üzüntü	10	3,41			2>6
	Endişe	11,84	2,48			3>6
	Öfke	10,72	3,09			4>6
	Korku	11,06	2,76			5>6
	Hiçbiri	9,57	3,87			

* $p < 0,05$, ***tukey testi*

Çizelge 4.9 da araştırma kapsamına alınan bireylerin oyun sonrası his durumlarına göre dürtüsel davranış ve oyun motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin anova testi sonuçları verilmiştir. Çizelge incelendiğinde; bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği, barrat dürtüsellik ölçeği ve dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği ve alt boyutlarıyla anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. ($p < 0,05$)

Dijital oyun bağımlılık ölçek düzeyleri açısından oyun sonrası yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p < 0,05$). Oyun sonrası hiçbir his hissetmeyenlerin düzeyleri, mutlu, üzgün, endişeli, öfkeli, korkulu olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür.

Başarı ve canlanma düzeyleri açısından oyun sonrası yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun sonrası hiçbir his hissetmeyenlerin düzeyleri, mutlu, üzgün, endişeli, öfkeli, korkulu olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Merak ve sosyal katkı düzeyleri açısından oyun sonrası yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun sonrası hiçbir his hissetmeyenlerin düzeyleri, mutlu, üzgün, endişeli, öfkeli, korkulu olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri açısından oyun sonrası yaşanan his durumları istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun sonrası hiçbir his hissetmeyenlerin düzeyleri, mutlu, üzgün, endişeli, öfkeli, korkulu olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri açısından oyun sonrası yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun sonrası hiçbir his hissetmeyenlerin düzeyleri, mutlu, üzgün, endişeli, öfkeli, korkulu olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür.

Plan yapmama düzeyleri açısından oyun sonrası yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun sonrası hiçbir his hissetmeyenlerin düzeyleri, mutlu, üzgün, endişeli, öfkeli, korkulu olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Motor Dürtüsellik düzeyleri açısından oyun sonrası yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun sonrası hiçbir his hissetmeyenlerin düzeyleri, mutlu, üzgün, endişeli, öfkeli, korkulu olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Dikkat Dürtüsellik düzeyleri açısından oyun sonrası yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun sonrası hiçbir his hissetmeyenlerin düzeyleri, mutlu, üzgün, endişeli, öfkeli, korkulu olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Barratt Dürtüsellik ölçek düzeyleri açısından oyun sonrası yaşanan his durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Oyun sonrası hiçbir his hissetmeyenlerin düzeyleri, mutlu, üzgün, endişeli, öfkeli, korkulu olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür.

Çizelge 4.10: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Sevilen Oyun Türleri ile Karşılaştırmasının Anova Testi Sonucu

		Hangi tür oyunları oynamayı seversiniz?		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplam	Çevrim içi Birinci Şahıs Nişancı	20,43	6,33			2>6
	Aksiyon	20,94	6,45			3>6
	Çevrim içi Çok Oyunculu Savaş Arenası	22,45	5,47	3,565	0,004*	5>6
	Çevrim içi Spor Oyunları	19,77	5,01			
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Toplam	Eğitici Oyunlar	21,69	7,93			
	Çevrim dışı oyunlar	16,4	5,25			
	Çevrim içi Birinci Şahıs Nişancı	66,78	14,88			
	Aksiyon	65,08	15,71			
	Çevrim içi Çok Oyunculu Savaş Arenası	68,2	10,9	0,944	0,453	-
	Çevrim içi Spor Oyunları	65,32	9,9			
	Eğitici Oyunlar	63,31	19,86			
Başarı ve Canlanma	Çevrim dışı oyunlar	62,08	10,69			
	Çevrim içi Birinci Şahıs Nişancı	17,93	5,04			
	Aksiyon	17,22	5,42			
	Çevrim içi Çok Oyunculu Savaş Arenası	18,84	4,11	2,408	0,037*	3>6
	Çevrim içi Spor Oyunları	17,03	4,62			
	Eğitici Oyunlar	16,3	6,2			
	Çevrim dışı oyunlar	15,2	4,06			
Merak ve Sosyal Katkı	Çevrim içi Birinci Şahıs Nişancı	31,91	7,78			
	Aksiyon	32,35	8,23			
	Çevrim içi Çok Oyunculu Savaş Arenası	33,47	6,58	0,729	0,602	-
	Çevrim içi Spor Oyunları	31,52	6,28			
	Eğitici Oyunlar	31,06	10,47			
	Çevrim dışı oyunlar	30,52	7,61			
	Çevrim içi Birinci Şahıs Nişancı	16,93	4,8			
Oyun İsteğinde Belirsizlik	Aksiyon	15,51	4,72			
	Çevrim içi Çok Oyunculu Savaş Arenası	15,89	4,66	0,67	0,646	-
	Çevrim içi Spor Oyunları	16,77	3,58			
	Eğitici Oyunlar	15,96	6,1			
	Çevrim dışı oyunlar	16,36	5,14			

Çizelge 4.10: Bireylerin Ölçek ve Alt Ölçek Puanlarının Sevilen Oyun Türleri ile Karşılaştırmasının Anova Testi Sonucu

		Hangi tür oyunları oynamayı seversiniz?		ANOVA		
		Ort.	ss	F	p	Fark**
Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam	Çevrim içi Birinci Şahıs Nişancı	35,5	6,77			
	Aksiyon	34,31	8,79			
	Çevrim içi Çok Oyunculu Savaş Arenası	35,44	5,07	1,598	0,16	-
	Çevrim içi Spor Oyunları	37,03	8,97			
	Eğitici Oyunlar	32,7	7,85			
	Çevrim dışı oyunlar	33,4	9,92			
	Çevrim içi Birinci Şahıs Nişancı	12,3	3,5			
Plan Yapmama	Aksiyon	12,09	3,91			
	Çevrim içi Çok Oyunculu Savaş Arenası	12,98	2,73	1,249	0,286	-
	Çevrim içi Spor Oyunları	12,94	3,79			
	Eğitici Oyunlar	11,44	3,75			
	Çevrim dışı oyunlar	12,12	3,96			
	Çevrim içi Birinci Şahıs Nişancı	12,22	3,65			
	Aksiyon	11,57	3,63			
Motor Dürtüsellik	Çevrim içi Çok Oyunculu Savaş Arenası	11,15	2,84	1,214	0,303	-
	Çevrim içi Spor Oyunları	12,42	3,62			
	Eğitici Oyunlar	10,96	3,24			
	Çevrim dışı oyunlar	11,32	4,02			
	Çevrim içi Birinci Şahıs Nişancı	10,98	3,2			
	Aksiyon	10,65	3,34			
	Çevrim içi Çok Oyunculu Savaş Arenası	11,31	2,32	1,408	0,221	-
Dikkat Dürtüsellliği	Çevrim içi Spor Oyunları	11,68	3,35			
	Eğitici Oyunlar	10,3	3,6			
	Çevrim dışı oyunlar	9,96	3,49			

* $p < 0,05$, ***tukey testi*

Çizelge 4.10 da araştırma kapsamına alınan bireylerin sevilen oyun türlerine göre dürtüsel davranış ve oyun motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisinin anova testi sonuçları verilmiştir. Çizelge incelendiğinde; bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve dijital oyun motivasyonu alt boyutlarıyla anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ($p < 0,05$).

Dijital oyun bağımlılık ölçek düzeyleri açısından sevilen oyun türleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası oyunlarını sevenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri, aksiyon oyunları, çevrimiçi birinci şahıs oyunları ,çevrimiçi spor oyunları, çevrimdışı oyunlar ve eğitici oyun sevenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre anlamlı derecede yüksektir. Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği alt boyutu; başarı ve canlanma düzeyleri açısından ,sevilen oyun türleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ($p<0,05$). Çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası oyunlarını sevenlerin başarı ve canlanma düzeyleri çevrim dışı oyun sevenlerin başarı ve canlanma düzeylerine göre anlamlı derecede yüksektir.

4.4 Bireylerin Dürtüsel Davranışları ve Dijital Oyun Motivasyonlarının Dijital Oyun Bağımlılığı İle Arasındaki İlişki

Çizelge 4.11: Bireylerin Dürtüsel Davranışları Ve Dijital Oyun Motivasyonlarının Dijital Oyun Bağımlılığı İle Arasındaki İlişki Pearson Korelasyon Testi Sonuçları

		Başarı ve Canlanma	Merak ve Sosyal Katkı	Oyun İsteğinde Belirsizlik	Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Toplam	Plan Yapmama	Motor Dürtüsellik	Dikkat Dürtüselligi	Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek Toplam	r	,644**	,677**	,295**	,693**	-0,080	0,013	-0,010	-0,035
	p	0,001*	0,001*	0,001*	0,001*	0,167	0,822	0,866	0,548
	N	299	299	299	299	299	299	299	299

* $p<0,05$, **korelasyon katsayısı

Çizelge 4.11’de araştırma kapsamına alınan bireylerin dürtüsel davranışları ve dijital oyun oynama motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki pearson korelasyon testi sonuçları verilmiştir. Çizelge incelendiğinde; Dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile başarı ve canlanma düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0,05$). Aralarındaki ilişki aynı yönlü olup gücü orta derecelidir ($r=0,644$). Dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça başarı ve canlanma düzeyleri de artmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile merak ve sosyal katkı düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0,05$). Aralarındaki ilişki aynı yönlü olup gücü orta derecelidir ($r=0,677$). Dijital

oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça merak ve sosyal katkı düzeyleri de artmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0,05$). Aralarındaki ilişki aynı yönlü olup gücü zayıf derecededir ($r=0,295$). Dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri de artmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0,05$). Aralarındaki ilişki aynı yönlü olup gücü orta derecededir ($r=0,693$). Dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri de artmaktadır.

Dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile plan yapmama, motor Dürtüsellik, dikkat Dürtüsellik ve Barlatt Dürtüsellik düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır ($p>0,05$).

Çizelge 4.12: Bireylerin Barratt Dürtüsel Davranış Ölçeği Alt Boyutları İle Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Alt Boyutları İle Aralarındaki İlişki Pearson Korelasyon Testi Sonuçları

		Plan Yapmama	Motor Dürtüsellik	Dikkat Dürtüselligi	Barratt Dürtüsellik Ölçeği Toplam
Başarı ve Canlanma	r	-,200**	-0,054	0,035	-0,101
	p	0,001*	0,350	0,544	0,081
	N	299	299	299	299
Merak ve Sosyal Katkı	r	-,130*	-0,027	-0,023	-0,081
	p	0,025*	0,641	0,694	0,165
	N	299	299	299	299
Oyun İsteğinde Belirsizlik	r	-0,019	,181**	,139*	,127*
	p	0,750	0,002*	0,016	0,028
	N	299	299	299	299
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Toplam	r	-,147*	0,026	0,046	-0,037
	p	0,011*	0,652	0,427	0,524
	N	299	299	299	299

* $p<0,05$, **korelasyon katsayısı

Çizelge 4.12’de araştırma kapsamına alınan bireylerin barratt dürtüsel davranış ölçeği ve alt boyutlarıyla dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği ve alt boyutlarıyla arasındaki ilişki pearson korelasyon testi sonuçları verilmiştir. Çizelge incelendiğinde; başarı ve canlanma düzeyleri ile plan yapmama düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0,05$). Aralarındaki ilişki ters yönlü gücü zayıftır ($r=-0,2$). Başarı ve canlanma düzeyleri arttıkça plan yapmama

düzeyleri azalmaktadır. Merak ve sosyal düzeyleri ile plan yapmama düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0,05$). Aralarındaki ilişki ters yönlü gücü zayıftır ($r=-0,130$). Merak ve sosyal katkı düzeyleri arttıkça plan yapmama düzeyleri azalmaktadır. Oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri ile motor Dürtüsellik düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0,05$). Aralarındaki ilişki aynı yönlü gücü zayıftır ($r=0,181$). Oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri arttıkça motor Dürtüsellik düzeyleri artmaktadır. Dijital oyun oynama motivasyon ölçek düzeyleri ile plan yapmama düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0,05$). Aralarındaki ilişki ters yönlü gücü zayıftır ($r=-0,144$). Dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arttıkça plan yapmama düzeyleri azalmaktadır.

Çizelge 4.13: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) Yordayıcılarını Bulmak İçin Yapılan Regresyon Analizi Sonuçları

	B	sh.	Beta	t	p	R	R ²	F	p
Dijital Oyun									
Oynama									
Motivasyonu	0,303	0,018	0,693	16,542	0,001				
Ölçeği									
Toplam						0,684	0,491	137,158	0,001
Barratt									
Dürtüsellik	-0,008	0,034	-0,009	-0,221	0,825				
Ölçeği									
Toplam									

a. Bağımlı Değişken: DOBÖ Toplam

* $p<0,05$

Çizelge 4.13’de Dijital oyun oynama motivasyonu ve Barratt Dürtüsellik düzeylerine göre dijital oyun oynama bağımlılığını yordamak için çoklu doğrusal regresyon analizi yapıldı. Dijital oyun oynama motivasyonu dijital oyun oynama bağımlılığının anlamlı bir yordayıcısıdır ($F=137,158$, $p<0,05$). Dijital oyun oynama motivasyonu dijital oyun oynama bağımlılığını yüzde 49 açıklamaktadır. Dijital oyun oynama motivasyon ölçeği dijital oyun bağımlılığının yordayıcısıdır ($t=16,542$, $p<0,05$).

Analiz sonucuna göre; Dijital oyun bağımlılığı = $1,237 + 0,303$ (Dijital oyun oynama motivasyonu) biçimindedir.

5. TARTIŞMA

5.1 Bireylerin Barrat Dürtüsellik Düzeylerinin Demografik Özellikler İle Karşılaştırılmasının Tartışılması

Barratt Dürtüsellik ölçek düzeyleri açısından cinsiyetler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Literatür incelendiğinde (Kılınç,2018) tutuklu ve hükümlülerin suç türüne göre, çocukluk çağı travmaları, dürtüsellik düzeyleri ve kişilik inançları arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yaptığı çalışmada dürtüsellik seviyelerini ölçmek için Barrat Dürtüsellik Ölçeği kullanılmıştır. Sosyodemografik değişkenler ile incelendiğinde Barratt dürtüsellik toplam puan ortalamaları cinsiyet ve adli duruma göre istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur. Kadınlar erkeklerden, tutuklular hükümlülerden istatistiksel olarak anlamlı yüksek puanlara sahiptir. Çalışma bu anlamda literatürü desteklememektedir.

