

**T. C.
FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
KLİNİK PSİKOLOJİ PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇOCUKLARDA VE ERGENLERDE ÇEVİRİMİÇİ
OYUN BAĞIMLILIĞI VE AGRESİF
DAVRANIŞLAR ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ**

**RAFİ BALIKÇI
160131005**

**TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. İSMET KIRPINAR**

İSTANBUL 2018

**T. C.
FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
KLİNİK PSİKOLOJİ PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇOCUKLARDA VE ERGENLERDE ÇEVİRİMİÇİ
OYUN BAĞIMLILIĞI VE AGRESİF
DAVRANIŞLAR ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ**

**RAFİ BALIKÇI
160131005**

**TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. İSMET KIRPINAR**

İSTANBUL 2018

TEZ ONAY SAYFASI

FSMVÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Klinik Psikoloji yüksek lisans programı 160131005 numaralı öğrencisi Rafi Balıkcı'nın ilgili yönetmeliklerin belirlediği tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “Çocuklarda Ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı tezi aşağıda imzaları olan jüri tarafından tarihinde oybirliği/oyçokluğu ile kabul edilmiştir.

Unvan, Adı SOYADI

(Jüri Başkanı-Danışman)

Üniversite

Unvan, Adı SOYADI

(Jüri Üyesi)

Üniversite

Unvan, Adı SOYADI

(Jüri Üyesi)

Üniversite

BEYAN

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bağılı olduğum üniversite veya bir başka üniversitedeki başka bir çalışma olarak sunulmadığını beyan ederim.

Rafi BALIKÇI

İmza

ÇOCUKLARDA VE ERGENLERDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI VE AGRESİF DAVRANIŞLAR ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

ÖZET

Bu çalışmanın amacı; çocuklarda/ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığıyla agresif davranışlar arasındaki ilişkinin belirlenmesi ve aralarındaki ilişkinin cinsiyet, anne-baba eğitim durumu, sınıf düzeyi gibi değişkenlere göre incelenmesidir. Araştırma, İstanbul ilindeki üç ortaokulda ve lisede yapılmıştır. Araştırmaya; 10-19 yaş arası 317'si kadın ve 308'i erkek olmak üzere 625 öğrenci katılmıştır. Yapılan araştırmada veri toplama aracı olarak anket yöntemi kullanılmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığının ölçülmesi için “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)” ve agresif davranışların belirlenmesi için “Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ)” ile araştırmacı tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu uygulanmıştır. Veriler ile herhangi bir istatistikî işleme geçilmeden önce, veri düzenleme için tüm veriler kontrol edilmiş; uç değerler Mahalanobis Uzaklığı yöntemi ile çalışmadan çıkartılmıştır. Çalışmada elde edilen verilerde ilişki analizleri için Pearson Korelasyon Analizi; farklılık analizi için Bağımsız Örneklem t Testi ve tek yönlü varyans analizine (ANOVA) tabi tutulmuştur.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlığın ilişkili olduğu; erkek çocukların/ergenlerin fiziksel saldırganlıklarının, kadınlardan daha fazla olduğu; lise öğrencilerinin saldırganlıklarının ortaokul öğrencilerinden, ortaokul öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının ise lise öğrencilerinden yüksek olduğu; kendisine ait odası, şahsi bilgisayar ve oyun konsolu olanların, olmayanlara kıyasla daha çok çevrimiçi oyunlara bağımlı ve saldırgan olduğu; ailesinin ekonomik durumunu kötü ve orta görenlerin saldırganlıklarının iyi görenlerden yüksek olduğu; çevrimiçi oyunları tercih edenlerin, çevrimdışı oyun tercih edenlere kıyasla saldırganlıklarının

daha yüksek olduđu; annesinin eğitim durumunun saldırganlıkta farklılık yarattığı; sınıf düzeylerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık açısından fark yarattığı; akıllı telefona sahip olmanın saldırganlıklarının olmayanlardan yüksek olduđu; oyun oynamak için seçilen platformların çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlıkta fark yarattığı; baba eğitim durumunun, evinde internet bağlantısı ve ortak bilgisayar olmasının çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık açısından fark yaratmadığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi oyun bağımlılığı, agresif davranışlar, çocuklar/ergenler.

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAMING ADDICTION AND AGGRESSIVE BEHAVIOURS

ABSTRACT

The purpose of this study is; to determine the relationship between online gaming addiction and aggressive behaviors in children and adolescents, and to examine the relationship between them according to variables such as gender, parental education status, class level. The research was conducted in three secondary schools and high schools in Istanbul. Including 317 girls and 308 boys, 625 students between the ages of 10—19 participated in the research. As the data collection tool, survey method was used in this research. In order to measure online gaming addiction Online Gaming Addiction Scale and to determine the aggressive behaviors Buss-Perry Aggression Scale and personal information form were used. The data collected was checked whether they had any errors before any statistical analysis was performed. Outliers are found by Mahalanobis Distance and outliers had been eliminated from research. To be able to find relationships between variables Pearson Correlation analysis is used. To be able to compare the means from two different groups data Between Subjects t Test and the means from three or more groups data, The One-Way Analysis of Variance (ANOVA) is used as a statistical analysis.

The findings of the study are; online gaming addiction is associated with aggressiveness, the physical aggression of boys are greater than girls, high school students' aggression was higher than middle school students' and middle school students' online gaming addiction was higher than high school students', those who have their own rooms, personal computers and game consoles are more addicted to online games and show more aggressive behaviours than those who do not; students who feel their socio-economic status is poor or middle have more aggressive behaviours than who feel their socio-economic status is well; those who prefer online

games are more aggressive compared to those who prefer offline games, the educational status of the mother made a difference in aggression, class levels made a difference in online gaming addiction and aggression, those who have smartphones are more aggressive than those who do not have smartphones, the platforms chosen to play games made a difference in the online gaming addiction and aggressiveness; paternal education status, having internet connection and common computer at home did not make a difference in terms of online gaming addiction and aggression.

Key Words: Online gaming addiction, aggressive behaviour, children/adolescent

ÖNSÖZ

Eğitim hayatım boyunca benim üzerimde sonsuz emekleri olan Dadyan'daki, Getronagan'daki, Ortadoğu Teknik Üniversitesi'ndeki ve Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi'ndeki bütün hocalarıma;

Tez çalışmam sırasında gösterdiği destek ve yardımları için tez danışmanım ve değerli hocam Prof. Dr. İsmet KIRPINARA'a;

Tez yazım aşamasında benden desteğini esirgemeyen değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Melek Astar'a;

Hayatımın her dönemine anlam katan, sevgilerini eksik etmeyen, her anlamda beni destekleyen ve yalnız bırakmayan annem Jaklin BALIKÇI'ya, babam Onnik BALIKÇI'ya ve BALIKÇI ailesine;

Çalışmamın her aşamasında beni destekleyen, zamanını ayıran, ilgilenen, motive eden ve çözüm üreten Gökçe KAYA'ya ve Kamer SARAYDAR'a;

Desteklerini her zaman hissettiğim değerli arkadaşlarım Cansu YALINKILINÇ'a, Gülce KAYA'ya, İlkan KARAMAN'a ve Yeşim ÇETİN'e;

Çalışmamı okullarında yapmama müsaade eden değerli kurum müdürleri; Alen BÜYÜKER'e, Alis BAYRAM'a, Aras DELİCE'ye, Mari SARUHANYAN'a, Silva KUYUMCUYAN'a ve Şahin ÇINAR'a;

Çalışmam sırasında bana yardımcı olan öğretmenler; Adrine ŞENKUYUMCUYAN'a, Anilda MANTO MENEKŞE'ye, Aylin ALTINTOPUZ'a, Diana YILANCIOĞLU'na, Liana ERIŞSEVER'e, Serna MELKONYAN'a, Tina KOPMA'ya ve Gönül BAŞTABAK'a

Sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iii
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ.....	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	x
TABLO LİSTESİ	xi
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
1. ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI.....	1
1.1. BAĞIMLILIK	1
1.1.1. Bağımlılığın Tanımı.....	1
1.1.2. Madde İstismarı Ve Bağımlılığı.....	2
1.2. İNTERNET	3
1.2.1. İnternetin Tanımı Ve Tarihi.....	3
1.2.2. İnternetin Faydaları	4
1.2.3. İnternetin Kullanım İstatistikleri.....	5
1.3. BİLGİSAYAR VE İNTERNET BAĞIMLILIĞI.....	6
1.3.1. İnternet Bağımlılığının Zararları.....	7
1.4. OYUN BAĞIMLILIĞI	8
1.4.1. Oyun Bağımlılığı Prevelansı	8
1.4.2. Tanı Kriterleri Ve Ölçme Araçları.....	9
1.4.3. Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenler.....	11
1.5. ÇEVİRİMİÇİ VE ÇEVİRİMDIŞI VİDEO OYUNLARI	12
1.5.1. Video Oyununun Tanımı Ve Tarihçesi.....	12
1.5.2. Çevrimiçi Video Oyunlarının Tanımı Ve Tarihçesi.....	13
1.5.3. Oyunların Faydaları.....	14
1.5.4. Çevrimiçi Ve Çevrimdışı Video Oyunlarının Faydaları	14
1.5.5. Çevrimiçi Ve Çevrimdışı Video Oyunlarının Zararları.....	14
1.5.6. Çevrimiçi Ve Çevrimdışı Video Oyunu Oyuncuları Farkları.....	18
1.5.7. Çevrimiçi Oyun Türlerine Örnekler.....	20
1.5.8. Çevrimiçi Oyun Oynama İstatistikleri	22
1.5.9. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Diğer Teknolojik Bağımlılıklarla İlişkisi.....	23
İKİNCİ BÖLÜM	23
2. AGRESİF DAVRANIŞLAR	23
2.1. SALDIRGANLIĞIN TANIMI	23
2.2. SALDIRGANLIĞIN TÜRLERİ	24
2.2.1. Direkt Ve Dolaylı Saldırganlık	25
2.2.2. Aktif Ve Pasif Saldırganlık	25
2.2.3. Sözel Ve Fiziksel Saldırganlık.....	25
2.3. SALDIRGANLIĞIN NEDENLERİNE İLİŞKİN YAKLAŞIMLAR.....	26
2.3.1. Genel Saldırganlık Modeli (General Aggression Model)	26
2.3.2. Engellenme-Agresyon Hipotezi (Frustration-Aggression Hypothesis)	28
2.3.3. Öğrenme Teorileri (Learning Theories).....	29

2.3.4.	Kızıymıřlıđın Aktarımı (Excitation Theory).....	31
2.3.5.	İçgüdü Kuramları (Instinct Theories)	32
2.3.6.	Bilgiyi İşleme Modeli (Social Information Processing)	33
2.3.7.	Senaryo Teorisi (Script Theory).....	34
2.3.8.	Sosyal Etkileşim Teorisi (Social Interaction Theory).....	34
2.3.9.	Bilişsel Yeni Çađrıřım Kuramı (Cognitive Neoassociation Theory).....	35
2.4.	BİYOLOJİK FAKTÖRLER	36
2.5.	DURUMSAL FAKTÖRLER.....	39
2.5.1.	Alkol.....	39
2.5.2.	Yüksek Sıcaklık	40
2.6.	ÇEVRESEL FAKTÖRLER.....	40
2.6.1.	Beslenme Yetersizliđi.....	40
2.6.2.	Kültür	41
2.6.2.1	Problem Çözme Aracı Olarak Kültür	41
2.6.2.2.	Onur Kültürü	42
2.6.3.	Cinsiyet Farklılıkları	44
2.6.4.	Medya	46
2.6.5.	Kişilik.....	48
2.7.	LİTERATÜRE KISA BİR BAKIŞ	49
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	56
3. YÖNTEM	56
3.1.	ARAřTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ	56
3.2.	ARAřTIRMANIN HİPOTEZLERİ.....	57
3.3.	ARAřTIRMANIN MODELİ.....	57
3.4.	ARAřTIRMANIN ÖRNEKLEMİ.....	57
3.5.	VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	58
3.5.1.	Demografik Bilgi Formu	58
3.5.2.	Buss-Perry Saldırganlık Ölçeđi Türkçe Formu (BPSÖ)	58
3.5.3.	Çevrimiçi Oyun Bađımlılıđı Ölçeđi (ÇOBÖ)	59
3.6.	KULLANILAN İSTATİSTİKSEL YÖNTEMLER.....	60
BULGULAR	61
TARTIřMA	119
SONUÇ VE ÖNERİLER	137
KAYNAKLAR	139
EKLER	177

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1. İnternet Bağımlılığı Video Oyun Bağımlılığı Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı. 23	
Şekil 2. Genel Agresyon Modeli..... 27	
Şekil 3. Engellenme-Agresyon Hipotezi..... 29	
Şekil 4. Kızıymışlığın Aktarımı 31	

TABLO LİSTESİ

Tablo 1. Çevrimiçi oyunların İngilizce, Türkçe isimleri ve açıklamaları	20
Tablo 2. Direkt, Dolaylı, Fiziksel Ve Sözel Saldırganlık	26
Tablo 3. Örneklemin Sosyo-Demografik Değişkenler Açısından Dağılımı	62
Tablo 4. Örneklemin Sosyodemografik Değişkenler Açısından Dağılımı 2	64
Tablo 5. BPSÖ İçin Geçerlik Analizi Sonuçları	65
Tablo 6. Fiziksel Saldırganlık Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları.....	66
Tablo 7. Öfke Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları.....	66
Tablo 8. Düşmanlık Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları	67
Tablo 9. Sözel Saldırganlık Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları	67
Tablo 10. ÇOBÖ için Geçerlik Analizi Sonuçları	68
Tablo 11. Aksaklık Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları	68
Tablo 12. Başarı Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları.....	69
Tablo 13. Ekonomik Kazanç Alt Ölçeği İçin Geçerlik Analizi Sonuçları.....	69
Tablo 14. Araştırma Bağımlı Değişkenleri İçin Betimleyici İstatistikler	70
Tablo 15. Araştırmada Kullanılan Ölçekler ve Alt Boyutları için Korelasyon Analizi Sonuçları	72
Tablo 16. Cinsiyet Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi.....	78
Tablo 17. Eğitim Düzeyi (Ortaokul-Lise) Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi	79
Tablo 18. Kendine Ait Odaya Sahip Olma Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi	80
Tablo 19. Evinde Bilgisayar Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi	82
Tablo 20. Şahsi Bilgisayarı Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi	83
Tablo 21. Evinde İnternet Bağlantısı Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi	85

Tablo 22. Akıllı Telefona Sahip Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi	86
Tablo 23. Oyun Konsoluna Sahip Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi	87
Tablo 24. Odasında TV'ye Sahip Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi	89
Tablo 25. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Ailenin Ekonomik Durumu Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması	90
Tablo 26. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Ailenin Ekonomik Durumu Açısından Welch ile Karşılaştırılması	93
Tablo 27. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Tercih Ettiği Oyun Oynama Şekli Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması	94
Tablo 28. ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Tercih Ettiği Oyun Oynama Şekli Açısından Welch ile Karşılaştırılması	96
Tablo 29. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Ailesinin Oynadığı Oyunu Bilmesi Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması	98
Tablo 30. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Annesinin Eğitim Durumu Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması ...	101
Tablo 31. ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Annesinin Eğitim Durumu Açısından Welch ile Karşılaştırılması.....	104
Tablo 32. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Babasının Eğitim Durumu Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması ...	106
Tablo 33. BPSÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Sınıf Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması	109
Tablo 34. ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Sınıf Açısından Welch ile Karşılaştırılması	112
Tablo 35. BPSÖ Toplam Puanının Oyun Oynamak için Tercih Ettiği Platform Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması.....	114
Tablo 36. ÇOBÖ ve Alt Ölçeklerinin Toplam Puanının Oyun Oynamak için Tercih Ettiği Platform Açısından Welch ile Karşılaştırılması.....	117

KISALTMALAR LİSTESİ

APA	American Psychological Association (Amerikan Psikoloji Derneği)
ark.	Arkadaşları
ARPANET	Advanced Research Project Agency Net (Amerikan Gelişmiş Savunma Araştırmaları Dairesi Ağı)
BDDE	Buss-Durkee Düşmanlık Envanteri
BİM	Bilgiyi İşleme Modeli
bkz.	Bakınız
BPSÖ	Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği
ÇOBÖ	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği
DAT1	Dopamine Active Transporter 1 (Dopamin Taşıyıcı Proteini Kodlayan Geni)
DRD2	Dopamine Receptor D2 Gene (Dopamin Reseptör D2 Geni)
DSM	Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders
Ed.	Editör
FPS	First Person Shooter (Birinci Şahıs Nişancı)
GAM	Genel Agresyon Modeli
ITU	International Telecommunication Union (Uluslararası İletişim Birliği)
IQ	Intelligence Quotient (Kişinin Zeka Katsayısı)
LAN	Local Area Network (Yerel Alan Ağı)
MAO-A	Monoamin oksidaz-A
MMOFPS	Massively Multiplayer Online First Person Shooter (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Birinci Şahıs Nişancı)
MMOG	Massively Multiplayer Online Game (Devasa Çok Oyunculu Oyun)

MMORPG	Massively Multiplayer Online Role Playing Game (Devasa Çok oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu)
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena (Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası)
MUD	Multi User Dungeons (Çok Oyunculu Zindanlar)
PC	Personal Computer (Kişisel Bilgisayar)
PİK	Patolojik İnternet Kullanımı
RPG	Role Playing Game (Rol Yapma Oyunu)
RTS	Real Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji)
SED	Sosyo-Elonomik Durum
TBS	Turn Based Strategy (Sıra Tabanlı Strateji)
TDK	Türk Dil Kurumu
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu
TV	Televizyon
UNFPA	United Nations Population Fund (Birleşmiş Milletler Nüfus Fonu)
UNICEF	United Nations International Children's Emergency Fund (Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu)
vb.	Ve benzeri
WHO	World Health Organization (Dünya Sağlık Örgütü)
www	World Wide Web (Dünya Çapında Ağ)

GİRİŞ

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI

1.1. BAĞIMLILIK

1.1.1. Bağımllılığın Tanımı

Bağımllılık; olumsuz sonuçlarına rağmen belirli bir maddenin alımının veya bir davranışın tekrarlanması eğilimi ve isteği olarak tanımlanabilir (Hollen, 2009). DSM 5'e göre ("American Psychiatric Association", 2013) bağımllılık alkol ve uyuşturucu maddenin tekrarlayan kullanımınıdır. Bağımllı kişi alkolü veya maddeyi kullanmak istememesine rağmen alma isteğinin önüne geçememektedir. Bağımllılık tanısı için DSM 5, belirli kriterlerin olmasını gerekli görmektedir. Bu kriterlerden başlıcaları tolerans geliştirme, yoksunluk belirtileri, kişinin maddeyi bırakmaya yönelik düşüncesinin bulunması fakat buna rağmen başarısız olması, kişinin yüksek dozda ve uzun süreli madde kullanması, madde kullanan kişinin sosyal, kültürel ve kişisel alanlarda hayatını kısıtlaması; hayatında fiziksel, psikolojik ve sosyal sorunlara yol açmasına rağmen kişinin madde kullanımını sürdürmesidir. Bu kriterlerin üç tanesinin bulunması durumunda bağımllılık tanısı konmaktadır ("American Psychiatric Association", 2013).

Bir diğerk tanıma göre ise bağımllılık; sağlıkla ilgili, kişisel ve sosyal problemlerin yaşanma riskini artıran ve tekrar eden davranışlar bütünüdür.

Kullanımını azaltmaya, sınırlamaya çalışmasına rağmen, kişinin iradesini kontrol altına alamayıp tekrar tekrar madde kullanmayı sürdürmesidir (Marlatt, 1988).

Bir patoloji olarak bağımlılık, daha önceleri sadece fiziksel maddelere bağımlılık olarak düşünülmekteydi (Wienstein, 2010; Beato, 2010). Daha değerli bir şey kazanma umuduyla değerli bir şeyleri risk alarak ortaya koymak olarak tanımlanan patolojik kumar oynama 1980 yılında yayınlanan DSM III ile resmi olarak mental bozukluk statüsüne alınmıştır (American Psychiatry Association, 1994; American Psychiatry Association, 2013).

Kumar bağımlılığının otoriteler tarafından incelenmeye başlanması ve bu bağımlılık türünün madde/alkol bağımlılıklarından farklı olarak vücuda alınan bir “madde” olmaması yeni bir bağımlılık türünün yani mental/davranışsal olarak adlandırılan yeni bir bağımlılık alt başlığının gerekli olduğunu göstermiştir (American Psychiatry Association, 2013; Ng ve Hastings, 2005; Griffiths, Davies ve Chappel, 2004).

Kumar bağımlılığının literatüre bir bağımlılık türü olarak eklenmesi ile bağımlılık ikiye ayrılmıştır. 1. Fiziksel, 2. Mental ve Davranışsal bağımlılıklar (Hollen, 2009). Bu bağlamda, alkol/madde kullanımları fiziksel bağımlılıklar başlığı altında toplanırken; kumar, aşırı yeme, kompulsif cinsel davranışlar, internet ve oyun ise mental ve davranışsal bağımlılıklar başlığı altında toplanmıştır (Hollen, 2009; Mobilia 1993; Goodman, 1993; Griffiths, 1996; Choo, Gentile, Sim, Li, Khoo ve Liau, 2010; Ogelman, Körükçü, Güngör ve Körükçü, 2015).

1.1.2. Madde İstismarı Ve Bağımlılığı

Mental/davranışsal bağımlılıkların son yıllarda ilgi toplaması ve alkol/madde bağımlılığından ayrı olarak tanımlanması daha önce de bahsedildiği gibi yeme, cinsellik vs. gibi davranış bağımlılıkları araştırmalarının artmasına yol açmıştır (King, Haagsma, Delfabbro, Gradisar ve Griffiths, 2013).

DSM 5 öncesinde yayınlanan DSM’ler, bağımlılık için “Madde Kötüye Kullanımı ve Bağımlılığı” başlığını kullanırken, DSM 5 ile beraber bu başlık değişmiş ve “Madde ile İlişkili Bozukluklar ve Bağımlılık Bozuklukları” olmuştur.

Ayrıca “Bölüm III: Yükselen Önlemler ve Modeller” bölümünde “İleride Araştırılması Gerekenler” kısmında yer almıştır. Kavram “İnternet gaming disorder” yani “internet oyun bozukluğu” olarak yer almıştır (American Psychiatry Association, 2013; Mehroof ve Griffiths, 2010).

Çevrimiçi oyun bağımlılığı kavramını açıklamadan önce, ilgili diğer kavramlara bakmakta fayda vardır. Öncelikle bağımlılık konusunda sıkça tartışmalara yol açan “patolojik” ve “bağımlı” kavramlarına açıklık getirilmesi gerekmektedir. Patolojik kullanım, problemlili internet kullanımı, patolojik internet kullanımı (PİK) veya patolojik oyun oynama diye adlandırılan davranışlar aslında literatürdeki kaynaklarda “internet bağımlılığı” ve “oyun bağımlılığına” eşanlamlı olarak kullanılan terimlerdir (Gentile, 2010; Goldberg, 1997; Davis, 2001; Griffiths, 2000; Griffiths, 1998; Grohol, 1999).

1.2. İNTERNET

1.2.1. İnternetin Tanımı Ve Tarihi

Ağlar arası iletişimi sağlayan sistem anlamına gelen internet kelimesi, İngilizcedeki “inter” (arası) ve “net” (ağ) kelimelerinin birleşmesinden oluşmaktadır. İnternet, teknolojik gereçleri birbirine bağlayan, aralarındaki iletişimi sağlayan; özel, kamu, akademik, işletme ve devlet ağlarından oluşan ve “World Wide Web (www)” alt yapısını kullanarak e-postalar göndermemizi, dosya paylaşmamızı, yazılı ve görüntülü iletişim kurmamızı, video izlememizi, oyun oynamamızı, bilgi edinmemizi ve daha bunlar gibi birçok aktiviteyi yapmamızı sağlayan küresel bir ağıdır (Hoffman ve Harris, 2006).

İlk internet 1969 yılında Amerikan Gelişmiş Savunma Araştırmaları Dairesi'nin bir projesi olarak başlamıştır. Oluşturdukları ArpaNet (Amerikan Gelişmiş Savunma Araştırmaları Dairesi Ağı), soğuk savaş sırasında bilim adamlarının birbirleriyle iletişim kurmalarını kolaylaştırmak için tasarlanmıştır. Daha sonraki yıllarda internet halka açılmış ve gelişimi günümüze kadar uzanan bir platform olmuştur (Isaacson, 2014).

Çağlar boyu sosyal etkileşim insanoğlu için vazgeçilmez olmuş, insanoğlu varlığını sürdürmeyi bu etkileşim dinamikleri sayesinde sağlamıştır. Bu etkileşim becerileri günlük hayatta başkalarıyla olan diyalogu sağlamış ve yaşam için gerekli olan gereçlerin elde edilmesinde etkili biçimde kullanılmıştır. İnternetin hayatlarımıza girmesiyle beraber bu etkileşim hız kazanmış ve daha kolay hale gelmiştir. Bu etkileşim yolunun benimsenmesi ve sağladığı avantajlar (hız ve ulaşılabilirlik gibi) günümüzde internetin yaygınlaşmasına ve iletişimde daha tercih edilir olmasına neden olmuştur. İnternet başlarda bireysel iletişim açısından kolaylık sağlamaktaydı, fakat sonraları sosyal ağların kurulması birçok kişiyle aynı anda iletişime geçme olanağı sağlamıştır. Bireyselleşmeye başlayan toplumlarda daha çabuk benimsenmiş ve kullanımı hız kazanmıştır. Bunun nedeni ise ortak ilgi alanlarına sahip olan kişilerin birbirlerini daha rahat bulması ve yüz yüze yapılan konuşmalardan daha avantajlı olduğunun düşünülmesidir. Jest ve mimiklere gerek olmayışı, utanma duygusunun daha nadir ortaya çıkışı ya da gizlenebilmesi, kendini ifade etmenin kolaylığı internetin avantajları arasında görülmüştür (Caplan, 2005; Johnson, 2009b; Bishop, 2015; Katz ve Rice, 2002).

İnternet aracılığı ile kurulan iletişim kimilerince yüz yüze iletişime nazaran daha cazip görülmüş ve kullanım sıklığı artmıştır (Ogelman ve ark., 2015; Gürçan, 2010; Lavanco, Catania, Milio ve Romano, 2008). Elbette internetin iletişim amacı ile kullanıldığı tüm durumlar problemlerli bir davranışın veya bağımlılığın bulunduğunu göstermez.

1.2.2. İnternetin Faydaları

İnternetin günlük yaşamlarımıza girmesi sayısız faydaları da beraberinde getirmiştir. İnternet küresel gerçek zamanlı iletişimi sağlamaktadır. İnternet sayesinde artık dünyanın öbür ucunda olan biriyle iletişim kurmak ve sınırsız bilgiye ulaşmak çok daha ucuz, hızlı ve kolay bir hale gelmiştir. İşlerin daha kısa sürede bitirilebilmesinin yanı sıra, kültürleri birbirine yakınlaştırmış, insanların yeni kültürler tanımalarını sağlamıştır. Bu da insanların farklı kültürler hakkında bilgi edinmesini sağlarken, onlara karşı daha anlayışlı, daha saygılı ve daha açık fikirli olmalarına sebep olmuştur. Yeni iş olanaklarına ve kaynaklara hızlı erişimi

sağlarken, işletmelerin küresel video konferansları ile toplantılarını gerçekleştirerek daha etkili çalışma sergileyebilmelerini mümkün hale getirmiştir. Bunun yanında internet insanlara yeni bir eğlence alanı yaratmaktadır. Sınırsız video, müzik, film, oyun ve daha birçok farklı ilgi alanlarına hitap eden eğlence unsurları internetle birlikte evlere girmiş ve girdiği ilk günden itibaren de eğlenmelerini sağlamıştır. Bütün bunlara ek olarak, internet özellikle de yalnızlık duygumuzu etkilemektedir. Kendileriyle ortak zevklere, özelliklere ve ilgi alanlarına sahip olan insanlar sanal ortamda iletişime geçerek, sevdikleri konular hakkında konuşarak ya da oyunlar oynayarak hem bir aidiyet duygusu kazandırmış, hem de insanların yalnızlık hissini azaltmıştır (Kraut, Patterson, Lundmark, Kiesler, Mukopadhyay ve Scherlis, 1998).

Yukarıdaki örneklerde bahsedildiği gibi internetin faydaları yadsınamaz derecede fazladır. Bu bağlamda olumlu yönlerinden faydalanma durumunu abartan insanlardan ve dolayısı ile internetin zararlarından bahsetme zorunluluğu doğmuştur.

1.2.3. İnternetin Kullanım İstatistikleri

İnternet oyun bağımlılığı veya çevrimiçi oyun bağımlılığı kavramlarını incelemeden önce, internet, oyun ve çevrimiçi oyun bağımlılığının incelenmesi gerekmektedir. İnternet bağımlılığı bilgisayarların ve internetin yaygınlaşması sonucunda kullanım sıklığının artması ile literatürün ilgisini çekmiş ve araştırmalar yapılmıştır.

Dünya genelinde 2,6 milyar aktif bilgisayar, tablet ve akıllı telefonun bulunması bu durumun gündelik hayatla olan ilişkilerini sorgulama ihtiyacı doğurmaktadır (Rivera ve Meulen, 2014). 1990 yılında dünyadaki internet kullanıcısı sayısı %5'in altındayken sayı yıllar geçtikçe hızla artmış, 2014 yılında yaklaşık %44'ü ve 2017 yılında ise %53'ü bulmuştur. Türkiye'de 2004 yılında bilgisayar kullanımı %23,6 iken, 2017 yılında %56,6 olmuştur. Ayrıca Türkiye'deki internet kullanıcısı sayısı da dünya genelindeki internet kullanıcı yüzdesini yakalamış ve 2015 yılında %56'yı bulmuştur. 2017 yılında ise internet kullanıcılarının sayısı %67 olmuştur. Erkeklerin %75'i, kadınların ise %59'unun internet kullandığı belirtilmiştir ("International Telecommunication Union", 2016; Dünya Bankası, 2014; Türkiye İstatistik Kurumu, 2015; Türkiye İstatistik Kurumu, 2017).

1.3. BİLGİSAYAR VE İNTERNET BAĞIMLILIĞI

İlk defa 1989 yılında Shotton bilgisayar bağımlılığının nedenlerini incelemiş, olguyu tanımlayan doğru kavramın “bilgisayar bağımlılığı” ya da “bilgisayar bağılılığı” olup olmadığını araştırmıştır. Bu kapsamlı araştırma, yalnızca bağımlıları etkileyen kişilik ve aile gibi psikolojik ve sosyal faktörleri değil aynı zamanda bilgisayar bağımlılığının avantajlarını ve dezavantajlarını da ortaya koymuştur (Shotton, 1989). Daha sonra Griffiths, teknolojik bağımlılıkların operasyonel tanımını yapmış; teknolojik bağımlılıkların insan ve bilgisayar etkileşimi içeren bağımlılıklar olmadığını, davranışsal bağımlılıklar olduğunu savunmuştur. Ayrıca İnternet Bağımlılığı terimini geliştirerek, kullanıcıda çevrimiçi aktivitelerde yer aldığı sırada duygu değişimi olması durumu, artan tolerans, daha fazla çevrimiçi aktivite ihtiyacı, çekilme semptomu ve çevrimiçi aktivite sona erdiğinde tekrar çevrimiçi olma isteği ortaya çıkması durumunda kişinin internet bağımlısı olduğunu savunmuştur (Griffiths, 1995; Griffiths, 1998). Başlarda internetin bağımlılık yaratabilecek bir platform olduğunu düşünmeyen Goldberg ise, 1986-1995 yılları arasında bu bağımlılık türünün varoluşuna eleştirel bakan ilk araştırmacıdır. Goldberg İnternet Bağımlılığı Bozukluğu terimini 1996 yılında internette yayınlarak literatüre tanıtmıştır. Daha sonra internette aşırı zaman harcayan ve sonucunda olumsuzluk yaşayan kişiler için Patolojik İnternet Kullanıcısı (PİK) terimini kullanmayı daha doğru bulmuştur. Belirlediği yedi kriterden üçünün kişide bulunması durumunda kişinin Patolojik internet kullanıcı olduğunu savunmuştur (DiNicola, 2004; Johnson, 2009b; Beato, 2010).

İlerleyen yıllarda Young bir internet bağımlılığı modeli geliştirmiştir. Bu modelin kriterlerine göre internet kullanıcıları bağımlı olanlar ve olmayanlar olarak sınıflandırılmıştır. Young kumar bağımlılığı için ortaya atılan kriterleri düzenleyip internet bağımlılığını teşhis edebilecek 20 maddelik “İnternet Bağımlılık Testi”ni oluşturmuştur. (Johnson, 2009b; Young, 1998) Daha sonra Grohol (1999) “Patolojik İnternet Kullanım Modeli”ni geliştirmiştir. Bu modelde internet kullanımının üç aşaması vardır: 1. yeni bir kullanıcının veya mevcut bir kullanıcının çevrimiçi bir aktiviteye başlaması sonrasında ilk olarak gördüğü şeylerden büyülenmesi ve bunları

takıntı haline getirmesi; 2. aşırı kullanım nedeniyle bunlardan sıkılması ve hayal kırıklığına uğraması; 3. kullanıcının dengeyi sağlaması ve internet kullanımını günlük hayatın normal bir parçası haline getirmesi. Davis (2001) sağlıksız internet kullanımının bağımlılık olarak adlandırılmasının doğru olmadığını savunmuştur. Bunun yerine problemlili internet kullanımının Patolojik İnternet Kullanımı olarak adlandırılması gerektiğini ileri sürmüştür.

Yapılan bir meta-analiz çalışması dünyanın yedi kıtasında yer alan 31 ülkede internet bağımlılığının yaygınlığını incelemiştir. Bulgular, %6,0'lık genel bir yaygınlık göstermiştir. İnternet bağımlılığının yaygınlık oranı bir başka dürtü kontrol bozukluğu olan patolojik kumar oynamadan (% 0,2 ila % 2,1) üç kat daha fazladır (Shaffer, LaPlante, LaBrie, Kidman, Donat ve Stanton 2004; Cheng ve Li, 2014).

Her ne kadar yukarıda gözler önüne serilen tablo internet kullanımının aşırıya kaçılması durumunda bağımlılığa neden olabileceğini gösterse de internetin günümüzde bize sağladığı faydalardan da bahsetmemiz gereklidir.

1.3.1. İnternet Bağımlılığının Zararları

PİK ile ilgili yapılan çalışmalar bu bağımlılığa maruz kalan kişilerin, kişiler arası ve yüz yüze iletişimlerinin kuvvetli olmadığını, duygusal ve sosyal becerilerinin yetersiz olduğunu, öz denetimlerinin düşük ve nevrozizm özelliklerinin yüksek olduğunu, agresif davranışlar gösterme eğiliminde bulduklarını, normal kullanıcılardan daha çok münakaşaya girdiklerini, eleştirdiklerini ve hakaretlerde bulduklarını, hayat memnuniyetlerinin ve benlik saygılarının daha düşük olduğunu, normal kullanıcılara göre daha yalnız olduklarını, sosyal beceriler bakımından yetersiz olduklarını, sosyal uyumlarının yeterli olmadığını, sosyal hayat katılımlarının normal kullanıcılara göre düşük olduğunu, iş yaşamlarında uyum problemleri yaşadıklarını göstermiştir. Ayrıca aşırı internet kullanımının yüksek derecede duygusal yalnızlığa neden olduğu da bulgular arasındadır (Ogelman ve ark, 2015; Engelberg ve Sjövbberg, 2004; Caplan, 2005; van der Merwe, 2014; Durak Batıgün ve Kılıç, 2011; Cam ve Isbulan, 2013; Bozoglan, Demirer ve Sahin, 2013; Odaci ve Berber-Çelik, 2013; Kurtaran, 2008, Moody, 2001).

1.4. OYUN BAĞIMLILIĞI

Çevrimiçi oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı ve video oyunları bağımlılığının farklı özellikleri vardır. Fakat literatürde internet bağımlılığı ve oyun bağımlılıkları araştırmaları iç içe geçmiştir. Bu yüzden çevrimiçi oyun bağımlılığını ele alırken, video oyun bağımlılığını da ele almış olmalıyız. Çevrimiçi oyunlar da video oyunları olduğu için belli bir noktaya kadar birlikte ele almakta sakınca yoktur.

Video oyunları oynamak artık son derece popüler bir boş zaman aktivitesi haline gelmiştir. Bununla birlikte, video oyunlarının aşırı oynandığında bağımlılık yapıcı özellikler taşıdığına ilişkin bazı kanıtlar vardır (örn. Griffiths, 2000; 2008a; 2008b; Ng ve Weimer-Hastings, 2005). Özellikle oyunun hiçbir zaman durdurulmadığı ve bitmediği, 7/24 devam edebilen çevrimiçi video oyunlarının bağımlılık yaptığı savunulmaktadır (Ng ve Weimer-Hastings, 2005; Chappell, Eatough, Davies ve Griffiths, 2006; Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007; Mehroof ve Griffiths, 2010).

1.4.1. Oyun Bağımlılığı Prevelansı

Norveç'te 3389 oyuncu ile yapılan bir araştırmada; oyuncuların %1,4'ünün oyun bağımlısı, %7,3'ünün problemlili oyuncu, %3,9'unun oyunlara bağlandığını ve %87,4'ünün ise normal oyuncu olduğu gözlemlenmiştir (Witteck ve ark., 2015)

Almanya'da yetişkinlerle yapılan bir çalışmada, katılımcıların %1,5-%3'ünün video oyunlarına bağımlı oldukları görülmüş; ayrıca, video oyun bağımlılığı ile depresyon ve anksiyete arasında istatistiksel olarak anlamlı bir bağ olduğunu belirtmişlerdir (Peukert, Sieslack, Barth ve Batra, 2010). Almanya'da 221 çocuk katılımcı ile yapılan bir diğer çalışmada ise, oyun bağımlılığı prevelans değerinin %6,3 olduğu belirtilmiştir. Bu grupta bulunan çocukların video oyun bağımlısı olmayan çocuklara göre daha kısıtlı bilişsel esnekliğe sahip oldukları ve oyunları ruh halini düzenleme stratejisi olarak gördükleri belirtilmiştir (Wölfling, Thalemann, Grüsser-Sinopoli, 2008).

Çeşitli ülkelerden 7,069 oyuncu ile yapılan bir çalışmada ise 840 oyuncunun (%11,9) video oyunlarına bağımlı olduğu gözlemlenirken; video oyunu bağımlılığı ve agresif davranışlar arasında istatistiksel olarak zayıf, fakat anlamlı bir ilişki gözlemlenmiştir (Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007).

Hussain, Williams ve Griffiths (2015) 1167 çevrimiçi oyun oyuncuyla (880 erkek ve 287 kadın) yaptıkları bir çalışmada oyuncuların haftada ortalama 19 saat çevrimiçi oyun oynadıklarını, ortalama 4,7 yıldır oyun oynadıklarını, %7,2'sinin çevrimiçi oyun bağımlılığı olduğunu ve %12,2'sinin çevrimiçi oyun bağımlısı olmaya aday yüksek risk grubunda bulunduğunu belirtmişlerdir.

Yapılan çalışmalar prevalans değerlerinin dünya çapında değişiklik gösterdiğini ve bunun en büyük nedenlerinin kültürel farklılıklar, oyunlara bakış açısı, oyun türü seçimleri, toplumsal eğilimler, problem çözme becerisindeki farklılıklar olduğunu göstermektedir. Farklı ülkelerdeki bazı prevalans değerleri şöyledir: Singapur'da %9 (Gentile ve ark., 2011), Çin'de %5,6 (Dongdong, Liao ve Khoo., 2011), Avustralya'da %8 (Porter, Starcevic, Berle ve Fenech, 2010).

Türkiye'de ulusal manada yapılan bir prevalans çalışması bulunmamakla birlikte, Yalçın Irmak ve Erdoğan'ın (2016) 865 ergen ile yapmış oldukları çalışmada "oyun bağımlısı" tanımına uyan örneklerin %28,8 olduğu belirtilmiştir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkiyi inceleyen bir başka çalışmada, 350 ortaokul öğrencisinden toplanan veriler doğrultusunda 6 öğrencinin (%1,7) yüksek düzeyde video oyunu bağımlısı olduğu, 25 öğrencinin (%7,14) ise sadece "video oyunu bağımlısı" olarak tanımlandığı görülmektedir. Ayrıca 94 öğrencinin (%26,8) risk grubunda bulunduğu görülmüştür (Hazar, Hazar, Gökyürek, Hazar, Çelikkalek, 2017).

1.4.2. Tanı Kriterleri Ve Ölçme Araçları

Gentile ve ark. (2011) patolojik oyun oynama davranışının sadece oyun oynama süresiyle açıklanamayacağını belirtmektedir. Griffiths, Kuss ve Demetrovics 2014 bu görüşe katılmakla beraber video oyunu oynarken kontrolü kaybetmek,

negatif psikolojik ve fiziksel sonuçların incelenmesi gerekliliğine dikkat çekmişlerdir. Chappell ve ark. (2006) önem atfetme, duygu durum deęişikleri, torelans geliştirme, çekilme semptomları ve nüksetme gibi kriterlerin oyun baęımlılıęının belirlenmesine dięer baęımlılıklar gibi büyük rolünün olduęunu belirtmektedir. DSM 5'te internet oyun baęımlılıęı kriterlerinin araştırma safhasında olduęu belirtilirken bunun yanı sıra bu baęımlılık türünün; oyuncuları kompulsif oyun oynamaya yönelten, ısrarcı ve nükseden çevrimiçi aktivitelerle desteklenip kişide klinik açıdan anlamlı bozulmalara ve sıkıntıya sürükleyen aynı zamanda akademik hayatını ve günlük işlevselliğini bozan, çekilme semptomları ile belirginleşmiş olarak tanımlamaktadır. DSM 5'e göre internet oyun baęımlılıęı kriterleri şöyledir: en az 12 ay süreyle dokuz semptomdan beşinin kişide bulunması. 1) internet oyunları ile çok meşgul olmak. 2) internet oyunlarından uzaklaştığında çekilme semptomları yaşamak. 3) tolerans- internet oyunları oynama ihtiyacının giderek artması. 4) internet oyunları oynamayı durdurmada başarısız denemeler. 5) daha önce ilgilendięi hobi ve eğlence faaliyetlerine karşı ilgisini kaybetmek. 6) psikolojik problemleri olduęunu bilmesine rağmen devam eden aşırı internet oyunu oynama isteęi. 7) ne kadar internet oyunu oynadıęı konusunda aile üyelerini, terapistlerini ve başkalarını kandırmak. 8) negatif duygu durumundan uzaklaşmak için internet oyunları oynamak. 9) kendisi için önemli bir ilişkiyi, işi veya eğitim-kariyer fırsatını internet oyunları oynamak için tehlikeye atmak veya kaybetmek ("American Psychiatric Association", 2013). DSM 5'in öngörmüş olduęu kriterler yeni test araçlarının üretilmesine engel olduęu (Starcevic, 2017), araştırmacıları belirli koşulları çalışmaya yönlendirdięi (Griffiths, 2017; Kardefelt-Winther, 2014), belirtilen semptomların yetersiz olduęu (Kuss, Dunn, Wölfling, Müller, Hędzelek ve Marcinkowski 2017), tolerans semptomunun bu baęımlılıkla ilişkisinin belirsiz olduęu (Starcevic, 2017; King ve Delfabbro, 2016), açıklamanın bir teorik yanının zayıf olması (Van Rooij ve Kardefelt-Winther,2017) gibi sebeplerden dolayı eleştiriler almaktadır. Araştırmacılar internet oyun baęımlılıęı, internet baęımlılıęı, sosyal medya baęımlılıęı, oyun baęımlılıęı veya çevrimiçi oyun baęımlılıęı gibi araştırma alanları hakkında daha fazla araştırma yapılması, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmış ölçeklerin geliştirilmesi ve teorik arkaplanın oluşturulması sonrasında tanı kriterlerinin belirlenmesi gerektiğini savunmaktadırlar (Örn.

Griffiths, Kuss ve Demetrovics, 2014; Starcevic, 2017; Kardefelt-Winther, 2014; King ve Delfabbro, 2016)

1.4.3. Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenler

Araştırmacılar çevrimiçi oyunları oynayan kişileri incelemiş ve çevrimiçi oyunları oynayan kişilerin bazı ortak motivasyonlarının olabileceğini belirtmişlerdir. Bunlar; gerçeklerden kaçış ve günlük stresle başa çıkmaya çalışmak (Yee, 2006; Kuss, Louws ve Wiers, 2012; Hussain ve Griffiths, 2009), başarı, kontrol, tanınırlık, heyecan ve meydan okuma ihtiyacı (Yee, 2006; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016; King ve Delfabbro, 2009; Griffiths, King ve Delfabbro, 2012), daha kolay arkadaş edinebilme ve sosyalleşme (Yee, 2006; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005), başarısızlıktan kaçınma (Wan ve Chiou, 2006), sosyal ihtiyaçlarının daha iyi karşılanacağını düşünme (Yee, 2006; Hussain ve Griffiths, 2009) ve ekonomik kazanç elde etme (Kuss ve Griffiths, 2012b) bu motivasyonlara örnektir.

Yee (2006) çevrimiçi oyun oynayan 3000 katılımcı ile yapmış olduğu çalışmada 40 sorudan oluşan anket ile çevrimiçi oyun oynama davranışına neden olabilecek motivasyonları araştırmıştır. Faktör analizi sonucunda başarı, sosyallik ve oyuna dalmak olarak üç bileşen bulunmuş ve bu bileşenlerin de alt başlıklarının olduğunu belirtmiştir.

Başarı bileşeni; yükselme ve gelişme, mekanik ve rekabet alt başlıklarından oluşmaktadır. Yükselme ve gelişme bileşeni oyun içinde güç elde etme, seviye atlama ve gelişimi kapsar. Mekanik bileşeni oyun performansını geliştirebilmek adına oyunun oynanışını daha iyi anlama ihtiyacını kapsar. Rekabet bileşeni çevrimiçi oyunlarda sıkça karşılaşılan diğer oyuncular ile yarış içerisinde bulunma arzusunu kapsar.

Sosyallik bileşeni; sosyalleşme, ilişki ve grup çalışması alt başlıklarından oluşmaktadır. Sosyalleşme bileşeni kişinin diğer bireylerle konuşma, etkileşime girme ve yardımlaşma isteğini kapsar. İlişki bileşeni, bir diğer oyuncu ile önemli sosyal bağlar kurma, onlara güvenme ve anlamlı bir ilişkiye sahip olma isteğini kapsar. Grup çalışması bileşeni, bir grubun parçası olma isteğini kapsar.

Oyuna dalma bileşeni; keşif, rol yapma, özelleştirme ve kaçış alt başlıklarından oluşmaktadır. Keşif bileşeni kişinin yeni yerler bulma, gizem çözmeye, saklı objeleri bulma ve bilinmezi bilme isteğini kapsar. Rol yapma bileşeni, hikâyeye uygun karakter yaratarak diğer oyuncular ile iletişim kurmak, olduğundan farklı olmak veya davranmak isteğini kapsar. Özelleştirme bileşeni, oynadığı çevreyi ve karakteri kendi istek ve arzularına göre daha az sınırlamayla belirli bir gerçeklikte özelleştirme olanağı ve bunları yapabilme isteğini kapsar. Kaçış bileşeni, gerçek hayattan, problemlerinden ve stresten kaçma, sorumluluklarından uzaklaşma isteğini kapsar (Yee, 2006).

Kuss ve Griffiths (2012b) oynadığı oyunlara belirli bir süre harcaması durumunun ödüllendirilme davranışı ile ilişkisi olduğunu, ekonomik bir kazanç elde etme ihtimalinin çevrimiçi oyun bağımlılığını destekleyen bir bileşen olduğunu eklemektedirler.

1.5.ÇEVİRİMİÇİ VE ÇEVİRİMDIŞI VIDEO OYUNLARI

1.5.1. Video Oyununun Tanımı Ve Tarihçesi

Video oyunu kişisel bir bilgisayar (PC yani “Personal Computer”), oyun konsolu ya da cep telefonu gibi bilgisayar cihazlarında oynanabilen, görsel geri bildirim üretmek için kullanıcı ara yüzü ile etkileşimi içeren elektronik bir oyundur. Platforma bağlı olarak, video oyunları, bilgisayar oyunları ve konsol oyunları alt kategorilerine ayrılabilir. Bununla birlikte, son yıllarda sosyal ağlar, akıllı telefonlar ve tabletlerin ortaya çıkışı, mobil ve sosyal oyunlar gibi yeni kategorilerin de çıkmasına yol açmıştır. 1970'lerde ilk oyunların çıkmasından bu yana, video oyunları uzun bir yol kat etmiş, bugün video oyunları, fotogerçekçi grafikler sunabilmekte ve birçok durumda şaşırtıcı derecede gerçekliği simüle edebilmektedir (Stanton, 1984).

