



**ERGENLERDE BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK
ÖZELLİKLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK
DÜZEYLERİ ÜZERİNDEKİ YORDAYICI ETKİSİNİN
İNCELENMESİ**

Nurseven KAĞIZMANLI

**Yüksek Lisans Tezi
Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
Ana Bilim Dalı
Doç. Dr. Yüksel EROĞLU
2019
(Her hakkı saklıdır)**

T.C.
BAYBURT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK ANA BİLİM DALI

**ERGENLERDE BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖZELLİKLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIK DÜZEYLERİ ÜZERİNDEKİ YORDAYICI ETKİSİNİN
İNCELENMESİ**

(The Investigation of Predictive Effect of the Five Factors Personality Traits on Digital Game
Addiction Levels in Adolescents)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Nurseven KAĞIZMANLI

Danışman: Doç. Dr. Yüksel EROĞLU

Bayburt
Haziran 2019

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Doç. Dr. Yüksel EROĞLU danışmanlığında, 162111001 numaralı Nurseven KAĞIZMANLI tarafından hazırlanan “Ergenlerde Beş Faktör Kişilik Özelliklerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Üzerindeki Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi” konulu bu çalışma 13.06.2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan :Doç. Dr. Adem PEKER

İmza:

Jüri Üyesi :Doç. Dr. Yüksel EROĞLU

İmza:

Jüri Üyesi :Dr. Öğr. Üyesi Fatih DEMİR

İmza:

Bu tezin Bayburt Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

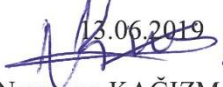
...../...../.....

Doç. Dr. Fatih GÜRBÜZ

Enstitü Müdürü

ETİK VE BİLDİRİM

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “Ergenlerde Beş Faktör Kişilik Özelliklerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Üzerindeki Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.


13.06.2019
Nurseven KAĞIZMANLI

TEŐEKKÜR

Hayatımın her alanında yanımda olduklarını bildiđim, her durumda desteklerini hissettiđim varlıklarıyla beni güçlü kılan aileme tez sürecinde bana göstermiş oldukları sabır ve desteklerinden dolayı minnet ve sevgilerimi iletiyorum.

Yüksek lisans eğitimin boyunca benden destek ve yardımlarını esirgemeyen, engin bilgilerini paylaşan çok değerli hocalarım Doç. Dr. Adem PEKER ve Dr. Öğretim Üyesi Fatih Demir'e tezime yaptıkları katkılar ve eklemeler için sonsuz teşekkürlerimi ve minnetlerimi iletiyorum. Yine yüksek lisans ve tez süreçlerimde elinden gelen yardımları yapan danışman hocam Doç. Dr. Yüksel EROĐLU'na bilgi ve tecrübelerini paylaştığı için teşekkür ediyorum.

Araştırma sürecimde verilerin toplanması aşamasında benden yardımlarını esirgemeyen, canla başla çalışan tüm mestektaşlarım, hocalarım ve arkadaşlarıma da teşekkür ediyorum. Ayrıca yüksek lisans sürecinde tanıdığım, dostluđunu ve samimiyetini her anlamda hissettiđim bu süreçteki yol arkadaşım Fatmanur YILDIZ'a da sevgilerimi sunuyorum.

ÖZ
YÜKSEK LİSANS TEZİ
ERGENLERDE BEŞ FAKTÖR KİŞİLİK ÖZELLİKLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIK DÜZEYLERİ ÜZERİNDEKİ YORDAYICI ETKİSİNİN
İNCELENMESİ

Nurseven KAĞIZMANLI

Haziran 2019, 99 Sayfa

Bu çalışmada, Erzurum'un farklı ilçelerinde okuyan lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini beş faktör kişilik özellikleri açısından incelenmiştir. Erzurum'da 2017 yılında bulunan 11783 liseöğrencisi araştırmanın evrenini oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemini Erzurumda 5 ilçe merkezinde bulunan 6 farklı lisede eğitim gören 292 erkek ve 228'i kız olmak üzere 520 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmaya dahil edilen liseler uygun örnekleme yöntemine göre seçilmişlerdir. Araştırmada veri toplama aracı olarak; kişisel bilgi formu, dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve sıfatlara dayalı kişilik testi kullanılmıştır. Araştırma ilişkisel tarama yöntemiyle yapılmıştır. Veriler SPSS programı ile analiz edilmiş ve verilerin analizinde değişkenlere bağlı olarak bağımsız örneklem t-testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılmıştır. ANOVA sonuçları anlamlı çıktığında ise regresyon analizi ve ayrıca sıfatlara dayalı kişilik testi ve dijital oyun bağımlılığı ölçeklerinin sonuçları arasındaki ilişkiye bakmak üzere Pearson Korelasyon tekniği kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına bakıldığı zaman ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri beş faktör kişilik özelliklerinden yumuşak başlılık ve duygusal dengesizlik (nevrotizm) kişilik özelliğini anlamlı bir şekilde yordadığı görülmüştür. Araştırma sonuçlarında erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerden fazla olduğu görülmüştür. Ayrıca oyun bağımlılığı ile sınıf ve oyun oynanan yer değişkenleri arasındaki fark da istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler:dijital oyun bağımlılığı, beş faktör kişilik özellikleri, lise öğrencileri

ABSTRACT
MASTER THESIS
THE INVESTIGATION OF PREDICTIVE EFFECT OF THE FIVE FACTOR
PERSONALITY TRAITS ON DIGITAL GAME ADDICTION LEVELS IN
ADOLESCENT

Nurseven KAĞIZMANLI

June 2019, 99 pages

This study was examined the digital game addiction levels of high school students in different districts of Erzurum, in terms of their five factor personality traits. The research population was made up of 11783 high school students in Erzurum in the year 2017. The sample group was made up of 520 high school students; 292 male and 228 female students from 6 different high schools in 5 different districts of Erzurum. The schools were selected in accordance with convenience sampling methods. Data gathering tools of the research were Personal Information Form, Digital Game Addiction Scale and Adjective Based Personality Scale. Research was done via regional survey model. Data gathered was analyzed on SPSS programme and t-test, one way variance analysis (ANOVA) were used for the analysis of the data. When ANOVA results were conclusive, regression analysis was used. In order to look at the relation between adjective based personality scale and digital game addiction scales, Pearson correlation method was used. Upon inspection of the research results, it can be seen that digital game addiction levels of teenagers correctly predicted the agreeableness and emotional instability (neurotism) character traits of five factor character aspects. It was evident from the research that male students showed higher levels of addiction to digital games than female students. It was clear that difference between student grade and the place where gaming took place are also statistically relative with digital game addiction.

Key Words: Digital game addiction, five factor personality traits, high school students

İÇİNDEKİLER

ETİK VE BİLDİRİM	İ
TEŞEKKÜR.....	İİ
ÖZ	İİİ
ABSTRACT	İV
İÇİNDEKİLER.....	V
TABLO DİZİNİ.....	Vİİİ
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	X
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ.....	Xİ
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
GİRİŞ	1
Araştırmanın Konusu ve Problemi.....	1
Araştırmanın Amacı.....	2
Araştırmanın Önemi.....	3
Sayıltılar.....	4
Sınırlılıklar	5
Tanımlar.....	5
İKİNCİ BÖLÜM	6
KURAMSAL ÇERÇEVE VE ALAN YAZIN DERLEME	6
Kişilik.....	6
Kişiliği Etkileyen Faktörler.....	9
Kalıtım.....	9
Çevre.	10
Aile.....	11
Sosyal çevre.	11
Kültür.	12
Kişiliğe Farklı Yaklaşımlar.....	12
Psikodinamik yaklaşım.....	12
Hümanistik (insancıl) yaklaşım.	13
Davranışçı ve sosyal-bilişsel yaklaşım.	14
Bilişsel yaklaşım.	15
Ayırıcı özellik yaklaşımı.	16
Beş faktör kişilik modeli.	19

Oyun.....	20
Oyunun tanımı ve özellikleri.....	20
Oyunun tarihsel gelişimi.	22
Oyun kuramları.	22
Geleneksel kuramlar.	22
Modern kuramlar.	24
Dijital Oyun Kavramı ve Sınıflandırılması.....	25
Dijital oyun türleri.	26
Dijital oyunların özellikleri.	30
Dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkileri.....	30
Olumlu etkiler.	30
Olumsuz etkiler.	32
Dijital Oyun Bağımlılığı	32
Tanımı ve tanı kriterleri.....	33
Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yurt İçinde ve Yurt Dışında Gerçekleştirilen	
Araştırmalar.....	35
Beş Faktör Kişilik Yapısı İle İlgili Yurt İçinde ve Yurt Dışında Yapılan	
Araştırmalar.....	37
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	41
YÖNTEM.....	41
Araştırma Modeli.....	41
Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	41
Dijital oyun bağımlılığı davranışları gösteren ergenlerin sosyo-demografik özellikleri.	
.....	42
Dijital oyun bağımlılığı davranışları göstermeyen öğrencilerin sosyo-demografik	
özellikleri.	45
Veri Toplama Araçları.....	48
Kişisel bilgi formu.....	48
Sıfatlara dayalı kişilik testi (SDKT).	48
Sıfatlara dayalı kişilik testinin lise öğrencileri için geçerlik ve güvenilirlik çalışması.	
.....	48
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği (DOBÖ-7).	49
Veri Toplama Süreci.....	49
Verilerin Analizi.....	49
Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve sıfatlara dayalı kişilik testine ilişkin	
betimsel istatistikler ve normallik değerleri.	50
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	53

BULGULAR	53
Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin bağımsız değişkenlere göre anlamlı bir farklılığının olup olmadığını belirlemek için yapılan analiz sonuçları	53
Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermesine ilişkin analiz sonuçları.....	53
Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sınıflarına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermemesine ilişkin analiz sonuçları	53
Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin oyun oynadıkları yere göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermemesine ilişkin analiz sonuçları	54
Sıfatlara dayalı kişilik özelliklerinin ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini anlamlı şekilde yordayıp yordadığına ilişkin analiz sonuçları	56
Sıfatlara dayalı kişilik özellikleri ile DOB düzeyleri arasındaki pearson korelasyon istatistik sonuçları.....	56
Sıfatlara dayalı yumuşak başlılık ve duygusal dengesizlik kişilik özelliklerinin DOB düzeylerini yordamasına ilişkin aşamalı çoklu regresyon analizi sonuçları.	57
Sıfatlara dayalı sorumluluk kişilik özelliklerinin DOB düzeylerini yordamasına ilişkin bulgular.	58
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	59
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	59
Sonuç.....	59
Tartışma	60
Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin bulgularının tartışması ve yorumlanması.	60
Araştırmanın demografik özelliklerine ait bulguların tartışması ve yorumlanması. ...	62
Öneriler	64
KAYNAKÇA.....	65
EKLER	75
EK 1. Kişisel Bilgi Formu	75
EK 2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	77
EK 3. Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi	78
Ek. 4 Ölçek Kullanımı İzinleri.....	81
EK 5. Araştırma İzin Yazıları	82
ÖZGEÇMİŞ	85

TABLO DİZİNİ

Tablo 1. <i>Ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri</i>	41
Tablo 2. <i>DOB Gösteren Ergenlerin Cinsiyet Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	42
Tablo 3. <i>DOB Gösteren Ergenlerin Sınıf Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i> ..	42
Tablo 4. <i>DOB Gösteren Ergenlerin Yaş Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i> ..	42
Tablo 5. <i>DOB Gösteren Ergenlerin Anne Eğitim Düzeyi Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	43
Tablo 6. <i>DOB Gösteren Ergenlerin Baba Eğitim Düzeyi için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	43
Tablo 7. <i>DOB Gösteren Ergenlerin Oyun Oynanan Süre Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	44
Tablo 8. <i>DOB Gösteren Ergenlerin En Çok Oynanan Oyun Türü için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	44
Tablo 9. <i>DOB Gösteren Ergenlerin Oyun Oynanan Yer Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	44
Tablo 10. <i>DOB Göstermeyen Ergenlerin Cinsiyet Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	45
Tablo 11. <i>DOB Göstermeyen Ergenlerin Sınıf Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	45
Tablo 12. <i>DOB Göstermeyen Ergenlerin Yaş Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	45
Tablo 13. <i>DOB Göstermeyen Ergenlerin Anne Eğitim Düzeyi için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	46
Tablo 14. <i>DOB Göstermeyen Ergenlerin Baba Eğitim Düzeyi Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	46
Tablo 15. <i>DOB Göstermeyen Ergenlerin Oyun Oynanan Süre Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	46
Tablo 16. <i>DOB Göstermeyen Ergenlerin En Çok Oynanan Oyun Türü Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	47
Tablo 17. <i>DOB Göstermeyen Ergenlerin Oyun Oynanan Yer Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri</i>	47
Tablo 18. <i>Verilerin Normallik Dağılımı</i>	50

Tablo 19. Ergenlerin DOB Düzeylerinin Cinsiyet Değişkenine Göre t Testi Sonuçları	53
Tablo 20. Ergenlerin DOB Düzeylerinin Sınıf Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları	54
Tablo 21. Ergenlerin DOB Düzeylerinin Oyun Oynama Yer Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları	54
Tablo 22. DOB Düzeylerinin Oyun Oynama Yer Değişkenine Göre LSD Analizi Sonuçları	55
Tablo 23. Sıfatlara Dayalı Kişilik Özellikleri İle Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Pearson Korelasyon İstatistik Sonuçları	56
Tablo 24. Yumuşak Başlılık ve Duygusal Dengesizlik Kişilik Özelliklerinin DOB Düzeylerini Yordamasına İlişkin İstatistik Sonuçları	57
Tablo 25. Sorumluluk Kişilik Özelliğinin DOB Düzeylerini Yordamasına İlişkin İstatistik Sonuçları	58

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Çoklu regresyon analizinde normallik dağılımları	51
---	----



KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

Ed: Editör

Akt: Aktaran

TDK: Türk Dil Kurumu

APA: American Psychological Association – Amerikan Psikoloji Birliđi

WHO: World Health Organization – Dünya Sađlık Örgütü

DOBÖ: Dijital Oyun Bađımlılıđı Ölçeđi

DOB: Dijital Oyun Bađımlılıđı

SDKT: Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi



BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş

Araştırmanın Konusu ve Problemi

Teknolojik ve sosyal gelişmeler; insanların bakış açıları, hayat tarzları ve sosyal yaşamları üzerinde çeşitli etkilere ve değişikliklere neden olmuştur. Günümüzde teknikte yaşanan baş döndürücü gelişmeler, bilimde yaşanan ilerlemeler ve ortaya çıkan yeni icatlar toplumsal yapıyı da etkilemiştir. Küreselleşen dünya beraberinde “bilgi toplumlarını” ortaya çıkarmış, teknoloji yaşamın her alanında kendini göstermeye başlamıştır (Tozlu, 2014).

Bu değişimlerle birlikte teknolojik araçlar insanların yaşamlarına girmiş ve bilgi, hizmet, iletişim, endüstri, sağlık, eğlence gibi birçok alana sınırsız ulaşım olanakları oluşturmuştur. Değişen toplumsal yapıda bilgisayar, dizüstü bilgisayar, televizyon, internet, akıllı cep telefonları, dijital müzik çalarlar, video oynatıcılar vb. birçok teknolojik araç hayatı kolaylaştıran unsurlar olarak insanların yaşamlarının merkezine yerleşmişlerdir. Bunların arasında bilgisayar ve internet insanların yaşamlarını kolaylaştırmasının yanı sıra boş zamanları değerlendirmede oyun ve eğlence aracı olarak da görülmüşlerdir.

Hemen hemen her yaştan kullanıcısı olan bilgisayar ve internet günümüzde özellikle teknolojiyle iç içe bir ortamda doğup büyüyen çocuk ve gençler arasında oyun aracı olarak hızla yayılmaya başlamıştır. Geçmişte sokaklarda, parklarda vb. yaşlılarla etkileşimde bulunularak oynanan geleneksel oyunlar; teknolojik ilerlemeler, kentleşme, oyun parklarının azalması gibi nedenlerle birlikte şekil değiştirmiş; bilgisayar ve internet aracılığıyla da dijital bir boyut kazanmıştır (Horzum, 2011). Böylece “dijital oyun” olarak adlandırılan yeni bir kavram ortaya çıkmıştır. Çeşitli çalışmalar bu tür dijital oyunlara özellikle gençlerin ilgi gösterdiklerini ve oyuna harcanan sürenin giderek arttığını göstermiştir (Durdu, Hotomaroğlu, & Çağıltay, 2005; Gentile, 2009; Rideout, Foehr, & Roberts, 2010; Tüzün, 2006)

Oyunun normal seviyelerde ve sürelerde oynandığı zaman faydalarının olduğu çeşitli çalışmalarla gösterilmiştir. Duygusal boşalma, rahatlama (Green, & Bavelier 2003; Prot, Anderson, & Gentile 2014), öğretim amaçlı oyunların öğrenme sürecine yaptığı olumlu katkılar (Aşkar, 1992; Chuang & Chen, 2007; Demirel, Seferoğlu, & Yağcı, 2002; Horzum, Ayas, & Çakır Balta, 2008; Norman, 1993) bunlardan bazıları olsa da; aşırı oyun oynamanın zaman içerisinde oyun oynama isteğini ve süresini kontrol edememe, bıraktığında yoksunluk

belirtileri yaşama, oyunu diğer etkinliklere tercih etme, günlük hayattaki görev ve sorumluluklarını aksatma gibi sonuçlarla karşılaşılana oyun bağımlılığına dönüşme ihtimali vardır.

Oyun bağımlılığı ile ilişkili birçok faktörden söz etmek mümkündür. Bu faktörlerden birisi de kişilik olarak düşünülebilir. Oyun bağımlılığın birçok kişilik özelliği ile ilişkisi bulunmaktadır. Sanal bir kişilik yaratma imkanından dolayı içe dönük kişilik yapısının oyunlara yöneldiği (Fest, Scharkow, & Quandt, 2013; Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009; Rehbein, Kleimann, & Mössle, 2010); narsistik kişilik yapısının da çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif ilişki içinde olduğu yapılan çalışmalarla ortaya koyulmuştur (Kim, Namkoong, Ku, & Kim, 2008). Ayrıca kişilik tipleri ve oyun türleri değiştikçe video oyunu bağımlılık seviyesinde farklılık gösterdiği belirtilmektedir (King, Delfabbro, & Griffiths, 2013).

Kişilik; birçok yönü bulunan karmaşık bir kavramdır. Aynı olaya farklı insanların verdikleri tepkilerin de farklılık göstermesi; her insanın kendine has tutum, davranış ve özelliklere sahip olması psikolojideki bilim insanlarını kişilik ile ilgili çeşitli çalışmalara yöneltmiştir. Bu konuda ortaya koyulan çok sayıda çalışma bulunmasına rağmen bunların arasında “beş faktör kişilik modeli” kişiliği genel bir çerçeveden ele alarak beş temel faktöre dayandırması, kişilik ile davranış ilişkisine sistematik bir çerçeve çizmesi, farklı görüşler arasında nispeten bütünlük sağlaması gibi nedenlerle dikkat çekmiş ve son zamanlarda sıklıkla kullanılan bir kişilik modeli haline almıştır (Atkinson, Atkinson, Smith, & Hoeksema, 1999).

“Kişilik” kavramı bireyi diğer insanlardan ayıran, onu tek ve biricik yapan bütün özellikleri içermektedir. Bu yönüyle çok geniş kapsamlı bir terimdir. Bir insanın bir şeyi niçin yaptığını veya yapmadığını anlayabilmek, aynı zamanda gelecekteki yapabileceği şeyleri önceden kestirebilmek için kişiliği anlamak önem arz eder. İnsanların davranışlarının altında yatan nedenleri anlamada birincil öneme sahip olan “kişilik” kavramının “bağımlılık” kavramı ile de yakından ilişkili olduğu öngörülebilir. Bu sebepten araştırmada bireylerin kişilik özelliklerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerinde yordayıcı etkisinin olduğu varsayımından yola çıkılmıştır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı; ergenlerde beş faktör kişilik özelliklerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi olarak belirlenmiştir.

Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır;

1. Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
2. Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri öğrenim gördükleri sınıflarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
3. Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri oyun oynadıkları yere göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
4. Sıfatlara dayalı kişilik özellikleriergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini anlamlı şekilde yordamakta mıdır?

Araştırmanın Önemi

Ergenlik dönemi yetişkinliğe adımda geçiş dönemi olarak kabul edilebilir. Çünkü ergenler yetişkinlikle çocukluk arasında bir yerdedir. Fiziksel, biyolojik ve psikolojik değişimler bu dönemde yoğun olarak gerçekleşir. Büyüme ve gelişme hız kazanır. Bu yüzden ergenlik birçok genç için çalkantılı yaşantılara sahne olur. Ergenler yaşadıkları bu çalkantılı dönemin sonunda kendine has davranış kalıpları oluşturur. Çeşitli alışkanlıklar, tutum ve beklentiler, davranış kalıpları ergenlik döneminde oluşmaya başlar. Ergenlik döneminde benimsenen bu davranış şekilleri, tutum ve inançlar kişiliğin temellerini oluşturarak yetişkinliğe taşınır. Bu özellikleri itibariyle ergenlik dönemi kişilik özelliklerinin şekillenmesi ve benimsenmesi açısından önem arz etmektedir.

Ergen bir yandan vücudunda meydana gelen değişimlere uyum sağlamaya çalışırken, bir yandan da sosyal yaşamın ona yüklediği görev ve sorumluluklarını yerine getirmeye ve bu süreçte yaşadığı güçlüklerin üstesinden gelmeye çabalar. Bir yönüyle kendisini, çevresini ve diğer insanları keşfetmeye ve tanımaya çalışır. Yeni ve farklı özellikler, davranışlar geliştirir. Elbette bu zorlu süreçte yanlış alışkanlıklar daedinebilir ve davranış bozuklukları geliştirebilir. Günümüz dünyasının temel sorunlarından birisi olan bağımlılık da bunlardan bir tanesidir. Birçok bağımlılık türünün arasında özellikle son yıllarda gençler arasında giderek yaygınlaşan aşırı oyun oynama davranışı sonucu ortaya çıkan, beden ve ruh sağlığını tahrip eden oyun bağımlılığı dikkat çekmeye başlamıştır.

Oyun bağımlılığı; kişiyi sosyal yaşamdan koparan, günlük görev ve sorumlulukları aksatan bir durumdur. Bu sebeplerden dolayı oyun bağımlılığının özellikle lise çağında bulunan ergenler için akademik başarı, öğrenme ve eğitsel performans üzerinde olumsuz etkileri olacağı açıktır. Nitekim yapılan çalışmalarda da oyun bağımlılığının öğrencilerin okul başarısı üzerinde olumsuz etkilerinin olduğu gösterilmiştir (Horzum, 2011; Kubey, Lavin, & Barrow, 2001; Young, 1996). Eğitim ve öğretimin temel amacı kalıcı öğrenmeler sağlamak ve

akademik başarıyı arttırmak olarak düşünüldüğü zaman oyun bağımlılığıyla ilişkili kavramları ve risk faktörlerini tespit etmek eğitim öğretim açısından önem arz edeceği görülebilir.

Ayrıca oyun bağımlılığının agresif düşünce ve davranışları arttırdığı (Anderson, Carnagey, Flanagan, Benjamin, & Eubanks, 2004; Bartholow, Sestir, & Davis, 2005; Caplan, Williams, & Yee, 2009; Kim *vd.*, 2008); anksiyete ve depresyona yol açtığı (Mentzoni, Brunborg, Molde, Myrseth, Skouveroe, Hetland, & Pallesen, 2011); fiziksel, psikolojik ve sosyal olumsuz etkilerinin olduğu (Horzum, 2011); epilepsi nöbeti, kan dolaşımı ve kalp rahatsızlığı, sosyal izolasyon ve sosyal becerilerde gecikme ve okul çalışmalarında ihmal (Griffiths, & Davies, 2005; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross, 2000) ; depresyonu tetikleme veya semptomları kötüleştirme (Griffiths, 2000; Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, & Van de Mheen 2010; Wei, Chen, Huang, & Bai, 2012) gibi olumsuz sonuçları olabildiğinden dolayı oyun bağımlılığıyla ilişkili faktörlerin belirlenmesi önem arz etmektedir.

Yurt içi ve yurt dışı çalışmalar incelendiğinde genel olarak internet ve oyun bağımlılığının olumsuz sonuçlarıyla ilgili araştırmaların yapıldığı görülmüştür. Bununla birlikte oyun bağımlılığıyla ilişkili faktörler ve risk gruplarıyla ilgili araştırmalar sınırlıdır. Bu konuda ailelerin ve eğitimcilerin bilinç düzeyini yükseltmek, önleyici çalışmalar gerçekleştirebilmek ve daha kapsamlı bir anlayış geliştirebilmek için daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Daha önce de belirtildiği gibi oyun bağımlılığıyla ilişkili faktörlerden birisinin de beş faktör kişilik yapısı olduğu düşünülmektedir. Alanyazın tarandığında yurt içinde beş faktör kişilik yapısı ile internet, alkol, madde, instagram, cep telefonu vb. bağımlılıklar arasındaki ilişkiler araştırıldığı halde oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmaya rastlanmamıştır.

Bu araştırmada; ergenlerin kişilik özelliklerinin oyun bağımlılık düzeyleri üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Gerçekleştirilecek bu çalışmada elde edilecek verilerin gelecek araştırmalar için kaynaklık edeceği, yeni çalışmaların önünü açacağı, uzmanlara (psikolog, psikiyatr, psikolojik danışman, eğitimci ve doktorlar vb.) ve ailelere yol göstereceği düşünülmektedir.

Sayıtlar

Araştırmada;

Araştırmanın örnekleminin evreni temsil ettiği,

Ergenlerin veri toplama araçlarında yer alan maddeleri gönüllü olarak doğru ve yanlışlikle yanıtladığı,

Katılımcıların dijital oyun türleri hakkında bilgi sahibi oldukları varsayılmaktadır.

Sınırlılıklar

Araştırmanın örneklemini 2017-2018 eğitim öğretim yılında Erzurum'da öğrenim gören 520 öğrenci ile sınırlıdır.

Araştırma lise öğrencilerinin demografik özelliklerini ölçmek amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmış kişisel bilgi formundan, oyun bağımlılık düzeylerini ölçmek için kullanılan tek faktörlü Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden ve kişilik özelliklerini belirlemek için kullanılan beş boyutlu Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi'nden elde edilen verilerle sınırlıdır.

Tanımlar

Oyun: İstekli ve özgür olarak yapılan, mutluluk verici, çocuğun fiziksel, sosyal, biyolojik, psikolojik gelişim alanlarını uyararak, becerileri kadar duygularını da geliştiren etkinlikler (Razon, 1985).

Dijital oyun: Kullanıcıların görsel bir ortamda kullanıcı girişi yaptıkları, çeşitli teknolojiler kullanılarak programlanmış oyunlar (Çetin, 2013).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Bireyin uzun süreli olarak oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek yaşantısıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı sorumluluklarını aksatması ve oyun oynamayı diğer etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçları olan durum (Horzum, 2011).

Beş Faktör Kişilik Modeli: Kişiliğin beş temel faktörle (duygusal dengesizlik /nevrotizm, dışadönüklük, deneyime açıklık, yumuşak başlılık, sorumluluk) açıklanabileceğini savunan kişilik modeli (John & Srivastava, 1999).

İKİNCİ BÖLÜM

Kuramsal Çerçeve ve Alan Yazın Derleme

Kişilik

“Kişilik” sözcüğü günlük hayatta sıkça kullanılan bir terimdir. Öyle ki insanlarla ilgili genel izlenimleri aktarmak için “kişiliksiz” veya “çok kişilikli” gibi betimlemeler kullanılır. Ayrıca günlük hayatta “saldırgan kişilik” , “uyumlu kişilik” gibi sıfatlarla da kişinin en belirgin özelliği ifade edilmeye çalışılır. Ne var ki psikolojide “kişilik” sözcüğü bu kullanımlardan çok daha geniş ve kapsamlı bir terimi ifade eder (İnanç, & Yerlikaya, 2010). “Kişilik” o kadar geniş kapsamlı bir terimi ifade etmektedir ki dünyada milyarlarca insan olmasına rağmen hiç kimsenin kişiliği diğeriyle aynı değildir.

“Kişilik” kelimesinin kökleri eski Yunancada tiyatro oyuncularının sahnede oynadığı tipleri anlatmak için kullandığı “maske” anlamına gelen “persona” sözcüğüne dayanmaktadır (Köknel, 1999). Daha sonraları persona sözcüğü gerçek tavır ve tutumları anlatmak için kullanılmaya başlanmıştır. Batıda “personalite” olarak karşılık bulan kişilik kelimesi Türkçede ise “belirgin özellik” anlamına gelen “şahsiyet” sözcüğünün karşılığı olarak türetilmiş ve günümüzde “bireylere özgü belirgin özellik, manevi ve ruhsal niteliklerinin bütünü” anlamında hala kullanılmaya devam etmektedir (TDK, 2011).