Barrat dürtüsellik ölçeği alt boyutu olan . Plan yapmama düzeyleri ile yaş değerleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur.. Aralarındaki ilişki pozitif yönlü gücü zayıf derecedir Yaş değerleri arttıkça plan yapmama düzeyleri artmaktadır. Literatürde bu iki değişkeni inceleyen bir çalışmaya rastlanılmamıştır.

Sınıf düzeyi ve Barrat dürtüsellik ölçek düzeyleri arasındada önemli fark görülmektedir. 9. Sınıfta olanların Barratt Dürtüsellik ölçek düzeyleri 11.ve 12. Sınıfta olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Motor Dürtüsellik düzeyleri ve dikkat dürtüsellik düzeyleri açısından sınıf düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. 9. Sınıfta olanların motor Dürtüsellik düzeyleri ve dikkat dürtüsellik düzeyleri 11. Sınıfta olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Literatürde ilgili yapılan çalışmalarda; Şahan'ın (2007) ve Erdoğan'ın (2010) çalışmalarında elde ettikleri bulgulardan farklılaşmaktadır. 9. sınıf öğrencilerinin öfke toplam puanları 5. sınıf öğrencilerinden; 10, 11 ve 12. sınıf öğrencilerinin sözel saldırganlık toplam puanları 5 ve 7. sınıf öğrencilerinden ve 9. Sınıf öğrencilerinin saldırganlık toplam puan ortalaması, 7. Sınıf öğrencilerinin saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Dürtüselliğin saldırgan davranışlar sergileme ile ilişkisi olduğu düşünülünce çalışma bu anlamda literatürü desteklememektedir. Bunun sebebi olarak araştırmaya katılanların yaşlarının birbirine çok yakın olması ve verilerin dağılımında çoğunluğun üst sınıflardan oluşması olabilir.

Çalışmamızda barrat dürtüsellik ölçek düzeyleri ile sosyo ekonomik durum arasında arasında bir ilişki anlamlı farklılıklar görülmektedir. Sosyo ekonomik durumu iyi olanların plan yapmama düzeyleri sosyo ekonomik durumu çok iyi olanlara göre anlamlı derecede düşüktür. motor dürtüsellik düzeyleri açısından sosyo ekonomik düzeyler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık Sosyo ekonomik durumu çok iyi olanların motor dürtüsellik düzeyleri sosyo ekonomik durumu orta olanlara göre anlamlı derecede yüksektir.

Barratdürtüsellik ölçek düzeyleri açısından aile ile yaşama durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır . Ailesi ile yaşayanların plan yapmama düzeyleri anlamlı derecede düşüktür.

Çalışmamızda alkol kullanımı ve Barrat dürtüsellik ölçek düzeyleri arasında anlamlı farklılaşma bulunmaktadır. Barrat dürtüsellik ölçeği alt boyutu olan motor dürtüsellikleri ve dikkat dürtüsellikleri alkol kullanmayan ve nadir kullananlara göre anlamlı derecede yüksektir. Literatür incelendiğinde gençlerin çeşitli sebeplerden ötürü bağımlılık yapıcı maddeler kullandıkları birçok araştırmada ulaşılan bir sonuçtur (Johnston, O'Mally, Bachman, & Schulenberg, 2008; Johnston ve ark., 2008; Köknal, 1998). Alkol, sigara ve madde kötüye kullanımı diğer riskli davranışları da doğuran önemli etkenlerden de sayılabilir, zira başta alkol ve madde kullanımının kişinin kontrol mekanizmasını ortadan kaldırarak daha fazla riskli davranış içine girmesine sebep olduğu bilinmektedir (Valois ve ark., 1995; Durant ve ark., 1997)

Dikkat dürtüsellik; bireylerin bilişsel karmaşıklığı tolere edememe ve bilişsel kararlılıklarının eksik olmasıdır. Bir başka deyişle kişilerin sabırsız bir şekilde hareket etmesi, plan yapamaması ve geleceğe yönelik öngörülerinin olmayışıdır (Swann, Steinberg, Lijffijt ve Moeller, 2008). Dürtüsellik bağımlılık eğilimi arttırmakta (Hosking ve Wistanley, 2011) ve yetişkinlerde alkol madde bağımlılığına dair risk etmeni oluşturmaktadır. Bu nedenle erken dönemde belirlenmesi oldukça önem taşımaktadır. Yüksek dürtüselliğe sahip bireyler, uygun olmayan davranışlarda

bulunma eğilimindedirler ve otomatik olarak verilen tepkilerden haz duymaktadırlar. Bununla birlikte bu kişilerin herhangi bir davranışı gerçekleştirmeden önce planlama yapmakta zorlandıkları ve tepkilerini kontrol etmekte ve baskılamada sorun yaşadıkları ifade edilmektedir (Mayhew ve Powell, 2014) Literatür incelendiğinde Dürtüsellğin kötü ekonomik durum, fiziksel şiddete maruz kalma, alkol ve madde kullanımı ile çete üyeliği, kendine zarar verme ve karamsarlık da anne ve babayla olan olumsuz ilişkilerle bağlantılı bulunmuştur. Bu sonuçlar genel olarak önceki çalışmalarla uyumludur.

Çalışmamızda süre ve dürtüsellik arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak literatürde ;kişilerin oyun oynarken kendilerini rahat hissetmesi (genel rahatlık hissi), bireysel sorumluluklarından kaçınmak için oyun oynamaya başvurmaları (oyalanma) ve bu aşamada uzun dönemde oluşacak zararlar yerine kısa dönemde ortaya çıkan hazza odaklanmaları (dikkat dürtüselligi) sonucunda dijital oyunlarında geçirilen zaman arttıkça oyun bağımlılığının arttığı görülmektedir. Çalışmamızda süre ile dürtüsellik arasında bir anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak oyunda kendini kaptırma ve tüm dikkatini oyuna verme durumunun oyun oynama süresi ile pozitif yönde ilişkili olduğunu Kim ve Lee (2017) araştırmalarında belirtmişlerdir.Bu açıdan ele alındığında çalışma literatürü desteklememektedir.

Çalışmamızda hangi ruh halindeyken oyun oynamayı tercih ettiklerini ve dürtüsellik arasındaki fark'a bakıldığında katılımcılar ; depresif hüzünlü hissettiklerinde oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür.Alan yazılarda özellikle ergenlerde dijital oyun oynama nedenlerine bakıldığında can sıkıntısını giderme boş zamanı değerlendirme, sorunlarını ve problemlerini unutma, rahatlama ve popüler olma gibi nedenlerle oyun oynadığını göstermektedir (Doğan Keskin, 2019: 85).Çalımda katılımcıların içinde bulunduğu depresif durumdan kaçma isteği ve can sıkıntısını giderme gibi nedenlerden dolayı oyuna yönelmeleri literatürü destekler niteliktedir.

Çalışmamızda oyun sonrası hissedilen duygu ile dürtüsellik arasındaki fark'a bakıldığında anlamlı farklılıklar görülmektedir. Katılımcıların çoğunluğu endişe cevabı vermiştir. Alan yazılarda özellikle ergenlerde dijital oyun oynamanın olumsuz özelliklerine vurgu yapan çalışmalarda bakıldığında oyun bağımlılığıyla ve oyun sonrası öfke hissiyle ilişki olarak saldırgan davranışlarla ilişkili olduğuna dair araştırmalar mevcuttur. Bizim çalışmamızda da öfke hissi hissedenlerin ortalamalarında yüksektir fakat en çok endişe hissi yaşadıkları görülmektedir. Yine

alan yazılarla ilişkili olabilecek oyun sonrası endişe hissi başarıma isteği bir sonraki level'a atlama isteği ve başarısızlıkla sonlanma gibi nedenlerden dolayı endişe hissi yaşamasına veya oyunun olumsuz etkilerinden olan uyku düzeninin bozulması, depresyon somatizasyon gibi nedenlerle ilişkili olarak endişe hissi yaşadıkları söylenebilir.

Çalışmamızda sevilen oyun türleri ve dürtüsellik arasında bir fark bulunmamıştır. Bu bağlamda araştırma sonuçlarına göre devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları oynayan bireyler sosyal kaygı, gerçek zamanlı savaş oyunları ve spor oyunları oynayan bireyler ise dürtüsellik belirtilerini daha sık göstermektedirler (Na ve diğ., 2017). Dürtüsellik belirtisi gösterenlerin gerçek zamanlı savaş oyunları ve spor oyunları oynamayı tercih etme nedenleri, oyun oynama davranışını ödül kazandıran amaç odaklı bir davranışa çevirmek ve böylece saldırgan dürtülerini açığa çıkarmak olabilir. Çalışma bu anlamda literatürü desteklememektedir.

5.2 Bireylerin Dijital Oyun Motivasyonlarının Demografik Özellikler İle Karşılaştırılmasının Tartışılması

Çalışmamızda erkeklerin dijital oyun motivasyon düzeyleri kadınlara göre daha fazla olduğu saptanmıştır. Dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri ve alt boyutları açısından cinsiyetler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Erkeklerin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri anlamlı derecede yüksektir. Dijital oyun motivasyonu alt boyutlarından Başarı ve canlanma düzeyleri ve merak ve sosyal katkı açısından cinsiyetler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Erkeklerin başarı ve canlanma düzeyleri ve merak ve sosyal katkı düzeyleri anlamlı derecede yüksektir. Literatür de yapılan çalışmalar incelendiğinde ; başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul alt boyutlarında cinsiyete göre anlamlılık bulunmuştur. Erkeklerin başarı ve canlanma ile merak ve sosyal kabul puanlarının kadınların puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır. Buna göre, erkek katılımcıların kadınlara göre dijital oyun oynama güdüsünün daha yoğun olduğu, dijital oyun oynarken bireysel ve çevresel nedenlerin daha fazla olduğu söylenebilir. Literatürde Hazar (2019) araştırmasında araştırma bulgularının aksine erkek ve kadın katılımcıların dijital oyuna katılım motivasyonu benzer düzeyde bulmuştur.

Buna göre, kız öğrencilerin, erkek öğrencilere oranla dijital oyun oynama

motivasyonunun düşük olduğu bulunmuştur. Buna neden olarak kızların daha duygusal ve sosyal yapısına sahip olmasından dolayı sosyal çevre ile daha fazla iletişimde olması gösterilebilir. Ayrıca erkek öğrencilerin kızlara göre dijital oyun oynarken keyif alma, heyecan, mutluluk gibi içsel faktörlerden ve kupa-zırh kazanma, takdir alma, can kazanma gibi dışsal etmenlerden daha fazla etkilendiği söylenebilir. Media Analysis Laboratory (1998) tarafından yapılan araştırmada en fazla tercih edilen oyunların macera, dövüş, yarış ve spor olduğu tespit edilmiş olup, bu oyunlara en çok zaman ayıranların ise genellikle erkekler olduğu açıklanmıştır. Bir başka araştırmada; oyunların genellikle erkeklerin ilgi alanlarına uygun olarak üretilmesi ve bu nedenle çoğunlukla maskülen bir imaj içermesi, kadınların savaş ve saldırganlık içeren oyunlara mesafeli durması, erkeklerin oyunlarda daha başarılı olması ve bu başarıyla oyun oynamaya devam etme isteği, erkekleri kadınlara kıyasla daha fazla oyun oynamaya iten sebepler olarak görülmektedir (Griffiths ve Davies, 2005). Bu çalışmamızın literatürü desteklediğini göstermektedir.

Çalışmamızda dijital oyun motivasyonu ölçek düzeyleri ile yaş değerleri arasında bir ilişki bulunmadığı tespit edilmiştir. Buna neden olarak katılımcıların yaş grubunun birbirine yakın olması gösterilebilir.

Çalışmada öğrencilerin sınıf düzeyleri ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında anlamlı farklılık bulunmamıştır. 9., 10., 11., 12. sınıf öğrencilerin dijital oyun oynama nedenlerinin ve kaynaklarının benzer düzeyde olduğu düşünülebilir. Buna neden olarak haftanın beş günü benzer etkinliklere katılmaları, aynı anda derse girip teneffüse çıkmaları gösterilebilir. İnal ve Çağıltay (2005)'in yapmış olduğu araştırmada iki gruba ayrılan katılımcıların, ilk grubunda öğrencilerin tercih etmiş oldukları oyun türleri sınıf seviyelerine göre belirlenmişken, ikinci gruptaki öğrencilerde sınıf düzeyine bağlı farklılık bulunamamıştır. Bir başka araştırmada ise, yaşları 18 ile 35 arasında değişen 250 kadın katılımcılar ile yapılan çalışmada sınıf düzeylerine göre katılımcıların oyun tercihlerinde anlamlı bir farklılık bulunamamıştır (Marshall ve Foran, 2008). Çalışma bu doğrultuda literatürü desteklemektedir.

Ancak sınıf düzeyi ile dijital oyun oynama motivasyonu alt ölçeklerinden olan oyun isteğinde belirsizlikle anlamlı fark olduğu görülmektedir. 9. Sınıfta olanların oyun istediğinde belirsizlik düzeyleri 11. ve 12. Sınıftakilerin oyun istediğinde belirsizlik düzeylerine göre anlamlı derecede düşüktür. Yani sınıf arttıkça oyun isteğindeki belirsizlikte artmaktadır. Bu alt boyuta göre katılımcıların dijital oyun oynama

nedenleri ve sonuçları arasında bağ kuramadan, dijital oyuna katılmayı temsil ettiğini göstermektedir. Dijital oyun oynama nedenlerinin ve kaynaklarının sınıf düzeyine göre farklı düzeyde olduğu düşünülebilir.

Dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri ile sosyo ekonomik durum arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Sosyo ekonomik durumu çok iyi olanların oyun istediğinde belirsizlik düzeyleri sosyo ekonomik düzeyleri orta olanlara göre anlamlı derecede yüksektir. Dijital oyun oynama nedenlerinin ve kaynaklarının sosyo-ekonomik duruma göre farklı düzeyde olduğu düşünülebilir.

Çalışmamızda dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri açısından aile ile yaşama durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Dijital oyun oynama motivasyonu alt ölçeği ile alkol kullanımı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Alkol kullananların oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri alkol kullanmayan ve nadir kullananlara göre anlamlı derecede yüksektir. Oyun isteğindeki belirsizliğin alkol kullanımıyla artması; alkolün olumsuz etkilerinden biri olan riskli alkol kullanımı beyin işlevlerinde bozulmalara neden olmakta karar verme ve plan yapma muhakeme yapma yeteneğini zorlama, yaşamdan zevk almama gibi olumsuz sonuçları göz önüne alındığında, katılımcıların oyun isteğindeki belirsizlik düzeyleri dijital oyun oynama nedenleri ve sonuçları arasında bağ kuramadan, dijital oyuna katılması ile ilişkili çıkması olasıdır.

