

T.C.
İSTANBUL SABAHATTİN ZAİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BİLİM DALI

ERGENLERDE OYUN BAĞIMLILIĞI VE
SALDIRGAN DAVRANIŞLAR ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Şuayip KÜTÜK

İstanbul

Mart-2023

T.C.
İSTANBUL SABAHATTİN ZAİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BİLİM DALI

**ERGENLERDE OYUN BAĞIMLILIĞI VE SALDIRGAN
DAVRANIŞLAR ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Şuayip KÜTÜK

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Mehmet Engin DENİZ

İstanbul

Mart-2023

TEZ ONAYI

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğüne,

Bu çalışma, jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman Prof. Dr. Mehmet Engin DENİZ (İmza)

Üye Doç. Dr. Bilal YILDIRIM (İmza)

Üye Dr. Öğr. Üyesi Besra TAŞ (İmza)

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Doç. Dr. Erhan İÇENER
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Yüksek lisans tezi olarak hazırladığım “**Ergenlerde Oyun Bağımlılığı Ve Saldırgan Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**” adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlandığı aşamaya kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığımı, bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

Şuayip KÜTÜK

ÖN SÖZ

Tez çalışma sürecinde değerli bilgi, görüş ve önerilerini benimle paylaşan, bana yol gösteren, anlayış ve pozitif bakış açısı ile destekleyen, değerli danışmanım Prof. Dr. Mehmet Engin DENİZ'e, yüksek lisans sürecinde değerli bilgilerini paylaşan ve bize yol gösteren Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim dalı öğretim üyelerine, tez sürecinde sorularıma yardımlarını esirgemeyen sınıf arkadaşlarıma, eğitim süreci ve tez çalışmamın başlangıcından itibaren her daim desteğini hissettiğim ve yardımını esirgemeyen, sabırla motivasyon sağlayan, emekleriyle işimi kolay kılan değerli eşim Kübra KÜTÜK'e, motive olmamı sağlayan oğlum Hamza KÜTÜK'e ve başarılarımı destekleyen aileme sonsuz teşekkür ederim.

Şuayip KÜTÜK

İstanbul-2023

ÖZET

ERGENLERDE OYUN BAĞIMLILIĞI VE SALDIRGAN DAVRANIŞLAR ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Şuayip KÜTÜK

Yüksek Lisans, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
Tez Danışmanı: Prof. Dr. Mehmet Engin DENİZ
Mart, 2023 – 149 Sayfa

Bu araştırmanın konusu, ergen bireylerdeki oyun bağımlılığının saldırgan davranışlar üzerinde etkisinin olup olmadığı, varsa ilişki ve derecesini araştırmaktır. Araştırmada cinsiyet, başarı durumu, sınıf düzeyi, kardeş sayısı ve sırası, anne ve baba eğitim düzeyi, aile gelir düzeyi vb. demografik değişkenlere göre inceleme yapılmıştır.

Araştırmanın çalışma grubunu, İstanbul ili Eyüpsultan ilçesinde ortaokul ve lise kademesinde 8., 9., 10., 11., 12. sınıf seviyesinde öğrenim gören tesadüfi örneklem yöntemiyle belirlenen 546 erkek ve kadın cinsiyete sahip ergen öğrenciler oluşturmaktadır.

Veri toplama aracı olarak, demografik bilgileri elde etmek için araştırmacı tarafından oluşturulmuş Sosyo-Demografik Bilgi Formu, Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimsel istatistiklere bakılmış, verilerin normal dağıldığı gözlemlenmiş, analizlerde parametrik istatistiksel teknikler kullanılmıştır. Değişkenlere göre puanların karşılaştırılmasında bağımsız örneklem t testi, ANOVA testi ve regresyon analizleri yapılmıştır.

Yapılan analizler sonucunda oyun bağımlılığı ve saldırganlık arasında ilişkilerin bulunduğu ve çeşitli değişkenler tarafından etkilendiği bulgularına ulaşılmıştır. Oyun bağımlılığı ve saldırgan davranışlar arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Ergenlik, Bağımlılık, Oyun Bağımlılığı, Saldırganlık

ABSTRACT

EXAMINATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN GAME ADDICTION AND AGGRESSIVE BEHAVIORS ON ADOLESCENTS

Şuayip KÜTÜK

Master's, Guidance and Psychological Counseling

Thesis Advisor: Prof. Dr. Mehmet Engin DENİZ

March, 2023 – 149 Pages

The subject of this research is to study whether or not the game addiction on adolescents has an effect on aggressive behaviors, and the relationship and degree of it, if any. Research was conducted according to demographic variables such as gender, success status, grade level, number and order of siblings, education level of parents, family income level, etc.

The study group of the research consists of 546 male and female adolescent students, who were determined by the random sampling method studying at the 8th, 9th, 10th, 11th and 12th grade levels in the secondary and high school levels in the Eyüpsultan district of Istanbul.

As a data collection tool, the Socio-Demographic Information Form created by the researcher to obtain demographic information, the Game Addiction Scale, the Buss-Perry Aggression Scale were used. In the analysis of the data, descriptive statistics were examined, it was observed that the data were distributed normally, and parametric statistical techniques were used in the analyzes. Independent sample t-test, ANOVA test, and regression analyzes were performed to compare the scores according to the variables.

As a result of the analyzes, it was found that there is a relationship between game addiction and aggression and that it is affected by various variables. A positive and significant relationship was found between game addiction and aggressive behaviors.

Keywords: Adolescence, Addiction, Game Addiction, Aggression

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAYI	i
BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ	ii
ÖN SÖZ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TABLolar LİSTESİ	ix
KISALTMALAR	xiv
BİRİNCİ BÖLÜM	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	4
1.3. Araştırmanın Soruları.....	5
1.4. Araştırmanın Önemi.....	5
1.5. Sınırlılıklar	6
1.6. Tanımlar	6
1.7. Varsayımlar	7
İKİNCİ BÖLÜM	8
KURAMSAL TEMEL	8
2.1. Ergenlik Dönemi	8
2.2. Ergenlik Dönemi Özellikleri	9
2.3. Bağımlılık Kavramı.....	13
2.3.1. Bağımlılık Çeşitleri	16
2.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	18
2.4. Oyun Bağımlılığı.....	20
2.4.1. Oyun ve Özellikleri	20

2.4.2. Oyun Çeşitleri.....	21
2.5. Oyun Bağımlılığı Tanı Kriterleri	22
2.6. Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenler.....	24
2.7. Oyun Bağımlılığının Etkileri.....	25
2.8. Saldırganlık	26
2.8.1. Saldırganlığa Yol Açan Etkenler	27
2.8.2. Saldırganlığın Nedenleri.....	29
2.8.3. Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık.....	30
2.9. Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık İle İlgili Yurt İçi ve Yurt Dışı Araştırmalar	31
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	34
YÖNTEM.....	34
3.1. Araştırmanın Modeli	34
3.2. Çalışma Grubu	34
3.3. Veri Toplama Araçları	34
3.4. Verilerin Analizi.....	35
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	37
BULGULAR.....	37
BEŞİNCİ BÖLÜM	107
TARTIŞMA	107
SONUÇ ve ÖNERİLER.....	111
KAYNAKÇA	115
EKLER.....	126
Ek 1. Oyun Bağımlılığı Ölçeği	126
Ek 3. Demografik Bilgi Formu.....	129
Ek 4. Üniversite Araştırma Onayı	131

Ek 5. Arařtırma Onayı	132
Ek 6. Saldırđanlık Ölçeđi İzin	133
Ek 7. Oyun Bađımlılıđı Ölçeđi İzin	134
ÖZGEÇMİŐ	135