Gelişmiş bilgisayar ve oyun teknolojileri 1980'lerin ortalarında popülerleşmeye başlayan, gençlerin ve yetişkinlerin zaman geçirmek için kullandıkları bilgisayar oyunlarından oluşmaktadır (Griffiths, 2010). 1950'de “Bertie the Brain” adı verilen ilk video oyunun Kanada Ulusal Fuar'ında sergilenmesi yeni bir çağın habercisi olmuş, 1962 yılında “Spacewar” adlı oyunun yaratılmasıyla video

oyunu çağı başlamıştır (Greatz, 1981; Simmons, 1975). Takip eden yıllar içerisinde internetin geliştirilmesi ve halkın kullanımına açılması, video oyunlarına yeni bir boyut kazandırmıştır. İnternet, video oyunlarının gelişmesine yardımcı olmakla birlikte, ulaşılabilirliği arttırmış ve kişilerarası iletişimi kıtalar arası seviyesine çıkarmıştır. Bu gelişim internet ve video oyunlarının gelişimini iç içe geçirmiştir.

1.5.2. Çevrimiçi Video Oyunlarının Tanımı Ve Tarihçesi

Çevrimiçi oyun, kısmen veya öncelikle İnternet veya başka bir bilgisayar ağı aracılığıyla oynatılan bir video oyunudur. Çevrimiçi oyunlar, PC'ler, konsollar ve mobil cihazlar da dâhil olmak üzere modern oyun platformlarında ve farklı türlerde bulunur. Çevrimiçi oyun türleri arasında; aksiyon (platform oyunları, hayatta kalma oyunları, savaş oyunları vb.), macera oyunları (interaktif film oyunları, gerçek zamanlı üç boyutlu macera oyunları, yazı-grafik tabanlı macera oyunları), rol yapma oyunları (RPG), çevrimiçi birinci kişi ateş etme oyunları (Çevrimiçi FPS), devasa çevrimiçi rol yapma oyunları (MMORPG), simülasyon oyunları (taşıt kullanma simülasyonları, gerçek hayat simülasyonları vb.), strateji oyunları (RTS) oyunları, çevrimiçi çok oyunculu savaş arenası oyunları (MOBA), tur tabanlı strateji oyunları, kule savunması oyunları ("Tower Defense Games"), spor oyunları (yarış oyunları, futbol oyunları, basketbol oyunları vb.) sayılabilir (Rollings ve Adams, 2006; Quandt ve Kröger, 2014).

Çevrimiçi oyunların geçmişi, 1970'lerde paket tabanlı bilgisayar ağlarının ilk günlerine kadar uzanmaktadır. İnternet oyunlarının ilk örneklerinden biri 1978'de yaratılan MUD ("Multi User Dungeon") ve MUD1'dir. 1980'lerde ArpaNet'e bağlanmadan önce dâhili ağla sınırlı olan bu oyunlar rol yapma oyunlarıdır (Mulligan ve Patrovsky, 2003).

1.5.3. Oyunların Faydaları

Erikson (1977) oyun içeriklerinin çocukların sosyal deneyimleri ve alternatif duygusal sonuçları simüle ederek, bu deneyimleri oyun bağlamının dışına taşımalarına olanak sağladığını savunmaktadır. Benzer şekilde Piaget (1962) çocukların gerçek hayat problemlerini oyunlar sayesinde daha rahat çözebildiklerini ve bu çözümleri bulma aşamasında oyunlardan keyif aldıklarını ve böylece daha iyi öğrendiklerini belirtmiştir. Piaget (1962) ve Vygotsky (1978) çocukların sosyal bilişsel gelişimleri ile oyun oynama arasında güçlü bir ilişki olduğunu iddia etmiştir.

1.5.4. Çevrimiçi Ve Çevrimdışı Video Oyunlarının Faydaları

Gelişen teknoloji ile oyunlar sanal ortamlara da taşınmıştır. Granic, Lobel ve Engles (2014), bazı video oyunlarının bilişsel, motivasyonel, duygusal ve sosyal faydalarının bulunduğunu iddia etmiştir. Strateji geliştirme, reaksiyon süresini hızlandırma, dikkati artırma, görsel algılamayı hızlandırma, zihinde üç boyutlu çevirmeyi kolaylaştırma, problem çözme becerilerini geliştirme gibi bilişsel faydaları; başarı ve sonuca ulaşma motivasyonunu artırma, kaybetmeyi ve bununla başa çıkmayı öğrenme gibi motivasyonel faydaları; pozitif duyguları geliştirme, kişinin modunu yükseltme, rahatlama sağlama, özgüveni artırma ve anksiyeteyi düşürme gibi duygusal faydaları; bir grubu idare etme becerisi kazanma, sosyal beceriler edinme ve ortak ilgi alanı olan insanları bulma gibi sosyal faydaları; hedef belirleme, dil becerilerini geliştirme, temel matematik becerilerini geliştirme ve okuma becerilerini geliştirme gibi eğitimi kolaylaştırıcı faydalarının olduğu söylenmektedir (Granic, Lobel ve Engles, 2014; Steinkuehler ve Duncan, 2008; Ventura, Shute ve Zhao, 2013; Csikszentmihalyi, Rathunde ve Whalen, 1993; Griffiths, 2002).

1.5.5. Çevrimiçi Ve Çevrimdışı Video Oyunlarının Zararları

Yukarıda ifade edildiği gibi olumlu yönleri olduğu belirtilen video oyunlarının bazı sosyal, fizyolojik ve psikolojik olumsuz yönleri de bulunmaktadır.

Griffiths ve Hunt'un (1998) 12-16 ($\bar{x}=13,5$, $ss=1,1$) yaş arasındaki, %58'i erkek ve %42'si kadın olan, 387 ergenlik çağındaki katılımcıyla yaptıkları çalışmada

katılımcıların oyun oynama sebepleri arasında eğlenceli olması (%48), yapacak bir aktivite olması (%35), ilginç olması (%11,5) ve rekabet ortamı yaratması (%10) yer almaktadır. Katılımcıların %17,2'si bu oyunların belli alanlarda (yeni beceriler öğrenmek, mutlu etmek, sokaklardaki tehlikelerden uzak durmak, el-göz koordinasyonunu artırmak) kendilerine katkı sağladığını söylerken, %82,8'i oyunların bağımlılık yaptığını, çok para harcamalarına neden olduğunu, sağlık sorunlarına (epileptik ataklara, göz problemlerine, baş ağrılarına, el ağrılarına) neden olduğunu, morallerini bozduğunu, agresifliğe neden olduğunu, bir zaman sonra can sıkıcı hale geldiğini, oynamanın veya kazanmanın zorlaştığını, sosyalleşmelerine engel olduğunu, zaman ve para kaybindan başka bir şey olmadığını, okul başarılarını etkilediğini, suç işlemelerine neden olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların %19,9'unun oyunlara bağımlı olduğu, bu bağımlıların %72'sinin erkek olduğu ve oyun oynamaya başladıkları ortalama yaşın 7,2 olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak oyun bağımlılığının kişilerde moral bozukluğuna, oyun öncesi ve sonrası negatif duygulara yol açtığı ve özellikle bağımlı olanlarda aşırı oyun oynama nedeniyle agresif davranışların görülmesine yol açtığı gözlemlenmiştir (Griffiths ve Hunt, 1998).

İngiltere'de 2004 yılında 540 "Everquest" adlı MMORPG ("Massively Multiplayer Online Role Playing Game") oyununu oynayan yetişkin (n=437) ergen ve çocuk (n=88) ile yapılan bir başka çalışmada yetişkinlerin ortalama 27,5 ay, ergen ve çocukların 24,77 aydır bu oyunu oynadıkları belirtilmiştir. Yetişkinlerin haftalık ortalama oyun oynama süreleri 25,3 saat iken, ergen ve çocukların haftalık oyun oynama süreleri 26,3 saattir. Yetişkinlerin %79,6'sı erkek, %20,4'ü kadın iken, ergen ve çocukların %93,2'si erkek ve %6,8'i kadındır. Ayrıca yetişkinlerin %51,1'i lise ve altı eğitim almış, %48,4'ü üniversite ve üzeri eğitim almış, %0,5'i ise hiç bir eğitim almamıştır. Ayrıca, ergen ve çocukların %81,8'i lise ve altı eğitimi almakta, %15,9'u üniversite ve üzeri eğitimi almakta iken, %2,3'ü ise hiç bir eğitim almamaktadır. Oyun oynama sebepleri arasında sırayla sosyal sebeplerden dolayı oyun oynamak (başkaları ile iletişime geçmek, başkalarına yardım etmek ve bir topluluğun parçası olmak), şiddetten keyif almak (bire bir savaş ve ikili çevrimiçi karşılıklı savaş), tek başına oyun oynayabilmek, oyuna özgü özellikler (rol yapmak,

büyük yapmak ve sonu olmayan oyun tecrübesi) ve diğer sebepler (keşfetme, stratejik düşünme ve karakter yaratma) yer almaktadır. Son olarak yetişkin oyuncuların %27,5'i ve ergenlerin/çocukların %19,3'ü bu oyunu oynamak için hayatlarından hiç bir şey feda etmediklerini, yetişkin oyuncuların %21,1'i ve ergenlerin/çocukların %21,6'sı bu oyunu oynamak için hobilerinden feragat ettiklerini, yetişkin oyuncuların %18,5'i ve ergenlerin/çocukların %19,3'ü bu oyunu oynamak için uykularından feragat ettiklerini, yetişkin oyuncuların %7,3'ü ve ergenlerin/çocukların %22,7'si bu oyunu oynamak için iş ve eğitimlerinden feragat ettiklerini, yetişkin oyuncuların %20,8'i ve ergenlerin/çocukların %12,5'i bu oyunu oynamak için aile ve arkadaşlarla sosyalleşmekten feragat ettiklerini belirtmişlerdir (Griffiths ve ark., 2004).

Tayvan'da 2004 yılında 1228 ortaokul öğrencisi (5. ve 8. Sınıf arası) ile yapılan çalışmada video oyunlarının akademik başarıyı olumsuz yönde etkilediği, aile içi problemlere ve düşmanlığa neden olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca farklı duyum arayışı içerisinde bulunan çocukların, erkeklerin ve çoğunlukla sıkıldıklarını belirten kişilerin oyun bağımlılığına yatkın oldukları belirtilmiştir (Chiu, Lee ve Huang, 2004). Yine bir Asya ülkesi olan Çin'de 8-15 yaş arası 68 çocukla yapılan (34'ü kontrol grubu, 34'ü video oyunu bağımlısı) çalışmada ruh sağlıkları, davranış problemleri ve aile içindeki ilişkileri araştırılmıştır. Araştırma sonucunda video oyunu bağımlısı çocukların, video oyunu bağımlısı olmayan çocuklara göre daha çok ruhsal ve davranışsal problemler gösterdiği, depresyon, kaygı, çekilme gibi sorunlar yaşadıkları, okulda ve sosyal hayatlarında problemleri olduğu ve bu sorunların da aile bağlarının daha zayıf olması ile ilişkili olduğu görülmüştür. Video oyunu bağımlılığı olan çocukların ailelerinin çocukları ile daha az samimi ilişkiler kurduğu, onlarla daha az iletişim kurduğu, video oyun bağımlılığı olmayan çocukların ailelerine göre daha fazla aile içi çatışmanın olduğu görülmüştür. Sonuç olarak video oyun bağımlısı çocukların daha fazla davranış sorunları ve problemleri aile ortamlarının olduğu belirtilmiştir (Yanguo, Xiyang ve Xinsheng, 2003).

Tazawa ve Okada'nın (2001) Japonya'da 6-11 yaşları arasındaki 1143 çocukla yaptığı korelasyon çalışması sonucunda video oyunu oynayan çocukların %6'sıyla %20'si arasında fiziksel bulgular bulunduğu tespit edilmiştir. Erkeklerin

kadınlardan daha çok oyun oynadığı, erkeklerin kadınlardan daha çok göz altı torbalarının bulunduğu ve kas gerginliği şikâyetlerinin olduğu gözlemlenmiştir. Bu iki durumda çocukların günde bir saatten daha fazla oyun oynadıkları ve yukarıda bahsedilen fiziksel şikâyetlerin oyun oynama saatleriyle korele olduğu belirtilmiştir. Ayrıca uyku düzensizliği de belirtilen şikâyetler arasındadır.

Yukarıda bahsedilen çalışmalara ek olarak, özellikle erkek çocukların kız çocuklarından daha çok oyunlara bağımlı oldukları literatürde yaygın bir bulgudur (örn. Johansson ve Gotestam, 2004; Phillips, Rolls, Rouse ve Griffiths, 1995; Yang, 2005; Tazawa ve Okada, 2001; McClure ve Mears, 1984). Ayrıca Fisher (1994) video oyunlarının negatif duyguları ve davranışları doğurduğunu belirtmiştir. Grüsser, Thalemann, Albrecht ve Thalemann (2005) video oyunu oynayan çocuklarda aşırı ödül arayışı odaklı davranış nedeniyle stres ile başa çıkma stratejilerinin azaldığını gözlemlemiştir. Video oyunu oynayan çocuklarda bağımlılığın derecesi günlük hayattan aldıkları tatmini ve özgüveni olumsuz yönde etkilediği belirtilmiştir (Ko, Yen, Yen, Yen, Chen ve Chen, 2005). Çevrimiçi oyun oynayan çocukların kişiler arası iletişim kalitelerinin azaldığı ve sosyal anksiyetelerinin arttığı gözlemlenmiştir (Lo, Wang ve Fang, 2005; Griffiths, 2010). Oyun oynama sıklığının, rekabetçi ortam arayışının, yarışma isteğinin ve bilim kurgu filmlerini izleme sıklığının erkeklerde kadınlara oranla daha yüksek olduğu iddia edilmiştir (McClure ve Mears, 1984).

Özetlemek gerekirse; 1. fizyolojik açıdan: çocuklarda erken olgunlaşma, hiperaktif davranışlar, el-omuz-omurga problemleri, sağlıksız kilo kaybetme yada alma, sürekli yorgun olma, baş ağrıları, öz bakımında azalma, görme problemleri; 2. psikolojik açıdan: kaygı düzeylerinde artış, gerçek hayata duyulan ilginin azalması ve ilgi kaybı, gerçek dünya ve hayal arasındaki geçişlerde karmaşa yaşama, çabuk sıkılma, antisosyal davranışlar geliştirme, kişiliklerinin olumsuz yönde etkilenmesi, agresif davranışlarda bulunma, takıntılar, duygu ve hislerde değişiklikler; 3. sosyal açıdan: yalan söyleme davranışı geliştirme, kişiler arası ilişkilerin bozulması, okul başarısında düşüş, oyun oynamaktan dolayı yerine getirmesi gereken görevleri yapmama ve oyunu sosyal aktivitelere tercih etme örnek gösterilebilir (Horzum, 2011; Gentile ve ark., 2011; Karaca ve ark., 2016).

1.5.6. Çevrimiçi Ve Çevrimdışı Video Oyunu Oyuncuları Farkları

Çevrimiçi oyun bağımlılığının internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığından farklılaştığı yönler de vardır. Örneğin, MMORPG oyunlarının sonsuz olması ve bu türdeki oyunların hedefler ve başarıları kullanması neredeyse 7/24 oynanabilirliğe eklendiği zaman bağımlılık ihtimalini arttırmaktadır. Öte yandan çevrimdışı bir oyun son bölüme gelindiğinde veya son başarı elde edildiğinde sonlanmaktadır. Yani çevrimdışı oyunlar, bir ağ üzerinden oynanmadıkları zaman (internet yada LAN) sınırlıdır (Ng ve Weimer-Hastings, 2005; Weinstein ve Lejoyeux, 2010, Hussain ve Griffiths, 2008; Suler, 2004).

MMORPG oyuncuları ve çevrimdışı oyun oynayan kişilerin arasındaki farkları bulmak için 2005 yılında 91 kişiyle yapılan bir çalışma, çevrimiçi bir oyun türü olan MMORPG oyunu oynayan katılımcıların %1'inin haftada 0-1 saat, %5'inin 1-2 saat, %10'unun 3-6 saat, %13'ünün 7-10 saat, %25'inin 11-20 saat, %34'ünün 21-40 saat ve %11'inin 40 saatten fazla oynadığını; bunun yanında çevrimdışı video oyunu oynayan katılımcıların %11'inin 0-1 saat, %38'inin 1-2 saat, %35'inin 3-6 saat, %7'sinin 7-10 saat, %2'sinin 11-20 saat, %4'ünün 21-40 saat ve %2'sinin 40 saatten fazla oynadığını belirtmiştir. MMORPG oynayan katılımcıların %85'i akşam 6 ile 11 arasında oyun oynadıklarını belirtirken, benzer şekilde çevrimdışı oyun oynayan katılımcıların %87'si de bu zaman aralığında oyun oynamaktadır. Çalışmanın bulguları arasında 8 saat aralıksız oyun oynama davranışının MMORPG oyunu oynayan katılımcılarda %80, diğerlerinde ise %46 olduğu gözlemlenmiştir. Yapılan bu çalışmada MMORPG oyunu oynayan katılımcıların ve çevrimdışı oyun oynayan katılımcıların tercihlerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ($p=0.0001$) gözlemlenmiştir. MMORPG oyunu oynayan katılımcıların; oyunu gerçek hayattaki arkadaşlarına tercih ettikleri, oyun içerisindeki arkadaşlarıyla vakit geçirmekten daha çok keyif aldıkları, oyun içerisindeki arkadaşlarıyla daha rahat iletişim kurabildikleri ve sosyal ilişkilerin önemli olmadığını, oyun içerisindeyken başka herhangi bir yerde olduklarından daha mutlu olduklarını düşündükleri kaydedilmiştir. Ayrıca çevrimdışı oyun oynayan katılımcıların bu oyunları

depresyonlarını azaltmak için oynadıkları fakat MMORPG oyunu oynayan katılımcıların böyle bir yaklaşımı olmadığı da görülmüştür. Her iki gruptaki katılımcıların da oyunları yalnızlıklarına çare olması ya da özgüvenlerini arttırmak için kullanmadıklarını ve oyunlara harcadıkları paralar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı gözlemlenmiştir (Ng ve Weimer-Hastings, 2005).

Liu ve Peng (2009) MMOG oyunlarının oyuncular üzerindeki negatif etkilerinin bilişsel ve psikolojik yordayıcılarını araştırmışlardır. MMOG oyunlarına bağlanma davranışının yordayıcıları olarak psikolojik bağlanmaya meyilli olmayı ve öz denetim eksikliğini göstermişlerdir. Çevrimiçi oyun oynayan kişilerdeki oyuna bağlanma davranışının oyun oynama süresinde bir artışa neden olduğunu ve bilişsel tercihi sanal hayat olması durumunun, psikolojik bağlanmayı yordadığı sonucuna varmışlardır.

Smyth (2007), 18-20 yaşları (%73'ü erkek) arasındaki 100 gönüllü öğrenciyle yaptığı bir aylık boylamsal çalışmada, farklı türlerde oynanılan oyunların sağlık, uyku, sosyalleşme ve akademik başarı açısından etkilerini karşılaştırmıştır. Katılımcılara bir ay boyunca rastgele dört oyun tipinden (atari oyunları, konsol oyunları, tek kişilik bilgisayar oyunları ve MMORPG) biri oynatılmıştır. Bir aylık sürenin sonucunda MMORPG oyunu oynayan katılımcıların diğer üç oyun türünü oynayan katılımcılara nazaran istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha uzun süre oyunu oynayarak vakit geçirdikleri, sağlıklarının diğerlerine göre daha olumsuz etkilendiği (bel ağrıları, baş ağrıları vs.), uyku kalitelerinin azaldığı, gerçek hayat sosyalleşmelerinin daha çok sekteye uğradığı ve akademik başarılarının olumsuz yönde etkilendiği gözlemlenmiştir. Bu sonuçlara karşın, yine MMORPG oyunu oynayan katılımcılar, oyun oynarken daha çok keyif aldıklarını, zaman geçtikçe oyuna olan ilgilerinin arttığını, diğerlerinden daha çok dost kazandıklarını belirtmişlerdir.

Literatürde; çevrimiçi oyunlarla ilgili yapılan çalışmalar daha çok MMORPG oyunları ve oyuncularını ile yapılmıştır (örn. Meredith, Hussain ve Griffiths, 2009; Griffiths ve ark., 2004; Hsu, Wen ve Wu, 2009; Ng ve Weimer-Hastings, 2005). Fakat çevrimiçi oyunlar daha önce de bahsedildiği gibi çok çeşitlidir. Çevrimiçi oyun

türleri ve bu oyunları oynayan kişiler arasında ne gibi farklılıklar olduğunu anlamak da bizlere çevrimiçi oyun bağımlılığının farklı açılardan kişileri nasıl etkilediğini gösterebilir. Ghuman ve Griffiths'in (2012) yapmış olduğu çevrimiçi oyun türleri arası demografik, motivasyonel ve sosyal etkileşim farklarını bulmaya yönelik çalışma bu farkları anlamamızda önemli bir yere sahiptir.

Ghuman ve Griffiths (2012), üç çevrimiçi oyun türü arasındaki farklılıkları incelemiştir. Bu üç tür FPS ("First Person Shooter"), RPG ("Role Playing Game") ve RTS'dir ("Real Time Strategy"). 353 gönüllü katılımcıyla yapılan çalışmada RPG türü en çok kadın oyuncunun bulunduğu oyun türü olarak tespit edilmiştir. Ayrıca, haftalık oyun oynama saati bakımından RPG oyuncularının istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde FPS ve RTS oyuncularından daha fazla saat oynadıkları görülmüştür. FPS oyuncularının oyunu kazanma motivasyonlarının diğer iki tür oyuncularından daha yüksek olduğu ve bu motivasyonun en az RPG oyuncularında görüldüğü kaydedilmiştir. Sebebi olarak ise RPG oyunlarının 7/24 oynanabilen yani sonu olmayan, dolayısıyla da kazanma motivasyonunun bu oyunlarda geçici bir durum olmasıdır. Temel olarak çevrimiçi RPG oyunlarını oynama motivasyonu seviye atlama ve görev gerçekleştirme ile sağlanırken, çevrimiçi FPS oyunları maç bazında oynanabildiği için kazanmak veya kaybetmek durumu söz konusudur. Çevrimiçi RPG oyunu oynayan oyuncuların dalıp (kendini kaybedip, uzun süreli oyun oynama hali), daha uzun süre oyun oynadıkları gözlemlenmiştir. Son olarak, çevrimiçi RTS oyuncularının diğer iki grup oyuncularından farklı olarak arkadaş edinmelerinin daha az olduğu belirtilmiştir.

1.5.7. Çevrimiçi Oyun Türlerine Örnekler

Çevrimiçi oyun sektörünün gelişmesi ile beraber her geçen gün yeni çevrimiçi oyun türleri piyasaya çıkmaktadır. Günümüzde tüm dünyada en çok tercih edilen çevrimiçi oyun türlerinden bazıları ve açıklamaları Tablo 1.'de verilmiştir.

Tablo 1. Çevrimiçi oyunların İngilizce, Türkçe isimleri ve açıklamaları

Oyun Türün İngilizce İsmi	Oyun Türün Türkçe İsmi	Açıklaması
Massively Multiplayer	Devasa Çok Oyunculu	Çeşitli silah ve ekipmanlar

Online First Person Shooter (FPS)	Çevrimiçi Birinci Şahıs Nişancı	ile yıkım yaratılan oyunlar. İnternet üzerinden yayın yapan sunuculara katılım yoluyla oynanır.
“Action Games”	Aksiyon Oyunları	Çeşitli görevlerin yerine getirilmeye çalışıldığı aksiyon içeren oyunlar.
“Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)”	Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu	Kesintisiz yayın yapan bir sunucu üzerinden oynanan tüm dünyadan oyuncuların katılabildiği ve çeşitli görevler ile seviye kazanılıp, savaşılan oyunlar.
“Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)”	Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası	Genellikle beş kişiden oluşan iki takımın karşılıklı olarak sanal bir savaş arenasında seçtikleri kahramanlarla savaştıkları oyunlar.
“Sports Games”	Spor Oyunları	Futbol, basketbol gibi spor alanlarının sanal kopyaları üzerinden takımları veya kişileri kontrol ederek oynanılan oyunlar. Bu oyunlar çevrimiçi de oynanabilmektedir.
“Turn Based Strategy (TBS)”	Tur Tabanlı Strateji Oyunları	Yapılacak hamlelerin belirli bir süre içerisinde gerçekleştirildiği sonrasında hamle hakkının rakibe geçtiği oyunlar.
“Mobile Games”	Mobil Oyunlar	Herhangi bir oyun türünde, mobil cihazlar (akıllı telefonlar, tabletler vb.) için üretilmiş oyunlar. Bu oyunlar çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar olmak üzere ikiye ayrılırlar.

(Mora-Cantalops ve Sicilia, 2018; Scharrer ve Leone, 2008; Park, 2011)

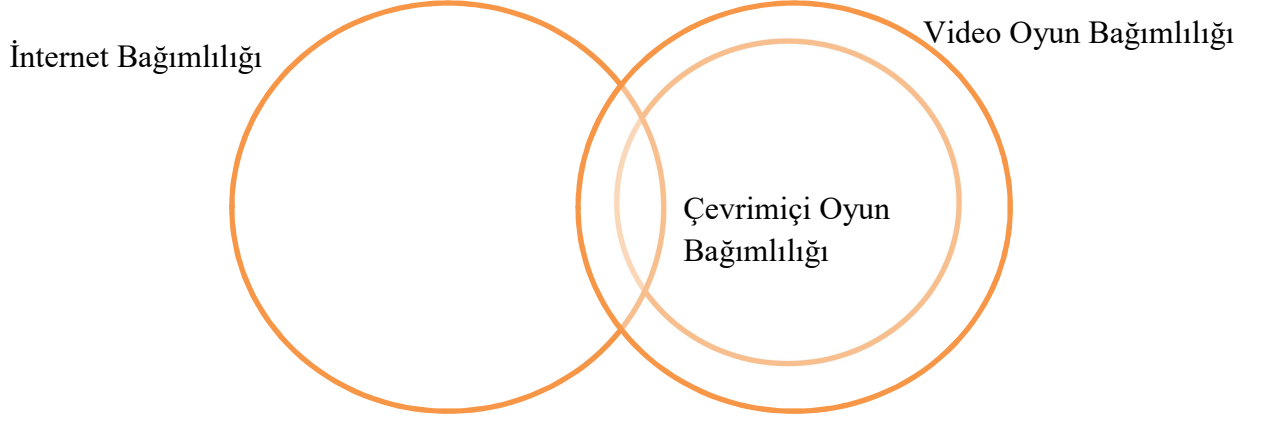
1.5.8. Çevrimiçi Oyun Oynama İstatistikleri

2006 yılında dijital oyun sektörünün global karınının 18 milyar dolar civarında olduğu belirtilirken (Taylan, Kara ve Durğun, 2017), “Statista.com’un” (2016) yayınladığı bir rapora göre 2016 yılı dünya oyun piyasasının bilançosu 75 milyar dolardır. “Newzoo” adlı, oyun firmalarına destek sunan bir şirketin yayınladığı rapora göre ise 2017 yılında dünyadaki oyuncu sayısının 2.2 milyar kişi olduğu, yaklaşık %50’sinin çevrimiçi oyunculardan oluştuğu belirtilirken, 2017 yılı sonu itibarı ile oyun piyasasının dünyadaki bilançosu 108 milyar dolar olarak belirtilmiştir. Ayrıca telefon ve tablet oyunlarının oyun pazarının %42’sini oluşturduğu belirtilmektedir (McDonald, 2018).

Türkiye’de 2017 yılı oyun piyasasının bilançosu yaklaşık 775 milyon dolar olarak belirtilirken, yaklaşık 31 milyon oyuncunun olduğu ve ağırlıklı olarak mobil oyunların tercih edildiği belirtilmektedir. Oyuncuların %56’sının erkek olduğu; erkeklerin %17’sinin 10-20 yaş aralığında, %26’sının 21-35 yaşları aralığında ve yaklaşık %3’ünün 36-50 yaş aralığında oldu görülmektedir. Oyuncuların %46’sını oluşturan kadınların ise %11’inin 10-20 yaş aralığında, %20’sinin 21-35 yaş aralığında ve %13’ünün 36-50 yaş aralığında olduğu belirtilmiştir. Genel oyuncu kitlesinin %37’sinin hem bilgisayar, hem oyun konsolları hem de mobil cihazlar üzerinden oyun oynadığı belirtilmiştir. Ayrıca Türkiye’nin dünyadaki en büyük 18. oyun sektörüne sahip olduğu belirtilmektedir (McDonald, 2018; “Statista, 2018”).

Taylan, Kara ve Durğun’un (2017) ortaokul ve lise düzeyindeki 217 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirdikleri, öğrencilerin oyun tercihlerini inceledikleri, tarama metodu ile yapılan çalışmada çevrimiçi oyun türlerini tercih eden öğrencilerin %55, çevrimdışı oyun türlerini tercih eden öğrencilerin %40 olduğu görülmüştür. En çok tercih edilen oyun oynama platformunun %56,5 ile bilgisayar olduğu belirtilirken; bunu %27 ile telefon, %13 ile tablet, %3,5 ile oyun konsolu takip etmektedir.

1.5.9. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Diğer Teknolojik Bağımlılıklarla İlişkisi



Şekil 1. İnternet bağımlılığı, video oyun bağımlılığı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı (Griffiths, 2010)

İnternet bağımlılığının ve video oyun bağımlılığının kendilerine özgü bazı problemlerinin olmasının yanında, çoğunluğunun bağımlılık paydasından kaynaklanan bir kesişim kümesine girebilecek problemler gösterdiği de söylenebilir. Çevrimiçi oyun bağımlılığının video oyunlarının internet aracılığıyla oynanması durumu olduğunu göz önünde bulundurursak, hem internet bağımlılığının neden olduğu problemler hem de video oyun bağımlılığının neden olduğu problemler ile kesiştiğini görebiliriz. (Griffiths, 2010; Anderson, DeLisi ve Groves, 2013).

İKİNCİ BÖLÜM

2. AGRESİF DAVRANIŞLAR

2.1. SALDIRGANLIĞIN TANIMI

İngilizcede “aggression” olarak kullanılan kelimeye karşılık olarak dilimizde anlamı en yakın kelime saldırganlık veya agresifliktir ve bu durumun davranışlara

yansımış haline de “aggressive behaviour” yani saldırgan (agresif) davranışlar denmektedir (TDK, 2017, “agresif”; Tureng, 2017, “aggression”) Agresiflik veya saldırganlığın tanımı literatürde farklı kaynaklarda farklı şekillerde verilmiştir. Türk Dil Kurumu saldırganlığı “Bireyin kendi düşünce ve davranışlarını dıştaki direnmelere karşı, zorla karşısındakine benimsetme çabası” olarak tanımlarken (TDK, 2017, “saldırganlık”), Ruhbilim Terimleri Sözlüğü saldırganlık kelimesini ‘bireyin kendi düşünce ya da davranışlarını, dıştaki direnmelere karşın zorla karşısındakine benimsetme çabası’ olarak tanımlamıştır (Enç, 1980, s.158). Bir başka tanıma göre ise saldırganlık ‘doğrudan bir başkasının yaşamına zarar verme, onu incitme amacı taşıyan herhangi bir davranış şeklidir’ (Cirhinoğlu, 2017, s.1). Bartol (1995) saldırganlığı bireyin başka bir bireye fiziksel ya da psikolojik zarar verme ya da bir objeye zarar verme niyeti ile gerçekleştirilen ya da gerçekleştirilmeye çalışılan davranış olarak tanımlamıştır.

2.2. SALDIRGANLIĞIN TÜRLERİ

Saldırganlığın türleri, saldırganlığın nedenlerine ve saldırganlığın ifade ediliş şekline göre iki şekilde sınıflandırılabilir. Nedenlerine göre saldırganlıklar; Araçsal saldırganlık ve tepkisel saldırganlık olarak ikiye ayrılır.

Araçsal saldırganlık olarak da adlandırılan proaktif saldırganlıkta, yalnızca mağdura zarar vermenin ötesinde bir amaç söz konusudur. Bir amaca, ödüle veya objeye ulaşmak için saldırganlığın bir araç olarak kullanılması halidir. Öte yandan, tepkisel (reaktif) veya düşmanca saldırganlık öncelikle zarar vermeye yöneliktir. Tek amaç kurbanı incitmek, yaralamak veya bir şekilde zarar vermektir. Bazı durumlarda tepkisel saldırganlık davranışı sonucunda bir ödüle, amaca veya objeye ulaşılarak çıkar sağlanmış olabilir; fakat davranışın gerçekleşmesini sağlayan niyet bir çıkar sağlamak değildir. Bazen öfke duygusu bu saldırganlık türünün ortaya çıkmasında tetikleyici olarak rol almaktadır. Reaktif saldırganlık dürtüsel ve sıklıkla korku ya da öfke gibi güçlü duygulardan kaynaklanırken, proaktif saldırganlık önceden hesaplanır; saldırgan davranış ortaya çıkmadan önce kişi başkasına zarar vermeyi düşündüğünü bilir (Berkowitz, 1993).

Saldırganlığı ifade ediş şekline göre incelediğimizde ise üç başlık ile karşı karşıya kalmaktayız.

- 1. Direkt ve Dolaylı Saldırganlık**
- 2. Aktif ve Pasif Saldırganlık**
- 3. Sözel ve Fiziksel Saldırganlık**

2.2.1. Direkt Ve Dolaylı Saldırganlık

Direkt saldırganlık, saldırganlık eylemini gerçekleştiren kişinin bizzat kendisinin aktif veya pasif şekilde gerçekleştirdiği veya gerçekleştirme niyetinde bulunduğu sözel ve fiziksel saldırganlıklardır. Dolaylı Saldırganlık ise eylemi gerçekleştiren kişinin eyleme maruz kalan kişi ile yüz yüze gelmekten kaçınarak aktif veya pasif şekilde gerçekleştirdiği veya gerçekleştirme niyetinde bulunduğu sözel ve fiziksel olarak uyguladığı saldırganlık türüdür (Cirhinoğlu, 2017).

2.2.2. Aktif Ve Pasif Saldırganlık

Aktif saldırganlık bir eyleme geçme davranışıdır, eyleme geçerek hedefe zarar vermeyi amaçlar. Öte yandan pasif saldırganlık eyleme geçmeyi reddetme ve bu şekilde hedefe zarar vermeyi amaçlar (Cirhinoğlu, 2017). “Pasif saldırganlık, hiçbir faaliyet yapılmamasına rağmen, karşıdakine zarar vermeyi amaçlayan faaliyetsizlik” olarak tanımlanmaktadır (Bilgin, 2000; s. 276).

2.2.3. Sözel Ve Fiziksel Saldırganlık

Sözel saldırganlık bir kişinin başka bir kişiyi hedef alarak direkt veya dolaylı olarak, aktif veya pasif biçimdeki her türlü sözel saldırganlık gösterdiği eylemdir. Fiziksel saldırganlık ise bir kişinin başka bir kişiyi hedef alarak direkt veya dolaylı olarak, aktif veya pasif biçimdeki her türlü fiziksel saldırganlık gösterdiği eylemdir. Sözel saldırganlığa örnek olarak küfür etmek, hakaret etmek; fiziksel saldırganlığa örnek olarak ise yumruk atmak, silahla insan yaralamak vb. verilebilir (Rippon, 2000)

Tablo 2. Direkt, Dolaylı, Fiziksel Ve Sözel Saldırganlık

	Direkt		Dolaylı	
	Aktif	Pasif	Aktif	Pasif
Fiziksel	<ul style="list-style-type: none">• Yumruk atmak	<ul style="list-style-type: none">• Bubi tuzağı kurmak	<ul style="list-style-type: none">• Yalancı tanık bulmak	<ul style="list-style-type: none">• Yardım edebilecekken, kaza geçirmiş insanlara yardım etmemek
Sözel	<ul style="list-style-type: none">• Küfür etmek	<ul style="list-style-type: none">• Küsmek	<ul style="list-style-type: none">• Asparagas haber yaymak	<ul style="list-style-type: none">• Gerçeği bildiği halde saklamak

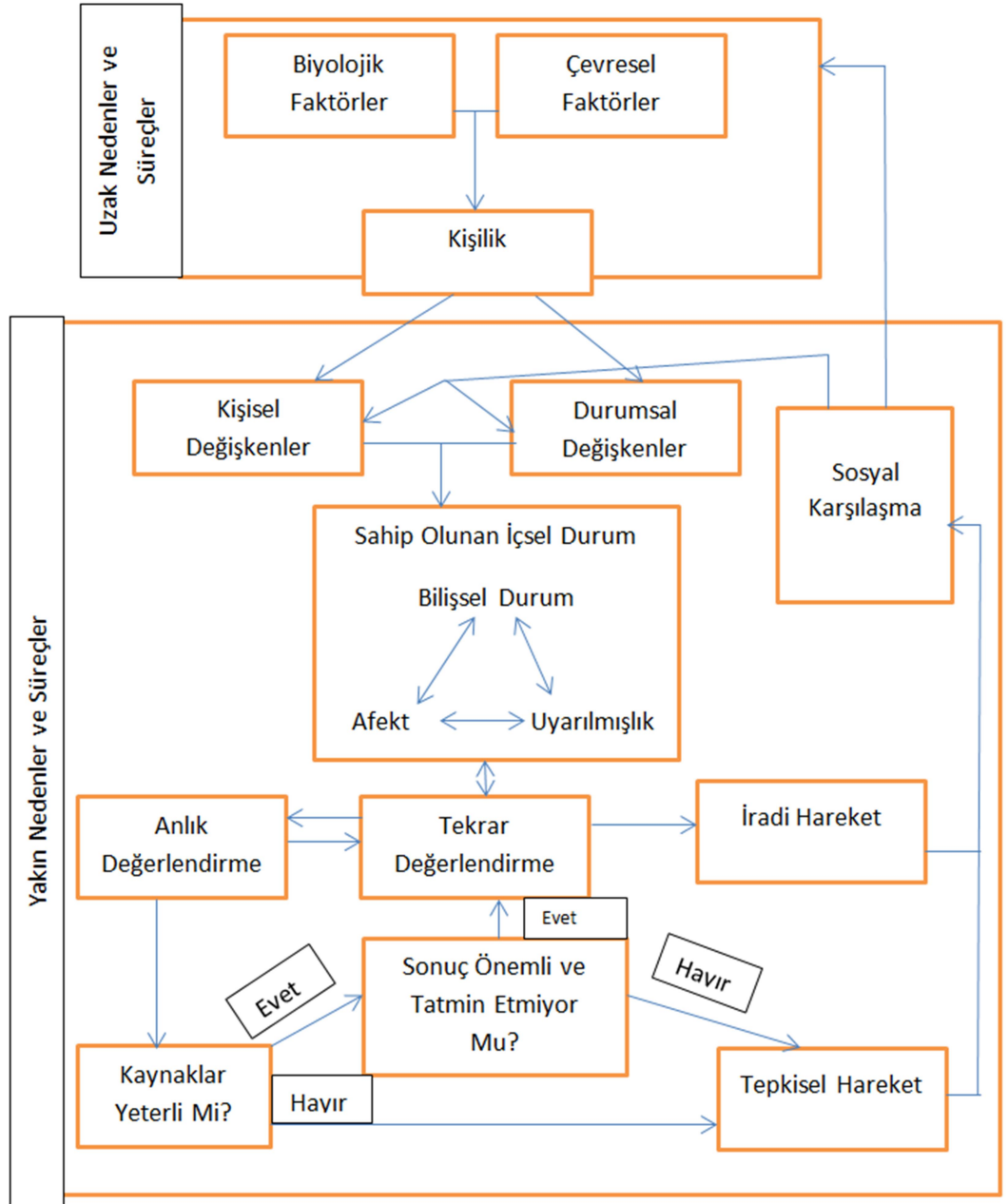
(Tablo 2. Buss, 1961; Rippon, 2000)

2.3. SALDIRGANLIĞIN NEDENLERİNE İLİŞKİN YAKLAŞIMLAR

2.3.1. Genel Saldırganlık Modeli (General Aggression Model)

Anderson'un 1983 yılında insanların niyetlerinde, hayal gücünün ve davranışsal senaryoların etkisini incelemeye başlamış ve daha sonraki yıllarda insanlarda saldırganlık davranışını ve oluşum sürecini incelemiştir. Araştırmalarının sonucunda mevcut birçok saldırganlık kuramını ortak bir paydada toplayan Genel Saldırganlık Modeli'ni (GAM) geliştirmişlerdir.

GAM, saldırganlığı anlamak için kapsamlı ve entegre bir modeldir. Bu model saldırganlık üzerine sosyal, bilişsel, kişilik, gelişimsel ve biyolojik faktörlerin rolünü dikkate alır. GAM kişi ve durum faktörlerinin; bilişleri, duyguları ve uyarılmayı nasıl etkilediğini ayrıntılı olarak açıklar. Bu model, kişi ve durum faktörlerini göz önünde bulundurarak, değerlendirme ve karar süreçlerini ve bu süreçlerin sonucunda saldırgan veya saldırgan olmayan davranışların ortaya çıkmasındaki etkenleri değerlendirir.



Şekil 2. Genel Agresyon Modeli (Anderson ve Anderson, 2008)

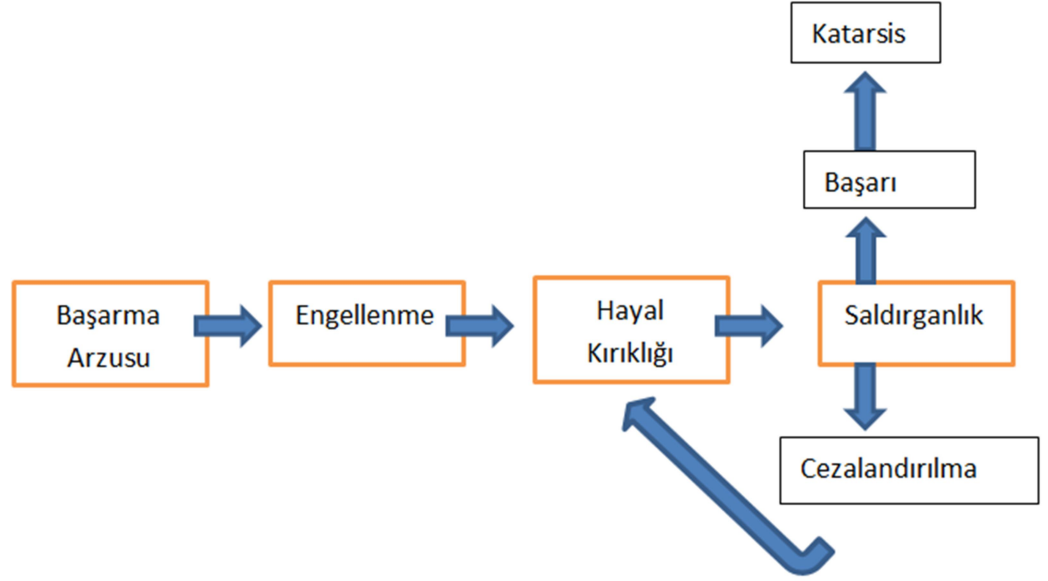
Her saldırganlık örneği, kışkırtıcı veya caydırıcı bir olay ya da saldırganlıkla ilgili ipucu gibi çevresel bir tetikleyiciye yanıt veren, tüm özellikleriyle (Örn. biyoloji, genler, kişilik, tutumlar, inançlar, davranış yazısı) bir kişiyi içerir. Bu kişi ve durum değişkenleri; kişinin mevcut iç halini, bilişleri, afektlerini ve fizyolojik uyarılmalarını etkiler. Aktifleştirilmiş bilgi yapılarının niteliğine ve kişinin ne kadar uyarıldığına bağlı olarak, kişinin ilk müdahale dürtüsü saldırganlık olabilir. Kişi bu

dürtü üzerinde hareket edebilir, ancak bunun için zaman ve bilişsel kaynaklara sahipse ve acil müdahale istenmiyorsa, değerlendirme ve yeniden değerlendirme süreci takip edilecektir. Sonuçlar daha sonra düşünülür, alternatif cevaplar göz önünde bulundurulur ve dikkate alınan bir cevap üretilir. Ortaya çıkan davranışsal eylem her zaman saldırgan olmayabilir, fakat her durumda tüm eylemler mevcut duruma geri bildirim verir ve kişinin psikolojik yapısını (diğer bir deyişle kişiliğini) etkiler.

GAM hesaba katılan çok sayıdaki kişisel faktörleri, saldırganlık için olası tetikleyicileri, bilinen iç psikolojik süreçleri ve davranışın güçlendirildiği ve öğrenildiği araçları hesaba katan ayrıntılı bir kuramdır. Şemalar (belirli bir temanın etrafında toplanan tipik davranış hakkında bilgi, duygu, anı, algı ve kavram grupları) ve senaryolar (insanların belirli bir durumda tipik olarak nasıl davrandıkları hakkında bilgi) insanı sadece şuan agresif hale getirmekle kalmaz, aynı zamanda deneyimleri yansıtmak için değişiklik gösterirler. Böylece, deneyimler, bireyin kişiliğinde görülen türde, içerikte ve bilgi yapılarının erişilebilirliğinde değişikliklere yol açar (Anderson, 1983; Anderson, Deuser ve DeNeve, 1995; Anderson ve Dill, 2000; Bushman ve Anderson, 2002; Allen, Anderson ve Bushman, 2018; DeWall, Anderson ve Bushman, 2011 ve 2012; Anderson ve Groves, 2013; Anderson, Gentile ve Buckley, 2007).

2.3.2. Engellenme-Agresyon Hipotezi (Frustration-Aggression Hypothesis)

Dollard, Doob, Miller, Mowrer ve Sears (1939) 1939 yılında ilk sistematik saldırganlık teorisini ortaya atmışlardır. Psikanalitik kuramın varsayımlarını kullanarak, bir hedefe ulaşmaya çalıştıklarındaki engellenmeye odaklanmışlardır. Bu nedenle saldırgan davranışların ortaya çıkması daima engellenmenin varlığına bağlı olduğunu ve engellenmenin varlığının daima saldırganlığa yol açtığını ileri sürmüşlerdir. Bu teori ampirik olarak destek almasına rağmen, daha sonraları engellenmenin her zaman saldırganlığa yol açmadığı ve her saldırgan davranışın nedeninin engellenme olmadığı görülmüştür (Warburton ve Anderson, 2015; Myers, 2009).



Şekil 3. Engellenme-Agresyon Hipotezi (Abou Elmagd, 2016)

2.3.3. Öğrenme Teorileri (Learning Theories)

Pavlov klasik koşullanma teorisini ortaya atarak insanların bazı şeyleri mental olarak zihinlerinde eşleştirdiğini keşfetmiş bu duruma klasik koşullanma demiştir. Daha sonrasında Thorndike ve Skinner bu fikirden yola çıkarak insanların sonucunda ödüllendirildikleri davranışların gerçekleştirilme sıklığının arttığını ve sonucunda cezalandırıldıkları davranışların ise gerçekleştirilme sıklığının azaldığını göstermişlerdir. Göstermiş oldukları bu ilişki saldırganlık araştırmalarında kullanılmıştır. Örnek olarak saldırgan bir davranışın ödüllendirilmesi sonucunda saldırgan davranışların arttığı veya agresif davranışlar gösteren bir kişinin sevdiği bir objeden mahrum bırakıldığı zaman agresif davranışlarının azalması gösterilebilir (Warburton ve Anderson, 2015).

Albert Bandura saldırganlığın sosyal öğrenme kuramını ortaya atmış ve insanların saldırganlığı öğrenmelerinin sadece bu davranışın sonuçlarını deneyimlemekle olmadığını, aynı zamanda başkalarını gözlemleyerek de öğrenebileceklerini savunmuştur. Diğer birçok sosyal davranışta olduğu gibi, saldırganlık davranışını da başkalarının saldırganlıklarını izleyerek ve bu

davranışların sonuçlarını kaydederek öğrenmenin mümkün olduğunu belirtmiştir. Sosyal öğrenme teorisi, agresif davranışların kazanılmasının anlaşılmasında ve araçsal saldırganlığın açıklanmasında özellikle yararlıdır (Bushman ve Anderson, 2002; Warburton ve Anderson, 2015; Bandura, 1995).

Bandura (1961), sosyal davranışların (örnek olarak saldırganlığın) gözlem ve taklit yoluyla elde edilip edilemeyeceğini görmek için Stanford Üniversitesi Anaokulundan 3-6 yaş arasındaki 36 erkek çocuğu ve 36 kız çocuğu ile bağımsız değişkenin üç koşulda manipüle edildiği bir çalışma yapmıştır. Birinci grup agresif modelin gösterildiği 24 çocuktan oluşmakta iken, ikinci grup agresif olmayan modelin gösterildiği 24 çocuk ve üçüncü grup ise hiçbir modelin gösterilmediği 24 çocuktan oluşan kontrol grubudur. Bu çalışma yetişkin kadın ve erkek aktörlerin model olarak gösterildiği, modelin oyuncaklara karşı agresif davranışlar gösterdikleri videolarla yapılmıştır. Daha sonra videoyu izleyen çocuklar bireysel olarak benzer oyuncakların bulunduğu odalarda gözlemlenmişlerdir.