Çalışmadan elde edilen bir diğer bulguda dijital oyun bağımlılığının en önemli belirleyicilerinden biri olan ‘‘süre’’dir. Dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri açısından; Günde iki saatten çok oynayanların düzeyleri, günde iki saatten az ve ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede yüksektir. Dijital oyun motivasyonu alt ölçeklerinden hepsiyle sürenin ilişkisi olduğu görülmektedir. Süre dijital oyun motivasyonunu belirleyen en önemli faktör olduğu görülmektedir. Dijital oyun süresi arttıkça kişinin bu oyunlara olan ilgi ve alakasının artması ile dijital oyuna ayrılan zaman gün geçtikçe artabilir bu da bağımlılık olgusunu yanında getirebilir (Güvendi ve ark., 2019). Bozkurt, Dursun ve Arı (2019) çalışmasında dijital oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun oynama tutumunda artış olduğunu ifade etmiştir.

Çalışmamızda hangi ruh halindeyken oyun oynamayı tercih ettiklerini sorulduğunda

oyun motivasyonu arasındaki fark'a bakıldığında katılımcılar; depresif hüzünlü hissettiklerinde oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Alan yazılarda özellikle ergenlerde dijital oyun oynama nedenlerine bakıldığında can sıkıntısını giderme boş zamanı değerlendirme, sorunlarını ve problemlerini unutma, rahatlama ve popüler olma gibi nedenlerle oyun oynadığını göstermektedir (Doğan Keskin, 2019: 85).Çalışmada katılımcıların içinde bulunduğu depresif durumdan kaçma isteği ve can sıkıntısını giderme gibi nedenlerden dolayı oyuna yönelmeleri literatürü destekler niteliktedir. Ancak endişeli ve kaygılı hissetmeleri ile oyun motivasyonunu bir arada inceleyen çalışmaya rastlanılmamıştır.

Çalışmamızda oyun sonrası hissedilen duygu ile oyun motivasyonu arasındaki fark'a bakıldığında öfke duygusunu hissettikleri görülmüştür. Alan yazılarda özellikle ergenlerde dijital oyun oynamanın olumsuz özelliklerine vurgu yapan çalışmalarda bakıldığında oyun bağımlılığıyla ve oyun sonrası öfke hissiyle ilişki olarak saldırgan davranışlarla ilişkili olduğuna dair araştırmalar mevcuttur. Çalışma b uanlamda literatürü desteklemektedir.

Çalışmamızda sevilen oyun türleri ve oyun motivasyonu arasındaki fark'a bakıldığında çevrimiçi çok oyunculu savaş arenasını sevenlerin başarı ve canlanma düzeyleri çevrim dışı oyun sevenlerin başarı ve canlanma düzeylerine göre anlamlı derecede yüksektir. Başarı ve canlanma düzeylerinin yüksek olması Katılımcıların dijital oyun oynamasında heyecan, merak, mutlu olma, hırs gibi içsel motivasyonla motive olduklarını temsil etmektedir. Çevrimiçi oynanan çok oyunculu savaş oyunlarında diğer rakiplere karşı meydan okuma fırsatı sunması, sosyal ilişkilere olanak sağlaması (arkadaşlık) gibi yada ödül kazanma, başarı hırsının belirgin olduğu bu oyunlarda kişilerin bu içsel motivasyonla motive olması literatürde yapılan benzer araştırmalarla paralel olduğu görülmektedir

Alan yazılarda özellikle ergenlerde dijital oyun oynama nedenlerine bakıldığında can sıkıntısını giderme boş zamanı değerlendirme, sorunlarını ve problemlerini unutma, rahatlama ve popüler olma gibi nedenlerle oyun oynadığını göstermektedir (Doğan Keskin, 2019: 85).Çalışmada katılımcıların içinde bulunduğu depresif durumdan kaçma isteği ve can sıkıntısını giderme gibi nedenlerden dolayı oyuna yönelmeleri literatürü destekler niteliktedir.

5.3 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Demografik Özellikler İle Karşılaştırılmasının Tartışılması

Çalışmamızda erkeklerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri kadınlara göre daha fazla olduğu saptanmıştır. Erkeklerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri anlamlı derecede yüksektir.

Dijital oyun bağımlılığının demografik değişkenlerle ilişkisini ele alan çalışmalar incelendiğinde; özellikle cinsiyet değişkenine odaklanıldığı görülebilir. Bu çalışmaların sonuçları incelendiğinde ise dijital oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu ve dijital oyun bağımlılığı düzeyinin istatistik açıdan cinsiyete bağlı olarak anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir. Araştırma sonuçları erkeklerde dijital oyun bağımlılık düzeyinin kadınlara kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir (Balıkçı, 2018: 73; Bülbül ve diğ., 2018: 107; Çakıcı, 2018: 106; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014: 426; Güvendi ve diğ., 2019: 1201; Horzum, 2011: 61; Kağızmanlı, 2019: 67; Karacaoğlu, 2019: 55; Yönet, 2018: 75).

Çalışmamızda dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile yaş değerleri arasında bir ilişki bulunmadığı tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığının demografik değişkenlerle ilişkisini ele alan çalışmaların sıklıkla incelediği bir değişken de yaş değişkenidir.. Araştırma sonuçları dijital oyun bağımlılığı ile yaş değişkeni arasında istatistiksel açıdan anlamlı ve negatif yönlü bir ilişkinin olduğunu göstermektedir (Balıkçı, 2018: 119; Çakıcı, 2018: 107). Balıkçı (2018: 73) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları, katılımcılarda yaş arttıkça dijital oyun bağımlık düzeyinin azaldığını göstermektedir. Çalışmamızda ise bu çalışmadan farklı şekilde bir bulguya ulaşılmıştır.

Çalışmamızda dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile sınıf düzeyleri arasında bir ilişki bulunmadığı tespit edilmiştir. Balıkçı (2018: 114) ve Çakıcı (2018: 107) tarafından yapılan araştırmaların sonuçları sınıf düzeyi arttıkça katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyinin azaldığını göstermektedir. Balıkçı (2018: 114) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları 5. ve 9. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlık düzeylerinin 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlık düzeylerinden yüksek olduğunu göstermektedir. Çakıcı (2018: 107) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise 9. sınıf ve 10. sınıf öğrencilerinin dijital oyun

bağımlık düzeylerinin 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlık düzeylerinden yüksek olduğunu göstermektedir. Çalışmamızda ise bu çalışmadan farklı şekilde bir bulguya ulaşılmıştır.

Çalışmamızda dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile sosyo ekonomik durum arasında bir ilişki bulunmadığı tespit edilmiştir. Balıkçı (2018: 114) ve Yönet (2018: 76) tarafından yapılan araştırmaların sonuçları ise algılanan ekonomik durum ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir (Balıkçı, 2018: 114; Yönet, 2018: 76). Bu bulgu da çalışmamızın bu çalışmayı destekler nitelikte olduğunu göstermektedir. Ancak Horzum (2011: 66) tarafından yapılan araştırmanın sonuçları ise sosyo ekonomik statü açısından üst düzeyde yer alan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin, sosyo ekonomik statü açısından orta ve alt düzeyde yer alan katılımcılara kıyasla oldukça yüksek düzeyde olduğunu göstermektedir. Birçok çalışmada yüksek gelire sahip kişilerin düşük gelire sahip kişilere göre daha fazla risk altında olduğu gösterilmektedir. Bu bilgi de bu çalışmadan farklı bir sonuca ulaştığımızı göstermektedir.

Çalışmamızda aileyle birlikte yaşayanların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu tespit edilmiştir. Anne ve babanın birliktelik durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen tezlerde ilkokul (Karacaoğlu, 2019), ortaokul (Aras, 2019) ve lise (Göymen, 2019) öğrencilerinin ebeveynlerinin ayrı olması ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır. Aileyle ilgili değişkenleri ele alan çalışmaların önemli çoğunluğu incelenen değişkenlerin oyun bağımlılığıyla anlamlı bir ilişki içinde olduğuna işaret etmektedir. Bu çalışmamızın literatürü desteklediğini göstermektedir.

Çalışmamızda alkol kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Literatür incelendiğinde Koç'un çalışmasında sigara ve alkol bağımlılığı riski olan üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı daha fazla görülmektedir. Bu konuda lise öğrencileri ile yapılan bir çalışmaya rastlanılmamıştır.

Çalışmadan elde edilen bir diğer bulguda dijital oyun bağımlılığının en önemli belirleyicilerinden biri olan "süre"dir. Dijital oyun bağımlılık ölçek düzeyleri açısından; Günde iki saatten çok oynayanların düzeyleri, günde iki saatten az ve ayda birkaç kez oynayanların düzeylerine göre anlamlı derecede yüksektir. Süre arttıkça

dijital oyun bağımlılığı düzeyi de artmaktadır. Süre dijital oyun bağımlılığı belirleyen en önemli faktör olduğu görülmektedir. Dijital oyun süresi arttıkça kişinin bu oyunlara olan ilgi ve alakasının artması ile dijital oyuna ayrılan zaman gün geçtikçe artabilir bu da bağımlılık olgusunu yanında getirebilir (Güvendi ve ark., 2019). Bozkurt, Dursun ve Arı (2019) çalışmasında dijital oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun oynama tutumunda artış olduğunu ifade etmiştir. Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) geliştirdikleri oyun bağımlılığı ölçeğine müsamaha başlığı altında oyun oynama süresinin giderek arttığı döneme ilişkin maddeler eklemiştir. Oyun oynama süresinin yükselmesi ile bilgisayar oyun bağımlılığı derecesi de yükselmektedir. Ergenlerin oyun bağımlılığı düzeyini inceleyen Grüsser, Thalemann ve Griffiths (2007), özellikle boş zaman etkinliklerinin, bilgisayar oyun bağımlılığı için önemli bir işaret özelliği taşıdığını belirtmişlerdir. Birden fazla çalışmada da oyun oynama süresi ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki olduğu vurgulanmaktadır. Bu durum; bağımlılıkta, bağımlılığın odağı olan nesne ile geçirilen sürenin artması ile bağımlılık mekanizmalarının etkili hale gelmesi bu duruma açıklama getirmektedir. Bu değerlendirmeler sonucu çalışmamızda literatürü desteklemektedir.

Çalışmamızda genelde hangi ruh halindeyken dijital oyun oynamayı tercih ettiklerini sorulduğunda dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyiyle arasındaki fark'a bakıldığında katılımcılar; en çok depresif hüzünlüken oyun oynadıklarını ifade etmiştir. Ancak ortalamaları birbirlerine çok yakın olup, enerjik ve mutluken yada sıkılmış bunalmış hissettiklerinde oyun oynamayı tercih ettikleri de görülmüştür. Oyun oynarken hiç bişey hissetmeyenlerin düzeyi anlamlı derece düşüktür. Alan yazılarda özellikle ergenlerde dijital oyun oynama nedenlerine bakıldığında can sıkıntısını giderme boş zamanı değerlendirme, sorunlarını ve problemlerini unutmaya, rahatlama ve popüler olma gibi nedenlerle oyun oynadığını göstermektedir (Doğan Keskin, 2019: 85).Çalışmada katılımcıların içinde bulunduğu depresif durumdan kaçma isteği ve can sıkıntısını giderme gibi nedenlerden dolayı oyuna yönelmeleri literatürü destekler niteliktedir.

Çalışmamızda oyun sonrası hissedilen duygu ile dijital oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki fark'a bakıldığında; öfke duygusunu hissettikleri görülmüştür. Alan yazılarda özellikle ergenlerde dijital oyun oynamanın olumsuz özelliklerine vurgu yapan çalışmalarda bakıldığında oyun bağımlılığıyla ve oyun sonrası öfke hissiyle

ilişki olarak saldırgan davranışlarla ilişkili olduğuna dair araştırmalar mevcuttur. Lise öğrencileriyle yürütülen bazı çalışmalarda dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu ifade edilmiştir (Aksoy, 2018; Karabulut,2019; Karakaya, 2019). Çakıcı (2018) 62 Hüseyin Nergiz & Serpil Fidan Nergiz lise öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile öfke dışavurumu arasında pozitif yönde ilişki olduğunu ifade etmiştir. Çalışma bu anlamda literatürü desteklemektedir.

Çalışmamızda sevilen oyun türleri ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki farkla bakıldığında, çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası oyunlarını sevenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri anlamlı derece de yüksektir. Literatür incelendiğinde çevrimiçi oyunların çevrimdışı oyunlara göre daha fazla bağımlılık yaptığı belirlenmiştir (Lemmens ve Hendriks, 2016). Bu bulgu çevrimdışı oyunların bağımlılık yapmadığı anlamına gelmemekle birlikte, alan yazında DSM5'teki İnternet Oyun Oynama Bozukluğu terimiyle ilgili yani çevrimiçi oyunların bozukluğa yol açmasıyla ilgili tartışmaların gerekçesini desteklemektedir. Özellikle de çevrimiçi oynanan dijital oyunların çoğunun içeriklerinin saldırgan öğelerle dolu olması, Yalçın ve Bertiz'e (2019: 27) göre ise bireyler dijital oyunları gerçek yaşamla ilişkilendirmektedir ve gündelik yaşamda karşılaştıkları sorunların çözümünde bu oyunları yol gösterici olarak kabul etmektedirler. Köksal'a (2015: 33) göre de şiddet içeren dijital oyunlar bireylerde şiddette karşı duyarsızlaşmaya, öfkeli ve saldırgan bir kişiliğin gelişmesine neden olabilmektedir. Şelimen'e (2016: 34) göre ise şiddet unsuru içeren dijital oyunları fazla oynayan bireyler, günlük yaşamada karşılaştıkları sorunlar karşısında daha kolay bir şekilde öfkelenebilmekte ve buna bağlı olarak bu bireyler daha saldırgan davranışlar sergileyebilmektedir. Dijital oyun ve saldırganlık ilişkisini inceleyen araştırmaların sonuçlarının da bu varsayımları destekler nitelikte olduğu söylenebilir. Günümüzde gençlerin dijital oyunlara ve özellikle çevrimiçi dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterdiği ve "*dijital oyunların gençler arasında popüler kültür imgesi*" olduğu söylenebilir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 129). Bu açıdan değerlendirildiğinde özellikle çevrimiçi ortamlarda oynanan dijital oyunların günümüz şartlarında temel insan ihtiyaçlarını karşılamının yeni yollarını temsil ettiği (Demetrovics ve diğ., 2011: 814) ve artık dijital oyunların, eğlence sektörünün merkezinde yer aldığı da söylenebilir (Wijman, 2019). Eğlence ihtiyacını karşılamının yanı sıra özellikle etkileşime olanak sunan çevrimiçi oyunların, ergenlerde iletişim kurma ve arkadaş edinme gibi sosyal ihtiyaçları karşılamının da

yeni yolu olduđu söylenebilir. Çalışma bu anlamda literatürü desteklemektedir.