Terim anlamında ise kişilik özellikleri denilince genellikle kişilerin duygu, düşünce ve davranışlarındaki bireysel farklılıklar anlaşılrsa da literatürde kişilik ile ilgili ortak bir tanım bulunmamaktadır. Kişilik; kişinin çevresiyle uyumunu belirleyen kendisine özgü davranış kalıpları ve düşünme biçimleri olarak tanımlanmıştır (Atkinson, Atkinson, & Hilgard, 1995) . Cüceloğlu’na (2010) göre kişilik, iç ve dış çevreyle kurulan, ayırt edici, tutarlı ve yapılaşmış özelliklere sahip bir ilişki biçimi olarak görülürken; Allport’a (1961) göre, bireyin karakteristik davranış ve düşüncesini belirleyen psiko-fizik sistemlerin dinamik organizasyonudur.

Cicarelli ve White (2016) ise kişiliği her bireyin yaşamı boyunca kendine özgü düşünme, davranma ve hissetme biçimi olarak değerlendirmiş ve davranışları açıklamada büyük öneme sahip olduğundan psikolojide görece canlı kalan bir konu olduğunu belirtmiştir. Bir başka tanımda ise kişilik; bir insanı objektif ve subjektif yanlarıyla diğerlerinden farklı kılan duygu, düşünce, tutum ve davranış özelliklerinin tümü olarak tanımlanmıştır (Köknel, 1999). Ayrıca kişilik; bir kişinin fiziksel ve sosyal ortamıyla etkileşme biçimini tanımlayan

düşünce, duygu ve davranışın ayırt edici ve karakteristik örüntüleri olarak da görülebilir (Atkinson *vd.*, 1995).

Diğer tanımlar incelendiğinde ise oldukça geniş anlamda, geçici ama iş görebilecek şekilde kişiliğin; bireyin veya bireylerin davranışlarının yapısal ve dinamik özelliklerini gösterdiği ifade edilmiştir (Arkonacı, 2005). Baymur'a (1972) göre ise kişilik genel olarak, bir insanın duyuş, düşünüş, davranış tarzlarını etkileyen faktörlerin kendine has örüntüsüdür. Özer (1992) ise kişiliği kişinin ve onun çevresindeki diğerleriyle ilişkisinin özelliğini oluşturan uyum yolları, savunma mekanizmaları ve davranış biçimleri olarak tanımlamıştır. Ona göre kişilik bireyin hem özel hem de ayırıcı davranışlarını kapsamaktadır.

Farklı tanımlar incelendiğinde kişilik özelliklerinin hepsinde ortak olarak bireysel farklılıkların olduğu, bunların organize edildiği ve tutarlı özellikler olduğu sonucuna ulaşılabilir. İnsanlar temelde benzer ihtiyaçlara ve duygulara sahiptir. Bu benzerlikler insanı toplumsal bir varlık kılarak bir arada yaşamayı kolaylaştırır. Ancak bir insan diğerine ne kadar çok benzerse benzesin yine de bireysel farklılıklar söz konusudur. İşte bu bireysel farklılıklar da kişilik özelliklerinden ileri gelir. Kişilik; bireyin özgün, biricik ve kendine has özelliklerini içerir. Bireysel farklılıklar kişiyi bir yandan diğer insanlardan ayırırken diğer taraftan da tek ve benzersiz kılar (Cüceloğlu, 2010).

Kişiliğin bir diğer ortak özelliği de tutarlı olmasıdır. Bu kavramla ifade edilen şey kısaca; kişinin bir ortamdan diğerine geçtiği zamanlarda ve farklı durumlarda benzer şekilde davranacağıdır. Bu sayede kişinin davranışlarının önceden kestirilebileceği varsayılır (Atkinson *vd.*, 1995). Ancak tutarlılık kişinin her zaman aynı davranışları sergileyeceği anlamına gelmez. Bazen insanlar genel davranışlarının dışına çıkabilir. Örneğin; yardımsever birinin sinirli olduğu bir zamanda yardıma muhtaç birine yardım etmeyi reddetmesi onun tipik kişilik özelliğini değiştirmez. O halde “tutarlılık” ; bir davranışın tipik ve belirli durumlarda sık sık gösterilmesini ifade etmektedir (Cüceloğlu, 2010).

Bireylerin duygu, düşünce, algı, tutum ve davranışları arasında uyum olması beklenir. O halde bir kişi hissettiği gibi davranacak, algısıyla paralel bir düşünce sistemi geliştirecektir. Bu da kişiyi hayatı boyunca diğer insanlardan ayıran temel kişilik özelliklerini oluşturacaktır. Öyleyse davranışlar arasındaki tutarlılığın, yani birbiriyle uyumlu davranış kalıplarının, bireylerin kişilik özellikleri ile ilgili ipuçları sunacağı öngörülebilir. Ancak yapılan araştırmalar, çoğu durumlarda kuramların ya da sezgilerimizin öngördüğü kadar çok kişilik tutarlılığının olduğunu gösterememiştir. Bu nedenle kişiliğin tutarlılığı, psikologlar arasında çok tartışılan bir konudur (Atkinson *vd.*, 1995).

Kişiden kişiye bireysel farklılıklar gösteren bu tutarlı davranış kalıpları; aynı zamanda sistemli bir biçimde organize edilmiştir. Bu organizasyon açık ve gözlenebilir davranışları bütünleştirmektedir. Bu nedenle birçok tanımda kişilik, bir çeşit kuramsal (hipotetik) yapı ya da organizasyon olarak ele alınmıştır (İnanç, & Yerlikaya, 2010). Bu sistemli organizasyonda birçok birim birbirine bağlantılı olarak bir örüntü geliştirmiştir. Bir kişiyi aynı anda “sakin, saldırgan, uysal ve geçimsiz biri” olarak tanımlayamamamız kişiliğin birbiriyle tutarlı bir organizasyon içerisinde bulunduğu bir göstergesidir (Cüceloğlu, 2010).

Kişiliğin ne olduğunun tam olarak anlaşılmasının bir nedeni, kişiliği tam ve bilimsel olarak ölçmenin hala zor olması ve kişilikle ilgili farklı birçok bakış açısının bulunması olarak düşünülebilir. Kişilik ancak bireyin bir kişi ya da kişilerle ilişkisinde ortaya çıkar. Yani bir insanın kişiliğinden, ancak girdiği ilişkilerdeki davranışlarına bakarak söz edilebilir (Özer, 1992). Bu yüzden de kişilikle ilgili tam ve net bir ölçüm yapmak güçtür. Diğer bir neden olarak da “karakter” ve “mizaç” gibi terimlerin zaman zaman kişilikle eş anlamlı olarak kişiliğin yerine kullanılması gösterilebilir.

Mizaç ya da huy, günlük hayatta kişiye özgü, sınırlı, belirli duygusal tepkilerin nitelik ve nicelik bakımından değişmesidir (Köknel, 1999). Birçok mizaç tiplerinden bahsedilir. Eğer bir insan genel özellik olarak neşeli ise, neşeli olmak onun yerleşik bir görünüşü haline gelmişse, o insana “neşeli” insan denir. Tıpkı bunun gibi bazı insanlar da ciddi görünüşlü, asık suratlı, sinirli olabilirler. İnsanın bu tip özelliklerinin bazıları için “yaratılış özelliği” denilebilir (Özer, 1992).

Mizaç; bir insanın organik ve doğuştan gelen fizyolojik niteliklerle ilgili tutumlarıdır. Daha çok iç ve dış uyarıcıların insanda uyandırdığı duyguların çeşitli nitelikleri olarak tanımlanır. Yani kısaca duyguların şiddeti, sürekli olup olmaması, çabuk uyanıp uyanmaması olarak düşünülebilir (Özer, 1992). Mizaç; kişiliğin doğuştan getirilen ham maddesi ve yapıtaşı olarak düşünülebilir. Mizaç; kişinin doğduğu toplumsal çevresiyle uyumunda önemli bir faktördür. Kişinin toplumsal yaşantısında ve girdiği ilişkilerde vereceği tepkilerin aralığını mizaç belirler. (Uzunoğlu, 2006a).

Karakter ise insanın bedensel, duygusal ve zihinsel etkinliğine çevrenin verdiği değerdir. Karakter kişisel özellikler ve çevrenin değer yargılarının toplamından oluşur (Köknel, 1999). Yani karakterin bir kısmı mizaçla beraber doğuştan getirilirken, büyük bir kısmı ise eğitim, öğretim ve terbiye yoluyla çocuğa kazandırılır. Karakter insanlara kişiliklerinin değiştirebilme imkanı sunması, mizaçtaki olumlu özelliklerden faydalanmayı, istenmeyen olumsuz eğilim ve içgüdüsel özelliklerini ise baskılanmasını sağlaması açısından

oldukça büyük bir öneme sahiptir. Bu anlamda karakter, kişiliğin iyi ve kötü yanlarını düzenler (Uzunoğlu, 2006a).

Karakter sözünü kişilikten ayıran en önemli yön çoğunlukla ahlaki bir anlam ihtiva etmesidir. Yani ahlaksal özellikleri anlatmak için daha çok karakter terimi tercih edilir. Bir kişiye “karakterli” veya “karaktersiz” denildiği zaman kişinin davranışlarının toplumda değer verilen ahlak kurallarına uygun olup olmadığına, sosyal değerler sistemini benimseyip benimsemediğine bakılarak karar verilir. Öyleyse karakterin küçük yaşlardan itibaren sosyal yaşantılar sonucu birtakım değer yargılarının benimsenmesi sonucu geliştiği söylenebilir. Elbette benimsenen değer yargıları kişiliğin bir bölümünü oluşturur. Ancak kişilik karakteri de içerisine alan çok daha kapsamlı bir terimi ifade eder (Baymur, 1972; Özer, 1992).

İnsanların karakteri çevre ile etkileşim sonucunda olduğundan mizaca oranla çok daha kolay değişebilir. Karakterin oluşumu ilk yıllarda yoğun olarak olsa bile sonraki yıllardaki sosyal ahlaksal ve dinsel eğitimle yoğun bir ilişkisi olduğu yadsınamaz bir gerçektir (Zangwill, 2009). O halde çocuğun aldığı okul eğitiminin, ailesinin ve hatta yaşadığı toplumun türlü yollardan karakterini şekillendirdiği ve şekillenen halinin olgunluk yaşlarından sonra daha az değişme gösterdiği söylenebilir. Sonuç olarak mizaç da karakter de kişiliğin alt boyutları olarak kabul edilebilir.

Kişiliği Etkileyen Faktörler

Kalıtım.

Bazı kişilik özelliklerin ana babadan çocuklara miras kaldığı oldukça yaygın bir düşüncedir. Bu bakış açısında sadece boy, göz rengi, saç rengi gibi fiziksel özellikler değil, bazı kişilik özellikleri de kalıtımla birlikte gelir. Yeni doğan bebekler dahi birbirinden farklı bazı özelliklere sahiptir. Bazı bebekler daha hareketliken, bazıları daha sakin; bazıları tanımadıkları insanlar karşısında huzursuzlaşırken, bazıları yabancı kişilere hemen alışır. Bu da insanların daha dünyaya ilk geldikleri andan itibaren kalıtsal özellikleri taşıdıkları düşüncesini doğurmuştur (Gençtanırım- Kurt, & Çetinkaya- Yıldız, 2017).

Kalıtımın kişilik üzerindeki etkisiyle ilgili araştırmalar genelde ikiz çocuklar ve evlat edinilen bireylerle yapılan çalışmalara dayanır. Tek yumurta ikizleri köken olarak tek yumurtadan döllendikleri için genetik materyalin tamamını paylaşırken, çift yumurta ikizleri sadece yarısını paylaşır. Araştırmacılar özellikle aynı ortamda büyüyen ikizler bulunduğu, tek yumurta ikizlerini çift yumurta ikizleriyle karşılaştırarak, genetik etkilerin kişilik de dâhil olmak üzere çeşitli özellikler üzerindeki kanıtlarını bulabilirler (Cicarelli, & White, 2016).

Buna örnek olarak Tellegen ve arkadaşlarının (1988) yaptıkları çalışma gösterilebilir. Bu çalışmada beraber ve ayrı yaşayan tek ve çift yumurta ikizlerinin birbirleriyle kişilik özellikleri benzerlikleri bakımından karşılaştırılmıştır. Yapılan karşılaştırmalar sonucunda geleneksellik, sosyal güç gibi bazı kişilik özelliklerinin kalıtımla beraber açıklanabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Bununla beraber başarı, sosyal yakınlık gibi bazı kişilik özelliklerinin ise kalıtımla daha az ilişkili olduğu görülmüştür. Ayrıca bu çalışma ile tek yumurta ikizlerinin çift yumurta ikizlerine oranla daha benzer oldukları sonucu da elde edilmiştir (akt. Cicarelli, & White, 2016).

Evlat edinme çalışmalarında ise genel olarak evlatlık verilen kişinin kişilik özelliklerinin biyolojik ebeveynlerine ve onu evlatlık olarak büyüten, yetiştiren ebeveynlerine ne ölçüde benzediği üzerinde incelemeler gerçekleştirilir. Evlat edinme çalışmaları ikiz çalışmalarından elde edilen bulguları doğrulamıştır. Genetik etkiler, paylaşılan ve paylaşılmayan çevreye bakılmaksızın kişilik gelişimini etkiler (Hershberger *vd.*, 1995; Loehlin *vd.*, 1985; Loehlin *vd.*, 1998). Bu tarz çalışmalarda çekingenlik (Plomin *vd.*, 1988), saldırganlığın (Brennan *vd.*, 1997) genetik temele dayandıkları görülmüştür (akt. Cicarelli, & White, 2016; Atkinson, & Hilgard, 2012).

Çevre.

İnsanlar yaşamları boyunca geniş bir yelpazede değişkenlik gösteren deneyimler yaşar, başkalarından ve dünyadan oldukça farklı tepkiler alır. Örneğin bir savaş şehri olan Bosna'da doğup büyüyen bir çocuk, Amerika'da yetişen bir çocuktan farklı bir dünya görüşü geliştirecektir. Alkolik babasından sık sık dayak yiyerek büyüyen bir çocuk da kuşkusuz sevecen ve destekleyici bir ailede yetişen çocuğa göre farklı bir bakış açısına sahip olacaktır. Bu tür yaşantılar da kişilerin insanlara, olaylara ve kendine dair bakış açısını ve davranışlarını, dolayısıyla da kişiliğini şekillendirecektir (Miller, & Shelly, 2007).

Çevrenin kişilik üzerindeki etkisi kişiden kişiye farklılık gösterdiği düşünülebilir. Bazı insanlar çevrenin etkisini kişiliklerine daha çok yansıtırlarken bazılarında kalıtsal etkiler daha yoğun şekilde ortaya çıkabilmektedir. Ancak genel bir ifadeyle mizaç ve çevresel özelliklerin birbirleri ve kişilik üzerinde karşılıklı etkilere sahip olduğu söylenebilir. Burada çevre ile kastedilen şey aile, kültür ve sosyal çevre olarak düşünülebilir.

Kişiliğin belirlenmesinde genetik ve çevresel etkiler doğum anından itibaren karşılıklı olarak etkilere sahiptir. Bazı kalıtsal özelliklerin ortaya çıkması için uygun çevresel koşulların oluşması gerekmektedir. Örneğin; alkol bağımlılığına eğilimli olarak dünyaya gelen bir çocuk, alkole maruz kalmazsa bu özelliği ortaya çıkmayabilir. Benzer şekilde kalıtımla gelen

zekâ düzeyi yüksek bir çocuk ona uygun bir ortam sağlanmazsa zekâ düzeyini yeterince açığa çıkarmayabilir (Atkinson, & Hilgard, 2012).

Aile.

Aile, sosyal düzenin bir organizasyonudur. Çocuğun ilk öğrenmeleri aile içerisinde gerçekleşir ve belirli davranış kalıpları aile içerisinde kazanılır. Bununla beraber bireyler ilk eğitimlerini ailede alır ve aile çocuğun gördüğü ilk çevresi olarak kabul edilir. Çocuğun bilişsel, duygusal, davranışsal ve toplumsal gelişimi için aile birincil öneme sahiptir. Ailenin çocuğa yaklaşım şekli, iletişimi ve çocuğu yetiştirme biçimi çocuğun gelişimi ve kişiliği üzerinde etkilere sahiptir. İşte bu nedenlerden dolayı aile çocuğun kişiliğinin şekillenmesine yardımcı olan bir misyon üstlenmiştir (Sezer, 2010)

Ailenin kişilik üzerindeki etkilerini araştıran bir çalışma Prevoo ve Ter Weel (2015) tarafından ayrılık, boşanma, ve ebeveynin ölümünün çocuğun kişiliği üzerindeki etkisi boylamsal olarak incelenmiştir. İlki 1970 sonuncusu 1986 yılında olmak üzere 5 yılda bir 18000 çocuktan toplanan verilerle ayrılık, boşanma ve ebeveynlerden birinin ölümünün katılımcıların kişilik gelişimi (öz saygı, içsel kontrol odağı, ve davranışsal problemler) üzerindeki etkisini araştırılmıştır. Yapılan çalışmanın sonucuna göre boşanmanın kişilik gelişimi üzerindeki etkisinin ebeveynlerin birinin ölümünden daha fazla olduğu görülmüştür. Ayrıca cinsiyete göre oluşan farklılaşmada kız çocuklarının boşanmadan, erkek çocuklarının ise ebeveynin ölümünden daha çok etkilendiği görülmüştür (Akt. Gençtanırım- Kurt, & Çetinkaya- Yıldız, 2017).

Sosyal çevre.

Daha önce de belirtildiği gibi çocuğun girdiği ilk sosyal çevre ailesidir. Toplumsallaşmanın temelleri aile içerisinde atılır. Bu yüzden de anne ve baba sosyalleşmenin ilk kaynaklarını oluşturur. Daha sonra sırasıyla akrabaların oluşturduğu geniş aile, arkadaş çevresi, okul çevresi ve iş çevresi de bireylerin hayatına girerek toplumsallaşma büyüyerek devam eder. Kişi toplumsal değer ve normları bu süreçte edinir. Dolayısıyla girilen bu çevreler bireyin bakış açısı ve davranışları üzerinde de belirleyici olur. Bu da kişilik özellikleri üzerinde çeşitli etkilere neden olur (Sezer, 2010).

Sosyalleşme sürecinde bireyin öğrenmeleri ve öğretimleri taklit yoluyla gerçekleşir. Bireyler küçük yaşlardan itibaren ailesini ve çevresini gözlemleyerek taklit eder. Bu dönem de kişinin geliştirdiği birçok özelliğini belirler. Çocukluğun diğer dönemlerinden itibaren oyun arkadaşları, okul çevresi, içine girdiği çeşitli farklı çevreler de sosyalleşme sürecinde etkili

olurlar. Gözlem ve taklit yoluyla gerçekleşen öğrenmeler davranışlar üzerinde belirleyici olur ve kişiliği şekillendirir. O halde kişilik bir anda kazanılıp biten bir şey değildir. Yaşam boyu öğrenilen her yeni şeyin, değişen koşulların kişiliğe eklenmesiyle birlikte devam eder (Özer, 1992).

Kültür.

Bahsedilen aile ve sosyal çevre kültürel özelliklerden bağımsız bir şekilde düşünülemez. Çünkü her birey belli bir kültürün içerisinde doğar, o kültürün belirli özelliklerini kazanır. Yani bir yönüyle toplumların kültürü, aile ve sosyal çevre üzerinde de belirleyici bir rol üstlenmiştir. Çünkü bireyci ya da toplulukçu kültürler toplumu etkilediği gibi toplumun en küçük yapı taşı olan aileyi de etkiler ve yaşantıları üzerinde belirleyici olur. Aileye yansıyan bu kültürel özellikler çocuk yetiştirme biçimini de belirleyeceğinden bireylerin kişilikleri üzerinde de etkilere sahip olur (Özer, 1992).

Değişik toplum ve kültürlerin kendine ait ayırt edici değerler yargıları, ahlak anlayışı ve davranış biçimleri bulunur. Bu kültürel özellikler çocukların alacağı eğitimden, ailelerin çocuk yetiştirme stillerine varıncaya kadar birçok şey için temel oluşturur. Böylece kültür sosyalleşme süreci yoluyla bireylerin kişiliklerinin gelişmesine yardımcı olur (İlbars, 1987).

Kültür ile ilgili yapılan çalışmalarda temelde kültürel psikoloji ve kültürlerarası psikoloji yaklaşımları kullanılır. Kültürlerarası psikolojiye göre kişilik evrenseldir ve kültürden kültüre farklılık göstermez. Ancak tersine kültürel psikoloji farklı kültürlerde farklı kişilik özelliklerinin ortaya çıkacağı görüşünü savunur (Gençtanırım- Kurt, & Çetinkaya-Yıldız, 2017).

Kişiliğe Farklı Yaklaşımlar

Psikodinamik yaklaşım.

Kişiliğe psikodinamik yaklaşımların dayandığı temel fikir; düşündüğümüz ve yaptığımız pek çok şeyin bilinçaltı bir süreç tarafından yönlendirildiğidir. İnsan davranışını bilinç ve bilinçdışı zihin arasında görüp, çatışmaları içeren dinamik bir etkileşim olduğunu belirtmişlerdir (Myers, & Dewall, 2016). Öncüsü Sigmund Freud 19. yüzyılın sonlarında psikoloji alanında devrim yaparak dönemin en önemli isimlerinden birisi olmuş ve kendinden sonraki birçok kuram için temel oluşturmuştur (Atkinson, & Hilgard, 2012).

Psikodinamik kuram insanın dünyaya içgüdüler ve dürtülerle donatılmış olarak geldiğini ve ihtiyaçlarını en kısa zamanda doyumaya yönelik haz ilkesiyle hareket ettiğini ileri sürer. İhtiyaçları doyumaya yönelik çalışan haz ilkesi, bunu sosyal olarak kabul

edilebilir bir şekilde yapmasını söyleyen gerçeklik ilkesiyle çatışır. Ayrıca Freud insanların kalıtsal olarak cinsel yaratıklar olduğunu ve bebeklerin ve küçük çocukların bile cinsel itkilerinin olduğunu ileri sürmüştür (Murdock, 2012).

Kişiliğin merkezine bilinci değil bilinçdışı süreçleri koyan Freud; insanı bu bilinçdışı süreçlerin yönlendirdiğini savunarak yaygın görüşün dışına çıkmıştır. Ruhsal yapımızın bir buzdağına benzediğini belirterek, onun sadece çok küçük bir kısmını farkında olduğumuzu ve aslında davranışlarımızın altında yatan bilinçdışı kuvvetli eğilimler olduğunu vurgulamıştır. Çocukluk çağında cinselliğin varlığı, insanların bilinçdışı saldırganlık ve cinsellik dürtüleriyle yönlendirildiği ve cinsellik üzerindeki aşırı vurgusu ile kendi döneminde oldukça çok tepki toplamış olsa da düşünceleri ile birçok kuramcıya yön vermiş ve psikolojide yepyeni bir kuramın sahibi olmuştur (İnanç, & Yerlikaya, 2010).

Kişiliğin doğası üzerine önceki yıllarda akıl yürütmeler olsa dahi Freud; ilk kapsamlı kişilik kuramının sahibi olarak bu konuda da öncü olmuştur. Freud'un kuramı sadece psikolojide değil sinema, tiyatro, edebiyat, din, politik kampanyalar, reklamcılık gibi birçok alanda etkilere sahip olmuş ve referans noktası olarak kabul edilmiştir. Carl Jung, Karen Horney, Alfred Adler, Eric Erikson ve Sullivan gibi birçok ünlü kuramcı başlangıçta psikoanalitik bakış açısını benimsemiş olsalar da zamanla Freud'dan ayrılmaya ve kendi kuramlarını şekillendirmeye başlamışlardır (Myers, & Dewall, 2016).

Hümanistik (insancıl) yaklaşım.

Sağlıklı gelişim ve ilerleme için doğuştan getirdiğimiz bir potansiyelimiz olduğuna inanır. Fenomenolojik bakış açısını benimser. Kişisel deneyim, farkındalık, özgür irade, yaşamın anlamı gibi konuları ön planda tutar. Kişinin bilinçaltını kısmen göz ardı ederken daha çok farkındalık, öznelik ve insanın bilinç sahibi olarak seçimler yapması gibi özelliklerine vurgu yapar (Uzunoğlu, 2006b). Bu yaklaşıma göre insan gelişme gücünü kendinden alan, oluşum içerisinde olan bir varlıktır (Köknel,1999).

Kişiliğe hümanistik yaklaşıma göre patolojinin nedeni insanda var olan potansiyelin çevresel koşullar yüzünden engellenmesidir. Böyle bir durum sonucunda da kişide benlik algısı ve farkındalık azalmaya başlar ve yaşam anlamını kaybeder. Hümanistik yaklaşımın diğerlerinden farklı olduğu noktalar ise; insana bakış açısının iyimser olması, problemleri çözmeye kişinin doğuştan getirdiği potansiyele olan güven ve kişinin seçme özgürlüğüne inanarak, bireyin kim olduğundan ve vereceği tepkilerden kişiyi sorumlu tutmasıdır (İnanç, & Yerlikaya, 2010).

Hümanistik yönelimli psikologlar; insanların özgür iradelerine ve kendini gerçekleştirme yolları bulma uğraşlarına odaklıdır. Kişiliğin temelini, değişim ve ilerleme için kendini güdüleme yeteneği ve insanın eşsiz yaratıcı dürtülerden oluştuğunu savunmaktadırlar (Pennington, 2003; akt. McGraw-Hill, 2016). Ayrıca insanların bebeklikten itibaren olumlu olana yöneldiği ve olumsuz olandan uzaklaştığını belirtirler. Böylece insanın doğuştan gelen iyiliğini ve üst düzey işlevde bulunma eğilimini vurgularlar. Bu bilinçle canlıların en kötü koşullarda bile olumlu yönde gelişmeye yöneleceği düşüncesini savunurlar (Murdock, 2012).

Hümanistik yaklaşım temelini Avrupa çıkışlı varoluşçu felsefe akımından ve Rogers, Maslow gibi Amerikalı psikologların çalışmalarından almaktadır. Camus, Heidegger, Kierkegaard, Sartre ve Tillich yazılarında hümanistik yaklaşımın birçok konusunu ele almıştır. Ludvig Biswanger, Medard Boss, Victor Frankl ve Rollo May bu yaklaşımı benimseyen başlıca psikologlardır. Freud'un pesimistik görüşlerine karşı çıkan ve varoluşçu felsefeden etkilenerek geleneksel kuramlardan uzaklaşan Maslow ve Rogers da hümanistik yaklaşımın öncülerindedir (İnanç, & Yerlikaya, 2010).

Davranışçı ve sosyal-bilişsel yaklaşım.

Davranışçı yaklaşım kişinin "dışsal" yönüne odaklanarak kişiliği açıklamaya çalışır. Bu yaklaşıma göre kişilik; çevreye gösterilen öğrenilmiş tepkilerin toplamıdır. Düşünce, duygu, güdü, bilinç gibi içsel süreçler gereksiz görülerek ihmal edilmiştir. Bireyin en iyi çevresel özelliklere bakılarak açıklanacağı üzerinde durmuşlardır (McGraw-Hill, 2016). Gözlenebilen ve ölçülebilen davranışları bilimsel yöntemle dayanarak inceler. Bu yaklaşıma göre eylemlerin arkasındaki düşünce ve duygular değil, eylemler önemlidir. Ayrıca bütün davranışların doğduktan sonra öğrenildiğini savunur (Topses, & Serin, 2012).

Davranışçı yaklaşımlar, kişiliği öğrenme perspektifi ile açıklayan yaklaşımlardır. Bunlardan bazıları kişiliği açıklamada hem davranışçı hem bilişsel öğelere yer verir. Kişiliği bu yaklaşıma göre açıklayan psikologlar; kişiliğin davranış birikimi olduğunu ve bu yüzden de öğrenme kavramlarıyla açıklanabileceğini ileri sürerler. Freud'dan farklı olarak kişinin içinde olup bitenlerle değil gözlenebilir ve ölçülebilir davranışların incelenmesi gerektiğini savunmuşlardır. Bu görüşü savunan Watson kalıtsal faktörlerin kişiliğin oluşumundaki etkisini tamamen yok saymış ve kişiliği "alışkanlıklar toplamı" olarak açıklamıştır. Bunun yanında Skinner içsel durumların ya da bilinçdışı süreçlerin var olmadığını iddia etmemiş ancak dikkati gözlenebilir davranışlara çekmenin gerekliliğini savunmuştur (İnanç, & Yerlikaya, 2010).