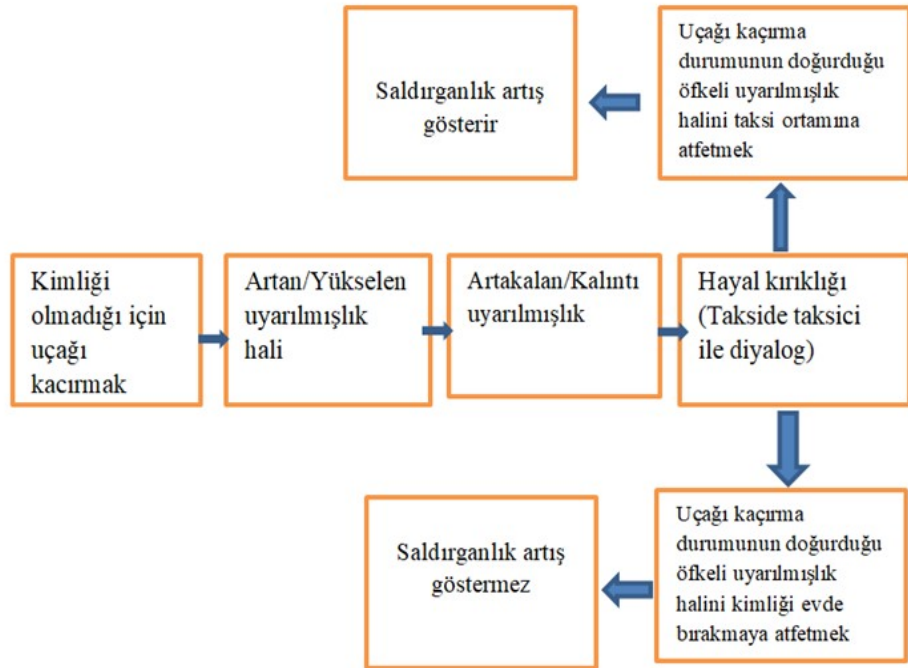
Bu çalışmada agresif modeli gözlemleyen çocukların, agresif olmayan çocuklara veya kontrol grubundaki çocuklara kıyasla çok daha taklitçi saldırgan tepki verdikleri görülmüştür. Agresif davranışları gözlemleyen çocuklar arasında az olsa da gözlemledikleri videodaki agresif davranışlardan daha farklı saldırgan davranışlar gözlemlenmiştir. Agresif model durumundaki kızlar da modelin erkek olduğu durumlarda daha fazla fiziksel saldırganlık göstermiş, kadın olduğu durumlarda ise daha fazla sözlü saldırganlık davranışı göstermişlerdir.

Erkek çocukları, kız çocuklarıyla karşılaştırıldıklarında, hemcinslerinin davranışlarını daha fazla taklit etmeye meyilli oldukları gözlemlenmiştir. Son olarak erkek çocuklarının, kız çocuklarından daha fazla fiziksel saldırganlık davranışı gösterdikleri; erkek çocuklarının ve kız çocuklarının sözlü saldırganlıkları arasında çok az bir fark olduğu da gözlemlenmiştir (Bandura, Ross, ve Ross, 1961; Bandura, Ross, ve Ross, 1963a; Bandura, 1977).

2.3.4. Kızıymışlıđın Aktarımı (Excitation Theory)

Heyecan Transferi Teorisi (Zillmann, 1983) iki olay arasındaki kızıymışlıđın ve uyarıcının aktarım sürecini anlatmaktadır. Eđer ilk olay kişiyi yoğun bir şekilde kızıymştırırsa, ikinci olay da ilk olay kadar yoğun görünebilir; çünkü vücudumuz ilk olay nedeniyle hala uyarılmış durumdadır. İlk olayın neden olduđu uyarılmışlık hali, ikinci olaya transfer edilebilir. Heyecan Transferi Teorisi bir uyarandaki artık uyarılmanın başka bir uyarıya uygulanan uyarıcı cevabı güçlendireceđini ifade etmekle birlikte; eđer ikinci olay kızgınlıkla ilgiliyse, ek uyarıcının kişiyi daha sınırlı hale getirilebileceđini savunur (Zillmann, 1979; Zillmann, Katcher ve Milavsky, 1972).

Yani böylece Kızıymışlık Aktarımı Teorisine göre eđer yaşanan ilk olayda kişide herhangi bir agresif davranışı ortaya çıkaracak bir uyarıcı varsa, bu uyarıcının ilk olayla çok alakası olmayan ikinci olayda da kişinin davranışında etkili olabileceđi ve kişiyi ikinci olaya vereceđi normal tepkiden daha saldırgan bir tepki vermeye yönlendirebilir (Bushman ve Anderson, 2002; Zillmann, 1983; Zillmann, 1988).



Şekil 4. Kızıymışlıđın Aktarımı (Zillmann, 1988)

2.3.5. İçgüdü Kuramları (Instinct Theories)

Saldırganlık İçgüdü Teorisi Sigmund Freud tarafından geliştirilmiştir. Freud, tüm insan davranışlarının doğrudan ya da dolaylı olarak hayatın yeniden üretilmesine yardımcı iki temel içgüdü tarafından yönetildiğini savunmuştur. Bu iki içgüdü yaşam içgüdü (eros) ve ölüm içgüdüdür (thanatos). Thanatos, ölüm veya yıkıcı güç, nefret, öfke ve şiddet gibi her türlü agresif duygu, davranış ve düşüncelerden beslenerek enerjisini yaşamın imhasına veya sona erdirilmesine yöneltmiştir. Bu nedenle, agresif davranışlar da dahil olmak üzere tüm insan davranışlarının, Eros ve Thanatos içgüdülerinin arasındaki sürekli gerilim ve etkileşimden kaynaklandığını savunmuştur. Eros insanları haz arayışlarını tatmin etmeye yönlendirirken, Thanatos ise benlik yıkımına yönlendirmektedir. Bu iki içgüdü insanlarda sonsuz psikolojik çatışmanın sebebidir. Freud, bireyin kendi kontrolünde olmayan bu ölüm içgüdüünün sınırlanmadığını ve kendine zarar verdiğini ileri sürmüştür. Dolayısıyla Thanatos'un enerjisinin, yani saldırganlığın, benliği yok etmek yerine enerjisini dışarıya aktarması durumunun başkalarına karşı saldırganlığın temelini oluşturduğunu savunmuştur (Kayaoğlu, Gökdağ ve Kirel, 2014; Bushman ve Huesmann, 2010; Björkly, 2006).

İçgüdü Kuramı saldırgan davranışın doğuştan, genetik olarak miras kaldığından sonuç olarak kaçınılmaz olduğunu savunmaktadır. Dolayısıyla saldırganlığın, insanların evrimsel gelişimine, yaşam içgüdülerine ve ölüm içgüdülerine bağlı olduğunu belirtmektedir. Saldırganlık, ölüm içgüdüünün bir özelliğidir ve dengeleninceye kadar insanların yaşam içgüdüleriyle çatışma halindedir. Bu yüzden de Freud insanların agresif eğilimlerden kurtulmaya çalışmanın bir faydası olmadığını ileri sürmüştür (Kayaoğlu, Gökdağ ve Kirel, 2014; Bushman ve Huesmann, 2010; Björkly, 2006).

Agresif davranışları içgüdüler ile açıklamaya çalışan bir diğer araştırmacı olan Lorenz (2002), saldırganlığı etolojik (hayvan davranışlarını inceleyen bilim dalı) açıdan incelemiştir. Hayvanlar üzerine yapılan araştırmalardan saldırganlığın doğuştan gelen bir savaş içgüdüünden kaynaklandığını öne sürmüş, bu içgüdüünün hayatta kalmayı sağlamak için kuşaklar boyunca aktarıldığını savunmuştur. Lorenz'e

(2002) göre agresif enerji birey içinde oluşur ve dışarıya salınması gerekir, aksi takdirde kişinin kendisine zarar verir. Lorenz'e (2002) göre bu iki şekilde olabilir:

1. Serbest bırakılmış çevresel uyarıcı agresif bir hareketi tetikler; veya
2. Yayınlanmamış enerjinin birikmesi şiddet davranışının patlamasına neden olur.

Lorenz'in (2002) çalışması, çeşitli hayvanların araştırmalarına dayanmaktadır. Ona göre aynı türden hayvanların kendi bölgelerini türdaşlarından korumaları, arzulanan bir dişi için rakiplerini yenmeleri ve savunmasız genç türdaşlarını korumaları ortak paylaşılmış bir içgüdüden kaynaklanmaktadır.

Bu, gen havuzunun sağlamlığa doğru adapte edilmesini ve gençlerin yetişkinliğe gelme ve soylarının devam etme şansının artırmasını sağlar. Bu açıdan bakıldığında, saldırganlık içgüdüleri türlerin korunmasını sağlamaktadır (Kayaoğlu, Gökdağ ve Kirel, 2014; Bushman ve Huesmann, 2010; Krahe, 2013; Krahe, 1996).

2.3.6. Bilgiyi İşleme Modeli (Social Information Processing)

Dodge'nin 1980'de üzerinde çalışmaya başladığı ve 1986 yılında öne sürdüğü Bilgiyi İşleme Modeli, daha sonra 1994 yılında Crick ve Dodge tarafından ele alınıp geliştirilmiştir. Bu modele göre bireyler belirli sosyal durumlara sosyal bilgi, şemalar (örneğin bir gruba katılma senaryoları), geçmiş sosyal deneyimlerinden edindikleri hafıza verileri (örneğin bir gruba dâhil olma girişiminin başarısızlıkla sonuçlanması) ile yaklaşırlar. Daha sonra girdi olarak bir dizi sosyal ipucu (örneğin grup üyelerinin bu dahil olma girişimini reddetmeleri) ve davranışsal tepkiler kaydedilir (Liu, 2004; Crick ve Dodge; 1994; Dodge, 1980; Dodge, 1986).

BİM teorisi insanların davranışlarını algılama biçimine özellikle dikkat çekmektedir. Dodge'nin bu teorisinde *düşmanca niyet yükleme yanlılıklarına* (Bireylerin belirsiz durumlarda kendilerine karşı yapılan davranışların düşmanca bir niyetle yapıldıklarını düşünmesi) özellikle değinilmiştir. Bu yanlılık fazlaca çalışmaya konu olmuş ve agresif davranışları yordamada güvenilirliğinin yüksek olduğu görülmüştür (Warburton ve Anderson, 2015).

2.3.7. Senaryo Teorisi (Script Theory)

Silvan Tomkins'in (1987) geliřtirdiđi Senaryo Teorisi dođrudan deneyim ya da model olarak öğrenme yoluyla davranıřa iliřkin senaryoların (bir oyuncunun senaryosu gibi) edinilmesi durumunu vurgulamaktadır. Anlamsal bellekte kodlandıktan sonra, senaryolar belirli durumları tanımlar ve onlara nasıl davranacaklarına dair bir kılavuz sağlar. Senaryo teorisinde belirli bir durumla karřılařan bir kiři önce bu durumla alâkalı bir senaryoyu deđerlendirir, senaryoda rol alır, senaryonun uygunluđunu deđerlendirir ve eđer uygun görürse senaryoya göre davranır. Senaryolar durumları açık hale getirip tanımlar ve davranıřı yönlendirir. Bu yaklařım sosyal öğrenme yaklařımının daha ayrıntılı ele alınmıř bir řekli olarak düşünülebilir.

Huesmann (1986, 1998) çocukların kitlesele medyada řiddete maruz kaldıklarında agresif senaryolar öğrendiklerini savunmuřtur. Bir kiři agresif davranmayı içeren senaryoları kullanarak alışkanlıkla tepki gösteriyorsa, bu senaryolar akıllara daha kolaylıkla getirilebilir (kronolojik olarak erişilebilir), otomatikleşebilir ve diđer durumlara genelleme yapabilir, yařamın her alanında artan agresifliđe neden olabilir.

Televizyonda bir çok kez bir anlaşmazlıđı çözmek için silah kullanıldıđını gören bir çocuđun, pek çok durum için genellediđi ve erişilebilir bir senaryosu olması muhtemeldir. Bařka bir deyiřle, senaryo kronik olarak erişilebilir hale gelir. Bu teori özellikle toplumsal öğrenme süreçlerinin genelleřtirilmesi, karmařık algı-yargı-karar-davranıřsal süreçlerin otomatikleřtirilmesi ve sadeleřtirilmesi açısından yararlıdır (Tomkins, 1987; Warburton ve Anderson, 2015; Bushman ve Anderson, 2002; Anderson ve Godfrey, 1987; Anderson, 1983).

2.3.8. Sosyal Etkileřim Teorisi (Social Interaction Theory)

Sosyal Etkileřim Teorisi (Tedeschi ve Felson, 1994) agresif davranıřı (veya zorlayıcı eylemleri) sosyal etki davranıřı olarak yorumlamaktadır, yani bir aktör, hedefin davranıřında bir miktar deđiřiklik yapmak için zorlayıcı eylemler kullanmaktadır. Zorlayıcı eylemler, deđerli bir řeyler (örneđin bilgi, para, mal,

cinsiyet, hizmet, emniyet) elde etmek için kullanılabilir, algılanan yanlışlar için adalet istemek için ya da istenen sosyal ve benlik kimliklerini (örn. dayanıklılık, yetenek) ortaya çıkarmak için kullanılabilir. Bu teoriye göre aktör karar merciidir, fakat aktörün seçimlerini: beklenen ödüller, davranışın maliyetleri ya da farklı sonuçlar elde etmenin getireceği sonuçların ihtimalleri etkiler.

Felson (1984) sosyal etkileşimci yaklaşımı dört ilkeye dayandırmaktadır: (1) saldırganlık araçsal davranış olarak, belirli değerlere veya hedeflere ulaşmak için bir araç olarak yorumlanır; (2) saldırganlık; agresif enerji, içgüdüler, hormonlar, beyin merkezleri ve hayal kırıklığı gibi iç kuvvetler tarafından zorlanır ve itilir; (3) durumsal ve kişilerarası faktörler, kişiyi saldırganlığa teşvik etmede önemli bir yere sahiptir; (4) karar verirken değerleri ve beklentileri göz önünde bulunduran aktörlerin önemli oluşu. Felson, Richard ve Tedeschi (1993), saldırganlığı, aktör seçiminden kaynaklanan araçsal davranış olarak görmektedirler. Yaşanan haksızlık veya çatışma karşısında aktörler; sosyal etki yaratmak, mağduriyetleri ifade etmek, arzulanan kimlikleri korumak ve geliştirmek için saldırganlık/şiddet kullanmaktadırlar.

2.3.9. Bilişsel Yeni Çağrışım Kuramı (Cognitive Neoassociation Theory)

Bilişsel Yeni Çağrışım Kuramı, sinirsel bağlanırlık alanındaki gelişmelerin ışığında yeniden ele alınan Engellenme Agresyon Hipotezinin geliştirilmiş halidir. Berkowitz tarafından ileri sürülen Bilişsel Yeni Çağrışım Kuramı, aynı zamanda Negatif Duygulanım Teorisi (“Negative Affect Theory”) olarak da bilinmektedir. Bu teori kavramların, duyguların, anıların ve davranışsal eğilimlerin beynin ilişkisel sinir ağı içerisinde birbirine bağlı olduğu varsayımını temel almaktadır (Berkowitz, 1989). Berkowitz (1989), öfke ve saldırganlığın başlıca nedeni olarak olumsuz duyguları ve deneyimleri göstermiş; engellenme, depresyon, acı, yüksek sesler, kalabalık, provokasyonlar, yüksek sıcaklıklar, hoşça gitmeyen kokuların negatif duygulanıma neden olduğunu iddia etmiştir. Bushman ve Anderson (2002) tatsız deneyimlerden kaynaklanan olumsuz etki, otomatik olarak çeşitli düşünceleri, anıları, motor hareketleri ve fizyolojik olarak verilen savaş-kaç (fight or flight) tepkilerini uyardığını belirtmektedirler. Kişinin karakterine ve durumuna bağlı olarak bir tepki

daha baskın olacak ve baskın olan 'savaş' tepkisi öfke ve saldırganlık ile bağlantılı olacaktır. Ayrıca başkasının davranışlarını ve düşüncelerini saldırgan bir davranışın sonuçlarına dayandırmak, kişinin saldırgan davranışlardan kaçınmasını sağlayabilir (Bushman ve Anderson, 2002; Warburton ve Anderson, 2015; Berkowitz, 1989).

2.4. BİYOLOJİK FAKTÖRLER

Saldırganlığın biyolojik açıklaması, saldırganlığın, genetik, beyin yapısı veya biyo-kimyasal etkileri örneğin, testosteron ve serotonin gibi nörotransmitterler gibi hormonlardan kaynaklandığını düşündürmektedir.

Yapılan çalışmalar, kalıtsal özellikler ile saldırgan davranışlar arasında önemli bağlantılar olduğunu göstermiştir (örn. Ferguson ve Beaver, 2009; Mendes, Mari, Singer, Barros ve Mello, 2009; Rowe, Stever, Chase, Sherman, Abromowitz ve Waldman, 2001; Denney, Koch ve Craig, 1999; Guo, Roettger ve Shih, 2007).

“Genetik veriler şiddet ve antisosyal davranışın monoamin oksidaz A (MAO-A), dopamin, serotonerjik ve noradrenerjik aktivitelerle ilgili genetik ekspresyonla ilişkili olduğunu göstermiştir” (Yalçın ve Erdoğan, 2013, s.396). MAO-A enziminin üretimini kontrol eden ve X kromozomunda bulunan MAO-A geninin (savaşçı gen) anormal versyonlarının agresif davranışlarla ilişkili olduğu görülmüştür. MAO-A'nın dopamin, serotonin ve epinefrin/norepinefrin nörotransmitterlerini etkilediği bilinmektedir (Garcia-Arocena, 2015). Yapılan bazı çalışmalar, merkezi sinir sisteminde bulunan yüksek seviyede monoamin nörotransmitterinin agresif davranışlara neden olabileceğini öne sürmüştür (Örn. Foley ve ark., 2004; Caspi ve ark., 2002). MAO-A geni polimorfizminin bir çocuğun erken gelişim evresindeki çevresi ile ilişkili görülmekte ve bu nedenle saldırganlık ve antisosyal davranış, bu genetik özelliğe sahip olanlarda ve çocuklukta kötü muameleye maruz kalanlarda görülmektedir (Kim-Cohen ve ark. 2006; Caspi ve ark., 2002).

MAO-A genleri gibi DAT1 ve DRD2 genlerinin de agresif davranışlar ile aralarında ilişki olduğu öne sürülmüş ve bu genlerdeki farklı aktivasyonların

ergenlerdeki patolojik agresif davranışları artırmada önemli rol oynadığı belirtilmektedir (Yalçın ve Erdoğan, 2013).

Nörotransmitter olarak görev yapan dopamin kişide duygu durumu düzenleme, dikkati yoğunlaştırma, davranışları düzenleme, uyku, hareket, öğrenme süreçlerine katılımı ile bilinir. Agresif davranışlar ve dopamin arasındaki ilişki incelendiğinde, bazı durumlarda artan dopamin miktarının agresif davranışları artırdığı gözlemlenmiştir (Narvaes ve Almeida, 2014; Cromwell, King ve Levine, 1997). Dopamin düzeylerini artıran uyuşturucu maddeler kullanan kişilerin, örneğin amfetaminler, daha agresif davranışlar sergiledikleri gözlemlenmiştir. Benzer şekilde, dopamin seviyelerini düşürmek için kullanılan ilaçların da suçlu çocuklarda saldırganlığın kontrolünde etkili olduğu bulunmuştur (Slaats-Willemse, Swaab-Barneveld, Sonnevile, van der Meulen ve Buitelaar, 2003). Couppis ve Kennedy'nin (2008) dişi ve erkek fareler ile yapmış olduğu çalışmada, farelerin kasıtlı olarak agresif durumla karşı karşıya gelmek istediği ve bu durumun sonunda alacakları hazdan kaynaklandığı gözlemlenmiştir.

Bir başka nörotransmitter olarak görev yapan kimyasal ise serotoninidir. Serotonin öğrenme, ruh hali, uyku, beden ısısı, cinsel davranışlar, iştah, kas fonksiyonları, hafıza gibi süreçlere katılımıyla bilinir. Serotonin'in, sosyal karar verme sürecinde dürtüsel saldırganlık gibi duyguları düzenlemede kritik bir rol oynadığı bilinmektedir (Young, 2007; King, 2009).

Crockett, Clark, Lieberman, Tabibnia ve Robbins (2010) yapmış oldukları çalışmada, beslenmelerine bağlı olarak sağlıklı katılımcıların serotonin seviyelerini düşürmeyi başarmış ve serotonin seviyeleri düşen bireylerin agresif olduklarını gözlemlenmişlerdir.

Vücudun serotonin üretmesi için gerekli olan triptofan aminoasidi, yalnızca besinler yoluyla elde edilebilmektedir. Önce, 20 sağlıklı gönüllü bir gün boyunca aç bırakıldıktan sonra içinde triptofan olan bir protein içeceği içirilmiş, diğer gün aç bırakıldıktan sonra ise triptofan olmayan bir protein içeceği içirilmişlerdir ve "Ultimatum Game" denilen bir oyun oynatılmışlardır.

Her iki günde de, katılımcılardan bir miktar parayı partnerleri ile bölüşmelerini gerektiren “Ultimatum Game” oyununu oynamaları istenmiştir. Bu oyunda, eğer partnerleri parayı kabul ederse, iki oyuncu da kendilerine sunulan parayı alırken, kabul etmezlerse her ikisi de parayı kaybetmektedirler. Bazı teklifler "adil" (paranın yüzde 45'i), diğerleri "haksız" (paranın yüzde 18'i) kabul edilirken, serotonin seviyeleri düşük olan katılımcıların oyunda haksız gördükleri tekliflerde artan saldırganlık gösterdikleri görülmüştür. Bu sonuçlar düşük serotonin seviyesinin agresif davranışlarla ilişkisini ortaya koymanın yanı sıra bazı insanların neden yemek yemediklerinde agresif olduklarını da açıklayabilir.

Şiddet davranışları ile en çok ilişkilendirilen beyin bölgesi prefrontal kortektir. Beynin bu bölgesi; planlama, karar verme, değerlendirme, davranış kontrolü, risk-zarar hesaplaması gibi kişi için önemli beceriler ile ilişkilidir (Golden, Jackson, Peterson-Rohne ve Gontkovsky, 1996; Miller ve Cohen, 2001). Antisosyal/suç işlemiş bireylerde prefrontal, temporal kortekslerde ayrıca amigdala, hipokampus, ön-arka singulat girusta anormallikler olduğu gözlemlenmiş, bunun yanında prefrontal korteksin belirli bölümlerinde gri madde azalması gözlemlenmiştir. Frontal lezyonu olan kişilerde duygularını kontrol etmede güçlük yaşanırken, davranışlarının sonucunu değerlendirme işlevi de bozulmuştur. Dolayısı ile uyumsuz davranışlar, empati kurma ve konu ile ilgili içgörü kaybı yaşarlar. Bu durum agresif davranışları anlama, yorumlama ve yaratma süreçlerini etkilemektedir. Ayrıca ventral ve orbital prefrontal lezyonların da şiddet davranışına yatkınlık ile ilişkili olduğu gözlemlenmiştir (Yalçın ve Erdoğan, 2013; Yang ve Raine, 2009; Seguin, 2009).

Vücuttaki hormonal dengesizlik ve değişen hormon seviyeleri, bireylerde agresif davranışlara neden olabilir. Yüksek testosteron seviyeleri, tüm türlerde saldırganlıkla ilişkilendirilmektedir. Genelde, erkeklerin yüksek testosteron seviyeleri vardır ve bu neden erkeklerin dişilerden daha agresif olduklarını açıklamaktadır. Kastrasyon yoluyla bile testosteronun azaltılmaması agresif davranışı azaltabilir (Liu, 2004; Archer, 1991). Ayrıca vücuttaki hormonların değişimine ergenlik dönemi değişiklikleri örnek gösterilebilir. Ergenlik dönemi ile beraber seks hormonlarının (östrojen ve testosteron) kandaki düzeyleri artar. Ergenliğin başlarında

yalnızca geceleri salgılanan seks hormonları, ergenliğin ortalarına doğru hem gece hem de gündüz salgılanır (Büyükgebiz, 2013). İnsanlarda ergenlik dönemi, agresif davranışlarının ortaya çıkmasında risk oluşturan dönemler içerisinde en önemlisidir. Ergenlik döneminde yaşanan gelişimsel zorluklar sebebiyle ergenler, ilkokul çağı çocuklarına kıyasla daha sinirli ve saldırgan davranışlar gösterirler (Edmonson ve Bullock 1998; Forbes ve Dahl, 2010).

Doğum komplikasyonları, çocuklardaki agresif davranışlar ile ilişkili bulunmuştur (Piquero ve Tibbetts, 1999). Saldırganlık ve şiddet yalnızca doğum komplikasyonları ile doğrudan bağlantılı değildir. Doğum komplikasyonları; dezavantajlı aile ortamı ve yetersiz ebeveynlik gibi psikososyal faktörler ile birleştiğinde agresif davranışların ortaya çıkma ihtimali artmaktadır.

Doğum komplikasyonları ve saldırganlık arasındaki bağlantının niteliği ile ilgili olarak, spesifik doğum komplikasyonlarının (örneğin, anoksi, forseps doğum vb.), santral sinir sistemi hasarına yol açtığı ve buna bağlı olarak beyin işlevini bozduğu için saldırganlığa yol açtığı düşünülmektedir (Liu, 2004a).

2.5. DURUMSAL FAKTÖRLER

2.5.1. Alkol

Agresif davranışların nedenini açıklamaya çalışan bir diğer yaklaşım ise alkol tüketimi ve kandaki alkol miktarının agresif davranışlara etkisinin incelendiği çalışmalardır. Kandaki alkolün, öz farkındalığı azalttığına, bireylerin bilincinin azalmasına ve sonucunda saldırgan davranışların ortaya çıkmasına neden olduğu gözlemlenmiştir. Saldırganlık gibi dürtüsel davranışlar normalde kontrol edilirken, kanda alkol bulunduğunda normal beyin mekanizmaları zayıflayarak beyin işlevleri azalmakta ve saldırganlığı arttırmaktadır. Alkolün hem erkeklerde hem de kadınlarda agresif davranışlara neden olduğu görülmekle beraber, alkollü iken erkeklerin kadınlardan daha fazla agresif davranışlar sergiledikleri belirtilmektedir. Tüketilen alkol miktarının da ortaya çıkan agresif davranışlar ile ilişkili olduğu, tüketilen doz arttıkça agresif davranışların her iki cinsiyette de arttığı belirtilmektedir (Bushman ve

Cooper, 1990; Giancola ve Corman, 2007; Giancola ve ark., 2009; Duke, Giancola, Morris, Holt ve Gunn, 2011).

2.5.2. Yüksek Sıcaklık

Agresif davranışları açıklamaya çalışan bir diğer durumsal faktör ise yüksek sıcaklıktır. Yapılan çalışmalar yüksek sıcaklık ve agresif davranışlar arasında bir ilişki olduğunu göstermektedir. Anderson'un (1987) Amerika Birleşik Devletleri eyaletlerini inceleyerek yaptığı çalışmada daha agresif davranışlar olarak adlandırdığı cinayet, tecavüz, saldırı gibi suçların yılın sıcak zamanlarında, sıcak geçen yıllarda ve sıcak şehirlerde, daha az agresif davranışlar olarak adlandırdığı soygun, kapkaç ve motorlu taşıt hırsızlığı gibi suçlardan daha fazla işlendiğini gözlemlemiştir.

Yüksek sıcaklıklar direkt olarak düşmanlık duygularını artırırken, dolaylı olarak da agresif düşünceleri artırdığı için saldırgan davranışlara neden olmaktadır (Anderson, 2001). Baron ve Bell (1976) tarafından 35 üniversite öğrencisi ile yapılan bir çalışmada, 33-35 derece sıcaklığa maruz kalan öğrencilerin, 28-30 dereceye maruz bırakıldıklarındaki zamandan daha çok agresif davranışlar sergiledikleri görülmüştür.

Ayrıca kalabalık ve hava kirliliği gibi durumsal etkilerin de agresif davranışlara neden olabileceği düşünülmektedir. Fakat bu alandaki bilgiler ve elde edilen veriler yetersizdir. Bu durum kesin bir sonuca ulaşmamızı engellemektedir (Kayaoğlu, Gökdağ ve Kırel, 2014).

2.6. ÇEVRESEL FAKTÖRLER

2.6.1. Beslenme Yetersizliği

Ayrıca beslenme yetersizliği ve agresif davranışlar arasındaki ilişki de son yıllarda ilgi odağı olmuştur (Liu, Raine, Venables ve Mednick, 2004). Gıdalardaki katkı maddelerinin, hipogliseminin, kolesterolün; protein, demir ve çinko eksikliğinin agresif davranışlar ile ilişkisi olduğu öne sürülmektedir (Fishbein, 2001; Fishbein ve Pease, 1994).

Liu ve arkadaşlarının (2004) üç yaşındaki 1795 bebekle başladıkları boylamsal çalışmada besin yetersizliği yaşayan çocukların 8, 11 ve 17 yaşlarında antisosyal davranışlar gösterme eğiliminde oldukları gözlemlenmiştir. 3 yaşında besin yetersizliğine maruz kalmış çocukların, 8 yaşında besin yetersizliğine maruz kalmamış diğer çocuklardan daha agresif davranışlar sergiledikleri ve hiperaktif oldukları; 11 yaşına geldiklerinde problemleri dış faktörlere daha çok bağladıkları; son olarak 17 yaşına geldiklerinde besin yetersizliğine maruz kalmamış çocuklardan daha çok davranış bozukluğu ve aşırı motor aktivitesi sergiledikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca elde ettikleri sonuçlar psikososyal çeşitlilikten bağımsız, fakat besin yetersizliği ile ilişkisi olan IQ'dan bağımsız değildir. Bu durumda IQ'nun moderatör bir değişken olduğunu savunmuşlardır.

2.6.2. Kültür

2.6.2.1 Problem Çözme Aracı Olarak Kültür

Tedeschi ve Felson'a (1994) göre, insanlar ve grupların motivasyonlarını güvenlik sağlamak, ihtiyaçları olan kaynaklara, bilgiye, sosyal güce ve saygıya ulaşmak oluşturmaktadır. Bütün bunlara ulaşmaya çalışırken, diğer insanlarla ve gruplarla olan etkileşimleri sırasında, en az maliyet ile en karlı sonucu elde etmek için bazı stratejiler kullanırlar. Bu stratejiler kimi zaman bir diğer kişi veya grubun güvenini kazanmak, diğer kişilerle beraber çalışmak gibi sosyal açıdan daha kabul edilebilir davranışlarla ilişkili olsa da kimi zaman diğer kişi veya gruplar üzerinde etki bırakmak, kontrol etmek ve korkutmak gibi davranışlarla da ilişkili olabilir. Saldırgan davranışlar ve temelinde agresyon, kültüre göre farklılık gösteren problem çözme araçlarından birisidir (Tedeschi ve Felson, 1994; Bond, 2004).

Farklı kültürlere sahip kişilerin problemlerle başa çıkma stratejileri arasındaki farklılığı göstermek için örnek olarak Rahman'ın (2009) Bangladeş'te rastgele seçilmiş 160 katılımcı ile yaptığı çalışma verilebilir. Bu çalışmada Bangladeş'te bulunan iki farklı kültür, Bengali ve Santral toplumlari, incelenmiş ve bu toplumlardaki kırsal ve şehir hayatı; kadın ve erkek farklılıklarının agresif

davranışlar ile ilgisi incelenmiştir. Yapılan analizler sonucunda Bengali toplumundaki kişilerin Santral toplumundaki kişilerden daha fazla agresif davranışlar gösterdikleri görülmüştür. Bunun nedeni olarak Bengali toplumunun sosyo-kültürel seviyelerinin yüksek olması; bu toplumdaki bireylerin özgüvenlerinin fazla olması ve bunun sonucunda sosyal güce (baskı kurma gücü ve zenginlik) sahip olmaları gösterilmiştir. Bengali toplumuna mensup kişilerin böyle bir güce sahip olduklarını düşünmeleri onların problemlerini çözerken agresif davranışları bir strateji olarak belirlemelerine neden olmuştur. Öte yandan, Santral toplumunda bulunan kişiler sosyal güce sahip olmadıklarını düşündükleri için karşılaştıkları problemleri çözerken agresif davranışlar yerine farklı davranışlar sergilemeyi tercih etmişlerdir. Ayrıca Rahman'ın (2009) belirttiğine göre kadın ve erkeklerin agresif davranışlar sergileme eğilimleri arasında da farklılıklar olduğu ve yaşadıkları çevreden de etkilendikleri görülmüştür. Kırsal kesimde yaşayan erkekler şehirde yaşayan erkeklere oranla daha agresif davranışlar gösterme eğiliminde olurken, şehirde yaşayan kadınlar kırsal kesimde yaşayan kadınlara oranla daha agresif davranışlar sergileme eğilimindedir.

2.6.2.2. Onur Kültürü

Türk Dil Kurumu internet sözlüğüne göre onur “insanın kendine karşı duyduğu saygı, şeref, hassasiyet ve başkalarının gösterdiği saygının dayandığı kişisel değer” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2017, “onur”). Bazı toplumsal kültürlerde onur bireyselci kültürlerde olduğundan daha farklı bir yerde tutulur. Bu toplumlara göre onur doğuştan gelmez, sonradan kazanılabilir veya kaybedilebilir. Bu düşünceyi benimsemiş olan toplumlara ve kültürlere onur kültürleri yada gurur toplumları denmektedir (Öner-Özkan ve Gençöz, 2006; Severance ve ark., 2013). “Onur kültürlerinin özellikleri arasında, sosyal karşılıklı bağlılık (bu cömertlik ve misafirperverlik gibi sosyal bağları kapsamaktadır); kolektif gurur (aile gururunun üstünlüğü); kadınlık gururu (mütevazilik, ihtiyatlı giyinerek cinselliği saklama, iffetini koruma gibi değerleri kapsamaktadır) ve erkeklik gururu (fiziksel güç, cesaret gibi özelliklerin erkeklerde beğenilmesi görüşünü içermektedir) bulunmaktadır.” (Öner-Özkan ve Gençöz, 2006, s.19). Bu toplumlar dışarıdan gelebilecek tehditlere karşı daha duyarlı oldukları için bütün bu özellikler onur kültürüne sahip toplumlarda

onurun korunması ile ilişkili olarak bireylerin daha agresif davranışlar sergileme ihtimalini arttırmaktadır. Bu toplumlarda bireyler onurunu kazanmak, korumak ve kaybetmemek içgüdüleriyle agresif davranışlar sergileme eğilimindedirler. Ayrıca bu toplumlarda bireylerin onurlarını zedeleyecek davranışlar sergilendiğinde, cevabı benzer bir hareketle gerçekleştirilen onur arayışı olmaktadır. Kaybedilen onur ancak ödeme ile sağlanabilmektedir, örneğin kan davaları ve namus cinayetleri (Severance ve ark., 2013; Kamir, 2002; Leung ve Cohen, 2011; Öner-Özkan ve Gençöz, 2006).

Bir dizi deneyde (Cohen, Nisbett, Bowdle ve Schwarz, 1996) araştırmacılar Amerika Birleşik Devletleri'nin kuzey ve güney bölgelerinde büyüyen beyaz erkek öğrencilerin hakaretlere nasıl tepki verdiğini araştırmışlardır. Michigan Üniversitesi'nde yapılan bu deneylerden birinde, katılımcılarının dar bir koridorda yürürken çarpışma ve hakarete maruz kalmaları sonucunda verdikleri tepki gözlemlenmiştir. Araştırmacılar güneyli öğrencilerin kuzeyli öğrencilere kıyasla çarpışmaya ve hakarete maruz kaldıktan sonra erkeklik itibarlarının tehdit edildiğini hissettiklerini, daha çok üzüldüklerini, testosteron ve kortizol seviyelerinde artış olduğunu ve daha sıkı el sıkma gibi agresif davranışlar sergileme eğilimleri olduğunu kaydetmişlerdir. Araştırmacılar bu sonuçları Amerika Birleşik Devletleri'nin güney kesimlerinde büyüyen kişilerin Amerika'nın kuzey kesimlerinde büyüyen kişilerden daha toplumsalcı olmalarına ve onur kültürü anlayışına sahip olmalarına bağlamaktadır.

Onur kültürleri Amerika Birleşik Devletleri'nin güney kesimlerinde görüldüğü gibi akdeniz toplumlarında ve ekvatora yakın toplumlarda da görüldüğü öne sürülmektedir (van Osch, Breugelmans, Zeelenberg ve Bölük, 2013; Cohen, Nisbett, Bowdle ve Schwarz, 1996; Cohen ve Nisbett, 1997; Brown, Osterman, Barnes, 2009).

van Osch ve arkadaşlarının (2013) Hollanda'daki üç liseden 86 gönüllü katılımcı ile yaptıkları çalışma, Hollandalı ve Türk asıllı Hollandalı, öğrencilerin onur kavramına bakış açıları ve onur kültürünün agresif davranışları etkileyip etkilemediğini araştırmışlardır. Çalışmaya katılan tüm öğrencilere üç farklı versiyonu (Hollandalılara gösterilen Hollandaca video, Türk asıllı Hollandalılara gösterilen

Hollandaca video, Türk asıllı Hollandalılara gösterilen Türkçe video) bulunan videolardan bir tanesi izlettirilmiştir. Videolardan birinde Hollandalı bir kişinin başka bir Hollandalı kişi ile sokakta karşılaşması ve sebepsiz yere hakaret edip tehdit etmesi yer alırken; diğer videolarda aynı senaryo Türk asıllı Hollandalı aktörler tarafından Türkçe ve Hollandaca olarak gösterilmiştir. Videoları izledikten sonra, öğrencilerden kendilerini hakarete/tehdide maruz kalan aktörün yerine koymaları istenmiş ve çalışmanın sonunda kendilerine sorulan “Size saldıran kişiyi ne derecede cezalandırmak istersiniz” sorusuna 0 (hiç) ile 11 (tamamen) arasında bir cevap vermeleri istenmiştir. Bu çalışmanın sonucunda, Türkçe konuşulan ve hakaret edilen videoyu izleyen Türk asıllı Hollandalı öğrencilerin, diğer iki gruptan daha agresif davranma eğiliminde oldukları görülmüştür. Ayrıca Hollandaca konuşulan ve hakaret edilen videoyu izleyen Türk asıllı Hollandalı öğrencilerin, Türkçe konuşulan videoyu izleyenlerden daha az agresif eğilim gösterdikleri görülmüştür. Çalışmada en az agresif eğilim gösteren grubun Hollandalı öğrenciler olduğu görülmüştür. Bu çalışma göstermektedir ki, Türk onur kültüründen gelen kişiler onur kültüründen gelmeyen kişilere göre hakaretlere karşı daha agresif tepkiler vermektedir. Aynı ABD'nin güneyinde görüldüğü gibi, Türk onur kültüründe de hakarete uğradıktan sonra agresif davranışlar gösterme eğilimi yüksektir.

2.6.3. Cinsiyet Farklılıkları

Bir insanın kişiliğinin oluşmasında etkin rol oynayan önemli çevresel faktörlerden biri de kişinin cinsel kimliğidir. Agresif davranışlar ve cinsiyet farklılıkları incelendiğinde erkeklerin kadınlardan daha agresif davranışlar sergiledikleri görülmektedir (Fitzgerald ve Whitaker, 2009).

Agresif davranışların cinsiyet ile ilgili olan ilişkisini anlamının yollarından bir tanesi ceza infaz kurumlarında bulunan kişilerin cinsiyetlerine göre yüzdelerini incelemektir. Örneğin; 2015 yılında Türkiye Cumhuriyeti Devleti ceza infaz kurumlarında 177 bin kişi bulunmakta ve bunların %96,3'ünü erkekler oluşturmaktadır (TÜİK, 2016). 2004 ile 2013 yılları arasında ceza evlerinde hükümlü ve tutuklu kadınların yüzdeleri oranları ortalama %3,5'tir (TÜİK, 2017). Dünya geneline bakıldığında ise, Birleşmiş Milletler Uyuşturucu ve Suç Ofisi'nin 202

ülkeden topladıkları istatistiklere göre işlenen cinayetlerin %96'sının erkekler tarafından gerçekleştirildiği ve yine erkeklerin %78,7'sinin de cinayet kurbanı olduğu belirtilmiştir (Birleşmiş Milletler Uyuşturucu ve Suç Ofisi, 2014).

Kadınların ve erkeklerin sergiledikleri agresif davranış tarzlarına bakıldığında erkeklerin daha çok fiziksel agresyon; kadınların ise sözel agresyon gösterdikleri gözlemlenmiştir (Eagly ve Steffen, 1986; Österman ve ark., 1998; Fitzgerald ve Whitaker, 2009; Crick, Ostrov, Burr, Cullerton-Sen, Jansen-Yeh ve Ralston, 2006). Ayrıca erkeklerin direkt, kadınların ise dolaylı saldırganlığı daha çok tercih ettikleri gözlemlenmiştir (Kayaoğlu, Gökdağ ve Kırel, 2014; Björkqvist, Lagerspetz ve Kaukiainen, 1992a). Bebekler ve çocuklar incelendiğinde ise yine erkek çocuklarının, kız çocuklarından daha fazla fiziksel agresif davranışlar gösterdikleri görülmüştür (Lansford ve ark., 2012; Archer, 2004; Archer ve Coyne, 2005).

Kadınlar ve erkeklerdeki agresif davranışların nedenleri söz konusu olduğunda ise, daha önce de bahsedilen hormonal farklılıklar, evrimsel gelişim sürecindeki farklılıklar ve anatomik farklılıklar incelenmelidir (Stangor, Jhangiani ve Tarry, 2014).

Hormonal farklılıklar açısından incelendiğinde erkeklerde daha fazla salgılanan testosteron hormonu, agresif davranışlarla direkt olarak ilişkilidir. Archer (1991) agresif davranışlar ve şiddet gösteren kişilerde testosteron hormonunun yüksek olduğunu belirtmiş; Carlson (1998) yaptığı çalışmada erkeklere dışarıdan testosteron hormonu vermiş; bu kişilerin daha çabuk kızdıklarını, öfkelenediklerini ve daha düşmanca hareket ettiklerini gözlemiştir.

Evrimsel açıdan incelendiğinde kadınların daha çok ev civarında kaldıkları, çocuklarla ilgilendikleri, toplayıcılık yaptıkları ve yemek pişirdikleri; erkeklerin ise daha agresif olarak adlandırılacak avlanmak, savaşmak ve evi korumak gibi görevleri üstlendikleri bilinmektedir. Evrimsel yaklaşıma göre bütün bu farklı görevler nedeniyle, erkeklerin daha agresif olmalarını gerektirmiş olabilmektedir (Stangor ve ark., 2014; Wilson, 1975).

Yapılan çalışmalar anatomik farklılıklar nedeni ile fiziksel olarak erkeklerin kadınlardan daha fazla kas kütlesinin (ağırlık ve hacim bakımından) bulunduğunu, daha ağır ve uzun olduklarını, kemiklerinin daha ağır, reaksiyon sürelerinin daha hızlı, akciğerlerinin daha büyük ve derilerinin daha kalın olduğunu göstermiştir (Goetz, 2010; Bishop, Cureton ve Collins, 1987).

Diğer bir deyişle, bütün bu anatomik farklılıklar erkeklerin savaşmaya kadınlardan daha uygun olduğunu ve agresif davranışlar sergilemeye daha müsait olduklarını göstermektedir (Petersen, Sell, Tooby ve Cosmides, 2010; Sell, Tooby ve Cosmides, 2009; Sell, Hone ve Pound, 2012).

Bir diğer anatomik farklılık ise, kadınlardaki "... daha büyük korpus kolosum hacmi, hemisferler arası bağlantının daha iyi olması ... daha erken frontal olgunlaşma"dır (Yalçın ve Erdoğan, 2013, s.402).

Kadın ve erkeklerin agresif davranışları arasında her ne kadar farklılıklar da olsa, kadınlar hiçbir zaman fiziksel ve sözel agresif davranışlar göstermez olarak algılanmamalıdır. Her iki cinsiyetteki kişilerin hakaret, agresif provokasyon ve tehdit karşısında neredeyse birbirine benzer agresif tutumlar ve davranışlar gösterdikleri görülmüştür (Bettencourt ve Miller, 1996; Kayaoğlu, Gökdağ ve Kırel, 2014).

2.6.4. Medya

Saldırganlık gibi davranışlar başkalarını izleyerek ve taklit ederek öğrenilebilmektedir. Günümüzde medya farklı türleri ile küçük çocuklardan, yetişkinlere ve yaşlılara kadar farklı yaş gruplarına hitap eden programlar, filmler, oyunlar, haberler, sosyal paylaşım ağları ve müzikler barındırmaktadır. Yapılan bazı medya ve agresif davranışlar arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalar, şiddet içerikli medya öğelerinin çocuklar ve yetişkinler üzerindeki etkilerinden bahsetmektedir (Örn., Akert, Aronson ve Wilson, 2005; Anderson ve Bushman, 2012; Allen ve ark., 2018; Warburton ve Anderson, 2015). Medya ve agresif davranışlar arasındaki ilişki farklı türde çalışmalarla ortaya konmaktadır. Bunlar, boylamsal çalışmalar, korelasyon çalışmaları, kesitsel çalışmalar, laboratuvar çalışmaları ve alan deneyleridir (Kayaoğlu, Gökdağ ve Kırel, 2014; Bushman ve Huesmann, 2010). Bu

yöntemler ile yapılan çalışmalar ve meta-analiz sonuçları, medya ve agresif davranışlar arasında istatistiksel olarak anlamlı korelasyonlar, neden-sonuç ilişkileri ve gözlemler ortaya koymaktadır (Kayaoğlu, Gökdağ ve Kırel, 2014; Anderson ve ark., 2010). Fakat medya ve agresif davranışlar arasındaki ilişki incelendiğinde, agresif davranışları ortaya çıkaran tek etkenin şiddet içerikli medya öğeleri olmadığı da yapılan çalışmalar sonucunda ortaya konmuştur. Örneğin, çocuk ve ergenlerde akranları tarafından reddedilme, kişilik, sosyal çevrede maruz kalınan şiddet, şiddet davranışını destekleyen objelerin ulaşılabilirliği gibi etkenler de agresif davranışlara neden olabilmektedir (Case Western Reserve University, 2001, Klimesmith, Kasser ve McAndrew, 2006; Anderson ve Dill, 2000).

Anderson ve arkadaşlarının (2017) yedi farklı kültürden (Avustralya, Çin, Hırvatistan, Almanya, Japonya, Romanya ve Amerika Birleşik Devletleri), %38'i erkek olan, 2154 ergen ve genç yetişkini kıyasladıkları çalışmada elde ettikleri sonuca göre agresif davranışlar için açıkladıkları risk faktörleri şunlardır: akran suçluluğu %28, medyada şiddet %23, akranlarının mağduriyeti %17, cinsiyet %12, sosyal çevredeki suçlar %11, kötü muamelede bulunan ebeveynler %9.

Şiddet içerikli medya öğelerinin kısa ve uzun vadede çeşitli etkilerini gösteren çalışmalar bulunmaktadır. Kısa vadede çocuk ve ergenlerin şiddet içerikli öğelere maruz kaldıktan sonra saldırganlık şemaları oluşturdukları ve gördüklerini taklit etme eğilimlerinin olduğu iddia edilmektedir. Josephson (1987), 7 ile 9 yaşları arasındaki 396 erkek çocuğu ile yaptığı alan çalışmasında rastgele seçilen çocuklara şiddet içerikli ve şiddet içerikli olmayan filmler izletilmiştir ve daha sonra hokey maçı yapmaları istenmiştir. Çocukların hangi türde film izlediğini bilmeyen gözlemciler, herhangi bir çocuk maç esnasında fiziksel bir saldırganlık gösterdiğinde bu davranışı kaydetmişlerdir. Bu maçlardan bazılarında hakemler şiddet içerikli filmlerde de aktörlerin kullandığı telsizler kullanmışlardır. En fazla fiziksel saldırganlık gösteren çocukların şiddet içerikli filmi izleyen ve maçlarında telsiz taşıyan hakemlerin bulunduğu çocuklar olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca, Akert ve arkadaşları (2005) şiddet içerikli televizyon programlarının çocuklarda agresif davranışların ortaya çıkma ihtimalini artırdığını belirtmişlerdir. Uzun vadedeki etkilerine bakıldığında ise, yine kısa vadede olduğu gibi hayat boyu saldırganlık

gösterme eğilimlerinin arttığı, agresif davranışlar ile ilgili şemaların ve inançların değişmesi; artan agresif bilişler, agresif afekt ve azalan empati, prososyal davranışlar olduğu belirtilmiştir (Anderson ve ark., 2010; Allen ve ark., 2018). 1960 yılında başlatılan uzun vadeli boylamsal çalışmada, 8 yaşındaki 856 erkek çocuğunun, erken çocukluk dönemlerinde şiddet içerikli televizyon programları izlemelerinin 10 yıl sonra, sergiledikleri agresif ve anti-sosyal davranışlar ile, hatta eğitimleri, sosyal sınıfları ve diğer değişkenler ile alakalı olduğu gözlemlenmiştir (Huesmann, Moise-Titus, Podolski ve Eron, 2003). 22 yıllık bir takip ile aynı çocukların 30 yaşına geldiklerinde erken yaşlardaki şiddet içerikli programları izlemeleri yetişkin suç davranışlarına da yol açtığı gözlemlenmiştir (Huesmann ve Miller, 1994).