5.4 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Dürtüsellik İle İlişkisinin Karşılaştırılmasının Tartışılması

Çalışmamızda dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile berrat dürtüsellik ölçeği arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır. Ancak literatür incelendiğinde (Hollander ve Evers, 2001: 949; Moeller ve diğ., 2001a: 1783; Yargıç ve diğ., 2011: 139). Dürtüsellikle ilişkili olduđu varsayılan etmenlerden biri de davranışsal bağımlılık kategorisinde yer alan dijital oyun bağımlılığıdır. Bağımlılık ve dürtüsellik arasında ilişki olduđu pek çok çalışmada gösterilmiştir

Bu konuda yapılan araştırma sonuçları incelendiğinde ;Çinli ergenlerden oluşan bir örnekleme dürtüsellik ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmanın sonuçlarına ise internet bağımlılığı olan ergenlerin, kontrol gurubunda yer alan ergenlere kıyasla daha fazla dürtüsellik sergilediklerini ve internet bağımlılığının psikopatolojisi ile ilişkili olabilecek çeşitli ek psikiyatrik bozukluklara sahip olduklarını göstermektedir (Cao ve diğ., 2007: 466). Bu araştırmanın sonucu internet üzerinden oynanan çevrimiçi oyunlarla ilişkili olarak gelişen bağımlılıkla dürtüsellik arasında bir ilişkinin olabileceğini göstermektedir.

Yine alan yazı incelendiğinde aşırı internet kullanımı olan kişiler ile yapılan başka bir çalışmada ek psikiyatri hastalıklarından %75 oran majör depresif bozukluk, %60 obsesif kompulsif bozukluk ve %66 hostile ve dürtüsellik görüldüğü saptanmıştır.

Araştırma sonuçları yüksek dürtüsellğin araştırmada ele alınan bağımlılık davranışlarının tümüyle ilişkili tek kişilik özelliği olduğunu, yüksek dürtüsellik ile sorunlu bilgisayar oyunu oynama arasında önemli bir ilişkinin olduğunu, dürtüsellik dışında saldırganlık, sosyal kaygı, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ve düşük benlik saygısı olmak üzere dört kişilik özelliğinin de sorunlu oyun oynama davranışı ile ilişkili olduğunu göstermektedir (Walther ve diğ., 2012: 167).

Sorunlu çevrimiçi oyun oynama ve dürtüsellik arasındaki ilişkinin incelendiği sistematik literatür taramasında, dürtüsellik ve çevrimiçi oyun oynama bağımlılığı ilişkisinin ele alındığı 18.128 katılımcının verilerini içeren 33 ampirik çalışma sonuçları incelenmiştir. Bu çalışmanın sonuçlarına göre araştırmaya dâhil edilen 33 çalışmadan 32'sinin sonuçları dürtüsellikle internette oyun oynama bozukluğu

arasında pozitif yönlü ilişkinin olduğunu göstermektedir. Bu çalışanın sonucunda dayanarak, dürtüselliğin veya zayıf dürtü kontrolünün oyun bağımlılığı açısından önemli bir risk faktörü olduğunu gösterdiği söylenebilir (Şalvarlı ve Griffiths, 2019).

Yukarıda aktarılan araştırma sonuçlarına dayanarak dürtüselliğin diğer davranışsal bağımlılıklarla olduğu gibi genel olarak sorunlu oyun oynama davranışı ve dijital oyun bağımlılığı ile daha spesifik anlamda ise sorunlu çevrimiçi oyun oynama davranışı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkisinin olabileceği söylenebilir.

Ülkemizde yapılan bir çalışmada internet bağımlısı olarak değerlendirilen 52 vaka incelenmiştir. Bu kişilerde en sık dürtüsellik, davranım bozukluğu olduğu tespit edilmiştir. Bizim sonuçlarımızda ise dijital oyun bağımlılığı ile Barrat dürtüsellik ölçeği (BIS-11)arasında ilişki saptanmamıştır.

Alanyazın incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve dürtüsellik arasındaki ilişkiyi gösteren birçok araştırmaya rastlanmıştır (223-225) nöropsikolojik testler kullanarak yaptıkları bir çalışmada oyun bağımlısı grubun tepki inhibisyonu puanlarını oyun bağımlısı olmayan gruba oranla anlamlı derecede düşük bulmuşlardır. Literatür incelendiğinde oyun bağımlısı grubun tepki inhibisyonu görevinde oyun bağımlısı olmayan gruba oranla daha düşük puan aldığı başka çalışmalarda bulunmuştur (226,227). Tepki inhibisyonu verilen bir görevde uygunsuz olan davranışın bastırılması anlamına gelmektedir (228). Literatürde dürtüsellik ve tepki inhibisyonu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğunu gösteren bir çalışmaya rastlanmıştır (229). Bunun yanı sıra Metcalf ve Pammer (191) yaptıkları çalışmada şiddet içerikli dijital oyun bağımlısı grubun oyun bağımlısı oyun bağımlısı olmayan gruba oranla dürtüsellik ölçeğinden daha yüksek puan aldıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca yaptıkları nöropsikolojik test sonucunda şiddet içerikli oyun bağımlısı grubun ketleme ve performansı sürdürme puanlarının daha düşük olduğu belirtilmiştir. Bu çalışmadaki bulgular literatür ile örtüşmemektedir.

5.5 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Oyun Motivasyonu İlişkisinin Karşılaştırılmasının Tartışılması

Çalışmamızda dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile oyun motivasyonu ölçeği ve alt ölçeği ile arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Aralarındaki ilişki aynı yönlü olup gücü orta derecedir. Dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile dijital

oyun motivasyonu alt ölçekleriyle başarı ve canlanma düzeyleri ,merak ve sosyal katkı düzeyleri ve oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri de artmaktadır. Başarı ve canlanma ile ilişkisi özellikle oyunda verilen ödüllerin alınması oyun oynama konusunda bireyleri motive ettiği söylenebilir. Buda dışsal motivasyon açısından motive edildiğini gösterir. Merak ve sosyal katkıyla ilişkisi; bireylerin özellikle bir sonraki seviyeye geçme isteği ve özellikle oyunlardaki dijital medya içeriği bireyleri meraklandırdığı veya oyundan zevk aldığı için oyun oynaması içsel motivasyon açısından motive edildiği söylenebilir.Oyun isteğinde ki belirsizlik düzeyleri arttıkça dijital oyun bağımlılıklarında artmaktadır.

Bu konuda literatürde yapılan çalışmalar incelendiğinde (Hsu ve diğerleri (2009: 997) oyun motivasyonuna ait faktörlerin (*merak, ödül, aidiyet, sorumluluk, rol yapma*) oyuncular üzerinde bazı uzun dönemli etkiler bırakarak, oyuncuları daha uzun süre oyunda kalma yönünde motive ettiğini göstermektedir. Bu faktörlerden *ödül* bağımlılığı etkilemekte; *aidiyet ve sorumluluk* oyuncu ve dâhil olduğu grup arasında uzun dönemli bir siber-sosyal ilişkinin kurulmasını sağlamaktadır. Bu faktörlerden *rol yapma* oyuncunun seçtiği karakterle duygusal bağ kurmasına ve bağımlılığın gelişmesine neden olmaktadır. Bu faktörlerden sanal ortamın keşfedilmesi arzusunu tetikleyen *merak* ise dijital oyun bağımlılık seviyesini artıran en güçlü faktördür.

Ergenlerde ve genç yetişkinlerde daha yoğun gözlenen aşırı oyun oynama davranışı bir dizi oyun motivasyonu ile ilişkilendirilmiştir (Daria ve diğ., 2012: 480). Özellikle de dijital oyunların kullanıcılarına yaşattığı duygular, başka bir deyiş ile de doyumlar, kullanıcılarda dijital oyun oynama davranışının sorunlu bir hale gelip, bağımlılığa dönüşmesine neden olan unsurlardır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 132). Bu oyunların kullanıcılarına yaşattığı doyumlar, kullanıcıları dijital oyunlara daha fazla zaman harcama yönünde motive etmekte ve bunun sonucunda da dijital oyun oynamam davranışı bir bağımlılık haline gelebilmektedir.

Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı açısından; bireyin beklentileri karşılanıp, gereksinimleri giderildiğinde ise birey bazı doyumlar sağlamaktadır. Sağladığı doyumlar bireyi dijital oyun oynamaya devam etme yönünde ikna ve motive etmektedir. Bireyleri dijital oyun oynama yönünde güdüleyen bu doyumların aynı

zamanda bireylerde dijital oyun bağımlılığını destekleyen önemli bir etken olduğu ve oyun motivasyonu ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişkinin olduğu da düşünülebilir

Yukarıda aktarılan araştırmaların sonuçları incelendiğinde oyun bağımlılığını neden olan oyun motivasyonunun hangisi veya hangileri olduğuna ve oyun motivasyonlarından hangisinin oyun bağımlılığının gelişmesinde en güçlü motivasyon unsuru olduğuna dair bir uzlaşımın olmadığı görülebilir. Ancak, araştırma sonuçları dijital oyun bağımlılığının bir dizi oyun motivasyonu ile ilişkili olduğuna dair önemli kanıtlar da sunmaktadır. Bu anlamda çalışma literatürü desteklemektedir.

5.6 Dijital Oyun Motivasyonu Toplam Puanı ve Alt Ölçekleri İle Barrat Dürtüsellik Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Ölçeklerinin Karşılaştırılmasının Tartışılması

Araştırmamızda alt ölçeklerin birbiriyle olan ilişkisine bakılmış, dijital oyun motivasyonu (DOMÖ) toplam puanı ile alt ölçekleri ve Barrat dürtüsellik toplam puanı (BIS-11) ile alt ölçekleri arasında anlamlı ilişki bulunmuştur.

Başarı ve canlanma düzeyleri ile plan yapmama düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmuş, aralarındaki ilişki ters yönlü gücü zayıftır. Yani; Başarı ve canlanma düzeyleri arttıkça plan yapmama düzeyleri azalmaktadır. Buna göre katılımcıların dijital oyun oynama arzusu, dijital oyun vasıtasıyla eğlenme güdüsü, motivasyonları arttıkça yaşamı konusundaki istikrarsızlık geleceğini düşünmeme durumu azaldığı söylenebilir. Şekil 2.1 de belirtilen oyun motivasyonu bileşenlerine göre; Güç kazanma, hızla ilerleme ve oyun içi zenginlik veya statü sembollerini biriktirme arzusu, başkalarına meydan okuma ve onlarla rekabet etme arzusu kısaca başarı ve canlanma motivasyonu arttıkça yaşamı konusundaki istikrarsızlık azalmakta olduğu söylenebilir.

Merak ve sosyal düzeyleri ile plan yapmama düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Aralarındaki ilişki ters yönlü gücü zayıftır Yani; merak ve sosyal katkı düzeyleri arttıkça plan yapmama düzeyleri azalmaktadır. Dijital oyuna katılım motivasyonu arttıkça katılımcıların, çevresel etmenlerin etkisiyle dijital oyuna katılma, kupa, zırh gibi ödülleri elde etme arzusu, bir sonraki seviyeye geçme arzusu ve medyatik içeriği merak etme düzeylerinin artması , plan

yapmama düzeylerini düşürdüğü söylenebilir.Yada Şekil 2.1 de belirtilen oyun motivasyonu bileşenlerine göre; başkalarıyla uzun vadeli anlamlı ilişkiler kurma arzusu,diger oyunculara yardım etmeye ve onlarla sohbet etmeye ilgi duyma isteđi kısaca merak ve sosyal katkı arttıkça plan yapmama düzeylerinin azaldığı söylenebilir.Literatürde bu iki ölçek arasındaki ilişkinin incelendiđi arařtırmaya rastlanmamıřtır.

Oyun isteđinde belirsizlik düzeyleri ile motor dürtüsellik düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Aralarındaki ilişki aynı yönlü gücü zayıftır. Yani ; Oyun isteđinde belirsizlik düzeyleri arttıkça motor dürtüsellik düzeyleri artmaktadır. Bu alt boyutta katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri ve sonuçları arasında bađ kuramadan, dijital oyuna katılmayı sürdürdüđünü ve buna bađlı olarak da düşünmeden harekete geçtiklerini göstermektedir. Literatürde bu iki ölçek arasındaki ilişkinin incelendiđi arařtırmaya rastlanmamıřtır.

Dijital oyun oynama motivasyon ölçek (toplam) düzeyleri ile Barrat dürtüsellik ölçeđi alt boyutu plan yapmama düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Aralarındaki ilişki ters yönlü gücü zayıftır Dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arttıkça plan yapmama düzeyleri azalmaktadır. Yukarıda belirtildiđi üzere ; katılımcıların oyun oynama konusundaki motivasyon sebepleri ; dıřsal motivasyon içsel motivasyonları yada başarma ,merak ve sosyal katkı gibi sebeplerle motive olmaları plan yapmamayı azaltmaktadır. Plan yapmama yařamındaki istikrarsızlığı veya o ana odaklanıp geleceđi düşünmeme olarak tanımlanır.

Literatürde, dürtüsellik ve zayıf dürtü kontrolünün oyun bađımlılığı açısından önemli bir risk faktörü olduđunu gösterdiđi söylenebilir (Şalvarlı ve Griffiths, 2019).

Arařtırma sonuçları yüksek dürtüsellik araştırma ele alınan bađımlılık davranıřlarının tümüyle ilişkili olduđu göstermektedir. Literatürde yüksek dürtüsellik ve dürtüsellikle ilişkili olabilecek bir çok arařtırma bulunmaktadır. Bunlardan bazıları sorunlu çevrimiçi oynama davranıřı ve dürtüsellik arasındaki ilişki ,oyun türleri ve dürtüsellik arasındaki ilişki yada dürtüsellik ve internet kullanım bozukluđu arasındaki ilişkidir.‘ Ancak oyun motivasyonu ve dürtüsellik bir arada inceleyen bir çalıřmaya rastlanılmamıřtır.

5.7 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Oyun Motivasyonu ve Dürtüsellik İle Karşılaştırılmasının Regresyon Analizi Sonucunun Tartışılması

Yapılan analizler ve bulgular sonucunda; Dijital oyun motivasyon ölçeği arttıkça dijital oyun bağımlılığında artmaktadır. Dijital oyun motivasyonu dijital oyun bağımlılığınının anlamlı bir yordayıcısıyken, dürtüsellğin dijital oyun bağımlılığını yordamadığı tespit edilmiştir. Literatüre bakıldığında oyun motivasyonunun dijital oyun bağımlılığıyla ilişkisi olması ve yordaması literatürle paralel olup desteklemektedir. Ancak literatürden farklı olarak çalışmada dürtüsellik ve dijital oyun bağımlılığı arasında bir ilişki bulunmamış ve dürtüsellik dijital oyun bağımlılığını yordamamaktadır. Bu anlamda literatürü desteklememektedir

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1 Sonuçlar

Dijital oyun motivasyonu ve dürtüsellüğün dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisinin demografik özelliklerle karşılaştırması ve birbirleri arasındaki ilişki sonuçları bu bölümde verilmiştir.