TABLolar LİSTESİ

Tablo 3.1. Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Ölçeği Betimsel İstatistik Tablosu	36
Tablo 4.1. Öğrencilerin Demografik Özelliklere Göre Dağılımları.....	37
Tablo 4.2. Öğrencilerin Oyuna İlişkin Tanımlayıcı Özellikleri.....	39
Tablo 4.3. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması.....	41
Tablo 4.4. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması.....	42
Tablo 4.5. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Sınıf Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	43
Tablo 4.6. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Sınıf Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	45
Tablo 4.7. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Aile Gelir Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	46
Tablo 4.8. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Aile Gelir Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	47
Tablo 4.9. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Anne Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması	48
Tablo 4.10. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Anne Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	50
Tablo 4.11. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Baba Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması	52
Tablo 4.12. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Baba Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	54
Tablo 4.13. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Başarı Durumu Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	55
Tablo 4.14. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Başarı Durumu Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	57

Tablo 4.15. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Genel olarak kendinizden hoşnut musunuz?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması	58
Tablo 4.16. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Genel olarak kendinizden hoşnut musunuz?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması	60
Tablo 4.17. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Kardeş Sayısı Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	61
Tablo 4.18. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Kardeş Sayısı Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	63
Tablo 4.19. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Kardeş Sırası Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	64
Tablo 4.20. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Kardeş Sırası Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	66
Tablo 4.21. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Anne Baba Evlilik Durumu Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	68
Tablo 4.22. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Anne Baba Evlilik Durumu Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	69
Tablo 4.23. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Evinizde size ait odanız var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	70
Tablo 4.24. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Evinizde size ait odanız var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	72
Tablo 4.25. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Evde bilgisayar var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması.....	72
Tablo 4.26. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Evde bilgisayar var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	73
Tablo 4.27. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Evde size ait bilgisayar var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	74
Tablo 4.28. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Evde size ait bilgisayar var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	75

Tablo 4.29. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Evde internet bağlantınız var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	76
Tablo 4.30. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Evde internet bağlantınız var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	77
Tablo 4.31. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Akıllı telefonunuz var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	78
Tablo 4.32. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Akıllı telefonunuz var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	79
Tablo 4.33. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Oyun konsolunuz var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması.....	80
Tablo 4.34. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Oyun konsolunuz var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması.....	81
Tablo 4.35. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Odanızda televizyon var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	82
Tablo 4.36. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Odanızda televizyon var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması.....	83
Tablo 4.37. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. cihazlardan oyun oynar mısınız?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması.....	83
Tablo 4.38. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. cihazlardan oyun oynar mısınız?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması.....	85
Tablo 4.39. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Oyunlarını en çok nerede oynarsınız?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması	86
Tablo 4.40. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Oyunlarını en çok nerede oynarsınız?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması	87
Tablo 4.41. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Oyun oynamak için en çok tercih ettiğiniz cihaz hangisidir?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	88

Tablo 4.42. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Oyun oynamak için en çok tercih ettiğiniz cihaz hangisidir?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması	90
Tablo 4.43. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Aileniz hangi oyunları oynadığınızı biliyor mu?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması	92
Tablo 4.44. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Aileniz hangi oyunları oynadığınızı biliyor mu?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması	93
Tablo 4.45. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Aileniz oyun oynarken süre sınırı koyuyor mu?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	95
Tablo 4.46. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Aileniz oyun oynarken süre sınırı koyuyor mu?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	96
Tablo 4.47. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Günde kaç saat oyun oynuyorsunuz?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması	97
Tablo 4.48. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Günde kaç saat oyun oynuyorsunuz?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması.....	99
Tablo 4.49. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, yemek gibi) bir ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması.....	101
Tablo 4.50. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, yemek gibi) bir ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	103
Tablo 4.51. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Ailenizde benzer şekilde oyunu oynayan kişiler var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması	104

Tablo 4.52. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Ailenizde benzer şekilde oyunu oynayan kişiler var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması 105

Tablo 4.53. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığının Saldırganlık Düzeylerine Etkisi..... 106



KISALTMALAR

APA	:	Amerikan Psikiyatri Birliđi
DSM	:	Ruhsal Bozuklukların Teşhis ve İstatistik El Kitabı
ESA	:	Eđlence Yazılım Derneđi
WHO	:	Dünya Sađlık Örgütü



BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın gerekçelerini ortaya koyan problem durumu, araştırmanın amacı, araştırma soruları, araştırmanın önemi, araştırmanın sınırlılıkları, tanımlar ve varsayımlar yer almaktadır.

1.1.Problem Durumu

Çocukluk ve yetişkinlik çağı arasında birçok bedensel, ruhsal ve toplumsal değişimin geçirildiği bir dönem olan ergenlik, aynı anda farklı etkilere açık olma ve bu etkilerin yaratmış olduğu olumlu ve olumsuz olaylarla birlikte “bir geçiş dönemi” olarak bilinmektedir (Güvendi, Tekkurşun ve Keskin, 2019: 1196). Bu geçiş dönemi içerisinde pek çok stresli ve fırtınalı süreci barındırdığından dolayı gelişimin en sancılı geçen evrelerinden biridir. Ergenlik dönemdeki birey, bir taraftan yetişkinliğe hazırlanırken diğer taraftan ise çocukluğa ilişkin son aşamaları yaşamaktadırlar. Diğer bir deyişle bir taraftan yetişkinlere göre düzenlenen davranışlar diğer taraftan ise çocuksu davranışların devam etmesi gibi bir durumu söz konusudur (Öztürk, 2007: 96).

Çocukluk dönemi içinde en önemli olan unsurlardan biri oynanan oyunlardır. Çocuğun yapmış olduğu oyun seçimi, gelişim süreçleri içinde önemli bir yer tutmaktadır (Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin, 2019: 1196). Bununla birlikte günümüz dünyasında oyun denilince, içerisinde farklı türleri mevcut olan bir duruma atıfta bulunmaktayız. Diğer bir deyişle bugün içinde bulunduğumuz dünyada, oyun kavramı “evrim” geçirmekte ve büyük bir dönüşümün içindedir.

Son yüzyıllarda meydana gelen her alandaki değişim ve dönüşüm oyunların “geleneksel çizgiden çıkıp modern bir hale dönüşmesine” yol açmıştır denilebilir. Bu hususa yol açan temel unsur olarak; teknoloji ve internet alanında yaşanan gelişmelere paralel olarak, içinde çok farklı türleri bulunduran dijital oyunlardan söz etmek mümkündür. Pepe (2011: 661) tarafından belirtildiği gibi, bu oyunlar ergen tarafından bir kere keşfedildikten sonra devamlı bir şekilde oynanmak istenmekte ve bazen ergenin bunu başarması çok zor olmakta ya da ergen bazen başarısızlığa uğramaktadır. Ergen bireyin oynamış olduğu oyunlar, onun için vazgeçilmez hale

geldiği zaman, “oyun bağımlılığı” sorunu ile karşı karşıya kalınmaktadır. Ergen bireyler, dijital oyunlar sayesinde reelde gerçekleştiremeyecekleri başarılar kazanmakta, oyun içinde kazanma hırsı içinde olup bunu gerçek yaşama aktaramadığı zamansa hayalperest bir kimliğe bürünebilmektedirler. Aynı şekilde oyunlar, bilişsel gelişim üzerinde olumlu etkiler sağlarken ciddi bir şekilde olumsuzluklara da yol açmaktadır.

Ergenlik dönemindeki birey bedensel, toplumsal ve ruhsal yönden pek çok zorluk ile karşı karşıya kalırken Güvendi ve arkadaşları (2019: 1199) tarafından belirtildiği gibi bu dönemde yaşanan zorluklardan biri yaşam becerilerinin henüz tam olarak edinilmemiş olmasıdır. Buna göre Yavuzer (2011: 56)’in ifade ettiği gibi, ergen gelişimsel olarak yaşam görevlerini yerine getirirken karşı karşıya kaldıkları güçlüklerle baş edemedikleri zaman saldırgan davranışlar gösterebilmektedirler.

