

**T.C.**  
**HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI**  
**KLİNİK PSİKOLOJİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ŞİDDET**  
**EĞİLİMİ İLİŞKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**HAZIRLAYAN**  
**BARAN KARABULUT**

**GAZİANTEP - 2019**

**T.C.**  
**HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI**  
**KLİNİK PSİKOLOJİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ŞİDDET**  
**EĞİLİMİ İLİŞKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**HAZIRLAYAN**  
**BARAN KARABULUT**

**TEZ DANIŞMANI**  
**PROF.DR. OSMAN TOLGA ARICAK**

**GAZİANTEP - 2019**



**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE  
YÜKSEK LİSANS KABUL VE ONAY FORMU**

**Klinik Psikoloji** Anabilim Dalı **Klinik Psikoloji** Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi **Baran KARABULUT** tarafından hazırlanan “**Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Şiddet Eğilimi İlişkisi**” başlıklı tez, **15/01/2019** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucu **başarılı** bulunarak jürimiz tarafından **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

**Görevi**

**Unvanı, Adı ve Soyadı**

**İmzası:**

**Kurumu/Üniversitesi**

**Tez Danışmanı**

Prof. Dr. Osman Tolga ARICAK

**Jüri Başkanı**

Hasan Kalyoncu Üniversitesi

**Jüri Üyesi**

Prof. Dr. Ayşe Ayçiçeği DİNN

29 Mayıs Üniversitesi

**Jüri Üyesi**

Doç. Dr. Şaziye Senem BAŞGÜL

Hasan Kalyoncu Üniversitesi

**Bu tez Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen yukarıdaki jüri üyeleri tarafından uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulu kararı ile onaylanmıştır.**

**Prof. Dr. Mazlum ÇELİK  
Enstitü Müdürü**

## TEZ ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisi” başlıklı çalışmanın tarafımda, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu ve bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğumu belirtir ve onurumla doğrularım.

Baran KARABULUT

## ÖNSÖZ

Araştırmanın her aşamasında bana engin bilgisi ve tüm sabrı ile rehberlik eden, gerçek bir bilim insanının nasıl olması gerektiğini gösteren, tecrübesi ve görüşleriyle beni hep bir adım ileri taşıyan ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen değerli danışman hocam Prof. Dr. Osman Tolga ARICAK'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Araştırma sürecinde benimle bilgilerini paylaşan Arş. Gör. Dr. Akif AVCU'ya teşekkür ederim.

Tez yazma sürecimde katkı sağlayan, tecrübelerini paylaşan, birlikte vakit geçirmekten büyük keyif aldığım değerli arkadaşlarım Bilge BAKIR AYĞAR ve Hakan AYĞAR'a teşekkür ederim.

Dostluğumun çok eskilere dayandığı, üniversite sınavına hazırlanırken akademisyen olma hayalini kurduğumuz ve bu yolda emin adımlarla ilerlediğine inandığım değerli dostum Yusuf AVŞAR'a bu süreci birlikte paylaştığımız için teşekkür ederim.

Üniversitede ev arkadaşlığı yaptığım, meslektaşım, dostum, Köksal ÇAKIR'a teşekkür ederim.

Ayrıca tez yazma sürecimde desteklerini esirgemeyen arkadaşlarım Emre ARSLAN ve Utku AKDERE'ye teşekkür ederim.

Yüksek lisans derslerine katılmam noktasında gerekli kolaylığı sağlayan ve mesleki gelişimime samimiyetle destek veren okul müdürüm Ökkeş KURT'a teşekkür ederim.

Son olarak bugünlere gelmemde esas pay sahibi olan, beni her zaman motive eden, varlığıyla güç veren Annem Songül HAYTA'ya ve tezimde çok büyük emeği olan, desteğiyle bu tezi yazma motivasyonuma kaynak olan sevgili eşim Sevinç KARABULUT'a çok teşekkür ederim.

## ÖZET

Bu çalışmanın amacı, ortaöğretim öğrencilerinin; sınıf, cinsiyet, okul türü, aile bütünlüğü, kullandıkları ekran sayısı, çevrimiçi ve çevrimdışı oyun oynamaları, oynadıkları oyunların içerikleri ve oyun türlerinin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi üzerindeki etkisini incelemektir. Bunlara ilaveten, bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasındaki ilişki incelenmiş; şiddet eğilimi ve dijital oyun bağımlılığının şiddet içerikli olan ve olmayan oyunları ayırt etmede yeterli açıklayıcılığa sahip olup olmadığı araştırılmıştır.

Araştırmanın örneklemini uygun örnekleme yoluyla seçilen 336 (175 kız, 161 erkek) öğrenci oluşturmaktadır. Örneklemin yaş ortalaması 16.4'tür. Veri toplama araçları olarak; Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Şiddet Eğilim Düzeyi Ölçeği kullanılmıştır.

Analizler sonucunda, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilim düzeylerinin, kız öğrencilerden daha yüksek olduğu bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur. Çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çevrimdışı oyun oynayanlara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun Bağımlılığı, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Şiddet, Ergenlik.

## **ABSTRACT**

This study aims to examine the role of students' grades, genders, school types, family integrity, how many screens are being used, their online and offline gaming, the content of the games, the types of the games on digital gaming addiction and tendency to violence. In addition to these, correlation between digital gaming addiction and tendency to violence was examined and tendency to violence and digital gaming addiction -whether they are enough to be explanatory for the discrimination between violent based and non-violent based games- were investigated.

Sample of the study is formed by 336 students (176 female, 161 male) through convenience sampling. The mean age of the sample was 16.4. Personal Information Form, Digital Gaming Addiction Scale and Tendency to Violence Scale were used as data collection tool.

As the results of analysis, it is found out that male student's tendency to digital gaming addiction is higher than those female ones. It is also found out that there is positive significant correlation between digital gaming addiction and tendency to violence. Furthermore, the students who play online games have higher levels of addiction to digital gaming than those who play offline games.

**Key Words:** Digital Gaming Addiction, Online Gaming Disorder, Violence, Adolescence.

## İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY.....	i
TEZ ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	i
ÖNSÖZ.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
TABLolar LİSTESİ.....	viii
KISALTMALAR.....	x
<b>BİRİNCİ BÖLÜM.....</b>	<b>1</b>
GİRİŞ.....	1
1.1.    Problem Durumu.....	1
1.2.    Araştırmanın Amacı.....	3
1.3.    Alt Problemler.....	3
1.4.    Araştırmanın Önemi.....	4
1.5.    Araştırmanın Varsayımları.....	4
1.6.    Araştırmanın Sınırlılıkları.....	4
1.7.    Tanımlar.....	4
<b>İKİNCİ BÖLÜM.....</b>	<b>6</b>
KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	6
2.1.    Oyun.....	6
2.2.    Dijital Oyun.....	7
2.3.    Dijital Oyun Tarihi.....	8
2.4.    Dijital Oyun Türleri.....	10
2.4.1. Aksiyon Oyunları.....	10
2.4.2. Strateji (Taktik) Oyunları.....	10



2.4.3. Rol Yapma (Rol Oynama) Oyunları.....	10
2.4.4. Gerçek Dünya Simülasyonları.....	10
2.4.5. Macera Oyunları.....	11
2.4.6. Yap-Boz (Bulmaca) Oyunları.....	11
2.4.7. FPS (First Person Shooter/Birinci Şahıs Vuruş) .....	11
2.4.8. TBS (Turn Based Strategy/Sıra Tabanlı Strateji).....	11
2.4.9. Platform .....	11
2.4.10. Kitlesele Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar .....	11
2.5. Dijital Oyunlarda Oyuncu Türleri.....	12
2.5.1. Casual Gamer .....	12
2.5.2. Hardcore Gamer .....	12
2.5.3. Professional Gamer .....	13
2.6. Dijital Oyun Bağımlılığı .....	13
2.7. Dijital Oyunlarda Aşırı Kullanım.....	15
2.8. Şiddet.....	16
2.9. Şiddet Eğiliminin Sebepleri .....	17
2.10. Şiddet Davranışının Türleri.....	18
2.11. Şiddete İlişkin Psikolojik Yaklaşımlar .....	19
2.11.1. Fenomenolojik Yaklaşım.....	19
2.11.2. Gelişimsel Yaklaşım.....	20
2.11.3. Biyolojik Yaklaşım.....	20
2.11.4. Davranışçı Yaklaşım.....	21
2.12. Dijital Oyunlar ve Şiddet .....	22
2.13. İlgili Araştırmalar .....	23
<b>ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....</b>	<b>33</b>
<b>YÖNTEM.....</b>	<b>33</b>
3.1. Araştırma Deseni.....	33
3.2. Evren ve Örneklem .....	33
3.3. Veri Toplama Araçları .....	35

3.4.	Kişisel Bilgi Formu .....	35
3.5.	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ).....	35
3.6.	Şiddet Eğilim Düzeyi Ölçeği (ŞEÖ) .....	36
3.7.	İşlem .....	37
3.8.	Verilerin Analizi.....	37
<b>DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....</b>		<b>39</b>
<b>BULGULAR .....</b>		<b>39</b>
4.1.	Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	39
4.2.	İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	40
4.3.	Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	40
4.4.	Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	41
4.5.	Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	41
4.6.	Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	42
4.7.	Yedinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	43
4.8.	Sekizinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	44
4.9.	Dokuzuncu Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	45
4.10.	Onuncu Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	45
4.11.	On Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	46
4.12.	On İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	46
4.13.	On Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	47
4.14.	On Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular .....	48
<b>BEŞİNCİ BÖLÜM.....</b>		<b>53</b>
5.1.	Tartışma.....	53
5.1.1.	Araştırmannın Birinci Alt Problemine İlişkin Tartışma .....	53
5.1.2.	Araştırmannın İkinci Alt Problemine İlişkin Tartışma.....	54
5.1.3.	Araştırmannın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Tartışma.....	55
5.1.4.	Araştırmannın Dördüncü Alt Problemine İlişkin Tartışma .....	57

5.1.5. Arařtırmanın Beřinci Alt Problemine İliřkin Tartıřma .....	58
5.1.6. Arařtırmanın Altıncı Alt Problemine İliřkin Tartıřma .....	58
5.1.7. Arařtırmanın Yedinci Alt Problemine İliřkin Tartıřma .....	60
5.1.8. Arařtırmanın Sekizinci Alt Problemine İliřkin Tartıřma .....	60
5.1.9. Arařtırmanın Dokuzuncu Alt Problemine İliřkin Tartıřma .....	61
5.1.10. Arařtırmanın Onuncu Alt Problemine İliřkin Tartıřma .....	62
5.1.11. Arařtırmanın On Birinci Alt Problemine Yönelik Tartıřma .....	63
5.1.12. Arařtırmanın On İkinci Alt Problemine İliřkin Tartıřma .....	63
5.1.13. Arařtırmanın On Üçüncü Alt Problemine İliřkin Tartıřma.....	64
5.1.14. Arařtırmanın On Dördüncü Alt Problemine İliřkin Tartıřma .....	65
5.1.15. Gençlerin En Çok Tercih Ettikleri On Dijital Oyun.....	65
5.2. Sonuçlar.....	66
5.3. Öneriler .....	67
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>69</b>
<b>EKLER .....</b>	<b>79</b>
Ek 1: Kiřisel Bilgi Formu.....	80
Ek 2: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeđi (DOBÖ).....	81
Ek 3: řiddet Eğilim Düzeyi Ölçeđi (řEÖ) .....	82
Ek 4: Etik Kurul İzin Belgesi .....	83
Ek 5: Arařtırma İzin Belgesi .....	84
Ek 6: Öğrencilerin Oynamayı Tercih Ettikleri Dijital Oyunlar .....	85

## TABLÖLÄR LİSTESİ

<b>Tablo 1.</b> Örnekleme İlişkin Betimleyici Bulgular.....	34
<b>Tablo 2.</b> Dağılımın Normalliğine İlişkin İstatistikler.....	37
<b>Tablo 3.</b> Sınıf Düzeylerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	39
<b>Tablo 4.</b> Sınıf Düzeylerine Göre Şiddet Eğilimi Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	40
<b>Tablo 5.</b> Cinsiyete Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları .....	41
<b>Tablo 6.</b> Cinsiyete Göre Şiddet Eğilimi Puanlarına İlişkin T Testi Sonuçları .....	41
<b>Tablo 7.</b> Okul Türlerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	42
<b>Tablo 8.</b> Okul Türlerine Göre Şiddet Eğilimi Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	42
<b>Tablo 9.</b> Öğrencilerin Aile Bütünlük Durumlarına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları .....	43
<b>Tablo 10.</b> Öğrencilerin Aile Bütünlük Durumlarına Göre Şiddet Eğilimi Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları .....	44
<b>Tablo 11.</b> Öğrencilerin Kullandıkları Ekran Sayısına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları .....	45
<b>Tablo 12.</b> Öğrencilerin Çevrimiçi ve Çevrimdışı Oyun Türlerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları .....	40
<b>Tablo 13.</b> Oyun İçeriklerine Göre Şiddet Eğilimi Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	47
<b>Tablo 14.</b> Oyun Türlerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	48
<b>Tablo 15.</b> Grup İstatistikleri.....	49
<b>Tablo 16.</b> Özdeğerler .....	49
<b>Tablo 17.</b> Wilks' Lambda İstatistiği .....	49
<b>Tablo 18.</b> Wilks' Lambda Grup Ortalamalarının Eşitliği Testi .....	50
<b>Tablo 19.</b> Diskriminant Fonksiyonuna İlişkin Standartlaştırılmış Katsayılar.....	50

<b>Tablo 20.</b> Yapı Matrisi Katsayıları .....	50
<b>Tablo 21.</b> Sınıflandırma Sonuçları.....	51
<b>Tablo 22.</b> Ortaöğretim Öğrencilerinin En Çok Tercih Ettiği Oyunlara İlişkin Sonuçlar.....	52



## KISALTMALAR

**MEB** : Milli Eğitim Bakanlığı

**n** : Eleman Sayısı

**Sd** : Serbestlik Derecesi

**S.H.** : Standart Hata

**SPSS** : Statistical Package for Social Sciences

**SS** : Standart Sapma

$\bar{X}$ : Aritmetik Ortalama

**ŞEÖ** : Şiddet Eğilim Düzeyi Ölçeği

**DOBÖ**: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

**WHO**: World Health Organization

## BİRİNCİ BÖLÜM

### GİRİŞ

Bu bölümde problem durumu, araştırmanın amacı ve önemi, problem cümlesi, alt problemler, sayılılar, sınırlılıklar, tanımlar ve kısaltmalar yer almaktadır.

#### 1.1. Problem Durumu

Geçmiş toplumlar umut, neşe, korku, istek, üzüntü, nefret ve ibadet gibi kabileye ait deneyimlerini oyunlar yoluyla dürtüsel olarak açığa çıkarmışlardır. Kutsal oyunlardan ritüeller oluşmuş; şiir, müzik ve dans onların oyunlarının bir parçası olarak işlev görmüştür (McCaslin, 2016: 41). Teknolojinin gelişimi, çevresel değişimler ve kalabalık aile yapılarından çekirdek aile yapılarına geçiş çocukların oyunlarını da etkilemiştir. Teknolojik araçların yaygınlık kazanmasıyla birlikte çocuklar, toplu oynanan oyunlardan bireysel oyunlara ve teknolojiyle paralel gelişen dijital oyunlara doğru bir geçiş sergilemektedir.

Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki etkilerine bakıldığında hem olumlu hem de olumsuz etkilerini görmek mevcuttur. Bilgisayar oyunları çocuklara bilgisayar okuryazarlığı, el-göz koordinasyonu sağlama, uzamsal yetenekleri geliştirme, hayal etme, şekillerin nedenlerini açıklama ve somutlaştırabilme konusunda çeşitli alanlarda fayda sağlamaktadır. Bu olumlu özelliklerin yanında bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde olumsuz etkileri de bulunmaktadır. Bu etkilere biyolojik yönden bakıldığında çocukların gelişim dönemlerinde gerileme, sürekli oturmaya dayalı el, omuz, omurga görünümünde ve psikomotor becerilerde bozukluk, göz hastalıkları, kilo kaybı veya aşırı kilo alımı gibi problemler yaşanmaktadır. Psikolojik olarak ise oyun türüne bağlı olarak şiddet eğilimi, duygu durum bozuklukları, sosyal becerilerde gerileme, dürtüsel davranışlar ve anksiyete problemleri gözlenmektedir (Horzum, 2011: 58).

Bu genel etkilerin dışında bazı araştırmacılara göre, şiddet içerikli oyunlara maruz kalmak; saldırgan davranışları, saldırganlık düşüncelerini ve saldırganlık duygularını artırırken, empati ve toplumsal normlara uygun davranışların azalmasında bir risk faktörü olabilmektedir (Anderson, Shibuya, Ichori, Swing, Bushman, Sakamoto, Rothstein ve Saleem, 2010: 151). Bartholow ve arkadaşları'nın (2010; Akt., Prot, Anderson, Gentile, Brown ve Swing, 2014: 112) yaptığı bir araştırmaya göre, şiddet içerikli video oyunları oynamak şiddete

karşı duyarsızlaşmaya sebep olmaktadır. Alanyazındaki diğer arařtırmalar da benzer bulgular göstermektedir. Bu arařtırmalara gre, řiddet ieren bazı video oyunları, duygusal, dřnsel ve davranıřsal aıdan daha fazla saldırganlık eęilimi yaratmaktadır (Prot, Anderson, Gentile, Brown ve Swing, 2014: 113).

Bu etkiler dıřında dijital oyunlar ęrencilerin okul performanslarını da olumsuz etkilemektedir. Dijital aralarla daha fazla zaman geiren genler daha dřk okul notlarına sahip olduklarını ve kendilerinden daha az memnun olduklarını belirtmiřlerdir (Rideout, Foehr ve Roberts, 2010: 4).

Bilgi teknolojileri pazarında yařanan ilerleme ve bymenin etkisiyle birlikte artık bireyler istedikleri zaman ve istedikleri yerden oyunlara eriřim saęlayabilmektedir. Eriřimin kolaylařtıęı bu oyunlar ocuk dnyasını yeniden yapılandırarak dijitalleřtirmiřtir. Dijital oyunların ocuklar iin boř zamanlarını deęerlendirmek, yorgunluklarını atmak ve stresi azaltmak gibi olumlu iřlevleri bulunmaktadır. Bununla birlikte zellikle řiddet ierikli oyunlar řiddet davranıřının normalleřmesine sebep olabilmektedir (Aydoędu Karaaslan, 2015: 807). Dijital oyunların řiddet ierdięine iliřkin ilk tartıřmalar 1976 yılında ortaya ıkmıřtır (Gimpel, 2013: 24; Kopec, 2004: 5; Akt., Aydoędu Karaaslan, 2015: 807).

Alanyazın incelendięinde genlerin boř vakitlerinin byk kısmını dijital oyunlarla geirdięi, řiddet ierikli dijital oyunların yaygınlařtıęı ve online ortamdaki poplaritenin arttıęı grlmektedir. Video oyunları 1970’lerde ortaya ıkmasına karřın, řiddet ieren oyunlar 1990’lı yıllarda Mortal Kombat, Street Fighter ve Wolfenstein 3D gibi oyunlarla daha fazla gndeme gelmiřtir. 20. yzyıl sonlarında ise daha fazla sayıda řiddet ieren oyun her yařtaki oyuncular iin uyarlanmıřtır (Anderson ve Bushman, 2001: 354). Oyunların her yař grubuna hitap etmeye bařlamasıyla birlikte dijital oyun oynayan ocuk sayısı da giderek artıř gstermektedir. Bu artıř beraberinde olumsuz etkilenen ocuk sayısını da artırmaktadır. İerikleri dikkate alındıęında oyunların oęunun řiddeti destekledięi, ocukların bu oyunlardaki kahramanlardan etkilendikleri ve onları model alma eęilimi gsterdikleri grlmřtr (Aydoędu Karaaslan, 2015: 808).

Problemlili dijital oyun oynamanın, bireylerin; kiřisel, sosyal, okul ve iř hayatları zerindeki etkilerini inceleyen birok arařtırma bulunmaktadır. Alanyazın incelendięinde bu konuyla ilgili uluslararası dzeyde eřitli alıřmaların yapıldıęı grlmektedir. lkemiz aısından bakıldıęında ise bu alıřmaların genel olarak kk aplı ve sınırlı sayıda olduęu



görülmektedir. Bu çalışmanın, dijital oyun bağımlılığı ve şiddet ilişkisi bağlamında alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı, Osmaniye ilinde ortaöğretim kurumlarında eğitim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ve şiddet eğilim düzeyleri arasındaki ilişkinin sosyo-ekonomik düzey, sınıf düzeyi, okul başarısı ve cinsiyet değişkenlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını incelemektir.

## **1.3. Alt Problemler**

1. Ortaöğretim öğrencilerinin buldukları sınıfa göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
2. Ortaöğretim öğrencilerinin buldukları sınıfa göre şiddet eğilim düzeyleri anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
3. Ortaöğretim öğrencilerinde cinsiyete göre dijital oyun bağımlılığı anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
4. Ortaöğretim öğrencilerinde cinsiyete göre şiddet eğilim düzeyi anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
5. Ortaöğretim öğrencilerinin buldukları okul türüne göre dijital oyun bağımlılıkları anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
6. Ortaöğretim öğrencilerinin buldukları okul türüne göre şiddet eğilim düzeyi anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
7. Ortaöğretim öğrencilerinde aile bütünlüğüne göre dijital oyun bağımlılığı anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
8. Ortaöğretim öğrencilerinde aile bütünlüğüne göre şiddet eğilim düzeyleri anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
9. Dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilim düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmakta mıdır?
10. Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri kullandıkları ekran sayısına göre farklılık göstermekte midir?
11. Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri çevrimiçi ve çevrimdışı oyun türlerine göre farklılık göstermekte midir?
12. Ortaöğretim öğrencilerinin şiddet eğilimi düzeyleri oyun içeriklerine göre farklılık göstermekte midir?

13. Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri oyun türlerine göre farklılık göstermekte midir?
14. Şiddet eğilimi ve dijital oyun bağımlılığı, şiddet içerikli olan ve olmayan oyunları ayırt etmede yeterli açıklayıcılığa sahip midir?

#### **1.4. Araştırmanın Önemi**

Bu araştırma, orta öğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve şiddet eğilim düzeyleri arasındaki ilişkiyi anlamak ve bu ilişkiye uygun müdahale yöntemlerinin belirlenmesi açısından önem arz etmektedir. Ayrıca ülkemizde dijital oyun bağımlılığı konusunda yapılan bilimsel araştırma sayısının oldukça sınırlı olması, yapılan bu çalışmada farklı lise türleri ve farklı oyun türlerinin incelenmesi açısından bu alanda çalışma yapan araştırmacılara kaynak oluşturabileceği düşüncesiyle önem arz etmektedir.

#### **1.5. Araştırmanın Varsayımları**

Araştırmanın varsayımları aşağıdaki maddelere göre temellendirilmiştir:

1. Araştırma örneklemini oluşturan öğrencilerin araştırma evrenini temsil ettiği varsayılmıştır.
2. Öğrencilerin uygulanan ölçeklere doğru ve samimi yanıtlar verdikleri varsayılmıştır.
3. Araştırmada kullanılan ölçeklerin değişkenleri ölçebilecek nitelikte olduğu varsayılmıştır.

#### **1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları**

Araştırma 2016-2017 eğitim-öğretim yılı içinde Osmaniye ili Merkez ilçesinde bulunan ve Osmaniye İl Milli Eğitim Müdürlüğü bünyesinde hizmet veren; Ortaöğretim Genel Müdürlüğü, Din Öğretimi Genel Müdürlüğü ve Mesleki ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğüne bağlı ortaöğretim kurumlarında okuyan ve araştırmaya katılmak için gönüllü olan öğrencilerle sınırlıdır. Araştırma bulguları amaca uygun hazırlanan öğrenci bilgi formu ve kullanılan ölçeklere verilen cevaplarla sınırlıdır.

#### **1.7. Tanımlar**

**Dijital Oyun:** Bilgisayar, mobil, ağ, konsol ve video oyunlarının hepsini ifade eden sanal ortamda oynanan savaş, strateji, macera, spor, yarış ve zeka vb. türündeki oyunlardır (Bilgi, 2005: 6; Ünal ve Batı, 2011: 4).

**Şiddet:** Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından, “fiziksel güç veya iktidarın kasıtlı bir tehdit veya gerçeklik biçiminde bir başkasına uygulanması sonucunda maruz kalan kişide yaralanma, ölüm ve psikolojik zarara yol açması ya da açma olasılığı bulunması” durumu olarak tanımlanmaktadır (Polat, 2018: 15).



## İKİNCİ BÖLÜM

### KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

#### 2.1. Oyun

Dijital oyun kavramını tanımlamadan önce oyunla ilgili birkaç tanımdan bahsetmek gerekir. Türk kültürünün en eski yazılı kaynaklarında dahi oyun kelimesine rastlamak mümkündür. Oğuz Kağan Destanı'nda, Manas Destanı'nda, Divanü Lugat-it-Türk'te, Kutadgu Bilig'de, Volga Bulgar Kitabeleri'nde, Dede Korkut Kitabı'nda, Evliya Çelebi Seyahatnamesi'nde yer alan “oyun” kelimesinin varlığı, oyun kavramının Türk kültür tarihi açısından ne kadar eski olduğunu ortaya koymaktadır (Özdemir, 2006: 21).

Türk Dil Kurumu tarafından yayımlanan Türkçe sözlükte oyun kelimesi birçok anlamda kullanılmıştır. Bununla birlikte ilk sırada yer alan tanımı “*Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence: Tenis, tavla, dama, çelik çomak, bale oyundur.*” şeklindedir (www.tdk.gov.tr).

Sözlüklerdeki oyun kelimesinin anlam zenginliği ile oyun kökenli kelimelerin sayısındaki fazlalık, oyunun kültürümüzde ve yaşamda ne denli önemli olduğunu bir delili olarak kabul edilebilir (Özdemir, 2006: 23).

Oyun ile ilgili alan yazındaki tanımların bir kısmı aşağıda verilmiştir;

Arnold'a (1979; Akt., Poyraz, 2012: 174) göre oyun; örnek durumlar meydana getirerek, deneyim ve tasarımı ile gerçeği öğrenme sürecinde insan yeteneklerinin çocuksu bir şekilde ortaya çıkışıdır.

Pressey ve Robinson'a (1991; Akt., Özdemir, 2006: 29) göre oyun; bir kimsenin hoşlandığı için yaptığı şeydir.

Ülkemizde oyun sözcüğü, çocuk eğitimi ve gelişimi, çocuk ruh sağlığı ve psikoloji gibi yönlerden de ifade edilmiştir. Bu farklı alanlar oyunun; eğitim, gelişim ve tanılama süreçlerindeki işlevine dikkat çekmişlerdir (Özdemir, 2006: 29).