Bireyin davranışlarının dış dünyadan gelen ödüllere yaklaşma, ceza ve acı veren şeylerden kaçma üzerine olduğunu belirtir. Davranışçı yaklaşım psikologları iç ve dış ortamdaki gelen ve organizmayı etkileyen uyarıcıların niteliği ve niceliğiyle, bunlara karşı oluşan tepkilerin nicelik ve niteliğini araştırırlar (Köknel, 1999). Pavlov'un köpeği ile yaptığı deneyinde bu durum anlatılmaktadır. Ancak daha sonraları insanın basit uyarıcılara tepkiler veren bir makine kadar basit olmadığı anlaşılmış ve gelen etkilere seçenekler üreterek, tercihli, bilinçli cevaplar verebildiği zihinde beklentileri, planları, gelecek öngörülerini olduğu anlaşılmıştır. Bunun sonucunda insanın bu aktif ve pasif seçici algısı algısal ve bilişsel öğrenmelere dayalı yaklaşımlarla açıklanmıştır (Uzunoglu, 2006b).

Davranışçı yaklaşımda doğa ve çevre her zaman birlikte çalışır ve böylece birey ve bireyi etkileyen durumlar ortaya çıkar. Bu yaklaşımı benimseyen psikologlar; davranışların koşullanma veya diğerlerini gözleme ve taklit etme yoluyla öğrenildiğini varsayar (sosyal yön). Buna ek olarak zamanla zihinsel sürece vurgu yaparak bir duruma ait düşüncelerimizin davranışımızı etkilediğini de belirtmişlerdir (bilişsel yön). Yalnızca çevrenin bizi nasıl kontrol ettiğine odaklanmak yerine çevre ile olan etkileşimimize de odaklanır. Böylece dışsal olayları yorumlama biçiminin de davranışları ve kişiliği etkilediği üzerinde durur (Myers, & Dewall, 2017). Bu düşünceyle yola çıkan kuramcılardan biri Bandura'dır. Bu çalışmalardan bir diğeri de Dollard ve Miller'in davranışçılık ve psikanaliz arasında köprü kurmaya çalıştıkları kuramlarıdır.

Bilişsel yaklaşım.

Bilişsel yaklaşıma göre insan dış dünyadan gelen uyarıcıları seçici bir şekilde algılayıp düzenler, işler ve kalıplaşmış imajlar, imgeler oluşturarak anlamlandırır. Bunun sonucunda öğrenme gerçekleşir ve çeşitli durumlara tepkiler verilir. Her insan farklı kognitif yapıya sahip olduğundan öğrenme süreçleri de farklılaşır. Ayrıca bu yaklaşıma göre salt ezber ve hatırlama öğrenme değildir. Kişilikteki farklılıklarda dikkat türleri ve kognitif yapının farklı olacağından, algılama ve bilgi işleme sürecinin de farklı olacağı üzerinde durmuşlardır (Uzunoglu, 2006b).

Bilişsel yaklaşımın ilk dönemlerinde, kişilik kuramına odaklanılmamıştır. Son dönemlerde ise, otonomi ve sosyotropi olmak üzere iki genel kişilik eğiliminin olduğu vurgulanmaktadır. Sosyotropisi yüksek bireyler kendilik değerlerini oluştururken başkalarıyla ilişkilerine odaklanırken, otonom bireyler özgürlük ve hakimiyeti ön planda tutarak benlik saygılarını başarı ve kontrol üzerine kuracaklardır. Ayrıca bunlardan sadece birine yönelen

bireylerin çok az olduğunu söyleyerek, çoğu insanların hem sosyotropi hem de otonomi eğilimi sergilediklerini savunmuşlardır (Murdock, 2012).

Bilişsel yaklaşım aslında diğer yaklaşımlar gibi insan doğasını açıklayan bir felsefe değildir. Aksine insanların kendileri ve diğer insanlarla ilgili bilgileri nasıl işledikleriyle ilgili konuları kapsayan ampirik bir yaklaşımdır. Bilişsel kuramcılar için, kişileri ayıran farklar kişilerin bilgiyi zihinlerinde farklı şekilde tasarımlarından kaynaklanmaktadır (Atkinson, & Hilgard, 2012).

Bilişsel yaklaşıma göre insanlar küçük yaşlardan itibaren çevrelerini anlamak için çabalar ve elde edilen bilgiler de şemalara yerleştirilir. Anlam verme eğilimi de doğuştan gelmektedir. Bireyler yaşadıkları olumlu ve olumsuz deneyimler sonucu dünyaya ilişkin bir bakış açısı geliştirirler. Çoğunlukla olumlu geribildirimler alan bireyler kendisi ve dünyayla ilgili olumlu grup şemaları yaratacağından hatalı bilişsel süreçler geliştirmez (Murdock, 2012).

Bilişsel yaklaşımın öncülerinden birisi Kelly'dir. Kelly'ye göre bir kişi çevresindeki olayları o olayın kopyalarını anlamlandırarak sezinler. Kişi bir olayı yaşarken onu diğer olaylardan ayıran özellikler taşıdığına dikkat eder. Olayların benzerlik ve farklılıklarını anlamlandırarak zihninde soyutlamalar yapar. Bu suretle de bir inşa geliştirir ve dünyayı kendine göre bir ölçüde düzenler. Bu inşalar uygunsuzlukları ve tutarsızlıkları en aza indirmek için gruplar halinde düzenlenir. Bir kişinin kişiliği de onun inşa sistemidir ve kişi bu inşalarını kendi dünyasını açıklamak ve anlamlandırmak için kullanır. İki kişi benzer inşa sistemlerine sahip oldukları ölçüde benzerdir. Bir kişiyi tanımak için de inşa sistemi hakkında bilgi sahibi olmak gereklidir (Arkonaç, 2005).

Ayırıcı özellik yaklaşımı.

Kişiliğe özellik temelli yaklaşım psikanalitik yaklaşımın tersine kişiliğin bilinçli ve somut yönlerine odaklanmıştır. Psikolojide oldukça yaygın olarak benimsenmiş bir yaklaşım olma özelliğini taşır. Bu yaklaşım, kişilik gelişimini açıklama ve kişiliği değiştirmeye daha az ilgilenirken, daha çok kişiliği betimleme ve bu betimlemeye dayanarak davranış yordama üzerinde durmuştur. Ayırıcı özellik tutarlı, kalıcı bir düşünme, hissetme veya davranma şeklidir ve ayırıcı özellik kuramları kişiliği bireyin özellikleri açısından betimlemeye çalışır (Cicarelli, & White, 2016).

Özellikler farklı durumlarda gösterilen, tutarlı nitelikler ve davranışlardır. Ayırıcı özellik kuramları da bireyin davranışlarındaki tutarlılıkları belirlemeye çalışmaktadır. Bu yaklaşımın özünde kastedilen şey bazı bireylerin özelliği varken diğerlerinin olmadığı değil,

özelliklerin her bireyde olduğu, ancak derecesinin kişiden kişiye değişebileceğini ve ölçülebileceğini ileri sürmektir (McGraw-Hill, 2016).

Ayrırcı özellik yaklaşımı aynı zamanda kişilik özelliklerinin kendine özgü dilini, ampirik olarak ölçülebilen bir yaklaşımdır. Yapılan sınıflama sayısaldır. Özellikler kategorik olmaktan çok süreklilik gösterir. Temeli, insan doğasını tanımlayan ve ayırt edici olan özelliklerin belirlenmesidir. Değişik modellerde üçten başlayarak on altıya kadar özellikleri tanımlanabildiklerini belirlemişlerdir. Günümüzde üç, beş, yedi, sekiz, dokuz ve on altı faktörlü kişilik modelleri akademik çalışmalarda ve iş dünyasında yaygın olarak kullanılmaktadır. Her bir özelliğin düşük ya da yüksek değerlerde olması kişinin durumu, seçeceği meslekler ve olası iletişim sorunları hakkında önemli ipuçları verir (Uzunoğlu, 2006b).

Ayrırcı özellik alandaki ilk çalışmalar 1921 yılında kişilik özelliklerini ve insanların bu kişilik özelliklerine ne derece sahip olduklarını belirlemek isteyen Gordon Allport tarafından gerçekleştirilmiştir. Allport'a göre kişiliği incelerken önceden belirlenmiş sınıflamalar kullanmak yerine herkesin kendi içinde değerlendirilebileceği bir yaklaşım kullanılmalı ve bu yaklaşım kişiliğin benzersiz ve kendine has özelliklerini incelerken onu önceden belirlenmiş sınıflara yerleştirmektense bireyi kendi içinde inceleyebileceği bir yaklaşım olarak kişiliği oluşturan özellikleri de belirleyebilmelidir (İnanç, & Yerlikaya, 2010).

Bu amaçla 1930'larda Allport ve meslektaşı Odbert davranış özelliklerini belirten 18000 sözcük bulup eş anlamlı ve belirsiz olanları eleyerek listeyi yaklaşık olarak 4500 terime indirgemişlerdir. Son olarak da listeyi psikolojik olarak anlamlı 200 alt grup halinde düzenlemişlerdir (Atkinson, & Hilgard, 2012; Ciccarelli, & White, 2016; İnanç, & Yerlikaya, 2010; Myers, & Dewall, 2017).

Allport çalışmaları sonucunda temel özelliklerin baskın (cardinal), merkezi (central) ve ikincil (secondary) olarak sınıflandırılmasını önermiştir. Baskın özellik bireyin etkinliklerinin birçoğunu yönlendiren bir tek niteliktir. Örneğin; yardımsever birinin bütün hayatını yardım etmeye adanması. Ancak insanlar bir tek kapsamlı baskın özellik yerine kişiliğin çekirdeğini oluşturan birkaç merkezi özelliğe sahiptir. Merkezi özellikler, dürüstlük, girişkenlik gibi bireyin temel niteliklerini yansıtır. Bu özellikler kişide beş ile on arasında bulunur. İkincil özellikler ise bazı durumlarda davranışları etkileyen merkezi ve baskın özelliklere göre daha az etkili olan özelliklerdir. Örneğin; sanata yönelik geçici ilgi (Ciccarelli, & White, 2016).

Tıpkı Allport gibi Isabel Briggs Myers ve annesi Katharine Briggs de önemli kişilik farklılıklarını tanımlamak için 126 soruya verilen yanıtlarla kişiliği Carl Jung'un kişilik tiplerine göre sınıflandırmayı amaçlamışlardır. Otuz dilde ulaşılabilir olan Myers-Briggs Tip Göstergesi (MTBI), çoğunlukla danışmanlık, liderlik eğitimi, iş yeri- takım gelişiminde olmak üzere yılda 2 milyondan fazla kişiye uygulanmaktadır. Ancak test, bir araştırma aracı olarak kullanılması gerekirken daha çok danışmanlık ve koçluk aracı olarak kalmıştır (Myers, & Dewall, 2017).

Allport'un ortaya koyduğu 200 ayırıcı özellikten daha derli toplu bir yöntem bulmak isteyen Cattell ise yüzeysel özellikler ve kaynak özellikler olmak üzere iki tür ayırıcı özellik tanımlamıştır. Yüzeysel özellikler, Allport tarafından bulunanlara benzer ve diğer insanlar tarafından kolayca fark edilen ayırıcı özellikleri içerirken kaynak özellikler ise yüzeysel özelliklerin altında yatan daha temel ayırıcı özelliklerdir. Örneğin çekingenlik, sessiz olma daha temel bir ayırıcı özellik olan içedönüklük iken; aşırı uyarılmadan uzaklaşma eğilimi ile ilişkili yüzeysel ayırıcı özellikler olabilir (Ciccarelli, & White, 2016)

Faktör analizi denilen istatistik teknik ile birlikte kişilik testlerindeki özelliklerin niceliksel olarak ölçülebileceği anlayışı gelmiştir. Faktör analizinin ana fikri daha genel örüntüleri ortaya çıkarmak için çok sayıda değişkenler arasındaki ilişkilerin belirlenmesidir. Aradaki korelasyona göre gruplaşan özellikler, sonradan ortak noktaların tespiti için yeniden ele alınır. Yaklaşımın öncü isimleri Raymond Cattell ve Hans Eysenck olmuştur. Bu konuda daha yakın zamanlardaki çalışmalar ise "Büyük Beşli" olarak bilinen kuramın temsilcileri olan Robert R. MacCrea ve Paul T. Costa'dır (Arkonaç, 2005; İnanç, & Yerlikaya, 2010)

Cattell faktör analizini kullanarak 16 kaynak özellik belirlemiştir. Daha sonra toplamda 23 olacak şekilde ek 7 kaynak özellik daha belirlemesine rağmen sadece 16 kaynak özelliği temel alarak 16 Faktör Kişilik Envanteri adındaki değerlendirme ölçeğini geliştirmiştir. Bu 16 kaynak özellik her bir uçta karşıt özelliğin yer aldığı ve her özelliğin bir boyut üzerinde derecelendirilebildiği ayırıcı özellik boyutları olarak ele alınmıştır. Örneğin, "cana yakın" boyutunun sonunda "mesafeli"nin yanındaki puanı işaretleyen biri, karşı uçtaki veya ortadaki puanı işaretleyen birine göre daha içedönük olacaktır.

Faktör analizini kullanan başka bir ayırıcı özellik kuramcısı Hans Eysenck de, kişiliğin dışa dönüklük (extraversion), nevrozizm (neuroticism) ve psikotizm (psychoticism) olarak üç temel boyutta tanımlanabileceğini bulmuştur. Dışa dönüklük boyutu sosyalleşme derecesi ile ilişkiliyken, nevrozizm boyutu duygusal kararlılığı ifade etmektedir. Son olarak psikotizm ise gerçekliğin çarpıtılmasını ifade etmektedir. Eysenck bu üç boyuta göre çok farklı durumlarda davranışı yordayabilmiştir (İnanç, & Yerlikaya, 2010).

Beş faktör kişilik modeli.

Ayırıcı özellik çalışmaları 1970'lerin sonu 1980'lerin başında Robert McCrea ve Paul Costa'nın kişiliği araştırmak için kullandıkları faktör analizi çalışmalarıyla yeni bir boyut kazanmıştır. Başlarda dışadönüklük ve nevrozizm olmak üzere iki boyuta odaklansalar da daha sonra deneyime açıklık boyutunu keşfetmişlerdir. 1985 yılına kadar bu üç faktörü savunan McCrea ve Costa daha sonraları kişiliğin beş boyutu olduğunu keşfetmişler ve bunların ölçülmesini sağlayan ölçme aracı geliştirmişlerdir (Costaa, & McCrea, 1985, 1992).

İlk dönemlerde kişilik özelliklerinin sınıflaması olan bu beş faktör zamanla kişilik kuramına dönüşmüştür. Kendilerinden önceki kuramlara karşı çıkan McCrea ve Costa bu kuramların yerini çağdaş ampirik araştırma bulgularına dayalı yeni kurama bırakması gerektiğini öne sürmüşlerdir (İnanç, & Yerlikaya, 2010).

Beş faktörün günümüzde kişilik özellikleri betimlemesini en iyi şekilde yansıttığına ilişkin gittikçe artan bir kabul görmektedir (Myers, & Dewall, 2017; Atkinson, & Hilgard, 2012; Feist, & Feist, 2006). Faktör günümüzde kişilik psikolojisinin yaygın "para birimi" olarak görülebilir ve 1990'ların başından bu yana en aktif kişilik araştırma konusudur. Birçok özellik araştırmacısı beş faktör kişilik özelliklerinin kişilik dediğimiz şeyin büyük bir kısmını kapsayacağı konusunda hemfikirdir (Myers, & Dewall, 2017).

Kişilik özellikleri.

Son 20 yılın en etkileyici özellik yaklaşımı olarak görülen beş faktör yaklaşımı kişiliği faktör analizi istatistiksel teknikleri kullanarak beş temel faktöre ayırmıştır. Beş ayırıcı özellik boyutu, Beş Faktör veya Büyük Beşli olarak da bilinir ve insan kişiliğinin özünü betimleyen yegane boyutları temsil eder (McGraw-Hill,2016). Bu boyutlar; deneyimlere açıklık, özdisiplin, dışa dönüklük, uyumluluk ve nevrozizmdir (duygusal dengesizlik).

Deneyime Açıklık (Openess to Exprience): Kişinin yeni bir şeyler denemeye istekliliği ve yeni yaşantılara açıklığı olarak açıklanabilir. Yerleşik düzeni sürdürmeye çalışan ve değişikliklerden hoşlanmayan insanlar, bu boyuttan düşük puan alacaklardır (Ciccarelli, & White, 2016). Yüksek puan alan kişiler ise orijinal şeyler üretme, farklılık, yenilikçi anlayışa sahip kişilerdir (Uzunoğlu, 2006b) . Onlar meraklı, hayal gücü yüksek, yaratıcı ve özgürlükçü insanlardır. Ayrıca bu kişiler bağımsız düşüncelere sahip olduklarından geleneksel düşünce ve değerleri sorgulayacaklardır. Düşük puan alanlar ise tam tersine geleneksel değerleri koruma ve belli bir yaşam tarzını sürdürmeye eğilimlidirler (McCrea, & Costa, 2003).

Öz disiplin (Conscientiousness): Kişinin düzenliliğine ve güdülenmesine işaret eder. Bu boyuttan yüksek puan alan kişiler randevularına zamanında giden ve özel eşyalarına dikkat eden kişilerdir. Bu boyuttan düşük puan alan insanlar ise önemli etkinliklere geç kalabilen veya ödünç aldığı şeyleri geri vermeyebilen veya onları zarar görmüş şekilde geri verebilen kişilerdir (Ciccarelli, & White, 2016). Öz disiplinli olan bireyler; disiplinli, mükemmeliyetçi, kontrollü, kararlı ve ilkeli bir kişilik özelliği yansıtır (Uzunoğlu, 2006b).

Dışadönüklük (Extraversion): İlk defa bütün insanların iki kişilik tipine ayrılabilceğine inanan Carl Jung (1933) tarafından kullanılmıştır. O kişilik tiplerini dışadönükler ve içedönükler olarak ifade etmiştir. Dışadönükler genel olarak cana yakın, sosyal kişilerken; içedönükler kendi başlarına kalmaktan hoşlanan, bir ortamda merkezde bulunmayı sevmeyen kişiler olarak görülürler (akt. Ciccarelli, & White, 2016). Ayrıca dışadönüklük boyutundan yüksek puan alan bireyler enerjik, sosyal, sempatik, konuşkan bireyler olarak görülürler (Uzunoğlu, 2006b). Bu boyutun diğer tarafında bulunan içedönük bireyler ise çekingen, mesafeli, ketum, sessiz, edilgen ve yalnızlığı seven bir kişilik özelliği yansıtır (McCrea, & Costa, 2003).

Uyumluluk (Agreeableness): Bireyin geçimli, arkadaşça ve verici ya da diğer uçta ise huysuz, düşmanca olduğu durumlar vardır. Ayrıca uyumluluk boyutundan yüksek puan alan bireyler genellikle yumuşak başlı, ılımlı, kolay ikna olabilen kişilerdir (Uzunoğlu, 2006b). Düşük puan alan bireyler ise; şüpheli, eleştirici, çabuk sinirlenen, cimri ve düşmanca davranışlar sergiler. (McCrea, & Costa, 2003).

Nevrotizm (Neuroticism): Duygusal denge ya da dengesizliği kasteder. Aşırı evhamlı, kaygılı ve karamsar kişiler bu boyutta yüksek puan alırken, daha soğukkanlı ve sakin kişiler ise bu boyutta düşük puanlar alır (Ciccarelli, & White, 2016). Ayrıca bu kişiler kolayca heyecanlanıp endişelenebilen, sinirli, heyecanlı, negatif duygusallığa kayabilen bireylerdir (Uzunoğlu, 2006b). Bu boyuttan yüksek puan alan bireyler stresle ilişkili ruhsal rahatsızlıklara yatkındırlar. Bu kişiler nörotizm boyutundan düşük puan alan kişilere oranla yaşadıkları olaylar karşısında daha sık stres yaşarlar. Düşük puan alan bireyler ise tersine sakin, rahat ve uyum gösterebilen bireyler olarak görülürler (McCrea, & Costa, 2003).

Oyun

Oyunun tanımı ve özellikleri.

Oyunla ilgili olarak farklı birçok tanım bulunmaktadır. Bu da oyun kavramının çok çeşitli işlevlerinin olmasından kaynaklanmaktadır. Oyun kavramı genel olarak “yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak

tanımlanmaktadır (TDK, 2011). Aynı zamanda oyunlar bir ortamda oyuncunun neler yapabileceği ya da yapamayacağını belirlediği kurallar çerçevesi ile bir amaç ya da hedefe yönelik olarak yapılan fiziksel ya da zihinsel yarışma aktivitesidir (Çetin, 2013).

Bir başka tanımda ise Saban (2002) oyunun çocuklara kazandırdıklarına vurgu yaparak oyunları; çocukların duygusal çatışmalarını çözmelerine, dünya hakkında çeşitli hipotezler geliştirip onları test etmelerine, toplumdaki çeşitli rol ve statüleri keşfetmelerine ve akranları ile iyi ilişkiler kurmaya yarayacak sosyal becerileri geliştirmelerine yardımcı olan etkinlikler olarak tanımlamıştır. Ayrıca oyunlar, genellikle eğlence hazzıyla ilişkilendirilmiş gönüllü ve içsel güdülenmiş etkinlikler olarak da düşünülebilir (Garvey, 1990).

Bunlara ek olarak Yavuzer (1993) de oyunları çocuğun yaratma ortamı olarak görmüştür. Ona göre çocuk oyun yoluyla kendisini sınavı gibi bu sınamalar sayesinde de kendisini tanımayı öğrenmektedir. Huizinga (2010) ise oyunu serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü hareket olarak tanımlamıştır.

Özet olarak oyunlar; çocukluk döneminin temel amacı olan öğrenme, yaratma, tecrübe kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracı, duyguları ifade etme yolu sıkıntılardan kurtuluş, özgürce yapılan haz veren mutluluk kaynağı olan çocuğu geliştiren ve eğlendiren, çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen etkinliklerin tümü olarak değerlendirilebilir (Poyraz, 1999).

Sonuç olarak bu tanımlara bakıldığında oyunların çocuklar için temel öğrenme ortamları olduğu ve çocuğun sosyal, duygusal, bilişsel ve psikomotor gelişimine katkılar sağlayan etkinlikler olduğu sonucuna ulaşılabilir.

Bu tanımlar beraberinde oyunların genel özellikleri hakkında da bilgiler vermektedir. Tanımlardan yola çıkarak oyunların özellikleri sıralanacak olursa:

- Oyunlar kesin kurallara dayanmak zorunda değildir.
- Çocukların yaratma ortamlarıdır.
- Çocukların sosyal, duygusal, bilişsel gelişimlerine katkılar sağlar.
- Çocuklar için doğal öğrenme ortamlarıdır.
- Çocukların isteyerek katıldıkları ve hoşlandıkları faaliyetlerdir.
- Çocukların dünyayı keşfetmelerini ve akranlarıyla iyi ilişkiler kurmalarını sağlayarak sosyal beceri geliştiren etkinliklerdir.
- Oyunlar çocuklarda yetenek ve zeka geliştirici etkinliklerdir (Kukul,2013).

Oyunun tarihsel gelişimi.

Oyunun varlığı insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanlık tarihindeki bütün toplumlar çeşitli oyunlar oynamıştır. Dolayısıyla oyunların gelişiminde ve değişiminde de toplumların yaşadığı değişimler etkili olmuştur. Öyle ki toplumların kültürlerinin oyunlarla şekillendiği, çok önemli yönetsel durumlarda bile oyunun kullanıldığı görüşü savunulmaktadır. Toplumsal kuralların şekillenmesinde de oyunların etkisi olduğu görülmüştür (Huizinga, 2010). O halde oyunların ve toplumların karşılıklı etki ve değişikliklere neden oldukları sonucuna ulaşılabilir.

Oyunla ilgili yapılan arkeolojik kazılarda çok eski zamanlara ait kalıntılar elde edilmiştir. Dünya üzerinde farklı coğrafyalarda, kültürlerde ve zamanlarda oyunlar oynanmıştır. Bu oyunların bazıları şekil ve kuralları değişmiş olsa da hala varlığını sürdürmektedir. Örneğin; Eski Yunan çömlek resimleri Aşil ve Ajax'ı tavla benzeri bir oyun oynarken göstermektedir. Bu tip bulgulara Eski Mısır, Hindistan gibi dünyanın farklı bölgelerinde de rastlanmaktadır (Kukul, 2013).

Ayrıca tarihçe incelendiğinde; çeşitli uluslarda oyunun ilk şekillerinin müzik eşliğinde oynandığı görülmekte ve bu oyunlarla insanların kendilerini tanrıya yakın hissettikleri düşünülmektedir. Bu nedenle ilkel insan topluluklarında oyun, tanrıya yaklaşabilmek için bir takım mimikli danslar ve belli kurala uymayan ritmik hareketler topluluğu olarak tanımlanmıştır (Sel, 1990. akt: Poyraz, 2012.).

Türklerde ise 12. Yüzyılın ikinci yarısında Kaşgarlı Mahmut, çocukların raks ettiğinden söz eder. Anadolu'dan göç başlamasıyla birlikte çocukların oyunlarında da değişiklikler meydana gelmiştir. Evliya Çelebi ise 17. yüzyılda İstanbul Eyüp semtinde özel olarak üretilen oyunların satıldığı yüz dükkanın varlığından söz etmektedir. Ayrıca taş, ip ve top gibi en eski oyuncaklar türleri dünyada olduğu gibi Türk kültüründe de yaygın olarak görülmektedir (Sevinç, 2009).

Oyun kuramları.

Geleneksel kuramlar.

Yetişkin hayatına hazırlık, alıştırma kuramı.

Karl GROOS (1860- 1896)

Karl Groos tarafından geliştirilmiş (1899) bir kuramdır. Groos'a göre oyun, yaşam için gerekli becerilerin kazanılması ve kuralların öğrenilmesi için içgüdüsel bir alıştırma sürecidir. Gross aynı zamanda oyunda alıştırmanın rolünü vurgulayan ilk bilim adamıdır. Çocuk oyun

aracılığı ile yetişkin yaşamına hazırlanarak bilgi ve becerilerde hüner ve ustalığa ulaşır (Pehlivan, 2014). Yani oyun çocukluk çağının sonunda ulaşılacak olan olgunluk için ön denemeler dönemi olarak görülmüştür (Özdoğan, 2014).

Oyunla ilgili deneyimlerin gelişimle birlikte farklılaştığını savunmuştur. Duyusal ve motor alıştırmaların bulunduğu deneyimsel oyunlar daha sonra, yapı-inşa ve kurallı oyunlara dönüşür. Diğer aşamada evcilik, kovalamaca ve kapışmalı oyunlar gibi sosyal oyunlar aşaması gelir. Deneyimsel oyun aşaması kendini kontrol etmeye yardım ederken, bu aşamada ise kişiler arası ilişkiler önem kazanır (Sevinç, 2009).

Bunların yanında Groos'a göre oyunlar; çocukta bulunan ilkel yönelimlerin azalmasına da katkı sağlayarak bireyi anti-sosyal eğilimlerden arındırır. Ayrıca beden gelişimine de katkı sağlayan uyarıcı bir etken olma özelliği taşır. Kısaca oyunlar, çocuklardaki zararlı eğilimleri yönlendirerek olumluya kanalize olmasını sağlayacaktır (Pehlivan, 2014).

Tekrarlama kuramı (rekapitülasyon).

Stanley HALL (1884-1924)

Hall'a göre çocuklar, ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. Hall, Evrim Teorisinden yola çıkarak çocukların hayvanlarla yetişkin bireyler arasında bir yerde bulunduğunu savunmuştur. Çocukluğun çeşitli evreleri insan evriminin çeşitli dönemlerine denk düşer. Oyunlarla birlikte çocukların insanın geçirdiği devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrardan yaşar. Ayrıca Hall çocukların oyunlarda insanların kültürel gelişimini yaşadıklarını savunur (Özdoğan, 2014).

Rahatlama ve eğlenme kuramı.

Moritz LAZARUS (1824-1903)

Bu kurama göre çocukların oyun oynamaları rahatlama gereksiniminden doğar. Oyunda amaç çalışırken azalan enerjiyi yeniden kazanmaktır. Çocukların günlük hayatta yaşadığı gerginlik, korku veya engelleme gibi durumlardan kurtulmaları için oyun oynamayı seçtiklerini ve bu şekilde rahatladıklarını savunur. Rahatlama ve eğlenme kuramında oynanan oyunun şekli de önemsenmiştir. Oyunlar; yorgunluk, bıkkınlık olmadan uzun süre oynanan türden olmalı ve gerginliği de almalıdır (Poyraz, 2012).

Fazla enerji tüketimi kuramı.