Son zamanların en mühim buluşlarından biri olarak görülen bilgisayar ve internet, çocuk oyunlarını dönüştüren temel araçlar arasında yer almaktadır (Mezkit, 2012: 138). Bugün bilgisayar oyunları; akıllı telefonlar, web hizmeti sunan televizyonlar ve internette grup şeklinde etkileşime açık haldedir. Etkileşimle erişimin kolay olması birleşince çocuk, ergen ve gençler için ekran karşında kalma süresi de artmış durumda, böylelikle oyuna ayrılan süre de artmıştır (Akbaş, Usta ve Çakır, 2009: 60). Öte yandan oyunlar, zaman kısıtı olmaksızın oyuncuları da çevrim içi olup olmadığı şartı aranmaksızın oynanabilmekte ancak oyuncular güncel gelişmeleri kaçırmamak adına online olarak oyunlarını sürdürmektedirler (Aydın, 2011: 54).

Gerçek hayatında içe dönük, sessiz, etkin olmayan konumda olan bir oyuncu, internette arzu ettiği kişilik özelliklerini kendisinde varmış gibi yansıtabilme ve kabul edildiği kadar “sosyal” davranabilmektedir. Aynı zamanda oynamış olduğu oyunları içselleştirmekte, oyunlardan elde ettiği kazanım ve doyumları gündelik hayatında kazanamadığı zaman çok farklı tepkiler ortaya koyabilmektedir (Sürer Adanır, Doğru, Özatalay, 2016: 88).

Baş (2021: 126) tarafından belirtildiği gibi, 2019’da fazla oynanan oyunlar incelendiği zaman bu oyunların büyük kısmını, “dövüş”, “savaş”, “saldırı” gibi içeriklere sahiptir. Bilhassa bu durum çocuk ve ergenleri doğrudan etkileyebilmektedir. Bunun neticesinde, ortak teması “yaşamak için savaş” olan bu

tür oyunlar, çocuk ve ergenler başta olmak üzere her insanın şiddete eğilmesi bakımından bir risk unsuru olarak durmaktadır.

Dünya genelinde olduğu gibi ülkemiz için de internetin kullanımında çocuklar arasında da büyük bir paya sahiptir. Sosyal medya, bilgiye ulaşma, dijital oyunlar gibi alanlar başta olarak üzere bu sanal dünya, çocuklar tarafından sıklıkla kullanılmaktadır (Topçu, 2018: 28). Bu durum doğru bir şekilde idare edilmediğinde ve kontrollü kullanım sağlanmadığında ergenler için, içinde oldukları yaşam dönemi de dikkate alındığında oldukça kompleks duygulara ve zorluklara maruz kalmalarına yol açabilir. Sonuçta ergen bireylerin içinde bulunmuş oldukları dönem içinde, farklı bağımlılıklar geliştirmeleri ve bu bağımlılıkların onların yaşamlarında farklı şekillerde yansımalarının olması söz konusudur (Öztabak, 2018: 1041). Bu bağlamda Aydın (2011: 34) tarafından vurgulandığı gibi ergen bireyin alışkanlıkları ve yaşantılarıyla gelişimsel özellikleri karşılıklı bir şekilde birbirini etkilemektedir. Bu araştırma kapsamında da ergenlerin oyun bağımlılığının onların saldırgan davranışları üzerindeki etkisi incelenmektedir. Buna göre araştırmanın bu bölümünde, ilk olarak ergenlik ve ergenlik dönemi özellikleri, bağımlılık ve oyun bağımlılığına ilişkin temel konular irdelenmektedir. Bu konulardan sonra saldırganlık konusu incelendikten sonra oyun bağımlılığı ve saldırganlık arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Son olarak ise ilgili alan yazından, ulusal ve uluslararası çalışma örneklerine yer verilmiştir.

Bu tezin konusu, ergen bireylerdeki oyun bağımlılığının saldırgan davranışlar üzerinde etkisinin olup olmadığı, varsa ilişki ve derecesini çalışmaktır. Ergenlik dönemi; çocukluğun sonu ile toplum hayatında sorumluluk alma dönemi olan yetişkinlik arasında kalan ara dönemdir (Kulaksızoğlu, 2011: 18). Ortaokul ve lise öğrencileri içinde buldukları yaş aralığı itibariyle ergenlik dönemi içinde yer almaktadırlar.

Günümüzde ergen bireyler geleneksel oyunlar yerine dijital oyunlarını tercih etmektedirler. Geleneksel oyunların bünyesinde barındırdığı; bir araya gelip etkileşim kurma ve iletişimin kanallarını çeşitlendirme, oyunlarla toplumsal yaşama hazırlık, sosyal açıdan zenginleşme, stres atma, kişisel doyum, bedenin ihtiyacı olan hormonların salgılanması ve benzeri birçok durum dijital oyunlarla birlikte ne yazık ki yerini; kendi içine kapanma, asosyal bir yapıya bürünme, stres ve gergin olma,

olumsuz düşünme yapıları, kızgın ve öfkeli olma gibi olumsuz durumlara bırakmıştır.

Tuğrul ve arkadaşlarına (2014) göre de oyun algısı zaman içinde fiziksel aktivitelerden teknolojik ürünlerle oynamaya, dış mekânlardan iç mekânlara ve arkadaşlarla oyunlardan bireysel bilgisayar başında oynanan oyunlara doğru kaydığından bilgisayar oyunları özellikle ergenlerin favori oyunları arasında yer almaktadır. Ergenlerin oyun yapılarındaki değişimler beraberinde çeşitli durumları da getirmektedir. Bunlardan birisi oyun bağımlılığı ve oyun bağımlılığının sonuçları arasında yer alan saldırganlıktır.

Bağımlılık insanın, zihin ve beden sağlığına, yaşam kalitesini düşürüp sosyal yaşamını etkilemesine rağmen, bazı eylemleri tekrar etmeye yönelik engel olunamaz bir haz duymalarını ifade eder. (Ulum, 2016: 1). “Oyun bağımlılığı, bilgisayar ve video oyunlarının sosyal ve/veya duygusal problemler doğuran aşırı ve problemli kullanımı olarak tanımlanmaktadır” (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Saldırganlık ise “bedensel ve ruhsal açıdan başkalarına zarar verme amacıyla yapılan, kızgınlık, öfke ve nefret dolu yıkıcı davranış olarak tanımlanmaktadır” (Abay ve Tuğlu, 2000: 21). Oyun bağımlılığı ile yapılan araştırma ve vakalara bakıldığında bireylerin kendilerine ve çevrelerine aşırı derecede zararlar verdiği görülmektedir. Örneğin ebeveynleri modemini aldığı için 16 yaşındaki bir ergen intihara kalkışmıştır (Tarhan, 2011:73). Güney Kore’de 22 yaşındaki video oyunları bağımlısı bir baba iki yaşındaki oğlunu evde unutmuş ve çocuk açlıktan yaşamını yitirmiştir (Hürriyet, 2014). Yukarıdaki bilgilerde belirtildiği üzere, oyun bağımlılığı ergenlik döneminde bireyleri etkileyen ve onlar üzerinde davranışsal değişimlere sebep olmaktadır. Dolayısıyla bu ergenlerde oyun bağımlılığı ve saldırgan davranışlar arasındaki ilişkinin araştırılması önemlidir.

1.2.Araştırmanın Amacı

Araştırmanın temel amacı; ergenlerde oyun bağımlılığı ve saldırgan davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemek, ilişki var ise derecesini belirlemek, hangi demografik özelliklere sahip ergen bireylerin daha saldırgan davranışlar sergilediğini saptamak, bağımlılık ve saldırganlık konularına dikkat çekmek ve bu konuda çalışma yapmak isteyen araştırmacılara bilimsel data oluşturmaktır.