Gürün'e (1984; Akt., Özdemir, 2006: 29) göre oyun; çocuğun farklı gelişim alanlarına katkı sağlayan önemli bir etkinlik ve çocuklar için bir anlaşma yoludur . Oyun çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimine katkı sağlarken nesnelere ilişki kurmasına da yardımcı olan bir

etkinliktir. Ayrıca oyun çocuğun özgürleşmesini ve bireyselleşmesini sağlarken toplumsallaşmasında da önemli bir etkiye sahiptir.

Teknolojik gelişmeler, artan nüfus ve şehirleşmeye dayalı binalaşmanın artması oyun alanlarının da daralmasına sebep olmuştur. Gerçek dünyanın sunduğu oyun alanları bu kadar daralırken diğer tarafta sanal dünyanın sunduğu oyun alanları ise bir hayli genişlemiştir. Bireyler ihtiyaçları olan oyunu artık farklı yollardan oynamaya başlamışlardır. Geleneksel oyunların yerini bilgisayar, konsol, tablet, telefon gibi teknolojik aletlerle oynanan dijital oyunlar almaya başlamıştır.

## 2.2. Dijital Oyun

Dijital oyun kavramı, bilgisayar, mobil, ağ, konsol ve video oyunlarının hepsini ifade eden genel bir kavramdır (Ünal ve Batı, 2011: 4). Yani teknolojik aletler aracılığıyla oynanan oyunlara dijital oyunlar diyebiliriz. Tanım içerisinde yer alan öğelerin tanımları aşağıda verilmiştir:

Bilgisayar Oyunları; sanal ortamda erişilebilen farklı türlerdeki oyunların hepsini kapsayan oyunlardır. Örneğin; savaş, spor, platform, aksiyon, simülasyon vb oyun türleri bilgisayar oyunları olarak değerlendirilebilir (Bilgi, 2005: 6).

Oyun Konsolu; Bilgisayar kökenli bir eğlence cihazı olmakla birlikte, sürekli bir monitör ihtiyacı olmayan harici televizyon bağlantısı sayesinde oyun oynanan cihazlara verilen addır. En çok bilinen örnekleri PlayStation ve Xbox'tır ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)).

Mobil Cihaz; taşınabilir olan ve kablosuz bağlantı seçeneklerini kullanabilen, iletişim imkânı veren telekomünikasyon cihazlarıdır. Günümüzde kullanılan akıllı telefonlar, eski telsiz cep telefonları, tablet bilgisayarlar ve yukarıda verilen özelliklere sahip diğer tüm cihazlar mobil cihazlara örnektir ([www.wmaraci.com](http://www.wmaraci.com)). Bu cihazlar üzerinden oynanan oyunlara ise mobil oyunlar denilebilir.

Ağ; çevrimiçi oyun oynama imkânı sunan internet bağlantısı veya çevrimdışı çok oyunculu oyunları oynamaya yarayan bağlantı anlamında kullanılmıştır.

Video Oyunu; televizyon veya monitör gibi görsel ara yüzlere, bilgisayar veya oyun konsolu vasıtasıyla görüntü sinyali gönderilerek oynanan oyunlardır ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)). Bilgisayar ve oyun konsolunda oynanılan bütün oyunlar video oyun kategorisine girer.

Bilgisayar, video ve taşınabilir mobil cihazlarla oynanan oyunların tümünde veri girişi klavye, joystick veya tuş takımıyla sağlandığı ve görüntülenmesi için ekran kullanıldığı için

zaman zaman bu kavramlar birbirinin yerine kullanılmaktadır. Bu ortak özelliklerinden dolayı bu oyunların hepsi dijital oyun olarak değerlendirilmektedir.

2011 yılında dünyada bir ilk olarak Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde 61. Federasyon olarak kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) ise tanımı şu şekilde yapmıştır: “*Dijital oyun; oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığı ile gösterilmesidir.*” ([www.tudof.org](http://www.tudof.org)).

### **2.3. Dijital Oyun Tarihi**

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmaya başlamıştır (Yengin, 2012: 105). Dijital oyun tarihi kimi yayınlarda 1940’lı yıllara kadar dayandırılrsa da, 1951 yılında mühendis olarak Loral televizyon şirketinde çalışan 29 yaşındaki Ralph Baer, televizyon tabanlı video oyun fikrini ilk ortaya atan kişidir. Bu fikri 1966 yılında uygulamaya geçiren Baer, ilk video oyun prototipini hazırlayarak adını video oyunun yaratıcısı olarak tarihe yazdırmıştır (Yengin, 2012: 105). MIT öğrencisi Steve Russell’ın PDP-1 bilgisayarları için geliştirdiği Spacewar isimli oyun ise dijital oyun tarihinin en önemli oyunlarından biri olmuştur. Bir yıldızın çekim gücü etkisi altındaki iki geminin birbirlerini vurmaya çalışması üzerine kurulu Spacewar, zamanla diğer öğrencilerin de eklediği özelliklerle dijital oyun kültürünün gelişiminde büyük rol oynamıştır (Ünal ve Batı, 2011: 258).

Dijital oyunların bir endüstri haline gelmesi ise 1971 yılında Steve Russell’dan etkilenen Nolan Bushnell’in jetonla çalışan ve Spacewar’a çok benzeyen Computer Space oyun makinesini piyasaya sürmesiyle başlamıştır (Yengin, 2012: 109).

Bu ilk sayılabilecek gelişmelerden sonra dijital oyun gelişimi hızlı bir seyir almıştır. 1972 yılında Nolan Bushnell ve Ted Dabney tarafından Atari şirketi kurulmuştur. Bu şirketin ilk oyun tasarımcılarından olan Allan Alcorn, Pong isimli tenis oyununu geliştirmiştir. 1974’te Gary Gygax ilk masa üstü rol yapma oyunu olan Dungeon&Dragons’un ilk versiyonunu yayınlamıştır. 1975 yılında, sonradan birçok dijital oyunu da tasarlayacak olan Microsoft şirketi ABD’de kurulmuştur. 1976 yılında dijital oyun dünyasının önemli oyuncularından birisi olacak olan Apple şirketi de ABD’de kurulmuştur. 1978 yılına gelindiğinde Richard Bartle ve Roy Trubshaw ilk Multiuser Dungeon (MUD) oyununu PDP-10 bilgisayarları için geliştirmiştir. Rol yapma oyunlarının atası sayılabilecek Akalabeth’in PC versiyonu Richard Garrot tarafından tasarlanmıştır. Bugün klasik bir video oyun olarak kabul edilen Pac-Man

Namco şirketi tarafından piyasaya sürülmüştür. 1982 yılına gelindiğinde SEGA oyun şirketi ilk izometrik oyun olan Zaxxon'u piyasaya sürmüştür. Kronolojik gelişim 1984'te Alexey Pajitnov'un Tetrisi tasarlaması, 1987'de Nintendo şirketinin ilk Legend of Zelda oyununu, aynı yıl Capcom şirketinin Street Fighter'ı piyasaya sürmesi ve ardından 1989'da Broderbund şirketinin ilk Prince of Persia oyununu piyasaya sürmesiyle devam etmiştir. 1991 yılına gelindiğinde ise AOL, Stormfront Studios, SSI ve TSI şirketlerinin ortak geliştirdiği ilk grafik tabanlı kitlesel çok oyunculu rol yapma oyunu (MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game) olan Neverwinter Nights, AOL net servisleri üzerinden oyuncu almaya başlamıştır. 1994 yılında Sony şirketi tüm zamanların en çok satan oyun konsolu olacak olan PlayStation'ı Japonya da piyasaya sürmüş; 1997 yılında GTA (Grand Theft Auto) daha sonra Rockstar North adını alacak olan DMA Design şirketi tarafından piyasaya sürülmüştür. 1998 yılında Valve şirketi tarafından Half-Life oyunu piyasaya sürülmüş; aynı oyunun 1999 yılından sonra Minh Le ve Jess Cliffe tarafından Counter-Strike modu geliştirilmiştir. 2000 yılında ise dünya genelinde en çok satan PC oyunu olan The Sims'i Wil Wright tasarlamıştır. Tarihsel süreç bu şekilde ilerlerken dijital oyun dünyası sinema, sanat gibi birçok alanla iç içe girmeye başlamıştır. 2002 yılında Londra'da Barbican Sanat Galerisi tarafından "Game On" sergisi düzenlenmiş; sergide arcade oyunlarından video oyunlarına gelişim tarihi sunulmuştur. 2004 yılında türünün en başarılı örneklerinden olan World of Warcraft isimli kitlesel çok oyunculu rol yapma oyunu (MMORPG) piyasaya sürülmüştür. Aynı yıl sosyal medya paylaşım sitesi Facebook'un kurulmasıyla birlikte oyunlar için yeni bir alan daha açılmıştır. Öyle ki 2009 yılında Facebook üzerinden oynanan "FarmVille" oyunu 2010 yılı sonuna kadar 62 milyon kişiye ulaşmıştır (Ünal ve Batı, 2011: 258-283). Gelişimi hızla devam eden dijital oyun endüstrisi 2015 yılında 93.1 milyar dolar bütçeye sahipken, 2016 yılında 106.5 milyar dolar, 2017 yılında ise 121.7 milyar dolar seviyesindedir. Dijital oyun endüstrisi bütçesinin 2018 yılı sonunda 137.9 milyar dolar ve 2019 yılında ise 151.9 milyar dolar seviyesine ulaşması beklenmektedir (Newzoo, 2018). 2017 yılında Entertainment Software Association adlı kuruluşun Amerika Birleşik Devletlerinde yaptığı araştırmaya göre dijital oyun endüstrisi 36 milyar dolarlık bütçesi ile ülke medyasının önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Bu 36 milyar doların 29.1 milyar doları oyunlar ve içeriklerine; 4.7 milyar doları donanıma; 2.2 milyar doları ise sanal gerçeklik gözlüğü gibi aksesuarlara harcanmıştır (Entertainment Software Association, 2018). Oyun endüstrisindeki bu gelişmeler, son yıllarda artan büyüme hızı ve kullanıcı sayısındaki artış dijital oyun endüstrisine olan ilgiyi artırmış ve beraberinde dijital oyun türlerinin artmasına neden olmuştur (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015a: 2).

## 2.4. Dijital Oyun Türleri

Oyun türlerinin sınıflandırılması konusunda henüz bir görüş birliği sağlanamamış olsa da Adams ve Rollings (2006; Akt., Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015a: 2) taktik, yap-boz, macera, aksiyon, spor, rol yapma ve simülasyon olmak üzere yedi oyun türü belirlemiştir. Ayrıca sanal uzamda konsol, bilgisayar, mobil ve arcade oyun makinesi olmak üzere dört ayrı oyun türü de bulunmaktadır. Oyunlar katılımcı sayısına göre tek kişilik veya daha fazla kişiyle oynanmaktadır. Görüldüğü üzere dijital oyunlar kendi içlerinde çeşitlilik göstermektedir. Dijital oyun türleriyle ilgili bazı açıklamalar aşağıda verilmiştir.

### 2.4.1. Aksiyon Oyunları

Fiziksel zorlukları içerir. Küçük sayıda karakterlerin arasına çatışma zorluklarını, yarışmaları ve bulmacaları koyar. Genellikle nesnelere toplamak gibi aksiyon oyunları basit ekonomik görevleri de içerir. Stratejik veya kavramsal görevleri nadiren içerir. Aksiyon oyunları çeşitli alt türlere de ayrılır. En iyi bilinen ikisi nişancı oyunları ve dövüş oyunlarıdır ([www.merlininkazani.com](http://www.merlininkazani.com)).

### 2.4.2. Strateji (Taktik) Oyunları

Doğal olarak stratejik, taktiksel ve bazen mantıksal görevleri içerir. Çeşitlendirmek ve oyunu uzatmak için bazen keşfetme görevleri ve ekonomik görevleri de sunabilir. Arada değişiklik olsun diye fiziksel görevleri de içerebilirler ancak bu, stratejik düşünen oyuncular zaman zaman sınırlendirebilir ([www.merlininkazani.com](http://www.merlininkazani.com)).

### 2.4.3. Rol Yapma (Rol Oynama) Oyunları

Çoğunluğu keşif, mantık ve taktik görevleri içerir. Genellikle ekonomik görevleri, ganimet toplama ve daha iyi silahlar için onları değiş tokuş etmeyi içerir. Genellikle bulmacalar ve kavramsal görevler de bulunur ancak fiziksel görevler nadiren bulunur ([www.merlininkazani.com](http://www.merlininkazani.com)).

### 2.4.4. Gerçek Dünya Simülasyonları

Spor oyunları ve askeri araçları içeren araç simülasyonlarını içerir. Genellikle fiziksel ve taktiksel görevleri içerirler ancak keşfetme, ekonomik veya kavramsal görevleri içermezler. “Rollercoaster, tycoon” gibi inşa etme ve yönetme oyunları, ekonomik ve kavramsal görevleri sunarlar. Çatışma veya keşfetmeyi çok nadiren içerirken fiziksel görevleri hemen hemen hiç içermezler ([www.merlininkazani.com](http://www.merlininkazani.com)).



#### 2.4.5. Macera Oyunları

Genel olarak keşif ve bulmaca çözümünü içerirken kavramsal görevleri de bazen içerirler. Macera oyunlarında fiziksel görevler de nadiren görülebilir ([www.merlininkazani.com](http://www.merlininkazani.com)).

#### 2.4.6. Yap-Boz (Bulmaca) Oyunları

Aksiyon elemanları veya zaman baskısı olmasına rağmen özel olarak mantık ve kavramsal görevleri sunarlar (Salen ve Zimmerman, 2004: 672).

#### 2.4.7. FPS (First Person Shooter/Birinci Şahıs Vuruş)

Türkçesi birinci şahıs vuruş oyunudur; fakat oyuncular genel anlamda FPS olarak adlandırmaktadır. Karakterin gözünden oyuna bakılan oyunlardır. Call of Duty, CS; GO bu oyun türüne örnektir ([www.merlininkazani.com](http://www.merlininkazani.com)).

#### 2.4.8. TBS (Turn Based Strategy/Sıra Tabanlı Strateji)

Strateji oyunlarından ayıran en büyük özellik, yapılacak hamleleri oyuncuya verilen süre içerisinde planlayıp, birimlere verilen emirlerden sonra sıranın rakibe geçmesini beklemektir. “Civilizations” adlı oyun bu oyun türüne örnektir ([www.merlininkazani.com](http://www.merlininkazani.com)).

#### 2.4.9. Platform

Belli bir ara sahne üzerinde genelde üçüncü boyutu görmeden oynanan ve sahnelerin genelde oyun seviyelerini (görevlerini) de belirttiği oyun türlerine platform oyunları denmektedir. Mario oyunu bu oyun türüne örnektir. Hitap ettiği kitle açısından, en büyük kitle bu oyunlardadır. Casual diye nitelendirdiğimiz, acemi oyunculardan başka, hardcore denilen ve artık oyunları profesyonel düzeye yakın derecede oynayan kullanıcıların bile rağbet ettiği bir türdür. Ratchet & Clank, Rayman, Mario, Jak & Daxter, Little Big Planet, Castlevania gibi örnekleri dışında Braid gibi son dönemde ses getiren özgün isimler bu türe örnek olarak gösterilebilir ([www.oyungg.com](http://www.oyungg.com)).

#### 2.4.10. Kitleli Çok Oyunculu Çevrimiçi (Massively Multiplayer Online) Oyunlar

Çok oyunculu devasa çevrimiçi oyunlardır. Alt türlerinden üç tanesi ve örnekleri şu şekildedir:

1. Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS): Örn: Wolfteam
2. Massively Multiplayer Online Rol Playing Game (MMORPG): Örn: Warcraft

3. Massively Multiplayer Online Third Person Shooter (MMOTPS): Örn: Last Man Standing ([www.oyungg.com](http://www.oyungg.com)).

Bu oyun türü içerisindeki MMORPG'ler 1995 yılında Kore'de ilk başlatıldığından beri, bu çevrimiçi oyunlardaki oyun ve katılımcı sayısı önemli ölçüde artmıştır. MMORPG'ler en yeni İnternet'e özel oyun deneyimi olup, bunlar tipik olarak farklı anlatı ortamlarında bulunan geniş, gelişmiş, ayrıntılı ve gelişen dünyalar tarafından temsil edilmektedir. MMORPG'lerin ortak özelliği, sanal topluluklarda oyuncuların istedikleri rolü üstlenmeleri, oyundaki diğer oyuncularla işbirliği yapabilmeleri ve daha karmaşık hedeflere ulaşabilmeleri ve oldukça agresif bir yapıya sahip olmalarıdır. Oyuncular, çevrimiçi konuşma, arkadaş edinme ve gerçek veya sanal varlıkları içeren işlemleri yapma gücüne sahiptir (Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008: 212).

## 2.5. Dijital Oyunlarda Oyuncu Türleri

Çoğu durumda “Gamer” ve “Player” terimlerinin kullanımları arasında bir fark görülmemektedir. “Player” kelimesinin kullanılması “Gamer” kelimesinin uyandırdığı olumsuz anlamdan kurtulmak için tercih edilmektedir. Gamer, kumar oyuncuları için de kullanılan bir kelime olduğu için olumsuz olarak da anlaşılabilir. Farklılığın anlaşılması için “Gamer” ve “Player” kelimelerinin anlamları aşağıda verilmektedir:

**Gamer:** Etkileşimli oyunlar olan video oyunları veya tahta oyunları (satranç, dama, tavla) oynayan kişiye verilen isimdir ve genellikle bu oyunları uzun bir süre oynayan kişilere verilen isimdir ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)).

**Player:** Bir oyuna veya spor faaliyetine katılan kişiye verilen isimdir ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)).

### 2.5.1. Casual Gamer

Bu gruba dâhil olan oyuncular giriş seviyesindeki oyuncular olup, oyun hakkında fazla derinlemesine bilgi ve becerisi olmayan kullanıcılarıdır. Genellikle oyuna az vakit ayıran yetişkinler, çocuklar bu grup içindedir ve “noob” olarak da adlandırılırlar ([www.merlininkazani.com](http://www.merlininkazani.com)).

### 2.5.2. Hardcore Gamer

Bu gruba dâhil olan oyuncular artık oyunla yatıp kalkan, oyun işini günlük hayatında önemli bir yere koyan gruptur. Oynamadıkları oyun türü azdır. Oyunu bitirmek dışında, oyunlardaki tüm gizleri ortaya çıkarma peşindedirler ([www.merlininkazani.com](http://www.merlininkazani.com)).

### 2.5.3. Professional Gamer

Bu gruba dâhil olan oyuncular kısaca “pro-gamer” olarak da adlandırılırlar. Bu tip oyuncular turnuvalardan turnuvalara koşan, oyunlardan para kazanan oyunculardır. Çok üst düzeyde oyun bilgisi, becerisi ve zaman ister; fakat sayıları çok azdır. Bir kısmı “beta tester” denilen, oyunların bitmemiş sürümleri üzerinde test amaçlı oyun oynama işini yapan kişilerdir (www.merlininkazani.com).

Yukarıdaki açıklamalardan anlaşılacağı üzere “Gamer” adı verilen kişiler oyunları daha uzun oynayan kişilerdir. Günümüzde daha çok bilgisayar oyunları oynayan kişilerle özdeşleşmiştir. “Player” adı verilen kişiler ise daha çok katılımcılara veya spor takımlarının mensuplarına verilen bir isim gibi karşımıza çıkmaktadır. Örn: “Cristiano Ronaldo is Real Madrid’s top-class player.” kullanımı günlük hayatta karşımıza çıkabilmektedir.

## 2.6. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık kavramının ilk bakışta; alkol, eroin, esrar gibi kimyasal madde kullanımlarını kapsadığı düşünülse de kimyasal bağımlılıklardan farklı olarak davranışsal bağımlılık çeşitleri de bulunmaktadır. Örneğin; bağımlılık düzeyindeki problemlilerde kumar, seks, bilgisayarlar oyunları davranışsal bağımlılık türlerinden bazılarıdır. Davranışsal bağımlılıklar da kimyasal bağımlılıklarda görülen bağımlılığın fiziksel ve psikolojik semptomlarını (tolerans, duygudurum değişikliği, tekrarlama vb) taşımaktadır (Bozkurt, Şahin ve Zoroğlu, 2016: 236).

Bağımlılık, kullandığımız bir nesne veya yaptığımız bir eylem üzerinde kontrolü kaybedip onsuz yaşayamaz hale gelmektir (TBM, 2015). Araştırmacılar bağımlılık için şu kriterlerden bahsetmişlerdir; “*nesne ile oldukça fazla zaman harcamak, nesneyi planladığından daha fazla kullanmak, kullanımı azaltmayı düşünmek veya kullanımı azaltmak için tekrarlayan başarısız denemeler, nesneyi kullanabilmek için önemli sosyal, ailevi ve mesleki aktiviteleri bırakmak*” (Kubey ve Csikszentmihalyi, 2002; Akt., Bakır Ayğar ve Uzun, 2018: 508).

Bağımlılık tanımlamalarında maddeye bağlı bağımlılık tanımları baskın olmasına rağmen potansiyel olarak bağımlılık yaratan bazı davranışlar (kumar, bilgisayar oyunu, egzersiz, seks ve internet) dikkate alınmaya başlanmıştır. Davranışlardaki bu çeşitlilik bağımlılık davranışını neyin oluşturduğuna dair yeni bir problem durumu ortaya çıkarmıştır. Araştırmacılar aşırı kumar oynamanın bağımlılığın temel bileşenleri (tolerans, yoksunluk, duygudurum değişikliği, çatışma, nüksetme) açısından alkol veya eroin bağımlılığından farklı

olmadığını ortaya çıkarmışlardır. Yani arařtırmalar göstermektedir ki, psikoaktif maddenin yokluęunda bile sürekli ödüller sağlayabilecek herhangi bir davranıř baęımlılık yapabilmektedir (Griffiths, 2014: 125-128).

Bilgisayar oyunlarının bir eęlence aracı olarak yükseliři ve popülaritesi, birçok genç insanın günlük hayatının giderek artan bir parçası haline gelmiřtir. Popülerlik ve kullanımdaki artıřla birlikte, video oyunlarının ařırı kullanımı hakkında giderek artan sayıda çalışma yayımlanmaktadır (Griffiths, 2014: 125-128).

Arařtırmacılar řimdiye kadar video oyun baęımlılıęı, bilgisayar oyun baęımlılıęı ve internet oyun baęımlılıęı gibi benzer kavramlar üzerinde çalışmalarda bulunmuřtur. Kavramlar üzerinde net bir tanım olmasa da daha önceki bölümlerde belirtildięi gibi dijital oyun tanımından yola çıkarak dijital oyun baęımlılıęının video, bilgisayar, internet (çevrimiçi) oyun baęımlılıklarının hepsini kapsayan bir baęımlılık olduęunu söyleyebiliriz.

Örneęin Soper ve Miller'a göre "video oyunu baęımlılıęı" dięer davranıřsal baęımlılıklarını andırmaktadır. Oyun dıřı aktivitelere ilgisizlik ve davranıřı durdurmaya çalışırken fiziksel ve zihinsel zorlanma belirtileri bariz bir řekilde görölmektedir. Bu tür baęımlılıklar "teknolojik baęımlılıklar" olarak adlandırılmaktadır. Fiilen ařırı insan-makine etkileřimini içeren baęımlılıklar kimyasal olmayan; davranıřsal baęımlılıklar olarak tanımlanmıřtır. Bu baęımlılıklar pasif (ör; televizyon) veya aktif (ör; bilgisayar oyunları) olabilirler ve genellikle baęımlılık eęilimlerinin teřvik edilmesine katkıda bulunabilecek uyarıcı ve güçlendirici özellikler içerebilirler. Bu nedenle teknolojik baęımlılıklar davranıřsal baęımlılıkların bir alt kümesi olarak görölebilir ve ilk olarak Brown tarafından ana hatlarıyla belirtilen ve Griffiths tarafından modifiye edilen, duygudurum deęiřimi, tolerans, yoksunluk, çatıřma ve nüksetme gibi baęımlılıęın temel bileřenlerine sahip olabilirler (Griffiths, 2014: 125-128). Literatürde internet baęımlılıęı, sosyal medya baęımlılıęı ve akıllı telefon baęımlılıęı davranıřsal baęımlılık olarak kabul edilmektedir (Savcı ve Aysan, 2017: 203).

Amerikan Psikiyatri Birlięi (APA) tarafından DSM-5 içinde üçüncü kısımda açıklanan internet oyun oynama bozukluęu kriterleri ařaęıdaki gibidir:

1. İnternet oyunları ile zihnin ařırı meřgul olması,
2. İnternet oyunu ortadan kalktıęında yoksunluk belirtileri gösterme (yoksunluk)
3. İnternet oyunları ile geçirilen zamanın artmasına duyulan ihtiyaç (tolerans),

4. İnternet oyunu oynamanın kontrolüne yönelik başarısız denemeler (kontrol kaybı),
5. Hobilere ve gerçek sosyalliğe olan ilgi kaybı (çatışma),
6. Psikolojik problemlerin farkındalığına rağmen aşırı oyun oynamaya devam etme (çatışma),
7. İnternette oynanan oyunun süresine yönelik aile üyelerini, terapisti, diğerlerini aldatma (çatışma),
8. Olumsuz duygulardan kurtulmak veya uzaklaşmak için internette oyun oynama (duygudurumunu ayarlama),
9. İnternette oyun oynama yüzünden ilişki, kariyer, iş veya eğitim fırsatları kaybı (çatışma)

Son bir yılda DSM-5'te yer alan ve yukarıda belirtilen ölçütlerden beş veya daha fazla ölçütün gözlemlenmesi internet oyun oynama bozukluğunu göstermektedir (Griffiths, 2014: 127; Pontes ve Griffiths, 2015: 19).

Griffiths tarafından benimsenen Brown'un altı davranışsal bağımlılık kriteri ise şu şekilde özetlenebilir:

1. *Belirginlik*: Kişinin hayatının yapılan aktivite tarafından domine edilmesi,
2. *Hoşnutluk*: Aktiviteden elde edilen "haz" ya da "sarhoşluk" hissi,
3. *Tolerans*: Aynı "sarhoşluk" derecesine ulaşmak için aktivitenin artan oranlarda tekrar edilmesi,
4. *Yoksunluk Belirtileri*: Aktiviteye verilen aranın hoş olmayan duygu ya da fiziksel etkilerin varlığına yol açması,
5. *Çatışma*: Aktivitenin başkalarıyla çatışmaya ya da bireyin kendisiyle çatışmasına yol açması,
6. *Nüksetme ve Eskiye Geri Dönme*: Aktiviteyi engelleme girişimlerinin ardından aktivitenin aynı canlılıkla yeniden başlaması (Charlton ve Danforth, 2007: 3).