6.1.1 Bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin demografik özellikler ile karşılaştırılması sonuçları

Bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile demografik özellikler karşılaştırıldığında; cinsiyet, süre, sevilen oyun türleri, genelde hangi ruh halindeyken oyun oynadıkları, oyun sonrası hissedilen duygu ve aileyle birlikte yaşama durumuna göre anlamlı bir farklılaşma olduğu bulunmuştur. Erkeklerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri kadınlara göre daha fazla olduğu, aileyle birlikte yaşayanların ailesiyle birlikte yaşamayanlara göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu, oyunda geçirilen süre arttıkça dijital oyun bağımlılığının arttığı, genelde depresif hüzünlüken oyun oynadıkları, oyun sonrası öfke duygusunu hissettikleri, çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası oyunlarını sevenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri çevrimdışı oynanan oyunlara göre anlamlı derece de yüksek olduğu saptanmıştır.

Çalışmada dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile yaş, sınıf düzeyi, sosyo-ekonomik durum ve alkol kullanımı ile anlamlı düzeyde farklılaşma bulunmamıştır.

6.2 Bireylerin Dijital Oyun Motivasyonlarının Demografik Özellikler İle Karşılaştırılmasının Sonuçları

Bireylerin dijital oyun motivasyon düzeyleri ile demografik özellikler karşılaştırıldığında; cinsiyet, sınıf düzeyi, sosyo-ekonomik durum, alkol kullanımı, süre, sevilen oyun türleri, genelde hangi ruh halindeyken oyun oynadıkları, oyun sonrası hissedilen duygu durumuna göre anlamlı bir farklılaşma olduğu bulunmuştur.

Çalışmamızda erkeklerin dijital oyun motivasyon düzeyleri kadınlara göre daha fazla olduğu ve erkeklerin başarı ve canlanma düzeyleri ile merak ve sosyal katkı düzeyleri anlamlı derecede yüksek olduğu, oyun isteğinde belirsizlikle sınıf düzeyi arasında anlamlı fark olduğu, 9. Sınıfta olanların oyun istediğinde belirsizlik düzeyleri 11. ve 12. Sınıftakilerin oyun istediğinde belirsizlik düzeylerine göre anlamlı derecede düşük olduğu saptanmıştır.

Dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri ile sosyo ekonomik durum arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu sosyo ekonomik durumu çok iyi olanların oyun istediğinde belirsizlik düzeyleri sosyo ekonomik düzeyleri orta olanlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu, dijital oyun oynama motivasyonu alt ölçeği ile alkol kullanımı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunduğu,alkol kullananların oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri, alkol kullanmayan ve nadir kullananlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu, Dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri ile süre arasında anlamlı farklılıklar olduğu Dijital oyun süresi arttıkça kişinin bu oyunlara olan ilgi ve alakasının arttığı, Çalışmamızda sevilen oyun türleri ve oyun motivasyonu arasındaki fark'a bakıldığında çevrimiçi çok oyunculu savaş arenasını sevenlerin başarı ve canlanma düzeyleri çevrim dışı oyun sevenlerin başarı ve canlanma düzeylerine göre anlamlı derecede yüksek olduğu, katılımcıların genelde depresif hüzünlü hissettiklerinde oyun oynamayı tercih ettikleri,oyun sonrası öfke hissi histtekleri saptanmıştır.

Çalışmada dijital oyun motivasyonu ölçek düzeyleri ile yaş, aile ile yaşama ile anlamlı düzeyde farklılaşma bulunmamıştır. Sınıf düzeyi ile dijital oyun motivasyonu toplam puanı ile arasındada anlamlı farklılaşma bulunamamış ancak alt ölçeklerinden olan oyun isteğinde belirsizlikle sınıf düzeyi arasında anlamlı fark bulunmuştur.

6.3 Bireylerin Barrat Dürtüsellik Düzeylerinin Demografik Özellikler İle Karşılaştırılmasının Sonuçları

Çalışmada bireylerin barrat dürtüsellik ölçek düzeyleri ile demografik özellikler karşılaştırıldığında; yaş,sınıf düzeyleri,sosyo-ekonomik durum,aile ile yaşama,alkol kullanımı, genelde hangi ruh halindeyken oyun oynadıkları,oyun sonrası hissedilen duygu durumuna göre anlamlı bir farklılaşma olduğu bulunmuştur.

Buna göre katılımcıların yaş değerleri arttıkça plan yapmama düzeyleri arttığı, Sınıf düzeyi ve Barrat dürtüsellik ölçek düzeyleri arasında da önemli fark görüldüğü , 9. Sınıfta olanların Barratt Dürtüsellik ölçek düzeyleri 11.ve 12. Sınıfta olanların düzeylerine göre anlamlı derecede düşük olduğu Sosyo ekonomik durumu iyi olanların plan yapmama düzeyleri sosyo ekonomik durumu çok iyi olanlara göre anlamlı derecede düşük olduğu ,motor dürtüsellik düzeyleri açısından sosyo ekonomik düzeyler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu Sosyo ekonomik durumu çok iyi olanların motor dürtüsellik düzeyleri sosyo ekonomik durumu orta olanlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu, Barratdürtüsellik ölçek düzeyleri açısından aile ile yaşama durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunduğu, ailesi ile yaşayanların plan yapmama düzeyleri anlamlı derecede düşük olduğu, Çalışmamızda alkol kullanımı ve Barrat dürtüsellik ölçek düzeyleri arasında anlamlı farklılaşma bulunduğu ,Barrat dürtüsellik ölçeği alt boyutu olan motor dürtüsellikleri ve dikkat dürtüsellikleri alkol kullanmayan ve nadir kullananlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu, Çalışmamızda hangi ruh halindeyken oyun oynamayı tercih ettiklerini ve dürtüsellik arasındaki fark'a bakıldığında katılımcıların depresif hüzünlü hissettiklerinde oyun oynamayı tercih ettikleri, oyun sonrası hissedilen duygu ile dürtüsellik arasındaki fark'a bakıldığında anlamlı farklılıklar görüldüğü, Katılımcıların çoğunluğunun oyun sonrası endişe hissi hissettikleri saptanmıştır.

Çalışmada Barrat dürtüsellik ölçek düzeyleri ile cinsiyet, süre, sevilen oyun türleri ile anlamlı düzeyde farklılaşma bulunmamıştır.

6.4 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Dürtüsellik İle İlişkisinin Karşılaştırılmasının Sonuçları

Dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile, plan yapmama, motor Dürtüsellik, dikkat Dürtüsellik ve Barlatt Dürtüsellik düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır ($p>0,05$). Ancak Literatürde dürtüsellikğin birçok bağımlılıkla ilişkisi olduğu gözlemlenmiştir. Özen ve Topçu'nun Tıp Fakültesi öğrencileri üzerinde gerçekleştirdiği çalışmasında, akıllı telefon bağımlılığı ile dürtüsellik düzeyi arasında pozitif yönde bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır.

Ayrıca Literatür incelendiğinde dürtüsellikğin kötü ekonomik durum, fiziksel şiddete maruz kalma, alkol ve madde kullanımı ile çete üyeliği, kendine zarar verme ve

karamsarlık da anne ve babayla olan olumsuz ilişkilerle bağlantılı bulunmuştur. Çalışmaya katılanların çoğunluğunun ekonomik durumunun iyi olması, katılımcıların yaş dağılımlarının homojen olmaması çalışmanın sonuçlarının etkilemiş olabilir. Buna ek olarak, ileride yapılacak araştırmalarda çocukluk ve yetişkinlik dönemindeki bireylere de yer verilmesinin farklı gelişim dönemleri arasında özellikle yaygınlık oranları açısından bir karşılaştırma yapılmasına olanak sağlaması açısından yararlı olabileceği düşünülmüştür.

Ayrıca bir sonraki çalışmalarda anne babayla ilişkileri, anne baba tutumları ,dair değişkenlerde dikkate alındığında farklı sonuçlar çıkabilir. (Onaral 2020, ebeveynlerin reddediciliğinin hem kimlik bocalamasını hem de sosyal içe çekilme riskini olumlu yönde yordarken, duygusal sıcaklığının kimlik bocalamasını ve sosyal içe çekilme riskini olumsuz yönde yordadığını göstermiştir. Buna göre; ergenlerin anne-babalarını reddedici olarak algılamaları arttıkça kimlik bocalamaları ve sosyal içe çekilme riskleri artmaktadır. Tersine, anne-babalarını duygusal açıdan sıcak olarak algılamaları arttıkça kimlik bocalamaları ve sosyal içe çekilme riskleri azalmaktadır

Otoriter ebeveyn tutumu, çocuğun benlik saygısının azalmasına neden olabilir (Kaya, 1997). Öfkeyi ortaya çıkarabilir ve davranışsal sorunlar ortaya çıkarabilir. İzin verici ebeveyn tutumu, çocuğun dürtüsel, bencil, sosyal uyumu düşük bir kişilik geliştirmesine neden olabilir. Aşırı koruyucu ebeveyn tutumu, düşük başarı motivasyonu, benmerkezci düşünmeye ve dürtüsellığe neden olabilir (Grolnick, 2003).

King ve Delfabbro (2014) tarafından internette oyun oynama bozukluğunun tedavisine yönelik yapılan yedi araştırmanın incelendiği çalışmaya göre oyun oynamaya yönelik dört biliş tanımlanmış ve bunlar DSM kriterlerini kapsayacak bir biçimde oluşturulmuştur. Bu bilişler (1) oyun oynamanın ödüllere yönelik inançlar (aşırı uğraş ve ilgi kaybı), (2) oyun oynama davranışına yönelik uyumsuz ve esnek olmayan inançlar (tolerans, bırakmaya yönelik başarısız girişimler ve problemler), (3) öz-saygı ihtiyacını karşılamaya yönelik oyun oynamaya yüksek bağlılık (yoksunluk ve kaçış) ve (4) sosyal kabulü sağlamanın yöntemi olarak oyun oynamadır. Sonraki çalışmalarda bu hususlarda dikkate alındığında farklı sonuçlar çıkabilir.

Ergenlik dönemindeki bireyler için akran ilişkilerinin önemi düşünüldüğünde daha sonraki araştırmalarda bu değişkenin de yer aldığı daha kapsamlı biyopsikososyal modellerin test edilmesinin alanyazına katkı sağlayacağı ileri sürülebilir. Ayrıca mevcut araştırma normal bir popülasyonda yürütülmüştür. İleride yapılacak araştırmaların klinik örneklerde yapılması problemleri dijital oyun oynama davranışlarının etiolojisinin ve dürtüsel davranışın nedeninin anlaşılmasında daha açıklayıcı olabilir.

Alanyazında yer alan bir çalışmada, ebeveynleri boşanmış olan çocuklarda depresyona karşı koyma ve dürtüsel hareket etme gibi göstegelerin yer aldığı olumsuzlukların daha fazla yaşandığı dile getirilmiştir (Harold ve Rand, 1997). Bir diğer araştırmada ise çocukluk çağında istismara uğrayan çocuklarda gelecekte ortaya 95 çıkması muhtemel sorun olarak dürtüsellik ve riskli davranışlara girme eğilimi olduğu ifade edilmiştir (Moeller vd., 2001). Erel ve Gölge'nin (2015) Üniversite öğrencileri üzerinde gerçekleştirdiği araştırmasında çocukluk çağında yaşanan olumsuz olaylardan cinsel istismar, fiziksel istismar ve duygusal istismar ile dürtüsellik toplam puanı ve dikkat, motor ve plansızlık alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya konmuştur. Alanyazında beklenen, saptanmış olan sonuçların aksi hali elde edilmiş olup çalışmamızdaki örneklem grubunun sonucu etkilemiş olabileceği düşünülmektedir.

6.5 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Oyun Motivasyonu İlişkisinin Karşılaştırılmasının Sonuçları

Dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile başarı ve canlanma düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p < 0,05$). Aralarındaki ilişki aynı yönlü olup gücü orta derecelidir ($r = 0,644$). Dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça başarı ve canlanma düzeyleri de artmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile merak ve sosyal katkı düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p < 0,05$). Aralarındaki ilişki aynı yönlü olup gücü orta derecelidir ($r = 0,677$). Dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça merak ve sosyal katkı düzeyleri de artmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p < 0,05$). Aralarındaki ilişki aynı yönlü olup gücü zayıf derecelidir ($r = 0,295$). Dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri de artmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçek düzeyleri ile dijital oyun oynama motivasyonu ölçek düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0,05$). Aralarındaki ilişki aynı yönlü olup gücü orta derecedir ($r=0,693$). Dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri de artmaktadır.

Yukarıdaki sonuçlara dayanarak, dijital oyun bağımlılığı boş zaman can sıkıntısı ile mücadele etmenin bir yolu olarak görülmektedir. Ergenler, can sıkıntısı durumundan heyecan ve eğlencenin olduğu bir duruma geçmek için dijital oyunlara yönelebilmektedir. Dijital oyunlar, ergenler tarafından boş zaman can sıkıntısı duygusuyla bir başa çıkma biçimi olarak kullanılabilir. Yada başarıma hırsı, merak ve sosyale ilişkiler kurma amacıyla motive oldukları söylenebilir. Ancak, bu durum ergenler için oyun bağımlılığı riskini de gündeme getirmektedir. Ergenlerin akademik başarıları, aile ve sosyal ilişkileri üzerinde birçok olumsuz etkisi olan oyun bağımlılığının ve ilişkili olduğu değişkenlerin incelenmesi, oyun bağımlılığına yönelik tedbirler alabilmek açısından önem taşımaktadır. Çalışma da dijital oyun motivasyonunun ve alt ölçeklerinin ve dijital oyun bağımlılığıyla ilişkili çıkmasında ki bir diğer sebepde ; Covid 19 salgınının çıkması süreç ile ilgili belirsizlik, ölüm haberleri, kısıtlamalar, ekonomik sorunlar ve yaşanan endişe kişilerin gergin, kaygılı ya da depresif hissetmesi gibi sebeplerden dolayı içinde bulunduğu durumdan kaçış amacıyla oyun, salgının neden olduğu psikolojik stresle başa çıkmak için bir araç olduğu ve bu süreçte kişilerin dijital oyunlara daha çok yöneldiği söylenebilir. Covid-19'un yayılmasını önlemek için fiziksel izolasyon ve karantina gerekmesi, çevrimiçi oyunlara katılımın büyük ölçüde artmasına neden olmuştur. Sosyalleşmeyi ve stresi azaltmak için kişiler dijital oyun oynamaya daha çok yönelmiş ve özellikle sosyal ilişkiler kurma amacıyla motive oldukları söylenebilir. Sonraki çalışmalarda dijital oyun motivasyonunun hangi alt ölçeğininin dijital oyun bağımlılığı ile güçlü bir ilişkisi olacağı araştırılabilir.