1.3.Araştırmanın Soruları

Ergenlerde oyun bağımlılığı ve saldırgan davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi konusu araştırmanın temelini oluşturur. Buradan hareketle şu sorulara cevap aranmıştır:

1. Ergenlerin oyun bağımlılığı ve saldırganlık ölçekleri puanlarının; cinsiyet, sınıf düzeyi, aile gelir düzeyi, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi, başarı durumu, kendinden hoşnut olma durumu, kardeş sayısı, kardeş sırası, anne baba evlilik durumu, evde kendine dair oda olması durumu, evde bilgisayar olması durumu, evde kendine ait bilgisayar olması durumu, evde internet bağlantısı olması durumu, oyun konsolu olma durumu, odasında televizyon olması durumu, bilgisayar, tablet ve telefon gibi cihazlardan oyun oynama durumu, oyunları en çok oynadığı yer, oyun oynamak için en çok tercih edilen cihaz, ailenin hangi oyunları oynadığını bilme durumu, ailenin oyun oynarken süre sınırı koyma durumu, günlük oyun oynama süresi, temel ihtiyaç durumunda ara vermeden oynanan süre, ailede benzer şekilde oyun oynayan olması durumu değişkenlerine göre farklılaşmakta mıdır?
2. Ergenlerin oyun bağımlılığı ve saldırganlık davranışları arasında ilişki var mıdır?
3. Ergenlerin oyun bağımlılığı ve saldırganlık davranışları arasında farklılık var mıdır?

1.4.Araştırmanın Önemi

Gelişen teknoloji hayatımızda önemli katkılar sağlamakla birlikte bağımlılık ergen bireylerin hayatlarında değişik etkiler oluşturmaktadır. Bağımlılık kişinin kendisine engel olamadığı bir durumdur. Tarhan'a (2015) göre bağımlılık, "zararlı sonuçlarına rağmen, dürtüsel olarak, madde veya sanal alıştırıcı arayışı ve kullanımı ile karakterize, nüks edici, kronik bir beyin hastalığıdır." Doğal olarak engel olunamayan bir durum tekrarlayıcı olacaktır.

Oyun bağımlılığı da ergenlerin etkisinde olduğu bir bağımlılık çeşididir. 2019 yılı içerisinde Ulusal Tez Merkezi'nin (YÖKTEZ) verilerine bakıldığında ergenler ve

bağımlılık konularıyla ilgili birçok çalışma ve araştırma yapıldığı görülmektedir. Yalnız oyun bağımlılığı ve saldırganlık ilişkilendirildiğinde bu alanda yok denecek kadar az çalışmaya denk gelinmiştir.

Yapılan araştırmalar medyada yer bulan haberler, “özellikle gençlerin gün geçtikçe tabletler, mobil cihazlar, bilgisayarlar, televizyonlar ya da oyun konsolları ile oynamaya çok fazla vakit harcadıklarını göstermektedir. Bu nedenle oyun bağımlılığının incelenmesi gereken önemli bir konu olduğu görülmektedir” (İlgaz, 2015: 877).

Bu çalışmaya özgün olma değeri katan en önemli konu, ergenlerde oyun bağımlılığı ve saldırgan davranışlar arasındaki ilişkinin saptanması bu konu hakkında farkındalık oluşturacağı düşünülmektedir. Ayrıca oyun bağımlılığının ve saldırganlığın farklı demografik değişkenlerle incelenmesi araştırmayı önemli kılmaktadır. Literatür taraması yapıldığında bu konu başlığı ve içerikte çok az araştırma yapılmış olduğu gözlenmiştir ve konunun farklı yönlerine değinecek olması bu çalışmayı önemli kılmaktadır. Buna benzer çalışmalar arttığında yaşanan problemlere yönelik çözüm önerileri de artacağından bu çalışma önemlidir.

1.5. Sınırlılıklar

1. Bu araştırma İstanbul ili Eyüpsultan ilçesi sınırları içerisinde bulunan 2021-2022 eğitim öğretim yılında bazı ortaokul ve liselerde öğretim görmekte olan 546 gönüllü ergen ile sınırlıdır. Araştırmanın sonuçları benzer nitelikteki ergenlere genellenebilir.
2. Bu araştırma Kişisel Bilgi Formu, Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ile sınırlıdır.

1.6.Tanımlar

Ergenlik: Kulaksızoglu'nun (2011: 18) tanımına göre, ergenlik; “insanda bedence büyümenin, hormonal, cinsel, sosyal, duygusal, kişisel ve zihinsel değişme ve gelişmelerin olduğu, buluşla başlayan ve bedence büyümenin sona ermesiyle sonlandığı düşünülen özel bir evredir.”

Bağımlılık: DSM 5'te Apa (“American Psychiatric Association”, 2013) bağımlılığı alkol ve uyuşturucu maddelerin tekrarlayıcı kullanımı olarak tanımlamaktadır.

Oyun: Bu arařtırmada oyun kelimesi akıllı telefon, tablet, bilgisayar, televizyon, oyun konsolları ve diđer teknolojik cihazlarla oynanan çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar kastedilmektedir.

Oyun Bađımlılıđı: DSM 5'te Apa ("American Psychiatric Association", 2013) oyun bađımlılıđını dokuz farklı kritere gre tanımlamıřtır. Bunlar; bilincimizde srekli oyun olması, sre ile ilgili yalanlar, oyunu bırakamama, tolerans geliştirme, ilişkilerinde zayıflama ve problem yaşama, yoksunluk, duygularıyla baş etmede zorlanma, oyun dıřındaki řeylerden zevk almama, oyunu bir trl bırakamama (kendine engel olamama) řeklinde belirtilmektedir.

Saldırđanlık: Bedensel ve ruhsal aıdan başkalarına zarar verme amacıyla, kızgınlık, fke ve nefret dolu yıkıcı davranıř (Abay ve Tuđlu, 2000: 21). İngilizce "aggression" řeklinde kullanılan kelime, dilimizde anlam olarak agresiflik ya da saldırđanlık řeklinde karřılık bulmaktadır. Bu ifadenin davranıř tabirine "aggressive behaviour" saldırđan davranıř ifadesi kullanılmaktadır (TDK, 2022, "agresif";"Tureng", 2022, "aggression").

1.7. Varsayımlar

1. rneklem evreni temsil etmektedir.
2. rneklemi oluřturan grubun veri toplama aralarına samimi bir řekilde cevap verdikleri ve lek maddelerini okuyup anladıkları varsayılmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

Bu bölümde ergenlik dönemi, ergenlik dönemi özellikleri, bağımlılık kavramı, oyun bağımlılığı, oyun bağımlılığı tanı kriterleri, oyun bağımlılığını destekleyen bileşenler, oyun bağımlılığı etkileri, saldırganlık ve ilgili araştırmalar yer almaktadır.

KURAMSAL TEMEL

2.1.Ergenlik Dönemi

Hurlıck (1987: 127) Ergenlik, Latince olarak “Adolescere: büyüme, yetişkinliğe erişmek” sözcüğünden meydana gelmekte olup, ilkel topluluklar için erenlik ile ergenlik çakışan bir dönemdir. Günümüz dünyasında ise ergenlik; “zihinsel”, “duygusal”, “toplumsal” ve “fiziksel” gelişimi bir arada bulunduran kapsamlı bir anlamdadır (Baş, 2021: 56). Ergenlik üzerine birçok tanım yapılmıştır. Buna göre “Dünya Sağlık Örgütü (WHO)” tarafından ergenlik, “çocukluk” ve “yetişkinlik” dönemleri arasında 10-19 yaşları arasındakilerin, gelişim ve büyüme çağı şeklinde belirtmektedir (WHO, 2014). Ergenlik dönemi, fizyolojik/biyolojik, ruhsal, bilişsel ve toplumsal yönlerden bir gelişme ve olgunlaşmanın yaşandığı çocukluk döneminden erişkinlik dönemine geçiş aşaması olup devamlı ve ivedi bir gelişme aşaması şeklinde de tanımlanmaktadır (Yavuzer, 2013: 263).