## **2.7. Dijital Oyunlarda Aşırı Kullanım**

Çevrimiçi oyunların popülaritesi arttıkça aşırı kullanımları konusundaki endişeler de artmaktadır. Çevrimiçi oyun bağımlılığının haklı bir endişe olduğuna ilişkin farkındalığın

artması sebebiyle, insanların bu oyunlara neden ve nasıl katıldığını açıklama çabaları önemli araştırma konuları haline gelmiştir. Önceki araştırmaların da önerdiği gibi aşırı kullanım ile bağımlılık arasındaki farkı vurgulamak yararlı olacaktır. Aşırı kullanım gençlerin yaklaşık %8-12'sinde bulunurken, gençlerin yaklaşık %2-5'inde bağımlılık özellikleri gözlenmiştir. Amerikan Psikiyatri Birliği'nin profesyonel tedavi gerektiren mental bozukluk tanımını göz önüne aldığımızda, aşırı kullanımı bağımlılıktan ayırmak özellikle gereklidir. Amerikan Psikiyatri Birliği'nin tanımının içeriği göz önünde bulundurulduğunda neyin profesyonel tedaviyi gerektiren bir durum oluşturduğunun belirlenmesi gerekir. APA'ya göre mental bozukluk; bir bireyde ortaya çıkan ve mevcut sıkıntı, yetersizlik (bir veya daha fazla önemli fonksiyon alanında işlev bozukluğu) ya da ölüm, acı, sakatlık veya önemli bir özgürlük kaybına yakalanma riskinin önemli ölçüde artması ile ilişkili olan klinik olarak önemli davranışsal ya da psikolojik sendromlar ya da örüntülerdir (American Psychiatric Association 2000, Akt., Kuss ve Griffiths, 2012: 291). Buna göre bireyin işlevselliğinde önemli ölçüde bir bozulma görüldüğünde bağımlılıktan söz edilebilir. Bu durum oyun oynarken zevk alan ve oyunların olumsuz sonuçlara yol açmadığı aşırı oyun oynanan durumlardan açıkça farklılık göstermektedir. Bu sebeple araştırmacılar tanı koyarlarken dikkatli olmalıdırlar (Kuss ve Griffiths, 2012: 291). Her ne kadar aşırı kullanım, aşırı derecede bilgisayar kullanımını içeriyor olsa da bu birey için olumsuz sonuçlara sebep olmuyorsa bağımlılık olarak değil aşırı kullanım olarak değerlendirilmelidir (Charlton ve Danforth, 2007: 3-4).

## **2.8. Şiddet**

Şiddetin pek çok tanımı yapılabilmekte olup; şiddetin kelime anlamının kökeni ile Latince “Violentia” kelimesidir. “Violentia; şiddet, sert ve acımasız kişilik, güç anlamına gelmektedir”. “Violera” fiil olarak şiddet kullanarak davranmak, değer bilmemek, kurallara karşı gelmek anlamını taşımakta olup, “vis” kökü ile bağlantılıdır. “Vis”; güç, erk, şiddet, bedensel güç kullanımı demek olduğu gibi, nitelik, bolluk, öz ya da bir şeyin asıl yapısı anlamlarına da gelir.” (Polat, 2001; Akt., Arpacı, 2011: 5; Yengin, 2012: 57).

Şiddet çok türlü, çok yönlü ve çok boyutludur. Şiddet kavramı, içinde saldırganlığı da barındırır. Saldırganlık, öfke, korku, müsamahasızlık ve husumet gibi birçok duyguyu barındıran; geçmişten günümüze bireylerin topluca veya bireysel olarak başvurduğu bir davranış türüdür (Gözütok, 2008: 9). Öfke ve saldırganlık gibi birçok terimle iç içe kullanılan şiddet terimi ile ilgili literatürde farklı tanımlar bulunmaktadır. Şiddetin daha iyi anlaşılması açısından bu tanımların bir kısmına değinmekte fayda vardır.

Psikoloji sözlüğünde şiddet dar anlamıyla şu şekilde ifade edilir; “kişilere ve nesnelere yönelik düşmanlık ve öfke duygusunun, yoğun yıkıcı bir şekilde ortaya çıkması durumudur” (Budak, 2009: 689).

Michaud’a göre (1991: 11; Akt., Ayan, 2006: 198) şiddet, karşılıklı ilişkilerde bireylerden bir ya da birkaçının, bireysel veya grup halinde, başka birinin veya birilerinin, fiziksel veya manevi, bütünlüğüne, eşyalarına, kültürel değerlerine, boyutu fark etmeksizin zarar verecek şekilde davranmasıdır.

Şiddet, Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından, “fiziksel güç veya iktidarın kasıtlı bir tehdit veya gerçeklik biçiminde bir başkasına uygulanması sonucunda maruz kalan kişide yaralanma, ölüm ve psikolojik zarara yol açması ya da açma olasılığı bulunması” durumu olarak tanımlanmaktadır (Akt: Polat, 2018: 15).

Şiddet kavramı sertlik, sert ve katı davranış, kaba kuvvet kullanma olarak tanımlanır (Ünsal, 1996: 26). Şiddet olayları ise; insanları sindirmek, korkutmak için yaratılan olay ya da girişimler olarak tanımlanmaktadır (Kocacık, 2001: 2).

Türk Dil Kurumu ise şiddeti şu şekilde tanımlamaktadır; “karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma, bir hareketin bir gücün derecesi, sertlik, duygu ve davranışta aşırıya kaçma” şeklinde tanımlamaktadır (<http://www.tdk.gov.tr>).

Görüldüğü üzere literatürde şiddet kavramı ile ilgili farklı tanımlar bulunmaktadır. Şiddet tanımlarının ortak özelliklerine bakıldığında kaba kuvvet, fiziksel zarar, psikolojik zarar ve kasıtlı olarak karşıdakine zarar verme kavramları göze çarpmaktadır. En genel anlamda ise şiddet ve saldırganlık, öfke duygusunun davranışa dönüşmüş halidir. Burada belirtilenlerin dışında bazı araştırmacılar şiddeti duygusal açıdan da açıklamışlardır; fakat bu araştırmada şiddet kavramı kaba kuvvet ve zarar verme anlamlarında kullanılmıştır.

## **2.9. Şiddet Eğiliminin Sebepleri**

Şiddet davranışlarının ortaya çıkışını açıklamaya yönelik birçok nedenden bahsedilmesinden dolayı şiddet biyo-psiko-sosyal bütünlük içinde ele alınmalıdır (Özgür, Yörükoğlu ve Baysan Arabacı, 2011: 54). Dünya sağlık örgütü ise şiddeti ekolojik modele göre bireysel, sosyal, kültürel ve çevresel olarak ele almıştır (Krug, Dahlberg, Mercy, Zwi ve Lozano, 2002: 12-13).

Özaşçılar, şiddet davranışının temelini biyolojik kuramlarla açıkladığı araştırmasında; kan şekeri düşüklüğünün, aşırı beyaz şeker tüketiminin, testosteron seviyesindeki artışın,

düşük serotonin düzeyi ve kadınlarda premenstruel dönemde olmanın saldırgan davranışlarla ilişkili olduğundan bahsetmiştir (Özaşçılar, 2016: 19-21)

Şiddet davranışını belirleyen psikolojik etkenler; engellenme, saldırgan modellere maruz kalma, gözlem ve taklit yoluyla öğrenme olarak sıralanabilir. Saldırganlık genellikle bir engellenmenin sonucudur. Bireyler kasıtlı olarak kötü davranıldıklarını düşündükleri durumlarda saldırgan davranışlar sergileyebilirler. Sosyal öğrenme kuramı ise gözlemlene ve taklit etme yoluyla saldırgan davranışların öğrenildiğini ve pekiştirildiğinde bu durumun arttığını ortaya koymuştur (Karşlı, 2016: 75-77).

Şiddet davranışını belirleyen bazı sosyal nedenler; toplumda şiddetin hoş görülmesi, sorun çözme yöntemi olarak görülmesi, aile eğitiminin yetersizliği, medyanın etkisi, cinsiyet rolleri, yaşam sıkıntıları, göçler ve küreselleşme olarak sıralanabilir (Özgür ve ark., 2011: 54).

## **2.10. Şiddet Davranışının Türleri**

Dünya Sağlık Örgütü şiddet davranışı sergileyen kişilerin özelliklerine göre şiddeti üç kategoriye ayırmıştır:

1. *Kendine yönelik şiddet;* intihar davranışı ve kendini aşağılama olarak alt bölümlere ayrılır.
2. *Kişiler arası şiddet;* iki alt gruba ayrılır, eş şiddeti veya aile içi şiddet ve toplumsal şiddet.
3. *Toplu-ortak-kolektif şiddet;* Kolektif şiddet sosyal, politik ve ekonomik şiddete bölünmüştür. Diğer iki geniş kategoriden farklı olarak, kolektif şiddet alt kategorileri, daha büyük bireyler veya devletler tarafından işlenen şiddetin olası nedenlerini ortaya koymaktadır. Belirli bir sosyal gündemi ilerletmeye yönelik toplu şiddet, örneğin örgütlü grupların, terör eylemlerinin ve çete şiddetinin işlediği nefret suçlarını içerir (Krug ve ark., 2002: 6).

Literatürde şiddetin türleriyle ilgili birçok sınıflama bulunmaktadır. Araştırmacılar şu şiddet türlerinden de bahsetmişlerdir:

1. *Fiziksel Şiddet:* Kişinin bedensel bütünlüğüne zarar vermeyi amaçlayan başkası tarafından uygulanan davranışlardır. Bu davranışlar serttir ve acı verir (Ünsal, 1996: 26). Fiziksel şiddet yaralanmaya, sakat kalmaya veya ölüme



sebebiyet verecek düzeyde, bilerek ve isteyerek kullanılmaktadır (Saltzman, Fanslow ve McMahon, 1999; Akt., Bağdatlı, 2016: 23).

2. *Psikolojik Şiddet*: Kişinin ruh sağlığını olumsuz etkileyen, üzüntü veren, inciten, baskı ve tehdit altında hissetmesine sebep olan durumlar olup psikolojik veya başka bir ifadeyle duygusal şiddete örnektir (Budak, 2008: 83).
3. *Cinsel Şiddet*: *Cinsel Şiddet*: Kişinin cinsel bütünlüğüne yapılan saldırılar cinsel şiddet olarak kabul edilir. Cinsel şiddet içeren saldırıların her zaman fiziksel özellik taşımasına gerek duyulmaz, sözel olarak taciz edilmek de cinsel şiddettir (Polat, 2011: 19). Cinsel Eğitim Tedavi ve Araştırma Derneği ise cinsel şiddeti şu şekilde tanımlamıştır; “*cinsel şiddet kişinin kendi rızası dışında herhangi bir cinsel eyleme maruz kalması ya da buna kalkışılmasıdır.*” Yani cinsel şiddet kişiye dokunmaktan, sözle taciz etmeye ve cinsel ilişkiye zorlanmaya kadar tüm durumları kapsar (<http://www.cetad.org.tr>).
4. *Ekonomik Şiddet*: Şiddet türlerinden bahsedilirken çoğu zaman ekonomik şiddetten bahsedilmez. Oysa kişi üzerindeki fiziksel ve psikolojik etkileri hissedilen baskılar şiddet türü içerisinde değerlendirilmelidir. Ekonomik şiddet fiziksel şiddetten farklı olarak her türlü mala verilen zararı kapsar (Özerkmen ve Gölbaşı, 2010: 27). Araştırmacılar ekonomik şiddeti genel olarak kadına yönelik ekonomik şiddet açısından incelemişlerdir. Kadına yönelik ekonomik şiddet; kadının eşine kullandığı paranın hesabını vermesi; eşin kadının harcamalarını kısıtlaması; eşin kadına kazandığı paranın değerinin olmadığını söylemesi ve eşin parasız bırakmakla tehdit etmesi şeklinde tanımlanmıştır (Dönmez, 2008: 85).

## **2.11. Şiddete İlişkin Psikolojik Yaklaşımlar**

Şiddet eğilimi, saldırganlık ve dürtüsellik birçok yaklaşımın araştırma konusu olmuştur. Bu kısımda şiddetin; fenomenolojik, gelişimsel, biyolojik ve davranışçı yaklaşımlar açısından nasıl açıklandığı üzerinde durulmuştur.

### *2.11.1. Fenomenolojik Yaklaşım*

Fenomenolojik yaklaşım, saldırgan hayvan modellerini kullanarak insanın saldırgan davranışının araştırılmasını ve klinik modülasyonunu yönlendiren sınıflandırma ve tanımlama sürecidir (Eichelman, 2003: 1). Moyer 1968 yılında zaman testine dayanan klasik hayvan saldırganlıklarını yedi kategoriye ayırmıştır. Bunlar; yırtıcı, geçici, maternal (anaç), bölgesel,

korku kaynaklı, sınırlı ve araçsal saldırganlıktır. Bu kategoriler hem doğal ortamda hem de laboratuvarında benzer özellikler göstermektedir (Eichelman, 2003: 2). Bütün fenomenologlar şiddeti veya saldırganlığı bu şekilde kategorize etmemiştir. Diğer fenomenologlar agresif davranışı sadece iki kategoride basitleştirmeye çalışmışlardır: yırtıcı saldırganlık ve duygusal saldırganlık. Fenomenolojik yaklaşım, hayvan saldırganlığının çok faktörlü bileşenlerini ortaya koymuş ve insan klinik durumuna yeni bir uygulama için bir öneri sunmuştur (Eichelman, 2003: 12).

### *2.11.2. Gelişimsel Yaklaşım*

Saldırganlık ve diğer anti-sosyal davranış biçimlerinin gelişimi, gelişimsel psikopatolojinin merkezi bir araştırma konusu olmuştur ve bu davranışların gelişimini açıklamaya çalışmıştır. Gelişim modelleri saldırganlığı ve diğer anti-sosyal davranışları birbirinden ayırmamıştır. Amacı bu davranış biçimlerini ve risk faktörlerini gelişimsel bir bakış açısıyla açıklamaktır (Lansford, Rabiner, Miller-Johnson, Golonka ve Hendren, 2003: 43). Moffitt gelişimsel taksonomisini oluştururken Yeni Zelandalı bir grup çocuk üzerinde araştırma yapmış ve anti-sosyal davranış sergileyen çocukları iki grupta değerlendirmiştir. Bu gruplar; sadece ergenlik döneminde suç işleyenler ve yaşam boyu suç işleyenler olarak sınıflandırılmıştır (Moffitt, 1993: 674). Moffitt ergenlik döneminde ortaya çıkan anti-sosyal davranışların normal olduğunu belirtmiştir. Başka bir araştırmacı olan Patterson ise Moffitt'den farklı olarak ergenlik dönemindeki ebeveynlerin olumsuz davranış yönetimlerinin ve olumsuz yaşam olaylarının (boşanma, hastalık, işsizlik) ergenlerin bu davranışlarının bir parçası olduğunu söylemiştir. Bu iki araştırmacının dışında sosyal bilgi işleme modelinde ise çocukların davranışlarının önceki yaşantıları sonucunda oluşturdukları bilişsel şemaların bugün karşılaştıkları sosyal bilginin işlenmesinde etkili olduğu söylenmiştir. Yani sosyal bilgi işleme teorisi bir dizi risk faktörü ile saldırganlık gelişimi arasındaki bağlantıyı oluşturan bir bilişsel süreçten bahsetmiştir. Bu teoriye göre şemalar karşılaşılan durumda verilen tepkiyi etkiler (Crick ve Dodge, 1994: 75).

### *2.11.3. Biyolojik Yaklaşım*

Davranış kalıpları ve kişilik özelliklerinin genetik ve çevresel faktörlerle ilişkisini inceleyen davranış genetiği bilimcileri karmaşık davranış ve özelliklerin, çoklu gen yapıları tarafından düzenlediğini gözlemlemiştir (Cura ve Çankaya, 2017: 97). Genel bulgu, saldırganlık boyutlarının en azından bazı genetik etkilere sahip olduğudur, ancak kalıtsallık tahminlerinde kayda değer bir değişkenlik vardır (Waltes, Chiocchetti ve Freitag, 2015: 650).

Yapılan arařtırmalar bazı anti sosyal davranıřların diđerlerine oranla kalıtsal olarak daha fazla aktarıldığını göstermiřtir. Örneđin saldırganlık ve řiddet davranıřının kalıtsal aktarımı hırsızlık davranıřının kalıtsal aktarımına göre daha fazladır. Evlat edinilen çocuklarla ilgili yapılan arařtırmalarda biyolojik ebeveyni mahkûm olan çocukların, evlat edinildikleri ebeveyni mahkûm olan çocuklara göre anti sosyal davranıř göstermeye daha meyilli oldukları görülmüřtür (Cura ve Çankaya, 2017: 99). Saldırgan davranıřları olan, suça sürüklenen ve davranıř bozukluđu problemi yařayan bazı çocuk ve ergenlerde demir eksikliđi olduđu tespit edilmiřtir. Beyindeki önemli nörotransmitterlerden biri olan dopaminin metabololik yolaklarında demir önemli miktarda konsantre edilmektedir. Ayrıca demirin bir diđer iřlevi ise enzim kofaktörü görevini üstlenmesidir. Demirin bu görev için gerekli olduđu yer serotonin ve norepinefrin metabolizmasıdır (Özenođlu ve Ünal, 2015: 118). Burada deđinilmesi gereken bir diđer konu ise testosteron hormonudur. Hormonların insan davranıřlarını yönlendirmede etkili olduđu bilinmektedir. Kriminoloji literatüründe özellikle erkek bireylerin testosteron seviyesindeki artıřın saldırgan davranıřlara sebep olduđuna iliřkin çalıřmalar yer almaktadır (Özařıcılar, 2016: 20). Literatürde bu bulguyu destekleyen çok sayıda çalıřma bulunmakla birlikte Paul Bernhardt'ın (1997; Akt., Özařıcılar, 2016: 21) yaptıđı çalıřmada kandaki testosteron seviyesinin tek başına saldırganlıkla iliřkilendirilemeyeceđi, bunun beyindeki düşük serotonin seviyesiyle birleřtiđinde bireyde saldırgan davranıřların ortaya çıktıđı sonucuna vurgu yapılmıřtır.

#### *2.11.4. Davranıřçı Yaklařım*

Davranıřçı yaklařım bütün davranıřların öğrenme yoluyla olduđunu savunur. Davranıřçılara göre saldırganlık da öğrenilmiřtir ve davranıřın nedenlerini ortaya koyabilmek için sadece içsel süreçlere odaklanmak yeterli deđildir. Kiřinin içsel ve çevresel süreçlerinin birlikte deđerlendirilmesi gerektiđini belirtmiřlerdir. Ayrıca bu yaklařımın savunucuları, davranıřı ve kiřiliđi eřdeđer tutmuřlardır (Dayıođlu, 2017: 30). Bu yaklařımını savunan farklı kuramcılardan saldırganlıđı engellenme ve pekiřtirme iliřkileriyle açıklayanlar da bulunmaktadır. Kuramsal açıdan psikanalitik yaklařımdan çok etkilenseler de davranıřçılar saldırganlıđın dođuřtan geldiđi görüřü yerine insanın engellendiđe saldırganlařtıđını yani insanın belirlediđi bir davranıřa ulařmasının engellendiđi durumlarda saldırganlařtıđını söylemiřlerdir. Saldırgan davranıřları sonucunda istediđi sonucu elde eden insan ise pekiřtirilmiř olacaktır ve bu durum řiddet eđiliminin artmasına sebep olacaktır (Erođlu, 2009: 26-27).

## 2.12. Dijital Oyunlar ve Şiddet

Oyunlar ve içerikleriyle ilgili arařtırmalar son yıllarda artış göstermektedir. Birçok arařtırmada (Gentile ve Stone, 2005; Griffiths, 2000; Harman, Hansen, Cochran ve Lindsay, 2005; Villani, 1999; Akt., Kim ve ark., 2008: 217) şiddet içerikli oyun oynamanın saldırganlıkla ilişkili olduđu öne sürülmüştür. Dijital oyunlar çeşitli türlerde olsalar bile şiddet içeriđi farklı türlerdeki oyunlar da bulunmaktadır. Saldırgan özellikler taşıyan kişilerin gerçek dünyada kabul edilemeyen saldırganlık dürtülerini oyunun sanal dünyasında tatmin etmek için dijital oyunlarla meşgul oldukları ileri sürülmektedir. Örneđin, Lemmens ve arkadaşları (2006; Akt., Mehroof ve Griffiths, 2010: 313) saldırgan özelliklere sahip ergen erkek oyuncuların saldırgan özellikler göstermeyenlere göre şiddet içerikli video oyunlarına daha fazla ilgi gösterdiklerini bildirmişlerdir.

Şiddet içerikli çevrimiçi veya çevrimdışı dijital oyunların saldırganlığa kısa ve uzun vadeli etkileri bulunmaktadır. Şiddet içerikli oyun oynayan kişilerin şiddet davranışına karşı daha normatif inanç geliştirdikleri görülmüştür. Bu durum, oyuncuların düşmanca ilişkilendirme eğilimlerini, saldırganca fantezilerini, fiziksel ve ilişkisel olarak saldırgan davranışlarda bulunma olasılıklarını oyun oynamayan gruba göre arttırmaktadır (Gentile, Choo, Liao, Sim, Li, Fung ve Khoo, 2011: 325).

Şiddet içerikli oyunlar şiddet davranışına karşı duyarsızlaşmaya sebep olmaktadır. Örneđin çođu insan kan görmeye tepki gösterir; fakat bazı meslek grupları (doktorlar ve askerler) işlerini daha iyi yapabilmek için bu duruma karşı duyarsızlaşmıştır. Bu örnek, tekrarlanan maruziyet sonrası bir uyarana azalmış psikolojik veya duygusal tepki verme olarak tanımlanan duyarsızlaşma sürecini göstermektedir. Arařtırmalar, şiddet içeren video oyunlarının oynanmasının saldırgan davranış artırdığını ve yardımcı davranışları azalttığını göstermiştir. Bireylerin uzun süre şiddete maruz kaldıktan sonra şiddete karşı duyarsızlaşmaları, saldırganlığa karşı normal engellemelerin azaltılmasına ve bireylerin şiddete maruz kalanların acı çekmesi ve suistimal edilmesine karşı daha az tepki vermesine sebep olmaktadır (Bartholow, Bushman ve Sestir, 2006: 532).

Şiddet içeren video oyunları üzerine yapılan arařtırmalarda, artan saldırganlık düzeyleri ile tutarlı bağlantılar keşfedilmiştir. Mevcut deneysel çalışmalar, şiddet içeren bir video oyunu oynamanın saldırgan davranışlarda, saldırgan düşüncelerde ve saldırgan duygularda ani bir artışa neden olduğunu göstermektedir. Mevcut kesitsel çalışmalar ise şiddet içeren video oyunlarının gerçek dünyada yüksek düzeyde saldırganlık ve şiddete sebep

olduğunu savunmaktadır (Anderson, Sakamoto, Gentile, Ihori, Shibuya, Yukawa, Naito ve Kobayashi, 2008: 1067-1068).

### 2.13. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde yapılan araştırmayla ilgili daha önce alanyazında yer alan çalışmalara yer verilmiştir.

Öztürk (2008), dokuzuncu sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerini incelediği araştırmasını 1230 öğrenci üzerinde gerçekleştirmiştir. Birçok araştırmada olduğu gibi Öztürk de erkeklerin saldırganlık düzeyinin kızlara göre yüksek olduğunu bulmuştur.

Başaran (2008), ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık düzeylerini belirlemek ve lise türlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya koymak için çeşitli tür liselerdeki 704 öğrenciyle yapmış olduğu araştırmanın sonunda, erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha saldırgan olduğu sonucuna ulaşmıştır. Öğrencilerin sınıf düzeyi yükseldikçe saldırganlık düzeylerinin de yükseldiğini, ancak bu farkın anlamlı düzeyde olmadığını bulmuştur.

Karataş (2008), ortaöğretim öğrencilerindeki öfke ve saldırganlık düzeylerini belirlemek için toplam 260 öğrenciyle yaptığı çalışmada sınıf düzeylerine göre öğrencilerin cinsiyet, okula devam edip etmeme ve alan türleri açısından öfke ve saldırganlık düzeylerinin farklılaşıp farklılaşmadığını incelemiştir. Araştırmacı, öğrencilerin fiziksel saldırganlık puanlarının anlamlı olarak farklılaştığını bulmuş, ancak kız ve erkek öğrencilerin saldırganlık toplam, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık puanlarının istatistiksel olarak anlamlı bir fark göstermediği sonucuna ulaşmıştır. Öğrencilerin sınıf düzeyleri açısından saldırganlık toplam, fiziksel saldırganlık ve öfke puanlarındaki farklılığın 10. sınıflar ile 11. sınıflar arasında 11. sınıflar açısından daha yüksek olduğunu bulmuştur. Sözel saldırganlık puanlarında ise gruplar arasında anlamlı bir farklılığa rastlanmamıştır.

Özgür ve arkadaşları (2011), ortaöğretim öğrencilerinin şiddet algıları ve şiddet eğilim düzeylerini etkileyen faktörleri belirlemek için 460 öğrenciyle yaptıkları çalışmada 11. sınıf öğrencilerinin şiddet eğilim puanlarının 9. ve 10. sınıf öğrencilerine kıyasla daha yüksek olduğunu bulmuşlardır. Ayrıca araştırmacılar erkek öğrencilerin şiddet eğilim puanlarının kız öğrencilerden yüksek olduğunu ve ailenin gelir durumunun iyileşmesiyle şiddet düzeyinin de yükseldiğini görmüşlerdir.

Yakut (2012), lise öğrencilerinde dindarlık-şiddet eğilim ilişkisini belirlemek amacıyla 710 öğrenciyle yaptığı araştırmasında, kız öğrencilerin şiddet eğiliminin erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğunu bulmuştur. Sınıf değişkenine göre baktığında ise 10. sınıfların, 9.

11. ve 12. sınıflara kıyasla şiddet eğilim puan ortalamasının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Araştırmacı bu çalışmasında gelir düzeyine göre şiddet eğilim puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulamamış olup; öğrencilerden gelir düzeyi çok yüksek olanların şiddet eğilim ortalamasının en yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Kız Meslek Lisesi öğrencilerinin şiddet eğilim puan ortalamasının diğer okul türlerine göre daha yüksek olduğunu bulmuştur. Anne-babanın ayrı/birlikte yaşama durumuna göre şiddet eğilim puanı ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığını, anne-babası boşanmış olan öğrencilerin şiddet eğilimi puanı ortalaması ile ilk sırada yer aldığını bulmuştur.

Haskan Avcı ve Yıldırım (2015), 899 ortaöğretim öğrencisinin katılımıyla ergenlerde şiddet eğiliminin görülme sıklığını inceledikleri çalışmalarında, erkek öğrenciler arasında şiddet eğilimi görülme sıklığının kız öğrencilere göre yüksek oranda çıktığı; ayrıca akademik başarısı düşük olan ergenlerin de şiddet eğilim düzeylerinin diğerlerine göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Efiliti (2016), ortaöğretim kurumlarında okuyan 580 öğrencinin saldırganlık, denetim odağı ve kişilik özelliklerini karşılıklı olarak incelediği çalışmasında; erkek öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin kız öğrencilerin saldırganlık düzeylerinden anlamlı derecede yüksek olduğunu, öğrencilerin saldırganlık puan ortalamalarının okul türü değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığını bulmuştur. Ortaöğretim öğrencilerinin eğitim gördükleri okul türüne göre saldırganlık puanlarının en yüksekten en düşüğe doğru sırası ile; Ticaret Lisesi, Genel Lise, Anadolu Lisesi, Endüstri Meslek Lisesi, Fen Lisesi ve İmam Hatip Lisesi olarak belirtmiştir. Sonuç olarak en yüksek saldırganlık puanına sahip olan okul türünün Ticaret Lisesi olduğu belirtilmiştir. Ortaöğretim öğrencilerinin saldırganlık puanlarının sınıf düzeylerine göre ise Lise 1. Sınıf öğrencilerinde en yüksek olduğunu; lise 3. ve lise 1. sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin anlamlı olarak lise 2. sınıf öğrencilerinden yüksek olduğunu bulmuştur.