Herbert SPENCER (1873-1903)

Spencer oyunu, çocukta bulunan fazla enerjinin dışı vurumu olarak değerlendirmiş ve bu enerjinin dışarı atılmazsa bireyde gerginlik yarattığının altını çizer. Ayrıca bu enerjinin atılmasının bireyi sağlıklı bir dengeye kavuşturacağını, bu yüzden de çok oyun oynayan çocuğun sağlıklı çocuk olduğunun altını çizer. Evrensel olarak hayvanlarda ve insanlarda aktif olma eğiliminin olduğunu savunur. Aktif etkinlikler de sinir hücrelerinin yıpranmasına neden olacağından hücrelerin hareketsiz kalarak kendilerini yenileyeceğini savunur. Bunun sonucunda da organizma yeniden aktif olma durumuna gelir. Yapılan etkinlikler bireyin bulunduğu kalıtım basamağından da etkilenecektir. Kalıtım basamağı yükseldikçe temel ihtiyaçlar için harcanan enerji ve zaman da azalacaktır. Böylelikle de kullanılmayan enerji işlevsel olmayan etkinliklere yani oyunlara harcanacaktır (Sevinç, 2009).

Modern kuramlar.

Psikoanalitik kuramlar.

Freud'a göre oyun; çocukların yaşamlarının ilk altı yılında yaşadıkları çatışma ve engellenmeler karşısında duydukları kaygıları yaşayabilecekleri ortamlardır. Oyunu savunma mekanizması henüz gelişmemiş ve idin baskısında olan sağlıklı çocuğun gelişiminin bir parçası olarak değerlendirir. Freud oyunun düşler ve sinirsel belirtiler gibi yorumlanabileceği düşüncesini savunarak 'oyunla tedavi' yönteminin öncüsü olmuştur (Poyraz, 1999).

Freud sistematik bir oyun kuramı geliştirememiştir. Freud oyunu çocuğun isteklerini ifade ettiği çok kısa süreli bir olgu olarak görür. Benlik gelişimiyle birlikte mantıklı düşüncenin başlamasıyla beraber oyun da son bulacaktır. Akılcılık ve eleştirel düşünme ile birlikte çocuk oyundan uzaklaşacaktır. Bununla birlikte oyunlar zamanla daha gerçekçi ve sosyal olarak kabul edilebilir şekle dönüşerek hayali oyunlar yerini kurallı oyunlara bırakacaktır (Sevinç, 2009).

Erikson ise oyunu psikodinamik gelişimin bir parçası olarak değerlendirmiş, oyunun gelişim dönemlerine göre farklılık gösterdiğini savunmuştur. Oyunun benlik gelişimi üzerindeki etkisi üzerinde durarak çocuğun oyun yoluyla gerçek duygu, düşünce ve olaylarla başa çıkmak için yeni modeller yarattığını ileri sürmüştür. Çocuk oyun oynayarak benliğindeki belirsizlik, kaygı ve arzularını dramatize eder (Sevinç, 2009).

Bilişsel kuramlar.

Bilişsel kuramlara göre oyun; düşünme devresinin ürünü olarak karşımıza çıkar.

Piaget oyun gelişimiyle zihinsel gelişim arasında yakın bir ilişkinin olduğunu savunur ve oyun gelişimini 3 evrede ele alır (Poyraz, 2012):

Alıştırma oyunu: Bu evrede motor faaliyetler ve yinelemeler vardır. Emme, elleri açıp kapama gibi basit davranışları içerir. Bebekler 3 aydan sonra renklere, seslere ve basit şekillere tepki vermeye başlar. Bu yüzden elleriyle tutabileceği oyuncaklar önemli bir uyarıcıdır ve zihinsel gelişimi etkiler. Genelde 3 yaşına kadar oyuncaklarla oynanan oyun daha sonra ilgi duyulan objenin ve çevrenin artmasıyla davranış aşamasına geçer.

Taklidi Oyun: Bu evrede bir şeyi taklit eden çocuk temsili bir işlem geliştirmektedir. 2-11 yaşlarındaki çocukların özelliği olan taklit oyunu değişik biçimlerde ortaya çıkar. 4-7 yaşlarında kurallar önem kazanmaya başlasa da çocuk kuralları henüz ayırt edemediğinden bu kurallar bozulabilir.

Kurallı Oyun: Bu evre daha ileri bir zihinsel süreç gerektirir. 11-12 yaşlarında görülür. Bu evrede oyunlar daha kollektif ve düzenli olmaya başlar. Oyun kadar oyunun kuralları da çocuk için önemlidir.

Diğer bir bilişsel kuramcı olan Lev. S. Vygotsky'ye göre ise oyun; çocuğun hayali bir çözüm yaratmasıdır. Oyun bilişsel faktörlerden değil duygusal ve sosyal baskılar sonucu ortaya çıkar. Freud gibi Vygotsky da oyunun bireyin unutulmayan arzu ve isteklerden ve sosyal çevre tarafından karşılanamayan durumların yarattığı gerginlikten doğduğunu düşünmüştür. Çocuk bu gerçekleşmeyen arzularını yerine getirmek için hayali bir dünya içine girer (Pehlivan, 2014).

Oyun bir keşiftir ve yeni bir oluşumdur. Başka türlü çözülemeyen çatışma ve çelişkilerden oluşur. Çocuk oyunda gerçek yaşam deneyimlerinden hatırladığı unsurları, özellikle yaşanmış olaylardaki ilişkileri kullanır. Oyun gerilimle başlayıp, bunu kontrol etme mekanizmaları sonucu isteklerin gerçekleşmesiyle mutluluk veren bir duyguyla yer değiştirir. Bu yüzden Vygotsky, oyunu yüksek derecede güdümlü bir davranış oluşumu olarak kabul eder (Sevinç, 2009).

Dijital Oyun Kavramı ve Sınıflandırılması

Teknolojik gelişmelerle beraber çocukların eğlence anlayışı da değişim göstermiş geleneksel oyunlar yerini sanal ortamlardaki oyun ve eğlencelere bırakarak dijital bir boyut kazanmıştır. Önceleri televizyonlara takılan oyun konsollarıyla çok yüksek olmayan grafik özelliklerine sahip dijital oyunlar oynanırken, bilgisayarların gelişmesiyle bu konsolların yerini bilgisayarlar almıştır. Bilgisayarlar evlere yaygın olarak girmeye başlayınca da bilgisayar oyunları da yaygınlık kazanmaya başlamıştır. Bu gelişmeler beraberinde dijital oyun kavramını getirmiştir (Kukul, 2013).

Dijital oyunlar; çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan oyunlardır (Çetin, 2013). Greenfield (1996) ise dijital oyunlarını, çocuk için katılımcı ve aktif bir ortam oluşturan ve görsel dinamizmi ön plana çıkaran teknolojiler olarak nitelendirmiştir. Dijital oyunlar üretiminden itibaren öncelikli olarak oyun, eğlence ve boş zamanları değerlendirme amacıyla kullanılmıştır. Dijital oyunlar aynı zamanda farklı kaynaklarda video oyunları, sanal oyunlar, konsol oyunları, bilgisayar oyunları, elektronik oyunlar gibi çeşitli isimlerle de adlandırılmaktadır (Eni, 2017).

Dijital oyunları kendi içerisinde sınıflandırmak mümkündür. Bu sınıflama oyunun amacına göre, oynama şekline göre, oynayan kişi sayısına göre, oynandığı ortama göre değişmektedir. Oynanan aygıt türü göz önüne alındığında ise dijital oyunlar konsol oyunları, bilgisayar oyunları, salon oyunları ve mobil aygıt oyunları olarak sınıflandırılabilir. Oyun oynayan kişi sayısına göre değerlendirildiğinde ise tek kullanıcılı (single player), iki kullanıcılı veya çok kullanıcılı (multi player) oyunlar olarak sınıflandırma yapılabilir.

Dijital oyun türleri.

Oyunların türlere göre ayrılmasında üzerinde görüş birliğine varılmayan ve çoğu zaman da kendi arasında tutarlı olmayan pek çok farklı sistematığın ve sınıflama yönteminin, genellikle oyunun oynanış tarzını öne çıkaracak biçimde, yığılgan olarak bir araya getirilmiş bir karmaşıklık bulunmaktadır. Ancak Gelibolu (2013) genel olarak bir gruplama yaparak oyunları şu şekilde sıralamıştır:

Aksiyon Oyunları: El, göz ve vücut koordinasyonunun bir diğer deyişle hızlı motor becerilerin ve kısa tepki süresinin ön planda olduğu oyun türüdür.

Arcade (Salon) Oyunları: Genellikle oyun salonlarında yer alan tilt (pinball) ve langırt benzeri oyunlardır.

FPS (First Person Shooter): Elinde silah tutan adamın gözüyle ekranın görüldüğü oyunlardır. Doom, Wolfenstein, Quake serisi bilinen öncül örnekleridir.

TPS (Third Person Shooter): Oyunda oynanan karakterin tamamının sanki bir film çekimindeki kamera bakış açısından görülerek oynandığı ateş etme oyunlarıdır. Tomb Raider, Max Payne, Prince of Persia en tipik örnekleridir.

Shoot'em up Oyunları: Genellikle bir uzay gemisinden ya da yerdeki bir konumdan üzerine gelen diğer asteroit ya da düşman hedefleri vurma oyunlarıdır.

Light gun shooter: Genellikle oyun konsollarında yer alan optik algılayıcı bir tabanca ile ekrandaki hedeflerin vurulmaya çalışıldığı oyunlardır. Nintendo'nun Duck Hunt (ördek avı) oyunu en bilinen örneklerdendir.

Dans, müzik ve ritm oyunları: Bir algılayıcı araç, zemin üzerinde ya da vücut hareketlerini algılayan bir kamera sistemi eşliğinde istenilen hareketlerin yapılmasını temel alan oyunlardır. Dance Dance Revolution, Guitar Hero ve Rock Band en bilinen örneklerindendir.

Dövüş oyunları (Fighting games): seçilen karakter ile dövüş karşılaşmaları yapılarak bir sonraki rakibe doğru ilerlenen dövüş ana temalı oyunlardır. Street Fighter, Mortal Combat ve Tekken bu oyun türünün en bilinen örneklerindendir.

Labirent oyunları (Maze games): Labirent benzeri bir yapı içerisinde seri hareket edip görevlerin tamamlanmaya çalışıldığı oyunlardır. Pac-man ve Bobermaan en tipik örneklerindendir.

Platform oyunları (platform games): Çeşitli engeller aşarak ya da görevler yerine getirilerek platformlar (oyun düzlemleri) arasında geçişler olan oyun türüdür. Super Mario, Donkey Kong, Sonic the Hedgehog bu oyun türünün en bilinenlerindendir.

Spor oyunlar (Sport games): Çok çeşitli spor dallarının taklit edildiği, bazılarının sporun kendisine, bazılarının ise sporun stratejisine odaklandığı oyun türüdür. Championship Manager, FIFA, NBA Live, NHL serisi oyunlar başlıca örnekleridir.

Yarış oyunları (Racing games): Birinci ya da dışarıdan bir kamera açısı gözüyle motorlu araçlar ya da bisiklet, kaykay, paten vb araçlarla bir rakibe ya da zamana karşı yarışılan oyun türüdür. Need for Speed, Gran Turismo, Grand Prix, Midtown Madness, MotoGP bu oyun türündendir.

Macera Oyunları: Genellikle güçlü bir senaryo, etkileşimli bir öykü temelli olan, araştırma, keşfetme ve çeşitli bulmacaları çözerek ilerlenen oyun türüdür.

Metin tabanlı macera oyunları: Macera oyunlarının ilk örnekleri bunlardır. Yazılı iletiler ve sorulara verilen yanıtlarla oyunun öyküsü takip edilir. Colossal Cave Adventure, Zork en bilinen örneklerindendir.

Görsel destekli macera oyunları: Metin tabanlı oyunların görsellik de eklenerek daha geliştirilmiş türüdür. Broken Sword, Monkey Island ve Myst örnek olarak verilebilir.

Görsel romanlar (Visual Novels): Sabit ya da alternatif ilerleyişler içeren etkileşimli kurgusal oyunlardır. Genellikle Japonya ve uzak doğuda çok popüler olan anime filmlerdeki

karakterlere benzer karakterler içerir. Kanon, Air, Clannad, “999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors” gibi oyunlar örnek olarak verilebilir.

Aksiyon- Macera Oyunları: Hem aksiyon hem de macera oyun türlerinin özelliklerini barındıran ya da oyunun bazı bölümlerinde birbiri arasında geçiş olan melez bir oyun türüdür. Bu oyun türünün günümüzde popülerliği giderek artmaktadır. God of War, Uncharted, The Legend of Zelda, Assassin’s Creed, Grand Theft Auto, Hitman, Resident Evil buu oyun türünün örneklerindedir.

Rol Oynama Oyunları (Roll Playing Games): Macera oyunlarına benzer bir oyun türüdür. Gerçekçi ya da fantastik sanal bir ortamda kurgusal bir amaca yönelik bir karakterin geliştirilmesi ve oynanması temalı oyun türüdür. Rol yapma oyunlarında genellikle çeşitli görevler yerine getirilerek karaktere deneyim ve onu geliştirecek araç gereç kazanma öğeleri yer alır. Seçilen görev, araç gereç ve yapılan tercihe göre karakter diğer karakterlerden farklı özelliklere sahip olabilirler.

Batı tarzı rol oynama oyunları (Western): Bu oyun türünde oyunda takip edilecek senaryo doğrusal değildir. Fallout, Elder Scrolls örnek olarak verilebilir.

Japon tarzı rol oynama oyunlar (JRPG): Bu oyun türünde senaryoya göre izlenecek yol büyük oranda doğrusaldır. Final Fantasy, Dragon Quest örnek olarak verilebilir.

Sandbox rol oynama oyunları: Büyük oranda özgür hareket edebilme ve senaryo etkileşimli karakterin çok olduğu ve kullanıcıyı daha az sınırlandıran alt türüne denilmektedir. Grand Theft Auto, Oblivionörnek olarak verilebilir.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game): Çok büyük sayılarda oyuncunun birbiriyle etkileşime girebildiği çevrimiçi rol oynama oyunlarına denir. World of Warcraft, Allods Online örneklerindedir.

Roguelike rol oynama oyunları: Bir düzeyden bir diğerine rasgele olarak geçilen rol oynama oyunlarına denmektedir. Rogue tipik örneklerindedir.

Aksiyon rol oynama oyunları: Bazı özellikler açısından aksiyon, bazılarında rol oynama özellikleri gösteren melez oyun türüdür. Fallout serisi örneklerindedir.

Taktiksel/ Stratejik rol oynama oyunları: Strateji ve rol oynama oyunlarının özelliklerinin melezlendiği oyun türüne denmektedir. Valkyria Chronicles, Growlanser Wayfarer of Time bu alt türe örnek olarak verilebilir.

Benzetişim Oyunları (Simulation Games): Çok çeşitli alanlarda kurgusal ya da gerçek olay, durum ya da aracın benzetimini yapmanın ön planda olduğu oyun türüdür.

Yapım ve yönetim benzetişimleri: Sınırlı kaynaklarla kurgusal topluluklar ya da projeler yaptığı, geliştirdiği ya da yönettiği benzetişim oyunlarıdır. Simcity, Lincity, Ceaser en bilinen örnekleridir.

Yaşam Benzetişimleri: Bir canlı grubunu aralarındaki ilişkileri düzenleyerek ekosistem oluşturma, ya da bir canlının beslenme, bakım vb özelliklerini düzenleyerek canlılık etkilerini sürdürmesini sağlaması gibi durumları konu olan oyunlardır. Yaşam benzetişimlerinde oyuncu ya da yönettiği karakterlerden bazıları oyunu büyük ölçüde kontrol eden doğaüstü güçlere sahipse bunlar Tanrı oyunu (God game) olarak da adlandırılır. The Sims, Jurassic Park: Operation Geneis ve bütün sanal hayvanlar bu oyun türünün örneklerindedir.

Araç benzetişimleri: Oyunculara çeşitli araçları (araba, otobüs, tren, uçak, helikopter vb) olabildiğince gerçekçi olarak yorumlamayı amaçlayan oyunlardır. FlightGear, Trainz, Rail Simulator örneklerindedir.

Strateji Oyunları: Başarılı olabilmek için dikkatli ve ustaca düşünülmüş, planlı bir oyunculuk gereksinimine odaklanmış oyun türüdür. Bu oyun türünde en çok savaş teması kullanılmaktadır.

Gerçek zamanlı strateji oyunu (Real- Time Strategy- RTS): Oyuncuların eş zamanlı olarak sıra beklemeden oynadığı oyunlardır. Age of Empires, Warcraft, Empire Eart serisi örnek olarak verilebilir.

Sıralı strateji oyunları (Turn based Strategy): oyuncuların sırayla hamle yaptıkları oyun türüdür. Heroes of Might and Magic, The Battle for Wesnoth, Sid Meier's Civilization örnekleri arasındadır.

Gerçek zamanlı taktik oyunları (Real Time Tactics): Oyuncuların eşzamanlı hamle yapabildiği, (bina, para, maliyet vb) kaynakların yönetimi gibi makro konular yerine genellikle işlevselliğe dönük konulara odaklanmış oyunlardır. Total War, Ground Control gibi oyunlar örnektir.

Sıralı taktik oyunları (Turn based Tactics) : Oyuncuların sıralı hamle yapabildiği, kaynakların yönetimi gibi makro konular yerine işlevselliğe dönük konulara odaklanmış oyunlardır. Shogun : Total War, Incubation: Time is Running Out örnek verilebilir.

Savaş oyunları (Wargames): Genellikle harita üzerinde oynanan askeri strateji ve taktiklere odaklanmış oyunlardır. Travian örnek verilebilir.

Tahta ve Kart Oyunları (Board / Card Games) : Satranç, dama, tavla, go, Mah-Jongg, monopoly gibi oyunların dijital sürümlerine tahta; iskambil vb kartlarla oynanan oyunların dijital sürümlerine de kart oyunları denir.

Yapboz / Zeka Oyunları: Mantıksal bulmacaların çözülmesi ve parçalar arasında mantıksal ilişkilerin kurularak bir yapı oluşturulmaya çalışılan oyun türüne denir. Yapboz oyunları diğer oyun türleriyle genellikle iç içedir. Tetris, Sokobon, Frozen Bubble örnek verilebilir.

Dijital oyunların özellikleri.

Garris, Ahlers ve Driskell'e (2002) göre bilgisayar oyunlarının özellikleri:

Fantezi: Oyuncuların hayal dünyasını süsleyen, gerçek hayatta, görülmesi mümkün olmayan olaylar,

Kurallar / Amaçlar: Oyunu başarıyla bitirmek için gerçekleştirilmesi beklenen görevler ve bunları tamamlamaya çalışırken uyulması gereken kaideler,

Duyusal Uyarılar: Gerçekten yaşamadığımız bir olayı yaşanmış gibi hissetmemizi sağlayan, duyu organlarımızı uyarayan ses, görüntü, titreşim gibi uyarıcılar,

Mücadele: Oyunun, tamamlamamızı istediği görevleri bitirme ve amaçlarına ulaşma isteği.

Gizem: Oyunu oynayanların ilgisini canlı tutmak ve merakını artırmak için oyuna yerleştirilen bilinmeyen öğeler,

Kontrol: Oyunda kullanılan karakterin ve gerçekleşen olayların kendi denetiminde olduğunu bilme.

Dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkileri.

Olumlu etkiler.

Araştırmaların çoğu aşırı düzeyde oynanan dijital oyunların zararları üzerinde yoğunlaşmış olsa da oyunların olumlu etkileri üzerinde yoğunlaşan çalışmalar da mevcuttur. Yapılan çalışmalar bu olumlu etkiler arasında yönetim başarısı, bilişsel beceri gelişimi, görsel uzamsal işlev gelişimi ve hızlı işlem yapmanın olduğunu göstermektedir (De Lisi, & Wolford, 2002; Green, & Bavelier, 2003, 2006a, 2006b).

Başka bir çalışmada oyun oynayan bireylerin oyun oynamayan bireylere göre sayfada yanıp sönen daireleri saymakta ve birden fazla nesneyi ekranda takip etmekte daha başarılı oldukları gözlenmiştir (Green, & Bavelier, 2006b). Bu çalışmadan yola çıkarak dijital oyun

oynayan bireylerin oynamayanlara oranla dikkat seviyelerinin ve görsel algılamalarının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılabilir. Ayrıca dijital oyunlar oyuncuları kendisine çekerek direkt oyun ortamı ve içindekilere odaklanmayı sağlar. Bu da oyuncuların motivasyonlarına olumlu etki sağlar (Csikszentmihalyi, 1990).

Bunların yanında bilgisayar oyunlarının tedavi amacıyla kullanıldığı durumlar da mevcuttur. Eastern Virginia Üniversitesi Medical School'da görevli Psikiyatri Profesörü Olafur Palsson ve NASA Araştırma Merkezi'nden Alan Pope tarafından, dikkat dağınıklığı çeken çocuklarda bilgisayar oyunları ile tedavi sağlanmıştır. Yapılan deneylerde, dikkat eksikliği çeken çocukların beyin dalgaları kaydedilip, çocuklara beynin dikkat merkezinde düzensiz dalgalar canlanıncaya kadar bilgisayar oyunu oynatılmıştır. 40 seansta beyin düşük frekans üreten bölümü yüksek frekans üretmeye başlamıştır. Çocuklarda kontrol ve üstünlük duygusu oluşmuş, konsantrasyonları artan hiperaktif çocukların sakinleştiği görülmüştür (Tarhan, & Nurmedov, 2011).

Ayrıca yapılan çalışmalarda ailesiyle iyi ilişkileri olan, okula devam eden, boş zamanlarında çeşitli etkinlikler yapan, sosyal, psikolojik olarak sağlam karakterli kişilerin bilgisayar oyunlarından olumlu olarak etkilendiği görülmüştür (Durkin, & Barber, 2002).

Bunların yanı sıra Ocak (2013) dijital oyunların eğitsel faydalarını şu şekilde sıralamıştır:

- Dijital oyunlar öğrenenlerin becerilerinin (bilişsel, duyuşsal ve motor) artmasına yardımcı olur.
- Dijital oyunlar karmaşık problem çözme gerektiren durumların çözülmesine ilişkin yaratıcılığı artırma ve uygulamaya yönelik örnek verme imkanı sağlar.
- Gerçek hayatta uygulanması tehlikeli deneylerin güvenli şekilde yapılmasını sağlar.
- Öğrenene zorlayıcı öğrenme ortamları sağlayarak içsel motivasyonunu artırır.
- Özellikle pragmatik öğrenciler için bilginin ham olarak değil de işlem basamaklarını öğrenerek alınmasını sağlar.
- Kullanıcılar arasında işbirliği sağlayarak işbirlikçi öğrenmeyi artırır.
- Çok oyunculu oyunlar oyuncular arasında işbirliği ve rekabeti artırır.
- Oyuncuların sosyal aktivitelerini ve özsaygılarını arttırarak duygusal etki oluşturur.
- Öğrenenlerin verilen görevleri tamamlamasıyla birlikte güven duygusunu artırır.

Olumsuz etkiler.

Olumlu etkileri olsa da bilgisayar oyunlarının çocuklar ve gençler üzerinde olumsuz etkileri de söz konusudur. Dijital oyunların en önemli en olumsuz sonucu şiddet kullanımını teşvik etmesidir. Özellikle çocuklarda yanlış tutum ve değer yargıları oluşmasına ve saldırganlığa neden olabilmektedir (Tarhan, & Nurmedov, 2011).

Ayrıca oyun bağımlılığın obezite, uyku bozuklukları, kas iskelet rahatsızlıkları, baş ağrısı gibi çeşitli fiziksel rahatsızlıklara da neden olabileceği düşünülmektedir (AMATEM, 2008). Bunların yanında bilgisayar başında uzun saatler harcayan çocuk, sosyal aktivitelerden uzaklaşarak asosyalleşme problemiyle karşı karşıya kalacaktır.

Uzun süreli oyun oynama davranışı beraberinde gündelik görevleri aksatma ile sonuçlanacak ve çocukta okulu asma, derslerini aksatma ve akademik başarıyı düşürme gibi olumsuz sonuçlar doğuracaktır (Eğitek, 2008).

Dijital Oyun Bağımlılığı

Bilgisayarlar da tıpkı televizyon gibi bir eğlence aracıdır. İyi yönde kullanımı fayda getireceği gibi kötü yönde kullanımı ise olumsuz sonuçlar doğuracaktır. Bilgisayarlar özellikle gençler arasında chat yapmak, sanal paylaşımlarda bulunmak, sosyal paylaşım sitelerinde gezinmek, video ve film izlemek, herhangi bir konuda araştırma yapmak gibi çeşitli amaçlarla yaygın olarak kullanılmaktadır. Bilgisayarların en yaygın kullanım alanlarından birisini de şüphesiz ki dijital oyunlar oluşturmaktadır.

Bununla birlikte günümüzde eğlence sektörünün büyük bir bölümünü de dijital oyunların oluşturduğu söylenebilir. Öyle ki dijital oyun eğlence araçları içinde en hızlı büyüyen sektör olmuştur (ESA, 2006). Her yaştan kullanıcısı bulunan dijital oyunların süresi ve kullanım sıklığı kontrol edildiği zaman bireylere olumlu etkiler sağlayabilir. Ancak bireylerin oynadıkları oyun sayısı ve süresi üzerinde kontrolü kaybetmeleri sonucunda fiziksel ve psikolojik birçok olumsuz sonuçları olan dijital oyun bağımlılığına dönüşme ihtimali vardır.

Zihinde sürekli oyunla meşgul olup, gündelik hayattaki görev ve sorumlulukları bile ihmal ederek uzun saatler boyunca oyun oynamak oyun bağımlılığı olarak değerlendirilir. Oyun bağımlılığı diğer bağımlılık türlerinden farklıdır. Bir kişinin oyun bağımlısı olarak nitelendirilebilmesi için oyun oynama davranışının günlük yaşamdaki görev ve sorumlulukları aksatacak boyutta olması gerekmektedir. Dolayısıyla her oyun oynama davranışı bağımlılık olarak değerlendirilemez (Akçayır, 2013).

İnternet ve bilgisayardaki bağımlılıkta birey yaptığı etkinliğe giderek daha fazla zaman harcar. Hatta bu etkinlik kişinin yaşamının odağı haline gelir. Sosyal ilişkiler etkilenir. Alışkanlık ve tolerans ortaya çıkar. Aynı zamanda bilgisayarlar ve internet ortamı duyguların azalmasına, saldırganlığa, kişisel ilişkilerde bozulmalara ve anti sosyal davranışlara neden olabilmektedir (Chiu, Lee, & Hang, 2004; Wan, & Chiou, 2006).

Tanımı ve tanı kriterleri.

En genel tanımıyla “Bağımlılık” şiddetli arzu, geri çekilme ve toleransın mevcut olmasıyla karakterize edilen kompulsif ilaç arama davranışı olarak kavramsallaştırılmıştır (O’Brien, Volkow, & Li, 2006). Ancak bağımlılığa yönelik bu tanım davranışsal, maddesel ve maddesel olmayan bağımlılıklar arasındaki önemli paralelleri meydana çıkarmak için gelişen kanıtlar göz önüne alındığında sınırlı kalmıştır (Potenza, 2006, 2009). Değişen toplumsal yapıyla beraber bağımlılık kavramı daha geniş bir yelpazede kullanılmaya başlanmış, teknolojik ilerlemeler beraberinde farklı bağımlılık türlerini getirmiştir. Bu türlerden birisi de son zamanlarda gençler arasında yaygınlaşan oyun bağımlılığı olarak düşünülebilir.

Oyun bağımlılığı kavramı genel olarak DSM V’te internet bağımlılığı tanı kriterleri içerisinde yer almıştır. Burada dijital oyun bağımlılığı kavramı “İnternette Oyun Oynama Bozukluğu” olarak kabul edilmiştir. Amerikan psikiyatri birliği bu bozukluğun DSM-5’e dâhil edilmesi için klinik tanıyı destekleyen zihinsel bir hastalık olduğunun tanımlanabilmesi için daha fazla araştırma yapılmasını gerektiğini belirtmiştir. Bu yüzden oyun bağımlılığı internet bağımlılığının bir alt boyutu olarak düşünülebilir.

“Oyun Bağımlılığı” teriminin bilimsel dünyada tanımı tartışma konusudur. Tanımlamalarda problemlili oyun oynama davranışı, video oyun bağımlılığı, patolojik oyun oynama, dijital oyun bağımlılığı gibi değişik terimler kullanılmaya başlanmışlardır (Griffiths, & Meredith, 2009; Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). Bu da tanımlamayı daha da güçleştirmiştir. Oyun oynamanın sağlıklı bir davranış olabilmesi için ne kadar sürede sonlandırılması gerektiği ve bağımlılık yapan mental bir bozukluğun göstergelerinin olup olmadığı henüz netleşmemiştir. Nitekim oyun oynama davranışı kendi başına çok fazla problemlili olmasa da, bağımlılık durumu her zaman zarar verici bir durum olması oyun bağımlılığı ile ilgili araştırma yapma ihtiyacını doğurmuştur (Gentile, 2009; Kuss & Griffiths, 2012).