İnsan yaşamında çocukluk ile erişkinlik dönemlerini birbirine “bağlayan bir geçiş dönemi” olarak bilinen ergenlik, kalıtsal ve çevresel etkenler ile şekillenmektedir. Çocukluk süresince ebeveynleri ve yaşlıları ile zaman geçiren ergen, bu yeni dönemde biyolojik olarak değişiklikler ile yeni yaşantılar ve gelişim görevleriyle karşı karşıya gelmektedir. Buna göre ergenlik; puberte ile başlayıp yetişkinliğe doğru devam eden bir süreci kapsamaktadır. Puberte birincil olarak erken ergenlik döneminde meydana gelen “hormonal ve bedensel” değişikliklerin yaşandığı hızlı bir fiziksel “olgunlaşma dönemi” sürecidir (Santrock, 2012; 17).

Ergen bu dönem içinde “kimlik kazanma” problemini çözmek durumundadır ve dolayısı ile sağlıklı bir kimlik kazanmak adına çevresinde kendisine uygun “özdeşimler” kurabileceği yetişkin bireylere ihtiyacı söz konusudur. Ergen bireylerin toplumsal ilişkilerinde aile, temel olup en etkili unsur olduğunu belirtmek mümkündür. Bu dönemde, ergen bireyler çocukluktan yetişkinlik dönemine geçerken

ailenin tutumları, değerleri ve aileleriyle olan iletişimleri oldukça önemlidir (Bilgin, 2015: 17). Bununla birlikte ergenin ailesiyle arasında iletişim, açık ve karşılıklı bir şekilde meydana gelmediğinde problemler baş gösterebilmektedir. Yine Temel ve Aksoy (2010)'un belirttiği gibi ailenin tutarsız ve çok fazla denetleyici olması ergenin kuşkucu ve güvensiz olarak yetişmesine, sosyal yaşamından kopmasına, suça yönelmesine ve asi bireyler olmasına neden olmaktadır. Öte yandan bu dönemde artık anne ve babadan çok arkadaşlar ile birlikte zaman geçirmek önemli hale gelmektedir. Ergenin sosyal yaşamına öncülük eden ergenlik; bir geçiş dönemi olduğundan dolayı bu dönemde ergenler; diğerlerinin desteğine, onlarla ilişki kurmaya ve benzeri değişimler içinde olan akranlarına yönelmektedirler (Bilgin, 2015: 17).

2.2.Ergenlik Dönemi Özellikleri

Oldukça geniş kapsamlı ve ivedi bir değişim dönemi olan ergenlik dönemi çeşitli bakımlardan ele alınan bir süreç olarak ergenlik, Adams (1995) tarafından belirtildiği gibi “fizyolojik”, “hormonal” ve “duygusal” gelişimlerin üst düzey yaşandığı, sosyal ve iktisadi olarak önemli etkileri ile ele alınan bir süreçtir (Baş, 2021: 15).

İnsan gelişiminde ergenlik, duyguların yoğun ve derin bir şekilde yaşanıp ciddi değişimlerin meydana geldiği bir evredir. Dolayısıyla bu dönemde meydana gelen duygular; heyecan verici olduğu kadar ürkütücü ve kafa karıştırıcı olabilmektedir. Buna göre çocukluktan ergenliğe geçiş döneminde duygusal yönden meydana gelen en önemli farklardan biri; duyguların çocukluktaki gibi, şeffaf bir şekilde yaşanıp, anında çevrelere yansıtılması durumunun ergenliğe geçiş ile gizli ve özel bir şekilde yaşanmaya başlanmasıdır (Kulaksızoğlu, 2011: 66).

Ergen bireylerin fiziksel gelişimleri aynı zamanda toplumsal yönden de beklentileri artmasına yol açarken ergen bu durum ile baş edemediği zaman rahatsızlık yaşamaktadır. Öte yandan ergen birey, bu dönem için kendi kimliğini aramakta ve bu arayış dış dünya tarafından bir “başkaldırı” olarak okunabilmektedir. Ancak gerçekte durum ergen bireyin, ailesinden beklediği destek ve ilgiye çok fazla gereksinim duyuyor olmasıdır. Bu bağlamda ergen bireyin sosyal yönden ve bireysel yönden desteklenmesi önem taşımaktadır. Baş (2021; 15)'in üzerinde durduğu gibi ergen bireyin, içerisinde yer aldığı toplumsal yapı ve bu yapının etkilerine göre rol model olarak görülen kişilerle özdeşim kurularak ergen fikirlerine uygun kişiler gibi olmak

isterken aynı zamanda akran grupları ile etkileşim içinde yer almaktadır (Özodaşık, 2020; Senemoğlu, 2018). Bu dönem çocukluk döneminden yetişkinlik dönemine geçiş süreci olduğundan hassas değişimler ve yoğun duyguların deneyimlendiği bir dönem olarak belirtilebilir.

Ergenlik dönemde yaşanan zorluklardan biri de ergenin “*kendini bulma arayışı ve kendi olma savaşı*” vermesi olup aynı zamanda da birtakım seçimler yapması gerekliliği de bulunmaktadır. Bu önem kendini tanıma sürecinin yanında geleceğe yönelik planların oluşturulması da söz konusu olmaktadır. Ergen bu dönemde hem kendini tanımakta hem de gelecekle ilgili planlar yapmaktadır. Mesela bir meslek seçimi yapıp, o alanda kendini geliştirmenin yanında duygusal ilişki kurabileceği insanlara yönelik düşünceler kurmak, cinsel kimliğini keşfetmek gibi karmaşık süreçlerle mücadele etmektedirler (Baş, 2021: 46).

Birçok toplumda “*fırtınalı geçen bir dönem*” şeklinde atfedilen bu dönemde ergen bireyler, farklı sorunlar yaşamaktadır. Bu sorunlar, ergen bireyde meydana gelen farklı gelişim alanlarının bir yansıması olarak açıklanmaktadır (Kulaksızoğlu, 2011: 18). Bir geçiş dönemi olan ergenlik sürecinde, bireyin karakter özellikleri de şekillenmekte, bu dönemin sağlıklı olarak geçirilmesiyle birlikte daha dengeli ve daha olumlu bir süreç yaşanmaktadır. Dolayısı ile ergen birey, dönemin sonuna doğru elde ettiği denge ve uyum ile karşılaştığı olayları, çözüm odaklı olarak incelemekte ve sorumluluklarının bilincinde olarak yetişkinlerin müdahalesinden sıyrılmaktadır (Baş, 2021: 115).

Psikolojik olarak ergenlik dönemi, erinlik ile başlamakta, bireyin, “zihinsel kararlılığı”, “tutum”, “duygu” ve “davranış tarzı” anlamlarını da içerirken birey, anne ve babasından özerk bir şekilde yaşamını sürdürüp karar almaya başlayınca son bulmaktadır (Hamachek, 1995). Ergen bireylerin fiziksel yönden gelişimlerinin artmış olduğu dönem içinde, internet kullanım alışkanlıkları da farklılaşmakta ve bu alışkanlık onların bedensel yönden sağlık durumlarını doğrudan etkilemektedir. Bu yönden ergen bireylerin karşı karşıya kaldığı birtakım fiziksel tehlikeleri de beraberinde getirmektedir. Örnek vermek gerekirse; kas ve iskelet bozuklukları, obezite, görme problemleri ve miyopluk, elektromanyetik radyasyon, kas ve iskelet bozuklukları ve cinsel eğiliminde artışlar ortaya çıkabilmektedir (Cansever, 2010). Ergenlik dönemi ortaya çıkan duygusal ve çocuksu davranışlar, mantıksal ve olgun hareketlere dönüşürken ergenlik; tüm psiko-sosyal gelişim dönemlerinde, en yoğun

olarak yaşanan, tavır ve tutum olarak en keskin olunan ve aynı zamanda davranışlar yönünden en çok “*çıkmaza girilen*” girilen dönemdir (Öztabak, 2018: 1027).