Karahan, Özcan ve Ağlamaz (2016), 1223 lise öğrencisinin saldırganlık düzeylerini anne babanın birliktelik durumuna göre inceledikleri araştırmalarında, anne babası boşanmış olan, anne ya da babası üvey olan ve yaşamındaki en önemli değeri “zengin olmak” şeklinde belirten öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin, diğer öğrencilere göre daha yüksek olduğunu saptamışlardır.

Uçar (2016), ortaöğretim öğrencilerinde şiddet eğilimini incelemek amacıyla altı farklı lisede 609 öğrenciyle yapmış olduğu araştırmada erkek öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerinin kız öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğu, ailesinin ekonomik durumu kötü

olan öğrencilerin şiddete yatkınlığının daha fazla olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca yaş ve şiddet eğilim düzeyinin birlikte artış gösterdiğini, Fen Lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimlerinin diğer okul türlerine kıyasla daha düşük olduğunu saptamıştır. Öğrencilerin şiddet eğilim düzeyi ile anne-baba birliktelik durumu arasında anlamlı bir ilişki bulamamıştır. Araştırmacı, ailenin gelir düzeyinin azalmasıyla şiddet eğiliminin arttığını tespit etmiştir.

Sağlam ve İkiz (2017), 400 ortaokul öğrencisinin katılımıyla yaptıkları araştırmalarında erkek öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerinin kız öğrencilere göre yüksek düzeyde olduğunu saptamışlardır.

Cansever (2017), 493 öğrenciyle yaptığı çalışmasında erkek ergenlerin saldırganlık düzeylerinin kız ergenlere göre daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur.

Bostancı ve Arkadaşları (2017), 486 11-13 yaş arası öğrencinin spor yapma durumlarına göre iyimserlik ile saldırganlık düzeylerini incelemişler ve bu öğrencilerin yaş kategorilerine göre saldırganlık puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığını bulmuşlardır.

Hauge ve Gentile (2003), 607 öğrencinin katılımıyla yaptıkları araştırmada video oyun bağımlısı olan öğrencilerin bağımlı olmayanlara göre daha saldırgan olduğu ve erkek öğrencilerin bağımlılık düzeyinin kız öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca bağımlı ergenlerin, bağımlı olmayan ergenlere göre video oyunları oynamak için daha fazla zaman harcadıkları, bağımlı ergenlerin son bir yıl içinde fiziksel şiddete daha çok başvurduğu bulgusuna ulaşmışlardır. Araştırmacılar bağımlı ergenlerin, bağımlı olmayanlara göre daha yüksek düşmanlık puanına sahip olduğunu, bağımlı ergenlerin arkadaşlarıyla ve öğretmenleriyle daha fazla tartışma yaşadığını ve bağımlı ergenlerin akademik başarısının diğerlerine göre daha düşük olduğunu tespit etmişlerdir.

Gentile ve arkadaşları (2004), 607 öğrenci üzerinde şiddet içeren video oyun alışkanlıklarının düşmanlık, saldırgan davranışlar ve okul performansı üzerindeki etkilerini inceledikleri çalışmalarında, dijital oyun bağımlılık düzeyi yüksek olanların olmayanlara göre daha saldırgan olduğunu, fiziksel kavgaya katılma ihtimallerinin daha fazla olduğunu, okul başarılarının daha düşük olduğunu, öğretmenleriyle daha sık tartışma yaşadıklarını tespit etmişlerdir.

Li ve Kirkup (2007), 220 Çinli ve 245 İngiliz öğrenciyle internet kullanımında toplumsal cinsiyet ve kültürel farklılıkları inceledikleri çalışmalarında İngiliz öğrencilerinde Çinli öğrencilere göre öğrenim amaçlı bilgisayar kullanımının daha fazla olduğu, Çinli öğrencilerin ise gelişmiş bilgisayar becerileri konusunda kendilerine daha fazla güvendiği bulgusuna ulaşmışlardır. Araştırmacılar her iki ülkedeki erkeklerin e-posta veya sohbet

odalarını kadınlardan daha fazla kullandığını, erkeklerin kadınlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadığını; Çinli erkeklerin ise İngiliz erkeklere göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadığını tespit etmişlerdir. İngiliz gruptaki cinsiyet farklılıklarının Çin grubundan daha yüksek bulunduğu bu araştırmada her iki ülkenin erkek katılımcılarının kadınlara göre bilgisayar kullanım becerilerinde daha özgüvenli olduğu; ayrıca erkek katılımcıların, bilgisayar kullanımının daha erkeksi bir beceri olduğu görüşünü ifade ettiği sonucuna ulaşmışlardır.

Kim ve arkadaşları (2008), 1471 katılımcıyla çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık, kendini kontrol etme ve narsistik kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmada çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyet ve mesleğe göre farklılık gösterdiği sonucuna ulaşmışlardır. Araştırmacılar, saldırganlık ve narsistik kişilik özelliklerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif ilişkili, kendilik kontrolünün çevrimiçi oyun bağımlılığı ile negatif ilişkili olduğunu tespit etmişlerdir.

Ulusoy (2008), 526 katılımcıyla ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisini incelediği çalışmasında bilgisayar ve internet kullanan ergenlerin saldırganlık düzeylerinin kullanmayanlara göre daha yüksek olduğunu, ayrıca savaş ve strateji oyuncusu olan ergenlerin saldırganlık puanlarının diğerlerine kıyasla daha yüksek olduğunu yani oyun türünün saldırganlık düzeyini etkilediği sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca araştırma sonucunda düzenli bilgisayar oyunu oynadığını söyleyen öğrencilerin de saldırganlık düzeyinin daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Peker, İskender ve Ada (2010) yaptıkları çalışmada, araştırmaya katılan 292 öğrencinin %7.9' unda çevrimiçi oyun bağımlılığı görüldüğünü, farklı oyun türlerini oynamanın bağımlılık yaptığını, cinsiyete göre çevrimiçi oyun bağımlılığının farklılık göstermediğini; fakat cinsiyet açısından çevrimiçi oyun türlerinin farklılaştığını ortaya koymuşlardır. Araştırmacılar çevrimiçi savaş ve strateji oyun türlerinin diğer çevrimiçi oyun türlerine göre daha çok bağımlılık yaptığı sonucuna ulaşmışlardır. Bu çalışmada cinsiyet ve çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında doğrudan bir ilişki kurulamamıştır. Peker ve arkadaşları bu çalışmada erkek öğrencilerin kızlara kıyasla savaş, strateji, spor ve şans oyunlarını daha çok oynadıklarını tespit etmişlerdir.

Erboy ve Akar Vural (2010), bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörleri inceledikleri araştırmalarında 638 ilköğretim öğrencisi ile çalışmış ve bilgisayar oyunu oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma, bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme değişkenlerinin erkek öğrencilerde anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Erkek öğrencilerin bilgisayar oyunlarına



kız öğrencilerden daha bağımlı olduğu, beşinci sınıf öğrencilerinin ise dördüncü sınıf öğrencilerine göre bilgisayar oyunlarından vazgeçmelerinin daha zor olduğu, engellendiklerinde daha fazla rahatsız oldukları sonucuna ulaşmışlardır.

Horzum (2011), 889 ilköğretim öğrencisinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenlere göre incelemiş ve araştırmasının sonucunda erkek öğrencilerin kızlara göre, üst gelir düzeyindeki öğrencilerin alt ve orta düzeydekilere göre oyun bağımlılığı düzeylerini daha yüksek bulmuştur. Cinsiyet açısından erkek öğrencilerin oyun oynamayı bırakamama, oyunu geçek hayatıyla ilişkilendirme, oyun oynamaktan dolayı görevlerini aksatma, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Durak, Batıgün ve Kılıç (2011), 1198 öğrenciyle yapmış oldukları çalışmada erkek öğrencilerin kızlara göre; üst sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilerin alt sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilere göre internet bağımlılıklarının daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşmışlardır.

Ceyhan (2011), ergenlerin problemliliği internet kullanımı üzerine 307 ortaöğretim öğrencisiyle yaptığı çalışmada, Lise 1. Sınıf öğrencilerinin problemliliği internet kullanımlarının daha yüksek düzeyde olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca Endüstri Meslek Lisesi öğrencilerinin, Genel Lise ve Anadolu Lisesi öğrencilerine kıyasla problemliliği internet kullanımlarının daha yüksek düzeyde olduğunu bulmuştur. Araştırmacı, öğrencilerin cinsiyetlerine göre problemliliği internet kullanımı düzeylerinde anlamlı bir farka rastlamamıştır.

Pala ve Erdem (2011), 99 öğrenciyle yaptıkları çalışmada gerçek zamanlı oyunların tüm zamanlı oyunlara göre özellikle kızlar tarafından daha fazla tercih edildiğini saptamıştır. Çalışmacılar bu bulgunun, kızların düşündürücü ve eğitici oyunları; erkeklerin ise rekabet ve dövüş içerikli oyunları tercih ettikleri yönündeki alanyazın bulgularından farklı olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Gentile ve arkadaşlarının (2011) Singapur'da 3034 çocuk ve ergen ile dijital oyunların etkileri üzerine yaptıkları iki yıllık uzunlamasına çalışmanın bulguları şöyledir: Başlarda normal oyuncu olan çocukların bağımlı olduktan sonra ebeveynleriyle ilişkilerinin zayıfladığı, saldırgan tavırlarının arttığı, depresyon, anksiyete ve sosyal fobi geliştirdikleri, aynı zamanda okul performanslarında ise düşüş yaşandığı bulgusuna ulaşılmıştır. Bağımlı olan öğrencilerin fiziksel saldırganlık davranışları artarken bu davranışlara maruz kaldıkları durumların da artış gösterdiği araştırmanın önemli bulguları arasındadır. Oyun bağımlılığı oluşan bireylerin haftada ortalama 31 saat oyun oynama davranışı sergiledikleri de bildirilmiştir. Araştırma

süresince bağımlı iken normal oyuncu konumuna dönüşen bireylerin bağımlı olanların tam tersi olumlu özelliklerinde artış görüldüğü de araştırmanın bir diğer önemli bulgusudur.

Erdemir (2012), farklı liselerde eğitim gören ergenlerin internet kullanımları ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelediği araştırmasında her sınıf düzeyinden tesadüfi olarak seçtiği 1014 öğrenciyle çalışmış ve internet kullanan öğrencilerin saldırganlık ölçeği puan ortalamalarının internet kullanmayanlardan daha yüksek olduğunu bulmuştur. Araştırmacı en yüksek saldırganlık ölçeği puan ortalamasının Fen Lisesi öğrencilerinin oluşturduğu gruba ait olduğunu; en düşük puan ortalamasının ise Genel Lise öğrencilerinin oluşturduğu gruba ait olduğunu bulmuştur. Ayrıca erkek öğrencilerin saldırganlık ölçeği puan ortalamalarının kızlardan daha yüksek olduğu da bir diğer önemli bulgudur.

Derin (2013), 794 lise öğrencisinde internet bağımlılığını incelediği araştırmasında, erkeklerin internet bağımlılık puanlarının kızlara göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Taş, Eker ve Anlı (2014), ortaöğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılığı düzeylerinin okul türü ve cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için 268 öğrenciyle yaptıkları çalışmada, internet ve oyun bağımlılığı düzeyi açısından cinsiyete ve okul türüne göre anlamlı bir fark bulamamışlardır. Öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıfa göre internet bağımlılığı düzeylerine baktıklarında ise 11. Sınıf öğrencilerinin 9. ve 10. sınıf öğrencilerine göre daha fazla internet bağımlılığı puan ortalamasına sahip olduğunu bulmuşlardır. Araştırmacılar öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıfa göre oyun bağımlılığı düzeyleri arasında ise anlamlı bir fark bulamamışlardır. Ayrıca İmam Hatip Lisesi öğrencilerinin Sağlık Meslek Lisesi öğrencilerine kıyasla internet bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı (2014), çevrimiçi oyun oynayan bireylerin bağımlılık ve saldırganlık düzeylerini inceledikleri çalışmalarında 205 katılımcıyla çalışmış; erkeklerin fiziksel saldırganlık puanlarının kadınların puanlarından daha yüksek olduğu; katılımcıların bağımlılık düzeylerinin artmasıyla saldırganlık düzeylerinin arttığı sonucuna ulaşmışlardır.

Öncel ve Tekin (2015), ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı durumlarını incelediği araştırmasında 142 öğrenciyle çalışmış ve internet kafelerde oyun oynayan öğrencilerin evde oyun oynayanlara göre oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu, oyundan dolayı sorumluluklarını daha fazla aksattıkları, oyunu diğer aktivitelere göre daha fazla tercih ettikleri sonucuna ulaşmışlardır. Bu çalışmada Öncel ve Tekin, kız öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıklarının erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğunu bulmuşlardır.

Çelik, Gençoğlu ve Kumcağız (2016), ergenlerde şiddet eğiliminin yordayıcıları ile ilgili 244 ortaokul öğrencisi ile yaptıkları çalışmada, bilgisayar oyunu oynamanın, cinsiyetin ve sınıf düzeyinin şiddet eğiliminin anlamlı yordayıcıları olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Çalışmada erkek öğrencilerin şiddet eğilim düzeyleri kız öğrencilere göre daha yüksek bulunurken bilgisayar oyunu oynamanın da şiddet eğiliminde belirleyici bir faktör olduğu belirtilmiştir. Ayrıca araştırmada sınıf düzeyleri ile şiddet eğilimi arasında anlamlı ilişki bulunmuş; fakat bu anlamlı ilişkinin hangi sınıflar lehine olduğu belirtilmemiştir.

Musluoğlu (2016), 164 lise öğrencisiyle yaptığı araştırmasında cinsiyet ve yaş puanlarının dijital oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde yordamadığı sonucuna ulaşmıştır.

Balak (2016), ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığını incelediği çalışmasında 333 öğrenciyle çalışmış ve erkeklerin kızlara göre çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Ayrıca oyun türlerinden savaş oyunlarının diğer oyunlara göre daha çok tercih edildiği bulgusuna ulaşmıştır.

Odabaşı (2016), 327 katılımcıyla üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerini incelediği araştırmasında erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha yüksek çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyine sahip oldukları sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca birinci sınıf öğrencilerin üçüncü sınıf öğrencilerine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğunu saptamıştır. Araştırmacı bu çalışmasında öğrencilerin akademik başarılarıyla oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulamamıştır. Odabaşı (2016), gelir düzeyi düşük olan öğrencilerin, gelir düzeyi orta ve yüksek olan öğrencilere kıyasla çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu bulmuştur.

Karaca, Gök, Kalay, Başbuğ, Hekim, Onan ve Barlas (2016), 1019 katılımcıyla ortaokul öğrencilerindeki bilgisayar oyun bağımlılığını inceledikleri çalışmalarında, bu öğrencilerin %98.3'ünün her zaman çevrimiçi oyun oynadığını ve %5.6'sının bilgisayar oyun bağımlısı olduğunu saptamışlardır. Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı ve sosyal anksiyete puanları arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu bulgunun sosyal kaygı arttıkça gencin sosyal ilişkilerden uzaklaşarak bilgisayar oyunlarına daha fazla zaman ayırması anlamına gelebileceği gibi, bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi arttıkça sosyal ilişkilere ayrılan zamanın azalması ya da sosyal ilişkilerden kaçınılması anlamına da gelebileceğini tartışmışlardır.

İnaltekin (2017), 348 ortaöğretim öğrencisi ile yaptığı araştırmada ergenlerin cinsiyetlerine göre sürekli öfke, dışa vurulmuş öfke, bastırılmış öfke ve kontrol altına alınmış öfke alt ölçeklerinden alınan puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmadığı sonucuna ulaşmıştır. Yine bireylerin yaşlarına göre ve gelir durumlarına göre dışa vurulmuş

öfke, bastırılmış öfke ve kontrol altına alınmış öfke alt ölçek puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmadığını tespit etmiştir. Her gün internet kullanan bireylerin öfke düzeyinin haftada birkaç kez kullananlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Eni'nin (2017), 200 lise öğrencisinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarını değerlendirdiği çalışmasında, en yüksek puan “günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?” sorusuna verilen cevaptan, en düşük puan ise “oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri ihmal ettin mi?” sorusuna verilen cevaptan elde edilmiştir. Araştırmaya katılan erkek öğrencilerin puanlarının kız öğrencilerin puanlarından daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin yaş düzeyleri arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin azaldığı saptanmıştır. Araştırmaya katılan lise öğrencilerinin baba eğitim düzeyleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeylerinin azaldığı, anne eğitim düzeyleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeylerinin arttığı, aylık toplam gelir düzeyi arttıkça yine dijital oyun bağımlılık düzeylerinin azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Bingöl Karagöz (2017), 740 öğrencinin katılımıyla yaptığı çalışmada, bilgisayar oyunu bağımlılığının erkeklerde kızlara göre daha yüksek olduğu ve erkek olmanın bilgisayar oyun bağımlısı olma riskini arttırdığı bulgularına ulaşmıştır. Ayrıca öğrencilerin içerik olarak en çok strateji oyunları oynadığını ve yine öğrencilerin büyük kısmının çevrimiçi oyunları tercih ettiğini saptamıştır.

Kılınç ve Gündüz (2017), 774 lise öğrencisiyle yaptıkları çalışmada, erkek lise öğrencilerinin internet bağımlılığı düzeylerinin, kız lise öğrencilerinin internet bağımlılığı düzeylerinden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Taylan, Kara ve Durğun (2017), ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine 217 öğrenciyle yapmış oldukları çalışmada, katılımcıların en çok tercih ettikleri oyun türünün %41.5 ile Aksiyon/Macera oyunları; ikinci tercih edilen oyun türünün ise %18.5 oranıyla Spor/Yarış oyunları olduğu bulgusuna ulaşmışlardır.

Bülbül, Tunç ve Aydın (2018), 446 üniversite öğrencisi örnekleminde; oyun bağımlılığı, kişisel özellikler ve başarı ilişkisini incelemişlerdir. Araştırma örneklemini üç gruba ayırmışlar ve bunları oyun bağımlıları (bağımlılar), bağımlı olma eğilimi olanlar (adaylar) ve bilinçli oyuncular (bilinçliler) olarak isimlendirmişlerdir. Gruplar arası yapılan karşılaştırma analizlerinde gelir, yaş ve kilo problemi bakımından herhangi bir farklılığa rastlanmamış olup; erkeklerin yaklaşık üçte ikisinin bağımlı ve bağımlı olmaya aday grubu içerisinde yer aldığı bulunmuştur. Buna karşın kadınların ise yaklaşık üçte birinin bu gruplarda yer aldığı ve istatistiksel bakımdan gruplar ile cinsiyet arasında erkekler lehine bir

ilişki bulunduğunu saptamışlardır. Ayrıca öğrencilerin bağımlılık düzeyleri arttıkça ders çalışma sürelerinin ve genel akademik ortalamalarının düştüğü sonucuna da ulaşılmıştır.

Eryılmaz ve Çukurluöz (2018), lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarını inceledikleri araştırmalarında, 828 öğrenciyle çalışmış ve erkeklerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini kızlardan daha fazla bulmuşlardır. Bu öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yaşlarına ve sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği sonucuna ulaşmışlardır. Araştırmada oyun boyutu ve sosyal hayata etki boyutunun da anlamlı düzeyde farklılık göstermediğini belirtmişlerdir.

Dursun ve Eraslan Çapan (2018), 322 ergenle, dijital oyun bağımlılığını yordayan psikolojik ihtiyaçları inceledikleri araştırmada, cinsiyet ve psikolojik ihtiyaçların dijital oyun bağımlılığını anlamlı olarak yordadığını bulmuşlardır. Cinsiyet değişkeninin, oyun bağımlılığı puanı üzerinde erkekler lehine modele anlamlı katkısının olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Durak, Ünal ve Erdoğan (2018), 410 üniversite öğrencisi üzerinde yaptıkları araştırmalarında, sosyo-ekonomik düzey arttıkça internet bağımlılık düzeyinin de arttığı; erkek öğrencilerin kızlardan daha yüksek bağımlılık puanlarına sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Mustafaoğlu ve Yasacı (2018), 139 ebeveyn ile yapmış oldukları bir çalışmada, katılımcıların çocuklarının %24.5'inin oyun konsoluyla, %65.7'sinin bilgisayarda, %72.1'inin akıllı telefonda, %85.2'sinin tablette oyun oynadığını saptamışlardır. Ebeveynler şiddet içerikli oyunların çocukların ruh sağlığını etkileyerek anksiyeteye ve agresif tutumlara sebep olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca bu çalışmanın sonucuna göre çocukların dijital oyun oynamaya başlama yaş ortalamasının 4.5 yıl ve gün içinde dijital oyun oynama süresinin 179.9 dakika (3 saat) olduğunu bulmuşlardır.

Gezgin, Hamutoğlu, Samur ve Yıldırım (2018), 301 üniversite öğrencisiyle yaptıkları araştırmalarında öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeylerini cinsiyet açısından incelediklerinde, kadın ve erkek öğrenciler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulamamışlardır. Ayrıca mobil oyun oynayan üniversite öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeyinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Balıkçı (2018), çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkiyi incelediği ve 625 katılımcıyla yürüttüğü araştırmasında, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlığın ilişkili olduğu; erkeklerin fiziksel saldırganlıklarının, kadınlardan daha fazla olduğu; kendisine ait odası, şahsi bilgisayarı ve oyun konsolu olanların, olmayanlara kıyasla çevrimiçi oyunlara daha fazla bağımlı ve saldırgan olduğu; ailesinin ekonomik durumunu kötü ve orta görenlerin saldırganlıklarının iyi

göremelerden yüksek olduđu; çevrimiçi oyunları tercih edenlerin, çevrimdışı oyun tercih edenlere kıyasla saldırganlıklarının daha yüksek olduđu; sınıf düzeylerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık açısından farklılaştığı; akıllı telefona sahip olanların saldırganlıklarının olmayanlardan daha yüksek olduđu; oyun oynamak için seçilen platformların çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlıkta fark yarattığı; evinde internet bağlantısı ve ortak bilgisayar olmasının çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık açısından fark yaratmadığı sonuçlarına ulaşmıştır.

Ayrıca bu araştırmaların dışında Entertainment Software Association'ın (2018) ABD'de yaptığı bir araştırmaya göre; birlikte oyun oynayanların %42'sinin arkadaşlarıyla, %19'unun aile çevresiyle, %17'sinin ebeveynleri ile %16'sının ise eşleriyle/partnerleriyle/sevgilileriyle oyun oynadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerin çocukları ile oyun oynamasının ilk beş sebebi ise şu şekilde sıralanmıştır; “bu hepimiz için bir eğlence”, “çocuğum onunla oyun oynamamı istedi”, “çocuğumla sosyalleşmek için iyi bir fırsat”, “en az çocuğum kadar ben de oyun oynamaktan keyif alıyorum”, “çocukların hangi oyunları oynadığını takip etmeme yardımcı oluyor” şeklindedir. Aynı araştırmada ABD'de en çok oynanan 10 oyun ise sırasıyla; Call of Duty WW I, Nba 2k18, Grand Theft Auto V, Madden Nfl 18, Destiny 2, The Legend of Zelda, Breath of The Wild, Tom Clancy's Ghost Recon, Wildlands, Star Wars, Battlefront II, Super Mario, Odyssey ve Minecraft olarak bulunmuştur.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın deseni, çalışma grubu, araştırmada kullanılan veri toplama araçları, işlem süreci, verilerin analizi ve kullanılan istatistiksel yöntemlere ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

#### 3.1. Araştırma Deseni

Bu araştırmada Osmaniye ilinde farklı sosyo-ekonomik düzeylerdeki liselerde öğrenim gören öğrencilerin; dijital oyun bağımlılıkları, şiddet eğilim düzeyleri, sosyo-ekonomik düzeyleri, aile bütünlükleri ve okul başarıları arasında bir ilişki olup olmadığı incelenmiştir. Bu bağlamda çalışma, nicel araştırma yöntemlerinden korelasyonel desende gerçekleştirilmiş bir araştırmadır. Korelasyonel (ilişkisel) araştırma, iki ya da daha çok değişken arasındaki ilişkinin herhangi bir şekilde bu değişkenlere müdahale edilmeden incelendiği araştırmadır. Bu inceleme bir neden sonuç ilişkisinin olabileceği konusunda araştırmacıya fikir verebilir; fakat kesinlikle neden sonuç şeklinde yorumlanamaz (Büyüköztürk, Çokluk ve Köklü, 2013: 111).

#### 3.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evreni 2016-2017 eğitim-öğretim yılında Osmaniye ili Merkez ilçesinde Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğüne bağlı olmayan okullarda öğrenim gören 17.469 lise öğrencisidir. Araştırmanın örneklemini Osmaniye ilinin Merkez ilçesindeki tüm liseler arasından tabakalı örnekleme yoluyla belirlenmiştir. İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı liselerin bağlı oldukları Genel Müdürlüğe göre tabakalar oluşturulmuştur. Tabakalar oluşturulurken Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri bünyesindeki iş ve uygulama okulları öğrencilerinin özel durumları nedeniyle devre dışı bırakılmıştır. Diğer dört müdürlükte ise Fen Lisesi, Anadolu Lisesi, Güzel Sanatlar Lisesi, Sosyal Bilimler Lisesi, İmam Hatip Lisesi, Meslek Lisesi arasından güven düzeyi %95; güven aralığı %5 kabul edilerek örneklem büyüklüğü 346 olarak hesaplanmıştır. Örnekleme giren öğrenciler okullardan sınıf düzeylerine göre uygun örnekleme yoluyla seçilmiştir. Veriler toplandıktan sonra 10 öğrencinin kişisel bilgi formunda eksik verilere rastlandığı için bu veriler araştırmaya dâhil edilmemiştir. Araştırmanın uygulandığı örneklemini 15-19 yaş arası 336 öğrenci (175 kız, 161 erkek) oluşturmaktadır. Örneklemin yaş ortalaması 16.4 olup; standart sapması 1.055'tir. Örnekleme ilişkin betimleyici bulgular Tablo 1'de yer almaktadır.