6.6 Dijital Oyun Motivasyonu Toplam Puanı ve Alt Ölçekleri İle Barrat Dürtüsellik Ölçeği Toplam Puanı ve Alt Ölçeklerininin Karşılaştırılmasınınin Sonuçları

Dijital oyun motivasyonu alt ölçeği ile dürtüsellik alt ölçekleri arasında ilişki bulunmuştur.

Başarı ve canlanma düzeyleri ile plan yapmama düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p < 0,05$). Aralarındaki ilişki ters yönlü gücü zayıftır ($r = -0,2$). Başarı ve canlanma düzeyleri arttıkça plan yapmama düzeyleri azalmaktadır. Merak ve sosyal düzeyleri ile plan yapmama düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p < 0,05$). Aralarındaki ilişki ters yönlü gücü zayıftır ($r = -0,130$). Merak ve sosyal katkı düzeyleri arttıkça plan yapmama düzeyleri azalmaktadır. Oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri ile motor Dürtüsellik düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p < 0,05$). Aralarındaki ilişki aynı yönlü gücü zayıftır ($r = 0,181$). Oyun isteğinde belirsizlik düzeyleri arttıkça motor dürtüsellik düzeyleri artmaktadır. Dijital oyun oynama motivasyon ölçek düzeyleri ile plan yapmama düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p < 0,05$). Aralarındaki ilişki ters yönlü gücü zayıftır ($r = -0,144$). Dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri arttıkça plan yapmama düzeyleri azalmaktadır. Sonraki çalışmalarda oyun motivasyonu ve dürtüsellik ölçeğinin bu alt ölçekleri üzerinde durularak daha detaylı çalışmalar yapılabilir.

6.7 Bireylerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Oyun Motivasyonu ve Dürtüsellik İle Karşılaştırılmasının Regresyon Analizi Sonucu

Yapılan regresyon analizi sonucunda Dijital oyun motivasyonu ölçeği ve alt ölçekleri dijital oyun bağımlılığı ölçeği için için anlamlı şekilde yordayıcı parametreler olduğu, Barrat dürtüsellik ölçeği ise anlamlı şekilde yordayıcı parametreler olmadığı saptanmıştır.

Oyun motivasyonu ve dürtüsellik arasındaki alt ölçeklerin birbiriyle olan ilişkisine bakıldığında anlamlı farklılıklar çıkmıştır. Çalışmada dürtüsellik oyun bağımlılığını yordamamaktadır ama oyun motivasyonu ile anlamlı ilişki görülmektedir. Özellikle dürtüsellik alt ölçeği olan plan yapmama ve motor dürtüsellikle anlamlı sonuçlar çıkmıştır. Sonraki çalışmalarda hangi dürtüsellik alt ölçeğin oyun motivasyonunu daha çok yordadığına dair çalışmalar yapılabilir.

6.8 Öneriler

Bu bölümde araştırma sonuçlarına bağlı bazı öneriler sunulmuştur. Oyun bağımlılığı konusu tüm toplumdaki bireyleri ilgilendirdiği için öneriler ailelere, eğitimcilere ve

klinisyenlere, sađlıkçılara ve topluma olmak üzere ayrı ayrı ele alınmıştır.

6.8.1 Ailelere öneri

Çalışmada ailesiyle birlikte yaşayanların oyun bađımlı düzeyleri anlamlı derecede düşük olduđu gözlemlenmiştir. Bu durum dijital oyun bađımlılıđında ailenin desteđininin önemli olduđunu göstermektedir. Aileler çocuklarıyla etkileşimli vakit geçirerek, birlikte paylaşımlarda bulunarak, evde çocuklarına sorumluluklar vererek (ailece yapılabilecek yemek yeme, markete gitme, pazar alışverişı yapma, temizlik yapma, evi toplama gibi) çocukların oyun bađımlısı olmasını engelleyebilirler.

Ailelerin çocuklarının dijital oyun bađımlılıklarını gözardı etmemesi gerekmektedir. Dijital oyun bađımlılıđında süre önemli bir deđişkendir ve ailelerin dijital oyun da geçirilen süreye dikkat etmesi gerekmektedir. Dijital oyun bađımlılıđında asıl sorun kontrolsüz ve süre sınırı gözetilmeden oynanmasıdır. Bu dođrultuda ailelerin bu konuda biraz daha dikkatli olması gerekmektedir.

Aileler çocuklarının oyun bađımlılıđı şüphesiyle sađlık tesislerine başvuru yapabilmektedir. Oyun bađımlılıđı şüphesiyle çocuđunu sađlık tesisine götüren aile koruyucu görevini yerine getirmiş olmaktadır. Çocuk oyun bađımlısı olduđu için aile profesyonel yardım almak, tedavi ettirmek için de başvuru yapabilmektedir. Bu bağlamda sađlık tesisine başvurularda medyada çıkan haberleri de dikkate almak ve gerektiđi durumlarda bu durumu fırsata çevirerek, yapılacak müdahalelerle risk grubundaki çocukların bađımlı olması engellenebilir.

6.8.2 Eđitimcilere ve klinisyenlere öneri

Davranışsal bađımlılıklardan biri olan oyun bađımlılıđının tanı ölçütleri belirli olmasına rađmen ülkemizde yaygınlığı tam olarak bilinmemektedir. İnternet bađımlılıđına göre oyun bađımlılıđı daha özel bir alan olduđu için ve risk grubunda çocuklar ve ergenler bulunduđu için ulusal çapta çalışmalar yapılabilir.

Ergenler oyun bađımlılıđı için risk faktöründeki bir gruptur. Tüm dünyadaki çocuklar ve ergenler ülkelerinin geleceđini oluşturacak gruplardır, bu sebeple bu gruptaki çocuklarla ve ergenlerle özel olarak ilgilenmek gerekmektedir. Çocuklar vakitlerinin çok büyük bir bölümünü okullarda geçirmektedir. Çocuklara ve ergenlere ulaşmak için başta okullarda çalışan öğretmenlere ve 0-20 yaş arası çocuklarla çalışan meslek gruplarına büyük görevler düşmektedir. Bu görevlerin başında; çocukla çalışan

meslek gruplarının oyun bağımlılığının belirtileri konusunda farkındalık düzeyinin yüksek olması, çocuk bağımlılıkla ilgili ilk işaretleri verdiği andan itibaren gerekli yönlendirmelerin yapılması gerekmektedir. Eğitimciler, öğrencileri ilk bağımlılık işaretlerini vermeye başladığı andan itibaren takibi ve ilgili birimlere yönlendirmeyi yapabilirler.

Katılımcıların gönüllü bireylerden oluşması ve istanbulda ikametgah etmesi bu çalışmanın sınırlamalarından biridir. Bu araştırma sonuçlarının evrene genelleme yapılabilmesi için daha fazla popülasyona hitap etmesi gerekmektedir. Tüm lise öğrencileri için bir çalışma yapılacaksa türkiye genelinde bir çalışma yada istanbuldaki tüm lise öğrencileriyle araştırma yapılabilir.

Ayrıca oyun bağımlılığının nasıl ve neden oluştuğu kültürel ve sosyal geçmişle olan ilişkisi araştırılmamıştır. Bir diğer sınırlama ise katılımcıların oyun esnasındaki davranışları ile oyun dışındaki davranışlarının farklılık gösterebilecek olmasıdır.

Çalışmada süre ile anlamlı fark çıkmıştır. Ancak gelecek araştırmalarda katılımcıların hangi zaman aralıklarında oyun oynadıkları da incelenebilir. Oyun oynamayanlar, çok oyunculu oyunları tercih edenler ve yalnız başına oyun oynamayı tercih edenler karşılaştırılmalıdır. Bu yüzden, daha büyük bir örnekleme ve farklı hedef kitleler üzerinde uzun vadeli araştırmalar yapılmasına ihtiyaç vardır. Dahası, çok fazla sayıda oyun türü vardır (savaş, bulmaca, spor, macera, yarış, aksiyon vb.). Bu çalışma sonuçlarına göre oyun türlerinin ve içeriklerinin etkilerini ortaya katmak güçtür.

Çalışmada dijital oyun bağımlılığının bir dizi oyun motivasyonu ile ilişkili olduğuna dair önemli kanıtlar da sunmaktadır. Ancak sonraki araştırmalarda oyun motivasyonunun hangi alt ölçeğininin dijital oyun bağımlılığıyla daha güçlü ilişkisi olacağı konusunda araştırmalar yapılabilir.

Çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve dürtüsellik arasında bir fark bulunmamıştır. Ancak literatüre bakıldığında ve dijital oyun oynamanın olumsuz sonuçlarından olan saldırganlık, uykusuzluk, depresyon, öfke, somatizasyon vb değişkenler dikkate alınmamıştır. Sonraki çalışmalarda bu değişkenler dikkate alınarak yapıldığında dürtüsellik ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı fark gözlemlenebilir.

Çalışmanın pandemi dönemine denk gelmesi katılımcıların can sıkıntısı ve içinde bulunduğu durumdan kaçış ve sosyal ilişkiler kurma amacıyla dijital oyunlara

yönelme konusunda motive oldukları görülmektedir. Daha sonraki çalışmalarda yalnızlık, kaygın ve stres değişkenleri ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişki detaylı araştırılabilir.

Çalışmada katılımcıların genelde depresif hüzünlüken oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Buna bağlı olarak sonraki çalışmalarda kişilerin depresyon düzeyleri ve ilişkili olabilecek diğer psikiyatrik bozukluklarda araştırılabilir.

6.8.3 Sağlıkçılara öneri

Ülkemizde oyun bağımlılığı yaygınlığı bilinmemekte, yardım talep eden çocukların, ergenlerin ve yetişkinlerin veri kayıtları tutulmamakta, müdahale ve tedavi hizmetleri yetersiz kalmaktadır. Bu bağlamda oyun bağımlılığı başta olmak üzere davranışsal bağımlılıklara müdahalede uzmanlaşmış sağlık çalışanı sayısı da yetersiz kalmaktadır. Bu alanda meslek elemanlarının uzmanlaşması ve verilerin kayıt altına alınması sağlanabilir.

6.8.4 Topluma öneri

Oyun bağımlılığı bir halk sağlığı sorunu olmasına rağmen halk tarafından tam olarak bilinmemekte veya anlaşılmamış olabilmektedir. Bu sebeple oyuna olan bağımlılığın diğer bağımlılıklarda olduğu gibi önem, dikkat ve takip gerektiği konusunda farkındalık çalışmaları yapılabilir. Diğer bağımlılıklara verilen önem, oyun bağımlılığına da verilebilir.

Sosyal etkileşimi içeren açık hava etkinlikleri ve topluluk etkinlikleri yasaklanmışsa, masa oyunları veya ev egzersizi gibi ev içi etkinlikler tasarlanmalı ve sağlanmalıdır. Bunun dışında yapılabilecek şeyler; fiziksel aktiviteyi arttırmak, uyku düzeninin sağlanması, iyi beslenme ve yeme alışkanlıklarının edinilmesi, zevk alınan sosyal aktivitelerde bulunmak ve ilişkileri sürdürmek, aile ve arkadaşlarla bağlantı kurmak, eğer birileriyle yaşıyorsa yalnız kalmaya ve kendine zaman ayırmak, kişisel hedeflere ulaşmak için zaman ve enerjiyi organize etmek, gevşeme ve diğer stres azaltma tekniklerini öğrenmek ve kullanmak. Tabii eğer yaşanan stres ya da oyun oynama ile ilgili sorunlarla baş edilemiyorsa profesyonel yardım arayışında bulunmak gerekmektedir.

KAYNAKLAR

- Acar, R.** (2017). *Mardin il bölgesinde okullardaki sosyal etkinliklerin (tiyatro, müzik, spor, dans, şenlikler) lise dönemi ergen (14-18 yaş) kişiliğe etkileri (Yüksek Lisans Tezi)*, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Akın, E ve Berkem, M.,** (2012). Ergenlerde intihar girişimi, öfke ve dürtüsellik. *Marmara Medical Journal*, 25(3), 148-152.
- Aleem, S., Capretz, L. F. and Ahmed, F.,** (2016). Game development software engineering process life cycle: A systematic review. *Journal of Software Engineering Research and Development*, 4(6), 1-30.
- Anderson C. A., Shibuya. A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R. and Saleem, M.,** (2010) Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychol Bull.*, 136(2), 151-173.
- Annagür, B. B. ve Tamam, L.,** (2011). Depresyon hastalarında dürtü kontrol bozuklukları eş tanıları. *Nöropsikiyatri Arşivi*, 48(3), 22-30.
- Annetta, L. A.,** (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory Into Practice*, 47(3), 229-239.
- Aydoğdu, F.,** (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *ulakbilge*, 6(31), 1-18. doi: 10.7816/ulakbilge-06-31-01
- Balıkçı, R.,** (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi)*, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ballard, M., Gray, M., Reilly, J. and Noggle, M.,** (2009). Eating behaviors correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors*, 10(3), 161-167.
- Bayırtepe, E. Tüzün, H.,** (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (33), 41-54.
- Bektaş, M.,** (2018). Davranışsal bağımlılık: Tanımı, türleri ve sınıflandırılması. İçinde H. Ateş ve A. Koçak (Ed.), *Bir Kamu Politikası Olarak Bağımlılıkla Mücadele*, (Sf. 107-137). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Biddiss, E. and Irwin, J.,** (2010). Active video games to promote physical activity in children and youth. *Arch Pediatr Adolesc Med.*, 64(7), 664-672.
- Black, D. W.,** (2013). Behavioural addictions as a way to classify behaviours. *The*

Canadian Journal of Psychiatry (CanJPsychiatry), 58(5), 249-251.