Sosyal gelişim süreci içinde bir gruba ait olmak isteyen ergenler, zaman zaman yalnızlık duygusu ile karşı karşıya kalabilmektedirler. Böyle bir durumda dünyada var olma, kendini tanıma, sosyalleşme ve diğerleri ile iletişim kurma gereksinimi içinde bulunmaktadırlar. Bu gereksinim karşılanmadığı zaman ergenler, gerçek yaşam içinde elde edemediklerini “*sanal dünyada*” arayıp, bu yeni dünyaya sığınmaktadır. Fakat bu “*yeni sanal dünyada*” gerçek bambaşka kurgulayarak ergenler kendilerini çok farklı bir dünya içinde bulmaktadırlar (Baş, 2021: 38).

Yeni kurulan arkadaşlık; çeşitli ortamlar, sohbet siteleri, sanal oyun arkadaşlarıyla kendisini “*yeni bir çevrede*” varsaymaktadır Bu yeni sanal dünyada yalnızlıklarını gideren bireyler, gerçek yaşamdan soyutlanabilmektedir. İnternetin çok fazla kullanılır hale gelmesi ile genç bireyler, psikolojik yönden ve psikososyal yaşantılarını bakımından etkilemektedirler. İnternette uzun saatler çevrim içi kalmaları; uyku sorunları, sorumluluk almayı reddetme, karşılıklı bir şekilde iletişim kurmakta zorluk yaşama, yalan gibi birtakım problemler meydana gelmektedir. Bu davranışlar, ergen bireyler tarafından zaman içinde normalleştirilebilir ve bunu yetişkinlik dönemine sürekli bir davranış şeklinde aktarabilirler (Makas, 2008).

Ergenlik döneminde zihinsel yönden “karmaşık” ve “geniş kapsamlı” bir süreç söz konusu olmaktadır. Çocukluk dönemi içinde bireyin olayları somut halde düşünürken açık ve anlık yorumlama eğiliminde olmaktadır. Ergenlik dönemindeyse daha soyut düşünme başlamakta ve ergen, artık çevresiyle fikir alışverişi yaparken farklı perspektifler edinebilmektedir (Cansever, 2010).

Ergenlik döneminde bireyin hayatına giren “çevrim içi” ya da “çevrim dışı” oyunlar ergenlerin farklı gelişim alanlarında etkili olabilmektedir. Ergenlik döneminde gelişim boyunca oyunların işlevi incelendiğinde eğlence, öğrenme, sosyalleşme ve öğrenme gibi amaçlara hizmet etmektedir (Akbaş vd., 2009: 60). İnternetin denetimsiz, dengesiz ve çok fazla kullanımıyla meydana gelen birtakım bilişsel problemler de söz konusu olmaktadır. Bu problemler; okuma ve yazma becerilerinde yetersizlik, yetersiz konuşma, yaratıcılık becerilerinin körelmesi, söylenenleri gerçek anlamı ile değerlendiremememe, konsantrasyon problemleri, dikkat bozukluğu,

öğrenme alanında güçlük gibi problemler söz konusu olabilmektedir (Cansever, 2010).

Ergenlik dönemi ortaya çıkan problemlerden biri güvensizlik olarak dikkat çekmektedir. Bir yandan arkadaş onayına gereksinim duyan ergen, diğer yandan ebeveynlerinin beklentilerini karşılamaya çalışmakta ve bu her zaman gönüllü bir şekilde gerçekleşmemektedir. Benzer şekilde toplumsal hayatta da yoğun gelişmeler ve karşılıklı iletişimin söz konusu olduğu dikkat çekerken bu iletişim bazen sanal ortama kaymaktadır. Bazı ergenler oynamış oldukları oyunlar aracılığıyla, sahte kimlikler yaratmakta ve bu kimlikleri zaman zaman gerçek kimlikleri ile karıştırır durma gelmektedirler. Bu hususta örneğin bilgisayar oyunları, çocuk ve genç bireylerin gündelik hayatlarını, akademik başarılarını ve psikolojik sağlıklarını ciddi olarak olumsuz etkilemektedir (Kurt, İnce ve Arslan, 2014: 23). Baş (2021) tarafından belirtildiği gibi, ergenlerin sıklıkla kullanmış oldukları sanal ortam; onları hem kültürel hem etik hem de ahlaki yönlerden olumsuz olarak etkilemeye uygundur.

Ergenlik dönemine yönelik olarak gelişimsel özellikler incelediğinde başlangıç aşaması ve bitişi net olarak belirli olmayan ergenlik dönemindeki gelişimi meydana getiren değişim, her ergen için farklı şekillerde meydana gelmektedir. Sosyoekonomik durum, medikal alandaki olanaklar, beslenme ve bakım ergenlik döneminde, yaşanan değişikliklerin başlangıç yaşı ve hızı üzerinde etkili olmaktadır. Bu dönem içinde birey ne çocuktur ne de bir yetişkin ancak yerine getirmesi gereken sorumluluklar, gelişim görevleri bulunmaktadır (Baş, 2021: 45). Ergenlik döneminde her gelişim önemli ve birbirini etkilemekle birlikte bu araştırma kapsamında ergenlerin oyun bağımlılığının saldırgan davranışlar üzerindeki etkisine yönelik olarak yürütüldüğü için “psikososyal gelişim” alanı üzerinde detaylı durulmaktadır.

Bebeklikle başlayan ve çocukluk dönemiyle süren sosyalleşme süreci; ergenlik döneminde ergen bireyin evden kopmak istemesi, bağımsızlığını kazanması ve topluma açılmak istemesiyle sürmektedir. Erikson’un psikososyal gelişim kuramında beşinci evre olarak bu döneme özel bir yer verilmiştir. Kimlik kazanmaya karşı rol karmaşası olan bu evrede, karşılaşılan en önemli sorun; ergenin bir kimlik edinmesi veya bu süreci başarı ile atlatabilirse “rol karmaşası” yaşamasıdır. Bu dönem 12-18 yaşları arasında kapsamakta olup bu dönemde sıklıkla “Ben kimim?” sorusu

sorulmaktadır. Bu sorunun yanıtlanması aşamasında, ergenin ebeveynlerinden çok akranlarından etkilendiği görülmektedir (Bilgin, 2015: 18).

Ergenler; toplum içinde devamlı olarak gelişim ve değişim aşamasında olan sosyal değerler içinde, eğitsel konularda, iktisadi alanda etkin olmada, sosyal ortamlarda ve akran gruplarında onaylanmak için endişe duymaktadırlar. Bununla birlikte yaşanan dünyaya uyum sağlama, toplum içinde yer edinme ve rol sahibi olma çabaları ile ergen bir arayışta (Yavuzer, 2013: 286). Bu arayış, ergenin akran gruplarına sorgusuz sualsiz girmesine ve istenmeyen olaylara karışmasına yol açmakta ve bazı ergenlerin anti-sosyal davranışlar içine girmesine yol açmaktadır (Şahin, 2014).