**Tablo 1. Örnekleme İlişkin Betimleyici Bulgular**

Değişken		F	%
Cinsiyet	Kız	175	52.1
	Erkek	161	47.9
Ebeveynlerin Birliktelik Durumu	Birlikte	306	91
	Boşanmış	18	5.3
	Hayatta Değil	12	3.7
Anne Eğitim Durumu	İlkokul	118	35.1
	Ortaokul	75	22.3
	Lise	97	28.9
	Üniversite	46	13.7
Baba Eğitim Durumu	İlkokul	57	17
	Ortaokul	66	19.6
	Lise	112	33.3
	Üniversite	101	30.1
Sınıf	9. Sınıf	121	36
	10. Sınıf	101	30.1
	11. Sınıf	86	25.6
	12. Sınıf	28	8.3
Anne mesleği	Ev hanımı	280	83.3
	Memur	42	12.5
	İşçi	14	4.2
Baba mesleği	Memur	57	17
	İşçi	103	30.6
	Emekli	41	12.2
	Serbest meslek	95	28.2
	Kolluk kuvveti	40	12
Okul Türü	Fen Lisesi	26	7.7
	Anadolu Lisesi	199	59.2
	Güzel Sanatlar Lisesi	24	7.1
	Sosyal Bilimler Lisesi	26	7.7
	İmam Hatip Lisesi	23	6.8
	Meslek Lisesi	38	11.3

Tablo 1’de görüldüğü üzere; çalışma grubunun 175’i (%52.1) kız öğrenciden 161’i (%47.9) ise erkek öğrenciden oluşmaktadır. 9. Sınıfa giden 121 öğrenci (%36), 10. Sınıfa giden 101 öğrenci (%30.1), 11. Sınıfa giden 86 öğrenci (%25.6), 12. Sınıfa giden 28 öğrenci (%8.3) bulunmaktadır. Annesi ve babası boşanmış (ayrı yaşayan) 18 öğrenci (%5.3), anne ve babası birlikte yaşayan 306 öğrenci (%91), annesi veya babasından biri vefat etmiş olan 12 öğrenci (%3.17) bulunmaktadır. Öğrencilerin annelerinin 118’i ilkokul mezunu (%35.1), 75’i ortaokul mezunu (%22.3), 97’si lise mezunu (%28.9), 46’sı ise üniversite (%13.7) mezunudur. Öğrencilerin babalarının 57’si ilkokul mezunu (%17), 66’sı ortaokul mezunu (%19.6), 112’si lise mezunu (%33.3), 101’i ise üniversite (%30.1) mezunudur. Öğrencilerin annelerinin 280’i ev hanımı (%83.3), 42’si memur (%12.5), 14’ü işçi (%4.2) olarak



çalışmaktadır. Öğrencilerin babalarının 57'si memur (%17), 103'ü işçi (%30.6), 41'i emekli (%12.2), 95'i serbest meslek (%28.2) ve 40'ı kolluk kuvveti (%12) olarak çalışmaktadır.

### 3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama araçları olarak katılımcılara Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Şiddet Eğilim Düzeyi Ölçeği uygulanmıştır.

### 3.4. Kişisel Bilgi Formu

Katılımcıların cinsiyet, yaş, sınıf, okul, okuldaki bölümü, anne-baba eğitim düzeyi, anne-baba mesleği, aile bütünlüğü, evde kendine ait odasının olup olmaması, bilgisayarının olup olmaması, dijital oyunları oynadıkları yerler, dijital oyun oynamak için kullanılan araçlar, oynadıkları oyun türleri hakkında bilgi edinmek amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu verilmiştir (*bkz. Ek-1*).

### 3.5. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)

DOBÖ-7, Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009: 82) tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin geliştirilme amacı, 12-18 yaş arası ergen bireylerin sorunlu dijital oyun oynama davranışlarını saptamaktır. Ölçek 21 maddelik Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin 7 maddelik kısa formudur (*bkz. Ek-2*). Ölçeğin güvenilirliğine bakıldığında, Cronbach alfa katsayısı .92 olarak hesaplanmıştır. Yapı geçerliğini sınamak için yapılan doğrulayıcı faktör analizinde (DFA) model uyum indeksleri olan CFI=0.904 ve RMSEA=0.053 (90% CI=0.049 ve 0.056) olarak hesaplanmış ve ölçeğin tek boyutlu olduğu doğrulanmıştır. Ölçek maddelerinin faktör yükleri .52 - .77 arasında değerler almaktadır. Ölçek beşli Likert tipindedir ve bir maddeye verilen yanıtlar 1-5 aralığında değişmektedir. Ölçekten alınabilecek minimum puan 7 maksimum puan ise 35'tir. Yüksek puan yüksek oyun bağımlılığı anlamına gelmektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015b: 12).

Ölçeğe göre yanıtlayıcının oyun bağımlısı olup olmadığını belirlemek için iki farklı yöntem kullanılır (Lemmens ve ark., 2009: 87). Birinci yöntemde yanıtlayıcı maddelerin tamamına 3 ve üzerinde puan veriyorsa; ikinci yöntemde ise maddelerin minimum dördüne 4 ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak nitelendirilir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015b: 12).

Yalçın Irmak ve Erdoğan'ın (2015b: 10) yapmış olduğu Türkçe geçerlik ve güvenilirlik çalışması ile ilgili bilgiler ise şu şekildedir: Ölçeğin Kapsam Geçerlik İndeksi  $r=0.92$ , Cronbach alfa katsayısı 0.72 iken madde toplam puan korelasyonları .52 ile .76 arasında

değişmektedir. Test tekrar test korelasyon katsayısına bakıldığında .80 olduğu görülmüştür. Ölçek boyutlarını belirlemek amacıyla yapılan açımlayıcı faktör analizi sonucunda ölçeğin tek boyuttan oluştuğu, toplam varyansın %56.96'sını açıkladığı ve faktör yüklerinin .52-.77 arasında değiştiği saptanmıştır. Doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ortaya çıkan  $\chi^2=14.22$ ,  $p=0.37$ ,  $sd=14$ ,  $RMSEA=0.012$ ,  $AGFI=0.92$ ,  $CFI=0.99$ ,  $GFI=0.96$  ve  $SRMR=0.06$  değerleri, modelin iyi uyum gösterdiğini ortaya koymaktadır.

Araştırmacı tarafından yapılan bu tez çalışmasının verileri üzerinde ölçeği oluşturan maddelerin iç tutarlılığını belirlemek amacıyla Cronbach alfa katsayısı hesaplanmış ve .80 olarak bulunmuştur.

### 3.6. Şiddet Eğilim Düzeyi Ölçeği (ŞEÖ)

Şiddet Eğilim Düzeyi Ölçeği, Haskan ve Yıldırım (2012) tarafından geliştirilmiştir (bkz. Ek-3). Ölçekte toplam 20 madde bulunmaktadır. Ölçek üçlü likert tipi (3=her zaman, 2=bazen, 1=hiçbir zaman) olup ölçekten alınabilecek puanlar 20 ile 60 arasında değişebilmektedir. Ölçekten alınan yüksek puan, yanıtlayıcının şiddet eğilim düzeyinin de yüksek olduğu anlamına gelmektedir. Şiddet Eğilim Ölçeği'nin geçerliği üç ayrı yöntemle test edilmiştir. Ölçeğin yapı geçerliği faktör analizi ile sınanmıştır. Ölçeğin KMO katsayısı .898 bulunmuştur ve Bartlett testi anlamlı çıkmıştır. Ölçek maddelerinin faktör yükleri .45 ve üzerinde bulunmuştur. Analiz sonuçlarına göre ölçeğin 4 boyuttan oluştuğu saptanmıştır. Ölçeğin boyutları “şiddet duygusu”, “bilişim teknolojileri aracılığıyla şiddet”, “başkalarına zarar verme düşüncesi” ve “başkalarına şiddet uygulama” olarak belirlenmiştir. Şiddet duygusu boyutu altı maddeden (1, 3, 11, 32, 33, 37), bilişim teknolojileri aracılığıyla şiddet boyutu dört maddeden (8, 21, 28, 38), başkalarına zarar verme düşüncesi boyutu beş maddeden (36, 41, 42, 43, 44) ve başkalarına şiddet uygulama boyutu beş maddeden (7, 9, 20, 22, 23) oluşmaktadır.

ŞEÖ'nün güvenilirliği iki yöntemle sınanmıştır: İlk olarak, ölçeğin Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı hesaplanmıştır (Alfa = .87). Sonrasında ise ölçeğin test tekrar test güvenilirlik katsayısını hesaplamak amacıyla ölçek üç hafta arayla iki kez uygulanmış ve test-tekrar test güvenilirlik katsayısı .83 olarak bulunmuştur (Haskan ve Yıldırım, 2012: 172-174).

Araştırmacı tarafından yapılan bu tez çalışmasının verileri üzerinde ölçeği oluşturan maddelerin iç tutarlılığını belirlemek amacıyla Cronbach alfa katsayısı hesaplanmış ve alfa .81 olarak bulunmuştur.

### 3.7. İşlem

Çalışmaya başlanmadan önce Hasan Kalyoncu Üniversitesi Etik Kurulu'ndan araştırma için onay alınmış (bkz. Ek-4), daha sonra ise Osmaniye İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden okullarda uygulama için yazılı izin alınmıştır (bkz. Ek-5). Araştırma grubunda yer alan öğrencilere araştırmacı tarafından hazırlanan bilgi formu ve ölçme araçlarının yer aldığı uygulama formu verilmiştir. Öğrencilere araştırmanın amacı ve gönüllülük esası hakkında bilgi verildikten sonra, uygulama sınıf ortamında grup halinde gerçekleştirilmiştir. Uygulama sürecinde, tüm öğrencilere araştırmanın amacı ve ölçeklerin uygulanmasına ilişkin temel yönergeler standart bir şekilde açıklanmıştır. Araştırma verilerinin elde edilmesinde kullanılan ölçme araçları bizzat araştırmacı tarafından uygulanmış ve sıra etkisini kontrol etmek amacıyla, öğrencilere karışık sıralarla verilmiştir. Uygulama ortalama 15±4 dakika içinde tamamlanmıştır.

### 3.8. Verilerin Analizi

Verilerin analizine geçilmeden önce çok değişkenli istatistiksel çalışmalar için parametrik testlerin varsayımları test edilmiştir (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2014: 121). İlk olarak veri setinde kayıp veri olup olmadığı incelenmiş ve kayıp veri olmadığı belirlenmiştir. Normalliğin sınanması için basıklık ve çarpıklık katsayılarından, histogramlardan, ortalama, ortanca ve mod gibi betimsel istatistiklerden yararlanılmıştır. Basıklık ve çarpıklık değerlerinin  $\pm 1.0$  arasında kalmasının, dağılımın normalden aşırı sapma göstermediğinin bir kanıtı olduğu kabul edilmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2015: 79). Normalliğe ilişkin elde edilen betimsel istatistikler Tablo 2'de yer almaktadır.

**Tablo 2.** Dağılımın Normalliğine İlişkin İstatistikler

Değişkenler	<i>N</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	Çarpıklık	Basıklık
Toplam DOBÖ	336	15.32	5.75	0.442	-0.687
Toplam ŞEÖ	336	38.24	6.89	0.274	-0.595

Tablo 2'de görüldüğü gibi basıklık ve çarpıklık katsayılarının  $\pm 1$  arasında olduğu saptanmıştır. Bunun yanı sıra histogram ve boxplot grafikleri de incelenmiş ve veri setinin normale yakın dağıldığı gözlenmiştir.

Verilerin analizinde SPSS 22.0 programı kullanılmıştır. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile şiddet eğilimi düzeyleri arasındaki ilişkinin test edilmesinde Pearson momentler çarpımı korelasyon katsayısı hesaplanmıştır. Öğrencilerin şiddet eğilimi ve dijital oyun bağımlılığı puanlarının; okul türüne, sosyo-ekonomik düzeye, başarı durumuna ve sınıf düzeyine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Bununla birlikte çok değişkenli istatistik analizlerin sayıtları karşılanmadığı için MANOVA testi uygulanamamıştır. Öğrencilerin şiddet eğilimi ve dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere ilişkisiz örneklem t testi kullanılmıştır. Etki büyüklüğünü test etmek için ise eta kare ( $\eta^2$ ) ve Cohen'in d değerlerinden yararlanılmıştır.



## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### BULGULAR

Bu bölümde elde edilen bulgular ve bu bulgular ile ilgili yorumlar araştırmanın alt problemleri doğrultusunda aşağıda sunulmuştur.

#### 4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinin buldukları sınıfa göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) Tablo 3’te sunulmuştur.

**Tablo 3.** Sınıf Düzeylerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Fark	$\eta^2$	Sınıf	n	$\bar{X}$	SS
Gruplar Arası	279.74	3	93.247					9	121	16.48	5.84
DOBÖ				2.86	0.03	10<9	0.02	10	101	14.62	5.67
Gruplar İçi	10812.018	332	32.566			12<9					
Toplam	11091.757	335						11	86	14.96	5.75
								12	28	13.89	4.96

\* $p < .05$  (DOBÖ): Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Tablo 3 incelendiğinde lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının sınıf düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(3-332)} = 2.86$ ,  $p < .05$ ,  $\eta^2 = 0.02$ ). Gruplar arasında ortaya çıkan farkın kaynağını araştırmak amacıyla uygulanan post hoc Scheffe testi sonuçlarına göre; 9.sınıf öğrencilerinin ( $\bar{X} = 16.48 \pm 5.84$ ) dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, 10. ( $\bar{X} = 14.62 \pm 5.67$  ve 12. sınıf ( $\bar{X} = 13.89 \pm 4.96$ ) öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmektedir. Buna ek olarak, elde edilen eta kare değerine göre sınıf düzeyi değişkeninin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarına etkisi düşük düzeyde ( $\eta^2 = .02$ ) bulunmuştur.

#### 4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinin buldukları sınıfa göre şiddet eğilim düzeyleri anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) Tablo 4’te sunulmuştur.

**Tablo 4.** Sınıf Düzeylerine Göre Şiddet Eğilimi Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	P	Fark	$\eta^2$	Sınıf	n	$\bar{X}$	SS
Gruplar Arası	665.70	3	221.901			9>10 10>11		9	121	38.88	6.75
Gruplar İçi	15262.71	332	45.972	4.83	0.03	10>12	0.04	10	101	39.44	6.72
Toplam	15928.42	335						11	86	37.09	7.05
								12	28	34.68	6.23

\* $p < .05$  (ŞEÖ): Şiddet Eğilimi Ölçeği

Tablo 4 incelendiğinde lise öğrencilerinin şiddet eğilimi puan ortalamalarının sınıf düzeylerine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(3-332)} = 4.83, p < .05, \eta^2 = 0.04$ ). Gruplar arasında ortaya çıkan farkın kaynağını araştırmak amacıyla uygulanan post hoc Scheffe testi sonuçlarına göre; 9.sınıf ( $\bar{X} = 38.88 \pm 6.75$ ) öğrencilerinin şiddet eğilimi düzeylerinin, 12. sınıf ( $\bar{X} = 34.67 \pm 6.23$ ) öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu ve 10. sınıf ( $\bar{X} = 39.44 \pm 6.72$ ) öğrencilerinin şiddet eğilimi düzeylerinin, 11. sınıf ( $\bar{X} = 37.09 \pm 7.05$ ) ve 12. sınıf ( $\bar{X} = 34.68 \pm 6.23$ ) öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmektedir. Buna ek olarak, elde edilen eta kare değerine göre sınıf düzeyi değişkeninin şiddet eğilimi puan ortalamalarına etkisi düşük düzeyde ( $\eta^2 = .04$ ) bulunmuştur.

#### 4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinde cinsiyete göre dijital oyun bağımlılığı anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan ilişkisiz örneklem t testi sonuçları Tablo 5’te sunulmuştur.

**Tablo 5.** Cinsiyete Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

	Cinsiyet	n	$\bar{X}$	SS	T	sd	p	d
DOBÖ	Erkek	161	17.07	5.58	5.60	334	0.00	0.61
	Kız	175	13.70	5.44				

\* $p < .05$  (DOBÖ): Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Tablo 5 incelendiğinde lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan ilişkisiz gruplar t testi sonucunda erkek öğrencilerin ( $\bar{X} = 17.07 \pm 5.58$ ) kız öğrencilere ( $\bar{X} = 13.70 \pm 5.44$ ) göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur ( $t_{(334)} = 5.60$ ,  $p < .05$ ,  $d = 0.61$ ). Cinsiyetin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin ise orta düzeyde olduğu görülmektedir.

#### 4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın dördüncü alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinde cinsiyete göre şiddet eğilim düzeyi anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan ilişkisiz örneklem t testi sonuçları Tablo 6’da sunulmuştur.

**Tablo 6.** Cinsiyete Göre Şiddet Eğilimi Puanlarına İlişkin T Testi Sonuçları

	Cinsiyet	n	$\bar{X}$	SS	T	sd	p	d
ŞEÖ	Erkek	161	39.85	6.43	4.20	334	0.00	0.46
	Kız	175	36.76	7.00				

\* $p < .05$  (ŞEÖ): Şiddet Eğilimi Ölçeği

Tablo 6 incelendiğinde lise öğrencilerinin şiddet eğilimi puanlarının cinsiyete göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan ilişkisiz gruplar t testi sonucunda erkek öğrencilerin ( $\bar{X} = 39.85 \pm 6.43$ ) kız öğrencilere ( $\bar{X} = 36.76 \pm 7.00$ ) göre şiddet eğilimi düzeyleri anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur ( $t_{(334)} = 4.20$ ,  $p < .05$ ,  $d = 0.46$ ). Cinsiyetin şiddet eğilimi üzerindeki etkisinin ise düşük düzeyde olduğu görülmektedir.

#### 4.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın beşinci alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinin buldukları okul türüne göre dijital oyun bağımlılıkları anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) Tablo 7’de sunulmuştur.

**Tablo 7. Okul Türlerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları**

	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	$\eta^2$	Okul Türü	N	$\bar{X}$	SS
DOBÖ	Gruplar Arası	354.68	5	70.94	2.18	0.056		A	26	14.65	5.30
	Gruplar İçi	10737.08	330	32.54				B	199	15.18	5.70
	Toplam	11091.76	335					C	24	14.71	5.02
								D	26	14.57	6.60
								E	23	19.02	5.65
								G	38	15.18	5.77

A: Fen Lisesi, B: Anadolu Lisesi, C: Güzel Sanatlar Lisesi, D: Sosyal Bilimler Lisesi, E: İmam Hatip Lisesi, G: Meslek Lisesi. \*  $p > .05$  (DOBÖ): Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Tablo 7 incelendiğinde okul türlerine göre dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı bulunmuştur ( $F_{(5-330)} = 2.18, p > .05$ ).

#### 4.6. Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın altıncı alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinin buldukları okul türüne göre şiddet eğilim düzeyi anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) Tablo 8’de sunulmuştur.



**Tablo 8.** Okul Türlerine Göre Şiddet Eğilimi Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Fark	$\eta^2$	Okul Türü	n	$\bar{X}$	SS
ŞEÖ	Gruplar Arası	782.37	5	156.48	3.41	0.005	0.04	A	26	37.77	6.83
	Gruplar İçi	15146.05	330	45.90				B	199	38.02	6.53
	Toplam	15928.42	335					C	24	34.42	7.26
								D	26	38.65	7.27
								E	23	42.18	6.96
								G	38	39.45	7.25

A: Fen Lisesi, B: Anadolu Lisesi, C: Güzel Sanatlar Lisesi, D: Sosyal Bilimler Lisesi, E: İmam Hatip Lisesi, G: Meslek Lisesi \*  $p < .05$  (ŞEÖ): Şiddet Eğilimi Ölçeği

Tablo 8 incelendiğinde lise öğrencilerinin şiddet eğilimi puan ortalamalarının okul türlerine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(5-330)} = 3.41$ ,  $p < .05$ ,  $\eta^2 = .04$ ). Ortaya çıkan farkın kaynağını araştırmak amacıyla uygulanan post hoc Scheffe testi sonuçlarına göre; Meslek Lisesi ( $\bar{X} = 39.45 \pm 7.25$ ), İmam Hatip Lisesi ( $\bar{X} = 42.18 \pm 6.96$ ), Anadolu lisesi ( $\bar{X} = 38.02 \pm 6.53$ ) ve Sosyal Bilimler Lisesi ( $\bar{X} = 38.65 \pm 7.27$ ) öğrencilerinin şiddet eğilimi düzeylerinin, Güzel Sanatlar Lisesi öğrencilerinden ( $\bar{X} = 34.42 \pm 7.26$ ) anlamlı düzeyde yüksek olduğu ve İmam Hatip Lisesi öğrencilerinin ( $\bar{X} = 42.18 \pm 6.96$ ) şiddet eğilimi düzeylerinin, Fen Lisesi ( $\bar{X} = 37.77 \pm 6.83$ ) ve Anadolu Lisesi öğrencilerinin ( $\bar{X} = 38.02 \pm 6.53$ ) şiddet eğilimi düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmektedir. Buna ek olarak, elde edilen eta kare değerine göre okul türü değişkeninin şiddet eğilimi puan ortalamalarına etkisi düşük düzeyde ( $\eta^2 = .04$ ) bulunmuştur.

#### 4.7. Yedinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın yedinci alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinde aile bütünlüğüne göre dijital oyun bağımlılığı anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) Tablo 9’da sunulmuştur.

**Tablo 9.** Öğrencilerin Aile Bütünlük Durumlarına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	$\eta^2$	Aile Büt.	n	$\bar{X}$	SS
Gruplar Arası	134.59	2	67.30				A	306	15.32	5.76
Gruplar İçi	10957.16	333	32.90	2.05	0.131		B	18	17.07	5.84
Toplam	11091.76	335					C	12	12.75	4.81

A: Birlikte, B: Ayrı, C: Hayatta Değil.  $p > .05$  (DOBÖ): Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Tablo 9 incelendiğinde aile bütünlüğü durumuna göre dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı bulunmuştur ( $F_{(2-333)} = 2.05, p > .05$ ).

#### 4.8. Sekizinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın sekizinci alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinde aile bütünlüğüne göre şiddet eğilim düzeyleri anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) Tablo 10’da sunulmuştur.

**Tablo 10.** Öğrencilerin Aile Bütünlük Durumlarına Göre Şiddet Eğilimi Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	$\eta^2$	Aile Bütünlüğü	n	$\bar{X}$	SS
Gruplar Arası	265.79	2	132.90				A	306	38.43	6.86
Gruplar İçi	15662.63	333	47.04	2.83	0.061		B	18	38.09	7.43
Toplam	15928.42	335					C	12	33.64	5.95

A: Birlikte, B: Ayrı, C: Hayatta Değil.  $P > .05$  (ŞEÖ): Şiddet Eğilimi Ölçeği

Tablo 10 incelendiğinde aile bütünlüğü durumuna göre şiddet eğilimi puan ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı bulunmuştur ( $F_{(2-333)} = 2.83, p > .05$ ).

#### 4.9. Dokuzuncu Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın dokuzuncu alt problemi “Dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilim düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmakta mıdır?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için Pearson korelasyon analizi yapılmış; dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilim düzeyi arasında orta düzeyde anlamlı bir korelasyon bulunmuştur ( $r=.42$ ,  $p<.01$ ).

#### 4.10. Onuncu Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın onuncu alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri kullandıkları ekran sayısına göre farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) Tablo 11’de sunulmuştur.

**Tablo 11.** Öğrencilerin Kullandıkları Ekran Sayısına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Fark	$\eta^2$	Kullanılan Ekran Sayısı	n	$\bar{X}$	SS
Gruplar A.	953.99	2	477.0			B>A		A	255	14.38	5.26
DOBÖ	10137.77	333	30.44	15.7	0.000	C>A		B	58	18.13	6.04
Toplam	11091.76	335						C	23	18.74	6.88

A: 1 Ekran Kullanan Öğrenciler, B: 2 Ekran Kullanan Öğrenciler, C: 3 ve üzeri ekran kullanan öğrenciler. \*  $p<.05$  (DOBÖ): Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Gruplar A: Gruplar Arası, Gruplar İ: Gruplar İçi

Tablo 11 incelendiğinde lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının öğrencilerin kullandıkları ekran sayısına göre farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(2-333)} = 15.7$ ,  $p<.05$ ,  $\eta^2 = .08$ ). Ortaya çıkan farkın kaynağını araştırmak amacıyla uygulanan post hoc Scheffe testi sonucuna göre; 2 ekran ( $\bar{X} = 18.13 \pm 6.04$ ) ve 3 ve daha fazla ekran ( $\bar{X} = 18.74 \pm 6.88$ ) kullanan lise öğrencileri ile 1 ekran ( $\bar{X} = 14.38 \pm 5.26$ ) kullanan lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları arasında, 2 ekran ve 3 ve daha fazla ekran kullanan lise öğrencilerinin lehine anlamlı fark olduğu bulunmuştur. Yani öğrencilerin kullandıkları ekran sayısı arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de artış gösterdiği görülmektedir. Buna ek olarak, elde edilen eta kare değerine göre kullanılan ekran sayısı değişkeninin, dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarına etkisi orta düzeyde ( $\eta^2 = .08$ ) bulunmuştur.

#### 4.11. On Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın on birinci alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri çevrimiçi ve çevrimdışı oyun türlerine göre farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan ilişkisiz örneklem için t testi Tablo 12’de sunulmuştur.

**Tablo 12.** Öğrencilerin Çevrimiçi ve Çevrimdışı Oyun Türlerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin t Testi Sonuçları

Oyun Türü	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>sd</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
DOBÖ Çevrimiçi (Online)	183	16.94	5.59	8.25	306	0.00	0.93
Çevrimdışı (Offline)	125	12.31	4.24				

\*  $p < .05$  (DOBÖ): Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Tablo 12 incelendiğinde lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının çevrimiçi ve çevrimdışı oyun türlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan ilişkisiz gruplar t testi sonucunda çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerin ( $\bar{X} = 16.94 \pm 5.59$ ) çevrimdışı oyun oynayan öğrencilere ( $\bar{X} = 12.31 \pm 4.24$ ) göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur ( $t_{(306)} = 8.25$ ,  $p < .05$ ,  $d = 0.93$ ). Örneklem grubundaki “hiç oynamam” diyen 28 öğrenci analizin dışında tutulmuştur. Öğrencilerin çevrimiçi ve çevrimdışı oyun tercihlerinin dijital oyun bağımlılığı üzerine etkisinin ise büyük düzeyde olduğu görülmektedir.

#### 4.12. On İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın on ikinci alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinin şiddet eğilim düzeyleri oyun içeriklerine göre farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) Tablo 13’te sunulmuştur.