Griffiths (2005, 2008) oyun bağımlılığında 6 psikolojik durumun ortaya çıktığını belirtmiştir:

Belirginlik: Oyun oynama davranışının kişinin duygu, düşünce ve davranışlarında egemen olması.

Duygu Durum Değişimi: Oyun oynamanın kişide duygusal değişiklikler meydana getirmesi.

Tolerans: Kişinin sürekli olarak daha fazla seviyelerde oyun oynaması.

Geri Çekilme Semptomları: Bireyin oyun oynayamadığı zamanlarda psikolojik ve fiziksel olarak rahatsızlık hissetmesi.

Çatışma: Oyun oynama davranışının bireyde içsel ve kişiler arası çatışmalar yaratması.

Tekrar: Bireyin kaçınma süresinden sonra eski oyun oynama davranışlarına geri dönmesi.

Bu kriterler DSM-IV-TR (APA, 2000) ve ICD- 10 (WHO, 1994) unda bulunan madde bağımlılığı kriterleriyle uyumaktadır. Charlton ve Danforth (2007)a göre önerilen bu kriterlerin bazıları daha çevreselken, diğerleri oyun bağımlılığını belirleyen ana kriterlerdir. Onlara göre ana kriterler çatışma, tekrarlama, belirginlik (davranışsal) ve geri çekilme semptomlarıyken, çevresel kriterler; belirginlik (bilişsel), duygu durum değişimi ve toleransı içermektedir (Seok, & DaCosta, 2012).

Bunların yanında oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalarda online oyun bağımlılığı için kullanılan kriterler de bunlarla benzerdir (Han, Hwang, & Rnshaw, 2010; Ko, Liu, Yen, Hsaio, Yang, & Lin, 2009). Bu çalışmalarda bağımlılıkla ilişkili faktörler şu şekilde sıralanmıştır:

1. Haftada 30 saat günde 4 saatten fazla online oyun oynama düşüncesi,
2. İnternet bağımlılığı ölçeğinden 50'den yüksek puan alma (Young, 1992).
3. Online oyun oynama davranışı durduğu, azaldığı zaman sinirli, kaygılı ve agresif davranışlar sergileme,
4. Aşırı online oyun oynamadan dolayı düzenli yaşam şekillerini yıkma veya ekonomik problemler, zarar verici davranışlar veya endişe,
5. Günlük aktivitelerini ihmal etmekten dolayı düzensiz yaşam şekli (örn, gece oyun oynama, gün boyunca uyuma, düzensiz öğünler ve kişisel hijyeni sürdürmede yanlışlar), okuldan kaçma veya iş kaybı olarak belirtilmiştir.

Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yurt İçinde ve Yurt Dışında Gerçekleştirilen Araştırmalar

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yurt içinde yapılan çalışmalar incelendiğinde lise çağındaki ergenler üzerinde yeterli düzeyde çalışmanın olmadığı görülmüştür. Oyun bağımlılığı ile ilgili tezler de sınırlı olup ilki 2010 yılında yazılmıştır.

Dijital oyun bağımlılığıyla ilişkili psikolojik faktörlerin araştırıldığı çalışmalara bakıldığı zaman; Musluoğlu'nun (2016), çalışmasında 15-19 yaşlarındaki 164 lise öğrencinin bağlanma stilleri ve internet ve dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi incelediği görülmüştür. Sonuç olarak da internette 5 saat ve daha fazla zaman geçiren ergenlerin kaygı, kaçınma ve güvensiz bağlanmalarının diğerlerine göre daha fazla olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Başka bir çalışmada ise Çakıcı (2018), 300 lise öğrencisiyle gerçekleştirdiği çalışmada öfkeyi dışa vurma biçimi ile dijital oyun bağımlılık düzeyi arasında düşük düzeyde pozitif yönde ilişki olduğunu saptamıştır. Dursun ve Çapan (2018) ise, 322 ergenin katıldığı araştırmalarında, ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarını yordayan psikolojik ihtiyaçları incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre cinsiyet ve psikolojik ihtiyaçların dijital oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde yordadığı görülmüştür.

Dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili sosyal ve demografik faktörleri araştıran çalışmalar da mevcuttur. Dijital oyun bağımlılığı ile sosyal faktörlerin ilişkisini inceleyen Eni (2017), çalışmasını 200 lise öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ve algılanan ebeveyn tutumlarının ilişkisini incelediği çalışmasının sonucunda Eni (2017), lise öğrencilerinin demokratik ebeveyn tutumu arttıkça dijital oyun bağımlılığı seviyesinin azaldığı sonucuna ulaşmıştır. 615 lise öğrencisinin örneklem grubunu oluşturduğu başka bir çalışmada Eyyupoğlu (2017) internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile asilik davranışı arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonuçlarında internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının ayrı ayrı ve birlikte ergen asiliğini yordadığı, cinsiyet, okul türü, sınıf düzeyi ve oynanan oyun türüne göre bilgisayar oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı arasında ilişkiler olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Eryılmaz ve Çukurluöz (2018) ise, yaptıkları çalışmada lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla 828 lise öğrenci grubuyla araştırma gerçekleştirmiştir. Araştırmada erkelerin bağımlılık düzeyi kızlardan daha fazla bulunmuştur. Ayrıca erkeklerin oyun ve sosyal hayata etki boyutu yüksek bulunmuşken; kızların ise sosyal medya boyutu yüksek bulunmuştur.

Yurt dışında yapılan araştırmalara bakıldığı zaman ise çalışmaların genellikle öğrencilerin demografik özelliklerini incelemeye ve oyun bağımlılığın ilişkili olduğu

kavramları ortaya koymaya yönelik olduğu görülmüştür. Ayrıca yurt dışı çalışmalarda genellikle tanı ölçütleri tartışılarak çeşitli ölçme araçlarının geliştirilmeye çalışıldığı da görülmüştür.

Oyun bağımlılığına yönelik çeşitli tanı ölçütleri ve tanımlamalar bulmaya çalışılan araştırmalara bakıldığında; Charlton ve Danfort (2007) yaptıkları çalışmada problemlili oyun oynama davranışı sergileyen erkeklerin sergilemeyenlere göre oyun oynamaya daha fazla zaman ayırdıklarını göstermiştir. Griffiths (2010) ise yaptığı araştırmada çok fazla oyun oynamanın her zaman oyun bağımlısı olma veya patolojik oyun oynama ile aynı şey olmadığını göstermiştir. Gentile (2009) de aynı şekilde çalışmasında patolojik oyun oynamanın çok fazla video oyunu oynamakla eşgüdümlü olmadığını göstermiştir.

Bunların yanında oyun bağımlılığı ile psikolojik faktörlerin ilişkilerinin araştırıldığı çalışmalar yurt dışında da mevcuttur. Bunlardan birinde Goel, Subramanyam & Kamath (2013), 987 Hintli ergenin katıldığı çalışmalarında, internet bağımlılığı ölçeğinden yüksek puan alan bireylerin depresyon ve anksiyete ölçeklerinden de yüksek puanlar aldıkları göstermişlerdir. Benzer şekilde son zamanlarda yurt dışında yapılan boylamsal çalışmalar patolojik oyun oynamanın depresyon, anksiyete ve sosyal fobi gibi sonuçlara neden olduğunu göstermiştir (Gengile ve diğ., 2011).

Yen, Yen, Chen, Tang, & Ko (2009) tarafından gerçekleştirilen, 2793 kolej öğrencisinin katıldığı çalışmada ise yetişkin dikkat eksikliğinin internet bağımlılığı ile ilişkili olduğunu gösterilmiştir. Aynı zamanda yurt dışında yapılan çalışmalarda oyun bağımlılığı ile kişilik arasındaki ilişkiye de odaklanılmıştır (Müller, Bevtel, Egloff, & Wölfling, 2014; Walther, Margenstern & Hanewinkel, 2012; Wang, Ho, Cho, & Tse, 2015).

Spekman ve diğ. (2013), 11-18 yaşlarındaki 1004 erkek öğrenci ile gerçekleştirdiği çalışmasında kişilik özellikleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonuçlarında problemlili oyun oynama ve fiziksel semptomların kişilik özellikleri ile pozitif yönde ilişkili olduğu görülmüştür. Ayrıca çok fazla oyun oynama ile bağımlı kişilik özelliklerinin doğrudan ilişkisi bulunamamıştır.

Başka bir çalışmada Hyun ve diğ. (2015), oyun bağımlılığının gelişiminde etkili olan faktörleri araştırmıştır. Bu amaçla oyun bağımlısı 263 birey ve sağlıklı 153 birey bireysel faktörler (yaş, cinsiyet), bilişsel faktörler (IQ, bilişsel hatalar), patolojik durumlar (depresyon, anksiyete, dürtüsellik) ve sosyal şartlar (aile çevresi, sosyal fobi ve özgüven) gibi durumlar açısından karşılaştırılmıştır. Araştırma sonucunda bütün faktörlerin oyun bağımlılığı ile pozitif yönde ilişkili olduğu görülmüştür. En yüksek ilişkinin de patolojik durumlar olduğu

görülmüştür. Ayrıca oyun bağımlısı bireylerde psikolojik faktörlerin (dikkat, anksiyete, dürtüsellik ve duygusal durum) en güçlü risk faktörünü teşkil ettiği ortaya koyulmuştur.

Barger ve Hormes (2017) ise yaptıkları çalışmada internette oyun oynama bozukluğu ile psikopatoloji, yaşam doyumu ve dürtüsellik arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışma sonucunda sık oyun oynayanların psikolojik fonksiyonlarındaki bozulmalarla birlikte temel bağımlılık semptomları gösterdiği görülmüştür. Araştırmada aşırı online video oyunu oynamanın problemlerini içeren internette oyun oynama bozukluğu tanı kriterlerine dayalı dokuz sorunun faydaları incelenmiştir. Araştırma sonucunda katılımcıların internette oyun oynama bozukluğu için belirlenen tanı kriterlerini karşıladıkları görülmüştür. Ayrıca internette oyun oynama bozukluğu depresyon, anksiyete, düşük yaşam doyumunun semptomlarını önemli bir şekilde desteklemiştir.

Beş Faktör Kişilik Yapısı İle İlgili Yurt İçinde ve Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Beş faktör kişilik yapısı ile ilgili yurt içinde yapılan çalışmalar incelendiğinde çeşitli meslek alanlarında çok sayıda çalışma bulunduğu halde lisede öğrenim gören ergenler ile ilgili çok az sayıda çalışmanın yapıldığı görülmüştür. Bunların yanında beş faktör kişilik yapısı ile ilgili ölçeklerin karşılaştırmalarının yapıldığı çalışmalar da mevcuttur. Beş faktör kişilik yapısı ile ilgili tezler de sınırlı olup ilki 2007 yılında yapılmıştır.

Beş faktör kişilik yapısı ile ilişkili psikolojik faktörleri inceleyen çalışmalar incelendiğinde, Özhan'ın (2015) yaptığı çalışmada Erzurum ilinde öğrenim gören 429 lise öğrencisinin baş faktör kişilik özellikleri ile mesleki değerleri arasındaki ilişkiyi incelediği görülmüştür. Araştırma sonucunda beş faktör kişilik yapısı ile mesleki değerler arasında düşük ve orta düzeyde ilişki bulunmuştur. Ayrıca araştırma sonuçlarına göre beş faktör kişilik özelliklerinin arkadaşlık, ekip çalışması, liderlik, özgürlük, para (maddi kazanç), iş sağlığı, yaratıcılık ve yardım mesleki değerlerini anlamlı düzeyde yordarken, fiziksel özelliklerin kullanımı mesleki değerini yordamadığı görülmüştür.

Başka bir çalışmada ise Topçu (2017), Hasan Kalyoncu Üniversitesi'nde öğrenim gören 225 öğrencinin psikolojik dayanıklılık düzeylerinin beş faktör kişilik özelliklerine göre incelemesini yapmıştır. Araştırma sonucunda üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılık puanları ile beş faktör kişilik özelliklerinden duygusal dengesizlik puanları arasında negatif yönlü; dışadönüklük, deneyime açıklık, yumuşak başlılık ve sorumluluk alt boyutları arasında pozitif yönlü anlamlı düzeyde ilişkiler bulunmuş ve sosyal kaynakların yumuşak başlılık, duygusal dengesizlik ve dışa dönüklük; kendilik algısının sorumluluk, duygusal dengesizlik ve dışa dönüklük; aile uyumunun duygusal dengesizlik ve yumuşak başlılık; gelecek algısının

duygusal dengesizlik ve sorumluluk; sosyal yeterliliğin dışa dönüklük ve duygusal dengesizlik; yapısal stilin sorumluluk ve duygusal dengesizlik tarafından açıklandığı görülmüştür.

Yoğurtçu (2018), ise yaptığı araştırmada beş faktör kişilik özellikleri ile nomophobia ve nomophobia ile akıllı cep telefonu kullanımı alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Yeditepe üniversitesinde okuyan 414 öğrenci ile gerçekleştirilen çalışma sonucunda nomophobia ve beş faktör kişilik boyutlarından dışadönüklük, nörotizm ve açıklık arasında düşük düzeyde anlamlı ilişkinin olduğu görülmüştür. Ayrıca yapılan çalışmada bölüm, cinsiyet ve kullanılan akıllı telefon türü ayrımı olmaksızın akıllı telefon kullanımı ile nomophobia seviyesi arasında yüksek düzeyde ilişki olduğu görülmüştür.

Başka bir çalışmada Şener (2018), Adana'da merkez ilçelerde öğrenim gören 616 lise öğrencisinin okul tükenmişliklerinin yordanmasında mizah tarzlarının ve beş faktör kişilik özelliklerinin katkısını tespit etmeyi amaçlamıştır. Araştırmanın sonucunda mizah tarzları, beş faktör kişilik özellikleri ve okul tükenmişliği arasında pozitif önde anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Ayrıca araştırmada sorumluluk kişilik özelliği ve nevrotizm kişilik özelliğinin okul tükenmişliğinin duygusal tükenme alt boyutunu yordadığı, sorumluluk kişilik özelliği ve nevrotizm kişilik özelliğinin okul tükenmişliğinin duyarsızlaşma alt boyutunu yordadığı, kendini yıkıcı mizah tarzı, sorumluluk kişilik özelliği ve nevrotizm kişilik özelliğinin okul tükenmişliğinin kişisel başarıda düşme hissi alt boyutunu yordadığı; kendini yıkıcı mizah tarzı, sorumluluk kişilik özelliği nevrotizm kişilik özelliğinin okul tükenmişliğinin toplam puanını yordadığı görülmüştür.

Bunların dışında Beş faktör kişilik yapısı ile sosyal, kişisel ve demografik faktörlerin arasındaki ilişkileri inceleyen çalışmalar da yapılmıştır. Bu çalışmalar incelendiğinde Beder'in (2015), Gazi Üniversitesinde okuyan 420 öğrenci ile gerçekleştirdiği çalışmasında sosyo-ekonomik düzeyin akademik başarı üzerindeki etkisini, beş faktör kişilik özelliklerinin akademik başarı üzerindeki etkisini ve beş faktör kişilik özellikleri ile akademik öz yeterlilik algı düzeyinin aracılık etkisini incelediği görülmüştür. Araştırma sonucunda sosyo ekonomik düzeyin akademik başarı üzerinde negatif yönde anlamlı bir ilişkisinin olduğu, beş faktör kişilik boyutlarından öz disiplin boyutunun akademik başarıyı pozitif yönde anlamlı bir şekilde yordadığı ve sosyo-ekonomik düzeyin akademik başarı üzerindeki etkisinde kişilik özellikleri ve akademik özyeterlilik algısının aracı rolü olmadığı görülmüştür.

Başka bir çalışmada Yalçınkaya (2017), Ankara'da bulunan devlet üniversitelerinde okuyan 18-25 yaş aralığında toplam 539 öğrencinin katılımıyla beş faktör kişilik özellikleri ile liderlik biçimleri arasındaki ilişkide değerlerin aracı rolünü incelemiştir. Araştırma sonucunda

elde edilen bulgular sonucunda, deęer ve kiřilik boyutlarının liderlik biimlerini yordadıęı ortaya ıkmıřtır. Ayrıca deęer boyutlarının kiřilik zelliklerinin liderlik biimlerini etkilemesinde aracılık ve baskılayıcılık rolü stlendięine iliřkin bulgular da elde edilmiřtir.

Kse (2015), İstanbul Pendikteki 80. Yıl imento Anadolu Lisesinden raslantısal olarak setięi 100 ğrencinin katılımı ile ergenlik dneminde benlik saygısı ve kiřilik zelliklerinin ana baba tutumları aısından incelemiřtir. Arařtırma sonucuna gre; Geimlilik alt boyutunda anneleri hayatta olan ğrencilerin geimli kiřilik zellikleri sergilediklerini gstermektedir. Otoriter anne baba tutumunu yksek algılayan bireylerin kiřilik zelliklerinde duygusal dengesizlik zellikleri daha fazla sergiledięi saptanmıřtır. Benlik saygısını yksek algılayan bireylerin kiřilik zelliklerinden duygusal dengesizlik zellikleri daha fazla sergiledięi ve koruyucu/isteki anne baba tutumlarını daha fazla benimsedikleri saptanmıřtır.

Duruk (2018) ise, İstanbul'da bulunan 45 yař stü 240 bireyin internet baęımlılıklarının beř faktr kiřilik zelliklerinden nrotizm ile olan iliřkisinin bazı demografik zellikler aısından incelemiřtir. Arařtırmanın sonucunda 45 yař stü bireylerin nrotizm ve cinsiyet deęiřkeni ile internet ve Facebook baęımlılıęı dzeyleri arasında pozitif korelasyon bulunmuřtur. Arařtırmada elde edilen bulgulara gre iř durumu deęiřkeni internet baęımlılıęı dzeyi ile, gelir durumu deęiřkeni ise Facebook baęımlılık dzeyi ile negatif iliřkilidir. Ayrıca katılımcıların baęımlılık dzeyleri cinsiyet deęiřkenine gre farklılık gsterirken, eęitim dzeyi, medeni durum, yař, sigara kullanımı ve iř durumu deęiřkenlerine gre anlamlı bir farklılık gstermemektedir.

Beř faktr kiřilik yapısı ile ilgili yurt dıř alıřmalar incelendięinde beř faktr kiřilik yapısının eřitli iř alanlarındaki arařtırmalarda kullanıldıęı grlmüřtür. Ayrıca kiřilik zelliklerinin arařtırmasında kullanılan envanterlerin incelenmesinde de beř faktr kiřilik envanteri ile eřitli kiřilik envanterlerinin karřılařtırıldıęı alıřmalar mevcuttur.

Beř faktr kiřilik yapısı ile ilgili psikolojik faktrleri arařtıran alıřmasında Widiger ve Costa (2012), kiřilik bozukluklarının tanımlaması, sınıflandırılması ve kavramsallařtırılması iin beř faktr kiřilik yapısından faydalanmıřtır. Aynı zamanda alıřmalarında normal ve anormal kiřilik fonksiyonlarının sınıflandırması ve tanılanmasında Beř Faktr Kiřilik Modeli'nin nasıl faydalar saęlayacaęını arařtırmıřlardır.

Morales-Vives ve dię. (2017) ise arařtırmalarında 392 niversite ğrencisi zerinde tepki yanlılıęının kiřilięin Beř Faktr Modeli'ne dayanan  anketin faktr yapısı zerindeki etkisini incelemiřlerdir. Arařtırma sonucu sosyal tercih edilebilirlik ve kabulü kontrol etmenin beř faktr kiřilik yapısından beklenen teorik zmlerle daha uyumlu ve basit bir faktr yapısına yol atıęını gstermiřtir. Bařka bir alıřmada Braun ve dię. (2016) 2891 katılımcı

üzerinde oyun bağımlıları, düzenli oyun oynayanlar ve çok fazla oyun oynamayan bireylerin favori oyunları arasındaki farklılıkları tespit etmişlerdir. Bunun yanında katılımcıların beş faktör kişilik özellikleri ile oynamayı tercih ettikleri oyun türlerindeki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışma sonucunda oyun bağımlılarının ve oyun oynamayanların yüksek nörotizm, düzenli oyun oynayanların ise düşük düzeyde nörotizm gösterdikleri ortaya koyulmuştur. Ayrıca beş faktör kişilik özellikleri ile favori oyun türleri arasındaki ilişkiler de yaptıkları çalışmalarda ortaya koyulmuştur.

Beş faktör kişilik yapısı ile sosyal faktörlerin incelendiği çalışmalar da mevcuttur. Selden ve Goodie (2017) yaptıkları çalışmada Beş Faktör Kişilik Modelinin kişisel ve sosyal ilişkilerdeki yapıların gelişmesinde ve algılamasında nasıl değerlendirileceğini incelemişlerdir. Araştırma sonucunda dışadönüklük ve yumuşak başlılığın işyeri gibi hiyerarşik ilişkilerin olduğu yerlerde değil gündelik kişisel ilişkilerde sürekli olarak aktif olduğu görülmüştür. Ayrıca araştırma sonuçlarına göre dışadönüklerin ilişki araması daha muhtemelken, yumuşak başlı bireyler ilişkileri çektiği görülmüştür. Öz disiplinli bireyler belirli kişisel ilişkilerin sürdürülmesi ile ilgilenirler, fakat işyeri ilişkilerinde merkezi pozisyonlarla yakından ilgilidirler. Bununla beraber nörotik bireylerin ise sosyal hayatta tutarlı ilişkileri yoktur.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırmanın modeli ilişkisel tarama modelidir. Bu model ile gerçek bir neden-sonuç ilişkisine ulaşılmamasına rağmen; ilişkisel desen değişkenlerden birinin durumunun bilinmesi halinde diğer değişkeni kestirme olanağı sağlamaktadır (Karasar, 2006). Yapılan araştırmada ilişkisel desen aracılığıyla bağımsız değişken olarak beş faktör kişilik özelliğinin alt boyutları, bağımlı değişken olarak dijital oyun bağımlılığı kullanılmıştır.

Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini 2017-2018 Eğitim-Öğretim yılında Erzurum ilinde bulunan liselerde öğrenim gören 11783 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise 3 ilçe (Köprüköy, Yakutiye ve Palandöken) merkezinde yer alan Milli Eğitim Bakanlığına bağlı 6 lisede (Köprüköy Anadolu Lisesi, Yağan Çok Programlı Anadolu Lisesi, Erzurum Anadolu İmam Hatip Lisesi, Şükrü Paşa Anadolu Lisesi, Nevzat Karabağ Anadolu Lisesi ve Türk Telekom Nurettin Topçu Sosyal Bilimler Lisesi) öğrenimine devam eden, 14-18 yaşları arasındaki toplam 520 lise öğrencisi oluşturmuştur. Örneklemin belirlenmesinde seçkisiz örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Seçkisiz örnekleme araştırmayadakil edilen birimlerin seçilme olasılıklarının eşit olduğu örnekleme yöntemidir (Baştürk, 2013).

Araştırmaya katılan ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini gösteren dağılımları aşağıda yer almaktadır.

Tablo 1. *Ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri*

	<i>f</i>	%
Bağımlılık Belirtileri		
Gösteren	449	86,3
Bağımlı Belirtileri		
Göstermeyen	71	13,7
Toplam	520	100

Tablo 1 incelendiğinde araştırmaya katılan ergenlerin 449'nun (%86,3) dijital oyun bağımlılığı davranışları gösterdiği, 71'nin (%13,7) dijital oyun bağımlılığı davranışları göstermediği görülmüştür.

Araştırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışları gösteren ve göstermeyen ergenlerin yaşlarına, cinsiyetlerine, sınıflarına, anne baba eğitim düzeylerine, oyun oynadıkları yerlere, oyun oynadıkları süreye ve oynamayı tercih ettikleri oyun türüne göre demografik özellikleri aşağıda yer almaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı davranışları gösteren ergenlerin sosyo-demografik özellikleri.

Araştırmada dijital oyun bağımlılık davranışı gösteren ergenlerin yaşlarına, cinsiyetlerine, sınıflarına, anne baba eğitim düzeylerine, oyun oynadıkları yerlere, oyun oynadıkları süreye ve oynamayı tercih ettikleri oyun türüne göre dağılımların yapıldığı tablolar aşağıda verilmiştir.

Tablo 2. *DOB Gösteren Ergenlerin Cinsiyet Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri*

Cinsiyet	f	%	%_{yig}
Erkek	276	61,5	61,5
Kız	173	38,5	100
Toplam	449	100	

Tablo 2 incelendiği zaman, örneklem grubunu oluşturan dijital oyun bağımlılığı davranışı gösteren ergenlerin 276'sı (%61,5) erkek; 173'u (%38,5) kız olmak üzere toplam 449 ergenlerden oluştuğu görülmektedir.

Tablo 3. *DOB Gösteren Ergenlerin Sınıf Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri*

Sınıf	f	%	%_{yig}
9	169	37,6	37,6
10	160	35,6	73,3
11	120	26,7	100
Toplam	449	100	

Tablo 3 incelendiğinde araştırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı gösteren ergenlerin 169'nun (%37,6) 9. Sınıf, 160'nın (%35,6) 10. Sınıf, 120'nin (%26,7) 11. Sınıf öğrencisi oldukları görülmektedir.

Tablo 4. *DOB Gösteren Ergenlerin Yaş Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri*

Yaş	f	%	%_{yig}
14 Yaş	42	9,4	9,4
15 Yaş	137	30,5	39,9
16 Yaş	123	27,4	67,3

17 Yaş	115	25,6	92,9
18 Yaş	32	7,1	100
Toplam	449	100	

Tablo 4 'de görüldüğü üzere, örneklem grubunu oluşturan dijital oyun bağımlılığı davranışı gösteren ergenlerin 42'si (%9,4) 14 yaş, 137'si (%30,5) 15 yaş, 123'ü (%27,4) 16 yaş, 115'i (%25,6) 17 yaş, 32'si (%7,1) 18 yaşındadır.

Tablo 5. *DOB Gösteren Ergenlerin Anne Eğitim Düzeyi Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri*

AED	f	%	%_{yig}
Okuryazar değil	71	15,8	15,8
İlköğretim			
Mezunu	294	65,5	81,3
Lise Mezunu	56	12,5	93,8
Üniversite			
Mezunu	28	6,2	100
Toplam	449	100	

Tablo 5 incelendiğinde araştırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı gösteren ergenlerin annelerinin 71'nin (15,8) okuryazar olmadığı, 294'nün (%65,5) ilköğretim mezunu, 56'nın (%12,5) lise mezunu ve 28'in (%6,2) üniversite mezunu olduğu görülmüştür.

Tablo 6. *DOB Gösteren Ergenlerin Baba Eğitim Düzeyi için Frekans ve Yüzde Değerleri*

BED	f	%	%_{yig}
Okuryazar değil	10	2,2	2,2
İlköğretim			
Mezunu	227	50,6	52,8
Lise Mezunu	135	30,1	82,9
Üniversite			
Mezunu	77	17,1	100
Toplam	449	100	

Tablo 6 incelendiğinde araştırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı gösteren liseli ergenlerin babalarının 10'nun (%2,2) okuryazar olmadığı, 227'nin (%50,6) ilköğretim mezunu, 135'nin (%30,1) lise mezunu ve 77'nin (%17,1) üniversite mezunu olduğu görülmüştür.

Tablo 7. *DOB Gösteren ErgenlerinOyun Oynanan Süre Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri*

Süre	f	%	% <i>yig</i>
1-3 saat	201	44,8	44,8
4-5 saat	208	46,3	91,1
6 ve üzeri saat	40	8,9	100
Toplam	449	100	

Tablo7 incelendiğinde araştırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı gösteren ergenlerin 201'nin (%44,8) günde 1-3 saat arası, 208'nin (%46,3) günde 4-5 saat arası, 40'nın (%8,9) günde 6 saat ve daha fazla oyun oynama davranışı gösterdiği görülmüştür.

Tablo 8. *DOB Gösteren ErgenlerinEn Çok Oynanan Oyun Türü için Frekans ve Yüzde Değerleri*

Tür	f	%	% <i>yig</i>
Aksiyon	104	23,2	23,2
Macera	46	10,2	33,4
Strateji	69	15,4	48,8
Rol Yapma	13	2,9	51,7
Simülasyon	15	3,3	55,0
Spor ve Dövüş	85	18,9	73,9
Hiçbiri	117	26,1	100
Toplam	449	100	

Tablo 8 incelendiğinde araştırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı gösteren ergenlerin 104'nün (%23,2) aksiyon, 46'nın (%10,2) macera, 69'nun (%15,4) Strateji, 13'nün (% 2,9) rol yapma, 15'nin (%3,3) simülasyon, 85'nin (% 18,9), spor ve dövüş oyunları oynamayı tercih ettikleri ve 117'nin (%26,1) de bu türlerden hiçbirini oynamayı tercih etmedikleri görülmüştür.