Toplumsallaşma sürecinde arkadaşlık ilişkileri, önemli bir yer tutmakta ve bu ilişkiler ergenlik döneminde önemli bir hale gelmektedir. Bu dönem içinde ergen birey kendi kişilik özellikleri, uyum ve ilgisine göre arkadaş çevresini yaratmakta gerek kendisine gerekse yaşamış olduğu çevreye karşı olumlu bir birey imajı çizmektedir. Böylece ergen kendini tanıma yolunda ilerlemeye başlamaktadır. Böylelikle toplumun bir parçası olma yolunda ilerleyen ergen; geleceğe yönelik planlar yapabilen, eleştirel bir tutum takınabilen, bir değerler sistemi yaratabilen birey olarak toplumun önemli bir ferdi durumuna gelmektedir (Basut, 2004). Öte yandan toplumsallaşma süreci her zaman bu denli başarılı bir şekilde gerçekleşmemekte ve birey kendisine yönelik olarak gerçeklikten uzak, sanal bir dünya kurmaktadır. Bu sanal dünya bazen sosyal medya kanalları ile gerçekleşirken bazen ise dijital oyunların sağlamış olduğu imkânlar ile gerçekleşmektedir. Bu durumda ilerleyen konularda ele alınacağı gibi ergen için pek çok olumsuz durum yaratmakta ve onun bağımlılık gibi bir duruma sürüklenmesine yol açmaktadır (Şahin, 2014).

2.3.Bağımlılık Kavramı

Bağımlılık ile alakalı olarak yapılan tanımlar incelendiği zaman genellikle “yabancı maddenin vücuda alınması” üzerinde durulmaktadır (a, 2001). Alkış (2020) tarafından belirtildiği gibi bağımlılık, “*bir nesne, kişi veya varlık için kaçınılmaz bir arzu veya başka bir kişinin egemenliği altında olma durumu*”dur. Yeşilay (2020) tarafından bağımlılık; bireyin bir madde veya davranışa yönelik olarak onlar üzerindeki kontrolünü kaybetmesi bununla birlikte söz konusu maddeyi tüketmediği veya söz konusu davranışı yapmadığı zaman yaşamını devam ettiremeyeceğine ilişkin inancı olarak tanımlanmaktadır.

Young (1996), tarafından bağımlılık; bir kişinin belirli bir aktiviteyi gerçekleştirmesi veya madde alması neticesinde “ruhsal”, “bedensel”, “toplumsal”, “bilişsel” ve “iktisadi” durumunda “yıkıcı etkilerinin” bilincinde olmasına rağmen ondan kopamaması, alışkanlığın yaratmış olduğu dürtü olarak tanımlanmıştır. Başka bir tanımda ise; alışkanlığı meydana getiren bir maddenin devamlı olarak kullanılması neticesinde hem kişilik ve hem davranışlarda ortaya çıkan olumsuz durumlar ve zihinsel algılamamanın zarar görmesi ve iradenin devre dışı olması ile karakterize bir bozukluktur (Alkış, 2020).

Öte taraftan bağımlılık; bir kişinin kullanıp alışkanlık meydana getiren bir maddeyi, istemesine rağmen iradesi ile terk edememesi/bırakamaması aksine kullandığı maddenin miktarının giderek artırması, maddeye erişemediği zamanlarda yoksunluk semptomları göstermesi, pek çok zararı ile yüz yüze kalmasına rağmen yine de kullanması ve bağımlı olduğu maddeye erişmek amacı ile zamanının büyük bir kısmını ona ayırması olarak ifade edilmektedir (Arslan, 2019). Tanımların ortaya koyduğu gibi bağımlılık; zararlı ve negatif neticeleri bulunmasına rağmen “dürtüsel olarak”, madde ya da sanal olarak alıştırıcının arayışı ve kullanımıyla belirli, nüks eden, kronik bir beyin hastalığıdır (Soyöz, Sömerci ve Balcı, 2020).

Bugün bağımlılığa ilişkin sınıflamanın, türlerin de farklılaştığı dikkat çekmektedir. Bağımlılıktan söz edildiği zaman ilk gelen akla gelenler, genel olarak önceki ismi ile bilinen “alkol ve madde bağımlılıkları”, güncel ismiyle “alkol ve madde kullanım bozukları” olarak belirtilebilir. Öte yandan günümüz dünyasında; “seks bağımlılığı”, “kumar bağımlılığı”, “internet bağımlılığı”, “yeme-içme bağımlılığı” ve “alışveriş bağımlılığı”, gibi tıbbi yardımın gerekli görüldüğü bağımlılık çeşitleri de bulunmaktadır (Uzbay, 2009). Bununla birlikte fiziksel bir madde temelli olmayan internet benzeri, insanın hayat kalitesini ve ruh sağlığını bozan “davranış temelli” bağımlılıklarda bulunmaktadır. Olumsuz neticelerine karşın davranışların “kaçınılmazlığı” ve “devamlılığı” madde temelli ve davranış temelli bağımlılıklar için ortak özelliktir. Bağımlılık, birey ve bir nesne/durum arasında kurulmuş olan bir ilişki türüdür. Buna göre bağımlı kişinin, belirli bir ürün, hizmet ya da maddeyi kullanıp “geçici” olarak kendini iyi hissetmesini sağlamaktadır. Ancak ürün/hizmet ya da nesne ortamdaki çekildiği zaman bireyde “yoksunluk” meydana gelmekte ve sonuçta “yeniden kullanma” isteği ortaya çıkmaktadır. Bu tarz bir ilişki/döngü “bağımlılık paternine” benzeyen bir durum yaratmaktadır (Arslan, 2019; Erol, 2001).

Bağımlılık kavramı, olumlu yönleri de olmakla birlikte genel olarak olumsuz değerlendirilmekte ve bu araştırma kapsamında da olumsuz yönleri üzerine odaklanılmaktadır. Bağımlılık, olumsuz anlamda ele alındığı zaman ortadan kaldırılması ya da baş edilmesi gerekli bir durum olarak görülmektedir. Griffiths'e göre bağımlı davranış ölçütleri 6 sınıfa ayrılmaktadır. Bunlar (Griffiths, 1999):

- Dikkat çekme,
- Duygu-durum değişikliği,
- Tolerans,
- Yoksunluk,
- Çatışma
- Nüksetme olarak ifade edilebilir.

Dikkat çekme: Belirli hale gelmiş olan bir eylemin, birey için hayatında oldukça önemli bir duruma gelmesi ile ortaya çıkmaktadır (Arslan, 2019). İnternet bağımlısı olanların internete bağlı olamadığı zamanlarda tutum ve tavırlarının farklı hale gelmesi ile bilişsel ve toplumsal olarak gösterdiği tutum örnek olarak verilebilir.

Duygu durum değişikliği: Bireyin belirli olan bir durum ya da olgu karşısında ortaya koymuş olduğu kişisel deneyim ve davranışları ifade etmektedir. Karşı karşıya kalınan bir problem söz konusu olduğunda, bireyin bu sorunu aşma çabasına yönelik olarak ortaya koymuş olduğu tutum ve davranışlar bütünüdür. İnternet bağımlısı olan bir kişinin internete bağlı olmadığı zamandaki tutumuyla internete bağlandıktan sonraki tutumu arasında gözlenen fark örnek olarak verilebilir.

Tolerans: Aynı etkiyi ortaya çıkarabilmesi için belirli olan aktivitelerin, miktarındaki artma süreci olarak ifade edilebilir. Bir oyuncunun başlangıç aşamasında daha kısa sürede sağladığı duygu durumunu elde edebilmesi için oyunda bulunduğu zamanı arttırmasının gerekliliği örnek olarak verilebilir.

Geri Çekilme Belirtileri: Belirli bir eylem ya da davranışın sürdürülmediği veya ani bir kesintiye uğradığı zaman meydana gelen nahoş duygu ve fiziksel semptomlardır. İnternet kullanan bireyin, farklı durumlar neticesinde internete girmemesi ve bunun sonucunda ellerinin titremesi ve kaygılı veya öfkeli bir şekilde davranış sergilemesi örnek olarak verilebilmektedir.

Çatışma: Bağımlı bireylerle etrafındaki insanlar arasında meydana gelen kişilerarası çatışmalar, iş yaşamı ve toplumsal hayat arasındaki, hobiler veya ilgiler gibi türlü

etkinliklerde meydana gelen çatışmalar ile bireyin içsel çatışmalarına işaret etmektedir.