**Tablo 13. Oyun İçeriklerine Göre Şiddet Eğilimi Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi***Sonuçları*

Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Fark	$\eta^2$	Oyun İçeriği	n	$\bar{X}$	SS
ŞEÖ	Gruplar Arası	1538.73	2	769.37	17.8	0.000	A>B A>C	A	162	40.33	6.56
	Gruplar İçi	14389.69	333	43.21			B	142	36.78	6.67	
	Toplam	15928.42	335				C	32	34.16	6.22	

A: Şiddet İçerikli Oyunlar, B: Şiddet İçermeyen Oyunlar, C: Belirtilmemiş. \* $p<.05$  (ŞEÖ): Şiddet Eğilimi Ölçeği

Tablo 13 incelendiğinde lise öğrencilerinin şiddet eğilimi puan ortalamalarının oynadıkları oyunun şiddet içerikli olup olmamasına göre farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(2-333)} = 17.80$ ,  $p<.05$ ,  $\eta^2=.09$ ). Ortaya çıkan farkın kaynağını araştırmak amacıyla uygulanan post hoc Scheffe testi sonucuna göre; şiddet içerikli oyun oynayan öğrencilerin ( $\bar{X} = 40.33 \pm 6.56$ ) şiddet eğilimlerinin şiddet içermeyen oyunlar oynayan öğrencilerden ( $\bar{X} = 36.78 \pm 6.67$ ) ve oyun içeriğinin ne olduğunu belirtmeyen öğrencilerden ( $\bar{X} = 34.16 \pm 6.22$ ) daha yüksek olduğu saptanmıştır. Buna ek olarak, elde edilen eta kare değerine göre oynadıkları oyunun şiddet içerikli olup olmamasının, şiddet eğilimi puan ortalamalarına etkisi orta düzeyde ( $\eta^2 = .09$ ) bulunmuştur.

**4.13. On Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular**

Araştırmanın on üçüncü alt problemi “Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri oyun türlerine göre farklılık göstermekte midir?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemi test etmek için yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) Tablo 14’te sunulmuştur.

**Tablo 14.** *Oyun Türlerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları*

Var. Kaynağı	KT	sd	KO	F	P	Fark	$\eta^2$	Oyun Türü	n	$\bar{X}$	SS
DOBÖ	Gruplar Arası	2307.23	11	209.75	7.74	0.00	0.20	A	18	13.33	6.62
	Gruplar İçi	8783.53	324	27.11				B>D	B>L	B	101
	Toplam	11091.757	335					C	16	16.15	5.82
								D	50	13.94	4.74
								E	12	13.75	4.92
								G	15	15.93	3.97
								H	8	13.68	5.44
								I	36	16.94	5.20
								J	29	13.86	5.77
								K	8	11.88	3.04
								L	11	10.09	2.66
								M	32	11.22	3.81

A: Platform, B: Rol Yapma, C: Strateji, D: Bulmaca, E: Simülasyon, G: Aksiyon, H: Yarış, I: Vuruş, J: Spor, K: Şans, L: Arcade, M: Belirtmemiş. \*  $p < .05$  (DOBÖ): Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Tablo 14 incelendiğinde lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının öğrencilerin oynadıkları oyun türüne göre farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(11-324)} = 7.74$ ,  $p < .05$ ,  $\eta^2 = .20$ ). Ortaya çıkan farkın kaynağını araştırmak amacıyla yapılan post hoc Scheffe testi sonucuna göre; rol yapma oyunu oynayan öğrencilerin ( $\bar{X} = 18.44 \pm 5.90$ ) dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, bulmaca ( $\bar{X} = 13.94 \pm 4.74$ ) ve arcade oyunları oynayan öğrencilere ( $\bar{X} = 10.09 \pm 2.66$ ) göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Buna ek olarak, elde edilen eta kare değerine göre oyun türü değişkeninin, dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarına ( $\eta^2 = .20$ ) etkisi yüksek düzeyde bulunmuştur.

#### 4.14. On Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın on dördüncü alt problemi “Şiddet eğilimi ve dijital oyun bağımlılığı, şiddet içerikli olan ve olmayan oyunları ayırt etmede yeterli açıklayıcılığa sahip midir?” olarak ifade edilmiştir.

**Tablo 15. Grup İstatistikleri**

Puanlar	Oyun İçeriği	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>
ŞEÖ	Şiddet içerikli	171	40.78	7.13
	Şiddet içerikli olmayan	143	36.94	6.92
DOBÖ	Şiddet içerikli	171	18.58	6.37
	Şiddet içerikli olmayan	143	13.47	5.12

Tablo 15’te sunulan grup istatistikleri incelendiğinde, Şiddet Eğilimi Ölçeği’ne ilişkin şiddet içerikli oyunların ortalaması  $40.78 \pm 7.13$ , şiddet içerikli olmayan oyunların ortalaması ise  $36.94 \pm 6.92$ ’dir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’ne ilişkin şiddet içerikli oyunların ortalaması  $18.58 \pm 6.37$ , şiddet içerikli olmayan oyunların ortalaması ise  $13.47 \pm 5.12$ ’dir. Görüldüğü gibi şiddet içerikli oyunların tüm ölçeklere ilişkin ortalamaları şiddet içerikli olmayanlara göre daha yüksektir. Tablo 16’da ise özdeğerler sunulmuştur.

**Tablo 16. Özdeğerler**

Fonksiyon	Özdeğer	Varyans	Kanonik Korelasyon
1	.205	%100	.412

Tablo 16’da tek bir fonksiyon üretildiği ve bu fonksiyona ilişkin özdeğerin .205 olduğu görülmektedir. Bu analizde kanonik korelasyon .412 olarak belirlenmiştir. Bu bulgu, fonksiyonun grupları ayırmada orta düzeyde etkili olduğu şeklinde yorumlanabilir. Tablo 17’de Wilks’ Lambda istatistiği sunulmuştur.

**Tablo 17. Wilks’ Lambda İstatistiği**

Fonksiyon	Wilks’ Lambda	$\chi^2$	<i>sd</i>	<i>p</i>
1	.830	57.91	2	.000

Wilks’ Lambda, kaç diskriminant fonksiyonunun anlamlı olduğunu belirlemek için kullanılmaktadır. Bu sayı bir ya da fazla olabilir. Wilks’ Lambda, her bir diskriminant fonksiyonu için özdeğer istatistiğinin anlamlılığını test etmektedir. Tablo 17’de tek bir fonksiyon vardır ve Wilks’ Lambda istatistiğine ilişkin ki-kare değeri anlamlıdır ( $\chi^2_{(2)}=57.91$ ,  $p<.01$ ). Bir başka deyişle fonksiyonun ayırma gücü anlamlı derecede yüksektir ya da gruplar bir ayırma fonksiyonu ile ayrılabilir. Tablo 18’de Wilks’ Lambda grup ortalamalarının eşitliği testi sonuçları sunulmuştur.

**Tablo 18.** *Wilks' Lambda Grup Ortalamalarının Eşitliği Testi*

Puanlar	Wilks' Lambda	F	sd <sub>1</sub>	sd <sub>2</sub>	p
ŞEÖ	.931	23.19	1	312	.00
DOBÖ	.840	59.52	1	312	.00

Tablo 18’de sunulan her bir bağımsız değişkenin anlamlılık düzeyleri incelendiğinde Şiddet Eğilimi Ölçeği ( $F_{(1-312)}=23.19$ ,  $p<.01$ ) ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ( $F_{(1-312)}=59.52$ ,  $p<.01$ ) puanlarında gruplar arasındaki farkların tümünün anlamlı olduğu görülmektedir. Şiddet eğilimine ilişkin Wilks’ Lambda değeri .931, dijital oyun bağımlılığına ilişkin Wilks’ Lambda değeri de .840’tır. Wilks’ Lambda istatistiklerinin 1’e yakın olması bu iki testin grupları ayırmadaki etkisinin çok yüksek olmadığını göstermektedir (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2014).

Tablo 19’da diskriminant fonksiyonuna ilişkin standartlaştırılmış katsayılar sunulmuştur.

**Tablo 19.** *Diskriminant Fonksiyonuna İlişkin Standartlaştırılmış Katsayılar*

Puanlar	Katsayılar
ŞEÖ	.283
DOBÖ	.860

Tablo 19 incelendiğinde grupları ayırmaya en fazla katkısı olan bağımsız değişkenin “Dijital Oyun Bağımlılığı” olduğu (.860) görülmektedir. Tablo 20’de ise yapı matrisi katsayıları sunulmuştur.

**Tablo 20.** *Yapı Matrisi Katsayıları*

Puanlar	Katsayılar
ŞEÖ	.602
DOBÖ	.965

Tablo 20’de sunulan yapı matrisi katsayıları incelendiğinde, diskriminant fonksiyonu ile en yüksek korelasyonu veren bağımsız değişkenin “Dijital Oyun Bağımlılığı” olduğu (.965) görülmektedir. Şiddet Eğilimi ise ikinci sırada (.602) gelmektedir. Son olarak Tablo 21’de sınıflandırma sonuçları sunulmuştur.



**Tablo 21. Sınıflandırma Sonuçları**

Grup	Şiddet İçerikli		Şiddet İçerikli Olmayan		Toplam	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Şiddet içerikli	110	64.3	61	35.7	171	100
Şiddet içerikli olmayan	40	28.0	103	72.0	143	100

Toplam Doğru Sınıflandırma Yüzdesi = %67.8

Tablo 21’de sunulan sınıflandırma sonuçlarına ilişkin Tablo 21 incelendiğinde, şiddet içerikli oyunu seçen 171 öğrenciden 110’u (%64.3) “doğru” bir şekilde sınıflandırılırken; şiddet içerikli olmayan oyunu seçen 143 öğrenciden 103’ü (%72.0) “doğru” bir şekilde sınıflandırılmıştır. Diskriminant fonksiyonunun toplam doğru sınıflandırma yüzdesi %67.8’dir.

Ek olarak, sınıflandırma doğruluğunu değerlendirmek için nisbi şans kriteri ve maksimum şans kriteri de hesaplanmıştır (Kalaycı, 2005: 345). Burada örneklem 314 öğrenciden oluşmakta ve birinci grupta (şiddet içerikli) 171, ikinci grupta (şiddet içerikli olmayan) 143 öğrenci yer almaktadır. Bir diğer deyişle araştırma grubunun %54.4’ü birinci grupta, %45.6’sı ikinci grupta yer almaktadır. Dolayısıyla şans değerleri %54.4 ve %45.6’dır. Analiz sonucunda elde edilen doğru sınıflandırma değeri ise %67.82’dir. Bu değer %54.4 ve %45.6’dan büyük olduğundan, analizin sınıflandırma doğruluğu, şans kriterinden yüksektir. Yani diskriminant fonksiyonu, şansla sınıflandırmanın ötesinde doğru sınıflandırma yapmıştır (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2014).

Araştırma verilerinden elde edilen bir diğer bulgu olarak gençlerin en çok oynadıkları ilk 10 oyunun listesi ise Tablo 22’de verilmiştir.

**Tablo 22.** Ortaöğretim Öğrencilerinin En Çok Tercih Ettiği Oyunlara İlişkin Sonuçlar

Oyun Adı	n	%
Cs-Go*	80	24.53
Lol**	67	20.55
Clash Of Clans	50	15.33
Candy Crush	47	14.43
PES***	45	13.80
Subway Surfers	38	11.65
Clash Royale	38	11.65
GTA****	30	9.20
Wolfteam	26	7.97
Piano	22	6.74

\*Counter Strike-Global Offensive, \*\*League of Legend, \*\*\*Pro Evolution Soccer, \*\*\*\*Grand Theft Auto

Tablo 22’de yer alan bulguların anlaşılabilmesi için araştırmaya ilişkin şu bilgileri vermekte fayda vardır. Araştırma yapılırken öğrencilere en çok tercih ettikleri üç oyun açık uçlu bir şekilde sorulmuş ve öğrencilerin cevapları yazmaları istenmiştir. Bu cevaplar incelendiğinde öğrencilerin 113 farklı oyun ismi yazdıkları tespit edilmiştir (bkz. Ek-6). Öğrencilerin bazılarının ikinci veya üçüncü tercih kısmını boş bıraktıkları görülmüştür. Tablo 22 incelenirken bazı öğrencilerin buradaki oyunların aynı anda ikisini ya da üçünü de tercih ettikleri dikkate alınmalıdır. Yani öğrenciler çoklu tercih yapmışlardır. Örneğin CS-GO, 326 öğrencinin birinci, ikinci veya üçüncü tercihinde toplam 80 farklı öğrenci tarafından tercih edilmiştir. Örneklem grubumuz toplam 326 kişiden oluşurken öğrencilerin en çok tercih ettikleri 10 oyunun toplam tercih edilme sayısı 443’tür. Örneklem grubunu oluşturan öğrenci sayısı ve oyunların tercih edilme sayısı arasındaki bu fark kimi öğrencilerin ilk 10 tercihte yer alan bu oyunları ilk üç tercihlerinde belirtmesinden kaynaklanmaktadır. Yine tabloya bakıldığında, yukarıdaki 10 oyun arasında en çok tercih edilen CS-GO, öğrencilerin %24.53’ü tarafından seçilirken; tercih listesindeki ilk 10 oyun arasında en az tercih edilen Piano, öğrencilerin %6.74’ü tarafından seçilmiştir.

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma sonucunda elde edilen bulgulardan yola çıkılarak alanyazın ışığında yapılan tartışmalar, ulaşılan sonuçlar ve geliştirilen öneriler yer almaktadır.

#### 5.1. Tartışma

Bu bölümde, araştırmanın bulgularına göre tartışmalar yapılmış ve konu ile ilgili diğer araştırmalar ile desteklenmiştir.

##### 5.1.1. Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Tartışma

Bu araştırmanın analiz sonuçları 9. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, 10. ve 12. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu göstermiştir. Ortaya çıkan bu anlamlı farkın 9. sınıf öğrencilerinin henüz liseye uyum sürecinin başında olmalarından, üniversite sınavı kaygısı yaşamamaları ve diğer üst sınıflara göre daha çok boş vakitleri olması gibi sebeplerden kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Ayrıca ortaöğretim kurumları sınavını yeni atlatmış olmalarının da etkili olduğu düşünülebilir. 12. sınıf öğrencilerinin sınava hazırlanması ve 10. sınıf öğrencilerinin seçtikleri bölümlere ilişkin ders yoğunlukları da dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük çıkmasında etkili olmuştur denilebilir.

Ceyhan (2011) yapmış olduğu araştırmada 11. sınıf öğrencilerinin ve 12. sınıf öğrencilerinin problemlili internet kullanımlarının düşük düzeyde, 9. sınıf öğrencilerinin problemlili internet kullanımlarının ise diğer sınıflara göre yüksek düzeyde olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Ceyhan'ın (2011) yapmış olduğu araştırma sonuçları ile bu araştırmadan elde edilen sonuçlar birbirini desteklemektedir.

Taş, Eker ve Anlı (2014) yapmış oldukları bir araştırmada, lise öğrencilerinin sınıf seviyelerine göre internet bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı fark bulmuştur. Buna göre 11. sınıf öğrencilerinin internet bağımlılık düzeyleri, 9. ve 10. sınıf öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinden anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Bununla birlikte aynı çalışmada öğrencilerin sınıf düzeylerine göre oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı fark olmadığı bulunmuştur. Kılınç ve Gündüz (2017) ise lise öğrencileri üzerinde yaptıkları bir araştırmada öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıf düzeylerine göre internet bağımlılıklarında

anamlı bir fark olmadıđını bulmuřtur. Tař ve arkadaşlarının (2014) ve Kılınç ve Gündüz'ün (2017) bu bulguları bu arařtırmadan elde edilen bulgu ile çeliřmektedir. Bunda örneklem grubundaki öğrencilerin oyun oynadıkları mobil cihazların farklı olması, ailelerin bu konu hakkında daha fazla bilgi sahibi olması gibi etkenler etkili olmuş olabilir.

### 5.1.2. Arařtırmanın İkinci Alt Problemine İliřkin Tartıřma

Bu arařtırmada elde edilen analiz sonuçları 9. sınıf öğrencilerinin řiddet eğilim düzeylerinin 12. sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduđunu ve 10. sınıf öğrencilerinin řiddet eğilim düzeylerinin, 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin řiddet eğilim düzeylerinden anlamlı düzeyde daha yüksek olduđunu göstermektedir. Ortaya çıkan farkın bir önceki bulguyla iliřkili olduđu söylenebilir. Dijital oyun bađımlılıđı açasından anlamlı derecede farklılařan 9. sınıf öğrencileri řiddet eğilim düzeyleri açasından da farklılařmaktadır. Bunun sebebi oynadıkları oyunlar olabileceđi gibi ergenlik döneminin henüz bařında olmaları; buna bađlı hormonal deđiřikler veya oryantasyon sürecinin olumsuz etkileri de olabilir. Ayrıca bu arařtırmanın bulgusuna göre öğrencilerin řiddet eğilimi düzeyleri yařları arttıkça azalmaktadır.

Alanyazın incelendiđinde Efilti'nin (2006) lise öğrencileri üzerinde yapmıř olduđu arařtırmada, 9. sınıf öğrencilerinin saldırganlık puanlarının 10. sınıf öğrencilerinin saldırganlık puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduđu bulunmuřtur. Yakut'un (2012) lise öğrencileri üzerinde yapmıř olduđu arařtırmada, 10. sınıf öğrencilerinin řiddet eğilim düzeylerinin 12. sınıf öğrencilerinin řiddet eğilim düzeylerinden anlamlı düzeyde daha yüksek olduđu bulgusuna ulařmıřtır. Efilti'nin (2006) ve Yakut'un (2012) bu bulguları bu arařtırmanın ilgili bulgusunu destekler niteliktedir.

Efilti'nin (2006) bir diđer bulgusu ise 11. sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin 10. sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduđu şeklindedir. Karatař (2008) lise öğrencileri üzerinde yapmıř olduđu arařtırmada 11. sınıf öğrencilerinin saldırganlık toplam puanlarının, fiziksel saldırganlık ve öfke puanlarının 10. sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduđunu bulmuřtur. Özgür, Yörükođlu ve Baysan Arabacı (2011) 11. sınıf öğrencilerinin řiddet eğilim düzeylerinin 9. sınıf ve 10. sınıf öğrencilerinin řiddet eğilim düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduđu bulgusuna ulařmıřtır. Yakut'un (2012) bir diđer bulgusu ise 9. sınıf öğrencilerinin řiddet eğilim düzeylerinde en düşük ortalamaya sahip olduđudur.

Başaran (2008) lise öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinde sınıf düzeylerine göre anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Tuncer Uçar (2016) ise lise öğrencileri üzerinde yapmış olduğu araştırmada öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerinde anlamlı bir fark bulmamıştır. Bostancı, Oda, Şebin ve Erail (2017) 11, 12 ve 13 yaşındaki öğrencilerin saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı bir farka rastlamamıştır.

Efiliti'nin (2006), Başaran'ın (2008), Karataş'ın (2008), Özgür ve arkadaşlarının (2011), Yakut'un (2012), Uçar'ın (2016), Bostancı ve arkadaşlarının (2017) bulguları bu araştırmanın ilgili bulgusunu desteklememektedir. Alanyazın incelendiğinde öğrencilerin sınıf düzeylerine göre yapılan araştırma bulgularının birbirinden oldukça farklı sonuçlar gösterdiği gözlemlenmiştir. Bulgulardaki bu farklılara rastlanılmasında lise eğitiminin dört yıla çıkarılması, okula başlama yaşının düşürülmesi gibi sebeplerden dolayı bir sınıf düzeyinde farklı yaş grubundan öğrencilerin bulunmasının etkili olduğu düşünülmektedir. Ayrıca bu bulgularda yer alan farklılıklara; araştırma yapılan öğrencilerin ailesinin sosyo-ekonomik düzeyi, okuduğu okul çeşidi, kültürel faktörler ve dijital oyun kullanım düzeyleri gibi faktörlerin de etkili olduğu düşünülebilir.

### *5.1.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Tartışma*

Bu çalışmanın bulguları erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğunu göstermektedir. Ortaya çıkan bu sonuç alanyazındaki bulgularla büyük oranda örtüşen bir sonuçtur. Bu durum erkek öğrencilere yönelik dijital oyun türünün daha fazla olmasından, erkek öğrenciler için grup halinde oynanan oyunların aynı zamanda bir sosyallik geliştirmesinden ve oynanan oyun türünden kaynaklanıyor olabilir. Burada erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha erken yaşta dijital oyunla tanışmış olması da etkili bir sebep olarak değerlendirilebilir.

Hauge ve Gentile (2003), Eni (2017), Bülbül, Tunç ve Aydil (2018), Dursun ve Eraslan Çapan (2018), Eryılmaz ve Çukurluöz (2018) yapmış oldukları araştırmalarda erkeklerin kızlara göre anlamlı düzeyde daha yüksek dijital oyun bağımlılığına sahip olduklarını bulmuşlardır. Ayrıca Li ve Kirkup (2007) yapmış oldukları araştırmada erkeklerin kızlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadığı bulgusuna ulaşmışlardır. Erboy ve Akar Vural (2010) bilgisayar oyunu bağımlılığının erkeklerde kızlara göre daha yüksek olduğu bulgusunu elde etmiştir. Gentile ve arkadaşları (2011) erkeklerin video oyunu bağımlılığının daha yüksek olduğunu bulmuştur. Horzum (2011) yapmış olduğu araştırmada erkeklerin

bilgisayar oyunu bağımlılıklarının kızlara göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu bulmuştur. Derin (2013) araştırmasında erkeklerin internet bağımlılıklarının kızlara göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu bulmuştur. Durak, Batıgün ve Kılıç (2011) da yapmış olduğu araştırmada erkeklerin internet bağımlılıklarının kızlara göre anlamlı düzeyde yüksek olduğunu bulmuştur. Balak (2016) yapmış olduğu araştırmada erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Odabaşı (2016) da yapmış olduğu araştırmada erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Bingöl Karagöz (2017) yapmış olduğu araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığının erkeklerde kızlara göre daha yüksek olduğu ve erkek olmanın bilgisayar oyun bağımlısı olma riskini arttırdığı bulgularına ulaşmıştır. Kılıç ve Gündüz (2017) ise erkek öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulgusuna ulaşmıştır.

Bununla birlikte Öncel ve Tekin (2015) kız öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıklarının erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğunu bulmuştur. Öncel ve Tekin'in (2015) bu bulgusunun alanyazından oldukça farklılaştığı dikkat çekmektedir. Bunun sebebi, örneklem, bireylerin sosyo-ekonomik düzeyi ve yaşanan çevre gibi faktörler olabilir. Buna ek olarak Kim ve arkadaşları (2008) kız ve erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farka rastlamamıştır. Peker, İskender ve Ada (2010) lisede öğrenim gören erkek ve kız öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı bir farka rastlamamıştır. Ceyhan (2011) öğrencilerin cinsiyetlerine göre problemlerini internet kullanımı düzeylerinde anlamlı bir fark bulmamıştır. Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı'nın (2014) araştırmasına göre öğrencilerin cinsiyetlerine göre video oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı bir fark yoktur. Taş ve arkadaşları (2014) da öğrencilerin cinsiyetlerine göre internet bağımlılık düzeylerinde ve oyun bağımlılık düzeylerinde anlamlı bir farka rastlamamıştır. Musluoğlu (2016) yapmış olduğu araştırmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyete göre anlamlı fark göstermediği sonucuna ulaşmıştır. Alanyazındaki bu bulgular, araştırmamızın bu bulgusunu destekler nitelikte değildir. Bu farklılıklar yukarıda belirtilen sebeplerle; örneklem, bireylerin sosyo-ekonomik düzeyi, yaşanan çevre ile açıklanabileceği gibi özellikle internet kullanımı konusunda bir fark çıkmaması olağan bir sonuç olarak da değerlendirilebilir. Zira genel internet kullanımı, oyuna göre kullanım alanı daha geniş bir platformdur.

#### 5.1.4. Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine İlişkin Tartışma

Bu araştırmada erkek öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerinin, kız öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerine göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgu, alanyazındaki çoğu bulgu ile tutarlılık göstermektedir. Diğer bütün canlı türlerinde olduğu gibi insanda da erkek cinsiyeti şiddete daha eğilimlidir. Şiddet içeren davranışlarda erkek ve kadın cinsiyeti arasında bir fark görülmektedir. Bu sonucun biyolojik olduğu kadar duygusal farklılıklardan, oynanan oyunlardan ve öğrenilmiş kendini ifade etme biçimlerinden kaynaklandığı söylenebilir. Ayrıca şiddet eğilim ölçeğinde yer alan “Bilgisayarda savaş oyunları oynamaktan hoşlanırım” sorusuna verilen cevaplar ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde bir önceki tabloda ortaya çıkan fark; oynanan dijital oyunların şiddet eğilim düzeylerini etkilediğini düşündürmektedir.

Özgür ve arkadaşları (2011), Haskan Avcı ve Yıldırım (2015), Balcı Çelik, Gençoğlu ve Kumcağız (2016), Tuncer Uçar (2016), Sağlam ve İkiz (2017) yapmış oldukları araştırmalarda erkek öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerinin kız öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerine göre anlamlı düzeyde yüksek olduğunu bulmuştur.

Karataş (2008) yapmış olduğu bir çalışmada erkek öğrencilerin fiziksel saldırganlık puanlarının kız öğrencilerin fiziksel saldırganlık puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ulusoy (2008) ise bilişim teknolojilerini kullanan erkek öğrencilerin daha yüksek saldırganlık puanına sahip olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Karataş'ın (2008) ve Ulusoy'un (2008) bu bulguları da araştırmanın ilgili bulgusunu destekler niteliktedir.

Bununla birlikte Karataş (2008) araştırmasında kız ve erkek öğrencilerin saldırganlık toplam puanlarında, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık puanları arasında anlamlı bir fark bulmamıştır. Buna ilaveten İnaltekin (2017) ise kız ve erkek öğrencilerin öfke puanları arasında anlamlı bir farka rastlamamıştır. Karataş'ın (2008) ve İnaltekin'in (2017) bu bulguları bu araştırmanın ilgili bulgusunu desteklememektedir. Bu farklılıkların nedeni, kullanılan ölçeklerin incelediği saldırganlık türleriyle ilişkili olabileceği gibi, örneklem, yaş grubu ve çevresel özellikler gibi bireyleri birbirlerinden ayıran diğer özellikler de olabilir.

Dikkat çekici bir biçimde Yakut (2012), kız öğrencilerin şiddet eğilimi düzeylerinin erkek öğrencilerin şiddet eğilimi düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulgusuna ulaşarak alanyazından oldukça farklı bir bulgu elde etmiştir. Alanyazınla farklılaşan bu bulguyu araştırmacı, kız öğrencilerin aile içinde ve çevrede sürekli baskı altında bulunmaları

ve şiddet mağduru olmaları gibi sebeplerle açıklamıştır. Aynı zamanda bu sonuca araştırmanın örneklem grubunun büyük çoğunluğunun kız öğrencilerden oluşması etki etmiş olabilir.

#### *5.1.5. Araştırmanın Beşinci Alt Problemine İlişkin Tartışma*

Bu araştırma sonucunda öğrencilerin öğrenim gördükleri lise türlerine göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Bu bulgu lise türü fark etmeksizin öğrencilerin bütününe oyun oynaması ve oyuna erişim imkânı bulmasından kaynaklanıyor olabileceği gibi, lise türleri farklı olsa dahi sosyo-ekonomik düzey açısından benzer gruplarda olmalarından da kaynaklanıyor olabilir. Oyuna erişim için gerekli olan araçların tüm öğrenci gruplarında olmasının bu bulgunun ortaya çıkmasında etkili olduğu düşünülmektedir.