Son olarak medya ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmalarda belirtilen bir diğer değişken ise kişiliktir. Farrell, Sullivan, Esposito, Meyer ve Valois'in (2005) belirttiğine göre eğer bir kişi yüksek agresif davranışlar gösterme eğilimli bir kişiliğe sahipse ve aynı zamanda fazla derecede şiddet içerikli video oyunları oynuyorsa, bu kişinin agresif davranışlar gösterme ihtimalini artırmaktadır. Bu durumda agresif davranışlar ile ilgili olabilecek kişilik özelliklerinin de incelenmesi bir kişideki agresif davranışların nedenlerini anlamak için önemlidir.

2.6.5. Kişilik

Türk Dil Kurumu çevrimiçi sözlüğüne göre kişilik “Bir kimseye özgü belirgin özellik, manevi ve ruhsal niteliklerinin bütünü, şahsiyet” (TDK, 2017, “kişilik”). Nasıl ki insanların olaylara yaklaşımlarındaki farklılık kişiliğin incelenmesi durumunu doğurduysa, bazı kişilerin diğerlerinden daha saldırgan olması ve suç işleyen kişilerin bulunması da kişilik ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi gerekliliğini doğurmuştur. Yapılan araştırmalar bazı kişilik özellikleri (A tipi kişilik, uyumluluk, nevrotik kişilik özellikleri, özgüven gibi) ve saldırgan davranışlar arasında yüksek derecede bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur.

Kişilik ve agresif davranışlar arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmacıların dikkatini çeken konulardan bir tanesi A tipi kişilik olmuştur. A tipi kişiliğe sahip olanların “... aşırı rekabetçi, sürekli acelesi olan, zamana karşı yarışan, çok aktif

kişiler oldukları ve kalp hastalığına yatkın oldukları ifade edilmektedir” (Kayaoğlu, Gökdağ ve Kırel, 2014, s.134). Yapılan bir meta-analiz çalışmasında provokasyona maruz kalmış A tipi kişilik özelliğine sahip kişilerin agresif davranışlara eğilimli oldukları ortaya konmuştur (Bettencourt, Talley, Benjamin ve Valentine, 2006; Berman, Gladue ve Taylor, 1993). Baron ve Byrne’ye (2000) göre, A tipi kişiliğe sahip olanlar B tipi kişiliğe sahip olanlara göre daha saldırgan, istismarcı ve düşmanlık besleyen kişilerdir.

Bir başka kişilik kuramı olan Beş Faktörlü Kişilik kuramı ve agresif davranışlar arasındaki ilişki incelendiğinde ise uyumluluk ve nevroitik kişilik özelliklerinin agresyon ile ilişkili olduğu belirtilmiştir. Uyumluluk kişilik özelliği düşük olan ve nevrotizizm kişilik özelliği yüksek olan kişilerin daha agresif oldukları gözlemlenmiştir (Barlett ve Anderson, 2012; Watson ve Clark, 1984; Ode, Robinson ve Wilkowski, 2008).

Son olarak, yüksek derecede özgüven sahibi olan kişilerin (Donnellan, Trzesniewski, Robins, Moffitt ve Caspi, 2005; Bushman ve Anderson, 2002) ve özgüveninde iniş çıkışlar bulunan, narsisistik kişilerin sinirlenmeye daha yatkın oldukları (Baumeister, Bushman ve Campell, 2000; Bushman ve Anderson, 2002) ve öz-imaajlarını tehdit altında hissettiklerinde daha agresif oldukları görülmüştür (Bushman ve Anderson, 2002).

2.7. LİTERATÜRE KISA BİR BAKIŞ

Literatür dijital oyun bağımlılığı veya diğer bir adıyla oyun bağımlılığı alanında yapılan çalışmalar açısından, çevrimiçi oyun bağımlılığı literatüründen zengindir. Oyun bağımlılığı ve çevrimiçi oyun bağımlılığının ortak yönleri nedeni ile günümüze yakın çalışmalar bu bölümde birlikte verilecektir. Netice itibarı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı bir dijital oyun bağımlılığı türüdür.

İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar bağımlılıklarını öğrenmek üzere Sakarya ilindeki üç ilkokulda 444 kadın ve 445 erkek öğrenci üzerinde yapılan çalışmada; erkek öğrencilerin, kadın öğrencilere kıyasla, bilgisayar oyunlarına daha çok bağımlı oldukları, oyunu bırakma, oyunu hayatla ilişkilendirme ve oyunu başka etkinliklere

tercih etme eğilimlerinin daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. SED (Sosyo-Ekonomik Durum) yüksekliği ile oyunu bırakamama ve oyunu başka etkinliklere tercih etme arasında pozitif korelasyon gözlemlenmiş; öte yandan SED yüksekliği ve oyunu hayatla ilişkilendirme arasında negatif bir ilişki gözlemlenmiştir. 4. sınıf öğrencilerinin 3. ve 5. sınıf öğrencilerinden daha çok bilgisayar oyunlarına bağımlı olduğu belirlenmiştir (Horzum, 2011).

Video oyunları, dijital olmayan oyunların yerini almaktadır. Bu durum çocukları; ev, oyun salonları gibi mekânlara itmekte ve gelişimlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Dijital oyunların zararları şiddet davranışı söz konusu olduğunda perdelenmektedir. Dijital oyunların aşırı oynanması durumu, gerçek hayatta geçen oyunlarda kullanılan ve geliştirilen problem çözme kabiliyetinin gelişmesini engellemekte, bilişsel, duyuşsal, psikomotor ve sosyal eksikliklere neden olmaktadır (Gentile ve Anderson, 2006; Arslan, Doğan, Dağ, Serdarzade ve Arıca, 2014; Hazar ve ark, 2017).

Hazar ve ark. (2017) 2016-2017 eğitim öğretim döneminde Ankara'daki iki ortaokuldaki 213 kadın ve 170 erkek öğrenci ile dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Değişkenleri okul, cinsiyet, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık olan çalışmada, erkek öğrencilerin kadın öğrencilere kıyasla daha çok dijital oyun bağımlısı oldukları gözlemlenmiştir. Ayrıca, 12 ve 13 yaşındaki öğrencilerin oyun bağımlılıklarının ve saldırganlık seviyelerinin, 14 yaşındaki öğrencilerden daha yüksek olduğunu belirtmektedirler. Çalışmadan elde edilen bir başka bulgu ise dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin saldırganlık düzeyi ile çok güçlü, pozitif yönde bir korelasyonunun olduğudur (Hazar ve ark., 2017)

Williams ve Skoric (2005) çevrimiçi oyunların gerçek hayatta agresif davranışlara neden olup olmadığını ve bu durumun GAM'a uyup uymadığını ortaya çıkarmak için bir ay süren bir alan çalışması tasarlamışlardır. Daha önce hiç MMORPG oynamamış kişiler, bir ay süreyle seçilmiş bir oyunu oynamış ve oyun oynama süreçlerinin kaydını tutmuşlardır. Aynı şekilde deney grubu üyeleri gibi rastgele seçilmiş kontrol grubu üyeleri de oyunu oynamamalarına rağmen agresif davranışlarının kaydını tutmuşlardır. İnternet üzerinden bazı sosyal platformlar

aracılığı ile iletişim kurulan kişilerden haftalık en az 5 saat oyun oynamayı kabul edenler ile yürütülen çalışmada, deney grubundaki katılımcıların %68'inin haftada 5 saatten fazla oynadığı ve bir ayda bir oyuncunun ortalama 56 saat oyun oynadığı bildirilmiştir. Çalışmada Normatif Agresyon İnanç Ölçeği öntest ve sontest olarak uygulanmıştır. Yapılan analizler sonucunda deney grubundaki kişilerin agresif davranış puanları ile kontrol grubundaki kişilerin agresif davranış puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Aynı şekilde, deney grubundaki kişilerin agresif davranışlarının miktarının bir aylık MMORPG oynama deneyimi sonrasında değişmediği, bu kişilerin arkadaşları ve partnerleri ile yaşadıkları problemlerin oyun oynama ile ilişkisinin olmadığını ortaya koymuşlardır. Ayrıca, bu tarz oyunların içerisinde bulunan saldırgan davranış paketlerinin Genel Agresyon Modeli'nin iddia ettiğinin aksine kişileri agresif davranışlara itmediğinin sonucuna ulaşmışlardır.

Türkiye'de Madran ve Çakılcı'nın (2014) yürüttüğü bir çalışmada çok oyunculu çevrimiçi video oyunları (örn. MMORPG, MMOFPS vb.) oynayan bireylerde video çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki ilişki incelenmiş, saldırganlık ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişkiler olduğu gözlemlenmiştir. 18-40 yaşları arasında olan ve en az bir yıldan beri herhangi bir çevrimiçi çok oyunculu video oyunu oynayan 205 gönüllü katılımcı ile yaptıkları çalışmada veriler Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ve İnternet Bağımlılığı Ölçeği (ölçekteki "internet" kelimesi "oyun" kelimesi ile değiştirilmek sureti ile) ile toplanmıştır. Elde edilen bulgular ışığında saldırganlık ile çevrimiçi video oyunu bağımlılığı arasında çok güçlü ve pozitif yönde korelasyon gözlemlenmiştir. Yaş ile agresif davranışlar arasında orta düzeyde, negatif yönde bir ilişki gözlemlenmiştir. Aynı şekilde yaş ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında orta düzeyde, negatif yönde bir ilişki gözlemlenmiştir.

Ayhan ve Çavuş (2015) Aksaray ilindeki 386 lise öğrencisi ile çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyet, SED, oyunlara harcanan para ve sınıf açısından değişip değişmediğini görmek için bir araştırma yapmışlardır. Erkeklerin, kadınlardan daha çok çevrimiçi oyun bağımlılığına sahip olma riskinin olduğunu ve çalışılan örneklem içerisinde de erkeklerin kadınlardan daha çok çevrimiçi oyun bağımlılığı bulunduğu

sonucuna ulařmıřlardır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile oyunlara harcanan para arasında güçlü ve pozitif yönde bir ilişki olduđu ayrıca, sosyoekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerin daha çok çevrimiçi oyun bağımlısı olduđu sonucuna varmıřlardır. Ayrıca, lisede öğrencilerin buldukları sınıf büyüdükçe çevrimiçi oyun bağımlılıklarının azaldığı sonucuna ulařılmıřtır.

Bilgin (2015) Denizli ilinde 678 ortaokul öğrencisinin katılımı ile gerçekleřtirdiđi çalışmada oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemiřtir. Bilgisayar oyun bağımlılıđının sosyoekonomik düzey ve cinsiyet ile arasında anlamlı bir farklılık olduđu; SED düzeyi azaldıkça öğrencilerin oyun bağımlılıklarının arttığı gözlemlenmiřtir. Erkek öğrencilerin, kadın öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduđu sonucuna varılmıřtır. Ayrıca, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile sınıf, yař, evinde bilgisayarı olması ve evinde internet bağlantısı olması arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmadığı sonucuna ulařılmıřtır.

Gökçearslan ve Durakođlu (2014) Ankara ilinde 146 ortaokul öğrencisinin katılımı ile gerçekleřtirdikleri çalışmada oyun bağımlılık düzeyleri ile cinsiyet, anne ve baba eğitim durumları, oyun oynama süresi ve bilgisayara sahip olma arasındaki ilişkileri incelemiřlerdir. Erkek öğrencilerin, kadın öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduđu sonucuna varılmıřtır. Anne ve babanın eğitim düzeyi arttıkça çocuklarının da oyun bağımlılığı düzeylerinin arttığı gözlemlenmiřtir. Oyun oynama süresi arttıkça bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin de arttığı belirtilmektedir. Ayrıca, ortaokul öğrencilerinde bilgisayara sahip olma ve oyun bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı bir ilişki gözlemlenmemiřtir.

Hazar ve ark. (2017) 149 kadın ve 181 erkek ortaokul öğrencisinin katılımı ile gerçekleřtirdikleri çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemiřlerdir. Elde edilen sonuçlar ışığında erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı toplam puan ortalamalarının, kadın öğrencilere göre daha yüksek olduđu; dijital oyun oynama süresi arttıkça, dijital oyun bağımlılığı toplam puanın arttığı; anne ve baba eğitim düzeyi ile dijital oyun bağımlılığı toplam puanı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı sonuçlarına ulařılmıřtır.

Ađlamaz'ın (2006) lise öğrencilerinin saldırganlık puanları ile cinsiyet, sınıf düzeyi, anne ve baba eğitim düzeyi arasındaki ilişkiyi incelediđi çalışmaya Çorum ilinde öğrenimlerine devam eden 577 kadın ve 646 erkek katılmıştır. Yapılan analizler sonucunda kadın ve erkeklerin saldırganlık toplam puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Aynı şekilde sınıf düzeyleri arasında saldırganlık toplam puanları arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Anne öğrenim düzeyi ortaokul olan öğrencilerin saldırganlık ölçeđi puanları diğer gruplara göre daha yüksek bulunurken, Baba öğrenim düzeyi yüksekokul-üniversite olan öğrencilerin saldırganlık ölçeđi toplam puanları; baba öğrenim düzeyi ilkokul, ortaokul ve lise olan öğrencilerin saldırganlık ölçeđi toplam puan ortalamalarından daha düşüktür.

Gönültaş ve Atıcı (2014) 360 kadın ve 363 erkek ortaokul son sınıf öğrencisinin öfke ve saldırganlık düzeyleri ile bazı deđişkenler arasındaki ilişkisini incelemişlerdir. Araştırmanın sonucuna göre erkek ortaokul son sınıf öğrencilerinin saldırganlık ve öfke düzeyleri kadın ortaokul son sınıf öğrencilerinin saldırganlık ve öfke düzeylerinden yüksektir. Ayrıca, anne ve babanın eğitim düzeyi ile saldırganlık ve öfke arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamışlardır.

Kırımođlu, Parlak, Dereceli ve Kepeođlu (2008) 327 kadın ve 396 erkek lise öğrencisi ile yaptıkları çalışmada, öğrencilerin saldırganlık düzeyleri ve spora katılım düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Elde ettikleri demografik veriler ve saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında yapmış oldukları analiz sonucunda, kadın lise öğrencilerinin saldırganlık toplam puan ortalamasının erkek lise öğrencilerinin saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksek olduđu gözlemlenmiştir.

Yıldız ve Erci (2011) 15-18 yaş arasındaki 525 ergenle yaptıkları çalışmada anne-baba tutumları ile ergen saldırganlığı arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Ergen erkeklerin, ergen kadınlardan daha yüksek saldırganlık gösterdikleri sonucuna varmışlardır. Ayrıca ergenlerin yaşları arttıkça daha fazla saldırganlık gösterdikleri gözlemlenmiştir.

Sezer, Kolaç ve Erol'un (2013) İstanbul ilindeki bir ilkokul-ortaokuldaki 425 4, 5 ve 6. Sınıf öğrencisi ile yaptıkları çalışmada, öğrencilerin saldırganlık düzeyleri ve anne-baba tutumları arasındaki ilişki incelenmiştir. Elde ettikleri demografik bilgiler ve saldırganlık ölçeği verilerinin analizi sonucunda erkek öğrencilerin saldırganlık toplam puanın, kadın öğrencilerin saldırganlık toplam puanından yüksek olduğu gözlemlenmiştir.

Donat Batıcıoğlu ve Özdemir (2012) Edirne'de 2008-2009 eğitim öğretim yılında beş devlet ortaokulunda 520 öğrenci (%49,8'i kadın, %50,2'si erkek) ile yürüttükleri çalışmada saldırgan davranışlar ile yaş, cinsiyet, başarı durumu ve öfke arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Yapılan analizler sonucunda erkek öğrencilerin saldırganlık, fiziksel saldırganlık ve öfke toplam puan ortalamalarının, kadın öğrencilerin saldırganlık, fiziksel saldırganlık ve öfke toplam puan ortalamalarından yüksek olduğu; fakat sözel saldırganlık ve düşmanlık puanlarının cinsiyet değişkeni açısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği gözlemlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin yaşları arttıkça saldırganlığın arttığı; fakat yaş ile öfke ve düşmanlık arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı belirtilmiştir.

Lemmens, Valkenburg ve Peter (2011) 851 Hollandalı ergen (%49'i kadın, %51'i erkek) ile yaptıkları çalışmada, patolojik oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Toplanan verilerin analizi sonucunda günlük ve haftalık oyun oynama süresi arttıkça patolojik oyun oynama davranışının da arttığını gözlemlenmişlerdir. Erkek ergenlerde patolojik dijital oyun oynamanın, oyunun şiddet içerikli olmasından bağımsız olarak, fiziksel saldırganlığı arttırdığı sonucuna ulaşılmışlardır.

Jeong, Kim, Lee ve Lee (2016) yaptıkları araştırmada dijital oyunların agresif davranışlar, yalnızlık ve depresyon ile ilişkisini incelemişlerdir. Agresif davranışların depresyon ve yalnızlık arttıkça arttığını gözlemlenmişlerdir. Ayrıca, agresif davranışların, dijital oyun bağımlılığının yordayıcısı olduğu sonucuna ulaşılmışlardır.

Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008) tarafından 1471 çevrimiçi oyuncu (%82,7'si erkek, % 17,3'ü kadın) ile yürüttükleri çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile agresif davranışlar, öz-kontrol ve narsistik kişilik özelliği arasındaki

ilişkiyi incelemişlerdir. Öz-kontrol davranışı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında orta düzeyde ve negatif yönde; narsistik kişilik özelliği ile ise orta düzeyde ve pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yaş arasında bir ilişki bulunamamıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasında orta düzeyde ve pozitif yönde bir korelasyon bulunmuştur. Ayrıca, agresif davranışların çevrimiçi oyun bağımlılığının yordayıcısı olabileceğini belirtmişlerdir.

Balak (2016) Şanlıfura ilinde 14-18 yaşları arasındaki 333 lise öğrencisi ile yapmış olduğu çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Yapılan analizler sonucunda, yaş ve çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki görülmezken; erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamasının, kadın öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamasından yüksek olduğu görülmüştür. Somatizasyon ve çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı arasında ise düşük düzeyde ve pozitif bir korelasyon olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Şahan'ın (2007) Zonguldak ilinde lise öğrencisi ile yapmış olduğu çalışmada; saldırganlık ile cinsiyet, sınıf düzeyi, SED arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Elde ettiği bulgular sonucunda algılanan SED ile saldırganlık arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Erkek öğrencilerin, kadın öğrencilerden daha saldırgan olduğunu ve 11. sınıf öğrencilerinin 9. ve 10. sınıf öğrencilerinden daha saldırgan oldukları sonucuna ulaşmıştır.

Erdoğdu (2010) Ankara ilinde 981 öğrenci ile yaptığı çalışmada saldırganlık eğilimleri ile cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi ve kardeş sayısı arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Erkek öğrencilerin, kadın öğrencilerden; 11. ve 9. sınıf öğrencilerinin, 8. sınıf öğrencilerinden daha saldırgan eğilimler gösterdikleri sonucunu bulmuştur. Ayrıca, öğrencilerin SED'leri arttıkça saldırgan eğilimlerinin azaldığı sonucuna ulaşmıştır.

Eroğlu'nun (2009) Konya ilinde 1294'ü lise, 948'i üniversite öğrencisi ile yaptığı çalışmada saldırganlık ile cinsiyet ve SED arasındaki ilişkiyi incelemiştir.

Erkek öğrencilerin, kadın öğrencilerden daha saldırgan oldukları sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca üst SED’de olan öğrencilerin fiziksel saldırganlıklarının alt ve orta SED’de olan öğrencilerden yüksek olduğunu belirtmiştir. Lise düzeyinde SED ile sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke arasında istatistiksel bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM

Çalışmanın bu bölümünde, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile alakalı bilgilerden ve agresif davranışları açıklayan teorilerden yararlanılarak planlanan araştırmanın amacı, bu amaca yönelik yapılacak istatistiksel analizler için gerekli olan veri, veri toplama yöntemleri ve analiz süreçlerine yer verilecektir.

3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Bu çalışma ile çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkilerin incelenmesi amaçlanmıştır. Agresif davranışlar olarak tanımlanan; fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırganlık davranışlarının teker teker veya toplu olarak çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkisinin olup olmadığının araştırıldığı çalışma; hangi demografik özelliklere sahip olan kişilerin daha agresif davranışlar sergilediğini ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinde yüksek puan aldıklarını da ortaya koymaktadır. Çalışmanın örnekleminin geniş olması, altı farklı okulda gerçekleştirilmiş olması, literatürde yer almayan farklı demografik bilgilerin değişkenlerle ilişkilerinin incelenmesi bu çalışmayı önemli kılmaktadır.

3.2. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ

Çalışmanın hipotezleri aşağıdaki gibi belirlenmiştir.

H1: Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık boyutları arasında bir ilişki var mıdır?

H2: Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlığı etkileyen demografik özellikler nelerdir?

3.3. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Bu araştırmada, çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesine yönelik olarak “karşılaştırmalı ilişki tarama modeli” kullanılmıştır.

İki veya daha fazla sayıdaki değişken arasında birlikte değişim olup olmadığını, değişimin derecesini ve yönünü (negatif ve pozitif) belirlemeyi amaçlayan araştırma modelleridir (Karasar, 2009).

3.4. ARAŞTIRMANIN ÖRNEKLEMİ

Araştırmanın örneklemini belirlerken kolay ulaşılabilirlik olması nedeniyle “Amaçlı Örnekleme” yöntemi olan “Tipik Durum Örnekleme” kullanılmıştır. “Tipik Durum Örnekleme”, örneklemin araştırma problemine uygun olarak evrende bulunan çok sayıda durumlardan tipik olan biriyle oluşturulmasıdır (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz, ve Demirel, 2008)

Çalışmaya İstanbul ilinin Bakırköy, Fatih, Karaköy ve Ortaköy semtlerinde özel ortaokul (5,6,7 ve 8. Sınıflar) ve liselerde (9,10,11 ve 12. Sınıflar) öğrenim gören 317’si kadın ve 308’i erkek, 625 öğrenci katılmıştır.

Koç (2004) çocukluk ve ergenlik dönemi yaş aralıklarını belirlemenin güç olduğunu belirtmektedir. Çocukluk ve ergenlik çağı yaş aralıkları kaynaklarda farklı şekillerde belirtilmektedir. Örneğin, Dünya Sağlık Örgütü (WHO) (2018) ergenlik yaşının 10-19 yaşları arasında olduğunu belirtirken, Birleşmiş Milletler Çocuklara

Yardım Fonu (UNICEF) (2018) 18 yaşına kadar her bireyin çocuk olduğunu iddia etmektedir. Koç (2004) ise kadınlar için ergenlik başlarını 11-14 yaşları arasında; erkekler için ergenlik başlarını 13-15 yaşları arasında olduğunu belirtmektedir. Çocukluk ve ergenlik yaşlarının belirli olmaması ve örneklem içerisinde yaşları 10 ila 19 arasında değişen kadın ve erkek öğrenciler bulunması sebebi ile bu çalışmanın başlığı içerisinde örnekleme tarif edebilmek adına “çocuklarda ve ergenlerde” ifadesi kullanılmıştır.

3.5. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Araştırmada veri toplamak amacıyla Qualtrics Anket Oluşturma sistemine aktarılan Kişisel Bilgi Formu, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Türkçe Formu ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır.

Araştırma, okulların bilgisayar odalarında, internet bağlantısı olan bilgisayarlarda gerçekleştirilmiştir. Qualtrics Anket Oluşturma sisteminin sağladığı internet adresleri üzerinden çalışmaya katılım sağlanmıştır. Araştırmacı, araştırma sırasında öğrencilerin yaşayacakları problemleri çözümlenebilmek adına bilgisayar odasında hazır bulunmuştur.

3.5.1. Demografik Bilgi Formu

Katılımcıların sosyo-demografik bilgilerini içeren formda, yaş, cinsiyet, anne-baba eğitim durumu, oyun oynama süreleri, bir ayda oyunlara ortalama harcadıkları para gibi sorular sorulmuştur.

3.5.2. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Türkçe Formu (BPSÖ)

Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (BPSÖ), Buss ve Perry (1992) tarafından Buss-Durkee Düşmanlık Envanteri'nden (BDDE) (Buss ve Durkee, 1957) uyarlanmıştır. Orijinal dili İngilizce olan BPSÖ, 29 maddeden oluşan beş aralıklı (1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 2 = Katılıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum ve 5 = Kesinlikle Katılıyorum) Likert tipi bir ölçektir. Ölçek dört alt boyuttan meydana gelmektedir; Fiziksel saldırganlık alt ölçeği fiziksel zarar verme ile alakalı 9 sorudan,

sözel saldırganlık alt ölçeği sözel olarak zarar verme ile alakalı 5 sorudan, düşmanlık alt ölçeği saldırganlığın bilişsel boyutunu ölçen 8 sorudan ve öfke alt ölçeği ise saldırganlığın duygusal boyutunu ölçen 7 sorudan oluşmaktadır. Ölçeğin iki maddesi ters puanlanmıştır, bu maddeler şunlardır: “Bir insana vurmanın mantıklı bir gerekçesi olamayacağını düşünüyorum.” ve “Sakin yapılı biriyimdir.”. Ölçeğin orijinalinin Cronbach Alpha iç tutarlılıkları; fiziksel saldırganlık alt ölçeği için 0,85; sözel saldırganlık alt ölçeği için 0,72; öfke alt ölçeği 0,83; düşmanlık alt ölçeği için 0,77 ve toplam puan için 0,89’dur. Demirtaş Madran (2012) BPSÖ’yü Türkçe diline uyarlamış, testin dili haricinde testin genelinde veya alt ölçeklerinde değişiklik yapmamıştır. Türkiye’de iki ayrı üniversiteden 220 öğrenciye yapılan geçerlilik ve güvenirlik çalışmaları sonucunda, tüm ölçek için elde edilen Cronbach Alpha iç tutarlılık değeri 0,85; fiziksel saldırganlık için elde edilen Cronbach Alpha iç tutarlılık değeri 0,78; sözel saldırganlık için elde edilen Cronbach Alpha iç tutarlılık değeri 0,48; öfke için elde edilen Cronbach Alpha iç tutarlılık değeri 0,76; düşmanlık için elde edilen Cronbach Alpha iç tutarlılık değeri 0,71 olarak saptanmıştır. Test-tekrar test güvenirlikleri sözel saldırganlık için 0,82; fiziksel saldırganlık için 0,98; öfke için 0,85; düşmanlık için 0,85 ve toplam puan için ise 0,97 olarak saptanmıştır. Test yarılama güvenirliği katsayıları 0,53 ile 0,82 arasında değişmektedir. Ölçüt geçerliği ise Balkaya ve Şahin’in (2003) Çok Boyutlu Öfke Ölçeği’nin “Öfkeyle ilgili davranışlar” alt ölçeği ile gerçekleştirilmiş ve BPSÖ ile arasındaki korelasyon katsayısı $r = 0,49$ ($p < 0,001$) olarak belirlenmiştir.

3.5.3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ) Türkçe dilinde Kaya (2013) tarafından geliştirilmiştir. 142 maddeden oluşan taslak ölçek üç farklı adımda 69 soruya indirilmiş, 327 ortaöğretim öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilen uygulama ve faktör analizleri ile 21 soruluk son halini almıştır. Ölçek beş aralıklı (1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 2 = Katılıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum ve 5 = Kesinlikle Katılıyorum) Likert tipi bir ölçektir. Ölçek üç alt boyuttan meydana gelmektedir; Aksaklıklar alt ölçeği çevrimiçi oyunlar yüzünden kişinin hayatının ne kadar aksadığını ölçen 9 maddeden, Başarı alt ölçeği çevrimiçi oyunları oynayan bireylerin oyun içi başarı hislerini ölçen 8 sorudan ve Ekonomik Kazanç alt ölçeği

ise çevrimiçi oyun oynayan oyuncuların oyunlardan kazanç elde edip etmediklerini ölçen 4 maddeden oluşmaktadır. ÇOBÖ'nün 21 maddelik son halinin Cronbach Alpha tüm test iç tutarlık katsayısı 0,91; Aksaklıklar Alt Ölçeği'nin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0,90 ve Başarı Alt Ölçeği'nin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0,88 ve Ekonomik Kazanç Alt Ölçeği'nin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0,83 olarak tespit edilmiştir. Test-tekrar test güvenilirlikleri aksaklıklar için 0,82; başarı için 0,71; ekonomik kazanç için 0,83; ve toplam puan için ise 0,94 olarak saptanmıştır. Spearman-Brown iki yarı testi güvenilirlikleri; aksaklıklar için 0,91; başarı için 0,88; ekonomik kazanç için 0,88; ve toplam puan için ise 0,94 olarak saptanmıştır.

3.6. KULLANILAN İSTATİSTİKSEL YÖNTEMLER

Çalışmaya katılan 25 öğrenciden elde edilen bilgiler çeşitli sebepler dolayısı ile geçersiz sayılmıştır. 7 katılımcı çalışmayı yarıda bıraktığı için, 6 katılımcı “Bir günde kaç saat oyun oynuyorsunuz?” sorusuna imkânsız olan 24 saatten fazla süre yazdıkları için. 6 katılımcı “Bir haftada kaç saat oyun oynuyorsunuz?” sorusuna imkânsız olan 168 saatten fazla süre yazdıkları için, 1 katılımcı ise yaşını 25 olarak belirttiği için cevapları geçersiz sayılmıştır. Ayrıca elde edilen veriler içerisindeki uç değerleri tespit etmek açısından ölçek toplam puanlarının ve ölçek alt boyutları toplam puanlarının Mahalanobis Uzaklıkları inceleniş ve kritik değer olan ± 2 değerinden büyük olduğu görülen 5 kişi uç nokta olarak saptanmıştır. Bu kişilerin verileri çalışmadan çıkartılmıştır.

Çalışmada, öncelikle örneklemin sosyo-demografik değişkenler açısından dağılımı belirlenmiş; ölçek toplam puanları ve alt boyut puanları hesaplanmış ve elde edilen bu puanların belirli demografik değişkenlere göre istatistiki olarak farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için gerekli testler yapılmıştır. Yapılacak analizler öncesinde ölçekler ve alt boyutları toplam puanlarının normal dağılım varsayımı test edilmiştir. Her iki ölçek toplam puanlarının ortalamalarının ve her iki ölçeğe ait alt boyutların toplam puanlarının aritmetik ortalama ve medyanlarının birbirine yakın çıkması, çeyrekler arası aralık “interquartile range’lerinin” standart sapmaya bölümünün yaklaşık 1,3 civarında olması ve gerekli uç değer analizlerinin yapılmış

olması ve ayrıca gözlem sayısının yeterli olması sebebiyle dağılımların normal dağılımlı olduğu varsayılmıştır. Ölçek ve alt boyut toplam puanlarının normal dağılım varsayılması sonucu parametrik hipotez testleri kullanılmıştır. Elde edilen puanların iki kategorili bir değişkene göre farklılaşmasının incelendiği durumlarda, normal dağılım koşuluyla Bağımsız Örneklem t-Testi, ikiden fazla kategorisi olan değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesinde; örneklemin normal dağılım göstermesi, örneklem biribirinden bağımsız olması ve populasyon varyanslarının eşit olması koşuluyla, Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA), farklılık elde edildiğindeyse farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığının belirlenmesi için Tukey (Post Hoc) testi çoklu karşılaştırma yöntemi; örneklemin normal dağılım göstermesi, örneklem varyanslarının eşit olmaması durumunda Welch Testi, farklılık elde edildiğindeyse farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığının belirlenmesi için Tamhane'nin T2 testi (Post Hoc) çoklu karşılaştırma yöntemi kullanılmıştır. Puanlar arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığının belirlenmesinde ise Pearson Korelasyon Analizi tercih edilmiştir. Çalışma boyunca anlamlılık seviyesi 0,05 olarak kabul edilmiştir.

BULGULAR

Bu bölümde, araştırma sonucunda elde edilen istatistiki sonuçlara yer verilecektir. Bu sonuçlar; araştırmaya katılan kişilerin sosyo-demografik özelliklerinin frekans dağılımları ve yüzdeleri, sosyo-demografik değişkenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık toplam puanlarında ve alt boyut toplam puanlarında değişime sebep olup olmadığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık toplam puanları ile alt boyut puanları arasında ilişki olup olmadığını gösteren sonuçlar olarak sunulmuştur. Tablo 1.'de örneklemin sosyo-demografik değişkenler açısından dağılımı gösterilmektedir.

Tablo 3. Örneklemin Sosyo-Demografik Değişkenler Açısından Dağılımı

Değişkenler		Kişi Sayısı (n)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Kadın	317	50,7
	Erkek	308	49,3
Algılanan Ekonomik Durum	Kötü	11	1,8
	Orta	401	64,2
	İyi	213	34,1
Sınıf	5. Sınıf	56	9
	6. Sınıf	56	9
	7. Sınıf	32	5,1
	8. Sınıf	71	11,4
	9. Sınıf	126	20,2
	10. Sınıf	107	17,1
	11. Sınıf	84	13,4
	12. Sınıf	93	14,9
Annesinin Eğitim Durumu	Okul Mezunu Değil	9	1,4
	İlkokul	85	13,6
	Ortaokul	128	20,5
	Lise	194	31
	Üniversite	132	21,1
	Lisansüstü	31	5
	Bilmiyorum	46	7,4
Babasının Eğitim Durumu	Okul Mezunu Değil	11	1,8
	İlkokul	141	22,6
	Ortaokul	192	30,7
	Lise	134	21,4
	Üniversite	75	12
	Lisansüstü	14	2,2
	Bilmiyorum	58	9,3
Evinde Kendine Ait Odası Olması	Evet	571	91,4
	Hayır	54	8,6
Evinde Bilgisayar Olması	Evet	571	91,4
	Hayır	54	8,6
Şahsi Bilgisayarı Olması	Evet	375	60
	Hayır	250	40
Evinde İnternet Bağlantısı Olması	Evet	610	97,6
	Hayır	15	2,4
Akıllı Telefonu Olması	Evet	588	94,1
	Hayır	37	5,9
Oyun Konsolu Olması	Evet	299	47,8
	Hayır	326	52,2
Odasında Televizyon Olması	Evet	183	29,3
	Hayır	442	70,7
Tercih Ettiği Oyun Oynama	Çevrimiçi	331	53

Şekli	Çevrimdışı	128	20,5
	Oyun Oynamıyorum	166	26,6
Oyun Oynamak İçin Tercih Edilen Platform	Bilgisayar	164	26,2
	Telefon	228	36,5
	Tablet	52	8,3
	Oyun Konsolu	125	20
	Hiçbiri	56	9
Ailesinin Oynadığı Oyunları Biliyor Olması	Evet	415	66,4
	Hayır	72	11,5
	Fikrim Yok	132	22,1
Toplam		625	100

Çalışmaya 317'si (%50,7) kadın, 308'i (%49,3) erkek olmak üzere toplam 625 kişi katılmıştır. Katılımcıların algılanan ekonomik durumlarına bakıldığında; 11'inin (%1,8) kendi ekonomik durumlarını “Kötü”, 401'inin (%64,2) kendi ekonomik durumlarını “Orta” ve 213'ünün (%34,1) kendi ekonomik durumlarını “İyi” olarak tanımladıkları görülmektedir. 625 katılımcının 56'sı (%9) 5. Sınıf, 56'sı (%9) 6. Sınıf, 32'si (%5,1) 7. Sınıf, 71'i (11,4) 8. Sınıf, 126'sı (20,2) 9. Sınıf, 107'si (17,1) 10. Sınıf, 84'ü (%13,4) 11. Sınıf ve 93'ü (%14,9) ise 12. Sınıftır.

Katılımcılara annelerinin eğitim durumu sorulduğunda 9'u (%1,4) okul mezunu değil, 85'i (%13,6) ilkokul, 128'i (%20,5) ortaokul, 194'ü (%31) lise, 132'si (%21,1) üniversite, 31'i (%5) lisansüstü olduğunu belirtirken, 46'sı (%7,4) bilmiyorum demiştir.

Katılımcılara babalarının eğitim durumu sorulduğunda ise 11'i (%1,8) okul mezunu değil, 141'i (%22,6) ilkokul, 192'si (%30,7) ortaokul, 134'ü (%21,4) lise, 75'i (%12) üniversite, 14'ü (%2,2) lisansüstü olduğunu belirtirken, 58'i (%9,3) bilmiyorum demiştir.

Katılımcılara kendilerine ait odalarının olup olmadığı sorulduğunda, 571'inin (%91,4) “Evet”, 54'ünün (%8,6) “Hayır” dediği görülmektedir. Katılımcıların 571'inin (%91,4) evinde bilgisayar olduğu görülürken, 54'nün (%8,6) evinde ise bilgisayar olmadığı görülmüştür. Şahsi bilgisayarları olanların sayısı 375 (%60) iken, şahsi bilgisayar olmayanların sayısının ise 250 (%40) olduğu görülmektedir. Evlerinde internet bağlantısı olup olmaması durumuna bakıldığında ise 610 (%97,6)

katılımcının “Evet”, 15’inin (%2,4) “Hayır” yanıtını verdiği görülmektedir. Katılımcılardan 588’inin (%94,1) akıllı telefonunun olduğu görülürken, 37’sinin (%5,9) akıllı telefonu olmadığı görülmektedir. Katılımcılara oyun konsollarının olup olmadığı sorulduğunda ise, 299’u (%47,8) “Evet” yanıtını verirken, 326’sı (%52,2) “Hayır” yanıtını vermiştir.

Katılımcıların tercih ettikleri oyun oynama şekillerine bakıldığında; çevrimiçi oyun oynamayı tercih edenlerin sayısının 331 (%53), çevrimdışı oyun oynamayı tercih edenlerin sayısının 128 (%20,5), “Oyun Oynamıyorum” diyenlerin sayısının 166 (%26,6) olduğu görülmektedir.

Katılımcıların oyun oynamak için tercih ettikleri platformlara bakıldığında 164’ünün (%26,2) bilgisayar, 228’inin (%36,5) telefon, 52’sinin (%8,3) tablet, 125’inin (%20) oyun Konsolu, 56’sının (%9) ise hiçbiri olarak belirttikleri görülmektedir.

Katılımcıların 415’i (%66,4) ailesinin oynadıkları oyunları biliyor olduğunu ifade ederken, 72’sinin (%11,5) ailesinin oynadıkları oyunları bilmediği, 132’si (%22,1) ise fikri olmadığı belirtilmiştir. (Bkz. Tablo. 3)

Tablo 4. Örneklemin Sosyodemografik Değişkenler Açısından Dağılımı 2

Değişkenler	n	En Küçük	En Büyük	\bar{x}	ss
Yaş	625	10	19	14,61	2,26
Aralıksız Oyun Oynama Süresi (Temel İhtiyaç Süreleri Çıkartıldığında) (saat)	625	0	105	3,74	8,36
Ev Nüfusu	625	2	12	3,93	0,99
Günlük Oyun Oynama Süresi (saat)	625	0	15	2,69	2,47
Haftalık Oyun Oynama Süresi (saat)	625	0	85	14,69	13,96
Bir Ayda Oyunlara Harcanan Para (TL)	625	0	1020	20,51	74,45

Araştırmada yer alan yaş ve bazı demografik veriler için en küçük, en büyük değerleri, ortalama ve standart sapmalarının belirlenmesi için betimleyici istatistik tablosu yapılmıştır. Yapılan analiz sonucunda yaş 10-19 yaş aralığında (\bar{x} =14,61±2,26 yıl) bulunmuştur. Aralıksız oyun oynama süresi 0-105 saat aralığında (\bar{x} =3,74±8,36 saat), ev nüfusu 2-12 aralığında (\bar{x} =3,93±0,99 kişi), günlük oyun oynama süresi 0-15 saat aralığında (\bar{x} =2,69±2,47 saat), haftalık oyun oynama süresi 0-85 saat aralığında (\bar{x} =14,69±19,69 saat) ve bir ayda oyunlara harcanan para 0-1020 TL aralığında (\bar{x} =20,51±74,45 TL) bulunmuştur. (Bkz. Tablo. 4)

Tablo 5. BPSÖ İçin Geçerlik Analizi Sonuçları

Maddeler	Madde Çıkartıldığında Ölçek Ortalaması	Madde Çıkartıldığında Ölçek Varyansı	Madde-Ölçek Toplam Korelasyonu	Madde Çıkartıldığında Ölçek Alpha'sı
Madde 1	77,09	273,406	,525	,868
Madde 2	77,04	270,813	,549	,867
Madde 3	76,51	281,305	,319	,873
Madde 4	75,50	292,177	,089	,877
Madde 5	77,25	269,586	,543	,867
Madde 6	76,76	282,159	,333	,872
Madde 7	76,44	274,372	,437	,870
Madde 8	77,56	272,222	,562	,867
Madde 9	76,90	277,354	,409	,871
Madde 10	76,26	282,841	,257	,875
Madde 11	77,82	278,937	,418	,870
Madde 12	76,54	288,637	,135	,877
Madde 13	77,13	270,788	,539	,867
Madde 14	76,23	282,428	,296	,873
Madde 15	77,17	276,393	,380	,871
Madde 16	77,08	283,377	,238	,875
Madde 17	76,26	276,684	,419	,870
Madde 18	77,11	270,164	,591	,866
Madde 19	76,26	275,732	,472	,869
Madde 20	76,58	282,552	,279	,874
Madde 21	77,02	285,687	,269	,874
Madde 22	76,23	273,243	,483	,869
Madde 23	76,54	266,800	,597	,865
Madde 24	77,23	278,970	,393	,871
Madde 25	77,12	270,738	,583	,866
Madde 26	76,98	282,522	,272	,874
Madde 27	77,39	275,994	,459	,869

Madde 28	77,12	271,353	,524	,868
Madde 29	77,75	275,283	,524	,868

Yapılan geçerlik analizi sonucunda Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği için 0,87 değerinde Cronbach Alfa katsayısı bulunmuştur. (Bkz. Tablo. 5)

Tablo 6. Fiziksel Saldırganlık Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları

Maddeler	Madde Çıkartıldığında Ölçek Ortalaması	Madde Çıkartıldığında Ölçek Varyansı	Madde-Ölçek Toplam Korelasyonu	Madde Çıkartıldığında Ölçek Alpha'sı
Madde 2	18,88	43,408	,627	,803
Madde 5	19,10	45,228	,472	,822
Madde 8	19,40	45,433	,553	,812
Madde 11	19,66	48,041	,416	,826
Madde 13	18,98	42,823	,651	,800
Madde 16	18,92	47,006	,377	,833
Madde 22	18,08	43,944	,582	,809
Madde 25	18,96	43,716	,648	,802
Madde 29	19,59	46,515	,530	,815

Yapılan geçerlik analizi sonucunda Fiziksel Saldırganlık alt ölçeği için 0,83 değerinde Cronbach Alfa katsayısı bulunmuştur. (Bkz. Tablo. 6)

Tablo 7. Öfke Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları

Maddeler	Madde Çıkartıldığında Ölçek Ortalaması	Madde Çıkartıldığında Ölçek Varyansı	Madde-Ölçek Toplam Korelasyonu	Madde Çıkartıldığında Ölçek Alpha'sı
Madde 1	17,14	22,779	,553	,671
Madde 9	16,95	23,970	,418	,702
Madde 12	16,59	27,768	,098	,772
Madde 18	17,16	22,074	,600	,658
Madde 19	16,30	24,577	,392	,708
Madde 23	16,59	21,515	,557	,666
Madde 28	17,17	22,582	,503	,681

Yapılan geçerlik analizi sonucunda Öfke alt ölçeği için 0,73 değerinde Cronbach Alfa katsayısı bulunmuştur. (Bkz. Tablo. 7)

Tablo 8. Düşmanlık Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları

Maddeler	Madde Çıkartıldığında Ölçek Ortalaması	Madde Çıkartıldığında Ölçek Varyansı	Madde-Ölçek Toplam Korelasyonu	Madde Çıkartıldığında Ölçek Alpha'sı
Madde 3	20,76	26,486	,365	,641
Madde 6	21,02	26,609	,409	,633
Madde 7	20,70	25,410	,390	,635
Madde 10	20,51	26,930	,287	,660
Madde 15	21,42	26,136	,318	,654
Madde 17	20,52	25,676	,415	,629
Madde 20	20,84	26,198	,372	,640
Madde 26	21,23	26,224	,356	,643

Yapılan geçerlik analizi sonucunda Düşmanlık alt ölçeği için 0,68 değerinde Cronbach Alfa katsayısı bulunmuştur. (Bkz. Tablo. 8)

Tablo 9. Sözel Saldırganlık Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları

Maddeler	Madde Çıkartıldığında Ölçek Ortalaması	Madde Çıkartıldığında Ölçek Varyansı	Madde-Ölçek Toplam Korelasyonu	Madde Çıkartıldığında Ölçek Alpha'sı
Madde 4	10,55	8,527	,177	,471
Madde 14	11,27	7,102	,292	,399
Madde 21	12,06	8,313	,191	,464
Madde 24	12,28	7,086	,313	,383
Madde 27	12,43	7,031	,308	,387

Yapılan geçerlik analizi sonucunda Sözel Saldırganlık alt ölçeği için 0,48 değerinde Cronbach Alfa katsayısı bulunmuştur. (Bkz. Tablo. 9)

Tablo 10. ÇOBÖ için Geçerlik Analizi Sonuçları

Maddeler	Madde Çıkartıldığında Ölçek Ortalaması	Madde Çıkartıldığında Ölçek Varyansı	Madde-Ölçek Toplam Korelasyonu	Madde Çıkartıldığında Ölçek Alpha'sı
Madde 1	46,62	316,743	,586	,933
Madde 2	45,14	302,639	,673	,931
Madde 3	46,22	309,313	,639	,932
Madde 4	45,63	300,301	,751	,930
Madde 5	46,57	312,322	,641	,932
Madde 6	46,79	316,531	,579	,933
Madde 7	46,90	320,770	,547	,933
Madde 8	45,34	298,293	,736	,930
Madde 9	46,45	314,274	,557	,933
Madde 10	45,87	303,766	,710	,930
Madde 11	46,57	313,629	,550	,933
Madde 12	43,76	353,983	-,420	,944
Madde 13	45,65	299,334	,743	,930
Madde 14	46,54	311,582	,643	,932
Madde 15	46,78	317,036	,603	,933
Madde 16	45,66	300,896	,715	,930
Madde 17	46,61	310,718	,664	,931
Madde 18	45,79	300,910	,742	,930
Madde 19	45,44	298,634	,732	,930
Madde 20	46,50	312,590	,592	,933
Madde 21	46,64	310,166	,673	,931

Yapılan geçerlik analizi sonucunda Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği için 0,94 değerinde Cronbach Alfa katsayısı bulunmuştur. (Bkz. Tablo. 10)

Tablo 11. Aksaklık Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları

Maddeler	Madde Çıkartıldığında Ölçek Ortalaması	Madde Çıkartıldığında Ölçek Varyansı	Madde-Ölçek Toplam Korelasyonu	Madde Çıkartıldığında Ölçek Alpha'sı
MADDE 1	17,29	39,780	,678	,817
MADDE 3	16,89	38,896	,590	,826
MADDE 5	17,24	37,932	,748	,808
MADDE 7	17,58	41,401	,638	,822
MADDE 9	17,13	40,300	,530	,832
MADDE 12	14,43	55,614	-,453	,898

MADDE 14	17,22	37,981	,724	,810
MADDE 17	17,29	37,894	,731	,809
MADDE 21	17,32	37,351	,766	,805

Yapılan geçerlik analizi sonucunda Aksaklık alt ölçeği için 0,85 değerinde Cronbach Alfa katsayısı bulunmuştur. (Bkz. Tablo. 11)

Tablo 12. Başarı Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları

Maddeler	Madde Çıkartıldığında Ölçek Ortalaması	Madde Çıkartıldığında Ölçek Varyansı	Madde-Ölçek Toplam Korelasyonu	Madde Çıkartıldığında Ölçek Alpha'sı
MADDE 2	19,24	81,344	,779	,932
MADDE 4	19,73	81,916	,793	,931
MADDE 8	19,44	79,760	,816	,929
MADDE 10	19,97	84,635	,713	,937
MADDE 13	19,75	81,623	,773	,933
MADDE 16	19,75	81,436	,785	,932
MADDE 18	19,89	81,792	,802	,931
MADDE 19	19,54	79,794	,818	,929

Yapılan geçerlik analizi sonucunda Başarı alt ölçeği için 0,94 değerinde Cronbach Alfa katsayısı bulunmuştur. (Bkz. Tablo. 12)

Tablo 13. Ekonomik Kazanç Alt Ölçeği için Geçerlik Analizi Sonuçları

Maddeler	Madde Çıkartıldığında Ölçek Ortalaması	Madde Çıkartıldığında Ölçek Varyansı	Madde-Ölçek Toplam Korelasyonu	Madde Çıkartıldığında Ölçek Alpha'sı
MADDE 6	5,27	9,300	,730	,753
MADDE 11	5,05	8,628	,675	,776
MADDE 15	5,26	10,062	,652	,788
MADDE 20	4,98	9,363	,586	,817

Yapılan geçerlik analizi sonucunda Ekonomik kazanç alt ölçeği için 0,83 değerinde Cronbach Alfa katsayısı bulunmuştur. (Bkz. Tablo. 13)

Tablo 14. Araştırma Bağımlı Değişkenleri İçin Betimleyici İstatistikler

Değişkenler	n	En Küçük Değeri	En Büyük Değeri	\bar{x}	ss
Fiziksel Saldırganlık Toplam Puanı	625	9,00	45,00	21,45	7,48
Öfke Toplam Puanı	625	7,00	35,00	19,65	5,54
Düşmanlık Toplam Puanı	625	8,00	40,00	23,86	5,72
Sözel Saldırganlık Toplam Puanı	625	5,00	24,00	14,65	3,24
Saldırganlık Toplam Puanı	625	35,00	139,00	79,60	17,21
Aksaklık Toplam Puanı	625	12,00	45,00	19,05	7,12
Başarı Toplam Puanı	625	8,00	40,00	22,47	10,28
Ekonomik Kazanç Toplam Puanı	625	4,00	20,00	6,85	3,96
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Toplam Puanı	625	25,00	105,00	48,37	18,48

Araştırmada yer alan ölçekler ve alt boyutlarının katılımcı sayıları, en küçük, en büyük değerleri, ortalama ve standart sapmalarının belirlenmesi için betimleyici istatistik tablosu yapılmıştır. (Bkz. Tablo 14)

BPSÖ alt boyutları olan fiziksel saldırganlık boyutu toplam puanı 9-45 puan aralığında ($\bar{x} = 21,45 \pm 7,48$ puan), öfke boyutu toplam puanı 7-35 puan aralığında ($\bar{x} = 19,65 \pm 5,54$ puan), düşmanlık boyutu toplam puanı 8-40 puan aralığında ($\bar{x} = 23,86 \pm 5,72$ puan), sözel saldırganlık boyutu toplam puanı 5-24 puan aralığında ($\bar{x} = 14,65 \pm 3,24$ puan) ve ölçek toplam puanını gösteren saldırganlık toplam puanı ise 35-139 puan aralığında ($\bar{x} = 79,60 \pm 17,21$ puan) bulunmuştur.