Tablo 9. *DOB Gösteren ErgenlerinOyun Oynanan Yer Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri*

Yer	f	%	% <i>yig</i>
Ev	151	33,6	33,6
İnternet kafe	70	15,6	49,2
Okul	59	13,1	62,4
Cep telefonu	169	37,6	100

Tablo 9 incelendiğinde arařtırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı gösteren ergenlerin 151'nin (%33,6) evde, 70'nin (%15,6) internet cafede, 59'nun (%13,1) okulda, 169'nun (%37,6) cep telefonuyla oyun oynama davranışı gösterdiği görülmüřtür.

Dijital oyun bağımlılığı davranışları göstermeyen öğrencilerin sosyo-demografik özellikleri.

Tablo 10. *DOB Göstermeyen Ergenlerin Cinsiyet Değişkeni için Frekans v Yüzde Değerleri*

Cinsiyet	<i>f</i>	%
Erkek	16	22,5
Kız	55	77,5
Toplam	71	100

Tablo 10'a bakıldığında, örneklem grubunu oluşturan dijital oyun bağımlılığı davranışı göstermeyen ergenlerin 16'sı (%22,5) erkek; 55'i (%77,5) kız olmak üzere toplam 71 liseli ergenlerden oluşmaktadır.

Tablo 11. *DOB Göstermeyen Ergenlerin Sınıf Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri*

Sınıf	<i>f</i>	%
9	18	25,4
10	25	35,2
11	28	39,4
Toplam	71	100

Tablo 11 incelendiğinde arařtırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı göstermeyen ergenlerin 18'nin (%25,4) 9. Sınıf, 25'nin (%35,2) 10. Sınıf, 28'nin (%39,4) 11. Sınıf öğrencisi oldukları görülmektedir.

Tablo 12. *DOB Göstermeyen Ergenlerin Yaş Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri*

Yaş	<i>f</i>	%
14 Yaş	1	1,4
15 Yaş	18	25,4
16 Yaş	19	26,8
17 Yaş	20	28,2
18 Yaş	13	18,3
Toplam	71	100

Tablo 12’de görüldüğü üzere, örneklem grubunu oluşturan dijital oyun bağımlılığı davranışı göstermeyen ergenlerin 1’i (%1,4) 14 yaş, 18’i (%25,4) 15 yaş, 19’u (%26,8) 16 yaş, 20’si (%28,2) 17 yaş, 13’ü (%18,3) 18 yaşındadır.

Tablo 13. *DOB Göstermeyen Ergenlerin Anne Eğitim Düzeyi için Frekans ve Yüzde Değerleri*

AED	f	%
Okuryazar değil	9	12,7
İlköğretim Mezunu	42	59,2
Lise Mezunu	15	21,1
Üniversite Mezunu	5	7,0
Toplam	71	100

Tablo13 incelendiğinde araştırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı göstermeyen ergenlerin annelerinin 9’nun (12,7) okuryazar olmadığı, 42’nin (%59,2) ilköğretim mezunu, 15’nin (%21,1) lise mezunu ve 5’nin (%7,0) üniversite mezunu olduğu görülmüştür.

Tablo 14. *DOB Göstermeyen Ergenlerin Baba Eğitim Düzeyi Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri*

BED	f	%
İlköğretim Mezunu	29	40,8
Lise Mezunu	26	36,6
Üniversite Mezunu	16	22,5
Toplam	71	100

Tablo 14 incelendiğinde araştırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı göstermeyen ergenlerin babalarının 29’nun (%40,8) ilköğretim mezunu, 36’nin (%36,6) lise mezunu ve 16’nın (%22,5) üniversite mezunu olduğu görülmüştür.

Tablo 15. *DOB Göstermeyen Ergenlerin Oyun Oynanan Süre Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri*

Süre	f	%
1-3 saat	11	15,5

4-5 saat	52	73,2
6 ve üzeri saat	8	11,3
Toplam	71	100

Tablo 15 incelendiğinde araştırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı göstermeyen ergenlerin 11'nin (%15,5) günde 1-3 saat arası, 52'nin (%73,2) günde 4-5 saat arası, 8'nin (%11,3) günde 6 saat ve daha fazla oyun oynama davranışı gösterdiği görülmüştür.

Tablo 16. *DOB Göstermeyen Ergenlerin En Çok Oynanan Oyun Türü Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri*

Tür	f	%
Aksiyon	4	5,6
Macera	5	7
Strateji	7	9,9
Rol Yapma	3	4,2
Simülasyon	1	1,4
Spor ve Dövüş	4	5,6
Hiçbiri	47	66,2
Toplam	71	100

Tablo 16 incelendiğinde araştırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı göstermeyen ergenlerin 4'nün (%5,6) aksiyon, 5'nin (%7,0) macera, 7'nin (%9,9) Strateji, 3'nün (% 4,2) rol yapma, 1'nin (%1,4) simülasyon, 4'nün (% 5,6), spor ve dövüş oyunları oynamayı tercih ettikleri ve 47'nin (%66,2) de bu türlerden hiçbirini oynamayı tercih etmedikleri görülmüştür.

Tablo 17. *DOB Göstermeyen Ergenlerin Oyun Oynanan Yer Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri*

Yer	f	%
Ev	12	16,9
İnternet kafe	2	2,8
Okul	2	2,8
cep telefonu	24	33,8
Hiçbir Yer	31	43,7
Toplam	71	100

Tablo 17 incelendiğinde araştırmaya katılan dijital oyun bağımlılığı davranışı göstermeyen ergenlerin 12'nin (%16,9) evde, 2'nin (%2,8) internet kafede, 2'nin (%2,8) okulda, 24'nün (%33,8) cep telefonuyla oyun oynama davranışı gösterdiği, 31'nin ise hiçbir yerde oyun oynamayı tercih etmedikleri görülmüştür.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada toplanan veriler 3 ölçme aracı kullanılarak elde edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili veriler Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, beş faktör kişilik özellikleriyle ilgili veriler ise Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi aracılığıyla elde edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin yaş, cinsiyet, ailenin aylık geliri ve oyun süresi gibi bilgilerini elde etmek için Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Kullanılan ölçme araçları aşağıda detaylı olarak tanıtılmıştır.

Kişisel bilgi formu.

Araştırmacı tarafından oluşturulan araştırmaya katılan öğrencilerin nitelikleri hakkında bilgi toplamak için geliştirilmiş olan kişisel bilgi formu; cinsiyet, yaş, sınıf, gelir düzeyi, oyun tercihleri, oyun oynama süreleri, anne babanın öğrenim durumu, tercih edilen oyun aracı, tercih edilen oyun oynama yeri ile ilgili sorular içermektedir.

Sıfatlara dayalı kişilik testi (SDKT).

Beş Faktör Kişilik Modelinin kişilik boyutlarını ölçmek üzere Bacanlı, İlhan, Aslan (2009) tarafından geliştirilmiş, 40 sıfat çiftinden oluşan ölçme aracıdır. Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi, zıt sıfat çiftlerinden oluşmaktadır. Ölçek maddeleri iki kutupludur. Ölçek maddeleri 1(Çok uygun)'den 7 (Çok uygun)'ye kadar uzanan likert tipi bir derecelendirme kullanılarak yanıtlanmaktadır. Yapılan faktör analizi sonucunda dışadönüklük (örn. "yalnızlığı tercih eden-sosyal/topluluğu seven"), yumuşak başlılık (örn. "kindar-affedici"), sorumluluk (örn."düzenli-düzensiz"), duygusal dengesizlik (örn. "sakin-sinirli") ve deneyime açıklık (örn. "sanata ilgisiz-sanata ilgili") olmak üzere beş faktörlü bir yapı elde edilmiştir. Beş faktörün ölçeğin toplam varyansının % 52,63'ünü açıkladığı görülmüştür.

Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi'nin uyum geçerliğini sınamak için Sosyotropi Ölçeği, Çatışmalara Tepki Ölçeği, Negatif-Pozitif Duygu Ölçeği ve Sürekli Kaygı Envanteri kullanılmıştır. Yapılan sınamalarda yeterli sonuçlar elde edilerek, ölçeğin geçerli olduğu görülmüştür.

Sıfatlara dayalı kişilik testinin lise öğrencileri için geçerlik ve güvenilirlik çalışması.

SDKT'nin lise öğrencileri için geçerlik ve güvenilirlik çalışması Ünal (2013) tarafından yapılmıştır. Yapı geçerliğini test etmek amacıyla 502 katılımcıdan alınan veriler üzerinden Temel Bileşenler Faktör Analizi yapılmıştır. Faktör analizi yapmadan önce Kaiser Meyer Olkin (KMO) katsayısı .89 hesaplanarak verinin gereken yeterliliği sağladığı görülmüş ve Barlett küresellik testi anlamlı bulunmuştur ($\chi^2= 7716.092$, $df=780$, $p < .000$).

Yapılan Açıklayıcı Faktör Analizi sonucunda ölçeğin beş faktörüne (dışadönüklük, duygusal dengesizlik, yumuşak başlılık, sorumluluk, deneyime açıklık) ait varyansın %47.76'sını açıkladığı görülmüştür.

10 maddeden oluşan Dışadönüklük, 9 maddeden oluşan Sorumluluk, 10 maddeden oluşan Yumuşakbaşlılık, 6 maddeden oluşan Deneyime Açıklık, 5 maddeden oluşan Duygusal Dengesizlik faktörlerinin SDKT'ye ait varyansın sırası ile %13.92, %10.72, %9.39, %7.29 ve %6.43'ünü açıkladığı görülmüştür. Ölçeğin toplam puanına ait iç tutarlılık katsayısı ise 502 lise öğrencisi üzerinde gerçekleştirilen Cronbach Alpha yöntemiyle .83 olarak bulunmuştur. Yapılan sınamalarda sonuçların yeterli olduğu görülerek, ölçeğin geçerli olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği (DOBÖ-7).

Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının ölçülmesi için Lemmens ve diğerleri (2009) tarafından geliştirilen Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçeye uyarlanan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7), 7 sorudan oluşmaktadır. Ölçek, toplam 21 madde, 7 alt boyuttan oluşan DOB-21 ölçeğinin kısa formudur. 5'li likert tipinde, tek faktörlü yapıdadır. Madde aralığı 1-5 olup (1: Hiçbir zaman 5: Her zaman) puan (en az:7, en fazla:35) almaktadır. Ölçek 5'li likert tipinde, tek faktörlü bir yapıya sahiptir ve 1-5 aralığında almaktadır. Ölçeğin Cronbach alfa katsayısı.72'dir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden alınabilecek en yüksek puan 35, en düşük puan ise 7'dir. Bu araştırmada ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .84 olarak belirlenmiştir.

Veri Toplama Süreci

Araştırma için gerekli olan literatür taramasının ardından, uygulama için kullanılacak ölçekler belirlenmiştir. Belirlenen ölçeklerin kullanımı için ölçekleri geliştiren kişilerden e-mail aracılığı ile, ölçeklerin kullanım izni alınmıştır. Ölçekleri öğrencilere uygulamak için öncelikle, Erzurum İl Milli Eğitim Müdürlüğünden örneklem sayısı kriterini karşılayacak 6 lise için izin yazısı yazılmıştır. Verilerin tamamı araştırmacı tarafından öğrencilere ölçeklere dair gerekli açıklamalar yapılarak ve gönüllülük esası gereği toplanmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmanın ölçüm araçlarından dijital oyun bağımlılığı tek bir toplam puandan oluşmaktadır. Sıfatlara dayalı kişilik testi ölçeği beş alt boyut için ayrı puan elde edilmiştir. Ergenlerin dijital oyun bağımlık düzeyleri puanlarının cinsiyet açısından farklılaşıp farklılaşmadığı bağımsız örneklem için t-testi; sınıf ve oyun oynanan yere göre farklılık

gösterip göstermemesi de tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Korelasyon analizleri aracılığıyla sıfatlara dayalı kişilik testi ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişki ortaya konulmuştur. Çoklu doğrusal regresyon analizi ile sıfatlara dayalı kişilik testinin oyun bağımlılık davranışlarını yordama düzeyi incelenmiştir. Analizler SPSS 21.00 programları aracılığıyla yapılmıştır. Araştırmada .05 anlamlılık düzeyi esas alınmıştır.

Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve sıfatlara dayalı kişilik testine ilişkin betimsel istatistikler ve normallik değerleri.

Ergenlerin sıfatlara dayalı kişilik özelliklerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini yordamadurumuna ilişkin analize geçilmeden önce verilerin normal dağılıp dağılmadığı incelenmiştir. Bu amaçla verilerin normallik dağılımını görmek üzere basıklık ve çarpıklık değerleri hesaplanmıştır. Bu hesaplama ile ilişkin sonuçlar Tablo 18’de gösterilmiştir.

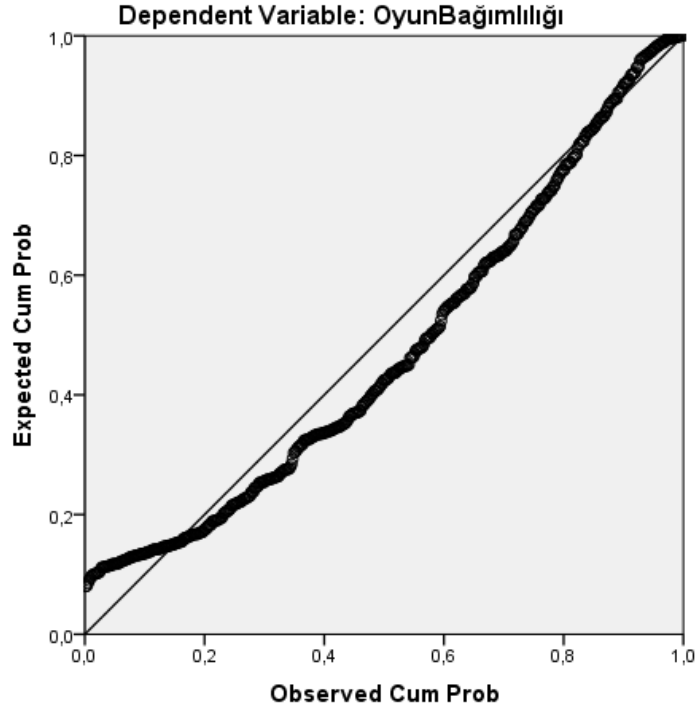
Tablo 18. *Verilerin Normallik Dağılımı*

<i>Verilerin Normallik Dağılımı</i>							
Değişkenler	N	\bar{X}	Standart Sapma	Çarpıklık	Basıklık		
	İstatistik	İstatistik	İstatistik	İstatistik	S.h	İstatistik	S.h
Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyi	449	14,50	5,33	1,06	,12	1,01	,23
Duygusal Dengesizlik	449	25,49	7,68	,19	,12	-,24	,23
Dışadönüklük	449	44,43	10,19	-,39	,12	-,23	,23
Dinamiklik	449	40,22	8,32	-,47	,12	-,18	,23
Yumuşak Başlılık	449	44,90	9,71	-,42	,12	-,10	,23
Sorumluluk	449	35,43	8,31	-,44	,12	-,33	,23

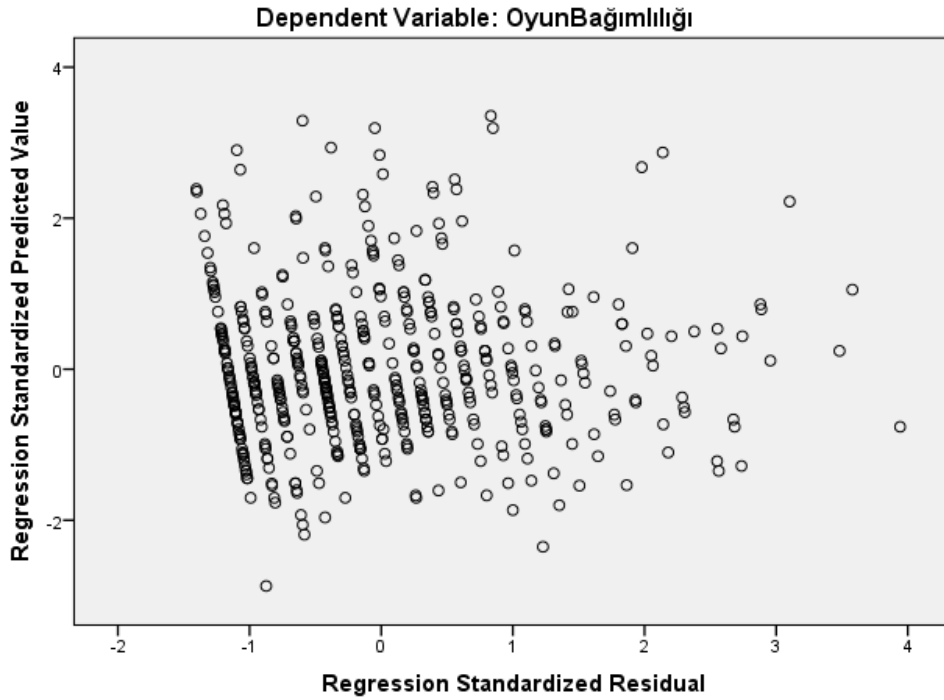
Tablo 18’de hem ergenlerin sıfatlara dayalı kişilik özelliklerinin hem de dijital oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin çarpıklık ve basıklık değerlerinin +3 ila -3 arasında olması normallik varsayımının karşılandığı anlamına geldiği ifade edilebilir (Akbulut, 2010).

Araştırmada verilerin çoklu doğrusal regresyon analize uygun olma durumu için ayrıca grafik incelemesi yapılmıştır. Araştırma verilerine ilişkin doğrusallık varsayımlarının incelenmesine ilişkin grafikler şekil 1’de gösterilmiştir.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Scatterplot



Şekil 1. Çoklu regresyon analizinde normallik dağılımları

Şekil 1 incelendiğinde sıfatlara dayalı kişilik ölçeğinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkinin doğrusal olduğu görülmektedir.

Gerek sıfatlara dayalı kişilik testinde gerekse dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde basıklık ve çarpıklık değerlerinin kabul edilebilir sınırlar içinde olması, bununla birlikte değişkenler arasında çoklu doğrusal bir ilişkinin olmaması verilerin regresyon analizine uygun olduğunun bir işareti olarak değerlendirilmektedir (Büyüköztürk, 2011).



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Bulgular

Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin bağımsız değişkenlere göre anlamlı bir farklılığının olup olmadığını belirlemek için yapılan analiz sonuçları

Araştırmanın bu bölümünde araştırmaya katılan lise çağındaki ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet, sınıf düzeyi ve oyun oynanılan yer değişkenlerine göre değişip değişmediğini tespit etmek için yapılan analiz sonuçları yer verilmiştir.

Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermesine ilişkin analiz sonuçları.

Araştırmaya katılan ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile cinsiyete ait puan ortalamasının karşılaştırmasına ilişkin t testi sonuçlarına Tablo 19'da yer verilmiştir.

Tablo 19. *Ergenlerin DOB Düzeylerinin Cinsiyet Değişkenine Göre t Testi Sonuçları*

Cinsiyet	N	\bar{x}	Ss	t Testi	
				t	p
Erkek	276	15,30	5,43	4,07	,000
Kız	173	13,23	4,94		

Tablo 19 incelendiğinde örnekleme oluşturan ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan puanların ergenlerin cinsiyet değişkenine göre farkının olup olmadığını tespit etmek amacıyla yapılan t testi neticesinde, erkek öğrencilerin aritmetik ortalamaları (\bar{x} 15,30), kız öğrencilerin aritmetik ortalaması ise (\bar{x} = 13,23) olarak bulunmuştur.

Tablo 19'de verilen sonuçlara göre ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Buna göre araştırmaya katılan erkeklerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerden anlamlı bir şekilde daha fazla olduğu söylenebilir ($t= 4,07$; $p<.5$).

Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sınıflarına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermemesine ilişkin analiz sonuçları.

Araştırmaya katılan ergenlerin DOBD puanları ile Sınıf Değişkenine ait puan ortalamalarının karşılaştırmasına ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) sonuçları Tablo 20'de yer verilmiştir.

Tablo 20. Ergenlerin DOB Düzeylerinin Sınıf Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Sınıf	N	\bar{x}	Ss
9. Sınıf	169	14,85	5,14
10.Sınıf	160	14,62	5,45
11.Sınıf	120	13,85	5,44
Toplam	449	14,50	5,34

ANOVA					
	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Kareler Ortalaması	f	p
Gruplar Arası	74,07	2	37,04	1,30	,27
Gruplar İçi	12700,63	446	28,48		
Toplam	12774,71	448			

Tablo 20’de görüldüğü üzere gruptaki ergenlerin, dijital oyun bağımlılığı ölçeği ortalamaları ile buldukları sınıf düzeyleri arasında anlamlı farkın olup olmadığını belirlemek için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) kullanılmıştır. ANOVA sonucunda dijital oyun bağımlılık düzeyleri ortalamaları ile buldukları sınıf arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmamıştır ($F=1,30$; $p>.05$).

Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin oyun oynadıkları yere göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermemesine ilişkin analiz sonuçları.

Araştırmaya katılan ergenlerin DOBD puanları ile Oyun Oynanan Yer Değişkenine ait puan ortalamalarının karşılaştırmasına ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) sonuçları Tablo 21’de yer verilmiştir.

Tablo 21. Ergenlerin DOB Düzeylerinin Oyun Oynana Yer Değişkenine Göre ANOVA Sonuçları

Yer	N	\bar{x}	Ss
Ev	151	14,88	5,83
İnternet Cafe	70	16,76	6,49
Okul	59	14,22	4,60
Cep Telefonu	169	13,33	4,17
Toplam	449	14,50	5,34

ANOVA					
	Kareler Toplamı	Serbestlik Derecesi	Kareler Ortalaması	f	p
Gruplar Arası	614,54	3	204,85	7,50	,000
Gruplar İçi	12160,18	445	27,33		
Toplam	12774,71	448			

Tablo 21’de görüldüğü üzere araştırmaya katılan ergenlerin, dijital oyun bağımlılığı ölçeği ortalamalarının oyun oynanan yer değişkenine göre bir farkın olup olmadığını tespiti için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) kullanılmıştır. ANOVA sonucunda Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ortalamaları ile oyun oynanan yer arasındaki fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur ($F=7,50$; $p<.05$).

Araştırmaya katılan ergenlerin DOBD puanlarının Oyun Oynanan Yer Değişkeninde hangi grupta farklılaştığını belirlemek üzere LSD testi yapılmıştır. Yapılan LSD testinin sonuçları Tablo 22’de verilmiştir.

Tablo 22. DOB Düzeylerinin Oyun Oynana Yer Değişkenine Göre LSD Analizi Sonuçları

Yer(\bar{x}_1)	Yer(\bar{x}_2)	Mean Difference $\bar{x}_1 - \bar{x}_2$	p
Ev	İnternet Cafe	-1,88*	,01*
	Okul	,66	,41
	Cep Telefonu	1,55*	,01*
İnternet Kafe	Okul	2,54*	,01*
	Cep Telefonu	3,43*	,00*
Okul	Cep Telefonu	,89	,26

* Ortalamalar arasındaki fark 0.05 düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 22’ye bakıldığında dijital oyun bağımlılık düzeyleri puanlarının oyun oynanan yer değişkeninde yapılan ANOVA sonrası gruplar arasındaki farkı belirlemek üzere yapılan LSD testi neticesinde Evde ($\bar{x}=14,88$) oyun oynayan ergenler ile İnternet kafede ($\bar{x}=16,76$) oyun oynayan ergenler arasında İnternet kafede oyun oynayan ergenler lehine anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<.05$). Bu durum İnternet kafede oyun oynayan ergenlerin evde oyun oynayan ergenlere göre daha fazla dijital oyun bağımlısı olduklarını ortaya koymaktadır.

Evde ($\bar{x} =14,88$) oyun oynayan ergenler ile cep telefonu ($\bar{x}=13,33$) ile oyun oynayan ergenler karşılaştırıldığında ise evde oyun oynayan ergenler lehine anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<.05$). Bu durum evde oyun oynayan ergenlerin cep telefonu ile oyun oynayan ergenlerden daha fazla dijital oyun bağımlısı olduklarını göstermektedir.

İnternet kafede ($\bar{x} = 16,76$) oyun oynayan ergenler ile okulda ($\bar{x}=14,22$) oyun oynayan ergenler karşılaştırıldığında ise İnternet kafede oyun oynayan ergenler lehine anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<.05$). Bu durum İnternet kafede oyun oynayan ergenlerin okulda oyun oynayan ergenlerden daha fazla dijital oyun bağımlısı olduklarını göstermektedir.

İnternet kafede ($\bar{x} = 16,76$) oyun oynayan ergenler ile cep telefonu ($\bar{x}=13.33$) ile oyun oynayan ergenler karşılaştırıldığında ise İnternet kafede oyun oynayan ergenler lehine anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<.05$). Bu durum İnternet kafede oyun oynayan ergenlerin cep telefonu ile oyun oynayan ergenlerden daha fazla dijital oyun bağımlısı olduklarını göstermektedir.

Okulda($\bar{x} = 14,22$) oyun oynayan ergenler ile cep telefonu ($\bar{x}=13.33$) ile oyun oynayanlar ve evde oyun oynayan ergenler ile okulda oyun oynayanlar karşılaştırıldığında ise istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ($p>.05$).

Sıfatlara dayalı kişilik özelliklerinin ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini anlamlı şekilde yordayıp yormadığına ilişkin analiz sonuçları

Sıfatlara dayalı kişilik özelliklerinin ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini anlamlı şekilde yordayıp yormadığına ilişkin analizler yapılmadan önce bu değişkenler arasında ilişki olup olmadığı incelenmiştir. Araştırmaya ilişkin Pearson korelasyon katsayıları Tablo 23’de verilmiştir.

Sıfatlara dayalı kişilik özellikleri ile DOB düzeyleri arasındaki pearson korelasyon istatistik sonuçları.

Tablo 23.*Sıfatlara Dayalı Kişilik Özellikleri İle Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Pearson Korelasyon İstatistik Sonuçları*

Değişkenler	1	2	3	4	5	6
1.Dijital oyun bağımlılık düzeyi	1					
2. Duygusal dengesizlik	.11*	1				
3.Dışa dönüklük	-.06	-.007	1			
4.Deneyime açıklık	-.04	.085	.65*	1		
5.Yumuşak başlılık	-.19*	-.046	.45*	.51*	1	
6. Sorumluluk	-.14*	-.065	.52*	.53*	.51*	1

* $p<.05$

Tablo 23’de görüldüğü üzere ergenlerin, dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sıfatlara dayalı kişilik özelliklerinden sorumluluk ($r = -.14, p < .05$) ve yumuşak başlılık ($r = -.19, p < .05$) değişkenleri arasında negatif yönde, düşük düzeyde, anlamlı ilişkiler olduğu saptanmıştır. Buna göre bireylerin yumuşak başlılık ve sorumluluk düzeyleri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeylerinin azaldığı söylenebilir. Duygusal dengesizlik ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında pozitif yönde, düşük düzeyde, anlamlı ilişkinin olduğu belirlenmiştir ($r = .11, p < .05$). Duygusal dengesizlik arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyinin de artacağı ifade edilebilir. Bunların yanında dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile dışa dönüklük ($r = -.06, p > .05$) ve deneyime açıklık ($r = -.04, p > .05$) değişkenleri arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı tespit edilmiştir.

Sıfatlara dayalı yumuşak başlılık ve duygusal dengesizlik kişilik özelliklerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini yordamasına ilişkin aşamalı çoklu regresyon analizi yapılmıştır. Sonuçlar Tablo 24’de gösterilmiştir. Sıfatlara dayalı kişilik özelliklerinin dışa dönüklük ve deneyime açıklık alt boyutları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı için regresyon analizine dahil edilmemiştir.

Sıfatlara dayalı yumuşak başlılık ve duygusal dengesizlik kişilik özelliklerinin DOB düzeylerini yordamasına ilişkin aşamalı çoklu regresyon analizi sonuçları.