Derin (2013) yapmış olduğu bir çalışmada, öğrencilerin okudukları lise türlerine göre (genel lise, Anadolu lisesi, meslek lisesi ve fen lisesi) internet bağımlılık düzeylerinde anlamlı bir fark bulmamıştır. Taş ve arkadaşları (2014) öğrencilerin öğrenim gördükleri lise türlerine göre (kız lisesi, ticaret lisesi, Anadolu lisesi, endüstri meslek lisesi, sağlık meslek lisesi ve imam hatip lisesi) internet bağımlılık düzeylerinin ve oyun bağımlılık düzeylerinin anlamlı bir fark göstermediği bulgusuna ulaşmıştır. Eryılmaz ve Çukurluöz (2018) de öğrencilerin öğrenim gördükleri lise türlerine göre (Anadolu lisesi, meslek lisesi, imam hatip lisesi ve sosyal bilimler lisesi) dijital bağımlılık ölçeğinin oyun alt boyutunda anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Buna göre Derin'in (2013), Taş ve arkadaşları'nın (2014), Eryılmaz ve Çukurluöz'ün (2018) yapmış oldukları çalışmaların bulguları bu araştırmanın ilgili bulgusunu destekler niteliktedir.

Ceyhan (2011) ise yapmış olduğu çalışmada, endüstri meslek lisesi, genel lise ve Anadolu lisesinin bulunduğu grupta öğrencilerin problemlili internet kullanımının meslek lisesi lehine anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ceyhan'ın (2011) bu bulgusu araştırmanın ilgili bulgusu ile çelişmektedir.

#### *5.1.6. Araştırmanın Altıncı Alt Problemine İlişkin Tartışma*

Bu çalışmada elde edilen analiz sonuçlarına göre meslek lisesi, imam hatip lisesi, Anadolu lisesi ve sosyal bilimler lisesi öğrencilerinin şiddet eğilim düzeyleri, güzel sanatlar lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimi düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksektir. Ayrıca imam hatip lisesinde okuyan öğrencilerin şiddet eğilimi düzeyleri, fen lisesi ve Anadolu lisesinde okuyan öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerinden anlamlı düzeyde daha yüksektir. Ortaya



ıkan bu sonu liselerdeki rneklem grubunun kişisel zellikleriyle alakalı olabileceđi gibi, gzel sanatlar lisesinde ortaya ıkan dşk sonucun đrencilerin uđraştıđı sanatsal faaliyetlerle ilgili olabileceđi dşnlmektedir. Sanatsal faaliyetlerin duygu ve davranıřların dođru yansıtılmasında etkili olduđu bilinmektedir. Ayrıca řiddet eđiliminin hemcinslerle geirilen vakitle dođru orantılı olarak arttıđı da sylenilebilir. Anadolu ve fen liselerinde eđitim gren đrencilerin akademik bařarı aısından diđer liselerden daha nde olduđu dşnldđnde řiddet eđiliminin daha dşk ıkmasının sebebinin problem özme becerisi, olumlu akran iliřkileri ve akademik bařarı arasındaki anlamlı iliřkiden kaynaklanabileceđi de sylenilebilir.

Efilti (2006) arařtırmasında saldırganlık puanları en dşk đrencilerin fen lisesinde ve imam hatip lisesinde okuyan đrenciler olduđu sonucuna ulařmıřtır. Bu arařtırmada fen lisesinde okuyan đrenciler altı okul arasından beřinci sırada yer almaktadır; buna gre lise grupları arasında fen lisesinin saldırganlık dzeyi en dşk okullar arasında olduđu sylenilebilir. Efilti'nin (2006) bu bulgusu arařtırmanın ilgili bulgusunu desteklemektedir. Yapılan bu arařtırmada imam hatip lisesinde đrenim gren đrencilerin řiddet eđilim dzeylerinin en yksek olduđu sonucuna ulařılmıřtır. Efilti'nin (2006) bulgusu ile bu arařtırmanın ilgili bulgusu eliřmektedir.

Bařaran'ın (2008) yaptıđı arařtırmaya gre đrencilerin đrenim grdkleri lise trlerine gre saldırganlık dzeyleri dikkate alındıđında birinci lisenin meslek lisesi, ikinci lisenin Anadolu lisesi ve tnc lisenin ise genel lise olduđu grlmektedir. Bu arařtırmada en yksek ortalama imam hatip lisesinde olmasına rađmen meslek lisesi ve Anadolu lisesinin ortalaması da yksektir. Bu anlamda Bařaran'ın (2008) arařtırma bulgularının bu arařtırmanın bulguları ile rtřtđ sylenilebilir.

ztrk'n (2008) arařtırmasında meslek lisesinde ve Anadolu lisesinde okuyan đrencilerin saldırganlık dzeylerinin genel lisede okuyan đrencilerin saldırganlık dzeyinden anlamlı dzeyde yksek olduđu; Anadolu lisesinde okuyan đrencilerin saldırganlık dzeylerinin fen lisesinde okuyan đrencilerin saldırganlık dzeylerinden anlamlı dzeyde yksek olduđu bulgularına ulařılmıřtır. Bu arařtırmada da ortalamalar dikkate alındıđında bulguların ztrk'n (2008) bulguları tarafından desteklendiđi ileri srlebilir.

Erdemir (2012) imam hatip liselerinde đrenim gren đrencilerin saldırganlık dzeylerinin fen lisesinde, ticaret meslek lisesinde, sosyal bilimler lisesinde, sađlık meslek lisesinde ve Anadolu đretmen lisesinde đrenim gren đrencilerin saldırganlık

düzeylerinden anlamlı düzeyde düşük olduğu; fen lisesinde öğrenim gören öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin imam hatip lisesinde, güzel sanatlar lisesinde, spor lisesinde ve genel lisede öğrenim gören öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Erdemir'in (2012) bu bulguları bu araştırmanın bulguları ile çelişmektedir.

Yakut (2012) ise araştırmasında şiddet eğilimi en yüksek olan okulları kız meslek lisesi, ticaret meslek lisesi ve endüstri meslek lisesi olarak bulmuştur. Yakut'un (2012) bu bulgusu göstermektedir ki meslek lisesinde öğrenim gören öğrencilerin şiddet eğilimleri daha yüksektir. Bu çalışmada da meslek lisesi imam hatip liselerinin ardından şiddet eğilimi en yüksek olan okullar arasındadır. Yakut'un (2012) bu bulgusunun çalışmamızın ilgili bulgusunu destekler nitelikte olduğu söylenebilir.

Tuncer Uçar (2016) yapmış olduğu bir çalışmada Anadolu lisesi, fen lisesi ve sosyal bilimler lisesi öğrencilerinin şiddet eğilim düzeylerinde anlamlı farka rastlamış ve bu farkın Anadolu lisesinde okuyan öğrencilerin şiddet eğilimlerinin yüksek olmasından kaynaklı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca Tuncer Uçar'ın (2016) çalışmasında en düşük şiddet eğilimine sahip iki okul türünün fen lisesi ve sosyal bilimler lisesi; en yüksek şiddet eğilimine sahip iki okul türünün ise Anadolu lisesi ve meslek lisesi olduğu bulunmuştur. Bu bulgular çalışmamızın ilgili bulgusu ile örtüşmemektedir.

Literatürde yer alan bu farkın kaynağı, 2010 yılında lise türlerinde yapılmış olan değişiklik olabilir. Genel liselerin Anadolu lisesine dönüştürülmesi kararı, yeni lise türlerinin açılması, sınav sistemi ve yerleştirme sitemindeki değişiklikler bu farklılığın nedeni olabilir.

#### *5.1.7. Araştırmanın Yedinci Alt Problemine İlişkin Tartışma*

Bu çalışmada öğrencilerin aile bütünlüğü durumuna göre dijital oyun bağımlılıklarında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmanın örnekleme içerisinde "ayrı" ve "hayatta değil" cevabı veren öğrenci sayısının az olmasından dolayı bu sonucun ortaya çıktığı düşünülmektedir. Yani örneklem grubu içerisindeki dağılım bu sonuçla ilgili sağlıklı yorum yapabilmeyi zorlaştırmaktadır. Alanyazın incelendiğinde aile bütünlüğüne göre dijital oyun bağımlılığını araştırılan bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle araştırmanın bu bulgusunun sonraki çalışmalara ışık tutacağı, alanyazına önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

#### *5.1.8. Araştırmanın Sekizinci Alt Problemine İlişkin Tartışma*

Bu çalışmada elde edilen analiz sonuçları göstermektedir ki, öğrencilerin aile bütünlüğü durumuna göre şiddet eğilimleri anlamlı düzeyde farklılaşmamaktadır. Aile

bütünlüğü içerisinde yaşayan öğrencilerin sayıca çok fazla olması örneklem içerisinde “ayrı” ve “hayatta değil” cevabı veren öğrenci sayısının düşük seviyede kalması sağlıklı yorum yapmayı zorlaştırmaktadır.

Yakut (2012) ve Tuncer Uçar (2016) yapmış oldukları araştırmalarda öğrencilerin aile bütünlüğüne göre şiddet eğilimlerinde anlamlı fark bulmamışlardır. Başaran (2008) ise araştırmasında öğrencilerin aile bütünlüğüne göre saldırganlık düzeylerinde anlamlı bir fark bulmamıştır. Başaran’ın (2008), Yakut’un (2012) ve Tuncer Uçar’ın (2016) araştırma bulguları bu araştırmanın ilgili bulgusunu desteklemektedir.

Karahan, Özcan ve Ağlamaz’a (2009) göre ise aile bütünlüğü olmayan öğrencilerin saldırganlık düzeyleri anlamlı düzeyde daha yüksektir. Karahan ve arkadaşlarının bu bulgusu bu araştırmanın ilgili bulgusu ile çelişmektedir. Araştırmacıların bu farkı, aile bütünlüğünün bozulması nedeniyle ergene yönelik desteğin azalması, ilgi ve sevgi yoksunluğu, buna bağlı olarak ergenin kendini yalnız, çaresiz ve tehdit altında hissetmesiyle açıkladıkları görülmüştür.

#### *5.1.9. Araştırmanın Dokuzuncu Alt Problemine İlişkin Tartışma*

Bu araştırmada lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur. Buna göre dijital oyunların özellikle şiddet içeren dijital oyunların ve bunlarla geçirilen vaktin şiddet davranışını normalleştirdiği ve duyarsızlaşmaya sebep olduğu söylenebilir. Dijital oyunlarla geçirilen vakitte sürekli hareketsiz kalındığı da değerlendirildiğinde gençlerin enerjilerini harcamadıkları, bunun da şiddet eğilimine sebep olabileceği düşünülebilir. Yine bazı çevrimiçi oyunlarda kurulan iletişim biçimleri problem çözme becerisini geliştirmek yerine doğrudan bir hakaret ve saldırı içerisine girilmesine sebep olabilmektedir. Bu sonucun dijital oyunların olumsuz etkilerinden kaynaklandığı düşünülebilir.

Hauge ve Gentile (2003) yaptıkları bir araştırmada; video oyunu bağımlısı ergenlerin bir önceki yıl fiziksel dövüşe katıldıkları, daha yüksek düşmansı tavır özelliklerine sahip oldukları, arkadaşları ve öğretmenleri ile daha fazla tartıştıkları ve daha düşük akademik başarıya sahip oldukları bulgusunu elde etmiştir.

Gentile, Lynch, Linder ve Walsh’a (2004) göre video oyunlarında yüksek düzeyde şiddet uyarılarına maruz kaldığını belirten ergenler, düşmanca tavır sergilemekte, öğretmenleriyle daha sık tartışmaya girmekte, fiziksel dövüşe katılmakta ve daha düşük akademik performans sergilemektedir.

Kim ve arkadaşları (2008) yapmış olduğu bir araştırmada, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif korelasyon olduğunu bulmuşlardır.

Ulusoy (2008) ise düzenli olarak bilgisayar oyunu oynadığını söyleyen öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin yüksek olduğu bulgusuna ulaşmıştır.

Gentile ve arkadaşlarına (2011) göre video oyunlarına olan bağımlılık arttıkça dürtüsel davranışlar da artmaktadır.

Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı (2014) ise yapmış oldukları araştırmada katılımcıların video oyunu bağımlılığı puanları ile saldırganlık puanları arasında yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) ise dijital oyun oynayan öğrencilerin %74.8'inde agresif tutum olduğu bulgusuna ulaşmıştır.

Alanyazındaki bu bulgular incelendiğinde elde edilen bulguların bu araştırmanın ilgili bulgusunu destekler nitelikte olduğu söylenebilir.

#### *5.1.10. Araştırmanın Onuncu Alt Problemine İlişkin Tartışma*

Bu araştırmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının kullandıkları ekran sayısına göre anlamlı bir fark gösterdiği, öğrencilerin kullandıkları ekran sayıları arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de arttığı sonucu elde edilmiştir. Ortaya çıkan bu sonuçlar şunu göstermektedir ki; kullanılan ekran sayısının artması dijital oyunların gençlerin dünyasında kapladıkları alanın da artmasına sebep olmaktadır. Gençler sadece odasında oyun oynayabilirken taşınabilir bir mobil cihaz yardımıyla bu oyunu istediği yere taşıyabilmektedir ve bu da bağımlılık düzeyinin artmasına sebep olmaktadır denilebilir.

Bu sonuca ilişkin literatür incelendiğinde Taylan, Kara ve Durgun'un (2017) öğrencilerin dijital oyun oynama tercihlerinin %56'lık bir oran ile bilgisayar aracılığı ile olduğu; bunu akıllı telefon (%27), tablet (%13) ve PlayStation (%3.5) gibi cihazların izlediği bulgusuna ulaşılmıştır. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) ise öğrencilerin dijital oyun oynarken %85.2'sinin tableti, %72.1'inin akıllı telefonu, %65.7'sinin bilgisayarı ve %24.5'inin oyun konsolunu tercih ettiği bulgusuna ulaşmıştır. Taylan ve arkadaşlarının (2017) ve Mustafaoğlu ve Yasacı'nın (2018) bu bulguları öğrencilerin dijital oyunlar oynarken kullandıkları araçların çeşitliliği açısından araştırma bulgularını destekler niteliktedir.

Ayrıca Gezgin, Hamutoğlu, Samur ve Yıldırım'ın (2018) araştırmasında ortaya çıkan mobil oyun oynayan üniversite öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin yüksek olması sonucu da alanyazında yer alan dikkat çekici bir bulgudur.

#### *5.1.11. Araştırmanın On Birinci Alt Problemine Yönelik Tartışma*

Bu çalışmada elde edilen analiz sonuçlarına göre çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri çevrimdışı oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Bu bulgu, çevrimiçi oyunların grup halinde oynanmasından, bunun arkadaş edinmeyi sağlamasından, sanal ortamda elde edilen üstünlüğün gerçek hayatta kullanılabilmesinden ve bu tür oyunların oyun içinde iletişim imkânı sunmasından kaynaklanıyor olabilir. Çevrimdışı oyunlar kişinin daha çok kendi kontrolünde olduğu için bağımlılık düzeyi daha düşük çıkmaktadır. Fakat çevrimiçi oyunlarda kişi çoğu zaman gruba göre hareket etmektedir.

Peker, İskender ve Ada (2010) lise öğrencileri üzerinde yapmış oldukları araştırmalarında çevrimiçi oyun bağımlılarının örneklemi içinde %7.9'luk bir oranda olduğunu belirlemişlerdir.

Karaca, Gök, Kalay, Başbuğ, Hekim, Onan ve Barlas (2016) 10-15 yaş grubu üzerinde yapmış oldukları bir çalışmada, öğrencilerin %98.3'ünün çevrimiçi oyunları tercih ettikleri bulgusuna ulaşmışlardır.

Taylan ve arkadaşları (2017) ise araştırmalarında öğrencilerin %54.5'inin çevrimiçi oyun oynadıklarını; %40.3'ünün ise çevrimdışı oyun oynadıklarını belirlemişlerdir.

Bingöl Karagöz (2017) ise çevrimiçi oyun oynamanın bilgisayar oyun bağımlılığı riskini artırdığı sonucuna ulaşmıştır.

Peker ve arkadaşlarının (2010), Karaca ve arkadaşlarının (2016), Taylan ve arkadaşlarının (2017) ve Bingöl Karagöz'ün (2017) araştırma bulguları bu çalışmanın bulgularını destekler niteliktedir.

#### *5.1.12. Araştırmanın On İkinci Alt Problemine İlişkin Tartışma*

Bu çalışmada şiddet içerikli oyun oynayan öğrencilerin şiddet eğilimlerinin diğer oyun türlerini tercih eden öğrencilere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ortaya çıkan bu sonuç 'bir duyarsızlaşma etkisidir' denilebilir. Sürekli şiddet öğelerine, sahnelerine ve davranışlarına maruz kalan gençler için artık şiddet davranışı normalleşebilmektedir. Sanal

ortamdaki şiddet içerikli bu oyunların, gençlerin gerçek hayatlarında da şiddete eğilimli olmalarına sebep olduğu düşünülmektedir.

Ulusoy (2008) yapmış olduğu araştırmada hiç bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin saldırganlık düzeyleri ile savaş ve strateji oyunlarını tercih eden öğrencilerin saldırganlık düzeyleri arasında anlamlı fark olduğunu bulmuştur. Hiç bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin saldırganlık düzeyleri düşük seviyedeysen; savaş ve strateji oyunları oynamayı tercih eden öğrencilerin saldırganlık düzeyleri yüksek seviyededir. Erdemir (2012) yaptığı araştırmada internette savaş ve strateji oyunu oynayan öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin, spor ve yarış oyunları, zekâ-mantık oyunları ve macera oyunları oynayan öğrencilerin saldırganlık düzeylerinden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ulusoy'un (2008) ve Erdemir'in (2012) bulguları bu araştırmanın ilgili bulgusunu destekler niteliktedir.

Balcı Çelik ve arkadaşlarının (2016) yapmış olduğu araştırmada bilgisayar oyunu oynama ve şiddet eğilimi arasında düşük düzeyde negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Durak, Ünal ve Erdoğan (2018) ise çalışmalarında öğrencilerin problemleri internet kullanımlarıyla saldırganlık davranışı arasında negatif yönde anlamlı ilişki olduğunu bulmuştur. Balcı Çelik ve arkadaşlarının (2016), Durak, Ünal ve Erdoğan'ın (2018) araştırmalarının sonuçları bu araştırmanın ilgili bulgusu ile örtüşmemektedir.

### *5.1.13. Araştırmanın On Üçüncü Alt Problemine İlişkin Tartışma*

Bu araştırmanın analizleri doğrultusunda rol yapma oyunu oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri, bulmaca ve arcade oyunlarını oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinden daha yüksektir. Ortaya çıkan bu farkın rol yapma oyunlarında kişinin oyun karakterini benimsemesi, oyunu kişiselleştirebilmesi ve bunlara bağlı olarak oyuna duyduğu aidiyet duygusunun artmasından kaynaklı olduğu düşünülebilir. Rol yapma oyunları bulmaca ve arcade oyunlarına göre oyuncuya daha fazla katılım imkânı sunmaktadır. Bunun da dijital oyuna olan bağımlılığı pozitif biçimde etkilediği söylenebilir.

Taylan ve arkadaşlarının (2017) araştırma bulgularına göre GTA serisi %63 oranında tercih edilmektedir. GTA serisi oyunlarını oynayan çocuk ve gençlerin bu oyunu oynamayanların neredeyse iki katı kadar daha fazla gerçek hayatta oyun karakterinin özelliklerini gösterme eğiliminde oldukları bulgusuna ulaşmışlardır. Buna dayanarak GTA serisi oyunların rol yapma oyunu özellikleri de taşıdığı ileri sürülebilir. Ayrıca araştırmacılar örnekleme yer alan öğrencilerin oyun oynamaları engellendiğinde sinirlenmeleri, kendilerine

verilen süreden daha uzun süre oyun oynamaları ve ödevlerini aksatmaları gibi dijital oyun bağımlılığı semptomlarına daha fazla rastlamışlardır. Bunlara dayanarak Taylan ve arkadaşlarının (2017) çalışması ile bu araştırmanın ilgili bulgusu birbirini desteklemektedir.

Peker, İskender ve Ada (2010) yapmış oldukları çalışmada çevrimiçi savaş ve strateji oyunlarının diğer çevrimiçi oyun türlerine göre daha çok bağımlılık yaptığı bulgusuna ulaşmışlardır. Burada belirtilmesi gereken husus, araştırmacıların yaptıkları araştırmada sadece dört oyun türünü (savaş, strateji, spor, şans) ele almış olmalarıdır.

#### *5.1.14. Araştırmanın On Dördüncü Alt Problemine İlişkin Tartışma*

Bu araştırmada yapılan diskriminant analizi sonucunda şiddet eğilimi ve dijital oyun bağımlılığı, şiddet içerikli olan ve şiddet içerikli olmayan oyunu seçen öğrencileri “doğru” bir şekilde sınıflandırabilmiştir. Bir diğer ifadeyle şiddet eğilimi ve dijital oyun bağımlılığı puanları, şiddet içerikli oyun oynayan ergenleri doğru olarak tahmin edebilmektedir. Elde edilen bu bulgu, bu çalışmayı diğer çalışmalardan farklı kılmaktadır. Böylece bu çalışmanın ana eksenini olan, dijital oyun bağımlılığı-şiddet ilişkisi bir başka şekilde daha gösterilebilmiştir.

#### *5.1.15. Gençlerin En Çok Tercih Ettikleri On Dijital Oyun*

Araştırma sorularına ek olarak elde edilen bir diğer bulgu da, araştırmamıza katılan gençlerin en fazla tercih ettikleri on dijital oyundur. İlgili araştırmalar kısmında verilen Amerika Birleşik Devletlerinde en çok tercih edilen 10 oyun ve bu araştırma da en çok tercih edilen 10 oyunun farklı olmasının sebepleri; kültürel farklılıklar, internet ping hızı, sosyo ekonomik düzey, oyuna erişilebilirlik gibi sebepler olabilir. Örneğin ABD’de en çok tercih edilen oyunlar arasında “Madden Nfl 18” bulunmaktadır; bu bir Amerikan Futbolu oyunudur ve kültürle ilişkilidir. Ülkemizde bu oyun çok bilinmemektedir. Bu araştırmada ise “PES” (Pro Evolution Soccer) en çok oynanan oyunlar listesinde bulunmaktadır. Bu bilinen bir futbol oyunudur ve ülkemizde futbol en çok ilgi gören spor dallarından biridir. Yine burada karşımıza çıkan bir diğer etken internet ping hızıdır. Ping hızı; internetin tepki süresidir. Çevrimiçi oyunlarda tepki süresi çok önemlidir. Ping hızı katsayısı yükseldikçe tepki hızı yavaşlamaktadır. Bu da oyuncuların o oyuna ilgi göstermemelerine sebep olmaktadır. Bu durum oyuncunun oyunu sevip sevmemesi veya dijital oyun bağımlılığı düzeyiyle değil bulunduğu çevredeki internet ping hızıyla ilişkilidir. Burada değinilmesi gereken bir diğer konu ise bazı gençlerin oyuncu olmadıkları durumlarda çevrim içi yayın yapan siteler sayesinde (örn; “twitch”) izleyici olarak oyunu takip etmeleridir. Bu siteler oyuncuların

oyundan kopmamalarını ve güncel oyunları takip edebilmelerini sağlamaktadır. Oyuncular bu sitelerde diğer oyuncularla tanışabilmekte ve diğer oyuncuya kredi kartı üzerinden bağış yaparak soru sorabilmekte ve taktik öğrenebilmektedir. Bu sitelerdeki üst düzey oyuncular oyunlarının izlenmesi ve aldıkları bağışlardan maddi kazanç elde etmektedir. Bu durum gençlerin çok ilgisini çekmekle birlikte, üst düzey oyuncu olabilmek için oyunla daha çok zaman geçirmelerine ve o oyunda ustalaşabilmek için ekstra çaba sarf etmelerine sebep olmaktadır.

## 5.2. Sonuçlar

1. Dokuzuncu sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, 10. ve 12. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur.
2. Dokuzuncu sınıf öğrencilerinin şiddet eğilim düzeylerinin 12. sınıf öğrencilerinin şiddet eğilim düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur. Bunun yanı sıra 10. sınıf öğrencilerinin şiddet eğilim düzeylerinin, 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin şiddet eğilim düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur.
3. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur.
4. Erkek öğrencilerin şiddet eğilimi düzeylerinin, kız öğrencilerin şiddet eğilimi düzeylerine göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur.
5. Okul türlerine göre dijital bağımlılığı puan ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı bulunmuştur.
6. Meslek lisesi, imam hatip lisesi, Anadolu lisesi ve sosyal bilimler lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimi düzeylerinin, güzel sanatlar lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimi düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur. Bunun yanı sıra imam hatip lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimi düzeylerinin, fen lisesi ve Anadolu lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimi düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur.
7. Öğrencilerin aile bütünlüğü durumuna göre dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı bulunmuştur.
8. Öğrencilerin aile bütünlüğü durumuna göre şiddet eğilimi puan ortalamalarının anlamlı düzeyde farklılaşmadığı bulunmuştur.
9. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi puanları arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur.



10. Dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının öğrencilerin kullandıkları ekran sayısına göre anlamlı bir farklılık gösterdiği bulunmuştur. Öğrencilerin kullandıkları ekran sayıları arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyi de artmaktadır.
11. Çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çevrimdışı oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerine göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur.
12. Şiddet içerikli oyun oynayan öğrencilerin şiddet eğilimlerinin diğer oyun türlerini tercih eden öğrencilere göre daha yüksek olduğu bulunmuştur.
13. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının tercih ettikleri oyun türüne göre farklılaştığı bulunmuştur. Rol yapma oyunu oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri, bulmaca ve arcade oyunları oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinden daha yüksektir.
14. Şiddet eğilimi ve dijital oyun bağımlılığı puanları, şiddet içerikli oyun oynayan ergenleri doğru olarak tahmin edebilmiş ve sınıflandırabilmiştir.

### **5.3. Öneriler**

1. Bu araştırma Osmaniye ili Merkez ilçesinde bulunan farklı lise türlerinde ve farklı sınıf düzeylerinde yer alan 336 ortaöğretim öğrencisi ile sınırlıdır. Bu nedenle benzer araştırmaların daha farklı illerde ve daha büyük örneklemelerde gerçekleştirilmesi önerilmektedir.
2. Özellikle sonraki araştırmalarda, araştırmanın yapıldığı ildeki internet ping hızının öğrencilerin oyun tercihlerinde etkili olabileceği göz önünde bulundurulmalıdır.
3. Araştırmacılar benzer araştırmaları yaparken katılımcıların sadece dijital oyun oynamadıklarını kimisinin internet siteleri üzerinden oyun oynayanları izlemekten keyif aldığını ve bunu oyun oynama süresi içerisinde değerlendirmediklerini dikkate almalıdır.
4. Dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisinin inceleneceği benzer araştırmalarda mümkünse ebeveynlere de uygun ölçeklerin uygulanıp karşılaştırma yapılması önerilmektedir.
5. Benzer araştırmaların daha küçük ve daha büyük yaş gruplarında yapıp sonuçların karşılaştırılmasının dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisinin genellenmesi noktasında uygun olacağı düşünülmektedir.
6. Araştırmacıların benzer araştırmaları yaparken oyun oynama sürelerini ve oyun dışı sosyal etkinliklere harcanan süreleri karşılaştırmaları öğrencilerin gerçek hayattan

kopup kopmadıklarını anlamakta bilgi vereceği ve bu sayede aşırı kullanım ile bağımlılık arasındaki ayrımın daha net yapılabileceği düşünülmektedir.