ÇOBÖ ölçeği alt boyutları olan aksaklık boyutu toplam puanı 12-45 puan aralığında ($\bar{x} = 19,05 \pm 7,12$ puan), başarı boyutu toplam puanı 8-40 puan aralığında ($\bar{x} = 22,47 \pm 10,28$ puan), ekonomik kazanç boyutu toplam puanı 4-20 puan aralığında ($\bar{x} = 6,85 \pm 3,96$ puan), ve ölçek toplam puanını gösteren çevrimiçi oyun bağımlılığı

toplam puanı ise 25-105 puan aralığında ($\bar{x} = 48,37 \pm 18,48$) bulunmuştur. (Bkz. Tablo. 14)

Tablo 15. Araştırmada Kullanılan Ölçekler ve Alt Boyutları için Korelasyon Analizi Sonuçları

Değişkenler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1.Yaşınız	1													
2.Ev Nüfusu	,037	1												
3.Günlük Oyun Oynama Süresi (saat)	,107**	,013	1											
4.Haftalık Oyun Oynama Süresi (saat)	,146**	-,027	,608**	1										
5.Harcanan Para (TL)	-,094*	-,099*	,079*	,136**	1									
6.Aralıksız Oyun Oynama Süresi (Saat)	,064	,011	,140**	,159**	,092*	1								
7.Fiziksel Saldırganlık Puanı	,079*	-,038	,114**	,152**	,100*	,108**	1							
8.Öfke Puanı	,147**	-,025	,132**	,137**	,026	,048	,622**	1						
9.Düşmanlık Puanı	-,009	-,093*	,060	,057	,010	-,031	,376**	,498**	1					
10.Sözel Saldırganlık Puanı	,234**	-,072	,048	,120**	,013	,101*	,402**	,463**	,400**	1				
11.Saldırganlık Puanı	,123**	-,069	,121**	,152**	,058	,071	,836**	,845**	,731**	,645**	1			
12.Aksaklık Puanı	-,018	-,040	,257**	,255**	,185**	,219**	,426**	,244**	,175**	,175**	,355**	1		
13.Başarı Puanı	-,190**	-,072	,197**	,180**	,164**	,125**	,346**	,124**	,168**	,102*	,265**	,609**	1	
14.Ekonomik Kazanç Puanı	-,115**	-,050	,110**	,143**	,253**	,118**	,343**	,144**	,068	,118**	,240**	,625**	,555**	1
15.Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	-,138**	-,066	,232**	,229**	,217**	,179**	,430**	,194**	,176**	,149**	,336**	,858**	,910**	,764**

*p<0,05; **p<0,01

Çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ile yaş arasında ($r=-0,14$; $p<0,01$) negatif ve düşük düzeyde, günlük oyun oynama süresi arasında ($r=0,23$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, haftalık oyun oynama süresi arasında ($r=0,23$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, harcanan para arasında ($r=0,22$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, aralıksız oyun oynama süresi arasında ($r=0,18$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, fiziksel saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,43$; $p<0,01$) pozitif ve orta düzeyde, öfke toplam puanı arasında ($r=0,20$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, düşmanlık toplam puanı arasında ($r=0,18$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, sözel saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,15$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,34$; $p<0,01$) pozitif ve orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Yaş azaldıkça, çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı artacak veya yaş arttıkça çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı azalacaktır. Ayrıca, çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı arttıkça; günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi, harcanan para, aralıksız oyun oynama süresi, fiziksel saldırganlık toplam puanı, öfke toplam puanı, düşmanlık toplam puanı, sözel saldırganlık toplam puanı ve saldırganlık toplam puanı da artacaktır veya çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı azaldıkça; günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi, harcanan para, aralıksız oyun oynama süresi, fiziksel saldırganlık toplam puanı, öfke toplam puanı, düşmanlık toplam puanı, sözel saldırganlık toplam puanı, saldırganlık toplam puanı da azalacaktır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ile ev nüfusu ($r=-0,07$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Ekonomik kazanç toplam puanı ile yaş arasında ($r=-0,12$; $p<0,01$) negatif ve düşük düzeyde, günlük oyun oynama süresi arasında ($r=0,11$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, haftalık oyun oynama süresi arasında ($r=0,14$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, harcanan para arasında ($r=0,25$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, aralıksız oyun oynama süresi arasında ($r=0,12$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, fiziksel saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,34$; $p<0,01$) pozitif ve orta düzeyde, öfke toplam puanı arasında ($r=0,14$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, sözel saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,12$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,24$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde

istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ekonomik kazanç toplam puanı arttıkça; günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi, harcanan para, aralıksız oyun oynama süresi, fiziksel saldırganlık toplam puanı, öfke toplam puanı, sözel saldırganlık toplam puanı, saldırganlık toplam puanı da artacaktır veya ekonomik kazanç toplam puanı azaldıkça; günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi, harcanan para, aralıksız oyun oynama süresi, fiziksel saldırganlık toplam puanı, öfke toplam puanı, sözel saldırganlık toplam puanı, saldırganlık toplam puanı da azalacaktır. Ayrıca yaş arttıkça ekonomik kazanç toplam puanı azalacak veya yaş azaldıkça ekonomik kazanç toplam puanı artacaktır. Ekonomik kazanç toplam puanı ile ev nüfusu ($r=-0,05$; $p>0,05$) ve düşmanlık toplam puanı arasında ($r=0,07$; $p>0,05$) istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Başarı toplam puanı ile yaş arasında ($r=-0,19$; $p<0,01$) negatif ve düşük düzeyde, günlük oyun oynama süresi arasında ($r=0,20$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, haftalık oyun oynama süresi arasında ($r=0,18$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, harcanan para arasında ($r=0,16$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, aralıksız oyun oynama süresi arasında ($r=0,13$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, fiziksel saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,35$; $p<0,01$) pozitif ve orta düzeyde, öfke toplam puanı arasında ($r=0,12$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, düşmanlık toplam puanı arasında ($r=0,17$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, sözel saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,10$; $p<0,05$) pozitif ve düşük düzeyde, saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,27$; $p<0,01$) pozitif ve orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Başarı toplam puanı arttıkça; yaş, günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi, harcanan para, aralıksız oyun oynama süresi, fiziksel saldırganlık toplam puanı, öfke toplam puanı, düşmanlık toplam puanı, sözel saldırganlık toplam puanı, saldırganlık toplam puanı da artacaktır veya başarı toplam puanı azaldıkça; yaş, günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi, harcanan para, aralıksız oyun oynama süresi, fiziksel saldırganlık toplam puanı, öfke toplam puanı, düşmanlık toplam puanı, sözel saldırganlık toplam puanı, saldırganlık toplam puanı da azalacaktır. Başarı toplam puanı ile ev nüfusu ($r=-0,07$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Aksaklık toplam puanı ile günlük oyun oynama süresi arasında ($r=0,28$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, haftalık oyun oynama süresi arasında ($r=0,26$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, harcanan para arasında ($r=0,19$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, aralıksız oyun oynama süresi arasında ($r=0,22$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, fiziksel saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,43$; $p<0,01$) pozitif ve orta düzeyde, öfke toplam puanı arasında ($r=0,24$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, düşmanlık toplam puanı arasında ($r=0,18$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, sözel saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,18$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,36$; $p<0,01$) pozitif ve orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Aksaklık toplam puanı arttıkça; günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi, harcanan para, aralıksız oyun oynama süresi, fiziksel saldırganlık toplam puanı, öfke toplam puanı, düşmanlık toplam puanı, sözel saldırganlık toplam puanı ve saldırganlık toplam puanı da artacaktır veya aksaklık toplam puanı azaldıkça; günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi, harcanan para, aralıksız oyun oynama süresi, fiziksel saldırganlık toplam puanı, öfke toplam puanı, düşmanlık toplam puanı, sözel saldırganlık toplam puanı ve saldırganlık toplam puanı da azalacaktır. Aksaklık toplam puanı ile yaş ($r=-0,02$; $p>0,05$) ve ev nüfusu ($r=0,04$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Saldırganlık toplam puanı ile yaş arasında ($r=0,12$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, günlük oyun oynama süresi arasında ($r=0,12$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, haftalık oyun oynama süresi arasında ($r=0,15$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Saldırganlık toplam puanı arttıkça; yaş, günlük oyun oynama süresi ve haftalık oyun oynama süresi de artacak veya saldırganlık toplam puanı azaldıkça; yaş, günlük oyun oynama süresi ve haftalık oyun oynama süresi de azalacaktır. Saldırganlık toplam puanı ile ev nüfusu ($r=-0,07$; $p>0,05$), harcanan para ($r=0,06$; $p>0,05$) ve aralıksız oyun oynama süresi ($r=-0,07$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Sözel saldırganlık toplam puanı ile yaş arasında ($r=0,23$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, haftalık oyun oynama süresi arasında ($r=0,12$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, aralıksız oyun oynama süresi arasında ($r=0,10$; $p<0,05$) pozitif ve

düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Sözel saldırganlık toplam puanı arttıkça; yaş, haftalık oyun oynama süresi ve aralıksız oyun oynama süresi de artmakta veya sözel saldırganlık toplam puanı azaldıkça; yaş, haftalık oyun oynama süresi ve aralıksız oyun oynama süresi de azalmaktadır. Sözel saldırganlık toplam puanı ile ev nüfusu ($r=-0,07$; $p>0,05$), günlük oyun oynama süresi ($r=0,05$; $p>0,05$) ve harcanan para ($r=0,01$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Düşmanlık toplam puanı ile ev nüfusu arasında ($r=0,09$; $p<0,05$) pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ev nüfusu arttıkça düşmanlık toplam puanı artacak veya ev nüfusu azaldıkça; düşmanlık toplam puanı azalacaktır. Düşmanlık toplam puanı ile yaş ($r=-0,09$; $p>0,05$), günlük oyun oynama süresi ($r=0,06$; $p>0,05$), haftalık oyun oynama süresi ($r=0,06$; $p>0,05$), harcanan para ($r=0,10$; $p>0,05$) ve aralıksız oyun oynama süresi ($r=-0,03$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Öfke toplam puanı ile yaş arasında ($r=0,15$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, günlük oyun oynama süresi arasında ($r=0,13$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, haftalık oyun oynama süresi arasında ($r=0,14$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Öfke toplam puanı arttıkça; yaş, haftalık oyun oynama süresi ve aralıksız oyun oynama süresi de artmakta veya öfke toplam puanı azaldıkça; yaş, haftalık oyun oynama süresi ve aralıksız oyun oynama süresi de azalmaktadır. Öfke toplam puanı ile ev nüfusu ($r=-0,03$; $p>0,05$), harcanan para ($r=0,03$; $p>0,05$) ve aralıksız oyun oynama süresi ($r=0,05$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Fiziksel saldırganlık toplam puanı ile yaş arasında ($r=0,08$; $p<0,05$) pozitif ve düşük düzeyde, günlük oyun oynama süresi arasında ($r=0,11$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, haftalık oyun oynama süresi arasında ($r=0,15$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, harcanan para arasında ($r=0,10$; $p<0,05$) pozitif ve düşük düzeyde, aralıksız oyun oynama süresi arasında ($r=0,11$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Fiziksel saldırganlık toplam puanı arttıkça; yaş, günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi, harcanan

para ve aralıksız oyun oynama süresi de artacaktır veya fiziksel saldırganlık toplam puanı azaldıkça; yaş, günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi, harcanan para ve aralıksız oyun oynama süresi de azalacaktır. Fiziksel saldırganlık toplam puanı ile ev nüfusu ($r=-0,04$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Aralıksız oyun oynama süresi ile günlük oyun oynama süresi arasında ($r=0,14$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, haftalık oyun oynama süresi arasında ($r=0,16$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, harcanan para arasında ($r=0,09$; $p<0,05$) pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Aralıksız oyun oynama süresi arttıkça; günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi ve harcanan para da artacaktır veya aralıksız oyun oynama süresi azaldıkça; günlük oyun oynama süresi, haftalık oyun oynama süresi ve harcanan para da azalacaktır. Aralıksız oyun oynama süresi puanı ile yaş ($r=0,07$; $p>0,05$) ve ev nüfusu ($r=0,01$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Harcanan para ile yaş arasında ($r=-0,09$; $p<0,05$) negatif ve düşük düzeyde, ev nüfusu arasında ($r=-0,10$; $p<0,05$) negatif ve düşük düzeyde, haftalık oyun oynama süresi arasında ($r=0,14$; $p<0,05$) pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Yaş, ev nüfusu azaldıkça; harcanan para azalacak veya yaş, ev nüfusu arttıkça; harcanan para artacaktır. Ayrıca, harcanan para arttıkça haftalık oyun oynama süresi artacak veya harcanan para azaldıkça haftalık oyun oynama süresi de azalacaktır.

Haftalık oyun oynama süresi ile yaş arasında ($r=0,15$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde, günlük oyun oynama süresi arasında ($r=0,61$; $p<0,01$) pozitif ve orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Haftalık oyun oynama süresi arttıkça yaş ve günlük oyun oynama süresi artacak veya haftalık oyun oynama süresi azaldıkça yaş ve günlük oyun oynama süresi azalacaktır. Haftalık oyun oynama süresi puanı ile ev nüfusu ($r=-0,03$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Günlük oyun oynama süresi ile yaş arasında ($r=0,11$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki

bulunmuştur. Yaş arttıkça günlük oyun oynama süresi artacak veya yaş azaldıkça günlük oyun oynama süresi azalacaktır. Günlük oyun oynama süresi puanı ile ev nüfusu ($r=0,13$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Ev nüfusu ile yaş arasında ($r=0,04$; $p>0,05$) istatistiksel olarak anlamlı bir korelasyon bulunamamıştır ($p>0,05$).

Tablo 16. Cinsiyet Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi

Değişkenler		Cinsiyet	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Kadın	317	19,22	7,26	-7,924	623	,000**	
		Erkek	308	23,74	7,01				
	Öfke Puanı	Kadın	317	19,65	5,78	,001	623	,999	
		Erkek	308	19,65	5,30				
	Düşmanlık Puanı	Kadın	317	24,04	5,80	,827	623	,408	
		Erkek	308	23,67	5,64				
	Sözel Saldırganlık Puanı	Kadın	317	14,49	3,34	-1,244	623	,214	
		Erkek	308	14,81	3,14				
	Sadırganlık Puanı	Kadın	317	77,40	17,97	-3,269	623	,001**	
		Erkek	308	81,87	16,11				
	ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Kadın	317	16,19	5,04	-11,099	623	,000**
			Erkek	308	21,99	7,72			
Başarı Puanı		Kadın	317	17,59	9,53	-13,770	623	,000**	
		Erkek	308	27,50	8,44				
Ekonomik Kazanç Puanı		Kadın	317	5,18	2,35	-11,757	623	,000**	
		Erkek	308	8,58	4,51				
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı		Kadın	317	38,96	14,64	-15,097	623	,000**	
		Erkek	308	58,07	16,96				

* $p<0,05$; ** $p<0,01$

Cinsiyetin ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyut toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı bağımsız örnek t testi ile incelenmiştir.

Kadın ve erkeklerin fiziksel saldırganlık ($t(623)=-7,924$; $p<0,01$), aksaklık ($t(623)= -11,099$; $p<0,01$), başarı ($t(623)= -13,770$; $p<0,01$), ekonomik kazanç ($t(623)= -11,757$; $p<0,01$) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ($t(623)= -15,097$; $p<0,01$) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Erkeklerin fiziksel saldırganlık, aksaklık, başarı, ekonomik kazanç ve çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması kadınlardan yüksektir. Kadın ve erkeklerin; öfke ($t(623)=0,001$; $p>0,05$), düşmanlık ($t(623)=0,867$; $p>0,05$), sözel saldırganlık ($t(623)=-1,244$; $p>0,05$) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır. (Bkz.Tablo 16)

Tablo 17. Eğitim Düzeyi (Ortaokul-Lise) Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi

Değişkenler		Eğitim Düzeyi	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Ortaokul	215	20,68	7,44	-1,850	623	,065	
		Lise	410	21,85	7,48				
	Öfke Puanı	Ortaokul	215	18,48	5,23	-3,849	623	,000**	
		Lise	410	20,26	5,61				
	Düşmanlık Puanı	Ortaokul	215	23,68	6,08	-,534	623	,594	
		Lise	410	23,95	5,52				
	Sözel Saldırganlık Puanı	Ortaokul	215	13,83	3,15	-4,652	623	,000**	
		Lise	410	15,08	3,21				
	Saldırganlık Puanı	Ortaokul	215	76,68	17,38	-3,095	623	,002**	
		Lise	410	81,13	16,94				
	ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Ortaokul	215	18,77	6,21	-,758	623	,449
			Lise	410	19,20	7,55			
Başarı Puanı		Ortaokul	215	24,39	9,82	3,409	623	,001**	

	Lise	410	21,47	10,37			
Ekonomik Kazanç Puanı	Ortaokul	215	7,22	3,77	1,688	623	,092
	Lise	410	6,66	4,05			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	Ortaokul	215	50,38	16,42	2,076	623	,038*
	Lise	410	47,32	19,41			

*p<0,05; **p<0,01

Eğitim düzeyinin ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyut toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı bağımsız örnek t testi ile incelenmiştir. (Bkz.Tablo 17)

Ortaokul ve Lise öğrencilerinin öfke (t(623)= -3,849; p<0,01), sözel saldırganlık (t(623)= -4,652; p<0,01), saldırganlık (t(623)= -3,095; p<0,01), başarı (t(623)= 3,409; p<0,01) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı (t(623)= - 2,076; p<0,05) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Lise öğrencilerinin öfke, sözel saldırganlık, saldırganlık ve çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması ortaokul öğrencilerinden yüksektir. Ayrıca ortaokul öğrencilerinin başarı toplam puan ortalaması lise öğrencilerinden yüksektir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin; fiziksel saldırganlık (t(623)=-1,850; p>0,05), düşmanlık (t(623)=- 0,534; p>0,05), aksaklık (t(623)=-0,758; p>0,05) ve ekonomik kazanç (t(623)=1,688; p>0,05) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır. (Bkz. Tablo 17)

Tablo 18. Kendine Ait Odaya Sahip Olma Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi

Değişkenler		Kendine ait odaya sahip olma	n	\bar{x}	ss	t	sd	p
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Evet	533	21,82	7,62	3,448	623	,001**
		Hayır	92	19,30	6,23			

	Öfke Puanı	Evet	533	19,83	5,62	2,016	623	,044*
		Hayır	92	18,58	4,99			
	Düşmanlık Puanı	Evet	533	23,96	5,78	1,064	623	,288
		Hayır	92	23,27	5,32			
	Sözel Saldırganlık	Evet	533	14,73	3,26	1,485	623	,138
		Hayır	92	14,18	3,14			
	Saldırganlık Puanı	Evet	533	80,34	17,56	2,977	623	,003**
		Hayır	92	75,34	14,36			
ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Evet	533	19,26	7,33	2,135	623	,034*
		Hayır	92	17,84	5,60			
	Başarı Puanı	Evet	533	22,75	10,36	1,611	623	,108
		Hayır	92	20,88	9,67			
	Ekonomik Kazanç Puanı	Evet	533	7,03	4,09	3,446	623	,001**
		Hayır	92	5,82	2,93			
	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	Evet	533	49,04	18,79	2,166	623	,031*
		Hayır	92	44,53	16,12			

*p<0,05; **p<0,01

Kendine ait odaya sahip olma durumunun ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyut toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı bağımsız örnek t testi ile incelenmiştir.

Kendine ait odası olan ve olmayanların fiziksel saldırganlık ($t(623)= 3,448$; $p<0,01$), öfke ($t(623)= 2,016$; $p<0,05$), saldırganlık ($t(623)= 2,977$; $p<0,01$), aksaklık ($t(623)= 2,135$; $p<0,01$), ekonomik kazanç ($t(623)= 3,446$; $p<0,01$) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ($t(623)= 2,166$; $p<0,05$) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Kendisine ait odası olanların fiziksel saldırganlık, öfke, saldırganlık, aksaklık, ekonomik kazanç ve çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması kendine ait odası olmayan öğrencilerden yüksektir. Kendine ait odası olan ve olmayanların; düşmanlık ($t(623)=1,064$; $p>0,05$), sözel saldırganlık ($t(623)=1,485$; $p>0,05$) ve başarı

($t(623)=1,611$; $p>0,05$) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır. (Bkz. Tablo 18)

Tablo 19. Evinde Bilgisayar Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi

Değişkenler		Evinde bilgisayarı olması	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Evet	533	21,82	7,62	-,417	623	,677	
		Hayır	92	19,30	6,23				
	Öfke Puanı	Evet	533	19,83	5,62	-,101	623	,920	
		Hayır	92	18,58	4,99				
	Düşmanlık Puanı	Evet	533	23,96	5,78	-,465	623	,642	
		Hayır	92	23,27	5,32				
	Sözel Saldırganlık Puanı	Evet	533	14,73	3,26	1,141	623	,254	
		Hayır	92	14,18	3,14				
	Saldırganlık Puanı	Evet	533	80,34	17,56	-,153	623	,878	
		Hayır	92	75,34	14,36				
	ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Evet	533	19,26	7,33	,252	623	,801
			Hayır	92	17,84	5,60			
Başarı Puanı		Evet	533	22,75	10,36	1,171	623	,242	
		Hayır	92	20,88	9,67				
Ekonomik Kazanç Puanı		Evet	533	7,03	4,09	2,414	623	,018*	
		Hayır	92	5,82	2,93				
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı		Evet	533	49,04	18,79	1,127	623	,260	
		Hayır	92	44,53	16,12				

* $p<0,05$; ** $p<0,01$

Evinde bilgisayar olma durumunun ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyut toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı bağımsız örnek t testi ile incelenmiştir.

Evinde bilgisayar olan ve olmayanların ekonomik kazanç ($t(623)= 2,414$; $p<0,05$) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Evinde bilgisayar olanların ekonomik kazanç toplam puan ortalaması evinde bilgisayar olmayanlardan yüksektir. Evinde bilgisayar olan ve olmayanların fiziksel saldırganlık ($t(623)=-0,417$; $p>0,05$), öfke ($t(623)=-0,101$; $p>0,05$), düşmanlık ($t(623)=-0,465$; $p>0,05$), sözel saldırganlık ($t(623)=1,141$; $p>0,05$), saldırganlık ($t(623)=-0,153$; $p>0,05$), aksaklık ($t(623)=0,252$; $p>0,05$), başarı ($t(623)=1,171$; $p>0,05$) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ($t(623)=1,127$; $p>0,05$) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır. (Bkz. Tablo 19)

Tablo 20. Şahsi Bilgisayarı Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi

Değişkenler		Şahsi bilgisayara sahip olma	n	\bar{x}	ss	t	sd	p
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Evet	375	21,98	7,59	2,208	623	,028*
		Hayır	250	20,64	7,25			
	Öfke Puanı	Evet	375	19,91	5,60	1,465	623	,143
		Hayır	250	19,25	5,45			
	Düşmanlık Puanı	Evet	375	23,67	5,94	-,979	623	,328
		Hayır	250	24,13	5,36			
	Sözel Saldırganlık Puanı	Evet	375	14,97	3,21	3,092	623	,002**
		Hayır	250	14,16	3,24			
	Saldırganlık Puanı	Evet	375	80,55	17,60	1,684	623	,093
		Hayır	250	78,18	16,54			

ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Evet	375	19,80	7,82	3,449	623	,001**
		Hayır	250	17,92	5,74			
	Başarı Puanı	Evet	375	22,90	10,48	1,280	623	,201
		Hayır	250	21,83	9,95			
	Ekonomik Kazanç Puanı	Evet	375	7,32	4,45	3,901	623	,000**
		Hayır	250	6,16	2,97			
	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	Evet	375	50,02	19,92	2,862	623	,004**
		Hayır	250	45,91	15,79			

*p<0,05; **p<0,01

Şahsi bilgisayarı olma durumunun ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyut toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı bağımsız örnek t testi ile incelenmiştir.

Şahsi bilgisayarı olan ve olmayanların fiziksel saldırganlık (t(623)= 2,208; p<0,05), sözel saldırganlık (t(623)= 3,092; p<0,01), aksaklık (t(623)= 3,449; p<0,01), ekonomik kazanç (t(623)= 3,901 ; p<0,01), çevrimiçi oyun bağımlılığı (t(623)= 2,862; p<0,01) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Şahsi bilgisayarı olanların fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, aksaklık, ekonomik kazanç ve çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması şahsi bilgisayarı olmayanlardan yüksektir. Şahsi bilgisayarı olan ve olmayanların öfke (t(623)=1,465; p>0,05), düşmanlık (t(623)=-0,979; p>0,05), saldırganlık (t(623)=1,684; p>0,05), aksaklık (t(623)=3,449; p>0,05) ve başarı (t(623)=1,280; p>0,05) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır. (Bkz. Tablo 20)

Tablo 21. Evinde İnternet Bağlantısı Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi

Değişkenler		Evinde internet bağlantısı olması	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Evet	610	21,43	7,50	-,255	623	,799	
		Hayır	15	21,93	6,60				
	Öfke Puanı	Evet	610	19,71	5,56	1,640	623	,102	
		Hayır	15	17,33	4,27				
	Düşmanlık Puanı	Evet	610	23,88	5,77	1,318	623	,204	
		Hayır	15	22,93	2,63				
	Sözel Saldırganlık Puanı	Evet	610	14,68	3,24	1,753	623	,080	
		Hayır	15	13,20	3,03				
	Saldırganlık Puanı	Evet	610	79,70	17,33	1,523	623	,147	
		Hayır	15	75,40	10,60				
	ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Evet	610	19,06	7,15	,320	623	,749
			Hayır	15	18,47	5,88			
Başarı Puanı		Evet	610	22,57	10,28	1,479	623	,140	
		Hayır	15	18,60	9,58				
Ekonomik Kazanç Puanı		Evet	610	6,87	3,99	,779	623	,436	
		Hayır	15	6,07	2,58				
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı		Evet	610	48,50	18,54	1,112	623	,266	
		Hayır	15	43,13	15,08				

*p<0,05; **p<0,01

Evinde internet bağlantısı olma durumunun ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyut toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı bağımsız örnek t testi ile incelenmiştir.

Evinde internet bağlantısı olma durumunun ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyut toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı bağımsız örnek t testi ile incelenmiştir. Evinde internet bağlantısı olan bireylerin fiziksel saldırganlık ($t(623)=-0,255$; $p>0,05$), öfke ($t(623)=1,640$; $p>0,05$), düşmanlık ($t(623)=1,318$; $p>0,05$), sözel saldırganlık ($t(623)=1,753$; $p>0,05$), saldırganlık ($t(623)=1,523$; $p>0,05$), aksaklık ($t(623)=0,320$; $p>0,05$), başarı ($t(623)=1,479$; $p>0,05$), ekonomik kazanç ($t(623)=0,779$; $p>0,05$), çevrimiçi oyun bağımlılığı ($t(623)=1,112$; $p>0,05$) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. (Bkz. Tablo 21)

Tablo 22. Akıllı Telefona Sahip Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi

Değişkenler		Akıllı telefona sahip olması	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Evet	588	21,52	7,45	,964	623	,336	
		Hayır	37	20,30	7,96				
	Öfke Puanı	Evet	588	19,80	5,58	2,705	623	,007**	
		Hayır	37	17,27	4,45				
	Düşmanlık Puanı	Evet	588	23,90	5,74	,822	623	,412	
		Hayır	37	23,11	5,32				
	Sözel Saldırganlık Puanı	Evet	588	14,77	3,23	3,747	623	,000**	
		Hayır	37	12,73	2,86				
	Saldırganlık Puanı	Evet	588	79,99	17,24	2,265	623	,024*	
		Hayır	37	73,41	15,65				
	ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Evet	588	19,11	7,22	,876	623	,382
			Hayır	37	18,05	5,25			

		Evet	588	22,37	10,33			
	Başarı Puanı	Hayır	37	24,11	9,27	-,999	623	,318
	Ekonomik Kazanç	Evet	588	6,81	3,95			
		Hayır	37	7,51	4,23	-1,043	623	,297
	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	Evet	588	48,29	18,66			
		Hayır	37	49,68	15,38	-,441	623	,659

*p<0,05; **p<0,01

Akıllı telefona sahip olma durumunun ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyut toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı bağımsız örnek t testi ile incelenmiştir.

Akıllı telefona sahip olanların ve olmayanların; öfke (t(623)= 2,705; p<0,01), sözel saldırganlık (t(623)= 3,747; p<0,01) ve saldırganlık (t(623)= 2,265; p<0,05) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Akıllı telefona sahip olanların öfke, sözel saldırganlık ve saldırganlık toplam puan ortalaması akıllı telefona sahip olmayanlardan yüksektir. Akıllı telefona sahip olanların ve olmayanların; fiziksel saldırganlık (t(623)=0,964; p>0,05), düşmanlık (t(623)=0,822; p>0,05), aksaklık (t(623)=0,876; p>0,05), başarı (t(623)=-0,999; p>0,05), ekonomik kazanç (t(623)=-1,043; p>0,05) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı (t(623)=-0,441; p>0,05) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır. (Bkz. Tablo 22)

Tablo 23. Oyun Konsoluna Sahip Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi

Değişkenler		Oyun konsoluna sahip olması	n	\bar{x}	ss	t	sd	p
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Evet	299	22,57	7,48	3,627	623	,000**
		Hayır	326	20,42	7,34			

	Öfke Puanı	Evet	299	19,37	5,41	-1,188	623	,235	
		Hayır	326	19,90	5,66				
	Düşmanlık Puanı	Evet	299	23,32	5,71	-2,268	623	,024*	
		Hayır	326	24,35	5,69				
	Sözel Saldırganlık Puanı	Evet	299	14,62	3,19	-,241	623	,810	
		Hayır	326	14,68	3,29				
	Saldırganlık Puanı	Evet	299	79,88	16,56	,382	623	,703	
		Hayır	326	79,35	17,80				
	ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Evet	299	20,60	7,59	5,289	623	,000**
			Hayır	326	17,63	6,34			
Başarı Puanı		Evet	299	25,70	9,44	7,903	623	,000**	
		Hayır	326	19,51	10,14				
Ekonomik Kazanç Puanı		Evet	299	7,72	4,31	5,307	623	,000**	
		Hayır	326	6,06	3,43				
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı		Evet	299	54,02	18,02	7,645	623	,000**	
		Hayır	326	43,20	17,37				

*p<0,05; **p<0,01

Oyun konsoluna sahip olma durumunun ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyut toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı bağımsız örnek t testi ile incelenmiştir.

Oyun konsoluna sahip olanların ve olmayanların; fiziksel saldırganlık ($t(623)= 3,627$; $p<0,01$), düşmanlık ($t(623)= -2,268$; $p<0,05$), aksaklık ($t(623)= 5,289$; $p<0,01$), başarı ($t(623)= 7,903$; $p<0,01$), ekonomik kazanç ($t(623)= 5,307$; $p<0,01$) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ($t(623)= 7,645$; $p<0,01$) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Oyun konsoluna sahip olanların fiziksel saldırganlık, aksaklık, başarı, ekonomik kazanç ve çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması oyun konsoluna sahip olmayanlardan yüksektir. Ayrıca oyun konsoluna sahip olanların düşmanlık toplam

puan ortalaması, oyun konsoluna sahip olmayanlardan düşüktür. Oyun konsoluna sahip olanların ve olmayanların; öfke ($t(623)=-1,188$; $p<0,01$), sözel saldırganlık ($t(623)=-0,241$; $p<0,01$) ve saldırganlık ($t(623)=0,382$; $p<0,01$) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır. (Bkz. Tablo 23)

Tablo 24. Odasında TV'ye Sahip Olması Değişkenine Göre Çocuk ve Ergenlerin BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puan Ortalamaları Arasındaki Farkın İncelenmesi

Değişkenler		Odasında TV'ye sahip olması	n	\bar{x}	ss	t	sd	p	
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Evet	183	21,74	7,12	,626	623	,531	
		Hayır	442	21,33	7,63				
	Öfke Puanı	Evet	183	19,20	5,43	-1,315	623	,189	
		Hayır	442	19,84	5,59				
	Düşmanlık Puanı	Evet	183	23,40	5,90	-1,291	623	,197	
		Hayır	442	24,05	5,64				
	Sözel Saldırganlık Puanı	Evet	183	14,39	3,47	-1,263	623	,207	
		Hayır	442	14,75	3,15				
	Saldırganlık Puanı	Evet	183	78,73	16,76	-,818	623	,414	
		Hayır	442	79,96	17,40				
	ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Evet	183	19,68	7,62	1,437	623	,151
			Hayır	442	18,79	6,89			
Başarı Puanı		Evet	183	24,19	10,31	2,696	623	,007**	
		Hayır	442	21,76	10,19				
Ekonomik Kazanç Puanı		Evet	183	7,03	3,76	,724	623	,469	
		Hayır	442	6,78	4,05				
Çevrimiçi		Evet	183	50,90	18,85	2,207	623	,028*	

	Oyun Bağımlılığı Puanı	Hayır	442	47,33	18,24			
--	-------------------------------	-------	-----	-------	-------	--	--	--

*p<0,05; **p<0,01

Odasında TV'ye sahip olması durumunun ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyut toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı bağımsız örnek t testi ile incelenmiştir.

Odasında TV'ye sahip olanların ve olmayanların; başarı (t(623)= 2,696; p<0,01) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı (t(623)= 2,207; p<0,05) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Odasında TV'ye sahip olanların başarı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması odasında TV'ye sahip olmayanlardan yüksektir. Odasında TV'ye sahip olanların ve olmayanların; fiziksel saldırganlık (t(623)=0,626; p>0,05), öfke (t(623)=-1,315; p>0,05), düşmanlık (t(623)=-1,291; p>0,05), sözel saldırganlık (t(623)=-1,263; p>0,05), saldırganlık (t(623)=-0,818; p>0,05), aksaklık (t(623)=1,437; p>0,05) ve ekonomik kazanç (t(623)=0,724; p>0,05) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır. (Bkz. Tablo 24)

Tablo 25. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Ailenin Ekonomik Durumu Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Ailenin Ekonomik Durumu	n	\bar{x}	ss	F	sd	p
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Kötü	11	24,73	9,05	3,266	2/622	,039*
		Orta	401	21,85	7,57			
		İyi	213	20,53	7,14			
	Öfke Puanı	Kötü	11	20,55	5,35	4,367	2/622	,013*
		Orta	401	20,10	5,63			
		İyi	213	18,75	5,30			
Düşmanlık Puanı	Kötü	11	24,27	7,07	3,309	2/622	,037*	

		Orta	401	24,28	5,52				
		İyi	213	23,04	5,94				
	Sözel Saldırganlık Puanı	Kötü	11	16,91	4,35	7,254	2/622	,001**	
		Orta	401	14,89	3,15				
		İyi	213	14,08	3,26				
	Saldırganlık Puanı	Kötü	11	86,45	21,01	6,245	2/622	,002**	
		Orta	401	81,12	17,18				
		İyi	213	76,39	16,64				
ÇOBÖ	Başarı Puanı	Kötü	11	25,00	10,41	,774	2/622	,462	
			Orta	401	22,14				10,41
			İyi	213	22,96				10,02
	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	Kötü	11	56,27	22,32	1,140	2/622	,320	
			Orta	401	47,97				19,05
			İyi	213	48,73				17,12

*p<0,05; **p<0,01

Ailenin ekonomik durumunun ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyutları toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir.

Ailenin ekonomik durumu değişkeni için öğrencilerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(2/622)=3,266$; $p<0,05$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığının belirlenmesi için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre ailesinin ekonomik durumunu kötü bulanlar ile orta ve iyi bulanların toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Ailesinin ekonomik durumunu kötü görenlerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalaması, ailesinin ekonomik durumunu orta ve iyi olarak görenlerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Ailenin ekonomik durumu değişkeni için öğrencilerin öfke toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur, $F(2/622)=4,367$; $p<0,05$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için

yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre ailesinin ekonomik durumunu kötü ve orta bulanlar ile iyi bulanların puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Ailesinin ekonomik durumunu kötü ve orta görenlerin öfke toplam puan ortalaması, ailesinin ekonomik durumunu iyi olarak görenlerin öfke toplam puan ortalamasından yüksektir.

Ailenin ekonomik durumu değişkeni için öğrencilerin düşmanlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(2/622)=3,309$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre ailesinin ekonomik durumunu kötü ve orta bulanlar ile iyi bulanların puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Ailesinin ekonomik durumunu kötü ve orta görenlerin düşmanlık toplam puan ortalaması, ailesinin ekonomik durumunu iyi olarak görenlerin öfke toplam puan ortalamasından yüksektir.

Ailenin ekonomik durumu değişkeni için öğrencilerin sözel saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(2/622)=7,254$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre ailesinin ekonomik durumunu kötü ve orta bulanlar iyi bulanların puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Ailesinin ekonomik durumunu kötü ve orta görenlerin sözel saldırganlık toplam puan ortalaması, ailesinin ekonomik durumunu iyi olarak görenlerin sözel saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Ailenin ekonomik durumu değişkeni için öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(2/622)=6,245$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre ailesinin ekonomik durumunu kötü ve orta bulanlar iyi bulanların puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Ailesinin ekonomik durumunu kötü ve orta görenlerin saldırganlık toplam puan ortalaması, ailesinin ekonomik durumunu iyi olarak görenlerin saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Ailenin ekonomik durumu değişkeni için öğrencilerin başarı $F(2/622)=0,774$; $p>0,05$ ve çevrimiçi oyun bağımlılığı $F(2/622)=1,140$; $p>0,05$ toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. (Bkz. Tablo 25)

Tablo 26. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Ailenin Ekonomik Durumu Açısından Welch ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Ailenin Ekonomik Durumu	n	\bar{x}	ss	Welch	sd	p
ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Kötü	11	21,64	10,21	,702	2/26,568	,504
		Orta	401	19,16	7,47			
		İyi	213	18,69	6,20			
	Ekonomik Kazanç Puanı	Kötü	11	9,64	5,87	2,028	2/26,500	,152
		Orta	401	6,66	4,02			
		İyi	213	7,08	3,69			

* $p<0,05$; ** $p<0,01$

Ailenin ekonomik durumunun değişkeni incelenirken aksaklık ve ekonomik kazanç alt ölçeklerinin varyanslarının homojen olmaması nedeni ile toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı Welch Testi ile incelenmiştir. Ailenin ekonomik durumu değişkeni için öğrencilerin aksaklık Welch $(2/26,568)=0,702$; $p>0,05$ ve ekonomik kazanç Welch $(2/26,500)=2,028$; $p>0,05$ toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. (Bkz. Tablo 26)

Tablo 27. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Tercih Ettiği Oyun Oynama Şekli Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Tercih Ettiği Oyun Oynama Şekli	n	\bar{x}	ss	F	sd	p
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Çevrimiçi	331	23,23	7,53	21,424	2/622	,000**
		Çevrimdışı	128	19,21	6,90			
		Oyun Oynamıyorum	166	19,61	6,91			
	Öfke Puanı	Çevrimiçi	331	19,93	5,41	2,099	2/622	,123
		Çevrimdışı	128	18,77	5,31			
		Oyun Oynamıyorum	166	19,77	5,94			
	Düşmanlık Puanı	Çevrimiçi	331	24,05	5,95	,381	2/622	,683
		Çevrimdışı	128	23,62	5,51			
		Oyun Oynamıyorum	166	23,67	5,42			
	Sözel Saldırganlık Puanı	Çevrimiçi	331	14,68	3,27	,456	2/622	,634
		Çevrimdışı	128	14,41	2,98			
		Oyun Oynamıyorum	166	14,77	3,40			
Saldırganlık Puanı	Çevrimiçi	331	81,89	17,21	6,716	2/622	,001**	
	Çevrimdışı	128	76,01	15,70				
	Oyun Oynamıyorum	166	77,82	17,73				

*p<0,05; **p<0,01

Tercih ettiği oyun oynama şekli durumunun ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyutları toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir.

Tercih ettiđi oyun oynama řekli deđiřkeni iin đrencilerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuřtur: $F(2/622)=21,424$; $p<0,01$. Farklılıđın hangi kategoriden kaynaklandıđını bulmak iin yapılan Tukey (Post Hoc) oklu karřılařtırma testi sonucuna gre tercih ettiđi oyun oynama řekli evrimdiři olanlar ve oyun oynamıyorum diyen đrencilerin toplam puan ortalamaları ile evrimii oyun oynayan đrencilerin toplam puan ortalamaları farklılařmaktadır. Tercih ettiđi oyun oynama řekli evrimii olanların fiziksel saldırganlık toplam puan ortalaması, tercih ettiđi oyun oynama řekli evrimdiři olanların ve oyun oynamayanların fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamasından yksektir.

Tercih ettiđi oyun oynama řekli deđiřkeni iin đrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuřtur: $F(2/622)=6,716$; $p<0,01$. Farklılıđın hangi kategoriden kaynaklandıđını bulmak iin yapılan Tukey (Post Hoc) oklu karřılařtırma testi sonucuna gre tercih ettiđi oyun oynama řekli evrimii olanlar ile tercih ettiđi oyun oynama řekli evrimdiři olanlar ve oyun oynamayanların saldırganlık puan ortalamaları farklılařmaktadır. Tercih ettiđi oyun oynama řekli evrimii olanların saldırganlık toplam puan ortalaması, tercih ettiđi oyun oynama řekli evrimdiři olanların ve oyun oynamayanların saldırganlık toplam puan ortalamasından yksektir.

Tercih ettiđi oyun oynama řekli deđiřkeni iin đrencilerin; fke $F(2/622)=2,099$; $p>0,05$, dřmanlık $F(2/622)=0,381$; $p>0,05$ ve szel saldırganlık $F(2/622)=0,456$; $p>0,05$ toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıřtır. (Bkz. Tablo 27)

Tablo 28. ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Tercih Ettiği Oyun Oynama Şekli Açısından Welch ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Tercih Ettiği Oyun Oynama Şekli	n	\bar{x}	ss	Welch	sd	p
ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Çevrimiçi	331	21,81	7,61	79,859	2/339,512	,000**
		Çevrimdışı	128	17,11	5,41			
		Oyun Oynamıyorum	166	15,04	4,33			
	Başarı Puanı	Çevrimiçi	331	27,56	8,30	181,882	2/292,604	,000**
		Çevrimdışı	128	20,97	9,54			
		Oyun Oynamıyorum	166	13,48	7,50			
	Ekonomik Kazanç Puanı	Çevrimiçi	331	8,13	4,39	67,528	2/323,310	,000**
		Çevrimdışı	128	6,22	3,38			
		Oyun Oynamıyorum	166	4,80	2,04			
	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	Çevrimiçi	331	57,50	16,62	172,679	2/314,943	,000**
		Çevrimdışı	128	44,30	15,62			
		Oyun Oynamıyorum	166	33,31	11,95			

*p<0,05; **p<0,01

Tercih ettiği oyun oynama şekli değişkeni için ÇOBÖ ve alt ölçeklerinin varyanslarının homojen olmaması nedeni ile toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı Welch ile incelenmiştir.

Tercih ettiği oyun oynama şekli değişkeni için öğrencilerin aksaklık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: Welch istatistiği $Welch(2/339,512)=79,86$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tamhane (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi

sonucuna göre; tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimiçi olanlar, çevrimdışı olanlar ve oyun oynamayanların puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimiçi oyunlar olanların aksaklık toplam puan ortalaması en yüksekken, tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimdışı olanların aksaklık toplam puan ortalaması ortanca ve oyun oynamayanların aksaklık toplam puan ortalaması en düşüktür.

Tercih ettiği oyun oynama şekli değişkeni için öğrencilerin başarı toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: Welch istatistiği $Welch(2/292,604)=181,88$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tamhane (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre; tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimiçi olanlar, çevrimdışı olanlar ve oyun oynamayanların puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimiçi oyunlar olanların başarı toplam puan ortalaması en yüksekken, tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimdışı olanların başarı toplam puan ortalaması ortanca ve oyun oynamayanların aksaklık toplam puan ortalaması en düşüktür.

Tercih ettiği oyun oynama şekli değişkeni için öğrencilerin ekonomik kazanç toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: Welch istatistiği $Welch(2/323,310)= 67,53$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tamhane (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre; tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimiçi olanlar, çevrimdışı olanlar ve oyun oynamayanların puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimiçi oyunlar olanların ekonomik kazanç toplam puan ortalaması en yüksekken, tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimdışı olanların başarı toplam puan ortalaması ortanca ve oyun oynamayanların ekonomik kazanç toplam puan ortalaması en düşüktür.

Tercih ettiği oyun oynama şekli değişkeni için öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: Welch istatistiği $Welch(2/314,943)=172,68$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tamhane (Post Hoc) çoklu

karşılaştırma testi sonucuna göre; tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimiçi olanlar, çevrimdışı olanlar ve oyun oynamayanların puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimiçi oyunlar olanların çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması en yüksekken, tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimdışı olanların çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması ortanca ve oyun oynamayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması en düşüktür. (Bkz. Tablo 28)

Tablo 29. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Ailesinin Oynadığı Oyunu Bilmesi Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Ailesinin Oynadığı Oyunu Bilmesi Açısından	n	\bar{x}	ss	F	sd	p
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Evet	415	21,28	7,43	,323	2/622	,724
		Hayır	72	21,69	7,77			
		Fikrim Yok	138	21,83	7,49			
	Öfke Puanı	Evet	415	19,43	5,42	,959	2/622	,384
		Hayır	72	20,11	5,79			
		Fikrim Yok	138	20,07	5,79			
	Düşmanlık Puanı	Evet	415	23,53	5,76	4,831	2/622	,008**
		Hayır	72	23,24	5,87			
		Fikrim Yok	138	25,17	5,34			
	Sözel Saldırganlık Puanı	Evet	415	14,41	3,23	4,228	2/622	,015*
		Hayır	72	14,74	3,17			
		Fikrim Yok	138	15,33	3,26			
Sadırganlık Puanı	Evet	415	78,64	16,92	2,472	2/622	,085	
	Hayır	72	79,78	17,83				
	Fikrim Yok	138	82,39	17,56				
ÇOBÖ	Aksaklık	Evet	415	19,21	7,13	3,857	2/622	,022*

Puanı	Hayır	72	20,51	8,49			
	Fikrim Yok	138	17,78	6,06			
	Başarı Puanı	Evet	415	23,43			
Başarı Puanı	Hayır	72	21,60	10,08	5,952	2/622	,003**
	Fikrim Yok	138	20,06	10,87			
	Ekonomik Kazanç Puanı	Evet	415	6,94			
Ekonomik Kazanç Puanı	Hayır	72	7,13	4,51	,929	2/622	,396
	Fikrim Yok	138	6,46	3,73			
	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	Evet	415	49,58			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	Hayır	72	49,24	20,31	4,353	2/622	,013*
	Fikrim Yok	138	44,30	18,57			

*p<0,05; **p<0,01

Ailesinin oynadığı oyunu bilmesi durumunun ÇOBÖ, BPSÖ ve alt boyutları toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir.