Tablo 24. *Yumuşak Başlılık ve Duygusal Dengesizlik Kişilik Özelliklerinin DOB Düzeylerini Yordamasına İlişkin İstatistik Sonuçları*

Model	Standartlaştırılmamış Katsayılar	Standart		Standartlaştırılmış Katsayılar	T	R ²	f	p
		B	Hata					
1	Sabit	19,49	1,17		16,66	.041	19.06	,00
	Yumuşak Başlılık	-,11	,02	-,20	-4,36			,00
2	Sabit	17,19	1,44		11,88	.015	13.22	,00
	Yumuşak Başlılık	-,10	,02	-,19	-4,28			,00
	Duygusal Dengesizlik	,08	,03	,12	2,66			,01

* $p < .05$; 1.Model: $R^2 = .041, F_{(1-447)} = 19.06$

2.Model: $R^2 = .015, F_{(2-446)} = 13.22$

Tablo 24 incelendiğinde ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeylerini sıfatlara dayalı yumuşak başlılık kişilik özelliğinin anlamlı bir şekilde yordadığı görülmektedir. Çoklu regresyon analizi sonuçlarına göre yumuşak başlılık alt boyutunun dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yaklaşık % 4'ünü negatif bir düzeyde ve düşük bir oranda açıkladığı gözlenmektedir. 2. aşamada sıfatlara dayalı duygusal dengesizlik alt boyutunun oyun bağımlılık davranışlarının % 1.5'ini pozitif bir düzeyde ve düşük bir oranda yordadığı gözlemlenmektedir.

Araştırmada sıfatlara dayalı kişilik özelliklerinin sorumluluk alt boyutunu dijital oyun bağımlılığı düzeylerini yordamadığı bulunmuştur. Sonuçlara ilişkin bulgular Tablo 25'de sunulmuştur.

Sıfatlara dayalı sorumluluk kişilik özelliklerinin DOB düzeylerini yordamasına ilişkin bulgular.

Sıfatlara dayalı sorumluluk kişilik özelliğinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini anlamlı düzeyde yordayıp yordamadığını tespit etmek amacıyla yapılan istatistik sonuçları Tablo 25'te verilmiştir.

Tablo 25. *Sorumluluk Kişilik Özelliğinin DOB Düzeylerini Yordamasına İlişkin İstatistik Sonuçları*

Model	B	T	p
Sorumluluk	-,061	-1,11	,27

Tablo 25 incelendiğinde, sıfatlara dayalı sorumluluk kişilik özelliğinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini anlamlı bir düzeyde yordamadığı tespit edilmiştir ($p>.05$).

BEŞİNCİ BÖLÜM

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Sonuç

Bu araştırma ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile beş faktör kişilik yapısı arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada verileri ölçmek amacıyla Bacanlı, İlhan ve Aslan (2009) tarafından geliştirilen Sıfatlara Dayalı Kişilik Ölçeği ve Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından geliştirilen Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçeye uyarlanan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7) kullanılmıştır. Bunların yanında araştırmacı tarafından geliştirilen araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet, yaş, sınıf, gelir düzeyi, oyun tercihleri, oyun oynama süreleri, anne babanın öğrenim durumu, tercih edilen oyun aracı, tercih edilen oyun oynama yeri hakkında bilgileri içeren Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır.

Araştırmada kullanılmak üzere 2017-2018 eğitim-öğretim yılında Erzurum ili; Köprüköy, Yakutiye ve Palandöken ilçelerinde bulunan Köprüköy Anadolu Lisesi, Yağan Çok Programlı Anadolu Lisesi, Erzurum Anadolu İmam Hatip Lisesi, Şükrü Paşa Anadolu Lisesi, Nevzat Karabağ Anadolu Lisesi ve Türk Telekom Nurettin Topçu Sosyal Bilimler Lisesinde öğrenim gören 14-18 yaşları arasındaki 292 erkek ve 228'i kız olmak üzere 520 öğrenciden veri toplanmıştır. Oyun bağımlılığının ergenlik dönemindeki gençler arasında yaygın olması nedeniyle örneklem lise olarak seçilmiştir.

Araştırma ilişkisel tarama yöntemiyle yapılmıştır. Veriler SPSS programı ile analiz edilmiştir. Cinsiyet ile ilgili verilerin analizinde bağımsız örneklem t-testi kullanılmıştır. Sınıf düzeyi ve oyun oynanan yer ile ilgili farkı belirlemek için ise tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılmıştır. ANOVA sonuçları anlamlı çıktığında ise regresyon analizi ve ayrıca sıfatlara dayalı kişilik testi ve dijital oyun bağımlılığı ölçeklerinin sonuçları arasındaki ilişkiye bakmak üzere ise Pearson Korelasyon tekniği kullanılmıştır.

Araştırma sonuçlarına bakıldığında zaman ergenlerin oyun bağımlılık düzeylerinin beş faktör kişilik özelliklerinden yumuşak başlılık ve duygusal dengesizlik (nevrotizm) kişilik özelliğini anlamlı bir şekilde yordadığı görülmüştür. Ayrıca araştırma sonuçlarına baktığımız zaman beş faktör kişilik özelliklerinden yumuşak başlılığın oyun bağımlılığını negatif yönde düşük düzeyde yordadığı görülmüştür. Bu sonuca göre ergenlerin yumuşak başlılık düzeyleri azaldıkça oyun bağımlısı olma ihtimallerinin artacağı söylenebilir. Diğer bir sonuca göre beş faktör kişilik özelliklerinden duygusal dengesizliğin (nevrotizm) oyun bağımlılığını pozitif

yönde düşük düzeyde yordadığı görülmüştür. Bu sonuca göre de ergenlerin nevroitiklik düzeyleri arttıkça oyun bağımlısı olma ihtimallerinin de artacağı söylenebilir.

Araştırmanın diğer sonuçlarında ise erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerden fazla olduğu görülmüştür. Bu sonuca göre risk grubunu kızlara oranla erkek öğrencilerin oluşturdukları söylenebilir. Ayrıca oyun bağımlılığı ile sınıf düzeyi ile ilgili fark istatistiksel açıdan anlamlı bulunmazken; oyun oynanan yer değişkenleri arasındaki fark İnternet kafede oyun oynayan bireyler açısından istatistiksel açıdan anlamlı bulunmuştur.

Tartışma

Ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin bulgularının tartışması ve yorumlanması.

Bu bölümde dijital oyun bağımlılığı ile beş faktör kişilik özelliklerinden deneyime açıklık, sorumluluk, dışadönüklük, yumuşak başlılık ve nevrotizm değişkenlerine göre yordanmasına ilişkin bulgular tartışılmış ve yorumlanmıştır.

Bulgular incelendiğinde, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yordayıcılarının beş faktör kişilik özelliklerinden yumuşak başlılık ve duygusal dengesizlik (nevrotizm) olduğu görülmüştür. Ayrıca beş faktör kişilik özelliklerinden yumuşak başlılık alt boyutu dijital oyun bağımlılık düzeyini negatif yönde ve düşük düzeyde yordamaktayken; duygusal dengesizlik (nevrotizm) alt boyutunun dijital oyun bağımlılığını pozitif yönde ve düşük düzeyde yordadığı görülmüştür. Bunlarla birlikte dışadönüklük ve deneyime açıklık alt boyutlarının oyun bağımlılığı ile ilişkisi olmadığı görülmüştür.

Araştırma bulguları incelendiğinde, sorumluluk alt boyutunun lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyini yordamadığı görülmüştür. Bu sonuçla benzer şekilde Chory ve Goodboy (2011) yaptıkları çalışmada şiddet oyunları oynama ile sorumluluk arasında ilişki bulamamışlardır. Ancak literatür incelendiğinde farklı sonuçları olan çalışmalar olduğu da görülmüştür. Özellikle, düşük sorumluluğun internette oyun oynama bozukluğunun en güçlü yordayıcısı olduğunu gösteren çalışmalar mevcuttur (Müller, Beutel, Egloff, & Wölfling, 2014; Wang, Ho, Chan, & Tse, 2015). Başarı hissi elde etmek için oynayan rol oynama oyuncularını düşük sorumluluk göstermiştir (Graham, & Gosling, 2013). Ayrıca internet kullanımının sorumluluk alt boyutu ile negatif ilişki içerisinde olduğunu gösteren çalışmalar (Landers, & Lounsbury, 2006) varken; diğer taraftan, sorumluluk alt boyutu ile internet kullanımının ile pozitif ilişki içerisinde olduğunu gösteren (Mark, & Ganzach, 2014)

çalışmalar da mevcuttur. Bu bulgular internet kullanımının da ertelenebildiğini ve davranış planlama ve öz disiplini geliştirdiği sonucuna ulaşılabilir.

Araştırma bulguları incelendiğine dışadönüklük alt boyutunun oyun bağımlılığını yordamadığı görülmüştür. Benzer şekilde yapılan bir çalışmada internet bağımlılığı ile dışadönüklük arasında ilişki bulunamamıştır (Şenormancı, Saraçlı, Atasoy, Köktürk, & Atık, 2014; Öztürk, ve Özmen, 2011). Ancak farklı çalışmalarda internet ve video oyunlarının bağımlı ve düzenli kullanımının düşük dışadönüklükle ilişkili olduğunun bazı kanıtları vardır (Landers, & Lounsbury, 2006; Öztürk, Bektaş, Ayar, Özgüven, Öztornacı, & Yağcı 2015). Bu sonucun sebebi olarak internette yüz yüze iletişimin düşmesi ve internetin anonimliği içedönük bireylerin sosyal aktivitelerden kaçınmak için alternatif olarak interneti seçmeleri olarak düşünülebilir. Yine başka çalışmalarda da online oyun oynama (Teng, 2008) ve şiddet video oyunlarının (Chory, & Goodboy, 2011) dışadönüklük ile ilişkili olduğu gösterilmiştir.

Başka bir çalışmada rol oynama oyunu oynayan bireylerin dışadönüklüğü düşük bulunmuştur (Dause, & Mcmanus, 1993). Bu durumun sebebi rol oynama oyunlarının bireylere gerçek hayatta ulaşamadıkları rolleri oynama imkanı sağlayarak kendilerini genişletmelerini sağlaması olabilir. Ancak rol oynama oyunlarının sosyalleşme elementleri üzerine yoğunlaşan dışadönük oyuncuların kanıtları da mevcuttur (Graham, & Gosling, 2013; Worth, & Book, 2014; Yee, 1999).

Araştırma sonuçlarına bakıldığında beş faktör kişilik özelliklerinden deneyime açıklık alt boyutunun oyun bağımlılığını yordamadığı sonucuna ulaşılmıştır. Benzer bulgular internet kullanımı ile deneyime açıklık arasındaki ilişkiyi inceleyen bazı çalışmalarla da desteklenmektedir (Landers, & Lounsbury, 2006). Ancak bazı çalışmalarda deneyime açıklık ile internet kullanımı arasındaki ilişki doğrulanmıştır (Witt, Massman & Jackson, 2010) . Benzer şekilde deneyime açıklık düzeyinin düzenli oyun oynayanlarda yüksek olduğu gösterilmiştir (Teng, 2008; Tuten, & Bosnjak, 2001; Witt ve diğ., 2010).

Araştırma sonuçları incelendiğinde duygusal dengesizlik (nevrotizm) alt boyutunun dijital oyun bağımlılık düzeyini pozitif yönde yordadığı görülmüştür. Benzer şekilde yapılan araştırmalarda , yüksek nevrotizmin internet oyun oynama bozukluğuyla ilişkili olduğu ortaya konulmuştur (Lehenbauer-Baum, Klaps, Kovacosusky, Witzmann, & Zahlbruckner, 2015; Mehroof, & Griffith, 2010; Müller ve diğ., 2014; Yan, Li & Sui, 2014; Yang, Choe, Baity, Lee, & Cho, 2005). Ayrıca genç yetişkinlerde yapılan çalışmada internet kullanımının nörotizmde pozitif ilişkili olduğunu göstermiştir (Mark, & Ganzach, 2014). Bu durum nevrotik düzeyi yüksek insanların internet kullandıklarında veya oyun oynadıklarında yalnızlık hislerini daha az hissetmelerinden kaynaklanıyor olabilir. Ancak bu bulgu önceki

çalışmalarda düzenli internet kullanımında doğru kabul edilmemiştir (Landers, & Lounsbury, 2006).

Düzenli oyun oynayanların nörotizm seviyesi ile ilgili bilgiler sınırlı olsa da Teng (2008) yaptığı çalışmada oyun oynayanlarla oynamayanlar arasında farklılaşma olmadığını ileri sürmüştür. Aynı zamanda yapılan çalışmada nevrotizm ve şiddet içerikli video oyunları arasında ilişki olmadığı görülmüştür (Chory, & Goodboy, 2011).

Bunların yanında rol oynama oyunları oynama ile duygusal kararsızlığın ilişkili olmadığını ve rol oynama oyunları oynayanların sağlıklı psikolojik profile sahip olduğu sonucu elde edilmiştir (Simon, 1987), fakat yapılan son araştırmalarda rol oynama oyunları oynayanların yüksek nörotizme eğilimli olduğu görülmüştür (Graham, & Gosling, 2013).

Araştırmada yumuşak başlılık alt boyutunun dijital oyun bağımlılık düzeyini negatif yönde anlamlı olarak yordadığı görülmüştür. Bu sonuç bireyde yumuşak başlılığın azaldıkça dijital oyun bağımlısı olma düzeyinin artacağı olarak yorumlanabilir. Bununla benzer olarak düşük uyumluluğun internet kullanımı (Landers, & Lounsbury, 2006) ve internette oyun oynama bozukluğu (Lehenbauer- Baum ve diğ., 2015) ile ilişkili olduğu çalışmalar vardır. Bu bulgular bilgisayarın önünde zaman harcamanın sosyal harmoniyle ters düşebilmesinden dolayı mantıklı görünür. Aynı zamanda şiddet video oyunları oynamak da düşük uyumlulukla ilişkilidir (Chory, & Goodboy, 2011). Şiddet oyunları oynayan birey özellikle öldürmeye eğilimli değildir; bu oyuncuların ilgisi gerçek şiddet dünyasındaki sosyal rollerin eksikliğinden geliyor olabilir. Özellikle başarıya odaklanan rol oynama oyuncuları düşük uyumluluğa sahiptir (Graham, & Gosling, 2013).

Araştırmanın demografik özelliklerine ait bulguların tartışması ve yorumlanması.

Araştırmanın bu bölümünde demografik özelliklerden olan cinsiyet ve sınıf düzeyi değişkenlerine ait bulguların tartışması yapılacak ve yorumlanacaktır.

Araştırma sonuçlarına bakıldığı zaman cinsiyet açısından araştırmaya katılan erkeklerin kızlara göre daha fazla dijital oyun bağımlısı oldukları görülmüştür. Bu bulgu diğer çalışmalarla da desteklenmiştir (Durkin, & Barber, 2002; Sublette, & Mullon, 2012; İnal, & Çağiltay, 2005; Tüfekçi 2007; Yılmaz, 2008). Aynı zamanda çoğu çalışma erkeklerin kızlardan 2-3 kat kadar risk altında olduğunu göstermiştir (Lee, Han, Kim, & Lenshaw, 2013). Ancak oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmalarda kızların erkeklerden daha fazla oyun bağımlısı olduklarını gösteren çalışmalar da mevcuttur (Horzum, 2011; Li, & Wang, 2013).

Araştırma sonucunda ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyinin cinsiyet özelliklerine göre erkeklerde daha fazla olmasının, kızlar ve erkekler arasındaki farklı gelişim özellikleri ve farklı ortamları paylaşımları ile açıklayabilmek mümkündür. Ayrıca bu sonucun nedeninin toplumsal cinsiyet sonucunda kadın ve erkeklerin ilgi alanlarında meydana gelen değişimlerden olabileceği düşünülebilir. Lise çağında bulunan erkek öğrencilerin dijital oyun oynamaya daha fazla vakit harcadıkları ve bunun sonucunda bağımlılık geliştirdikleri sonucuna ulaşılabilir. Bu nedenle, lise ortamlarında erkeklerin daha sık ve daha yoğun olarak dijital oyun bağımlılığı durumu ile karşılaşılıyor olabileceği düşünülebilir.

Sınıf açısından bakıldığı zaman araştırmaya katılan ergenlerin sınıf düzeyleri ile dijital oyun bağımlılık seviyeleri arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Bu sonucu destekleyen çalışmalar mevcuttur (Döner, 2011; Şahin, & Tuğrul, 2012). Sınıf düzeyi ile bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık bulunan çalışmalar da mevcuttur (Köksal, 2015). Ayrıca Horzum (2011) da ilkokulda gerçekleştirdiği çalışmada 4. sınıfa devam eden öğrencilerin 3 ve 5. Sınıflara göre daha fazla oyun bağımlısı olduklarını bulmuştur.

Araştırma sonuçlarından elde edilen bu sonucun dijital oyunların artık hayatımızın her alanında ve her çağında karşımıza çıkan bir olgu olmasından kaynaklı olabileceği düşünülebilir. Günümüzde gençlerin teknoloji ile genç yaşta tanışmalarından dolayı dijital oyunları tanıma ve oynama yaşları da düşebilmektedir. Bu durumun sonucu olarak da aralarında fark olmaksızın her sınıf düzeyinde dijital oyun bağımlılığı görülebilme ihtimalinin olduğunu düşünülebilir. Ayrıca aynı gelişim döneminde bulunan öğrencilerin yakın sınıflarda benzer özellikler göstermesi de araştırma sonuçlarını açıklamada neden olarak düşünülebilir.

Araştırma sonuçlarına göre oyun oynanan yer açısından bakıldığı zaman ise araştırmaya katılan ergenlerin oyun oynadıkları yer ile dijital oyun bağımlılık seviyeleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bu çalışma ile benzer şekilde Köksal (2015), yaptığı çalışmada internet kafe kullanan gençlerin oyun bağımlılığı ölçeğinden en yüksek puanı aldığı sonucunu bulmuştur.

Araştırmadan elde edilen bulgularda çoğunlukla internet kafede oyun oynamayı tercih eden lise çağındaki ergenlerde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yüksek bulunması gençlerin internet cafe gibi yaşlılarının bulunduğu ve zaman kısıtlamasının olmadığı yerlerde daha fazla oyun oynamalarına bağlı olduğu düşünülebilir. Ayrıca internet kafelerde çocukların aile baskısından ve dolayısıyla zaman kısıtlamasından uzakta olmaları da oyun bağımlılığı düzeyinin artmasına neden olan sebepler olabilir. İnternet kafelerde çocukların ve gençlerin

oynadıkları oyunların kontrol edilme olasılığının düşmesi de hem dijital oyun bağımlılığı ihtimalini hem de dijital oyun bağımlılığı düzeyini yükselten sebep olarak görülebilir.

Öneriler

Araştırmadan elde edilen sonuçlardan hareketle devam eden yıllarda yapılacak olan çalışmalara, eğitimcilere, psikologlara, psikolojik danışmanlara ve ailelere yapılabilecek öneriler şunlardır:

1. Araştırmada kullanılan dijital oyun bağımlılığı tek boyutlu boyutlu bir ölçek olduğundan araştırma başka ölçme araçları kullanılarak yinelenabilir.
2. Araştırmanın örnekleme yalnız lise öğrencileri olduğundan dolayı daha büyük bir örneklem grubuyla ortaokul öğrencileri dahil edilerek ergenlik dönemi adına genellenebilir nitelikte bir çalışma yapılabilir.
3. Öğretmenlerin ve ailelerin oyun bağımlılığı konusunda bilinçlenmesi ve bağımlılığa yatkın kişilik özellikleri sergileyen öğrencilerle yakından ilgilenmeleri oyun bağımlılığı için önleyici bir tedbir olabilir.
4. Okul psikolojik danışmanlar bağımlılık riski taşıyan kişilik özellikleri ile ilgili okul yöneticileri, öğretmenler, öğrenciler ve aileler ile işbirliği yaparak oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarını arttırıcı eğitsel çalışmalar yapabilir.
5. Aileler özellikle erkek öğrencilerin internet cafede çok fazla vakit geçermelerini önleyerek öğrencilerin internet kullanım sürelerine saat sınırlaması getirebilir.

KAYNAKÇA

- Akbulut, Y. (2010). *Sosyal bilimlerde SPSS uygulamaları*. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.
- Akçayır, G. (2013). Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar içinde* (1. Baskı, ss. 264-271). Ankara: Pegem Akademi.
- Allport, G. W. (1961). *Pattern and growth in personality*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Allport, G. W., & Odbert, H. S. (1936). A psycho-lexical study. *Psychological monographs*, 47(1), 171. <http://dx.doi.org/10.1037/h0093360>
- AMATEM (2008). *AMATEM Bağımlılık İstatistikleri*, Erişim Tarihi 10 Aralık 2017 <http://www.amatem.org/amatem-bagimlilik-istatistikleri>.
- American Psychiatric Association (2000). *Diognastic and Statistical Manual of Mental Disorders (Revised 4th ed. (DSM IV))*. Washington, DC: Author.
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Specific effects of violent video game content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199–249. Doi:0065-2601/04
- Arkonuç, S. (2005). *Psikoloji zihin süreçleri bilimi*. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.
- Aşkar, P. (1992), İlköğretimde bilgisayar: kuram ve uygulamalar. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8, 209-216. <http://dergipark.gov.tr> adresinden alınmıştır.
- Atkinson, R. L., Atkinson, R.C., & Hilgard, E. R. (1995). *Psikolojiye giriş II*. (Atakay, K., Atakay, M., Yavuz, A., çev.), İstanbul: Sosyal Yayınlar. (Çalışmanın orijinali 1953'te yayımlanmıştır.)
- Atkinson, R. L., Atkinson, R.C., Smith, E. E., & Hoeksema, S. N. (1999). *Atkinson-Hilgard psikolojiye giriş*. (Yavuz, A., çev.), İstanbul: Arkadaş Yayınları. (Çalışmanın orijinali 1953'te yayımlanmıştır.)
- Atkinson, R. L., & Hilgard, E. R. (2012). *Psikolojiye giriş*. (Öncül, Ö., Ferhatoğlu, D., çev.), Ankara : Arkadaş Yayınevi.
- Bacanlı H., İlhan T., & Aslan S. , (2007). Beş faktör kuramına dayalı bir kişilik ölçeğinin geliştirilmesi: sıfatlara dayalı kişilik testi (SDKT). *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, (2), 261-279. <http://dergipark.gov.tr> adresinden alınmıştır.
- Bargeron, A. H., & Hormes, J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Computers in Human Behavior*, (55), 406-412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.029>
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A., & Davis, E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Society for Personality and Social Psychology*, 11(31), 1573-1586. <https://doi.org/10.1177/0146167205277205>
- Baştürk, S. (Editör). (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Baymur, F. (1972). *Genel psikoloji*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Beder, N. (2015). *Sosyo-ekonomik statünün akademik başarıya etkisinde beş faktör kişilik özellikleri ve akademik öz-yeterlik algı düzeyinin aracı rolü: üniversite öğrencileri üzerinde bir araştırma* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.436872)

- Braun, B., Stopher, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406-412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: PEGEM Akademi Yayınları.
- Caplan, S., Williams, D., & Yee, N. (2009). Problematic internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, (25), 1312-1319. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.006>
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, (23), 1531-1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Chiu, S., Lee, J.Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Chory, R., & Goodboy, A. K. (2011). Is basic personality related to violent and nonviolent video game play and preferences?. *Cyberpsychology Behavior, and Social Networking*, 14(4), 191-198. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0076>
- Chuang, T.Y. & Chen, W.F.(2007). Effects of digital games on children's cognitive achievement. *Journal of Multimedia*, 2(5), 27-30. <http://dx.doi.org/10.4304/jmm.2.5.27-30>
- Ciccarelli, S. K. & White, J. N. (2016). *Psikoloji: bir keşif gezintisi*. (Deniz Nafiz Şahin çev.), Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Costa, P. T. & McCrea, R.R. (1985). *Manual for the NEO personality inventory*. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.
- Costa, P. T. & McCrea, R.R. (1992). *NEO-PI-R Professional manual*. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.
- Csikszentmihalyi, M.(1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row.
- Cüceloğlu, D. (2010). *İnsan ve Davranışı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.512473)
- Çetin, E. (2013). Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlarında* (1. Baskı, ss. 2-18). Ankara: Pegem Akademi.
- De Lisi, R., & Wolford, J. L. (2002). Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing. *The Journal of Genetic Psychology*, 163, 272-282. <https://doi.org/10.1080/00221320209598683>
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S.S., & Yağcı, E. (2002). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Pegem-A Yayıncılık.
- Douse, N. A., & McManus, I. C. (1993). The personality of fantasy game players. *British Journal of Psychology*, 84, 505-509. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8295.1993.tb02498.x>

- Döner, C. (2011). *İlköğretim öğrencilerinde internet bağımlılığının farklı değişkenlere göre incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi).Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.300716)
- Dönmez, N.B. (1992). *Oyun kitabı*.İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Durdu, P. O., Hotomaroğlu, A., & Çağıltay, K. (2004, Mayıs). *Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma*. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara.
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed; computer game play and positive adolescent development.*Applied Developmental Psychology*,23, 272-392.[https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(02\)00124-7](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(02)00124-7)
- Dursun, A., & Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. <http://dergipark.gov.tr> adresinden alınmıştır.
- Duruk, S. (2018). *45 yaş üstü bireylerdeki internet bağımlılığının beş faktör kişilik özelliklerinde nörotizm ile korelasyonunun araştırılması ve bazı sosyo-demografik özelliklere göre incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.514301)
- Eni, B. (2017).*Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.466096)
- Eryılmaz, S., & Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi:Ankara ili, Çankaya ilçesi Örneği.*Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912. <http://dergipark.gov.tr> adresinden alınmıştır.
- ESA (2006). *Essential facts about the computer and video game industry*. Entertainment Software Association.
- Eyyupoğlu, E. (2017). *Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile asilik davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi).Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.469420)
- Feist, J., & Feist G. J. (2006). *Theories of personality*.New York: McGraw-Hill.
- Fest R., Scharkow M., & Quandt T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults.*Addiction*,108(3), 592–9.<https://doi.org/10.1111/add.12016>
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation and learning: A research and practice model.*Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.Doi: 10.1177/1046878102238607
- Garvey, C. (1990). *Play*.Harvard University Press.
- Gelibolu, M. F. (2013). Mehmet Akif Ocak (Edt.), *Eğitsel dijital oyunlariçinde* (1. Baskı, ss. 70-104). Ankara: Pegem Yayınları.
- Gençtanırım-Kurt, D. & Çetinkaya-Yıldız, E. (Edt.) (2017). *Kişilik kuramları: gerçek yaşamdan kişilik analizi örnekleriyle*. Ankara: Pegem Akademi.
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18. *Psychological Science*,20(5), 594-602.<https://doi.org/10.1111%2Fj.1467-9280.2009.02340.x>

- Goel, D., Subramanyam, A., & Kamath, R. (2013). A study on the prevalence of internet addiction and its association with psychopathology in Indian adolescent. *Indian Journal of Psychiatry*, 55(2), 140-143. doi: 10.4103/0019-5545.111451
- Graham, L.T., & Gosling, S.D. (2013). Personality profiles associated with different motivations for playing world of warcraft. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 189-193. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0090>
- Green C.S., & Bavelier D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*,(423), 534–537.
- Green C.S., & Bavelier D. (2006a).The cognitive neuroscience of video games. In L. Humphreys& P. Messaris (Eds), *Digital Media: transformations in human communication*, New York: Peter Lang 211–223.<https://learningtransferlab.wiscweb.wisc.edu> adresinden alınmıştır.
- Green C.S., & Bavelier D. (2006b). Enumeration versus multiple object tracking: The case of action video game players.*Cognition*, 101, 217–245.<https://doi.org/10.1016/j.cognition.2005.10.004>
- Greenfield, P. M. (1996). Mind and Media: The effects of television, video games, and computers.*Harvard University Press*.<https://doi.org/10.4324/9781315735634>
- Griffiths, M. D. (2000). Internet addiction- time to be taken seriously?.*Addiction Research*, 8(5), 413-418.<https://doi.org/10.3109/16066350009005587>
- Griffiths, M. D. (2005). Internet a “components” model of addiction within a biopsysocial framework.*Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22.<https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, M. D. (2008). Videogame addiction: further thoughts and observations. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125.<https://doi.org/10.1007/s11469-007-9128-y>
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125.
- Griffiths M. D., & Davies, M.N.O. (2005).*Videogame Addiction: Does It Exist? Handbook Of Computer Game Studies*, J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, s.359– 68.
- Griffiths M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame Addiction and Its Treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253.
- Goldstein & J. Raessens (Hrsg.).*Handbook of Computer game studies*. Boston: MIT Press, 359–368.
- Han, D. H., Hwang, J. W., & Renshaw, P. F. (2010). Bupropion sustained release treatment decreases craving for video game and cue-induced brain activity in patients with internet video game addiction. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 18, 297-304. doi:10.1037/a0020023
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.<http://dergipark.gov.tr> adresinden alınmıştır.
- Horzum M. B., Ayas T., & Balta Ö.Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*,3(30), 76-88.<http://dergipark.gov.tr> adresinden alınmıştır.