- Boyacıođlu, N. E., ve Küçük, L.** (2011). Ergenlikte mantık dışı inançlar sınav kaygısını nasıl etkiliyor? *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 2(1), 40-45.
- Bülbül, H., Tunç, T. ve 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., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F.**, (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem A.
- Cao, F., Su, L., Liu, T. and Gao, X.**, (2007). The relationship between impulsivity and internet addiction in a sample of Chinese adolescents. *European Psychiatry*, 22(7), 466-471.
- Chamberlain, S. R. and Sahakian, B. J.**, (2007). The neuropsychiatry of impulsivity. *Current Opinion in Psychiatry*, 20(3), 255-261.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z. and Huang, D. H.**, (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Cohen, Z. P. ve Yavuz, M. F.**, (2018). Fiziksel-sözel şiddet davranışı ve dürtüsellik arasında öfkenin aracılık etkisinin incelenmesi. *Aydın Toplum ve İnsan Dergisi*, 4(2), 99-125.
- Colwell, J.**, (2007). Needs met through computer game play among adolescents. *Personality and Individual Differences*, 43(8), 2072-2082.
- Çakar, G.**, (2015). *Hemşirelerin dürtüsellik, anksiyete ve öfke düzeyleri ile savunma biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi)*, Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çakıcı, G.**, (2018). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi)*, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çetinkaya, L.**, (2008). *Ortaöğretim kurumlarındaki 10. sınıf öğrencilerinin elektronik oyunlardaki mesajları algılama düzeyleri (Yüksek Lisans Tezi)*, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Daria, J. K., Louws, J. and Reinout, W. W.**, (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480-485.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Naggyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A. and Harmath, E.**, (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOCQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814-825.
- Derman, O.** (2008 Mart). Ergenlerde psikososyal gelişim. *İ. Ü. Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri (Adolesan Sağlığı II) Sempozyum Dizisi, No: 63*, (s.19-21).
- Doğan Keskin, A.**, (2019). *Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisinin incelenmesi (Doktora Tezi)*, Ankara

Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Dougherty, D. M., Mathias, C. W., Marsh, D. M. and Jagar, A. A.,** (2005) Laboratory behavioral measures of impulsivity. *Behavior Research Methods*, 37(1), 82-90.
- Dönmez, A.,** (2012). *Savaş temelli dijital oyunlarda egemen ideolojinin temsili (Yüksek Lisans Tezi)*, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Eni, B.,** (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi, (Yüksek Lisans Tezi)*, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ferguson, C. J.,** (2015). Do Angry Birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646-666.
- Fiske, J.,** (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. S. İrvan (Çev.), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Genç, C.,** (2019). *Yetişkin bireylerde dürtüsellik kontrolsüz yeme davranışı ve obezite ile ilişkisi (Yüksek Lisans Tezi)*, Başkent Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gerrig, R. J., and Zimbardo, P. G.,** (2016). *Psikoloji ve Yaşam*. A. A. Özdoğru (Çev. Ed.), Ankara: Nobel.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A.,** (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
- Green, C. S, and Bavelier, D.** (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, (423), 534-537.
- Griffiths, M. D. and Davies, M. N. O.,** (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein and J. Raessens (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 359-368). Boston: MIT Pres.
- Griffiths, M. D.,** (2005). A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Güvendi, B., Tekkurşun-Demir, G. ve Keskin, B.,** (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi (OPUS)*, 11(18), 1194-1217.
- Heath, R. L. and Bryant, J.,** (2000). *Human Communication Theory and Research: Concepts, Contexts and Challenges*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Hollander, E. and Evers, M.,** (2001). New developments in impulsivity. *The Lancet*, 358(9286), 949-950.
- Horzum, M. B.,** (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 59-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T., ve Çakır Balta, Ö.** (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30),

- Hsu, S. H., Wen, M. H. and Wu, M. C.,** (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, 53(3), 990-999.
- Huizinga, J.,** (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. M. A. Kılıçbay (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hussain, Z., Williams, G. A., and Griffiths, M. D.,** (2015). An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. *Computers in Human Behavior*, 50, 221-230.
- İskender, Ö.,** (2015). *Çevrimiçi oyun oynama motivasyonları ve oyuncuların bireysel değerleri: Kullanımlar ve doyumlar kuramı açısından bir değerlendirme (Yüksek Lisans Tezi)*, Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
- Jenkins, H.,** (2006). *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*. New York, London: New York University Press.
- Jull, J.,** (2011). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts London: The MIT Press.
- Kağızmanlı, N.,** (2019). *Ergenlerde beş faktör kişilik özelliklerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi)*, Bayburt Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bayburt.
- Karacaoğlu, D.,** (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi)*, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kestane, M.,** (2019). *Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencelerin akademik başarısı ile ilişkisi (Yüksek Lisans Tezi)*, Biruni Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kızılkaya, E.,** (2010). *Bilgisayar oyunlarında ideolojik söylem ve anlatı (Yüksek Lisans Tezi)*, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- King, D. L., Gradisar, M., Drummond, A., Lovato, N., Wessel, J., Micic, G., Douglas, P., Delfabbro, P.,** (2013). The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: An experimental study. *Journal of Sleep Research*, 22(2), 137-143.
- Koç, M.** (2004). Gelişim psikolojisi açısından ergenlik dönemi ve genel özellikleri. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (17), 231-256.
- Köksal, B.,** (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkisinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi)*, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Köse, E.** (2013). Eğitim kurumlarında gerçekleştirilen ders dışı etkinliklerin sınıflandırılmasına yönelik bir öneri, *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 2(2), 336-353.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. and Peter, J.,** (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-

- Mann, K., Kiefer, F., Schellekens, A. and Dom, G.,** (2017). Behavioural addictions: Classification and consequences. *European Psychiatry*, 44, 187-188. <http://dx.doi.org/10.1016/j.eurpsy.2017.04.008>
- McKinley, R. A., McIntire, L. K. and Funke, M. A.,** (2011). Operator selection for unmanned aerial systems: Comparing video game players and pilots. *Aviation Space and Environmental Medicine*, 82(6), 635-642.
- McQuail, D. ve Windahl, S.,** (2005). *İletişim Modelleri*. K. Yumlu (Çev.), Ankara: İmge Kitabevi.
- Mehroof, M. and Griffiths, M. D.,** (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3): 313-316.
- Moeller, F. G., Barratt, E. S., Dougherty, D. M., Schmitz, J. M. and Swann, A. C.,** (2001a). Psychiatric aspects of impulsivity. *American Journal of Psychiatry*, 158(11), 1783-1793.
- Moeller, F. G., Dougherty, D. M., Barratt, E. S., Schmitz, J. M., Swann, A. C. and Grabowski, J.,** (2001b) The impact of impulsivity on cocaine use and retention in treatment. *Journal of Substance Abuse Treatment*, 21(4), 193-198.
- Nuyens, F., Deleuze, J., Maurage, P., Griffiths, M. D., Kuss, D. J. and Billieux, J.,** (2016). Impulsivity in multiplayer online battle arena gamers: Preliminary results on experimental and self-report measures. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 351-356.
- O'Hagan, M. and Mangiron, C.,** (2013). *Game Localization: Translating For The Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Oral, A. H. ve Arabacıoğlu, T.,** (2019). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 9(1), 44-60.
- Osmanoğlu, N.,** (2016). *Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığı ile dürtüsellik ve obsesif belirtilerin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi)*, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Öncü, H.,** (2007). Motivasyon. İçinde L. Küçükahmet (Ed.) *Sınıf Yönetim* (s. 167-189). Ankara: Nobel Yayınları.
- Özdemir, P. G., Selvi, Y. ve Aydın, A.,** (2012). Dürtüsellik ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(3), 293-314
- Özhan, S.,** (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Aile ve Toplum Dergisi*, 12(7), 21-33.
- Papacharissi, Z. and Rubin A. M.,** (2000). Predictors of internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44(2), 175-196.
- Papacharissi, Z.,** (2009). Uses and gratifications. In D. V. Stacks and M. B. Salwen (Eds.), *An Integrated Approach to Communication Theory and Research* (pp. 137-152). New York: Routledge.

- Parlaz, E. A., Tekgöl, N., Karademirci, E., ve Öngel, K.** (2012). Ergenlik dönemi: Fiziksel büyüme, psikolojik ve sosyal gelişim süreci. *Turkish Family Physician*, 3(4), 10-16.
- Patton, J. H., Stanford, M. S. and Barratt, E. S.,** (1995). Factor structure of the Barratt Impulsiveness Scale. *Journal of Clinical Psychology*, 51(6), 768-774.
- Porter, G. Starcevic, V. Berle, D. and Fenech, P.,** (2010) Recognizing problem video game use. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry (ANZJP)*, 44(2), 120-128
- Prensky, M.,** (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. In *Digital Game-Based Learning* (Chapter 5). New York: McGraw-Hill.
- Sağlam, M. ve Topsümer, F.,** (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (32), 485-504.
- Sağlam, M.,** (2019). *Dijital oyunların öznel iyi oluşa etkisi: y kuşağına yönelik bir araştırma (Doktora Tezi)*, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Salen, K. and Zimmerman. E.,** (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts London: The MIT Press.
- Santrock, J. W.,** (2018). *Eğitim Psikolojisi*. D. M. Siyez (Çev. Ed.), Ankara: Nobel.
- Sayın, M. E. D.,** (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: Faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması (Doktora Tezi)*, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Seker, S. E.,** (2015). Motivasyon teorisi. *YBS (Yönetim Bilişim Sistemleri) Ansiklopedi*, 2(1), 22-26.
- Sepetci, T.,** (2017). *Dijital oyunlar, dijital oyuncular: Karşı hegemonya pratikleri ve sosyal etkileşim (Doktora Tezi)*, Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S. and Lachlan, K.,** (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In P. Vorderer and J. Bryant (Eds.), *Paying Video Games: Motives, Responses, and Consequences* (pp. 213-224). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Starcevic V.,** (2016). Behavioural addictions: A challenge for psychopathology and psychiatric nosology. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry (ANZJP)*, 50(8), 721-725.
- Starcevic, V., Berle, D., Porter, G. and Fenech, P.,** (2011). Problem video game use and dimensions of psychopathology. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 248-256.
- Stein, D. J., Hollander, E., Simeon, D. and Cohen, L.,** (1994). Impulsivity scores in patients with obsessive-compulsive disorder. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 182(4), 240-241.
- Sucu, İ.,** (2020). Kullanımlar ve Doymalar Yaklaşımı perspektifinden dijital oyunlar

- ve Second Life örneđi. *Abant Kültürel Arařtırmalar Dergisi*, 5(9): 58-81.
- Şelimen, M.**, (2016). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının 13-14 yař grubu çocukların saldırganlık davranıřı üzerindeki etkileri (Yüksek Lisans Tezi)*, Yalova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yalova.
- Şengül, C. ve Büber, A.**, (2016). Dijital oyun bađımlılıđında tanı ve tedavi. *Psikiyatride Güncel*, 6(3),175-182.
- Tamam, L., Güleç, H. ve Karataş, G.**, (2013). Barratt Dürtüsellik Ölçeđi Kısa Formu (BIS-11-KF) Türkçe uyarlama çalıřması. *Nöropsikiyatri Arřivi*, 50(2), 130-134.
- Taş, C.**, (2015). *Şizofreni hastalarında dürtüsellik ve uyku bozukluđu arasındaki iliřki (Tıpta Uzmanlık Tezi)*, Dicle Üniversitesi Tıp Fakültesi, Ruh Sađlıđı Ve Hastalıkları Anabilim Dalı, Diyarbakır.
- Taştekin, E.**, (2019). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının öğrenci ve veli bakıř açısından incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi)*, Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Tekkurşun-Demir, G. ve Hazar, Z.**, (2018). Dijital oyun oynama motivasyon ölçeđi (DOOMO): Geçerlik ve güvenilirlik çalıřması. *Niđe Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-139.
- Torregrossa, M. M., Quinn, J. J. and Taylor, J. R.**, (2008). Impulsivity, compulsivity, and habit: The role of orbitofrontal cortex revisited. *Biol Psychiatry*, 63(3), 253-255.
- Tunay, M.**, (2018). Kadınlarda obezite ve dürtüsellik iliřkisinin deđerlendirilmesi. *Türkiye Diyabet ve Obezite Dergisi*, 2(2), 59-64.
- Ulum, H.**, (2016). *Çocuklarda bilgisayar oyun bađımlılıđı ile duygu ayarlayabilme arasındaki iliřkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi)*, Çađ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Verhagen, T., Feldberg, F., Van den Hooff, B., Meents, S. and Merikivi, J.**, (2012). Understanding users' motivations to engage in virtual worlds: A multipurpose model and empirical testing. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 484-495.
- Walther, B., Morgenstern, M. and Hanewinkel, R.**, (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: Personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European Addiction Research*, 18(4), 167-174.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S.**, (2015). Dijital Oyun Bađımlılıđı Ölçeđi Türkçe formunun geçerliliđi ve güvenilirliđi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(Özel sayı.1), 10-18.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S.**, (2016). Ergen ve genç eriřkinlerde dijital oyun bađımlılıđı: Güncel bir bakıř. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Yalçın, S. ve Bertiz, Y.**, (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bađımlılıđının etkileri üzerine nitel bir çalıřma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yargıç, İ., Ersoy, E. ve Oflaz, S. B.**, (2011). UPPS dürtüsel davranıř ölçeđi ile psikiyatri hastalarında dürtüsellik ölçümü. *Klinik Psikofarmakoloji*

Bülteni, 21(2);139-146.

- Yaylagül, L.**, (2008). *Kitle İletişim Kuramları: Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar*. Ankara: Dipnot.
- Yazıcı, K. ve Yazıcı A. E.**, (2010). Dürtüselliğin nöroanatomik ve nörokimyasal temelleri. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 2(2), 254-280.
- Yee, N.**, (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.
- Yen, J. Y., Liu, T. L., Wang, P. W., Chen, C. S., Yen, C. F. and Ko, C. H.**, (2017). Association between internet gaming disorder and adult attention deficit and hyperactivity disorder and their correlates: impulsivity and hostility. *Addictive Behaviors*, 64, 308-313.
- Yengin, D.**, (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet (Doktora Tezi)*, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yiğit, E. ve Günüş, S.**, (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1):144-174.
- Yönet, E.**, (2018). *Lise öğrencilerinin sportif serbest zaman ilgilenim, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeylerinin araştırılması (Doktora Tezi)*, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.