Ailesinin oynadığı oyunu bilmesi değişkeni için öğrencilerin düşmanlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(2/622)= 4,831$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre; oynadığı oyun ailesi tarafından bilinmeyen ve oynadığı oyun ailesi tarafından bilinenlerin düşmanlık toplam puan ortalamaları fikri olmayanların toplam puan ortalamaları ile farklılaşmaktadır. Ailesinin oynadığı oyunu bilip bilmeme durumunda fikri olmayanların düşmanlık toplam puan ortalaması, oynadığı oyun ailesi tarafından bilinmeyen ve oynadığı oyun ailesi tarafından bilinenlerin düşmanlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Ailesinin oynadığı oyunu bilmesi değişkeni için öğrencilerin sözel saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(2/622)= 4,228$; $p<0,05$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi

sonucuna göre; oynadığı oyun ailesi tarafından bilinmeyen ve oynadığı oyun ailesi tarafından bilinenlerin sözel saldırganlık puan ortalamaları ile fikri olmayanların puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Ailesinin oynadığı oyunu bilip bilmeme durumunda fikri olmayanların sözel saldırganlık toplam puan ortalaması, oynadığı oyun ailesi tarafından bilinmeyen ve oynadığı oyun ailesi tarafından bilinenlerin sözel saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Ailesinin oynadığı oyunu bilmesi değişkeni için öğrencilerin aksaklık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(2/622)= 3,857$; $p<0,05$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre; oynadığı oyun ailesi tarafından bilinmeyenler ile fikri olmayanların aksaklık puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Oynadığı oyun ailesi tarafından bilinmeyenlerin aksaklık toplam puan ortalaması, fikri olmayanların aksaklık toplam ortalamasından yüksektir.

Ailesinin oynadığı oyunu bilmesi değişkeni için öğrencilerin başarı toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(2/622)= 5,952$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre; fikri olmayanlar ile oynadığı oyun ailesi tarafından bilinenlerin başarı toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Ailesinin oynadığı oyunu bilip bilmeme durumunda oynadığı oyun ailesi tarafından bilinenlerin başarı toplam puan ortalaması, fikri olmayanların başarı toplam puan ortalamasından yüksektir.

Ailesinin oynadığı oyunu bilmesi değişkeni için öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(2/622)= 4,353$; $p<0,05$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre; fikri olmayanlar ile oynadığı oyun ailesi tarafından bilinenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Ailesinin oynadığı oyunu bilip bilmeme durumunda oynadığı oyun ailesi tarafından bilinenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması, fikri olmayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamasından yüksektir.

Ailesinin oynadığı oyunu bilmesi değişkeni için öğrencilerin fiziksel saldırganlık $F(2/622)=0,323$; $p>0,05$, öfke $F(2/622)=0,959$; $p>0,05$, saldırganlık $F(2/622)=2,472$; $p>0,05$ ve ekonomik kazanç $F(2/622)=0,929$; $p>0,05$ toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır. (Bkz. Tablo 29)

Tablo 30. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Annesinin Eğitim Durumu Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Annesinin Eğitim Durumu	n	\bar{x}	ss	F	sd	p
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Okul Mezunu Değil	9	16,56	7,49	2,928	6/618	,008**
		İlkokul	85	22,05	7,53			
		Ortaokul	128	22,55	7,38			
		Lise	194	21,22	7,70			
		Üniversite	132	21,85	7,33			
		Lisansüstü	31	21,42	7,37			
		Bilmiyorum	46	18,04	6,13			
	Öfke Puanı	Okul Mezunu Değil	9	16,00	4,44	2,596	6/618	,017*
		İlkokul	85	20,82	5,11			
		Ortaokul	128	19,78	5,71			
		Lise	194	20,02	5,45			
		Üniversite	132	19,17	5,79			
		Lisansüstü	31	19,61	6,14			
		Bilmiyorum	46	17,70	4,62			
	Düşmanlık Puanı	Okul Mezunu Değil	9	20,33	5,15	1,001	6/618	,424
		İlkokul	85	24,15	5,48			

		Ortaokul	128	23,66	5,89			
		Lise	194	24,28	5,34			
		Üniversite	132	23,36	6,18			
		Lisansüstü	31	24,29	6,03			
		Bilmiyorum	46	23,89	5,71			
	Sözel Saldırganlık Puanı	Okul Mezunu Değil	9	12,33	5,52			
		İlkokul	85	15,13	3,26			
		Ortaokul	128	15,26	3,08			
		Lise	194	14,50	3,22			
		Üniversite	132	14,48	3,18			
		Lisansüstü	31	14,35	3,15			
		Bilmiyorum	46	13,80	3,12	2,551	6/618	,019*
	Saldırganlık Puanı	Okul Mezunu Değil	9	65,22	17,07			
		İlkokul	85	82,15	17,22			
		Ortaokul	128	81,25	17,62			
		Lise	194	80,02	16,35			
		Üniversite	132	78,86	18,02			
		Lisansüstü	31	79,68	17,76			
		Bilmiyorum	46	73,43	14,83	2,639	6/618	,016*
ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Okul Mezunu Değil	9	14,78	2,99			
		İlkokul	85	18,40	6,50			
		Ortaokul	128	19,41	7,82			
		Lise	194	18,87	6,94			
		Üniversite	132	19,28	7,58			
		Lisansüstü	31	20,13	7,33			
		Bilmiyorum	46	19,46	5,80	0,900	6/618	,495

	Okul Mezunu Değil	9	4,78	1,56			
	İlkokul	85	6,28	3,62			
	Ortaokul	128	6,82	3,85			
	Lise	194	6,69	4,09			
	Üniversite	132	7,20	4,20			
	Lisansüstü	31	8,45	4,35			
	Bilmiyorum	46	7,07	3,40	1,807	6/618	,095
Ekonomik Kazanç Puanı							

*p<0,05; **p<0,01

Annesinin eğitim durumunun BPSÖ, ÇOBÖ ve alt boyutlarının toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir.

Annesinin eğitim durumu değişkeni için öğrencilerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(6/618)= 2,928$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre; annesinin eğitim durumu ilkokul, ortaokul ve üniversite olan öğrencilerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamaları ile annesinin eğitim durumunu bilmeyen öğrencilerin toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Annesinin eğitim durumu ilkokul, ortaokul ve üniversite olan öğrencilerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalaması, annesinin eğitim durumunu bilmeyen öğrencilerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Annesinin eğitim durumu değişkeni için öğrencilerin öfke toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(6/618)= 2,596$; $p<0,05$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre annesinin eğitim durumu ilkokul olan öğrencilerin öfke puan ortalamaları ile annesinin eğitim durumunu bilmeyen öğrencilerin puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Annesinin eğitim durumu ilkokul olan öğrencilerin öfke toplam puan ortalaması, annesinin eğitim durumunu bilmeyen öğrencilerin öfke toplam puan ortalamasından yüksektir.

Annesinin eğitim durumu değişkeni için öğrencilerin sözel saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(6/618)= 2,551$; $p<0,05$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre annesi okul mezunu olmayan öğrencilerin sözel saldırganlık toplam puan ortalamaları ile annesinin eğitim durumu ilkököl ve ortaokul olan öğrencilerin puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Annesinin eğitim durumu ilkököl ve ortaokul olan öğrencilerin sözel saldırganlık toplam puan ortalaması, annesi okul mezunu olmayan öğrencilerin sözel saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Annesinin eğitim durumu değişkeni için öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(6/618)= 2,639$; $p<0,05$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre annesinin eğitim durumu ilkököl, ortaokul, lise, üniversite ve lisansüstü olan öğrencilerin saldırganlık puan ortalamaları ile annesi okul mezunu olmayan öğrencilerin puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Annesinin eğitim durumu ilkököl, ortaokul, lise, üniversite ve lisansüstü olan öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları, annesi okul mezunu olmayan öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Annesinin eğitim durumu değişkeni için öğrencilerin düşmanlık $F(6/618)= 1,001$; $p>0,05$, aksaklık $F(6/618)= 0,900$; $p>0,05$ ve ekonomik kazanç $F(6/618)= 1,807$; $p>0,05$ toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır. (Bkz. Tablo 30)

Tablo 31. ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Annesinin Eğitim Durumu Açısından Welch ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Annesinin Eğitim Durumu	n	\bar{x}	ss	Welch	sd	p
ÇOBÖ	Başarı Puanı	Okul Mezunu Değil	9	12,78	7,95	3,694	6/84,597	,003**
		İlkokul	85	21,07	11,12			

	Ortaokul	128	22,18	10,12			
	Lise	194	22,58	10,23			
	Üniversite	132	22,70	10,17			
	Lisansüstü	31	23,61	10,75			
	Bilmiyorum	46	25,91	8,37			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	Okul Mezunu Değil	9	32,33	12,11			
	İlkokul	85	45,75	18,79			
	Ortaokul	128	48,41	18,80			
	Lise	194	48,13	18,66			
	Üniversite	132	49,17	18,95			
	Lisansüstü	31	52,19	19,66			
	Bilmiyorum	46	52,43	12,77	3,775	6/85,919	,002**

*p<0,05; **p<0,01

Annesinin eğitim durumunun başarı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan varyanslarının homojen olmaması nedeni ile toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı Welch ile incelenmiştir.

Annesinin eğitim durumu değişkeni için öğrencilerin başarı toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: Welch istatistiği Welch (6/84,597)=3,694; p<0,01. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tamhane (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre annesi okul mezunu olmayanların ve annesinin eğitim durumunu bilmeyen öğrencilerin puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Annesinin eğitim durumunu bilmeyenlerin başarı toplam puan ortalaması annesi okul mezunu olmayanların başarı toplam puan ortalamasından yüksektir.

Annesinin eğitim durumu değişkeni için öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: Welch istatistiği Welch (6/85,919)=3,775; p<0,01. Farklılığın hangi

kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tamhane (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre annesinin eğitim durumu lisansüstü olan ve annesinin eğitim durumunu bilmeyen öğrenciler ile annesi okul mezunu olmayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Annesinin eğitim durumu lisansüstü olan ve annesinin eğitim durumunu bilmeyen öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması annesi okul mezunu olmayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamasından yüksektir. (Bkz. Tablo 31)

Tablo 32. BPSÖ, ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Babasının Eğitim Durumu Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Babasının Eğitim Durumu	n	\bar{x}	ss	F	sd	p
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Okul Mezunu Değil	11	23,00	9,82	1,084	6/618	,370
		İlkokul	141	21,71	7,14			
		Ortaokul	192	21,34	7,53			
		Lise	134	22,06	7,76			
		Üniversite	75	21,40	7,37			
		Lisansüstü	14	22,29	6,79			
		Bilmiyorum	58	19,31	7,23			
	Öfke Puanı	Okul Mezunu Değil	11	20,27	6,26	0,924	6/618	,477
		İlkokul	141	20,27	5,24			
		Ortaokul	192	19,49	5,65			
		Lise	134	19,73	5,41			
		Üniversite	75	19,60	6,08			
		Lisansüstü	14	20,07	5,77			

		Bilmiyorum	58	18,31	5,32			
	Düşmanlık Puanı	Okul Mezunu Değil	11	22,09	6,09			
		İlkokul	141	24,29	5,38			
		Ortaokul	192	23,78	5,69			
		Lise	134	24,25	5,77			
		Üniversite	75	23,00	6,08			
		Lisansüstü	14	24,36	5,50			
		Bilmiyorum	58	23,48	6,05	0,757	6/618	,604
	Sözel Saldırganlık Puanı	Okul Mezunu Değil	11	14,00	5,10			
		İlkokul	141	15,26	3,16			
		Ortaokul	192	14,75	3,22			
		Lise	134	14,57	3,07			
		Üniversite	75	14,23	3,36			
		Lisansüstü	14	14,50	3,82			
		Bilmiyorum	58	13,69	3,02	2,039	6/618	,059
	Saldırganlık Puanı	Okul Mezunu Değil	11	79,36	25,06			
		İlkokul	141	81,53	16,48			
		Ortaokul	192	79,36	17,38			
		Lise	134	80,61	17,18			
		Üniversite	75	78,23	17,71			
		Lisansüstü	14	81,21	15,89			
		Bilmiyorum	58	74,79	16,16	1,237	6/618	,285
ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Okul Mezunu Değil	11	18,73	8,25	0,935	6/618	,469

	İlkokul	141	18,25	6,32			
	Ortaokul	192	19,03	7,68			
	Lise	134	19,41	7,48			
	Üniversite	75	18,63	5,89			
	Lisansüstü	14	21,43	8,43			
	Bilmiyorum	58	20,24	7,07			
Başarı Puanı	Okul Mezunu Değil	11	21,27	12,86	1,334	6/618	,240
	İlkokul	141	20,84	10,54			
	Ortaokul	192	22,46	10,57			
	Lise	134	23,25	9,71			
	Üniversite	75	22,19	9,97			
	Lisansüstü	14	25,07	11,34			
	Bilmiyorum	58	24,64	9,30			
Ekonomik Kazanç Puanı	Okul Mezunu Değil	11	7,09	3,53	1,640	6/618	,134
	İlkokul	141	6,11	3,45			
	Ortaokul	192	6,84	4,09			
	Lise	134	7,14	4,24			
	Üniversite	75	7,09	4,07			
	Lisansüstü	14	8,79	4,74			
	Bilmiyorum	58	7,22	3,61			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	Okul Mezunu Değil	11	47,09	23,21	1,569	6/618	,154
	İlkokul	141	45,21	17,75			
	Ortaokul	192	48,33	19,32			
	Lise	134	49,80	18,48			

	Üniversite	75	47,91	17,26			
	Lisansüstü	14	55,29	21,84			
	Bilmiyorum	58	52,10	16,42			

*p<0,05; **p<0,01

Babasının eğitim durumunun BPSÖ, ÇOBÖ ve altboyutlarının toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir. Yapılan incelemede babasının eğitim durumunun fiziksel saldırganlık $F(6/618)=1,084$; $p>0,05$, öfke $F(6/618)=0,924$; $p>0,05$, düşmanlık $F(6/618)=0,757$; $p>0,05$, sözel saldırganlık $F(6/618)=2,039$; $p>0,05$, saldırganlık $F(6/618)=1,237$; $p>0,05$, aksaklık $F(6/618)=0,935$; $p>0,05$, başarı $F(6/618)=1,334$; $p>0,05$, ekonomik kazanç $F(6/618)=1,640$; $p>0,05$ ve çevrimiçi oyun bağımlılığı $F(6/618)=1,569$; $p>0,05$ toplam puan ortalamalarında farklılaşma tespit edilmemiştir. (Bkz. Tablo 32)

Tablo 33. BPSÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Sınıf Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Sınıf	n	\bar{x}	ss	F	sd	p	
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	5	56	20,57	7,44	1,255	7/617	,270	
		6	56	20,45	7,71				
		7	32	19,59	7,42				
		8	71	21,45	7,30				
		9	126	22,82	7,83				
		10	107	21,83	6,92				
	Öfke Puanı	11	84	21,46	7,79	2,587	7/617	,012*	
		12	93	20,89	7,28				
		5	56	17,88	5,02				
		6	56	18,64	4,60				
			7	32	17,72	5,62			
			8	71	19,18	5,66			

	9	126	20,56	5,91			
	10	107	20,19	5,43			
	11	84	20,32	5,32			
	12	93	19,88	5,74			
Düşmanlık Puanı	5	56	24,68	6,00	1,470	7/617	,175
	6	56	24,52	6,23			
	7	32	21,25	5,88			
	8	71	23,34	5,90			
	9	126	23,81	5,65			
	10	107	24,41	5,81			
	11	84	23,68	5,00			
	12	93	23,85	5,52			
Sözel Saldırganlık Puanı	5	56	13,13	2,76	6,013	7/617	,000**
	6	56	14,05	3,39			
	7	32	12,75	2,72			
	8	71	14,69	3,21			
	9	126	14,58	3,35			
	10	107	14,93	3,06			
	11	84	15,29	3,15			
	12	93	15,74	3,17			
Saldırganlık Puanı	5	56	76,25	16,74	2,044	7/617	,048*
	6	56	77,66	15,77			
	7	32	71,31	17,98			
	8	71	78,66	18,62			
	9	126	81,77	17,75			
	10	107	81,36	15,80			
	11	84	80,75	16,17			
	12	93	80,37	17,97			

*p<0,05; **p<0,01

Sınıf deęişkeninin BPSÖ ve alt boyutları toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir.

Sınıf deęişkeni için öğrencilerin öfke toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(7/617)= 2,587$; $p<0,05$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre 9. sınıf öğrencilerinin öfke puan ortalamaları ile 5. sınıf öğrencilerinin puan ortalamaları farklılaşmaktadır. 9. sınıf öğrencilerinin öfke toplam puan ortalaması, 5. sınıf öğrencilerinin öfke toplam puan ortalamasından yüksektir.

Sınıf deęişkeni için öğrencilerin sözel saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(7/617)= 6,013$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre 12. sınıf öğrencilerinin sözel saldırganlık puan ortalamaları ile 7., 6. ve 5. sınıf öğrencilerinin puan ortalamaları farklılaşmaktadır. 12. Sınıf öğrencilerinin sözel saldırganlık toplam puan ortalaması, 7.,6. ve 5. sınıf öğrencilerinin sözel saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir. Ayrıca, 11. sınıf öğrencilerinin sözel saldırganlık puan ortalamaları ile 7. ve 5. sınıf öğrencilerinin puan ortalamaları farklılaşmaktadır. 11. sınıf öğrencilerinin sözel saldırganlık toplam puan ortalaması, 7. ve 5. sınıf öğrencilerinin sözel saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir. Son olarak, 10. sınıf öğrencilerinin sözel saldırganlık puan ortalamaları ile 7. ve 5. sınıf öğrencilerinin puan ortalamaları farklılaşmaktadır. 10. sınıf öğrencilerinin sözel saldırganlık toplam puan ortalaması, 7. ve 5. sınıf öğrencilerinin sözel saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Sınıf deęişkeni için öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(7/617)= 2,044$; $p<0,05$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre 9. sınıf öğrencilerinin saldırganlık puan ortalamaları ile 7. sınıf öğrencilerinin puan ortalamaları farklılaşmaktadır. 9. Sınıf

öğrencilerinin saldırganlık toplam puan ortalaması, 7. sınıf öğrencilerinin saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Sınıf değişkeni için öğrencilerin fiziksel saldırganlık $F(7/617)=1,255$; $p>0,05$ ve düşmanlık $F(7/617)=1,470$; $p>0,05$ toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır. (Bkz. Tablo 33)

Tablo 34. ÇOBÖ ve Alt Boyutlarının Toplam Puanının Sınıf Açısından Welch ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Sınıf	n	\bar{x}	ss	Welch	sd	p
ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	5	56	18,05	4,25	2,429	7/215,906	,021*
		6	56	19,04	7,16			
		7	32	20,56	7,11			
		8	71	18,31	6,23			
		9	126	20,80	8,44			
		10	107	19,69	7,22			
		11	84	17,48	6,85			
		12	93	18,00	6,82			
	Başarı Puanı	5	56	26,63	7,56	6,226	7/213,911	,000**
		6	56	24,09	9,21			
		7	32	24,09	10,14			
		8	71	23,00	11,49			
		9	126	24,15	10,27			
		10	107	22,57	9,90			
		11	84	18,42	10,43			
		12	93	19,31	9,99			
	Ekonomik Kazanç Puanı	5	56	8,02	3,54	4,309	7/213,016	,000**
		6	56	6,79	3,54			
		7	32	7,00	4,30			
		8	71	7,04	3,87			

	9	126	7,83	4,70			
	10	107	6,79	4,00			
	11	84	5,65	3,17			
	12	93	5,84	3,46			
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	5	56	52,70	11,21	5,030	7/215,710	,000**
	6	56	49,91	15,73			
	7	32	51,66	19,17			
	8	71	48,35	18,93			
	9	126	52,78	20,89			
	10	107	49,06	18,40			
	11	84	41,55	17,65			
	12	93	43,15	17,84			

*p<0,05; **p<0,01

Sınıf değişkeni incelenirken ÇOBÖ'nün varyanslarının homojen olmaması nedeniyle toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı Welch ile incelenmiştir.

Sınıf değişkeni için öğrencilerin aksaklık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: Welch istatistiği Welch (7/215,906)=2,429; p<0,05. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tamhane (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre 9. sınıf öğrencileri ile 11. sınıf öğrencileri aksaklık toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. 9. sınıf öğrencilerinin aksaklık toplam puan ortalaması, 11. sınıf öğrencilerinin aksaklık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Sınıf değişkeni için öğrencilerin başarı toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: Welch istatistiği Welch(7/213,911)=6,226; p<0,01. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tamhane (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre 5., 6. ve 9. sınıf öğrencileri ile 11. sınıf öğrencileri başarı toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. 5., 6. ve 9. sınıf öğrencilerinin başarı toplam puan ortalaması, 11.

sınıf öğrencilerinin başarı toplam puan ortalamasından yüksektir. Ayrıca, 5. ve 9. sınıf öğrencileri ile 12. sınıf öğrencileri başarı toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. 5. ve 9. Sınıf öğrencilerinin başarı toplam puan ortalaması, 12. sınıf öğrencilerinin başarı toplam puan ortalamasından yüksektir.

Sınıf değişkeni için öğrencilerin ekonomik kazanç toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: Welch istatistiği Welch (7/213,016)=4,309; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tamhane (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre 5. ve 9. Sınıf öğrencileri ile 11. ve 12. Sınıf öğrencileri ekonomik kazanç toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. 5. ve 9. Sınıf öğrencilerinin ekonomik kazanç toplam puan ortalaması, 11. ve 12. Sınıf öğrencilerinin ekonomik kazanç toplam puan ortalamasından yüksektir.

Sınıf değişkeni için öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: Welch istatistiği Welch(7/215,710)=5,030; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tamhane (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre 5. ve 9. Sınıf öğrencileri ile 11. ve 12. Sınıf öğrencileri çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. 5. ve 9. Sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması, 11. ve 12. Sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamasından yüksektir. (Bkz. Tablo 34)

Tablo 35. BPSÖ Toplam Puanının Oyun Oynamak için Tercih Ettiği Platform Açısından Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Tercih Ettiği Platform	n	\bar{x}	ss	F	sd	p
BPSÖ	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Bilgisayar	164	23,32	7,73	14,083	4/620	,000**
		Telefon	228	20,18	7,07			
		Tablet	52	18,42	6,47			
		Oyun Konsolu	125	24,06	7,30			

	Hiçbiri	56	18,07	6,27			
Öfke Puanı	Bilgisayar	164	19,53	5,55	1,775	4/620	,132
	Telefon	228	20,00	5,84			
	Tablet	52	18,58	4,44			
	Oyun Konsolu	125	20,19	5,28			
	Hiçbiri	56	18,38	5,60			
Düşmanlık Puanı	Bilgisayar	164	23,23	5,91	1,355	4/620	,248
	Telefon	228	24,39	5,67			
	Tablet	52	23,85	5,62			
	Oyun Konsolu	125	24,10	5,86			
	Hiçbiri	56	23,02	5,00			
Sözel Saldırganlık Puanı	Bilgisayar	164	14,86	3,21	1,769	4/620	,133
	Telefon	228	14,77	3,26			
	Tablet	52	13,65	2,90			
	Oyun Konsolu	125	14,76	3,22			
	Hiçbiri	56	14,21	3,53			
Saldırganlık Puanı	Bilgisayar	164	80,93	17,56	4,456	4/620	,001*
	Telefon	228	79,34	17,52			
	Tablet	52	74,50	14,20			
	Oyun Konsolu	125	83,11	16,68			
	Hiçbiri	56	73,68	16,47			

*p<0,05; **p<0,01

Tercih ettiği oyun oynama platformu değişkeninin BPSÖ ve alt boyutları toplam puan ortalamalarında farklılığa neden olup olmadığı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile incelenmiştir.

Tercih ettiği oyun oynama platformu değişkeni için öğrencilerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık

bulunmuştur: $F(4/620)= 14,083$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre oyun oynamak için daha çok bilgisayar tercih eden öğrencilerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamaları ile oyun oynamak için daha çok telefon ve tablet tercih eden öğrencilerin ve hiçbiri diyen öğrencilerin toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Oyun oynamak için daha çok bilgisayar ve oyun konsolu tercih eden öğrencilerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamaları, oyun oynamak için daha çok telefon ve tablet tercih eden öğrencilerin ve hiçbiri diyen öğrencilerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Tercih ettiği oyun oynama platformu değişkeni için öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur: $F(4/620)= 4,456$; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tukey (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre oyun oynamak için daha çok bilgisayar ve oyun konsolu tercih eden öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları ile hiçbiri diyen öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Oyun oynamak için daha çok bilgisayar ve oyun konsolu tercih eden öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları, hiçbiri diyen öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir. Ayrıca, oyun oynamak için daha çok oyun konsolu tercih eden öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları ile oyun oynamak için daha çok tablet tercih eden öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları farklılaşmaktadır. Oyun oynamak için daha çok oyun konsolu tercih eden öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamaları, hiçbiri diyen öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Tercih ettiği oyun oynama platformu değişkeni için öfke $F(4/620)=1,775$; $p>0,05$, düşmanlık $F(4/620)=1,355$; $p>0,05$ ve sözel saldırganlık $F(4/620)=1,769$; $p>0,05$ toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır. (Bkz. Tablo 35)

Tablo 36. ÇOBÖ ve Alt Ölçeklerinin Toplam Puanının Oyun Oynamak için Tercih Ettiği Platform Açısından Welch ile Karşılaştırılması

Değişkenler		Tercih Ettiği Platform	n	\bar{x}	ss	Welch	sd	p
ÇOBÖ	Aksaklık Puanı	Bilgisayar	164	22,43	8,03	39,978	4/208,570	,000**
		Telefon	228	16,89	5,44			
		Tablet	52	17,58	6,05			
		Oyun Konsolu	125	21,30	7,54			
		Oyun Oynamıyorum	56	14,25	3,00			
	Başarı Puanı	Bilgisayar	164	28,38	8,65	88,405	4/204,154	,000**
		Telefon	228	18,65	9,34			
		Tablet	52	22,79	8,69			
		Oyun Konsolu	125	26,53	9,16			
		Oyun Oynamıyorum	56	11,38	5,43			
	Ekonomik Kazanç Puanı	Bilgisayar	164	8,98	5,10	36,520	4/206,836	,000**
		Telefon	228	5,52	2,63			
		Tablet	52	7,00	3,72			
		Oyun Konsolu	125	7,52	3,64			
		Oyun Oynamıyorum	56	4,46	1,44			
	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Puanı	Bilgisayar	164	59,79	18,31	83,976	4/206,731	,000**
		Telefon	228	41,06	14,90			
		Tablet	52	47,37	15,18			
		Oyun Konsolu	125	55,35	16,51			
		Oyun Oynamıyorum	56	30,09	8,59			

*p<0,05; **p<0,01

Tercih ettiđi oyun oynama platformu deđiřkeni iin OBÖ'nün varyanslarının homojen olmaması nedeni ile toplam puan ortalamalarında farklılıđa neden olup olmadıđı Welch ile incelenmiřtir.

Tercih ettiđi oyun oynama platformu deđiřkeni iin ğrencilerin aksaklık toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuřtur: Welch istatistiđi Welch (4/208,570)=39,978; $p < 0,01$. Farklılıđın hangi kategoriden kaynaklandıđını bulmak iin yapılan Tamhane (Post Hoc) oklu karřılařtırma testi sonucuna gre oyun oynamak iin daha ok bilgisayar ve oyun konsolu tercih eden ğrenciler ile oyun oynamak iin daha ok tablet ve telefon tercih eden ve hibiri diyen ğrencilerin aksaklık toplam puan ortalamaları farklılařmaktadır. Oyun oynamak iin daha ok bilgisayar ve oyun konsolu tercih eden ğrencilerin aksaklık toplam puan ortalaması, oyun oynamak iin daha ok tablet ve telefon tercih eden ve hibiri diyen ğrencilerin aksaklık toplam puan ortalamasından yksektir. Ayrıca, oyun oynamak iin daha ok telefon tercih eden ğrenciler ile hibiri diyen ğrencilerin aksaklık toplam puan ortalamaları farklılařmaktadır. Oyun oynamak iin daha ok telefon tercih eden ğrencilerin aksaklık toplam puan ortalaması, hibiri diyen ğrencilerin aksaklık toplam puan ortalamasından yksektir.

Tercih ettiđi oyun oynama platformu deđiřkeni iin ğrencilerin ekonomik kazanç toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuřtur: Welch istatistiđi Welch (4/206,836)=36,520; $p < 0,01$. Farklılıđın hangi kategoriden kaynaklandıđını bulmak iin yapılan Tamhane (Post Hoc) oklu karřılařtırma testi sonucuna gre; oyun oynamak iin daha ok bilgisayar tercih eden ğrencilerin ekonomik kazanç toplam puan ortalamalarının en yksek, oyun oynamak iin oyun konsolu ve tablet tercih eden ğrencilerin ekonomik kazanç toplam puan ortalamalarının ikinci en yksek, oyun oynamak iin en ok telefon tercih eden ğrencilerin ekonomik kazanç toplam puan ortalamalarının dřuk ve hibiri diyen ğrencilerin ekonomik kazanç toplam puan ortalamalarının en dřuk olduđu tespit edilmiřtir.

Tercih ettiđi oyun oynama platformu deđiřkeni iin ğrencilerin evrimii oyun bađımlılıđı toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir

farklılık bulunmuştur: Welch istatistiği Welch (4/206,731)=83,976; $p<0,01$. Farklılığın hangi kategoriden kaynaklandığını bulmak için yapılan Tamhane (Post Hoc) çoklu karşılaştırma testi sonucuna göre; oyun oynamak için daha çok bilgisayar ve oyun konsolu tercih eden öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamalarının en yüksek, oyun oynamak için telefon ve tablet tercih eden öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamalarının ortanca, hiçbiri diyen öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamalarının en düşük olduğu tespit edilmiştir. (Bkz. Tablo 36)

TARTIŞMA

İstanbul ilinin dört farklı ilçesinde bulunan üç özel ortaokulda ve üç özel lisede öğrenimine devam eden öğrenciler ile yapılan bu çalışmada, demografik özelliklerin agresif davranışlar ve çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerine olan etkileri ve agresif davranışlar ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler incelenmiştir.

Çalışmada toplam puan farkları ve maddeler arasındaki ilişkiler incelenmeden önce uyum indeksleri incelenmiş ve geçerlilik katsayısını azaltan herhangi bir madde tespit edilmemiştir. Cronbach Alpha iç tutarlılık analizi sonucunda; uyum indekslerinin geçerli olduğu, saldırganlık ölçeğinin boyutlarına ilişkin, fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık olarak iç tutarlılıklarının sağlandığı gözlemlenmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğine ilişkin boyutlar için aksaklık, başarı ve ekonomik kazanç olarak iç tutarlılıklarının sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır.

Bazı demografik veriler, ölçeklerden elde edilen toplam puanlar ile ölçek alt boyutlarının toplam puanları arasında ilişki olup olmadığının belirlenmesi için Korelasyon Analizleri yapılmış ve şu sonuçlar elde edilmiştir.

Çocuklar ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ile yaş ($r=-0,14$; $p<0,01$) negatif ve düşük düzeyde bir ilişki bulunmuştur. Bu sonuçlar, Madran

ve akılıcı'nın (2014) elde ettiđi sonuçlar ile paralellik gösterirken; Bilgin'in (2015), Balak'ın (2016) ve Kim ve arkadaşlarının (2008) elde ettikleri sonuçlar ile farklılaşmaktadır. Bu sonuç çocukların/ergenlerin problemleri ile başa çıkmada her geçen yıl daha başarılı yöntemler seçmesi sebebi ile çevrimiçi oyun bağımlılıđının azalıyor olması şeklinde yorumlanabilir. Ancak yaş ve çevrimiçi oyun bağımlılıđı arasındaki ilişki düşük düzeydedir. Örneklemin sadece İstanbul ilindeki özel altı okuldan oluşuyor olması bir kısıtlama olabilir. Yapılacak diđer çalışmalarda İstanbul iline ek olarak başka illerde de benzer bir çalışmanın yapılması ve devlet okullarının da çalışmaya dâhil edilmesi sonuçların güvenilirliğini arttırabilir.

Çocuklar ve ergenlerde saldırganlık toplam puanı ile yaş arasında ($r=0,12$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır. Bu sonuç Donat Baticiođlu ve Özdemir'in (2012) , Yıldız ve Erci'nin (2011) ve Madran ve akılıcı'nın (2014) elde ettikleri sonuçlar ile paralellik göstermektedir. Ayrıca, fiziksel saldırganlık toplam puanı ($r=0,08$; $p<0,05$), öfke toplam puanı ($r=0,15$; $p<0,01$) ve sözel saldırganlık toplam puanı ($r=0,23$; $p<0,01$) ile yaş arasında pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı; düşmanlık toplam puanı ($r=-0,01$; $p>0,05$) ile yaş arasında istatistiksel olarak anlamsız bir ilişki bulunmuştur. Donat Baticiođlu ve Özdemir (2012) yaptıkları çalışmada öfke ve düşmanlık ile yaş arasında bir ilişkiye rastlamamışlardır.

Çocuklar ve ergenlerde; çevrimiçi oyun bağımlılıđı toplam puanı ile ev nüfusu arasındaki ilişki ($r=-0,07$; $p>0,05$) incelenmiş ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki görülmemiştir. Benzer şekilde saldırganlık toplam puanı ile ev nüfusu arasındaki ilişki ($r=-0,07$; $p>0,05$) incelenmiş ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki görülememiştir. Literatürde daha önce ev nüfusu ile saldırganlık ve çevrimiçi oyun bağımlılıđı arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışma bulunmamaktadır.

Çocuklar ve ergenlerde; genele bakıldığında çevrimiçi oyun bağımlılıđı toplam puanı ile günlük oyun oynama süresi ($r=0,23$; $p<0,01$) ve haftalık oyun oynama süresi ($r=0,23$; $p<0,01$) arasında pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır. Bu sonuçlar Gökçearsan ve Durakođlu'nun (2014), Hazar ve arkadaşlarının (2017), Liu ve Peng'in (2009), Ng ve Weimer-Hastings'in

(2005) ve Lemmens ve arkadaşlarının (2010) çalışmalarında elde ettikleri sonuçlar ile paralellik göstermektedir; öte yandan Smyth'nin (2007) elde ettiği sonuçlar ile farklılaşmaktadır. Çocuklar ve ergenler çevrimiçi oyunlarla tanıştıktan sonra vakitlerinin bir kısmını bu oyunlara ayırmaya başlıyor, bu oyunlara başlayan kişiler sanal oyun ortamında vakit geçirdikçe de çevrimiçi oyun bağımlılıkları artıyor olabilir. Aynı şekilde çevrimiçi oyun bağımlılığı olan kişiler, onları bu oyunların başına götüren nedenleri çözmekten kaçındıkları için çevrimiçi oyunları oynamayı sürdürüyor olabilirler. Çevrimiçi oyunların 7 gün 24 saat ulaşılabilir olması da bu döngünün devamlılığını sağlamada etkin bir rol oynuyor olabilir.

Çocuklar ve ergenlerde saldırganlık toplam puanı ile günlük oyun oynama süresi ($r=0,12$; $p<0,01$) ve haftalık oyun oynama süresi ($r=0,15$; $p<0,01$) arasında pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır. Bu çalışmadan elde edilen bulgular ile Lemmens ve arkadaşlarının (2010) elde ettikleri bulgular benzeşmektedir. Oyun oynama süresi arttıkça kişi bu oyunlara daha çok bağlanıyor ve kazanma hırsıyla doluyor olabilir. Bu durum da onu istediklerini elde etmek için daha agresif olmaya, kendi becerileri ile elde edemediklerini saldırgan çözümler uygulayarak elde etmeye itiyor olabilir.

Çocuklar ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ile oyunlara harcanan para ($r=0,22$; $p<0,01$) arasında pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir sonuç bulunmuştur. Bu sonuç Ayhan ve Çavuş'un (2015) yaptıkları çalışmanın sonuçları ile paraleldir. Çocuklar ve ergenler çevrimiçi oyunları satın alabilmek, karakterlerini geliştirmek-kuvvetlendirmek, oyun topluluklarına dâhil olmak veya bu oyunlardaki pozisyonlarını farklı şekillerde iyileştirmek adına oyunlara yatırım yapmaktadırlar. Çevrimiçi oyun bağımlısı bir kişi bu oyunlarda geride kaldığı veya ilerleme yarışında geri düştüğü durumlarda karşı karşıya kalacağı zorluklardan kaçınmak için oyunlara para yatırıyor olabilir. Bir başka açıdan bakıldığında ise oyunlara para yatıran kişiler verdikleri paranın hakkını almaya çalışıyor ve bu arada oyunlarla psikolojik bağlantılarının artması dolayısı ile de çevrimiçi oyun bağımlılıkları artıyor olabilir.

Çocuklar ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ile aralıksız oyun oynama süreleri arasında ($r=0,18$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Literatürde çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ile aralıksız oyun oynama süreleri arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışma bulunmamaktadır. Bu durumun sebebi çevrimiçi oyun bağımlısı olan çocukların/ergenlerin çekilme semptomlarından kaçınmak için aralıksız oyun oynuyor olmaları olabilir. Öte yandan, aralıksız oyun oynamaya başlayan bir kişi de bu oyunlara atfettiği anlam arttığı için bağımlı hale geliyor olabilir.

Çocuklar ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı ile saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,34$; $p<0,01$) pozitif ve orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık ölçeği alt boyutları olan fiziksel saldırganlık toplam puanı ($r=0,43$; $p<0,01$) pozitif ve orta düzeyde; öfke toplam puanı arasında ($r=0,20$; $p<0,01$), düşmanlık toplam puanı arasında ($r=0,18$; $p<0,01$) ve sözel saldırganlık toplam puanı arasında ($r=0,15$; $p<0,01$) pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu sonuçlar Jeong ve arkadaşlarının (2016), Ng ve Wiemer-Hastings'in (2005), Madran ve Çakılcı'nın (2014), Mehroof ve Griffiths'in (2010), Ghuman ve Griffiths'in (2012) ve Chiu ve arkadaşlarının (2004) çalışmalarının sonuçları ile paralellik göstermektedir. Saldırgan olmaya yatkın çocukların çevrimiçi oyunlara bağımlı olmalarının nedeni günlük hayatlarındaki heyecanın az olması ve farklı duyum arayışlarının olması olabilir. Yanguo ve arkadaşlarının (2003) da belirttiği üzere farklı duyum arayışı içerisinde olan çocuklar/ergenler çevrimiçi oyunlar sayesinde gerçek hayatta ahlaki nedenler dolayısı ile gerçekleştiremeyecekleri eylemleri oyunlar aracılığı ile gerçekleştirme fırsatı buluyor olabilirler. Bu eylemlere silahla birilerini yaralamak ve zarar vermek veya savaşmak örnek gösterilebilir. Şiddetten keyif alma durumunun da eklenmesi çocuk ve ergenleri çevrimiçi oyun bağımlılığına sürüklüyor olabilir. Çevrimiçi oyun bağımlısı olan çocukların saldırganlıklarının artıyor olmasının nedeni ise bazı çocuk ve ergenlerin medya içeriklerine karşı daha hassas olması durumu (Gentile ve ark., 2011), kişiler arası iletişim kalitesinin düşmesi (Lo ve arkadaşları, 2005), aşırı ödül arayışı içerisinde olmaları dolayısı ile stresle başa çıkma stratejilerinin azalması

(Grüsser ve arkadaşları, 2005) durumlarından kaynaklanıyor olabilir. Çocukların/ergenlerin bağımlılıkları dolayısı ile sosyal çevrelerinin daralması ve kuracakları arkadaşlık ilişkilerinin sınırlanması ve toplum içerisinde rol edinme sürecindeki sıkıntılar ise çevrimiçi oyun bağımlısı çocukları saldırgan davranışlara yönlendiriyor olabilir.

Çocuklar ve ergenlerde; genele bakıldığında saldırganlık toplam puanı ile çevrimiçi oyun bağımlılığının alt boyutları olan aksaklık toplam puanı arasında ($r=0,36$; $p<0,01$) pozitif ve orta düzeyde; başarı toplam puanı arasında ($r=0,27$; $p<0,01$) ve ekonomik kazanç toplam puanı arasında ($r=0,24$; $p<0,01$) ile pozitif ve düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Literatürde saldırganlık ile aksaklık, başarı ve ekonomik kazanç arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırma bulunmamaktadır. Ko ve arkadaşlarının (2005) da belirttiği üzere günlük hayattan alınan tatminin ve özgüvenin azalması, kişilerin günlük aktivitelere katılma isteğini azaltıyor ve dolayısı ile de hayatlarında okula gitmeme, derslerine yeteri kadar özen göstermeme gibi aksaklıklara neden oluyor olabilir. Hayatında hiçbir şeyin doğru gitmediği düşüncesi, bu durumun geri çevrilemeyecek olduğunu düşünmek, problemlerinin çözülemeyeceği düşüncesi, problemlerin içinden çıkılmaz hale gelmesi gibi zihinsel süreçler ise özgüvenlerinin azalmasına ve problem çözme kabiliyetlerinin azalmasına neden oluyor olabilir. Hayatındaki aksamaları kişinin kendini diğerlerinden farklı, şanssız veya anormal görmesine neden oluyor olabilir. Bu durum da kişinin daha agresif davranışlar sergilemesine neden oluyor olabilir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığının kişinin hayatında aksaklıklara neden olmasının en büyük etkenlerinden birisi bu oyunlara harcadıkları zamandır (Griffiths ve arkadaşları, 2004). Oyun oynayabilmek adına hobilerinden, uykularından ve kimi zaman eğitimlerinden feragat eden bu kişiler vermiş oldukları bunca şeyin karşılığında bir beklenti içerisine giriyor olabilirler. Bu durum da oyunlardan ekonomik kazanç elde etme isteği şeklinde görülebilir. Bozulan hayat işleyişlerini karşılığında edinecekleri para ile kapatmaya ve zihinsel olarak rahatlamaya çalışıyor olabilirler. Ekonomik kazanç elde etme durumuna herhangi bir şekilde ket vurulması durumu da kişileri saldırgan davranışlara sürüklüyor olabilir veya kazanç elde

etme isteđi kumar bađımlılıđında olduđu gibi kiřiye “bir dahakine kazanabilirim” dūřüncesine sürüklüyor ve oyunlardan ıkmasını engelliyor olabilir. Benzer şekilde, günlük hayatta akranlarının edinebilecekleri başarıları elde etme ihtimallerinin bađımlılıkları dolayısı ile azalması durumu da onları evrimii oyunlarda başarı elde etme arzusuna yönlendiriyor ve hırslanmalarına neden oluyor olabilir. Bu durumda karřılarına bir engel ıktıđı zaman ise saldırgan davranıřlara başvuruyor olabilirler. Bu engellere; oyun ii eřya veya savař kaybetme, yenilme, oyunda ölme ve deneyim puanı kaybetme örnek olarak gösterilebilir. Öte yandan saldırganlıđa meyilli olan kiřiler ise evrimii oyunlar ile tanıştıktan sonra oyunlarda oyun oynama oturumları sırasında yařadıkları problemleri saldırgan özüm yolları ile özmeye alıřıyor olabilirler. özemedikleri problem olduđunda ise günlük oyun oynama vakitlerini arttırıyor olmaları dolayısı ile eđitimlerini aksatıyor, arkadaşları ile görüřmeyi azaltıyor veya uykularından fedakârlık ediyor olabilirler. Başarma arzusunun oluřması ile beraber de atacakları adımlarda daha saldırgan yöntemler seçiyor olabilirler. Ekonomik kazanç elde etme durumu incelendiđinde ise saldırgan bir kiři evrimii oyunların 7 gün 24 saatlik akıřı ierisinde para kazanma hırısı ile evrimii oyunları daha ok oynayıp daha ok para kazanma arzusu ierisinde olabilir ve bu durum saldırganlıđı arttıka ekonomik kazanç elde etme hırısını tetikleyebilir.

ocuk ve ergenlerde, erkeklerin aksaklık, başarı, ekonomik kazanç ve evrimii oyun bađımlılıđı toplam puan ortalaması ($t(623) = -15,097; p < 0,01$) kadınlardan yüksektir. Cinsiyetin, evrimii oyun bađımlılıđında toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunduđu sonucuyla literatürdeki alıřmalar (Örn. Ayhan ve avuş, 2015; Bilgin, 2015; Gökearsan ve Durakođlu, 2014; Hazar ve arkadaşları, 2017; Horzum, 2011; Tazawa ve Okada, 2001; Johansson ve Gotestam, 2004; Yang, 2005; Yanguo ve arkadaşları, 2003) benzerlik göstermektedir. Günümüzde tüm ocuklar erken yařlarda dijital oyunlarla tanışmaktadır. Tüm ocukların bu oyunlarla erken tanışmasına rađmen erkeklerin, kadınlardan daha ok evrimii oyunlara bađımlı olmalarının sebebi, üretilen oyun ieriklerinin büyük bir kısmının oyun üreticileri tarafından erkekleri hedef alıyor olması olabilir. Daha ok erkeklerin ilgisini eken oyun hikâyeleri, ierikleri ve karakterlerinin üretilmesi dolayısı ile oyun piyasasının erkekleri hedef kitle olarak

görüyor olması sonuçların bu şekilde olmasını açıklayabilir. Hazar ve arkadaşlarının (2017) de belirttiği üzere oyun salonları daha çok erkeklerin sosyalleşmek için kullandıkları yerlerdir. Erkek çocuklar/ergenler kendilerine sosyal bir çevre edinmek, becerilerini sadece kendi arkadaşlarına değil daha büyük çevrelere ispatlamak, sosyal çevrelerinde söz hakkına sahip olmak ve dâhil olmaya çalıştıkları bu çevrede önemsenmek adına çevrimiçi oyunlara dâhil olmaları ve bu tarz oyunlarla ilişkilerinin artması dolayısı ile de bu oyunlardan hem maddi hem de sosyal beklentilerinin artması yolu ile bağımlı hale geliyor olabilirler.

Cinsiyet farklılıklarına ilişkin elde edilen bir başka bulgu ise erkek çocukların ve ergenlerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamasının kızlardan yüksek olmasıdır ($t(623)=-7,924$; $p<0,01$). Bu sonuç, Sezer ve arkadaşlarının (2013) ve Donat Batıcıoğlu ve Özdemir'in (2012) erkeklerin kadınlardan daha fazla fiziksel saldırganlık gösterdiği sonucu ile paralellik göstermektedir, fakat bu durum Donat Batıcıoğlu ve Özdemir'in (2012) elde etmiş oldukları öfkenin erkeklerde daha fazla olduğu sonucu ile farklılaşmaktadır. Ayrıca elde edilen sonuçlar, Ağlamaz (2006), Kırımoğlu ve ark. (2008) ve Gönültaş ve Atıcı'nın (2014) elde ettikleri sonuçlar ile farklılaşmaktadır. Bu çalışmada elde edilen sonucun daha önce yapılmış çalışmalar ile farklılaşmasının bir sebebi aradan geçen yıllar içerisinde saldırganlığın kitle iletişim araçları dolayısı ile normalleştirilmesi olabilir (Allen ve ark., 2018). Akert ve arkadaşlarının (2005) de belirttiği gibi şiddet içerikli televizyon programlarının çocuklarda agresif davranışların ortaya çıkma ihtimalini artırması dolayısı ile yıllar içerisinde erkek ve kız çocukların/ergenlerin saldırganlık davranışları arasındaki fark kapanmış olabilir. Fiziksel saldırganlık durumu ile ilgili çıkan bu fark ise erkek çocukların/ergenlerin bu saldırganlık türünü sosyal çevrelerinde hala bir problem çözme aracı olarak kullanıyor olmalarından kaynaklanıyor olabilir.