7. Sadece nicel yöntemle değil, nitel araştırma yöntemlerinin de dâhil edildiği karma desenlerin kullanılmasının daha ayrıntılı ve doğru bilgiler vereceği değerlendirilmektedir.



## KAYNAKÇA

Anderson, C. A., ve Bushman, B. J. (2001). Effects on violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353- 359.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., ve Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.

Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M. ve Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and United States. *Pediatrics*, 122(5), 1067-1072.

Arpacı, T. (2011). *Kütahya ilköğretim okullarındaki öğrencilerin şiddet algısı üzerine sosyolojik bir çalışma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.

Ayan, S. (2006). Şiddet ve fanatizm. *C. Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 7(2), 191-209.

Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-819.

Bağdatlı, B. (2016). *Çocuklukta aile içi fiziksel şiddete maruz kalmış ve kalmamış ergenlerde, öğrenilmiş güçlülük ve öfke kontrol düzeylerinin karşılaştırılması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Bakır Ağyar, B., ve Uzun, B. (2018). Sosyal medya bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışmaları. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 5(3), 507-525.

Balak, Z. İ. (2016). *Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Balcı Çelik, S., Gençoğlu, C., ve Kumcağız, H. (2016). Ergenlerde şiddet eğiliminin yordayıcısı olarak duygusal zekâ. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(3), 121-134.

Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Bartholow, B. D., Bushman, B. J., ve Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42, 532-539.

Başaran, C. (2008). *Çeşitli tür liselerde öğrenim gören öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.

Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Bingöl Karagöz, D. (2017). *İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığının ilişkili etkenlerin incelenmesi*. Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi, Kocaeli Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Kocaeli.

Bostancı, Ö., Oda, B., Şebin, K., ve Erail, S. (2017). 11-13 yaş öğrencilerin spor yapma durumlarına göre iyimserlik ile saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 19(4), 205-217.

Bozkurt, H., Şahin, S., ve Zoroğlu, S. (2016). İnternet bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme. *Journal of Contemporary Medicine*, 6(3), 235-247.

Budak, S. (2009). *Psikoloji sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

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., Çokluk, Ö., ve Köklü, N. (2013). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı: İstatistik, araştırma deseni, spss uygulamaları ve yorum*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Cansever, D. (2017). *Ergenlerde algılanan ana baba çatışması ile saldırganlık arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Antalya.

Ceyhan, A., A. (2011). Ergenlerin problemleri internet kullanım düzeylerinin yordayıcıları. *Çocuk ve Ruh Sağlığı Dergisi*, 18(2), 85-94.

Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Psychology: Journal Articles (Peer-Reviewed)*, 3, 2-22.

Crick, N. R., ve Dodge, K. A. (1994). A review and reformulation of social information-processing mechanism in children's social adjustment. *Psychological Bulletin*, 115(1), 74-101.

Cura, D. U., ve Çankaya, T. (2017). Genetik faktörlerin şiddet davranışı üzerine etkisi. *DEÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 31(2), 97-102.

Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G., ve Büyüköztürk, Ş. (2014). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik: Spss ve Lisrel Uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Dayıoğlu, İ. E. (2017). *Ebeveynlerde kişilik tipolojisi ile şiddet davranışı ve şiddet eğilimi arasındaki ilişki*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

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

Derin, S. (2013). *Lise öğrencilerinde internet bağımlılığı ve öznel iyi oluş*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Dönmez, G. (2008). *Evli erkeklerde eşlerine yönelik şiddet varlığının, türlerinin ve etkileyen faktörlerin belirlenmesi*. Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Halk Sağlığı Anabilim Dalı, İzmir.

Durak Batıgün, A. ve Kılıç, N. (2011). İnternet bağımlılığı ile kişilik özellikleri, sosyal destek, psikolojik belirtiler ve bazı sosyo-demografik değişkenler arasındaki ilişkiler. *Türk Psikoloji Dergisi*, 26(67), 1-10.

Durak, Ö. G., Ünal, Ş., ve Erdoğan, A. (2018). Lise öğrencilerinde problemlili internet kullanımı ile saldırgan davranışların ilişkisi: Özel Ahmet Şimşek Anadolu Lisesi örneği. *Üçüncü Sektör Sosyal Ekonomi*, 53(1), 217-228.

Dursun, A. ve Eraslan Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.

Efiliti, E. (2006). *Orta öğretim kurumlarında okuyan öğrencilerin saldırganlık, denetim odağı ve kişilik özelliklerinin karşılaştırmalı olarak incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Eichelman, B. S. (2003). Phenomenological models of aggression and impulsivity: Implications for clinical research and treatment of human aggression. Coccaro, E. F (Ed.), *Aggression Psychiatric Assessment and Treatment* (s. 1-18). New York-Basel: Marcel Dekker, Inc.

Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Entertainment Software Association, (2018). *Essential Facts About Computer and Video Industry*. Washington D. C., USA: Entertainment Software Association.

Erboy, E., ve Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 1(11), 39-58.

Erdemir, N. (2012). *Farklı tür liselerde öğrenim gören öğrencilerin internet kullanım durumları ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Gaziantep ili örneği)*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.

Eroğlu, S. E. (2009). *Saldırganlık davranışının boyutları ve ilişkili olduğu faktörler: lise ve üniversite öğrencileri üzerine karşılaştırmalı bir çalışma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Eryılmaz, S. ve Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912.

Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., ve Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance, *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., ve Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329.

Gezgin, D. M., Hamutoğlu, N. B., Samur, Y., ve Yıldırım, S. (2018). Genç nesil arasında yaygınlaşan bir bağımlılık: Akıllı telefon bağımlılığının cinsiyet, akademik başarı ve mobil oyun oynama değişkenleri açısından incelenmesi, *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 8(2), 212-231.

Gözütok, F. D. (2008). *Eğitim ve şiddet*. Ankara: Gazi Kitabevi.

Griffiths, M., D. (2014). Gaming addiction in adolescence revisited. *Education and Health*, 32(4), 125-129.

Haskan Avcı, Ö., ve Yıldırım, İ. (2015). Ergenlerde şiddet eğiliminin görülme sıklığı. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 8(1), 106-124.

Haskan, Ö., ve Yıldırım, İ., (2012). Şiddet eğilimi ölçeğinin geliştirilmesi. *Eğitim ve Bilim*, 37(163), 165-177.

Hauge, M. R., ve Gentile, D. A. (2003, April). *Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression*. Poster Presented at Society for Research in Child Development Conference, Tampa, FL.

Horzum, M., B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.

<http://www.tudof.org/?p=1141>, 19 Aralık 2012'de erişildi.

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5b8c6dc8dedd08.09566954](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5b8c6dc8dedd08.09566954), 5 Mayıs 2018 tarihinde erişildi.

<https://www.merlininkazani.com/oyunlar-turler-terimler-ve-biz-makale-35849>, 07 Mayıs 2018 tarihinde erişildi.

<https://oyungg.com/video-oyun-turleri-nelerdir-aciklamalariyla/>, 08 Mayıs 2018 tarihinde erişildi.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Gamer>, 09 Mayıs 2018 tarihinde erişildi.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Player>, 09 Mayıs 2018 tarihinde erişildi.

<http://www.cetad.org.tr/73/sik-sorulan-sorular/52/cinsel-siddet>, 9 Mayıs 2018 tarihinde erişildi.

<https://www.merlininkazani.com/oyunlar-turler-terimler-ve-biz-makale-35849?sayfa=7>, 09 Mayıs 2018 tarihinde erişildi.

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5bfda3b13c6263.61784661](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5bfda3b13c6263.61784661), 20 Ağustos 2018'te erişildi.

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Video\\_oyunu\\_konsolu](https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu_konsolu), 20 Ağustos 2018'de erişildi.

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Video\\_oyunu](https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu), 20 Ağustos 2018'de erişildi.

<https://wmaraci.com/nedir/mobil>, 20 Ağustos 2018'de erişildi.

İnaltekin, H. (2017). *Lise öğrencilerinde şiddet eğilimi ve medya etkileşimi (İstanbul Kasımpaşa Çok Programlı Anadolu Lisesi örneği)*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kalaycı, Ş. (2005). Ayırma (discriminant) analizi. Kalaycı, Ş (Ed.), *Spss uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri* (s. 335-350). Ankara: Asil Yayın Dağıtım.

Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N., ve Barlas, G. Ü. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi, *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6(1), 14-19.

Karahan, T. F., Özcan, K., ve Ağlamaz, T. (2009). Lise öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin anne babanın birliktelik durumu, öz üvey oluşu ve yaşamda öncelikli en önemli değer algısı açısından incelenmesi, *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(1), 211-229.

Karataş, Z. (2008). Lise öğrencilerinde öfke ve saldırganlık. *Ç. Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17(3), 277-294.

Karlı, N. (2016). Psikososyal açıdan şiddet ve çözüm yolları, *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 6(3), 63-89.



Kılınç, İ., ve Gündüz, Ş. (2017). Lise öğrencilerinin siber duyarlılık, internet bağımlılığı ve insani değerlerinin incelenmesi, *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 261-283.

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

Kocacık, F. (2001). Şiddet olgusu üzerine. *C. Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 2(1), 1-7.

Krug, E. G., Dahlberg, L. L., Mercy, J. A., Zwi, A.B., ve Lozano, R. (2002). *World Report on Violence and Health*. Geneva: World Health Organization.

Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012). Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*, 30(1), 15-17.

Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health Addiction*, 10, 278-296.

Lansford, J. E., Rabiner, D. L., Miller-Johnson, S., Golonka, M. M., ve Hendren, J. (2003). Developmental models of aggression. Coccaro, E. F (Ed.), *Aggression psychiatric assessment and treatment* (s. 41-60). New York-Basel: Marcel Dekker, Inc.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.

Li, N., ve Kirkup, G. (2007). Gender and cultural differences in internet use: A study of china and the uk. *Computers and Education*. 48, 301-317.

McCaslin, N. (2016). *Sınıf içinde ve dışında yaratıcı drama*. (Çev. Özdemir Şimşek, P.) Ankara: Nobel Yayınları.

Mehroof, M., ve 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.

Moffitt, T. E. (1993). Adolescence-limited and life-course-persistent antisocial behavior: A developmental taxonomy. *Psychological Review*, 100(4), 674-701.

Musluoğlu, M. (2016). *15-19 yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örneğinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisinin incelenmesi*.

Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

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

Newzoo (2018). 2012-2021 Global Games Market. <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/> 15 Aralık 2018 tarihinde görülmüştür.

Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeylerine ilişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.

Öncel, M., ve Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.

Özaşçılar, M. (2016). Şiddet davranışının nedenlerini açıklamada biyolojik temelli kuramların rolü. *Türk Psikoloji Yazıları*, 19, 16-28.

Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları.

Özenoğlu, A., ve Ünal, G. (2015). Açlık ve şiddet. *MÜSBED*, 5(2), 115-122.

Özerkmen, N., ve Gölbaşı, H. (2010). Toplumsal bir olgu olarak şiddet. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 15, 23-37.

Özgür, G., Yörükoğlu, G., ve Baysan Arabacı, L. (2011). Lise öğrencilerinin şiddet algıları, şiddet eğilim düzeyleri ve etkileyen faktörler. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 2(2), 53-60.

Öztürk, N. (2008). *Ortaöğretim 9. sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış Bilim Uzmanlığı Tezi, İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya.

Pala, F., K., ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.

Peker, A., İskender, M., ve Ada, Ş. (2010). Liselerdeki öğrencilerin on-line oyun bağımlılıkları. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20, 298-316.

Polat, O. (2018). Şiddet. *Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi*, 22(1), 15-34.

Pontes, H., P., ve Griffiths, M., D. (2015). New concepts, old known issues: The dsm-5 and internet gaming disorder and its assessment. Bishop, J. (Ed.), *Psychological and social implications surrounding internet and gaming addiction* (s. 16-30). Hershey PA: IGI Global.

Poyraz, H. (2012). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., ve Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. Jordan, A ve Romer, D. (Ed.), *Media and the Well-Being of Children and Adolescents* (s. 109-128). New York: Oxford University Press.

Rideout, V. J., Foehr, U. G., ve Roberts, D. F. (2010). *Generation m<sup>2</sup> media in the lives of 8- to 18 year-olds*. California: J. Kaiser Family Foundation.

Sağlam, A., ve İkiz, F. İ. (2017). Ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri ile okula bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *İlköğretim Online*, 16(3), 1235-1246.

Salen, K., ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press.

Savcı, M., ve Aysan, F. (2017). Technological addictions and social connectedness: Predictor effect of internet addiction, social media addiction, digital game addiction and smartphone addiction on social connectedness. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202-216.

Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı. (2015). *Teknoloji Canavara Dönüşmeden*. İstanbul: Şekil Ofset. [http://tbn.org.tr/media/1891/ortaokul\\_teknoloji\\_kitap.pdf](http://tbn.org.tr/media/1891/ortaokul_teknoloji_kitap.pdf) adresinden 22.10.2018 tarihinde erişilmiştir.

Tabachnick, B. G. ve Fidell, L. S. (2015). *Çok değişkenli istatistiklerin kullanımı*. (Çev. Baloğlu, M.) Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Taş, İ., Eker, H., ve Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 1(2), 37-57.

Taylan, H. H., Kara, H. Z., ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.

Tuncer Uçar, H. (2016). *Ortaöğretim öğrencilerinde şiddet eğilimi: Samsun örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.

Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Adana.

Ünal, G. T., ve Batı, U. (2011). *Dijital oyunlar*. İstanbul: Derin Yayınları.

Ünsal, A. (1996). Genişletilmiş bir şiddet tipolojisi. *Cogito*, 6-7, 185-195.

Walters, R., Chiochetti, A. G., ve Freitag, C. M. (2015). The neurobiological basis of human aggression: A review in genetic and epigenetic mechanisms. *American Journal of Medical Genetics, Part B*, 171, 650-675.

Yakut, S. (2012). *Lise öğrencilerinde dindarlık-şiddet eğilimi ilişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.

Yalçın Irmak, A., ve Erdoğan, S. (2015a). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 26, 1-11.

Yalçın Irmak, A ve Erdoğan, S. (2015b). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16(1), 10-18.

Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.

## **EKLER**

**Ek 1** : Kişisel Bilgi Formu

**Ek 2** : Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)

**Ek 3** : Şiddet Eğilim Düzeyi Ölçeği (ŞEÖ)

**Ek 4** : Etik Kurul İzin Belgesi

**Ek 5** : Araştırma İzin Belgesi

**Ek 6** : Öğrencilerin Oynamayı Tercih Ettikleri Dijital Oyunlar



## Ek 1: Kişisel Bilgi Formu

### KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Bu formda ve ölçekler de araştırmaya katkı sağlayan katılımcının verdiği cevaplar yer almaktadır. Araştırma da elde edilecek veriler yüksek lisans tezinde kullanılacaktır. Tez danışmanı Hasan Kalyoncu Üniversitesi Psikoloji Bölümü öğretim görevlisi Prof. Dr. Osman Tolga ARICAK'TIR. Tezi çalışmasını yürüten Baran KARABULUT'tur. Form ve ölçeklere verdiğiniz içten cevaplardan dolayı teşekkür ederiz.

Araştırmaya katılan kişinin;				
Yaşı :	Sınıfı:	Cinsiyet: Bay: ( ) Bayan: ( )		
Okulu:		Bölümü :		
Anne-Baba Eğitim Düzeyi Mesleği :				
Anne	İlkokul ( )	Ortaokul ( )	Lise ( )	Üniversite ( )
Mesleği:				
Baba	İlkokul ( )	Ortaokul ( )	Lise ( )	Üniversite ( )
Mesleği:				
Anne-baba birliktelik durumu?		Birlikte : ( )	Ayrı : ( )	
Ayrı ise kiminle kalıyorsunuz?	Anne : ( )	Baba : ( )	Diğer : ( )	
Evde kendinize ait odanız var mı?	Evet : ( )		Hayır : ( )	
Bilgisayarınız var mı ?	Evet: ( )		Hayır : ( )	
Dijital oyunları genellikle nerede oynarsınız?	Evde : ( )		İnternet kafe : ( )	
Dijital oyunları oynamak için genellikle hangisini veya hangilerini kullanırsınız ?	Bilgisayar:		Oyun konsolu:	Tablet:
	Diğer (açıklayınız):		Cep telefonu:	
Genellikle ne tür oyunlar oynarsınız ?	Online( çevrimiçi ) : ( )		Offline (çevrim dışı ) : ( )	
Genellikle hangi oyunları oynarsınız ? (İsimleri)	1)		2)	
	3)			

## Ek 2: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)

Aşağıdaki soruları **son 6 ay içinde** hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?

( ) Hiçbir zaman ( ) Nadiren ( ) Bazen ( ) Sık sık ( ) Her zaman

### Ek 3: Şiddet Eğilim Düzeyi Ölçeği (ŞEÖ)

MADDELER	Hiçbir zaman	Bazen	Her zaman
1) Birine çok öfkelendiğimde onun canını acıtmak isterim.	( )	( )	( )
2) Konuşarak çözülemeyen sorunlar için şiddete başvurulabilir.	( )	( )	( )
3) Şiddet içeren filmler izlemekten hoşlanırım.	( )	( )	( )
4) Biriyle tartışırken içimden onu yumruklamak gelir.	( )	( )	( )
5) Bana vurulduğunda gücüm yeterse karşılık vermek isterim.	( )	( )	( )
6) Öfkelendiğimde çevremdeki herkesi cezalandırmak isterim.	( )	( )	( )
7) Bilgisayarda savaş oyunları oynamaktan hoşlanırım.	( )	( )	( )
8) Bana vuranlardan öç almak isterim.	( )	( )	( )
9) Boks maçlarını izlemekten hoşlanırım.	( )	( )	( )
10) Şiddet içeren filmlerin yasaklanması gerektiğini düşünürüm.	( )	( )	( )
11) Bugüne kadar birçok hayvana zarar verdiğim olmuştur.	( )	( )	( )
12) Birinin diğerini dövmesini izlemekten zevk alırım.	( )	( )	( )
13) Rakip olduğum kişileri kaba kuvvetle alt etmek isterim.	( )	( )	( )
14) Birine fikrimi kabul ettiremezsem üstüne yürürüm.	( )	( )	( )
15) Öğretmenlerim genellikle öfkeli davranışlarımdan şikâyetçidir.	( )	( )	( )
16) Öfkelendiğimde karşımdakine zarar verdiğim olur.	( )	( )	( )
17) Bazı insanlara karşı fiziksel güç kullanmak gereklidir.	( )	( )	( )
18) Benden küçüklerin canını acıttığım olur.	( )	( )	( )
19) Benimle alay edenlerin canını acıtmak isterim.	( )	( )	( )
20) Bazen o kadar öfkelenirim ki, birilerine zarar vermeden sakinleşemem.	( )	( )	( )




## Ek 4: Etik Kurul İzin Belgesi

T.C.  
HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
ETİK KURUL KARARI

Tarih: 27.04.2017

No: 2017/22

<b>Çalışmanın Türü:</b>	Yüksek Lisans Tezi
<b>Konu:</b>	Anket Uygulama
<b>Başlık:</b>	Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet İlişkisi
<b>Yürütücü:</b>	Prof. Dr. Osman Tolga ARICAK
<b>Yazar:</b>	Baran KARABULUT
<b>Karar:</b>	Olumlu

  
Prof. Dr. Şener BÜYÜKÖZTÜRK  
Eğitim Fak./Etik Kurul Başkanı

  
Prof. Dr. Şaban KAYIHAN  
Hukuk Fak. / Etik Kurul Üyesi

  
Prof. Dr. Yaşar ÖZBAY  
Eğitim Fak. / Etik Kurul Üyesi

  
Prof. Dr. Osman Tolga ARICAK  
İİSB Fak. / Etik Kurul Üyesi

  
Doç. Dr. Mazlum ÇELİK  
İİSB Fak. / Etik Kurul Üyesi

  
Doç. Dr. Şaziye Senem BAŞGÜL  
İİSB Fak. / Etik Kurul Üyesi

  
Yrd. Doç. Dr. Ahmet KESER  
İİSB Fak. / Etik Kurul Üyesi

## Ek 5: Arařtırma İzin Belgesi



T.C.  
OŐMANİYE VALİLİĐİ  
İl Milli Eğitim M¼d¼rl¼Đ¼

Sayı : 33217192-605.01-E.5104962  
Konu : : Tez alıřmaları(Baran KARABULUT)

13/04/2017

### VALİLİK MAKAMINA

İlgi: İlimiz Merkez Yavuz Selim İlkokulu M¼d¼rl¼Đ¼n¼n 10/04/2017 tarih ve 4864598 sayılı yazısı.

İlimiz Merkez Yavuz Selim İlkokulu Öğretmeni Baran KARABULUT un "Orta Öğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisi" adlı tez çalışması, M¼d¼rl¼Đ¼m¼z Eğitimi Arařtırma ve DeĐerlendirme Komisyonu tarafından incelenmiř olup, adı geen öğretmenin İlimiz merkezinde bulunan ortaöĐretim kurumlarında söz konusu tez çalışmasını yapması M¼d¼rl¼Đ¼m¼zce uygun m¼talaa edilmektedir.

Makamınızca da uygun gör¼ld¼Đ¼ takdirde olurlarınıza arz ederim.

Ramazan ELİK  
Milli Eğitim M¼d¼r¼

OLUR

<->

Alp Eren YILMAZ  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

## Ek 6: Öğrencilerin Oynamayı Tercih Ettikleri Dijital Oyunlar

1. Subway surfers	Platform
2. League of legends	Çevrimiçi çok oyunculu savaş oyunu*
3. Clash royale	Çevrimiçi çok oyunculu savaş oyunu, strateji*
4. Candy crush	Bulmaca
5. Sims	Yaşam simülasyonu
6. Zuma	Bulmaca
7. GTA	Aksiyon-macera*
8. Satranç (chess free)	Strateji
9. Need for speed	Yarış
10. Super mario	Platform
11. Counter strike global offasive	First Person Shooter (FPS) aksiyon*
12. Nba live	Spor oyun, simülasyon
13. Voinglory	Çevrimiçi çok oyunculu savaş oyunu*
14. Assasoin cread	Aksiyon-macera*
15. PES	Spor oyunu simülasyon
16. HEADBALL	Spor oyunu, simülasyon
17. Trivia crack	Bulmaca
18. FİFA	Spor oyunu simülasyon
19. World of worcraft	Çevrimiçi çok oyunculu savaş oyunu*
20. Online kafa topu	Spor oyunu simülasyon
21. Mine craft	Rol yapma, aksiyon macera*
22. Mount of blade	Aksiyon rol yapma oyunu*
23. Zula	Çevrim içi tek oyunculu oyun*
24. Argy	Platform*
25. Age of empires	Gerçek zamanlı strateji oyunu*

26. Bbtan	Bulmaca
27. Okey*01	Şans oyunu
28. Hungry shark	Rol yapma*
29. Empries allies	Rol yapma, simülasyon, strateji oyunu*
30. Metin 2	Çevrim içi çok oyunculu rol yapma oyunu*
31. Piano	Arcade
32. Tabu	Bulmaca
33. Jelly jump	Arcade
34. MSP(movie star planet)	Rol yapma, simülasyon
35. İnvu	Simülasyon*
36. Rigorz	Çevrim içi online rol yapma oyunu tek kişilik*
37. AA	Bulmaca
38. Farm heroes saga	Bulmaca
39. Clash of clans	Rol yapma, strateji oyunu*
40. Wolfteam	Rol yapma, strateji*
41. Call of duty	First Person Shooter (FPS) aksiyon*
42. Leps world	Aksiyon platform
43. Criminal case	Bulmaca
44. Euro track	Simülasyon
45. Titanfall	Çevrim içi çok oyunculu rol yapma oyunu*
46. Color switch	Bulmaca
47. Darkorbit	Uzay aksiyon*
48. Duet	Aksiyon
49. Pou	Simülasyon
50. Zombihack	Rol yapma*
51. İslash heroes	Arcade
52. hill climb racing	Yarış
53. stardoll	Arcade, kız giydirme
54. su ve ateş	Aksiyon*

55. euro universal 4	Aksiyon*
56. skyrum	Aksiyon rol yapma*
57. submachine	Aksiyon
58. temple run	Rol yapma, aksiyon
59. ghost recon wildlands	Taktik, strateji*
60. bil ve fethet	Bulmaca
61. mafia2	Aksiyon macera*
62. dumb ways todie	Arcade
63. smurf	Arcade
64. dont starve	Aksiyon macera*
65. battlerite	Aksiyon macera*
66. just dance	Rol yapma arcade
67. the witcher	Rol yapma aksiyon*
68. football menager	Spor oyunu, bulmaca
69. H1Z1	Çevrim içi çok oyunculu rol yapma oyunu*
70. 2048	Bulmaca
71. SURVIVAL evolved	Aksiyon macera*
72. Sniper evolve	Aksiyon macera*
73. Sanalika	Simülasyon, rol yapma*
74. İnfestation	Aksiyon macera, rol yapma*
75. Dream league soccer	Spor oyunu
76. icy tower	Aksiyon, platform
77. Feto tokat	
78. Live for speed	Simülasyon yarış
79. City of live	Arcade
80. Crysis	Fps, aksiyon macera*
81. Warframe	Aksiyon macera*
82. Far cry	Fps, aksiyon macera*
83. Asphalt	Yarış
84. Buz devri	Arcade,
85. Smush hit	Arcade
86. DOTA	Çevrim içi çok oyunculu rol yapma oyunu*

87. Half life	First Person Shooter (FPS) aksiyon*
88. Knight online	Rol yapma, strateji oyunu*
89. Covert front	Bulmaca
90. Zigzag	Arcade
91. The forest	Aksiyon macera*
92. Point blank	First Person Shooter (FPS) aksiyon*
93. Mass effect	Aksiyon rol yapma*
94. Hayday	simülasyon
95. Plants vs zombie	Aksiyon macera*
96. Score hero	Spor oyunu
97. Bilgeç	Bulmaca
98. Apb	Arcade
99. Blur	Yarış
100. Bilardo	Spor,
101. Farmville	Simülasyon
102. Bria3	
103. Fruits forest	Arcade
104. Tom and angela	Chatbot
105. Agorio	aksiyon
106. İnfamous	Aksiyon macera*
107. Sam serious sam	First Person Shooter (FPS) aksiyon*
108. Little petshop	Arcade
109. Tetris	Bulmaca
110. Bom beach	Strateji*
111. Total war	Aksiyon macera strateji*
112. Paladins	Rol yapma, aksiyon*
113. Daymare	Bulmaca

*\*Şiddet İçerikli Oyun*