- Huizinga, J. (2010). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*.(Mehmet Ali Kılıçbay çev.). İstanbul:Ayrıntı Yayınları. (Çalışmanın orijinali 1938’de yayınlanmıştır.)
- Hyun, G. J., Han, D.H., Lee, Y.S., Kang, K. D., Yoo, S.K., Chung, U., & Renshaw, P. F. (2015). Risk faktors associated with online game addiction: a hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal Of Psychiatry*, 16(Special Issue.1).doi: 10.5455/apd.170337
- İlbars, Z. (1987). Kişiliğin oluşmasındaki kültürel etmenler. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 31(1-2), 201-211. <http://dtcfdergisi.ankara.edu.tr/adresinden alınmıştır>.
- İnal, Y., & Çağıltay, K., (2005, Mayıs). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler*. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara.
- İnanç, B.Y., & Yerlikaya, E.E. (2010).*Kişilik kuramları*. Ankara: PEGEM Yayınları.
- John, O.P., & Srivastava, S. (1999).*The Big Five trait taxonomy: History, measurement and theoretical perspectives*.(In L.A. Pervin & O.P. Johneds.), Handbook of personality: Theory and research, 102–138. New York: Guilford.
- Karasar, N. (2006).*Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayınları.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2013). Principles of addiction. *Principles of Addiction*, 819–825. doi:10.1016/B978-0-12-398336-7.00082-6
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits.*European Psychiatry*, 23(3), 212-218.<https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>.
- Ko, C. H., Liu, G. C., Yen, J. Y., Hsaio, S., Yang, M.J., & Lin, W.C. (2009). Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction.*Journal of Psychiatric Reseach*, 43, 739-747. doi:10.1016/j.jpsychires.2008.09.012
- Köknel, Ö. (1999). *Kaygıdan mutluluğa kişilik*, Ankara: Altın Kitapları.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi).Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.427646)
- Köse, T. P. (2015). *Bir devlet lisesinde okuyan ergenlerde benlik saygısı ve kişilik özelliklerinin ana-baba tutumları açısından yordanması* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.427623)
- Kubey, R. W., Lavin, M. T., & Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings.*Journal of Communication*, 51(2), 366-382.<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2001.tb02885.x>
- Kukul, V. (2013). Mehmet Akif Ocak (Ed.),*Eğitsel dijital oyunlar içinde* (1. Baskı ss. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: a systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sci.* 2, 347–374. doi:10.3390/brainsci2030347

- Landers, R. N. & Lounsbury, J. W. (2006). An Investigation of Big Five and Narrow Personality Traits in Relation to Internet Usage. *Computers in Human Behavior*,(22), 283-293. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.06.001>.
- Lee, Y. S., Han D. H., Kim, S. M., & Renshaw, P. F. (2013). Substance abuse precedes internet addiction. *Addictive Behavior*, 38, 2022-2025. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2012.12.024>.
- Lehenbauer-Baum, M., Klaps, A., Kovacosusky, Z., Witzmann, K., Zahlbruckner, R., & Stelina, B.U. (2015). Addiction and engagement: an explorative study toward classification criteria for internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(6), 343-346. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0063>.
- Lemmens J. S., Valkenburg P., & Peter J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol*, 12, 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>.
- Mark, G., & Ganzach, Y. (2014). Personality and internet usage: A large scale representative study of young adults. *Computers in Human Behavior*, 36, 274-281. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.060>.
- McCrea, R. R., & Costa, P. T. (2003). *Personality in adulthood: A five-factor theory perspective*. New York: Guilford Press.
- McGraw-Hill. (2016). *Aklımın aklı: psikoloji*. (M. Durak & E. Ş. Durak, çev. ed.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Mehroof, M., & Griffith, 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. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>.
- Mentzoni R. A., Brunborg G. S., Molde H., Myrseth H., Skouverøe K. J., Hetland J., & Pallesen S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*; 14(10), 591-6. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Mar Skouverøe, K. J., Hetland, J. et al. (2004). Differential brain activity in alcoholics and social drinkers to alcohol cues: Relationship to craving. *Neuropsychopharmacology*, 29, 393-402. <https://www.nature.com/articles/1300295.pdf> adresinden indirildi.
- Miller, A. R., & Shelly, S. (2007). *A'dan z'ye kişilik*. (Sıla Alanyurt çev.). İstanbul: Okyanus Yayınları.
- Murdock, N. L. (2012). *Psikolojik danışma ve psikoterapi kuramları*. (Fusun Akkoyun, çev. ed.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örneğinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No.441684).
- Müller, K. W., Beutel, M.E., Egloff, B., & Wölfling, K. (2014). Investigating risk factors for internet gaming disorder: A comparison of patients with addictive gaming, pathological gamblers and healthy controls regarding The Big Five Personality Traits. *European Addiction Research*, 20, 129-136. <https://doi.org/10.1159/000355832>.
- Myers, D. G., & Dewall, C. D. (2017). *Psikoloji*. (Ayşegül Durak Batıgünçev. ed.). Ankara: Palme Yayıncılık, s. 572-599.

- Norman, D. A. (1993). *Things that make us smart: defending human attributes in the age of the machine*. New York: Addison- Welsey.
- O'Brien, C. P., Volkow, N., & Li, T. K. (2006). What's in a word? Addiction versus dependence in DSM-V. *The American Journal of Psychiatry*, 163(5), 764-765.
- Ocak, M. A. (2013). Mehmet Akif Ocak (Ed.). *Eğitsel Dijital Oyunlar içinde*, (1. Baskı ss. 50-67). Ankara: Pegem Akademi.
- Özer, L. (1992). *Liseler için psikoloji*. Ankara: Sek Yayınları.
- Özdoğan, B. (2014). *Çocuk ve oyun: Çocuğa oyunla yardım*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özhan, M. B. (2015). *Lise öğrencilerinin mesleki değerleri ile beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.389166).
- Öztürk, C., Bektaş, M., Ayar, D., Özgüven, B., Öztornacı, B., & Yağcı, D. (2015). Association of personality traits and risk of internet addiction in adolescent. *Asian Nursing Research*, 9 (2), 120-124. doi: 10.1016/j.anr.2015.01.001
- Öztürk, E., & Özmen K. S. (2011). Öğretmen adaylarının problemlili internet kullanım davranışlarının, kişilik tipi, utangaçlık ve demografik değişkenlere göre incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 11(4), 1785-1808. <https://doi.org/10.1016/j.anr.2015.01.001>.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Prot S., Anderson C. A., Gentile D.A., & et. al. (2014). *The positive and negative effects of video game play*. (Children And Media. A. Jordan, D. Romer eds.) New York: Oxford University Pres.
- Potenza, M. N. (2006). Should Addictive Disorders Include Non-Substanc-Related Conditions? *Addiction*, 101(suppl. 1), 142-151. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2006.01591.x>
- Potenza, M. N. (2009). Non- substance and substance addictions. *Addiction*, 104 (6), 1016-1017. doi: 10.1111/j.1360-0443.2009.02619.x
- Poyraz, H. (1999). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Poyraz, H. (2012). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri*, 4. Baskı, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Razon, N. (1985), *Okulöncesi eğitimde oyunun, oyunda yetişkinin işlevi*. Ya-Pa Okulöncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri, İstanbul.
- Rideout V.J., Foehr U.G., & Roberts D.F. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8- to 18- year olds*. Kaiser Family Foundation.
- Rehbein F, Kleimann M., & Mössle T.(2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 13(3), 269–77. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>.
- Saban, A. (2002). *Çoklu zeka teorisi ve eğitimi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Selden, M., & Goodie, A. S. (2018). Review of the effecets of five faktor model personality traits on network structures and perceptions of structure. *Social Networks*, 52, 81-99. <https://doi.org/10.1016/j.socnet.2017.05.007>
- Seok, S., & DaCosta, B. (2012). The world's most intense online gaming culture: Addiction and high-engagement prevalence rates among south korean adolescent and young adults. *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2143-2151. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.019>.

- Sevinç, M. (2009). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayıncılık.
- Sezer, Ö. (2010). Ergenlerin kendilik algılarının anne baba tutumları ve bazı faktörlerle ilişkisi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(1), 1-19. <http://dergipark.gov.tr> adresinden alınmıştır.
- Simon, A. (1987). Emotional stability pertaining to the game of dungeons& dragons. *Psychology In The Schools*, 24, 329-332. [https://doi.org/10.1002/1520-6807\(198710\)24:4%3C329::AID-PITS2310240406%3E3.0.CO;2-9](https://doi.org/10.1002/1520-6807(198710)24:4%3C329::AID-PITS2310240406%3E3.0.CO;2-9)
- Smith, E. E., Nolen-Hoeksema, S. Fredrickson, B., & Loftus, G. R. (2012). *Psikolojiye giriş*. (Öznur Öncül & Deniz Ferhatoğlu, çev.). İstanbul: Arkadaş Yayınevi.
- Spekman, M. L. C., Konijn, E. A., Roelofsma, P. H. M. P., & Griffiths, M. D. (2013). Game addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study. *Computers in Human Behavior*, 29, 2150-2155. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.05.015>.
- Sublette, V. A., & Mullan, B. (2012). Consequences of play: A systematic review of the effects of online gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 3-23.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E.F.(2000). The impact of home computer use on children's activities and development. publication: The future of children. *Children and Computer Tecnology*, (2), 123-140.
- Şahin, C. & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şener, C. (2018). *Lise öğrencilerinde okul tükenmişliğinin yordayıcısı olarak mizah tarzlarının ve beş faktör kişilik özelliklerinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.517180).
- Şenormancı, D., Saraçlı, O., Atasoy, N., Şenormancı, G., Köktürk, F., & Atık, L. (2014). Relationship of Internet Addiction With Cognitive Style, Personality, and Depression In University Students. *Comprehensive Psychiatry*, 55(6), 1385-1390. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2014.04.025>
- Tarhan, N., & Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık*, 1. Baskı, İstanbul: Timaş Yayınları.
- Teng, C. T. (2008). Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample. *CyberPsychology & Behavior*, 11, 232-234. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0064>
- Tellegen, A., Lykken, D. T., Bouchard, T. J., Wilcox, K. J., Segal, N. L., & Rich, S. (1988). Personality similarity in twins reared apart and together, *Journal of Personality and Social Psychology*, 54, 1031-1039
- Topçu, F. (2017). *Üniversite öğrencilerinin psikolojik dayanıklılık düzeylerinde beş faktör kişilik özelliklerinin yordayıcı etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No.480385).
- Topses, G., & Serin, N. B., (2012). *Psikolojik danışma ve kişilik kuramları*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Tozlu, N. (2014). *Eğitimden felsefeye-2: Eğitim ve eğitim felsefesi üzerine düşünceler*. Bayburt: Bayburt Üniversitesi Yayınları.
- Tuten, T., & Bosniak, M. (2001). Understanding differences in web usage: The role of need for cognition and the five factor model of personality. *Social Behavior and Personality*, 29(4), 391-398. <https://doi.org/10.2224/sbp.2001.29.4.391>

- Tüfekçi, A. (2007). Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21, 38-54.
- Türk Dil Kurumu (2011). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Tüzün, H. (2006). Eğitsel bilgisayar oyunları ve bir örnek: Quest Atlantis. *H.Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi (H.U. Journal of Education)*, (30), s. 220-229. <http://dergipark.gov.tr> adresinden alınmıştır.
- Uzunoglu, S. (2006a). *Kişilikleri tanıma rehberi*. İstanbul: MORPA Kültür Yayınları.
- Uzunoglu, S. (2006b). *Kişiliğin deşifresi*. İstanbul: MORPA Kültür Yayınları.
- Ünal, M. (2013). *Lise öğrencilerinin akademik güdülenme düzeylerinin bazı değişkenler açısından yordanması* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.342326)
- Van Rooij A.J., Schoenmakers T. M., Vermulst A. A., Van den Eijnden R. J., & Van de Mheen D. (2010). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–12. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>
- Van Rooij A. J., Kuss D. J., Griffiths M. D., Shorter G.W., Schoenmakers M. T., & Van de Mheen D. (2014). The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *J Behav Addict*, 3(3), 157–65. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.013>
- Vives, F. M., Seva, U. L., & Colet, A. V. (2017). How response biases affect the factor structure of big five personality questionnaires. *Anales de Psicologia*, 33, 589-596. <https://doi.org/10.6018/analesps.33.3.254841>
- Walther, B., Morgenstern, M., & Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviors: personality factors related to substance use, gambling and computer gaming, *European Addiction Research*, 18(4), 167-174. <https://doi.org/10.1159/000335662>
- Wan, C. S. & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2006.9.762>
- Wang, C. W., Ho, R. T., Chan, C. L., & Tse, S. (2015). Exploring personality characteristics of chinese adolescent with internet-related addictive behaviors: trait differences for gaming addiction and social network addiction. *Addictive Behaviors*, 42, 32-35. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.039>
- Wang, E. S., & Wang, M. C. (2013). Social support and social interaction ties on internet addiction: Integrating online and offline contexts. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16, 843-849. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0557>.
- Wei, H., Chen, M., Huang, P., & Bai, Y. (2012). The association between online gaming, social phobia, and depression: an internet survey. *BMC Psychiatry*, 12, 1-7. <https://doi.org/10.1186/1471-244X-12-92>
- Widiger, T. A. & Costa, P. T. (2012). Integrating normal and abnormal personality structure: The Five-Factor Model. *Journal of Personality*, 80(6), 1471-1506. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2012.00776.x>
- Witt, E. A., Massman, A. J., & Jackson, L. A. (2010). Trends in youth's videogame playing, overall computer use, and communication technology use: the impact of self-esteem

- and personality factors. *Computers in Human Behavior*, 27, 763-769. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.10.025>
- World Health Organization (1994). *International Classification of Diseases* (10th ed. (ICD-10)). Geneva, Switzerland: Author.
- Worth, N. C., & Book, A. S. (2014). Personality and behavior in a massively multi-player online role-playing game. *Computers in Human Behavior*, 38, 322-330. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.009>
- Yalçınkaya, M. T. (2017). *Üniversite öğrencilerinde beş faktör kişilik özellikleri ile liderlik tarzları arasındaki ilişkide değerlerin aracılık rolü* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No.474448).
- Yan, W., Li, Y., & Sui, N. (2014). The relationship between recent stressful life events, personality traits, perceived family functioning and internet addiction among collage students. *Stress and Health*, 30 (1), 3-11. <https://doi.org/10.1002/smi.2490>
- Yang, C. K., Choe, B. M., Baity, M. Lee, J. H., & Cho, J. S. (2005). SCL-90-R and 16PF profiles of senior high school students with excessive internet use. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50, 404-414. <https://doi.org/10.1177%2F070674370505000704>
- Yavuzer, H. (1993). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yee, N., (1999). *An exploration of the interplay between player and character selves in role-playing games*. Haverford College, Philadelphia, PA: Unpublished Psychological Study.
- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., Tang, T. C., & Ko, C. H. (2009). The association between adult ADHD symptoms and internet addiction among college students: The gender difference. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 12, 187-191. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0113>
- Yılmaz, B. (2008, Mayıs). *İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi*. 6. International Educational Technology Conference, Anadolu University, Eskişehir.
- Yoğurtçu, D. D. (2018). *The relationship between five factor personality traits and nomophobia levels among university students* (Yüksek Lisans Tezi), Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No.504056).
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1(3), 237-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Zangwill, O. L. (2009). *Modern Psikolojinin Gelişimi*. (Yılmaz Özakpınar, çev.), İstanbul: Ötüken Neşriyat.

EKLER

EK 1. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu

1) Cinsiyetiniz: Erkek () Kız () 2) Yaşınız: _____

3) Annenizin Eğitim Düzeyi aşağıdakilerden hangisidir?

Okur Yazar Değil ()

İlköğretim Mezunu ()

Lise Mezunu ()

Üniversite Mezunu ()

4) Babanızın Eğitim Düzeyi aşağıdakilerden hangisidir?

Okur Yazar Değil ()

İlköğretim Mezunu ()

Lise Mezunu ()

Üniversite Mezunu ()

5) Lisede sınıf düzeyinizi işaretleyin.

Lise 1. sınıf ()

Lise 2. Sınıf ()

Lise 3. Sınıf ()

6)En çok nerede oyun oynarsınız?

Evde (bilgisayar, cep telefonu vb) ()

İnternet cafede ()

Okulda (tablet vb.) ()

Cep telefonuyla ()

Hiçbir yerde ()

7)Günde kaç saatinizi oyun oynayarak geçirirsiniz?

5 saatten fazla ()

3-5 saat arası ()

1-3 saat arası ()

1 saatten az ()

8) En çok oynadığınız oyun türü hangisidir?

Aksiyon oyunları (battlefield 3, call of duty:modern Warfare 3 vb.) ()

Macera oyunları (the longest journey, broken sword: the angel of death, colossal cave adventure vb.) ()

Strateji oyunları (age of empires III , civilization V vb.) ()

Rol yapma oyunları (the elder scrolls V: Skyrim vb.) ()

Simülasyon oyunları (Microsoft Flight Smilator X vb.) ()

Spor ve dövüş oyunları (street Fighter IV, Mortal Combat vb.) ()

Hiçbiri ()



EK 2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOB-7)

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. Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi

SIFATLARA DAYALI KİŞİLİK TESTİ (SDKT)

Açıklama: Aşağıda bireyleri tanımak için kullanılan sıfat çiftleri verilmektedir. Sizden istenen, her bir sıfat çiftini okuyarak size uygunluk derecesine karar vermenizdir. Her sıfat çifti için bir tek daireyi doldurunuz. Doğru cevap yoktur, size uygun cevap vardır. Bunu dikkate alarak cevaplamaya çalışınız. Cevaplarınızı aşağıdaki örneklere göre belirtiniz. Bu örneklerde,

	Çok uygun	Oldukça uygun	Biraz uygun	Ne uygun, ne uygun değil	Biraz uygun	Oldukça uygun	Çok uygun	
İçedönük	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dışadönük
İçedönük	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dışadönük
İçedönük	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dışadönük

Örnek kişi kendini oldukça içedönük olarak görmektedir,

Örnek ise kişi kendini çok dışadönük olarak görmektedir,

Örnek ise kişi bu boyutlarda kararsızdır veya her iki sıfatı da kendine uzak veya yakın görmektedir, anlamına gelmektedir.

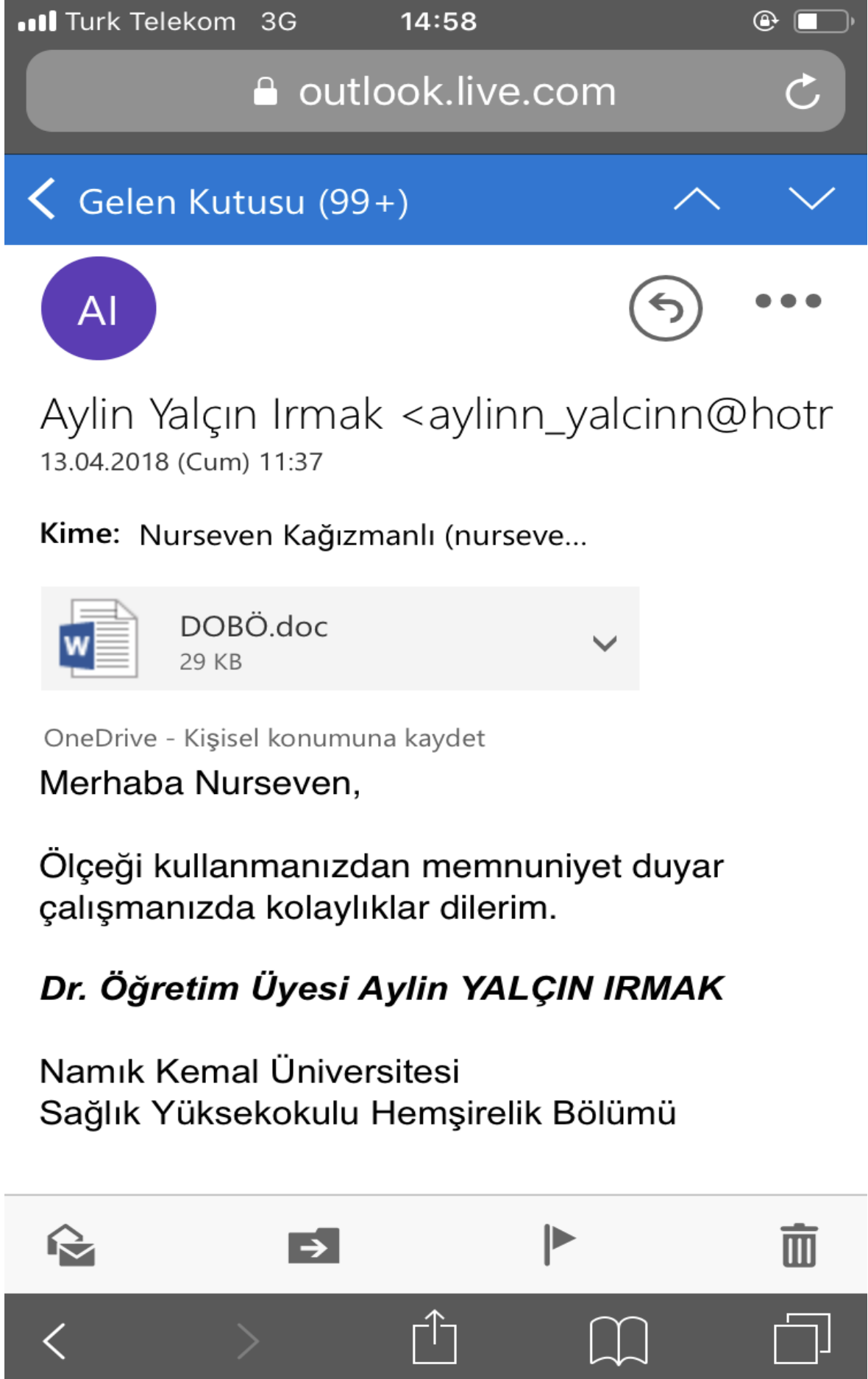
		Çok uygun	Oldukça uygun	Biraz uygun	uygun, ne uygun	Biraz uygun	Oldukça uygun	Çok uygun	
	Sakin								Sinirli
	Yalnızlığı tercih eden								Sosyal (topluluğu seven)
	Sanata ilgisiz								Sanata ilgili
	Kindar								Affedici
	Düzensiz								Düzenli
	Sabırlı								Sabırsız
	Silik								Atak
	Hayal gücü zayıf (Başkalarına) kayıtsız								Hayal gücü kuvvetli Yardımsever
0	Sorumsuz								Sorumluluk sahibi
1	Rahat								Tedirgin
2	Uyuşuk, eli ağır								Canlı

3	Dargörüşlü								Geniş görüşlü
4	Rekabetçi								İşbirliği yapan
5	Hırslı değil								Hırslı
6	Tutarlı								Tutarsız
7	Durgun								Delidolu
8	Alışılmış								Yenilikçi
9	Kibirli								Alçakgönüllü
0	Dikkatsiz								Dikkatli
1	İyimser								Karamsar
2	Neşesiz								Neşeli
3	Meraksız								Meraklı
4	Asi								Uysal, yumuşak başlı
5	Gayretsiz								Gayretli
6	Huzurlu								Huzursuz
7	Arka planda kalan								Öne çıkan
8	Tutucu								Liberal
9	Acımasız								Merhametli
0	Hazırlıksız								Hazırlıklı
1	Kaygısız								Kaygılı
2	Dikkat çekmeyen								Baskın, belirgin
3	İlgileri dar								İlgileri geniş
4	Bencil								Fedakâr (diğergam)
5	Disiplinsiz								Disiplinli
6	Yeni ilişkilere kapalı								Yeni ilişkilere açık
7	Etkisiz								Etkili
	Hoşgörüsüz								Hoşgörülü

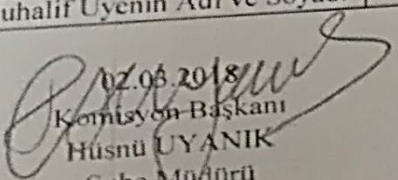
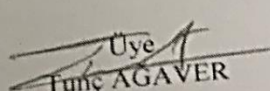
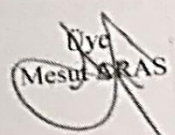
8									
9	Donuk								Coşkulu
0	İnatçı								Uzlaşmacı



Ek. 4 Ölçek Kullanımı İzinleri



EK 5. Araştırma İzin Yazıları

T.C. MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü		FORM:2
ARAŞTIRMA DEĞERLENDİRME FORMU		
ARAŞTIRMA SAHİBİNİN		
Adı Soyadı	Nurseven KAĞIZMANLI	
Kurumu / Üniversitesi	Bayburt Üniversitesi	
Araştırma yapılacak iller	Erzurum	
Araştırma yapılacak eğitim kurumu ve kademesi.	Ekli Listede Belirtilen Okullar	
Araştırmanın konusu	Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	
Üniversite / Kurum onayı	Kurum Onayı İle	
Araştırma / Proje /ödev / Tez önerisi	Araştırma İzni	
Veri toplama araçları	Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği, Sıfatlara Dayalı Kişilik Testi	
Görüş İstenilecek Birim / Birimler.		
Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri konulu 2017/25 nolu genelge doğrultusunda yapılan incelemede araştırmanın kabulüne karar verildi.		
Komisyon Kararı	Oybirliği ile kabulüne	
Muhalif Üyenin Adı ve Soyadı		
KOMİSYON		
 02.08.2018 Komisyon Başkanı Hüsnü UYANIK Şube Müdürü	 Üye Funç AGAVER	 Nye Mesut ARAS



Sayı :83542712-604.99/
Konu :Nurseven KAĞIZMANLI-
Araştırma/Uygulama İzni

EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

İlgi : 19.02.2018 tarihli ve 97543860-302.14.03-3257 sayılı yazınız.

İlgi yazı gereği; Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Tezli Yüksek Lisans Programı 162111001 numaralı öğrencisi Nurseven KAĞIZMANLI'nın, Erzurum İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı okullarda araştırma/ uygulama yapma izin talebinin Erzurum İl Millî Eğitim Müdürlüğüne uygun görüldüğüne dair yazısı ekte sunulmuş olup, adı geçen öğrenciye bilgi verilmesi hususunda;
Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

e-İmzalıdır
Doç.Dr. Fatih GÜRBÜZ
Enstitü Müdürü

EK :
Araştırma Uygulama İzin Yazısı



T.C.
ERZURUM VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 36648235-605.01-E.4891284
Konu : Araştırma ve Uygulama İzni

07.03.2018

BAYBURT ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü)

İlgi: a) 20/02/2018 tarihli ve E.547 sayılı yazınız.
b) 20/02/2018 tarihli ve E.550 sayılı yazınız.

İlgi (a,b) yazılar gereği, Üniversiteniz Araştırmacılarından Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Programı yüksek lisans Öğrencisi Nurseven KAĞIZMANLI "Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Beş Faktör Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu tez çalışması ve Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmeni yüksek lisans öğrencisi Elif ŞAHİN'nin "2017 İlköğretim Türkçe Öğretim Programına İlişkin Sınıf Öğretmeni Görüşleri (Erzurum İli Örneği)" konulu tez çalışmalarının kabulüne ilişkin, 06/03/2018 tarihli ve 4789519 sayılı Valilik Oluru yazımız ekinde gönderilmiştir.

Bilgilerinizi arz ederim.

Mehmet Yaşar YILDIRIM
İl Millî Eğitim Müdür V.

Ek: Onay ve Ekleri (12 sayfa) ⇒ 8 sayfa

Güvenli Elektronik İmza
Açılış Tarihi
08.03.2018

Aras Emin DERVİŞOĞLU
Memur

Yönetim Cad. Valilik Binası Kat:4 Yakutiye ERZURUM
Elektronik Ağ: <http://erzurum.meb.gov.tr>
E-posta: grg25@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için: AR-Gİ Branş
Tel: (0 442) 234 4800-179
Faks: (0 442) 235 1032

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden a5f2-8ab4-39e3-ad1b-e7bc koda ile teyit edilebilir.

ÖZGEÇMİŞ

1992 yılında Erzurum'da doğdu. İlköğretimi Alparslan İlköğretim Okulu'nda tamamladı. 2006 yılında Erzurum Lisesi (Anadolu)'na başladı. 2010 yılında liseden mezun oldu. Aynı yıl Atatürk Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü'ne başladı. 2014 yılında lisans eğitimini okul 2.si tamamlayıp mezun olarak Erzurum Köprüköy Atatürk Yatılı Bölge Ortaokulu'na Psikolojik Danışman ve Rehber Öğretmen olarak atandı. 2016 yılında Bayburt Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Yüksek Lisans Programına başladı ve halen yüksek lisans eğitimine devam etmektedir.