Ortaokula ve liseye devam eden çocuk ve ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı durumu incelendiğinde, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamasının ortaokul öğrencilerinden yüksek olduğu görülmektedir ($t(623)= - 2,076$; $p<0,05$). Öte yandan, ortaokul öğrencilerinin başarı toplam puan ortalaması lise öğrencilerinden yüksektir ($t(623)= 3,409$; $p<0,01$). Literatürde ortaokul ve lise düzeyindeki öğrencilerin oyun bağımlılıklarını veya çevrimiçi oyun

bağımlılıklarını beraber çalışmış bir araştırma bulunmamaktadır. Liseye devam eden çocukların/ergenlerin çevrimiçi oyunları, ortaokula devam eden çocuklardan/ergenlerden daha az tercih etmelerine (Ortaokulda %49,5; Lisede %59,5) rağmen çevrimiçi oyun bağımlılığı söz konusu olduğunda liseye devam eden çocukların/ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının yüksek çıkmasının bir nedeni ortaokula devam eden öğrenciler ve liseye devam eden öğrencilerin ailesinin oynadığı oyunları biliyor olmasındaki farklılık olabilir. Çalışmaya katılan çocuk ve ergenlere göre ortaokul öğrencilerinin ailelerinin %78,6'sı çocuklarının hangi oyunları oynadığını biliyorken, lise öğrencilerinin ailelerinin %60'ı çocuklarının hangi oyunları oynadıklarını bilmektedir. Ailelerin, çocukları üzerindeki kontrolü yaşları arttığı için azaltması durumu böyle bir farklılığa neden oluyor olabilir. Haftalık olarak oyun oynama saatleri (Ortaokulda $\bar{x}=11,65$, $ss=12,75$; Lisede $\bar{x}=16,29$, $ss=14,32$) ve aralıksız oyun oynama saatleri (Ortaokulda $\bar{x}=2,61$, $ss=4,02$; Lisede $\bar{x}=4,34$, $ss=9,87$) arasındaki farklılık da çocuk ve ergen velilerinin oyun oynamaya daha çok izin vermeleri şeklinde yorumlanabilir. Bu durumlar beraber incelendiğinde liseye devam eden öğrencilerin daha çok oyun oynamaya vakit ayırmaları, oyunlar sayesinde sosyal çevreler kurmaları, ikili ilişkileri oyunlar aracılığı ile kurmaya çalışmaları ve oyunlarla artan bu ilişkileri sebebiyle oyunlara daha çok bağlanması durumu ortaya çıkıyor olabilir. Ayrıca, ortaokul öğrencilerinin oyun içindeki başarı arzularının lise öğrencilerinden yüksek çıkmasının sebebi o yaşlardaki çocukların/ergenlerin kendilerini sosyal çevreye kabul ettirme davranışları sırasındaki başarıya atfedilen anlamın daha yüksek olmasından kaynaklanıyor olabilir.

Ortaokula ve liseye devam eden çocukların/ergenlerin saldırganlık durumu incelendiğinde; lise öğrencilerinin öfke ($t(623)=-3,849$; $p<0,001$), sözel saldırganlık ($t(623)=-4,652$; $p<0,001$) ve saldırganlık ($t(623)=-3,095$; $p<0,01$) toplam puan ortalamalarının ortaokul öğrencilerinden yüksek olduğu görülmektedir. Literatürde ortaokul ve lise düzeyindeki öğrencilerin saldırganlıklarını beraber çalışmış bir araştırma bulunmamaktadır. Liseye devam eden çocukların/ergenlerin kendi hayatları ile ilgili seçimleri yapmaya daha çok yaklaşmış olmaları, ortaokulda buldukları dönemden daha fazla bireysel karar almaları gerekmesi ve aynı

zamanda sosyal olarak kuracakları ilişkilerde farklı yaklaşımlar sergilemeleri bu farklılığa neden olmuş olabilir. Erođlu'nun (2009) da belirttiđi üzere lise düzeyine gelindiđinde artan saldırgan davranıřlar; kiřilerin saldırganlıđı, kendilerini topluma kabul ettirmenin bir yolu olarak görmeleri ve topluma karřı bir kimlik edinme çabasını ierisinde zorlanmaları sonucu problem çözme aracı olarak kullanmalarının bir sonucu olabilir. Ayrıca lise dönemindeki çocukların/ergenlerin saldırgan davranıřlarındaki artıřın, Forbes ve Dahl'ın (2010) de belirttiđi řekilde, artan heyecan arama davranıřının bir sonucu olabilir.

Çocuklarda ve ergenlerde kendisine ait odası olanların aksaklık ($t(623)=2,135$; $p<0,01$), ekonomik kazanç ($t(623)=3,446$; $p<0,01$) ve çevrimii oyun bađımlılıđı ($t(623)=2,166$; $p<0,05$) toplam puan ortalaması kendine ait odası olmayan öđrencilerinden yüksektir. Literatürde kendine ait odaya sahip olma ile oyun bađımlılıđı veya çevrimii oyun bađımlılıđı arasındaki iliřkiyi inceleyen bir alıřma bulunmamaktadır. Burada elde edilen sonuçlar çocukların sadece kendilerine ait bir odaya sahip oldukları durumu kapsamaktadır. Odalarını bařka bir aile üyesi ile paylařanlar, kendisine ait odası olma durumunda deđillerdir. Ev ierisinde sadece kendisine ait bir odanın tahsis edilmesi ebeveynlerin ocuk üzerindeki kontrolünün azalmasına neden olmaktadır. alıřmaya katılan ocuklara ve ergenlere göre, ailelerin %66,4'ü ocukların hangi oyunları oynadıklarını bilmektedir. Bu durum ocuklarının üzerindeki kontrolün ne derece olduđunu da örneklemektedir. Odasında tek bařına geirdiđi zamanlarda ocuklar/ergenler çevrimii oyunlarda daha rahat vakit geirebildikleri iin günlük ve haftalık oyun oynama süreleri ierisinde daha az kontrol ediliyor olabilirler. Bu durum yeni çevrimii oyunlar bulmaları, bu oyunları indirmeleri ve bu oyunları oynamaları iin daha rahat bir ortam sađlıyor ve bu oyunları oynadıka da bađımlılıkları artıyor olabilir. Ayrıca, kendilerine ait odalarında, ailelerinin dikkatini daha az ekerek ve fark edilmeden oynadıkları çevrimii oyunlara bađımlı hale gelmeleri durumunun devamlılıđı da ailelerinin ocuklarının olumsuz davranıřlarını daha az gözlemlemeleri dolayısı ile devam ediyor olabilir. Kendi odasında olması ve ailesi tarafından gözlemlenebilirliđin azalması dolayısı ile de hayatındaki aksaklıklar ailesi tarafından fark edilmiyor veya fark edilse dahi çevrimii oyunlarla iliřkisi olup olmadıđı veya nedenini

anlayamadıkları, problemin nedenini farklı sorunlara yormaları etkisiz önlemler alınıyor olabilir. Benzer şekilde çocukların/ergenlerin çevrimiçi oyunlar sayesinde ekonomik kazanç elde ediyor olma durumları da ailelerinin çocukları üzerindeki kontrolünün azalması ile açıklanabilir.

Çocuklarda ve ergenlerde kendisine ait odası olanların fiziksel saldırganlık ($t(623)= 3,448$; $p<0,01$), öfke ($t(623)= 2,016$; $p<0,05$) ve saldırganlık ($t(623)= 2,977$; $p<0,01$) toplam puan ortalaması kendine ait odası olmayan öğrencilerden yüksektir. Literatürde kendine ait odaya sahip olma ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışma bulunmamaktadır. Ortaya çıkan bu farklılığın nedeni çocukların/ergenlerin daha az gözlemlenmesi dolayısı ile olumsuz saldırgan davranışlarının aileleri tarafından gerektiği anda müdahale edilmemesinden kaynaklanıyor olabilir. Çocuklar/ergenler ortaya çıkan problemleri çözmenin farklı yollarını aradıkları ve denedikleri süreçte saldırganlığı bir problem çözme aracı olarak benimseyip, kendi odalarında geçirdikleri özel vakitlerde gerek çevrimiçi oyunlar gerekse farklı sosyal alanlardaki problemlerini saldırganlık yolu ile çözümlenmeye çalışıyor olabilirler.

Çocukların ve ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık toplam puanları ile evinde bilgisayarı olması ($\text{ÇOBÖ}_{t(623)}= 1,127$; $p>0,05$; $\text{BPSÖ}_{t(623)}= -,153$; $p>0,05$) ve evinde internet bağlantısı olması ($\text{ÇOBÖ}_{t(623)}= 1,112$; $p>0,05$; $\text{BPSÖ}_{t(623)}= 1,523$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Bu sonuç, Bilgin, (2015) ve Gökçearslan ve Durakoğlu'nun (2014) oyun bağımlılığı çalışmalarında elde ettikleri oyun bağımlılığı sonuçları ile paralellik göstermektedir. Gökçearslan ve Durakoğlu'nun (2014) da belirttiği üzere bilgisayarlar sadece çevrim içi oyunlar oynamak için kullanılmamaktadır. Öte yandan, oyun oynamak sadece bilgisayarla yapılabilecek olan bir eylem olmadığı gibi internet de sadece oyun oynamak için kullanılmamaktadır. Yapılan bu çalışmada çocukların/ergenlerin yalnızca %26,8'i oyun oynamak için en çok bilgisayarı tercih etmektedir. Bulgular göz önünde bulundurulduğunda ailelerin evlerine çeşitli amaçlar için almış oldukları bilgisayarlar ortak kullanım ögesi konumunda bulunduğu çevrimiçi oyun bağımlılığı gelişmesi söz konusu değildir. Ortak kullanımdaki bilgisayarların, ailelerin ortak kullanım alanlarında bulunması ve çocukları oyun oynamak istediklerinde bu bilgisayarları

kullanmak için izin istemek durumundadırlar. Dolayısı ile oyun oynadıkları sürelerin kontrol altında tutulabileceği ve oyun oynama davranışı sırasında gözlemlenebilir alanlarda olmaları sayesinde, çocuklar olumsuz davranışlar (çevrimiçi oyunlara bağımlı hale gelmek, oyunları para kazanma aracı olarak kullanmak, oyun içi başarıma arzusu ile kızışmak gibi) sergilediklerinde ebeveynlerin çocuklara müdahale edebilme olanağının yüksek olması, çocuklarını bağımlı olmaktan daha rahat koruyabilecekleri şeklinde yorumlanabilir. Bilgisayar sahibi olmanın bir çocuğu/ergeni çevrimiçi oyun bağımlılığına yönlendirip yönlendirmediğini anlamının bir yolu çocukların şahsi bilgisayarlarının olup olmadığı durumunda bağımlılık geliştirip geliştirmediklerini görmektir..

Şahsi bilgisayarı olan çocukların/ergenlerin aksaklık ($t(623)= 3,449$; $p<0,01$), ekonomik kazanç ($t(623)= 3,901$; $p<0,001$) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ($t(623)= 2,862$; $p<0,001$) toplam puan ortalamaları şahsi bilgisayarı olmayanlardan yüksektir. Literatürde şahsi bilgisayara sahip olma ile oyun bağımlılığı veya çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışma bulunmamaktadır. Şahsi bilgisayarı olan çocukların/ergenlerin, bu bilgisayarları kullanımları ile ilgili daha rahat yalan söyleyebilmeleri, ebeveyn kontrolünün bu bilgisayarlarda daha az olma ihtimali ve bu bilgisayarlarda kullandıkları programları veya çevrimiçi oyunları ebeveynlerinden daha rahat saklayabilir olmaları çocukların/ergenlerin oyun bağımlılığına yakalanma ihtimallerini arttırıyor olabilir. Ayrıca, çocukların şahsi bilgisayarların dış dünyaya karşı güvenliklerinin doğru şekilde sağlanmaması dolayısı ile de oyun firmalarının reklamlarına, kötücül yazılımlarına veya medyanın yönlendirmelerine daha açık olması, çocukların/ergenlerin uzun vadede onlara zararlı olabilecek oyunlar ile tanışma ihtimalini arttırmaktadır. Bu durum da şahsi bilgisayarı olan çocukların/ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığına yakalanma ihtimallerini arttırıyor olabilir.

Şahsi bilgisayarı olanların fiziksel saldırganlık ($t(623)= 2,208$; $p<0,05$) ve sözel saldırganlık ($t(623)= 3,092$; $p<0,01$) toplam puan ortalaması şahsi bilgisayarı olmayanlardan yüksektir. Literatürde şahsi bilgisayara sahip olma ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışma bulunmamaktadır. Şahsi bilgisayara sahip olma durumu ve çevrimiçi oyun bağımlılığı durumlarının ikisinin de

çocuklarda/ergenlerde fiziksel/sözel saldırganlıkla ilişkili olması şahsi bilgisayarlarında çevrimiçi oyun oynayan çocukların/ergenlerin oyunlardaki şiddet unsurlarından etkilenecek hem oyun içi hem de gerçek hayatta saldırganlıklarının bazı boyutlarında artış olabileceği görülmektedir. Şahsi bilgisayarlarını kullandıkları sırada ebeveynlerinin kontrolünden uzaklaşmakta olan çocuklar/ergenler oyun içi yazışmalarda hakaret içerikli söylemlerde bulunabilmekte ve kimi denemelerinde karşı tarafı tahrik etmeleri dolayısı ile veya hiçbir tahrik bulunmadan sadece keyif almak için sözlü saldırılara başvurabilmektedirler. Şahıslarına, oyun oynama şekillerine veya kabiliyetlerine yapılan sözlü saldırıların kendilerine ağır gelmesi de bu kişilerde fiziksel bir tepki verme ihtiyacı hissettiriyor olabilir. Beraber oyun oynadıkları kişileri gerçek hayatta tanımayanlar, bu fiziksel tepkileri kendilerine (örn. dövünmek, kendi dizine-kafasına vurarak vb.), eşyalarına (örn. masaya vurarak, kasayı tekmeleyerek vb.), aile üyelerine (örn. iterek, çekerek vb.) yönlendirerek rahatlıyor olabilir. Veya oyun oynadıkları kişileri gerçek hayatta tanıyan çocuklar/ergenler, örneğin sınıf arkadaşı veya internet kafedeki başka bir kişiye, sinirlendikleri ve hedef aldıkları kişilere fiziksel saldırganlık (örn. itiyor, vuruyor, kavga çıkartıyor vb.) uyguluyor olabilir.

Akıllı telefona sahip olan çocukların ve ergenlerin öfke ($t(623)= 2,705$; $p<0,01$), sözel saldırganlık ($t(623)= 3,747$; $p<0,01$) ve saldırganlık ($t(623)= 2,265$; $p<0,05$) toplam puan ortalamaları, akıllı telefona sahip olmayanlardan yüksektir. Akıllı telefona sahip olma durumu ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ($t(623)=-0,441$; $p>0,05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki görülmemiştir. Literatürde akıllı telefona sahip olmak ile saldırganlık ve çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen bir araştırma bulunmamaktadır. Çalışmaya katılan çocukların/ergenlerin %94,1'nin akıllı telefonu bulunmaktadır. Günümüzde bir telefona sahip olmak ihtiyaç olarak görüldüğü için çocukların/ergenlerin büyük bir kısmında bulunmaktadır. Örneklemdaki çocukların/ergenlerin hepsinin özel okullarda okuyor olması da yüzdelik dilimin çok yüksek olmasında bir etken olabilir. Amacı iletişim kurmak olan bu araçlar oyun oynamak için kullanılabilir, fakat katılımcıların yalnızca %36,5'i oyun oynamak için en çok telefonu tercih ettiklerini belirtmektedirler. Bu durumda çocukların/ergenlerin akıllı telefonları başka ne tür

amaçlarla kullandığı araştırılmalıdır. Çocuklar/ergenler akıllı telefonları sayesinde hem sosyal medyayı yakından takip etme şansı hem de arkadaşları ile iletişimde kalma olanağı bulmaktadırlar. Kişilerin medya takibinin artmasının agresif davranışlar ile ilgili şemaların ve inançların değişmesine neden olabileceği; artan agresif bilişler, agresif afekt ve azalan empati, prososyal davranışlara neden olabileceği bilinmektedir (Anderson ve ark., 2010; Allen ve ark., 2018). Akıllı telefonlar ve internet sayesinde ulaşılabilirliği artan medya; akranları tarafından reddedilme, sosyal çevrede maruz kalınan şiddet ve şiddet davranışını destekleyen objelerin ulaşılabilirliğini arttırması gibi nedenlerden dolayı çocuklarda/ergenlerde saldırgan davranışlara neden oluyor olabilir. Sosyal öğrenme eylemini kolaylaştırması Kirel ve arkadaşlarının (2014) ve Bushman ve Huesmann'ın (2010) da belirttiği üzere şiddet davranışının öğrenilmesini kolaylaştırıyor olabilir. Son olarak, telefon devri öncesinde kişilerin iletişim kurdukları bir kişiyle yaşadıkları bir problemden sonra yaptıkları eylemleri düşünmek için vakitleri olabiliyorken, telefon çağı ile beraber, gelişen olaylara anlık tepki verilebilmektedir. Bu durum da çocukların/ergenlerin hatalı davranışlarını gözden geçirebilmelerini ve geri adım atıp saldırgan davranışlarını telafi etmelerini engelliyor, dolayısı ile de daha saldırgan olmalarına neden oluyor olabilir.

Oyun konsoluna sahip olanların fiziksel saldırganlık ($t(623)= 3,627$; $p<0,01$), düşmanlık ($t(623)= -2,268$; $p<0,05$), aksaklık ($t(623)= 5,289$; $p<0,01$), başarı ($t(623)= 7,903$; $p<0,01$), ekonomik kazanç ($t(623)= 5,307$; $p<0,01$) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ($t(623)= 7,645$; $p<0,01$) toplam puan ortalaması oyun konsoluna sahip olmayanlardan yüksektir. Literatürde oyun konsoluna sahip olmak ile saldırganlık, oyun bağımlılığı veya çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışma bulunmamaktadır. Taylan, ve arkadaşlarının (2017) çocuklarda/ergenlerle yapmış oldukları tarama çalışmasında oyun oynamak için en çok oyun konsolunu tercih edenlerin sayısı 4 kişidir (%3,5). Bu çalışmaya bakıldığında ise katılımcıların 299'unun (%47,8) oyun konsolu bulunmakta ve katılımcıların 135'inin (%20) oyun oynamak için en çok tercih ettiği platform oyun konsollarıdır. Aradaki bu farklılık katılımcıların %98,3'ünün algılanan ekonomik durumlarının orta veya iyi olması ile ilişkili olabilir. Oyun konsollarının,

bilgisayarlardan farklı olarak, üretim amacı oyun oynamaktır. Hedef kitlesi daha belirgin olan oyun konsolu ve konsol oyunu üreticileri, oyun konsollarının başına oyun oynamak için geçmiş olan çocukları/ergenleri daha kolay etkiledikleri ve içeriklerini bu bağlamda düzenledikleri için çocuklar/ergenler çevrimiçi oyunlara daha çok bağlanıyor olabilirler. Oyun içi ve oyunlara bağlı oyun dışı yaşadıkları gerginlikler (sosyal veya çevrimiçi ortamlarda yaşadıkları) ise onları daha fazla fiziksel saldırganlığa yönlendiriyor olabilir.

Odasında TV'ye sahip olan çocukların/ergenlerin başarı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması odasında TV'ye sahip olmayanlardan yüksektir. Literatürde odasında TV'ye sahip olma değişkeni ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışma bulunmamaktadır. Odasında TV'ye sahip olan çocukların/ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığının yüksek olmasının nedeni medyanın bilgisayar, telefon veya oyun konsollarının reklamlarını sıkça vermesi ve çocukları/ergenleri oyunlara özendirilmesi ve çocukların/ergenlerin bu oyunları oynamaya başlamaları dolayısı ile de çevrimiçi oyun bağımlılığı ihtimallerinin yüksek olması olabilir. Günümüzde sadece oyun içeriklerinin, oyun ekipmanlarının veya oyun müsabakalarının yayınlandığı kanallar mevcuttur bu durum da oyunların özendirilmesine katkı sağlıyor olabilir.

Odasında TV bulunan ve bulunmayan çocukların/ergenlerin saldırganlıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Bu bulgu Josephson'ın (1987) yapmış olduğu deney ve Akert ve arkadaşlarının (2005) bulguları ile farklılaşmaktadır. Medyanın sürekli şiddet içerikli öğeler barındıran yayınlar yapıyor olması dolayısıyla TV'de gördükleri şiddete alışkın olmaları ve tepkisizleşmeleri bu durumun sebebi olabilir.

Ailesinin ekonomik durumunu kötü ve orta gören çocukların/ergenlerin fiziksel saldırganlık, öfke, sözel saldırganlık ve saldırganlık toplam puan ortalaması, ailesinin ekonomik durumunu iyi olarak görenlerin öfke toplam puan ortalamasından yüksektir. Bu bulgu Erdoğan'ın (2010) çalışması ve Eroğlu'nun (2009) çalışmasının öfke ve düşmanlık bulguları ile paralellik göstermektedir. Ayrıca, ailenin ekonomik durumu değişkeni için çocukların/ergenlerin çevrimiçi oyun

bağımlılığı ($F(2/622)=1,140$; $p>0,05$) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Bu bulgu Bilgin'in (2015) çalışmasında elde ettiği bulgular ile farklılaşmaktadır. Bu durum çalışmaya katılan öğrencilerin özel okullarda eğitimlerine devam ediyor olmalarından veya çevrimiçi oyunlarının bir kısmının ücretsiz olmasından kaynaklanıyor olabilir. Bundan sonra yapılacak çalışmalarda algılanan ekonomik duruma ek olarak, ailelere yöneltilecek ekonomik durum soruları bu durumu daha açık hale getirebilir. Benzer bir çalışmanın örnekleminin, özel okullara ek olarak devlet okullarını da kapsaması ve özel okullara devam eden öğrencilerin kaçının burslu bir eğitim aldıklarının öğrenilmesi de sosyoekonomik durum ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin öğrenilmesi açısından faydalı olacaktır.

Tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimiçi olan çocukların/ergenlerin fiziksel saldırganlık ($F(2/622)=21,424$; $p<0,001$) ve saldırganlık ($F(2/622)= 6,716$; $p<0,01$) toplam puan ortalaması tercih ettiği oyun oynama şekli çevrimdışı olanların ve oyun oynamayanların fiziksel saldırganlık ve saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir. Taylan ve arkadaşlarının (2017) yaptıkları çalışmada çevrimiçi oyunları tercih eden çocukların/ergenlerin sayısı 120 (%55) ve çevrimdışı oyunları tercih edenlerin sayısı ise 98'dir (%45). Bu çalışmada ise çevrimiçi oyunları tercih eden çocukların/ergenlerin sayısı 331 (%53) ve çevrimdışı oyunları tercih edenlerin sayısı 128'dir (%20,5). Çevrimiçi oyunların çevrimdışı oyunlara göre daha kalabalık ortamlarda ve platformlarda oynanıyor olması, bu oyunlarda çekişmenin daha fazla olması ve kazanma/kaybetme durumunun birkaç kişiden fazla bir grup tarafından bilinecek olması çevrimiçi oyunları tercih eden çocukların/ergenlerin daha saldırgan olmasına neden oluyor olabilir. Ayrıca, öz güveni düşük olduğu için sosyal çevrelerde yer edinememenin, onları çevrimiçi oyunlara yönlendiriyor olması fakat burada elde ettikleri başarıların gerçek hayattakinin yerini tutmuyor olması ile beraber bu kişiler daha hırçın ve agresif oluyor olabilir. Öte yandan, günlük hayatlarında, sosyal çevrelerde yer edinme, diğer kişiler tarafından saygı duyulma ve güç elde etme isteği olup bunu gerçekleştirebilecek gerekli becerisi olmayan çocuklar/ergenler girdikleri çevrimiçi oyunlarda bu ihtiyaçlarını karşılıyor olabilir. Oyunlardaki saldırgan davranışları onları kazanımlarla ödüllendiriyor ve yerine gelen

özgüvenleri ile beraber gerçek hayatlarında bu kazanımları devam ettirebilmek adına onları saldırgan davranışlar sergilemeye itiyor olabilir.

Annesinin eğitim durumu ilkökul ve ortaokul olan öğrencilerin sözel saldırganlık toplam puan ortalaması, annesi okul mezunu olmayan öğrencilerin sözel saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir. Benzer şekilde, annesinin eğitim durumu ilkökul, ortaokul, lise, üniversite ve lisansüstü olan öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalaması, annesi okul mezunu olmayan öğrencilerin saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir. Bu bulgu, Ağlamaz'ın (2006) çocukların/ergenlerin annelerinin eğitim durumu ile saldırganlığın istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığının bulunmadığı çalışması ile farklılaşmaktadır. Bu farklılığın nedeni Ağlamaz'ın (2006) çalışması ve bu çalışmanın örnekleminin arasındaki kültürel farklılık olabilir. İstanbul çok farklı kültürlerden insanı barındırmaktadır, Ağlamaz'ın (2006) örneklemini ise Çorum ilindeki öğrencilerden oluşmaktadır. Ayrıca yapılan çalışmanın örnekleminin özel okul öğrencilerinden oluşuyor olması durumu da yine farklılaşmanın sebebi olabilir.

Annesinin eğitim durumu lisansüstü olan çocukların/ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması, annesi okul mezunu olmayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamasından yüksektir. Bu bulgu, Gökçearslan ve Durakoğlu'nun (2014) bulguları ile paralellik gösterirken; Hazar ve arkadaşlarının (2017) bulguları ile farklılaşmaktadır. Elde edilen bu bulgunun bir nedeni, annesi yüksek bir eğitim görmüş olan çocukların oyun oynamak için anneleri tarafından motive edilmeleri olabilir. Bir başka neden ise annesi çalıştığı için çocuğuyla vakit geçirememesi ve ilgilenememesi dolayısı ile de çocuğu çevrimiçi oyunlar oynarken onu daha az gözlemleyebilmesi ve davranışlarına müdahale edememesi, bu durumda da çocuğun çevrimiçi oyun bağımlılığının yüksek olması olabilir. Her ne kadar bu iki neden farklılığa neden olabilir gibi gözükse de, örneklemin yetersiz olması nedeni ile de böyle bir sonuç elde edilmiş olması mümkündür. Annesinin eğitim durumu lisansüstü olanların sayısı 31'dir (%5), örneklemin popülasyonu temsil edebilmesi için Türkiye'de ortaokul veya lise düzeyinde çocuğu olan ve bir lisansüstü derecesine sahip olan annelerin diğer annelere oranının bilinmesi gerekmektedir. Ek olarak çocuklar/ergenler ile yapılacak

benzeri bir çalışmada annelerinin çalışıp çalışmadığını sormak bu durumun aydınlatılmasında önemli bir yere sahiptir. Bundan sonra yapılacak olan çalışmalarda bu durumlara dikkat edilmesi önerilir.

Babasının eğitim durumu açısından çocuk ve ergenlerde saldırganlık veya çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin istatistiksel olarak anlamlı bir sonuç bulunmamıştır. Bu bulgular Hazar ve arkadaşlarının (2017) sonuçları ile paralellik gösterirken Ağlamaz'ın (2006) ve Gökçearsan ve Durakoğlu'nun (2014) sonuçları ile farklılaşmaktadır. Bu durum yapılan çalışmalar ve bu çalışma arasındaki örneklerin kültürel ve sosyal farklılıklarından kaynaklanıyor olabilir.

Çalışmaya katılan çocukların/ergenlerin devam ettikleri sınıf ile öfke ($F(7/617)= 2,587$; $p<0,05$), sözel saldırganlık ($F(7/617)= 6,013$; $p<0,01$) ve saldırganlık ($F(7/617)= 2,044$; $p<0,05$) toplam puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Bu bulgular Sezer ve arkadaşlarının (2013) elde ettikleri bulgular ile paralellik gösterirken; Şahan'ın (2007) ve Erdoğan'ın (2010) çalışmalarında elde ettikleri bulgulardan farklılaşmaktadır. 9. sınıf öğrencilerinin öfke toplam puanları 5. sınıf öğrencilerinden; 10, 11 ve 12. sınıf öğrencilerinin sözel saldırganlık toplam puanları 5 ve 7. sınıf öğrencilerinden ve 9. Sınıf öğrencilerinin saldırganlık toplam puan ortalaması, 7. Sınıf öğrencilerinin saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir.

Çalışmaya katılan çocukların/ergenlerin devam ettikleri sınıf ile çevrimiçi oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. 5. ve 9. Sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları 11. ve 12. Sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamasından yüksektir. Bu bulgu Bilgin'in (2015) elde ettiği bulgulardan farklılaşmaktadır. Bu çalışmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığının düşük çıkmasının sebebi hazırlanmakta oldukları üniversiteye giriş sınavları olabilir. 5. ve 9. sınıfların ortak bir özelliği ikisinin de geçiş sınıfı olmasıdır. 5. sınıf ortaokulun ilk sınıfı, 9. sınıf ise lisenin ilk sınıfıdır. Çocuklarda/ergenlerde bir üst eğitim seviyesine geçmenin rahatlığı, aileleri tarafından tanınan hakların artmış olması ve yeni sosyal çevrelerle beraber yeni

etkinliklerin öğrenilmiş olması ve kendisini yeni bir sosyal çevreye kabul ettirme çabası bu sınıflardaki öğrencileri çevrimiçi oyun bağımlılığına daha çok yaklaştırıyor olabilir.

Oyun oynamak için daha çok bilgisayar ve oyun konsolu tercih eden çocukların/ergenlerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamaları, oyun oynamak için daha çok telefon ve tablet tercih eden çocukların/ergenlerin ve hiçbiri diyen çocukların/ergenlerin fiziksel saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir. Ayrıca, oyun oynamak için daha çok bilgisayar ve oyun konsolu tercih eden çocukların/ergenlerin saldırganlık puan ortalamaları, oyun oynamak için belirtilen platformlardan birini tercih etmiyorum diyen çocukların/ergenlerin saldırganlık toplam puan ortalamasından yüksektir. Literatürde oyun oynamak için daha çok tercih edilen oyun oynama platformu ile saldırganlık arasında bir çalışma bulunamamıştır. Günümüzde bilgisayar ve oyun konsolu oyunları, telefon ve tablet oyunlarına kıyasla daha gerçeğe yakın konular ve grafikler içermektedir. Bu durum da çocuklarda/ergenlerde oyunlar ve gerçekler arasındaki duvarı inceltmekte olabilir. Sosyal öğrenme süreçlerinin de dâhil olabileceği bu durum, oyunlardaki şiddet öğelerinin çocuklar tarafından örnek alınması ve kopyalanması yolu ile gerçek hayatlarında saldırganlık olarak ortaya çıkıyor olabilir.

Oyun oynamak için daha çok bilgisayar ve oyun konsolu tercih eden çocukların/ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları en yüksek, oyun oynamak için telefon ve tablet tercih eden öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları ortanca, oyun oynamak için belirtilen platformlardan birini tercih etmiyorum diyen çocukların/ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları en düşüktür. Bulgular Taylan ve arkadaşlarının (2017) elde ettikleri bulgular ile paralellik göstermektedir. Bilgisayar ve oyun konsollarının taşınabilirliği, tablet ve akıllı telefonlara kıyasla daha düşük olmasına rağmen daha çok bu platformlarda oyun oynayan çocukların/ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının yüksek olmasının sebebi sosyal çevreleri ile takım oluşturup oynama, turnuvalara girebilme ihtimalleri ve daha kaliteli oyun grafikleri arayışı olabilir. Öte yandan, internet kafeler ve konsol kafelerin bu bağlamda etkisi olabilir. Çocukların/ergenlerin ailelerinden uzakta vakit geçirmek ve sosyalleşmek adına

gittikleri bu yerlerde uzun vakit geçirmeleri çevrimiçi oyunlara bağlanmalarına neden oluyor olabilir. Oyun oynamak için telefon tercih edenlerin sayısı 228 (%36,5) iken, bilgisayar tercih eden 164 kişi (%26,2), oyun konsolu tercih eden 125 kişi (%20) ve tablet tercih eden 52 kişidir (%8,3). Telefon en çok tercih edilen oyun oynama platformu olmasına rağmen çevrimiçi oyun bağımlılığı toplam puanı bakımından en yüksek değildir. Bunun birkaç nedeni telefonlarda oyun oynayan çocukların/ergenlerin çevrimdışı oyunlar oynuyor olmaları, oyunlara daha az anlam yüklüyor olmaları, oyunları zaman geçirmek için oynuyor olmaları, telefon oyunlarının oyun oynamak için çok ergonomik olmadığını düşünmeleri, telefon ekranının küçük olması sebebi ile oyunun içine tam giremiyor olmaları, telefon oyunlarının grafik ve hikâyelerinin bu oyunlara bağlayıcı etkisinin farklı olması olabilir. İleride yapılacak çalışmalarda “en çok oynadığınız oyun nedir?” sorusuna ek olarak neden bu platformları seçtiklerinin sorulması bu durumun açıklanması açısından faydalı olacaktır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Dijital oyunların son yıllarda popülerliğinin artması ile beraber aşırı oyun oynama davranışı ve dijital oyunlara bağımlılık otoritelerce araştırılmaya başlanmıştır. Dijital oyunlar internet sayesinde dünya genelinde hızlı bir çıkış yakalamış ve çevrimiçi oyunlar sayesinde toplulukları etkisi altına almıştır. Bu noktada çevrimiçi oyun bağımlılığı literatürde kendine önemli bir yer edinmeye başlamıştır. Çevrimiçi oyun içeriklerinin büyük bir kısmının agresif öğelerle dolu olması durumu da çevrimiçi oyunlar ile agresiflik arasında bir ilişki olabileceği durumunu sorgulama ihtiyacı doğurmuştur. Bu bağlamda çocuk ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişki incelenmiş ve çevrimiçi oyun bağımlılığının agresiflikle ilişkili olduğu, çevrimiçi oyunları tercih edenlerin daha agresif davranışlar sergilediği, erkeklerin kadınlardan daha çok çevrimiçi oyunlara bağımlı ve saldırgan olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Çalışmanın sınırlılıkları arasında; araştırmanın sadece özel okullarda yapılmış olması; örnekleme oluşturan kişilerin öğrenciler olması sebebiyle demografik formda yer alan soruların, onları sıkıkmamak ve eğitim sürelerini fazla kesintiye uğratmamak adına, kısıtlanmış ve azaltılmış olması, isimleri istenmemesine rağmen çalışmanın kendi okullarında yapılması sebebiyle takip edilebilecekleri düşüncesinin verdikleri cevapları etkilemiş olabileceği, çevrimiçi oyunlar oynamayan kişilerin çalışma sırasında sıkılmaları, bazı okullarda okul rehber öğretmenlerinin anket uygulanırken çalışma salonunda bulunması dolayısı ile öğrencilerin izlenildiklerini düşünmeleri ve yanıltıcı cevap verme ihtimallerinin artmış olması sayılabilir.

Bundan sonra yapılacak olan çalışmalarda özel okullara ek olarak devlet okullarının da çalışmalara dâhil edilmesi, demografik formda yer alan bazı seçeneklere “neden” ibaresinin eklenmesi, çalışmaya katılacak öğrencilerin velilerine de konuyla alakalı kısa bir anket uygulanması, hangi çevrimiçi oyunları en çok tercih ettiklerinin sorulması, öğrencilerin takip edildikleri hissini uyandırmadan akademik başarılarının sorulması, çalışmaya üniversite öğrencilerinin de dâhil edilmesi, toplu uygulanan anketlerde, çalışma yapıldığı sırada, okul rehber öğretmenlerin çalışmanın yapıldığı salonda bulunmaması, öğrencilerin kendilerini daha hissettikleri ortamlarda anket uygulanması önerilir.

KAYNAKLAR

- Abou Elmagd, M. (2016). Common sports injuries. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 3, 142-148.
- Adams, E., ve Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Ađlamaz, T. (2006). *Lise öđrencilerinin saldırganlık puanlarının kendini açma davranışı, okul türü, cinsiyet, sınıf düzeyi, anne-baba öğrenim düzeyi ve ailenin aylık gelir düzeyi açısından incelenmesi* (Yüksek lisans tezi, T.C. Ondokuzmayıs Üniversitesi, Samsun). Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=-L8ilcwn9ZRRc_YMKxXW1uQP6cAJyTsfjUSDVc-nsyKj4YQkhXHp3-FYpNlr9nsE
- Akert, M. R., Aronson, E., ve Wilson, D.T. (2005). *Social psychology*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Allen, J., Anderson, C., ve Bushman, B. (2018). The General Aggression Model. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75-80. doi: 10.1016/j.copsyc.2017.03.034
- American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders manual of mental disorders* (3. Baskı.). Washington, DC: Author.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders manual of mental disorders* (4. Baskı.). Washington, DC: Author.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5. Baskı.). Washington, DC: Author.

- Anderson, C. A., Deuser, W. E. ve DeNeve, K. (1995). Hot temperatures, hostile affect, hostile cognition, and arousal: tests of a general model of affective aggression. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21, 434-448.
- Anderson, C. A. (1983). Imagination and expectation: the effect of imagining behavioral scripts on personal intentions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45, 293-305.
- Anderson, C. A. (1987). Temperature and aggression: Effects on quarterly, yearly, and city rates of violent and nonviolent crime. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, 1161-1173.
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Anderson, C. A. ve Godfrey, S. S. (1987). Thoughts about Actions: The Effects of Specificity and Availability of Imagined Behavioral Scripts on Expectations about Oneself and Others. *Social Cognition*, 5, 238-258. doi:10.1521/soco.1987.5.3.238
- Anderson, C. A. ve Groves, C. (2013). General aggression model. Eastin, M. S. (Ed.), *Encyclopedia of media violence* içinde (s. 182-187). Los Angeles, LA: Sage.
- Anderson, C. A., DeLisi, M. ve Groves, C. L. (2013). Subtracting from scientific knowledge about media effects. [Review of: Adolescents, Crime, and the Media: A Critical Analysis by Christopher J. Ferguson]. *PsycCRITIQUES*, 58(51), 178-181.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A. ve Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York, NY: Oxford University Press.

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein HR. ve Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. doi: 10.1037/a0018251
- Anderson, C. ve Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal Of Personality And Social Psychology*, 78(4), 772-790. doi:10.1037//0022-3514.78.4.772
- Anderson, C., Suzuki, K., Swing, E., Groves, C., Gentile, D., Prot, S. , Lam, C. P., ..., Petrescu, P. (2017). Media Violence and Other Aggression Risk Factors in Seven Nations. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 43(7), 986-998. doi:10.1177/0146167217703064
- Anderson, C.A. (2001). Heat and Violence. *Current Directions in Psychological Science*, 10, 33-38.
- Anderson, C.A. ve Anderson, K. B. (2008). Men who target women: specificity of target, generality of aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 34, 605–622.
- Anderson, C.A. ve Bushman, B.J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27–51.
- Archer, J. (1991). The influence of testosterone on human aggression. *British Journal Of Psychology*, 82(1), 1-28. doi:10.1111/j.2044-8295.1991.tb02379.x
- Archer, J. (2004). Sex Differences in Aggression in Real-World Settings: A Meta-Analytic Review. *Review of General Psychology*, 8(4), 291-322. doi:10.1037/1089-2680.8.4.291

- Archer, J., ve Coyne, S. M. (2005). An integrated review of indirect, relational, and social aggression. *Personality and Social Psychology Review*, 9, 212-230.
- Arslan, E. B., Dođan, M., Dađ, H., Serdarzade, C. ve Arıca, V. (2014). Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 4(3), 195-201.
- Ayhan, B., ve Çavuş, S. (2015). Online Game Addiction Among High School Students. Daba-Buzoianu, C. ve Arslan, H. (Ed.), (s. 85-93) içinde, *Contextual approaches in communication*. Frankfurt, Almanya: Peterlang Academic Research.
- Balak, Z. İ. (2016). *Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki* (Yüksek lisans tezi, T.C. Üsküdar Üniversitesi, İstanbul). Erişim adresi: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=q3-d9QtLoVA2OMExHSkJpTAnwexMQXIpm4tAbyoBHqxjFrJYRu161b8SysEAP4KW>
- Balkaya, F. ve Şahin, N. H. (2003) Çok Boyutlu Öfke Ölçeđi. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 14(3), 192- 202
- Bandura, A. (1961). Psychotherapy as a learning process. *Psychological Bulletin*, 58, 143-159.
- Bandura, A. (1962). Social learning through imitation. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Bandura, A. (1995). Social learning. Manstead, A. S. R. ve Hewstone, M. (Ed.), *Blackwell encyclopedia of social psychology* içinde (s. 600-606). Oxford, İngiltere: Blackwell.

- Bandura, A., Ross, D. ve Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575-582.
- Bandura, A., Ross, D., ve Ross, S. A. (1963a). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, 3-11.
- Bandura, A., ve Simon, K. M. (1977). The role of proximal intentions in self-regulation of refractory behavior. *Cognitive Therapy and Research*, 1, 177-193.
- Barlett, C. ve Anderson, C. (2012). Direct and indirect relations between the Big 5 personality traits and aggressive and violent behavior. *Personality And Individual Differences*, 52(8), 870-875. doi:10.1016/j.paid.2012.01.029
- Baron, R. A. ve Bell, P. A. (1976). Aggression and heat: The influence of ambient temperature, negative affect, and a cooling drink on physical aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 33, 245-255.
- Baron, R. A. ve Byrne, D. (2000). *Social psychology* (9. Basım). Massachusetts, MA: Allyn & Bacon
- Bartol, C.R. (1995). *Criminal behavior: a psychological approach*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Baumeister, R. F. ve Bushman, B. ve Campbell, W. K. (2000). Self-Esteem, Narcissism, and Aggression Does Violence Result From Low Self-Esteem or From Threatened Egotism?. *Current Directions in Psychological Science*, 9, 26-29. doi:10.1111/1467-8721.00053.
- Beato, G. (2010, 1 Ağustos). Internet Addiction: What Once Was Parody May Soon Be Diagnosis. Erişim adresi: <https://www.highbeam.com/doc/1G1-230765488.html>

- Berkowitz L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59-73. doi:10.1037/0033-2909.106.1.59
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106, 59-73.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*, by. New York, NY: McGraw-Hill.
- Berman, M., Gladue, B. ve Taylor, S. (1993). The effects of hormones, Type A behavior pattern, and provocation on aggression in men. *Motivation And Emotion*, 17(2), 125-138. doi:10.1007/bf00995189
- Bettencourt, B. ve Miller, N. (1996). Gender differences in aggression as a function of provocation: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 119(3), 422-447. doi:10.1037//0033-2909.119.3.422
- Bettencourt, B., Talley, A., Benjamin, A. ve Valentine, J. (2006). Personality and aggressive behavior under provoking and neutral conditions: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 132(5), 751-777. doi:10.1037/0033-2909.132.5.751
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Yüksek lisans tezi, T.C. Pamukkale Üniversitesi, Denizli.). Erişim adresi: <http://acikerisim.pau.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11499/641/Hacer%20Can%20Bilgin.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bilgin, N. (2000). Sosyal psikolojiye giriş. Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.

- Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu (UNICEF). (2018). Erişim adresi:
https://www.unicef.org/adolescence/files/SOWC_2011_Main_Report_EN_02092011.pdf
- Birleşmiş Milletler Uyuşturucu ve Suç Ofisi. (2014 Haziran). Gibbons, J. (Ed.),
World Drug Report 2014. New York, NY: United Nations Publication.
Erişim adresi:
https://www.unodc.org/documents/wdr2014/World_Drug_Report_2014_web.pdf
- Bishop, J. (2015). *Psychological and social implications surrounding internet and gaming addiction*. Hershey, PA: IGI Global. doi:10.4018/978-1-4666-8595-6.ch001
- Bishop, P., Cureton, K. ve Collins, M. (1987). Sex difference in muscular strength in equally-trained men and women. *Ergonomics*, 30(4), 675-687. doi:10.1080/00140138708969760
- Björkly, S. (2006). Psychological theories of aggression: Principles and application to practice. Richer, D. ve Whittington, R. (Ed.), *Violence in Mental Health Settings: Causes, Consequences, Management* içinde (s. 27-46). doi:10.1007/978-0-387-33965-8_2.
- Bjorkqvist, K., Lagerspetz, K. M. J., ve Kaukiainen, A. (1992a). Do girls manipulate and boys fight? *Aggressive Behavior*, 1, 117 -127.
- Bond, M. (2004). Culture and Aggression—From Context to Coercion. *Personality And Social Psychology Review*, 8(1), 62-78. doi:10.1207/s15327957pspr0801_3
- Bozoglan, B., Demirer, V. ve Sahin, I. (2013). Loneliness, self-esteem, and life satisfaction as predictors of Internet addiction: A cross-sectional study among Turkish university students. *Scandinavian Journal of Psychology*, 54(4), 313-319.

- Brown, R., Osterman, L. ve Barnes, C. (2009). School Violence and the Culture of Honor. *Psychological Science*, 20(11), 1400-1405. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02456.x
- Bushman, B. J. and Huesmann, L. R. (2010). Aggression. in handbook of social psychology. S. T. Fiske, D. T. Gilbert ve G. Lindzey (Ed.), *Human aggression: Theories, research and implications for policy* içinde (s. 23-48). San Diego, CA: Academic Press. doi:10.1002/9780470561119.socpsy002023
- Bushman, B. ve Cooper, H. (1990). Effects of alcohol on human aggression: An integrative research review. *Psychological Bulletin*, 107(3), 341-354. doi:10.1037//0033-2909.107.3.341
- Buss A H. (1961). *The psychology of aggression*. New York: Wiley.
- Buss, A. H. ve Durkee, A. (1957). An inventory for assessing different kinds of hostility. *Journal of Consulting Psychology*, 21, 343–349. doi: 10.1037/h0046900
- Buss, A. H. ve Perry, M. (1992) The Aggression Questionnaire. *J Pers Soc Psych*, 63, 452-459.
- Büyükgebiz, A. (2013). Ergenlikte Hormonlar. Erişim adresi: <http://anneboyutu.com/yazar?ergenlikte-hormonlar&ArtId=12776>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2008). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Pegem Yayınları.
- Cam, E. ve Isbulan O. (2012). A new addiction for teacher candidates: Social networks. *Turk. Online J. Educ. Technol*, 11(3):14–19.

- Caplan, S. (2005). A Social Skill Account of Problematic Internet Use. *Journal Of Communication*, 55(4), 721-736. doi:10.1111/j.1460-2466.2005.tb03019.x
- Carlson N. Emotion. (1998) Carlson N. (Ed.) *Physiology of behavior* içinde (s. 359-392). Boston: Allyn and Bacon.
- Carol, A. P., Rolls, S., Rouse, A. ve Griffiths, M. D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: a study of incidence and patterns of play, *Journal of Adolescence*, 18(6), 687-691, doi10.1006/jado.1995.1049.
- Case Western Reserve University. (2001, Ağustos 17). If You Can't Join Them, Beat Them -- Psychologists Find Rejection Causes Aggression. *ScienceDaily*. (Erişim Tarihi: 19 Mart 2018) Kaynak: www.sciencedaily.com/releases/2001/08/010817081926.htm
- Caspi, A., McClay, J., Moffitt, T. E., Mill, J., Martin, J., Craig, I. W., Taylor, A. ve Poulton, R. (2002). Role of genotype in the cycle of violence in maltreated children. *Science*, 297, 851–853.
- Chappell, D., Eatough, V.ve Davies, M. N.O. ve Griffiths, M. D. (2006). EverQuest—It's Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4. 205-216. doi:10.1007/s11469-006-9028-6.
- Cheng, C. ve Li, A. Y. (2014). Internet addiction prevalence and quality of (real) life: A meta-analysis of 31 nations across seven world regions. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17, 755–60
- Chiu, S., Lee, J. ve Huang, D. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581. doi:10.1089/cpb.2004.7.571

- Choo, H., Gentile, D.A., Sim, T., Li, D., Khoo, A. ve Liau, A.K. (2010). Pathological video-gaming among Singaporean youth. *Annals of the Academy of Medicine Singapore*, 39, 822-829.
- Cirhinođlu, F. (2017). *Saldırganlık*. Sunum, İstanbul. Erişim adresi: http://docs.neu.edu.tr/staff/fatmagul.cirhinlioglu/Sosyal%20Psikoloji%20I-%20B%C3%B6l%C3%BCm%20%20SALDIRGANLIK_6.pdf
- Cohen, D. ve Nisbett, R. (1997). Field Experiments Examining the Culture of Honor: The Role of Institutions in Perpetuating Norms about Violence. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 23(11): 1188-1199.
- Cohen, D., Nisbett, R., Bowdle, B. ve Schwarz, N. (1996). Insult, aggression, and the southern culture of honor: An "experimental ethnography.". *Journal Of Personality And Social Psychology*, 70(5), 945-960. doi:10.1037//0022-3514.70.5.945
- Couppis, M. ve Kennedy, C. (2008). The rewarding effect of aggression is reduced by nucleus accumbens dopamine receptor antagonism in mice. *Psychopharmacology*, 197(3), 449-456. doi:10.1007/s00213-007-1054-y
- Crick, N. R. ve Dodge K.A. (1994) A review and reformulation of social information-processing mechanisms in children's social adjustment. *Psychological Bulletin*, 115, 74–101.
- Crick, N., Ostrov, J., Burr, J., Cullerton-Sen, C., Jansen-Yeh, E. ve Ralston, P. (2006). A longitudinal study of relational and physical aggression in preschool. *Journal Of Applied Developmental Psychology*, 27(3), 254-268. doi:10.1016/j.appdev.2006.02.006
- Crockett, M., Clark, L., Lieberman, M., Tabibnia, G. ve Robbins, T. (2010). Impulsive choice and altruistic punishment are correlated and increase

in tandem with serotonin depletion. *Emotion*, 10(6), 855-862.
doi:10.1037/a0019861

Cromwell, H. C., King, B. H. ve Levine, M. S. (1997). Pemoline alters dopamine modulation of synaptic responses of neostriatal neurons in vitro. *Developmental Neuroscience*, 19, 497-504.