İnternet Kaynakları

- APA (American Psychiatric Association)**, (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. Alındığı tarih: 04.10.2020, adres: <https://cdn.websit-editor.net/30f11123991548a0af708722d458e476/files/uploaded/DSM%2520V.pdf>
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J. P., Methel, G. and Molinier, P.**, (2008). A game play definition through videogame classification. *International Journal of Computer Games Technology*, Volume 2008, Article ID: 470350. Alındığı tarih: 20.09.2020, adres: <http://downloads.hindawi.com/journals/ijcgt/2008/470350.pdf>
- Drummond, A. and Sauer, J. D.**, (2014) Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *PLoS One*, 9(4):e87943. doi: 10.1371/journal.pone.0087943. Alındığı tarih: 22.09.2020, adres: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0087943>
- Du, X., Qi, X., Yang, Y., Du, G., Gao, P., Zhang, Y., Qin, W., Li, X. and Zhang, Q.**, (2016). Altered structural correlates of impulsivity in adolescents with internet gaming disorder. *Frontiers in Human Neuroscience*, 10: 4. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2016.00004> Alındığı tarih: 17.10.2020, adres: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnhum.2016.00004/full#h3>
- GİM (Güvenli İnternet Merkezi)**, (2019). *Dijital Oyunlar Raporu 2019*. Alındığı tarih: 23.09.2020, adres: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>
- Hollander, E., Baker, B. A., Kahn, J. and Stein, D. J.**, (2005). Conceptualizing

and assessing impulse-control disorders. In E. Hollander and D. J. Stein (Eds.), *Clinical Manual of Impulse-Control Disorders*, (pp. 1-18). Arlington: American Psychiatric Publishing, Inc. Alındığı tarih: 12.10.2020, adres: https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=u2wVP8KJJtcC&oi=fn&pg=PR11&dq=Hollander+E,+Stein+D.+Clinical+Manual+of+Impulse-control+Disorders.+Arlington,+American+Psychiatric+Publishing,+2005.&ots=G2FMql9PDF&sig=0ZeLvn1HiXgz5Ie-fcP5dXl626Q&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Katz, E., Blumler, J. G. and Gurevitch, M., (1974). Uses and gratifications research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523. Alındığı tarih: 05.10.2020, adres: <https://www.jstor.org/stable/2747854?seq=1>

Na, E., Choi, I., Lee, T. H., Lee, H., Rho, M. J., Hyun, C., Jung D. J. and Kim, D. J., (2017). The influence of game genre on Internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions* 6(2), 248-255. doi:<https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.033> Alındığı tarih: 16.10.2020, adres: **Hata! Köprü başvurusu geçerli değil.**

Sucu İ., (2012). Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön değiştirmesi: Smeet oyunu örneği. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1(3), 55-88. <https://doi.org/10.19145/gumuscomm.98392>. Alındığı tarih: 25.09.2020, adres: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/83900>

Şalvarlı, Ş. İ. and Griffiths, M. D., (23 August 2019). The Association Between Internet Gaming Disorder and Impulsivity: A Systematic Review of Literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*. doi: <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00126w>. Alındığı tarih: 15.10.2020, adres: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-019-00126-w>

TBMEP (Türkiye Bağımlılık Merkezi Eğitim Programı), (2017). *Teknolojiye Yerinde Yeterince...* TBM Alan Kitaplığı Dizisi: 9. Alındığı tarih: 28.09.2020, adres: https://tbm.org.tr/media/kitaplar/TBM_yetiskin_teknoloji_icerik_web.pdf

Wijman, T., (2019, Jun 18). *The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market*. Alındığı tarih: 12.09.2020, adres: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-marketKLER>

EKLER

Ek 1: Etik Kurul Onayı



T.C.
İSTANBUL GEDİK ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Rektörlük

Sayı : 71457743-050.01.04 -112-173112
Konu : Etik Kurul Kararı Hk. (Araştırmacı
Büşra BOYACI)

16 Eylül 2020

Sayın Dr. Öğr. Üyesi Nurgül YAVUZER

Üniversitemizin 16.09.2020 tarihli ve 2020/04 sayılı Etik Kurul toplantısında; "Dijital Oyun Bağımlılığının, Dürtüsel Davranış ve Oyun Motivasyonu ile İlişkisinin İncelenmesi" adlı başvurunuz görüşüldü. Yapılan görüşme sonunda; "Dijital Oyun Bağımlılığının, Dürtüsel Davranış ve Oyun Motivasyonu ile İlişkisinin İncelenmesi" adlı başvurunuzun etik olarak uygun olduğuna katılanların oy birliği ile karar verildi.

Bilgilerinizi rica ederim.

e-İmzalıdır
Prof. Dr. Berin ERGİN
Etik Kurul Başkanı

Ek-2: Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu

“Dürtüsel davranış ve oyun motivasyonunun dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisinin incelenmesi”

Başlıklı Tez Araştırması İçin

Katılımcı için Bilgiler:

Tarih:

Bu tez çalışması, Gedik Üniversitesi Klinik Psikoloji Bölümü Dr. Öğr. Nurgül YAVUZER danışmanlığında, Klinik Psikoloji yüksek lisans öğrencisi Büşra BOYACI tarafından yürütülmektedir. Çalışmanın amacı, dürtüsel davranış ve oyun motivasyonunun dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisinin incelenmesidir. Araştırmada oyun bağımlılığı dijital oyunlar ile sınırlı tutulmuştur. Çalışmaya 14-20 yaşları arasında olan ve İstanbulda ikametgah eden katılımcılar dahil edilecektir. Katılım gönüllük esasına dayanmakta olup kimlik belirleyici herhangi bir bilgi gerekmemektedir. Katılımcıların yanıtları gizli tutulacak, sadece araştırmacı tarafından değerlendirilecektir. Bireysel hiçbir değerlendirme yapılmayacaktır.

Anket genel olarak 10-15 dk sürecektir. Kişisel rahatsızlık verecek sorular içermemektedir. Katılım sırasında ankette yer alan sorular ya da herhangi bir nedenle rahatsızlık duyulduğu koşulda cevaplama işlemi yarıda bırakılabilir.

Bu çalışmaya destek verdiğiniz için şimdiden teşekkür ederim. Tez hakkında daha fazla bilgi edinmek ya da sorularınız için Büşra Boyacı(busra.boyaci@outlook.com) ile iletişime geçebilirsiniz.

Araştırmacı Adı Soyadı: BÜŞRA BOYACI

Tel: 05372746171

Ek-3: Demografik Form

1. Cinsiyetiniz

Kadın

Erkek

2. Yaşınız

3. Şuanda kaçınıcı sınıftasınız?

- 9.
- 10.
- 11.
- 12.

4. Sosyo-ekonomik durumunuz

- İyi
- Çok iyi
- Orta
- Kötü
- Çok kötü

5. Aileyle birlikte mi yaşıyorsunuz?

- Evet
- Hayır

6. Alkol kullanıyormusunuz?

- Evet
- Hayır
- Nadiren

(Dijital oyun: Oyun oynamaya olanak sağlayan bilgisayar, konsol, tablet ve mobil telefonlarla oynanan oyunları kapsamaktadır.)

Sadece bir seçeneği işaretleyiniz.)

7.Hangi sıklıkla dijital oyun oynarsınız?

- Günde iki saatten az
- Günde iki saatten çok
- Ayda birkaç kez
- Hiçbiri

8.Genelde kendinizi nasıl hissettiğinizde dijital oyun oynarsınız?

(Sadece bir seçeneği işaretleyiniz.)

- Enerjik/ mutlu
- Depresif / Hüzünlü
- Sıkılmış/Bunalmış
- Hiçbiri

9.Dijital oyun sonrası hissettiğim duygu;

(Sadece bir seçeneği işaretleyiniz.)

- Mutluluk
- Üzüntü
- Endişe
- Öfke
- Korku
- Hiçbiri

10.Hangi tür dijital oyunları oynamayı seversiniz?

(Sadece bir seçeneği işaretleyiniz.)

- Çevrimiçi Birinci Şahıs Nişancı oyunları
- Aksiyon Oyunları
- Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası

- Çevrimiçi Spor Oyunları
- Eğitici Oyunlar
- Çevrimdışı oyunlar

Ek 4 Barratt Dürtüsellik Ölçeği -11 Kısa Formu (BIS-11-KF)

Açıklamalar: İnsanlar farklı durumlarda gösterdiği düşünce ve davranışları ile birbirlerinden ayrılırlar. Bu test bazı durumlarda nasıl düşündüğünüzü ve davrandığınızı ölçen bir testtir. Lütfen her cümleyi okuyunuz ve bu sayfanın sağındaki, size en uygun daire içine X koyunuz.

	Nadiren /hiçbir zaman (1)	Bazen (2)	Sıklıkla (3)	Her zaman (4)
1.İşlerimi dikkatle planlarım	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.Dikkatli düşünen birisiyim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.iş güvenliğine dikkat ederim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.Düşünerek hareket ederim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.Geleceğini düşünen birisiyim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.Uçuşan düşüncelerim var	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.Aklıma estiği gibi hareket ederim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.Düşünmeden alışveriş yaparım	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.Hobilerimi değiştiririm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.Kazandığımdan daha fazla harcarım	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.Düşünmeden iş yaparım	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.Dikkat etmem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.Düşünmeden birşeyler söylerim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.Düşünmeden hareket ederim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.Zor problemler çözmeme gerektiğinde kolayca sıkılırım	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ek 5 Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)

Aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

(Her satırda sadece bir seçeneği işaretleyiniz.)

	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ek-6: Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği(DOOMÖ)

Lütfen aşağıdaki seçeneklerden size uygun olanları işaretleyiniz.

(Her satırda sadece bir seçeneği işaretleyiniz.)

	Hiç katılmıyorum (1)	Katılmıyorum (2)	Kararsızım (3)	Katılıyorum (4)	Tamamen Katılıyorum (5)
1 .Dijital oyun oynamak beni eğlendirir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Dijital oyun gerçek hayattaki başarısızlıklarımı unutturur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Dijital oyun sayesinde can sıkıntısından kurtulurum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Dijital oyun oynamadığımda huzursuz olurum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Dijital oyunlarda kendimi aşmak bana haz verir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Dijital oyunlarda başarınca takdir edilmek hoşuma gider	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Dijital oyunlarda kazandığım ödüller (kupa,zırh,silah vb.)bana daha çok oynama isteği verir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Dijital oyun rakiplerime meydan okuma fırsatı sağlar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Dijital oyun bana arkadaşarımla ittifak/takım kurma fırsatı sağlar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Dijital oyundaki efektler beni heyecanlandırır	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Dijital oyunların gerçek gibi olması beni kendine çeker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. Dijital oyundaki kurgu (hikaye) beni meraklandırır	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13 .Dijital oyun bana düşsel ortamlarda gezinti yapmamı sağlar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Yeni oyun seçenekleri (karakterler,ekipman vb.)beni meraklandırır	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Dijital oyunun bana ne kazandırdığından emin değilim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Dijital oyuna harcadığım zamana değer mi bilmiyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. Dijital oyun oynamak için harcadığım çabaya değer mi bilmiyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18 .Dijital oyun oynamam için gerekli nedenler var mı bilemiyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. Dijital oyunun bana avantajının ne olduğunu bilmiyorum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ek 7: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kullanım İzni

Gönderen: AYLIN YALÇIN IRMAK <ayalinc@iku.edu.tr>
Date: 7 Şub 2022 Pzt, 14:30
Subject: Re: Ölçek Kullanım İzni Hak
To: Busra Boyacı <busraabyc@gmail.com>

Merhaba Busra,
ölçeği kullanmanızdan memnuniyet duyar kolaylıklar dilerim. Ayrıca yeni geliştirdiğimiz başka bir ölçeği de ekte gönderiyorum, gelecek çalışmalarınızda kullanabilirsiniz.

Kolaylıklar
Dr. Öğretim Üyesi Aylin YALÇIN IRMAK

Namik Kemal Üniversitesi
Sağlık Yüksekokulu Hemsirelik Bölümü

Busra Boyacı <busraabyc@gmail.com>, 7 Şub 2022 Pzt, 10:15 tarihinde şunu yazdı:

Merhabalar,

Ben İstanbul Gedik Üniversitesi, Psikoloji Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisiyim. Yapacağım "Dijital Oyun Bağımlılığının Dürtüsel Davranış ve Oyun Motivasyonu ile İlişkinin İncelenmesi" başlıklı çalışmada, Türkçeye uyarlaması, geçerliliği ve güvenirliği tarafınızdan yapılan "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği"ni kullanmak istiyorum. İzininizi ve geri dönüşünüzü bekliyorum.

Sevgiler

Ek 8: Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Kullanım İzni

Gönderen: Gönül Tekkürşün Demir <gonultekkursun@hotmail.com>
Date: 2 Şub 2022 Çar, 07:40
Subject: DOOMÖ
To: busraabyc@gmail.com <busraabyc@gmail.com>

Merhaba,

Şu ana kadar geliştirdiğimiz ölçekler ve sizin kullanmak istediğiniz "Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)" ektedir. İstediklerinizi kullanabilirsiniz bundan mutluluk duyarım. Kolaylıklar dilerim.

Gönül Tekkürşün Demir

e-posta: gonultekkursun@hotmail.com

gonultekkursun@gazi.edu.tr

Ek 9: Barratt Dürtüsellik Ölçeği Kısa Formu (BIS-11-KF) Kullanım İzni

Gönderen: Lut Tamam <ltamam@gmail.com>
Tarih: 1 Şub 2022 Sal, saat 17:33
Konu: Re: Ölçek Kullanımı İzni Hak.
Alıcı: Busra Boyacı <busraabyc@gmail.com>

Ölçeği kullanabilirsiniz.
Kolaylıklar dilerim
Prof. Dr Lut Tamam

1 Şub 2022 Sal 17:13 tarihinde Busra Boyacı <busraabyc@gmail.com> şunu yazdı:
Merhabalar,

Ben İstanbul Gedik Üniversitesi ,Psikoloji Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisiyim. Yapacağım "Dijital Oyun Bağımlılığının Dürtüsel Davranış ve Oyun Motivasyonu ile İlişkinin İncelenmesi " başlıklı çalışmada , Türkçeye uyarlaması , tarafınızdan yapılan "Barratt Dürtüsellik Ölçeği Kısa Formu(BIS-11-KF) Ölçeğini" kullanmak istiyorum. İzininizi ve geri dönüşünüzü bekliyorum.

Sevgiler

ÖZGEÇMİŞ

Büşra BOYACI

EĞİTİM BİLGİLERİ

- 2018-2022 İstanbul Gedik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,
- 2013- 2018FMV Işık Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, İstanbul, Türkiye Psikoloji (Örgün Öğretim) (Burslu)

İŞ DENEYİMLERİ

- 03.2019- 01.08.2021 –Alg Atlas Psikoteknik Değerlendirme Merkezi– Psikolog
- 01.09.2019- 01.03.2020 – Şişli Belediyesi – Sosyal Hizmetler Müdürlüğü – Stajyer Psikolog (Süpervizyon kapsamında)
- Ocak, 2019 – Eylül, 2021 –Sento Eğitim ve Psikolojik Danışmanlık Merkezi –
- Psikolog– Part time –
- 01.12.2017- 22.02.2018 – Sancaktepe Akd Kıds Anaokulu– Psikolog - İstanbul