Csikszentmihalyi, M., Rathunde, K. ve Whalen, S. (1993). *Talented Teenagers: The Roots of Success and Failure*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computer Human Behaviour*, 17, 187–195 doi:10.1016/S0747-5632(00)00041-8

De Iorio, M. ve Griffiths, R. C. (2004b). Importance sampling on coalescent histories. II: Subdivided population models. *Applied Probability*, 36, 434–454.

De Iorio, M. ve Griffiths, R.C. (2004a). Importance sampling on coalescent histories. *Applied Probability*, 36, 417–433.

Demirtaş Madran, A. (2012). Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 23, 1-6.

Denney, R., Koch, H. ve Craig, I. (1999). Association between monoamine oxidase A activity in human male skin fibroblasts and genotype of the MAOA promoter-associated variable number tandem repeat. *Human Genetics*, 105(6), 542-551. doi:10.1007/s004390051143

DeWall, C. N., Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2011). The general aggression model: Theoretical extensions to violence. *Psychology of Violence*, 1(3), 245–258. doi: 10.1037/a0023842

- DeWall, C. N., Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2012). Aggression. Tennen, H., Suls, J. ve Weiner, I. B. (Ed.), *Handbook of psychology* (2. Basım) içinde, (s. 449–466). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- DiNicola, M.D. (2004). *Pathological Internet Use Among College Students: The Prevalence of Pathological Internet Use and its Correlates* (Doktora tezi, Ohio Üniversitesi, Ohio). Erişim adresi: https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=ohiou1088177898&disposition=inline
- Dodge, K. A. (1986) A social information processing model of social competence in children. Perlmutter, M. (Ed.), *Minnesota symposium in child psychology* içinde (77–125). Hillsdale, NJ: Erlbaum
- Dodge, K.A. (1980). Social cognition and children's aggressive behavior. *Child Development*, 51, 620–635.
- Dollard, J., Doob, L., Miller, N., Mowrer, O. ve Sears, R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Donat Baticioğlu, S. ve Özdemir, Y. (2012). İlköğretim öğrencilerinin saldırgan davranışları ile yaş, cinsiyet, başarı durumu ve öfke arasındaki ilişkiler. *Journal of Educational Sciences Research*, 2(2), 169-187.
- Dongdong L., Liao, A. ve Khoo, A. (2011). Examining the influence of actual-ideal self-discrepancies, depression, and escapism, on pathological gaming among massively multiplayer online adolescent gamers. *Cyberpsychology of Behavioural Social Networking*, 14, 535–539.
- Donnellan, M., Trzesniewski, K., Robins, R., Moffitt, T. ve Caspi, A. (2005). Low Self-Esteem Is Related to Aggression, Antisocial Behavior, and Delinquency. *Psychological Science*, 16(4), 328-335. doi:10.1111/j.0956-7976.2005.01535.x

- Duke, A., Giancola, P., Morris, D., Holt, J. ve Gunn, R. (2011). Alcohol Dose and Aggression: Another Reason Why Drinking More Is a Bad Idea. *Journal Of Studies On Alcohol And Drugs*, 72(1), 34-43. doi:10.15288/jsad.2011.72.34
- Dünya Bankası. (2014). *Türkiye*. Erişim adresi: <https://data.worldbank.org/country/turkey?locale=tr>
- Dünya Sağlık Örgütü (WHO). (2018). *Adolescent health*. Erişim adresi: http://www.who.int/topics/adolescent_health/en/
- Durak Batıgün, A. ve Kılıç, N. (2011). İnternet Bağımlılığı ile Kişilik Özellikleri, Sosyal Destek, Psikolojik Belirtiler ve Bazı Sosyo-Demografik Değişkenler Arasındaki İlişkiler. *Türk Psikoloji Dergisi*, 26(67), 1-10.
- Eagly, A. ve Steffen, V. (1986). Gender and aggressive behavior: A meta-analytic review of the social psychological literature. *Psychological Bulletin*, 100(3), 309-330. doi:10.1037//0033-2909.100.3.309
- Edmondson, H. ve Bullock, L. (1998). Youth with aggressive and violent behaviors: pieces of a puzzle, preventing school failure. *Journal of Ethnic & Cultural Diversity in Social Work*, 42(3), 69-90. doi: 10.1080/10459889809603181
- Enç, M. (1980). *Ruh Bilimleri Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Kardeş Kitap Ve Yayınevi.
- Engelberg, E. ve Sjöberg, L. (2004). Internet Use, Social Skills, and Adjustment. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(1), 41-47. doi:10.1089/109493104322820101
- Erdoğdu, M. Y. (2010, Kasım). *Öğrencilerin Saldırganlık Eğilimlerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmeleri*. New Trends in Education and

Their Implications Konferansında sunulan bildiri, s. 835-848, Antalya.

Erişim adresi: <http://www.iconte.org/FileUpload/ks59689/File/184.pdf>

Erikson, E. (1977). *Childhood and society*. Londra: Paladin Grafton Books.

Eroğlu, S. E. (2009). Saldırganlık davranışının boyutları ve ilişkili olduğu faktörler: lise ve üniversite öğrencileri üzerine karşılaştırmalı bir çalışma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21, 205-221.

Farrell, A. D., Sullivan, T. N., Esposito, L. E., Meyer, A. L. ve Valois, R. F. (2005). A latent growth curve analysis of the structure of aggression, drug use, and delinquent behaviors and their interrelations over time in urban and rural adolescents. *Journal of Research Adolescence*, 15, 179–204.

Felson, B. Richard ve Tedeschi, J. T. (1993). *Aggression and violence: Social interactionist perspectives*. Washington, DC; American Psychological Association. doi:10.1037/10123-000.

Felson, R. B. (1984) Patterns of Aggressive Social Interaction. Mummendey, A. (Ed.), *Social Psychology of Aggression* içinde (s. 107-126). Springer, Berlin, Heidelberg. doi: 10.1007/978-3-642-48919-8_7

Ferguson, C. ve Beaver, K. (2009). Natural born killers: The genetic origins of extreme violence. *Aggression And Violent Behavior*, 14(5), 286-294. doi:10.1016/j.avb.2009.03.005

Fishbein, D. (2001). Behavioral perspectives in criminology. Belmont, CA: Wadsworg/Thomson Learning.

Fishbein, D.H. ve Pease, S. E. (1994). Diet, nutrition and aggression. *Journal of Offender Rehabilitation*, 21, 117-144.

- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors, 19*(5), 545-553. doi:10.1016/0306-4603(94)90010-8
- Fitzgerald, C. ve Whitaker, M. (2009). Sex Differences in Violent versus Non-Violent Life-Threatening Altruism. *Evolutionary Psychology, 7*(3), 467-476. doi:10.1177/147470490900700309
- Foley, D., Eaves, L., Wormley, B., Silberg, J., Maes, H., Kuhn, J. ve Riley, B. (2004). Childhood Adversity, Monoamine Oxidase A Genotype, and Risk for Conduct Disorder. *Archives Of General Psychiatry, 61*(7), 738. doi:10.1001/archpsyc.61.7.738
- Forbes, E., ve Dahl, R. (2010). Pubertal development and behavior: Hormonal activation of social and motivational tendencies. *Brain And Cognition, 72*(1), 66-72. doi:10.1016/j.bandc.2009.10.007
- Garcia-Arocena, D. (2015). Happy Or Sad: The Chemistry Behind Depression. Erişim adresi: <https://www.jax.org/news-and-insights/jax-blog/2015/december/happy-or-sad-the-chemistry-behind-depression#>
- Gentile, D. A. ve Anderson, C. A. (2006). Violent video games: Effects on youth and public policy implications. Dowd, N. D., Singer, G. ve Wilson, R. F. (Ed.), *Handbook of children, culture, and violence* içinde (s. 225– 246). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. ve Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *PEDIATRICS, 127*(2), 319-329. doi:10.1542/peds.2010-1353
- Ghuman, D. ve Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among

- players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13-29.
- Giancola, P. R., Levinson, C., Corman, M. D., Godlaski, A., Morris, D., Phillips, J. P. ve Holt, J. (2009). Men and Women, Alcohol and Aggression. *Experimental and clinical psychopharmacology*, 17, 154-64. doi:10.1037/a0016385.
- Giancola, P. ve Corman, M. (2007). Alcohol and Aggression. *Psychological Science*, 18(7), 649-655. doi:10.1111/j.1467-9280.2007.01953.x
- Goetz, A.T. (2010) The evolutionary psychology of violence. *Psicothema*, 22(1),15-21.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Goldberg, I. (1997). Just Click No. *The New Yorker*, s. 28. Erişim adresi: <http://archives.newyorker.com/?i=1997-01-13#folio=CV1>
- Golden, C., Jackson, M., Peterson-Rohne, A. ve Gontkovsky, S. (1996). Neuropsychological correlates of violence and aggression: A review of the clinical literature. *Aggression And Violent Behavior*, 1(1), 3-25. doi:10.1016/1359-1789(95)00002-x
- Gönültaş, O ve Atıcı, M . (2014). Ortaokul son sınıf öğrencilerinin öfke düzeyleri ve saldırganlık düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(1), 370-386.
- Goodman, S., Brogan, D., Lynch, M. ve Fielding, B. (1993). Social and Emotional Competence in Children of Depressed Mothers. *Child Development*, 64(2), 516-531. doi:10.2307/1131266

- Granic, I., Lobel, A. ve Engels, R. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. doi:10.1037/a0034857
- Greatz, J. M. (1981). The Origin of Spacewar. *Creative Computing*, 56-67. Kaynak: <http://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>
- Griffiths, M. (1996). Behavioural addiction: an issue for everybody?. *Employee Counselling Today*, 8(3), 19-25. doi:10.1108/13665629610116872
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence. *Cyberpsychology & Behavior*, 3(2), 211-218. doi:10.1089/109493100316067
- Griffiths, M. (2009). Internet Addiction - Time to be Taken Seriously?. *Addiction Research*, 8, 413-418. doi:10.3109/16066350009005587.
- Griffiths, M. D. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.
- Griffiths, M. D. (1998). Internet addiction: does it really exist?. Gackenbach, J. (Ed.), *Psychology and the internet: intrapersonal, interpersonal and transpersonal applications* içinde (s 61-75). New York, NY: Academic Press.
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20, 47-51.
- Griffiths, M. D. (2008a). Videogame addiction: fact or fiction?. Willoughby, T. ve Wood, E. (Ed). *Children's learning in a digital World* içinde (s. 85-103). Oxford, İngiltere: Blackwell Publishing.
- Griffiths, M. D. (2008b). Diagnosis and management of video game addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*, 12, 27-41.

- Griffiths, M. D. (2010). Online video gaming: What should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice*, 26(1), 35-40.
- Griffiths, M. D. ve Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82, 475-480.
- Griffiths, M. D. (2017). Behavioural addiction and substance addiction should be defined by their similarities not their dissimilarities. *Addiction*, 112 (10), 1718-1720. doi:10.1111/add.13828
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J. ve Demetrovics, Z. (2014). Social networking addiction: An overview of preliminary findings. Rosenberg K. ve Feder L. (Ed.), *Behavioral addictions: criteria, evidence and treatment* içinde (s. 119–141). New York, NY: Elsevier.
- Griffiths, M., Davies, M. ve Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal Of Adolescence*, 27(1), 87-96. doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.007
- Griffiths, M., King, D. ve Delfabbro, P. (2012). Simulated gambling in video gaming: What are the implications for adolescents?. *Education And Health*, 30(3), 68-70.
- Griffiths, M.D. (2003a). Internet abuse in the workplace - Issues and concerns for employers and employment counselors. *Journal of Employment Counseling*, 40, 87- 96. Griffiths, M.D. (2003b). Internet gambling: Issues, concerns and recommendations. *CyberPsychology and Behavior*, 6, 557-568.
- Grohol, M. (1999, Mayıs 27). *Internet Addiction Guide* içinde. Erişim adresi (11 Kasım 2017): <http://psychcentral.com/netaddiction/>

- Grüsser, S., Thalemann, R. ve Griffiths, M. (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression?. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 290-292. doi:10.1089/cpb.2006.9956
- Grüsser, S., Thalemann, R., Albrecht, U. ve Thalemann, C. (2005). Excessive computer usage in adolescents – a psychometric evaluation. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117(5-6), 188-195. doi:10.1007/s00508-005-0339-6
- Guo, G., Roettger, M. ve Shih, J. (2007). Contributions of the DAT1 and DRD2 genes to serious and violent delinquency among adolescents and young adults. *Human Genetics*, 121(1), 125-136. doi:10.1007/s00439-006-0244-8
- Gürcan, N. (2010). Ergenlerin problemlı internet kullanımları ile uyumları arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek lisans tezi, T.C. Selçuk Üniversitesi, Konya). Erişim adresi: <http://acikerisim.selcuk.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/545/379377.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M. ve Çelıkbilek S. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4320-4332.
- Hoffman, P. ve Harris, S. (2006). The Tao Of Ietf - a novice's guide to the internet engineering. Erişim adresi: <https://tools.ietf.org/html/rfc4677>
- Hollen, K. (2009). *Encyclopedia of addictions*. Connecticut, CT: Greenwood Press.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.

- Hsu, S., Wen, M. ve Wu, M. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, 53(3), 990-999. doi:10.1016/j.compedu.2009.05.016
- Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, 42(3), 125–139.
- Huesmann, L. R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. Geen, R. G. ve Donnerstein, E. (Ed.), *Human aggression: Theories, research, and implications for social policy* içinde (s. 73–109). New York, NY: Academic Press.
- Huesmann, L. R. ve Kirwil, L. (2007). Why observing violence increases the risk of violent behavior in the observer. Flannery, D. J., Vazsonyi, A. T. ve Waldman, I. D. (Ed.), *The Cambridge handbook of violent behavior and aggression* içinde (s. 545-570). Cambridge, İngiltere: Cambridge University Press.
- Huesmann, L. R. ve Miller L. S. (1994) Long-Term Effects of Repeated Exposure to Media Violence in Childhood. Huesmann, L. R. (Ed.), *Aggressive behavior. the plenum series in social/clinical psychology*. Boston, MA: Springer,
- Huesmann, L., Moise-Titus, J., Podolski, C. ve Eron, L. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39(2), 201-221. doi:10.1037//0012-1649.39.2.201

- Hussain, Z. ve Griffiths, M. D. (2008). Online virtual environments and the psychology of gender swapping. In: Building the Bridges in Social Science Research. *Cyberpsychology And Behavior*, 69, 291-301.
- Hussain, Z. ve Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 563-571.
- Hussain, Z., Williams, G. ve Griffiths, M. D. (2015). An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. *Computers In Human Behavior*, 50, 221-230. doi:10.1016/j.chb.2015.03.075
- International Telecommunication Union (ITU). (2016). Erişim adresi: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/facts/default.aspx>
- International Telecommunication Union ITU. (2016). Erişim adresi: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/facts/default.aspx>
- Irmak, A. ve Erdogan, S. (2015). Digital Game Addiction Among Adolescents And Younger Adults: A Current Overview. *Turkish Journal Of Psychiatry*, 27(2). doi:10.5080/u13407
- Isaacson, W. (2014). *The innovators*. New York, NY: Simon & Schuster.
- Jeong, E. J., Kim, D. J. Lee, D. M. ve Lee, H. R. (2016, Ocak). *A study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives*. 49th System Sciences (HICSS) Konferansında sunulan bildiri, Koloa, Hawaii, HA. Erişim adresi: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7427654/> doi:10.1109/HICSS.2016.470

- Johansson, A. ve Gotestam, K. (2004). Internet addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal Of Psychology*, 45(3), 223-229. doi:10.1111/j.1467-9450.2004.00398.x
- Johnson B. (2009b). Depression and addiction. Schwartz T.L. ve Petersen T. J (Ed.), *Depression: treatment strategies and management* (2. Basım) içinde (s. 151-167). New York, NY: Taylor & Francis.
- Josephson, W. (1987). Television violence and children's aggression: Testing the priming, social script, and disinhibition predictions. *Journal Of Personality And Social Psychology*, 53(5), 882-890. doi:10.1037//0022-3514.53.5.882
- Kamir, O. (2002). Honor and dignity cultures: The case of Kavod and Kvod Ha-Adam in Israeli society and law. Kretzmer, D. ve Klein, E. (Ed.), *The concept of human dignity in human rights discourse* içinde (s. 231–262). Londra, İngiltere: Kluwer Law International.
- Karaca, S. , Gök, C. , Kalay, E. , Başbuğ, M. , Hekim, M. , Onan, N. ve Ünsal Barlas, G . (2016). Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6(1), 14-19.
- Karasar, N. (2009). Bilimsel Araştırma Yöntemi (19. Basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kardefelt-Winther D. (2014). A conceptual and methodological critique of Internet addiction research: Towards a model of compensatory Internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351–354. doi:10.1016/j.chb.2013.10.059
- Katz, J. ve Rice, R. (2002). *Social consequences of Internet use*. Massachusetts, MA: MIT Press.

- Kaya, A. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması* (Yüksek Lisans Tezi, T.C. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Tokat). Erişim adresi: <http://toad.edam.com.tr/sites/default/files/pdf/cevrimici-oyun-bagimliliği-ölçeği-toad.pdf>
- Kayaoğlu, A., Gökdağ, R. ve Kirel, A. (2014). Saldırganlık. Ünlü, S. (Ed.), *Sosyal Psikoloji-I* içinde (s. 125-145). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218. doi: 0.1016/j.eurpsy.2007.10.010
- Kim-Cohen, J., Caspi, A., Taylor, A., Williams, B., Newcombe, R., Craig, I. ve Moffitt, T. (2006). MAOA, maltreatment and gene–environment interaction predicting children's mental health: new evidence and a meta-analysis. *Molecular Psychiatry*, 11(10), 903-913. doi:10.1038/sj.mp.4001851
- King, D. ve Delfabbro, P. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*, 34(4), 298-308. doi:10.1016/j.cpr.2014.03.006
- King, D. L. ve Delfabbro, P. H. (2016). Defining tolerance in Internet gaming disorder: Isn't it time? *Addiction*, 111(11), 2064–2065. doi:10.1111/add.13448
- King, D., Haagsma, M., Delfabbro, P., Gradisar, M. ve Griffiths, M. D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review*, 33(3), 331-342. doi:10.1016/j.cpr.2013.01.002

- King, M. W. (2009). Serotonin. The Medical Biochemistry page. Eriřim adresi: <http://.themedicalbiochemistrypage.org/nerves.html#5ht>.
- Kırımođlu, H., Parlak, N., Dereceli, . ve Kepođlu, A. (2008). Lise ođrencilerinin saldırganlık dzeylerinin spora katılım dzeylerine gre incelemesi. *Niđe niversitesi Beden Eđitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 147-154.
- Klinesmith, J., Kasser, T. ve McAndrew, F. (2006). Guns, Testosterone, and Aggression. *Psychological Science*, 17(7), 568-571. doi:10.1111/j.1467-9280.2006.01745.x
- Ko, C., Yen, C., Yen, C., Yen, J., Chen, C. ve Chen, S. (2005). Screening for Internet Addiction: An Empirical Study on Cut-off Points for the Chen Internet Addiction Scale. *The Kaohsiung Journal Of Medical Sciences*, 21(12), 545-551. doi:10.1016/s1607-551x(09)70206-2
- Ko, M. (2004). Geliřim Psikolojisi Aısından Ergenlik Dnemi Ve Genel zellikleri. *Sosyal Bilimler Enstits Dergisi*, 17, 231-256.
- Krah, B. (1996). Aggression and violence in society. Semin, G. R. ve Fiedler, K. (Ed.), *Applied social psychology* iinde (pp. 343-373). Londra, İngiltere: Sage.
- Krah, B. (2013). *The social psychology of aggression* (2. Basım). New York, NY: Taylor & Francis.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T. ve Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031. doi:10.1037/0003-066X.53.9.1017

- Kurtaran, G. T. (2008). *İnternet Bağımlılığını Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi* (Yüksek lisans tezi, T.C. Mersin Üniversitesi, Mersin) Erişim adresi: <http://www.pdrdergisi.org/index.php/pdr/article/download/97/98>
- Kuss, D. J. ve Griffiths, M. D. (2012a). Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Science*, 2, 347–374.
- Kuss, D. J., Dunn, T. J., Wölfling, K., Müller, K. W., Hędzerek, M. ve Marcinkowski J. (2017). Excessive Internet use and psychopathology: The role of coping. *Clinical Neuropsychiatry*, 14(1), 73–81.
- Kuss, D. L. ve Griffiths, M. D. (2012b) Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health Addiction*, 10, 278–296.
- Kuss, D., Louws, J. ve Wiers, R. (2012). Online Gaming Addiction? Motives Predict Addictive Play Behavior in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 15(9), 480-485. doi:10.1089/cyber.2012.0034
- Lansford, J., Skinner, A., Sorbring, E., Giunta, L., Deater-Deckard, K. ve Dodge, K. A., ... Chang, L. (2012). Boys' and Girls' Relational and Physical Aggression in Nine Countries. *Aggressive Behavior*, 38(4), 298-308. doi:10.1002/ab.21433
- Lavanco, G., Catania, V., Milio, A. ve Romano, F. (2008). Learning and relationships in the cyberspace, Proceedings of World Academy of Science: *Engineering & Technology*, 28, 473-477.
- Lefkowitz, M. M., Eron, L. D., Walder, L. O. ve Huesmann, L. R. (1977). Growing up to be violent: A longitudinal study of the development of aggression. New York: Pergamon Press.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2010). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 40(1), 38-47. doi: 10.1007/s10964-010-9558-x
- Leung, A. K.Y. ve Cohen, D. (2011). Within- and between-culture variation: Individual differences and the cultural logics of honor, face, and dignity cultures. *Journal of Personality and Social Psychology*, 100, 507–526. doi: 10.1037/a0022151
- Liu, J. H. (2004a). Prenatal & perinatal complications as predispositions to externalizing behavior. *Journal of Prenatal & Perinatal Psychology & Health*, 18, 301–311.
- Liu, J., Raine, A., Venables, P. H. ve Mednick, S. A. (2004). Malnutrition at age 3 years and externalizing behavior problems at ages 8, 11, and 17 years. *American Journal of Psychiatry*, 161(11), 2005–2013.
- Liu, M. ve Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1306-1311. doi: 10.1016/j.chb.2009.06.002
- Lo, S., Wang, C. ve Fang, W. (2005). Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(1), 15-20. doi:10.1089/cpb.2005.8.15
- Lorenz, K. (2002). *On aggression*. Londra, İngiltere:Routledge.
- Madran, H. ve Çakılcı, E. (2014). The relationship between aggression and online video game addiction: a study on massively multiplayer online video game players. *Anatolian Journal Of Psychiatry*, 15(2), 99-107. doi:10.5455/apd.39828

- Marlatt, G., Baer, J., Donovan, D. ve Kivlahan, D. (1988). Addictive Behaviors: Etiology and Treatment. *Annual Review Of Psychology*, 39(1), 223-252. doi:10.1146/annurev.ps.39.020188.001255
- McClure, R. ve Mears, F. (1984). Video Game Players: Personality Characteristics and Demographic Variables. *Psychological Reports*, 55(1), 271-276. doi:10.2466/pr0.1984.55.1.271
- McDonald, E. (2018). The Global Games Market 2017, Per Region & Segment. Erişim adresi: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(3), 313-316. doi:10.1089/cyber.2009.0229
- Mendes, D. D, Mari, J.D.E., Singer, M., Barros, G. M. ve Mello, A. F. (2009) Study review of biological, social and environmental factors associated with aggressive behavior. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, 31(2), 77-85.
- Meredith, A., Hussain, Z. ve Griffiths, M.D. (2009). Online gaming: A scoping study of massively multi-player online role playing games. *Electronic Commerce Research*, 9, 3-26.
- Miller, E. ve Cohen, J. (2001). An Integrative Theory of Prefrontal Cortex Function. *Annual Review Of Neuroscience*, 24(1), 167-202. doi:10.1146/annurev.neuro.24.1.167
- Mobilia, P. (1993). Gambling as a rational addiction. *Journal Of Gambling Studies*, 9(2), 121-151. doi:10.1007/bf01014864
- Moody, E. (2001). Internet Use and Its Relationship to Loneliness. *Cyberpsychology & Behavior*, 4(3), 393-401. doi:10.1089/109493101300210303

- Mora-Cantalops, M. ve Sicilia, M. (2018). MOBA games: A literature review. *Entertainment Computing*, 26, 128-138. doi:10.1016/j.entcom.2018.02.005
- Mulligan, J. ve Patrovsky, B. (2003). *Developing online games: an insider's guide*. Indiana, IN:New Riders Publ.
- Myers, D. (2009). *Psychology*. New York: Worth Publishers.
- Narvaes, R. ve Almeida, R. (2014). Aggressive behavior and three neurotransmitters: Dopamine, GABA, and serotonin—A review of the last 10 years. *Psychology & Neuroscience*, 7, 601-607. doi:10.3922/j.psns.2014.4.20.
- Ng, B. D. ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyberpsychology & behavior*, 8, 110-113. doi:10.1089/cpb.2005.8.110.
- Odacı, H. ve Berber-Çelik, Ç. (2013). Who are problematic Internet users? An investigation of the correlations between problematic Internet use and shyness, loneliness, narcissism, aggression and self-perception. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2382–2387.
- Ode, S., Robinson, M. D. ve Wilkowski, B. M. (2008). Can one's temper be cooled?: A role for agreeableness in moderating neuroticism's influence on anger and aggression. *Journal of Research in Personality*, 42, 295-311.
- Ogelman, H., Körükçü, Ö., Güngör, H. ve Körükçü, G. (2015). Examination of the Relationship Between the Social Skills and Internet Addiction of Preschool Teachers. *Kuramsal Eğitimbilim*, 8(3), 380-396. doi:10.5578/keg.7677
- Ogelman, H., Körükçü, Ö., Güngör, H. ve Körükçü, G. (2016). Examination of the relationship between the social skills and internet addiction of preschool

teachers. *Kuramsal Eđitimibilim*, 8(3), 380-396.
<http://dx.doi.org/10.5578/keg.7677>

Öner-Özkan, B. ve Gençöz, T.. (2006). Gurur Toplumu Bakış Açısıyla Türk Kültürünün İncelenmesinin Önemi. *Kriz Dergisi*, 14(3), 19-25.

Österman, K., Björkqvist, K., Lagerspetz, K., Kaukiainen, A., Landau, S., Frączek, A., ve Caprara, G. (1998). Cross-cultural evidence of female indirect aggression. *Aggressive Behavior*, 24(1), 1-8. doi:10.1002/(sici)1098-2337(1998)24:1<1::aid-ab1>3.3.co;2-f

Park, T. (2011). Comparative Analysis on Value System of MMORPG. *The Journal Of The Korea Contents Association*, 11(10), 85-92. doi:10.5392/jkca.2011.11.10.085

Peng, W. ve Liu, M. (2010). Online Gaming Dependency: A Preliminary Study in China. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(3), 329-333. doi:10.1089/cyber.2009.0082

Petersen, M. B., Sell, A., Tooby, J., ve Cosmides, L. (2010). Evolutionary psychology and criminal justice: A recalibrational theory of punishment and reconciliation. Høgh-Olesen, H. (Ed.), *Human morality and sociality: evolutionary and comparative perspectives* içinde (s. 72-131). Basingstoke, İngiltere: Palgrave Macmillan.

Peukert, P., Sieslack, S., Barth, G. ve Batra, A. (2010). Internet- and computer game addiction: Phenomenology, comorbidity, etiology, diagnostics and therapeutic implications for the additives and their relatives. *Psychiatrische Praxis*, 37(5): 219–224.

Phillips, C.A., Rolls, S., Rouse, A. ve Griffiths, M. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18, 687 -691.

- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York, NY: Norton.
- Piquero, A. ve Tibbetts, S. (1999). The impact of pre/perinatal disturbances and disadvantaged familial environment in predicting criminal offending. *Studies on Crime & Crime Prevention*, 8, 52–70.
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D. ve Fenech, P. (2010). Recognizing problem video game use. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 44, 120-128.
- Quandt, T. ve Kröger, S. (2014). *Multiplayer*. Londra, İngiltere: Routledge.
- Rahman, A. (2009). Cultural Differences in Aggression: A Case Study in Bangladesh. *Journal Of Life And Earth Science*, 3. doi:10.3329/jles.v3i0.7445
- Rippon, T. (2000). Aggression and violence in health care professions. *Journal Of Advanced Nursing*, 31(2), 452-460. doi:10.1046/j.1365-2648.2000.01284.x
- Rivera, J., ve Meulen, R. (2014). Gartner Says 4.9 Billion Connected "Things" Will Be in Use in 2015. Erişim adresi: <https://www.gartner.com/newsroom/id/2905717>
- Rowe, D., Stever, C., Chase, D., Sherman, S., Abramowitz, A., ve Waldman, I. (2001). Two dopamine genes related to reports of childhood retrospective inattention and conduct disorder symptoms. *Molecular Psychiatry*, 6(4), 429-433. doi:10.1038/sj.mp.4000874
- Şahan, M. (2007). Lise Öğrencilerinde Saldırganlığı Yordayan Bazı Değişkenlerin İncelenmesi (Yüksek lisans tezi, T.C. Gazi Üniversitesi, Ankara). Erişim adresi: <http://acikarsiv.gazi.edu.tr/index.php?menu=2&secim=10&YayinBIK=260#>

- Scharrer, E. ve Leone, R. (2008). First-Person Shooters and the Third-Person Effect. *Human Communication Research*, 34(2), 210-233. doi:10.1111/j.1468-2958.2008.00319.x
- Schunk, D. (2012). *Learning theories* (6. Baskı). Massachusetts, MA: Pearson.
- Séguin, J. (2009). The frontal lobe and aggression. *European Journal Of Developmental Psychology*, 6(1), 100-119. doi:10.1080/17405620701669871
- Sell, A., Hone, L. S. ve Pound, N. (2012) The importance of physical strength to human males. *Human Nature*, 23(1), 30-44. doi: 10.1007/s12110-012-9131-2.
- Sell, A., Tooby, J. ve Cosmides, L. (2009). Formidability and the logic of anger. *Proceedings of the National Academy of Sciences USA*, 106, 15073–15078. doi:10.1073/pnas.0904312106.
- Severance, L., Bui-Wrzosinska, L., Gelfand, M. J., Lyons, S., Nowak, A., Borkowski, W., Soomro, N., Soomro, N., Rafaeli, A., Treister, D. E., Lin, C. ve Yamaguchi, S. (2013). The psychological structure of aggression across cultures. *Journal of Organizational Behavior*, 34, 835-865. doi: 10.1002/job.1873.
- Sezer, A., Kolaç, N. ve Erol, S. (2013). Bir ilköğretim okulu 4, 5, ve 6. sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin anne baba tutumları ve bazı değişkenler ile ilişkisi. *Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 3(4), 184-190. doi:10.5455/musbed.20131204095705
- Shaffer, H. J., LaPlante, D. A., LaBrie, R. A., Kidman, R. C., Donato, A. N. ve Stanton, M. V. (2004). Towards a syndrome model of addiction: Multiple expressions, common etiology. *Harvard Review of Psychiatry*, 12, 1–8.

- Shotton, M. (1989). *Computer Addiction?*. Londra, İngiltere: Taylor & Francis.
- Shotton, M. A. (2005). *Computer addiction? A study of computer dependency*. New York, NY: Taylor & Francis.
- Simmons, M. (1975, 9 Ekim). Bertie the Brain programmer heads science council. *The Citizen Ottawa*, s. 17. Erişim adresi: <https://news.google.com/newspapers?id=rKYyAAAAIIBAJ&sjid=pe0FAAAAIIBAJ&pg=916,3790974&dq=josef-kates&hl=en>
- Slaats-Willemse, D., Swaab-Barneveld, H., De Sonnevile, L., Van Der Meulen, E. ve Butelaar, J. (2003). Deficient Response Inhibition as a Cognitive Endophenotype of ADHD. *Journal Of The American Academy Of Child & Adolescent Psychiatry*, 42(10), 1242-1248. doi:10.1097/00004583-200310000-00016
- Smyth, J. (2007) Beyond self-selection in video game play: an experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *Cyberpsychol Behavaviour*, 10, 717–721.
- Stangor, C., Jhangiani, R. ve Tarry, H. (2014). *Principles of Social Psychology*. New York, NY: Creative Commons Attribution 4.0 International.
- Stanton, J. (1984). *The Addison-Wesley book of Atari software, 1984*. Los Angeles, LA.: Book Co.
- Starcevic V. (2017). Internet gaming disorder: Inadequate diagnostic criteria wrapped in a constraining conceptual model: Commentary on: Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*, 1, 1-3. doi:10.1556/2006.6.2017.012
- “Statista.com”. (2016). *Gaming - Statistics & Facts*. www.statista.com. Erişim adresi: <https://www.statista.com/topics/1680/gaming/>

- Steinkuehler, C. ve Duncan, S. (2008). Scientific Habits of Mind in Virtual Worlds. *Journal Of Science Education And Technology*, 17(6), 530-543. doi:10.1007/s10956-008-9120-8
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(3), 321-326. doi:10.1089/1094931041291295
- Taylan, H., Kara, Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 78-87.
- Tazawa, Y. ve Okada, K. (2001). Physical signs associated with excessive television-game playing and sleep deprivation. *Pediatrics International*, 43, 647-650. doi:10.1046/j.1440-1819.2002.00983.x
- Tedeschi, J. T. ve Felson, R. B. (1994). *Violence, aggression, and coercive actions*. Washington, DC: American Psychological Association. doi:10.1037/10160-000
- Tomkins, S. (1987). "Script Theory". Arnoff, A. J., Rabin, I. ve Zucker, R. A. (Ed.), *The Emergence of Personality* içinde (s. 147-221). New York, NY: Springer Publishing Company.
- Tomkins, S. (1987). Script Theory. Arnoff, J., Rabin A. I. ve Zucker R A. (Ed.), *The emergence of personality* içinde (s. 147-216). New York, NY: Springer Publishing Company
- "Tureng". (2017). Türkçe-İngilizce Sözlük. *Aggression*. Erişim adresi: <http://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/aggression>
- Türk Dil Kurumu (TDK) .(2017). Çevrimiçi Büyük Türkçe Sözlük. *Agresif*. Erişim adresi:

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5ae907f41c4fc1.41817032

Türk Dil Kurumu (TDK) .(2017). Çevrimiçi Büyük Türkçe Sözlük. Erişim adresi:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=4469

Türk Dil Kurumu (TDK) .(2017). Çevrimiçi Büyük Türkçe Sözlük. Erişim adresi:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=K%C4%B0%C5%9E%C4%B0L%C4%B0K

Türk Dil Kurumu (TDK) .(2017). Çevrimiçi Büyük Türkçe Sözlük. *Kişilik*.Erişim adresi:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=K%C4%B0%C5%9E%C4%B0L%C4%B0K

Türk Dil Kurumu (TDK) .(2017). Çevrimiçi Büyük Türkçe Sözlük. *Onur* .Erişim adresi:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5ae9091d1ea446.19197419

Türk Dil Kurumu (TDK) .(2017). Çevrimiçi Büyük Türkçe Sözlük. *Saldırganlık*.Erişim adresi:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5ae9077f3d4e65.13574685

Türkeli, A., Hazar, Z , Tekkurşun Demir, G. ve Namlı, S . (2017). Beden Eğitimi ve Spor Alanında Pedagojik Formasyon Alan Öğrencilerin Öğretmen Özyeterlikleri ile Mesleğe Yönelik Tutumlarının İncelenmesi. İnönü Üniversitesi *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 1-11.

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2015). TÜİK Veriye Erişim ve Yayın Kataloğu, 2015 (Sayı: 4359). Erişim adresi:
http://www.tuik.gov.tr/IcerikGetir.do?istab_id=208

- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2017). *Ceza İnfaz Kurumu İstatistikleri, 2016* (Sayı: 24676). Erişim adresi: <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=24676>
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2017). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*, (Sayı: 24862) Erişim adresi: <http://www.tuik.gov.tr/HbPrint.do?id=24862>
- “United Nations Office on Drugs and Crime” (UNODC) .(2014). *Global Study on Homicide 2013*. Erişim adresi: https://www.unodc.org/documents/gsh/pdfs/2014_GLOBAL_HOMICIDE_BOOK_web.pdf
- van der Merwe, P. (2014). Adolescence, Internet Use, Social Adjustment and Emotional Intelligence. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(23), 2327-2339. 10.5901/mjss.2014.v5n23p2327.
- van Osch, Y. M. J., Breugelmans, S. M., Zeelenberg, M. ve Bölük, P. (2013). A different kind of honor culture: Family honor and aggression in Turks. *Group Processes & Intergroup Relations: GPIR*, 16(3), 334-344. doi: 10.1177/1368430212467475
- Van Rooij A. J. ve Kardefelt-Winther D. (2017). Lost in the chaos: Flawed literature should not generate new disorders: Commentary on: Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions* 1(3), 1-14. doi:10.1556/2006.6.2017.015
- Ventura, M., Shute, V. ve Zhao, W. (2013). The relationship between video game use and a performance-based measure of persistence. *Computers & Education*, 60(1), 52-58. doi:10.1016/j.compedu.2012.07.003
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Massachusetts, MA: Harvard University Press.

- Wan, C. S. ve Chiou, W. B. (2006) Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology Behaviour*, 9, 317-324.
- Warburton, W. ve Anderson, C. (2015). Aggression, Social Psychology of. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, 1, 373-380. doi:10.1016/B978-0-08-097086-8.24002-6.
- Watson, D. ve Clark, L. A. (1984). Negative affectivity: The disposition to experience aversive emotional states. *Psychological Bulletin*, 96, 465–490.
- Weinstein, A. ve Lejoyeux, M. (2010). Internet Addiction or Excessive Internet Use. *The American Journal Of Drug And Alcohol Abuse*, 36(5), 277-283. doi:10.3109/00952990.2010.491880
- Wellman, H. M. ve Liu, D. (2004). Scaling of theory-of-mind tasks. *Child Development*, 75, 502-517.
- Williams, D. ve Skoric, M. (2005). Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game. *Communication Monographs*, 72(2), 217-233. doi:10.1080/03637750500111781
- Wilson, E. (1975). *Sociobiology*. Massachusetts, MA: Belknap Press of Harvard University Press.
- Wittek, C., Finserås, T., Pallesen, S., Mentzoni, R., Hanss, D., Griffiths, M. ve Molde, H. (2015). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *International Journal Of Mental Health And Addiction*, 14(5), 672-686. doi:10.1007/s11469-015-9592-8
- Wittek, C., Finserås, T., Pallesen, S., Mentzoni, R., Hanss, D., Griffiths, M. ve Molde, H. (2015). Prevalence and predictors of video game addiction: a

study based on a national representative sample of gamers. *International Journal Of Mental Health And Addiction*, 14(5), 672-686. <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>

Wölfling, K., Thalemann, R. ve Grüsser-Sinopoli, S. (2008). Computer game addiction: a psychopathological symptom complex in adolescence. *Psychiatr Prax*, 35(5), 226-232.

Woolley, D. R. (1994, Ocak). PLATO: The Emergence of Online Community. Erişim adresi: <http://www.thinkofit.com/plato/dwplato.htm>

Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Digital Game Addiction Among Adolescents And Younger Adults: A Current Overview. *Turkish Journal Of Psychiatry*, 27(2), 128-137. doi:10.5080/u13407

Yalçın, O. ve Erdoğan, A. (2013). Neurobiological, Psychosocial and Environmental Causes of Violence and Aggression. *Psikiyatride Guncel Yaklasimler - Current Approaches In Psychiatry*, 5(4), 388. doi:10.5455/cap.20130526

Yang, Y. ve Raine, A. (2009). Prefrontal structural and functional brain imaging findings in antisocial, violent, and psychopathic individuals: A meta-analysis. *Psychiatry Research: Neuroimaging*, 174(2), 81-88. doi:10.1016/j.psychresns.2009.03.012

Yang, Z. (2005). Research on the correlation between life events and video game addiction in junior middle school students. *Chinese Journal of Clinical Psychology*, 13(2), 192-193.

Yanguo, F., Xiyang, J. ve Xinsheng, G. (2003). Behavior Problem and Family Environment of Children with Video Games Dependence. *Chinese Mental Health Journal*, 6. 125-132.

- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
- Yıldız, E. ve Erci, B. (2011). Anne baba tutumları ile adölesan saldırganlığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 1(3), 6-11.
- Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237-244. doi:10.1089/cpb.1998.1.237
- Young, S. (2007). How to increase serotonin in the human brain without drugs. *Journal of psychiatry & neuroscience*, 32, 394-399.
- Zillmann D. (1988). Cognitive-excitation interdependencies in aggressive behavior. *Aggressive Behaviour*, 14, 51-64.
- Zillmann, D. (1979). *Hostility and aggression*. New Jersey, NJ: Erlbaum.
- Zillmann, D. (1983). Transfer of excitation in emotional behavior. Cacioppo, J. T ve Petty, R. E. (Ed.), *Social psychophysiology: a sourcebook* içinde (s. 215-240). New York, NY: Guilford Press.
- Zillmann, D., Katcher, A. H. ve Milavsky, B. (1972). Excitation transfer from physical exercise to subsequent aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 8, 247 – 259.

EKLER

EK 1: Anket Formu

Merhabalar, birazdan katılacağınız bu çalışma Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Klinik Psikoloji Yüksek Lisans Öğrencisi Psk. Rafi BALIKÇI tarafından Bezmialem Tıp Fakültesi Psikiyatri Ana Bilim Dalı Başkanı Prof. Dr. İsmet KIRPINAR'ın danışmanlığı ile yürütülen tez çalışmasının bir parçasıdır. Çalışma sırasında size oyunlar ve saldırganlık ile alakalı sorular sorulacaktır.

- Bu çalışmaya katılmak zorunda değilsiniz! Çalışmanın herhangi bir noktasında sayfanın sağ altında bulunan "Çalışmadan çekilmek istiyorum." kutucuğunu doldurarak çıkabilirsiniz.
- Vereceğiniz tüm bilgiler bilimsel amaçlarla toplanmaktadır.
- Çalışmaya katılan kişilere isim ve soyisim sorulmamaktadır. Soruları cevaplarken rahat olabilirsiniz.
- Soruların doğru veya yanlış cevabı yoktur. Hangi cevap size daha yakın geliyorsa lütfen onu işaretleyiniz
- Bu bir sınav değildir. Verilen cevaplar kişisel olarak hiç bir şekilde bulunamaz. Hakkınızda kanıt olarak kullanılamaz!
- Lütfen soruları iyi okuyunuz!
- Çalışma sırasında bir problem yaşarsanız el kaldırarak yardım istemeniz yeterlidir.
- Çalışmaya katıldığınız için teşekkür ederim.

Not: "Çevrimiçi" demek "internet bağlantısı" ile demektir.

EK 2: Kişisel Bilgi Formu

Cinsiyetiniz:	<input type="checkbox"/> Kadın <input type="checkbox"/> Erkek
Yaşınız
Ailenizin Ekonomik Durumu	<input type="checkbox"/> Kötü <input type="checkbox"/> Orta <input type="checkbox"/> İyi
Sınıfınız
Evinizde siz dahil kaç kişi yaşıyor
Annenizin Eğitim Durumu:	<input type="checkbox"/> Okul mezunu değil <input type="checkbox"/> İlkokul <input type="checkbox"/> Ortaokul <input type="checkbox"/> Lise <input type="checkbox"/> Üniversite <input type="checkbox"/> Lisansüstü <input type="checkbox"/> Bilmiyorum
Babanızın Eğitim Durumu	<input type="checkbox"/> Okul mezunu değil <input type="checkbox"/> İlkokul <input type="checkbox"/> Ortaokul <input type="checkbox"/> Lise

	<input type="checkbox"/> Üniversite <input type="checkbox"/> Lisansüstü <input type="checkbox"/> Bilmiyorum
Evinizde size ait odanız var mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Evde bilgisayar var mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Evde size ait bilgisayar var mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Evde internet bağlantınız var mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Akıllı telefonunuz var mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Oyun konsolunuz var mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
Odanızda televizyon var mı?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır
<u>Günde</u> kaç saat bilgisayar, telefon, tablet veya oyun konsolu oyunu oynuyorsunuz?Saat
<u>Haftada</u> kaç saat bilgisayar, telefon, tablet veya oyun konsolu oyunu oynuyorsunuz?Saat
Ben daha çok oyunları tercih ederim.	Çevrimiçi Çevrimdışı Oyun Oynamıyorum
Oyun oynamak için en çok tercih ettiğiniz platform hangisidir?	<input type="checkbox"/> Bilgisayar <input type="checkbox"/> Telefon <input type="checkbox"/> Tablet <input type="checkbox"/> Oyun Konsolu

	<input type="checkbox"/> Hiçbiri
Sizce aileniz hangi oyunları oynadığınızı biliyor mu?	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır <input type="checkbox"/> Fikrim yok
Bir ayda oyunlara ortalama kaç TL harcıyorsunuz? (Oyun CD/DVD/Blu-Ray'leri, oyunlardaki eşyalar, internet üzerinden alınan oyunlar, oyun karakterleri vb.)TL
Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, uyku, yemek gibi) hiç ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir?Saat

EK 3: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1. Bazı arkadaşlarım benim öfkeli biri olduğumu söylerler.					
2. Gerekirse hakkımı korumak için şiddete başvurabilirim.					
3. Birisi bana fazlasıyla iyi davrandığında “Acaba benden ne istiyor?” diye düşünürüm.					
4. Arkadaşlarımın görüşlerine katılmadığım zaman bunu onlara açıkça söylerim.					
5. Öfkeden deliye döndüğümde bir şeyler kırıp dökerim.					
6. Diğer insanların her zaman çok iyi fırsatlar yakaladıklarını düşünüyorum.					
7. Zaman zaman bazı olaylara/kişilere yönelik kızgınlığım uzun süre bitmek bilmez.					
8. Bazen başkalarına vurma dürtümü kontrol edemiyorum.					
9. Sakin yapılı biriyimdir.					
10. Tanımadığım insanlar bana fazla yakın davrandıklarında onlara şüpheyle yaklaşırım.					

11. Daha önce, tanıdığım insanları tehdit ettiğim oldu.					
12. Çok çabuk parlar ve hemen sakinleşirim.					
13. Birisi bana sataşırse kolaylıkla onu itip tartaklayabilirim.					
14. İnsanlar sinirimi bozduklarında kolaylıkla onlar hakkında ne düşündüğümü söyleyebilirim.					
15. Zaman zaman kıskançlık beni yiyip bitirir.					
16. Bir insana vurmanın mantıklı bir gerekçesi olamayacağını düşünüyorum.					
17. Bazen hayatın bana adaletsiz davrandığını düşünürüm					
18. Öfkemi kontrol etmekte zorluk çekerim.					
19. Yapmak istediğim bir şey engellendiğinde kızgınlığımı açıkça ortaya koyarım.					
20. Zaman zaman insanların arkamdan güldüğü duygusuna kapılırım.					
21. İnsanlarla sıkça görüş ayrılığına düşerim.					
22. Birisi bana vurursa ben de karşılık veririm.					
23. Bazen kendimi patlamaya hazır bir bomba gibi hissediyorum.					
24. İnsanlar benim görüşlerime katılmadıklarında onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam.					
25. Birisi beni iterse onunla kavgaya tutuşurum.					

26. “Arkadaşlarım”ın arkamdan konuştuklarını biliyorum.					
27. Arkadaşlarım münakaşacı/tartışmayı seven biri olduğumu söylerler.					
28. Bazen olmadık şeylere ortada mantıklı bir neden yokken aniden sinirlenir, tepki veririm.					
29. Çoğu insana kıyasla daha sık kavgaya karıştığımı söyleyebilirim.					

EK 3: Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1. Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.					
2. Çevrimiçi oyunlarda level (seviye) atladığımda mutlu hissederim.					
3. Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item-eşya vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.					
4. Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.					
5. Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım.					
6. Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.					
7. Gece geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu.					
8. Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim.					
9. Çevrimiçi oyun oynarken yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.					
10. Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim.					
11. Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri (eşyaları) satarak para					

kazandım.					
12. Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.					
13. Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item (eşya) aldığımda mutlu hissedirim.					
14. Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur.					
15. Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.					
16. Level (seviye) atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissedirim.					
17. Çevrimiçi oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.					
18. Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım.					
19. Çevrimiçi oyunda seviyesi benden yüksek oyuncularını yendiğimde gururlanırım.					
20. Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim.					
21. Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level-seviye, item-eşya vs.) uyku saatimi ertelemişimdir.					