Nüksetme: İnsanların hayatında kaçınılan ya da sonlandırılan bir olgunun, durumun ya da olayın üzerinden belirli bir zaman geçmesine karşın yeniden aynı biçimde meydana gelip tekrarlaması olayıdır (Bozkurt, Şahin ve Zoroğlu, 2016: 237).

Bağımlılık, yalnızca bir nesneye yönelik olarak ortaya çıkan tutum değil aynı zamanda çok farklı boyutları söz konusu olan bir kavramdır. Beyinde meydana gelen bağımlılık üç şekilde ortaya çıkmakta ve bir döngü olarak gerçekleşmektedir. İlk olarak bir işaret, beyni otomatik moda geçirmekte ve hangi alışkanlığı kullanacağını işaret eden bir sinyal belirlemektedir. İkinci aşamada bedensel, bilişsel ya da duygusal olabilen bir rutin meydana getirmektedir. Son olarak ise bu döngünün gelecekte yeniden kullanılmak üzere anımsanmaya değer olup olmadığına karar vermesi sürecinde beyne yardımcı olacak “bir ödül” meydana getirmektedir. Böylelikle ödüle şartlanmış olan beyin yapısı, eylemin arta arta sürmesini sağlamaktadır. Bu hususta bağımlılık “biyolojik” yönden açıklanmaktadır (Söylemez, 2021).

1930’larda bağımlı bireyler irade yönünden zayıf bireyler olarak etiketlenirken aynı zamanda bu yıllar bağımlılığın nedenlerine ilişkin olarak bilimsel çalışmaların başladığı zamanlar olarak bilinmektedir (Alkış, 2020). Bugün bağımlılığa yönelik olarak yürütülen araştırmalar, bağımlılığın bir beyin hastalığı olduğunu ortaya koymasından beri, bağımlılığa yönelik sığ anlayış değişmiş durumdadır. Ögel (2018) tarafından bağımlılığa yol açan etkenler genel olarak şu başlıklar altında sınıflandırmıştır:

- Sosyo-kültürel etkenler
- Ruhsal sorunlar
- Psikolojik etkenler
- Kişisel özellikler
- Kalıtsal özellikler
- Biyolojik etkenler olarak belirtilebilir.

2.3.1. Bağımlılık Çeşitleri

Şenkoyuncu (2009) tarafından belirtildiği gibi bağımlılık; bir kişinin bağımlı olduğu nesneden/durumdan/maddeden ayrı durmaması, bedensel ve duygusal olarak şiddetli

ihtiyaç duyması, bunlara ulaşamadığı zamanlarda ise farklı “yoksunluk” davranışları sergilemesi, “arama” davranışları ile “saldırganlık” eğilimleri içinde olması şeklinde tanımlanmıştır. Bağımlılık fiziksel olarak bir “maddeye” ilişkin bağımlılık ve “davranışsal bir eyleme” ilişkin bağımlılık, şeklinde ikiye ayrılmaktadır (Arslan, 2019).

Madde bağımlılığı; pek çok çeşidi bulunan madde bağımlılığı, “alkol, sigara, uyuşturucu vb. maddelerin yanı sıra katı, sıvı ve gaz halinde bulunan uçucu maddelerin” uzun bir zamandır ve düzenli bir şekilde kullanılması neticesinde meydana gelmektedir. Bağımlılık kullanılan maddeye yönelik olarak ortaya çıkan “güçlü his ve ihtiyaç” olarak tanımlanmaktadır (Kurupınar ve Erdamar, 2014). Birey madde bağımlısı haline geldiği zaman maddenin bedeninde yaratmış olduğu etkilere alışmakta, maddeyi alamadığı veya maddenin azaltması söz konusu olduğu durumda yorgunluk davranışlarının meydana çıktığı gözlenmektedir (Arslan, 2019).

Davranışsal bağımlılık; madde bağımlılığında olduğu gibi bir madde kullanılmamasına rağmen madde bağımlılığında olduğu gibi bireyi, negatif neticelerle karşı karşıya bırakan alışkanlıklar olup bilişsel olarak birey devamlı bir şekilde o davranışa yönelip o davranış üzerine düşünmektedir. Davranış, yapılmadığında ya da gerçekleşmediğinde duygu durum bozukluğu yaşanırken bireyin toleransı azalmakta, yoksunluk belirtilerinin ardından çatışma söz konusu olmakta ya da çatışmaya yatkınlık ortaya çıkmaktadır (Griffths, 1999). Kumar oynama, dijital araçlar, yemek yeme, seks yapma vb. davranışlara ilişkin olarak ortaya çıkan bağımlılıklar davranışsal bağımlılık çatısı altında incelenmekte olup, davranışsal bağımlılığı, madde bağımlılığından ayıran unsurlar Arslan (2019) tarafından şu şekilde açıklanmaktadır:

- Çoklu bağımlılığın çok az meydana gelmesi,
- Bireyin zihinsel olarak bağımlılık yaşamaması,
- Madde kullanımının söz konusu olmaması,
- Obsesif kompulsif bozukluğun davranışlara eşlik etmesi/görülmesi

Tedavi aşamasında madde bağımlılıklarına kıyasla daha pozitif sonuçlar elde edilmesi gibi yönleri ile madde bağımlılığından ayrılmaktadır (Marks, 1990).

Öte taraftan Söylemez (2021) tarafından ifade edildiği gibi madde bağımlılıkları ve davranışsal bağımlılıkların benzer noktaları söz konusu olup her iki bağımlılık

türünde de beyinde aynı bölgeler aktive olmakta, her iki bağımlılık türünde de temel insani ihtiyaçlardan beslenmekte olup bilişsel uyarım, destek ve sosyal bağlılık gibi unsurlar söz konusu olmaktadır. Aktaş (2018) tarafından belirtildiği gibi bireyler bu durumlardan arındırıldığı zaman gerek davranışsal gerekse madde bağımlılığı geliştirmeye elverişli olmaktadır. Bu çerçevede oyun bağımlılığının genel olarak, çocuklara bir teknolojik cihazı süre kısıtı olmadan verilmesi neticesinde oyun oynayıp bunun sonucundaysa “akademik”, “sosyal” ve “ailevi” problemlerle karşılaşması durumuna denk gelmektedir.

2.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı

Davranışsal bir bağımlılık olarak dijital oyun bağımlılığı, bilgisayar ve internetin keşfinden sonra yaşama dâhil edilen bir kavramdır. Dijital oyun sanayi ilk defa 1971’li yıllarda ticari bir oyun olarak üretilen Computer Space’in piyasaya sürülmesiyle başlamıştır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Amerika merkezli “Eğlence Yazılım Derneği (ESA)” 2000’lerde kurulduğu günden beri video oyunlarına yönelik olarak önemli veriler elde edip bu verileri paylaşmaktadır (Söylemez, 2021).

Özdenetim konusunda henüz olgunlaşmayan çocukların, oyun bağımlılığına daha eğilimli olduklarını belirtmek mümkündür. Dijital oyun oynama bozukluğu, dijital oyunların yararları ayrı tutulmak üzere; fiziksel etkinlik, sınırlı aktivite, sağlıksız beslenme, kas problemleri, görme ve işitmeyle alakalı problemler, uyku bozuklukları ve depresyon gibi sağlık problemleri dikkate alınarak değerlendirilmelidir. WHO (2021) tarafından belirtildiğine göre, dijital oyun oynama bozukluğu % 1.3 ile % 9.9 arasında yaygınlık kazanmıştır. Buna göre dünya genelinde dijital oyun oynayan yaklaşık her 10 bireyden 1’i oyun bağımlısıdır. İstatistiksel olarak bu verileri destekleyen çeşitli araştırmalar mevcuttur. Porter, Starcevic, Berle, ve Fenech, (2010) tarafından yapılan araştırmada büyük kısmını ergenlerin meydana getirdiği grupta dijital oyun oynamakta olan ergenlerin %8’i problemlili oyun davranışları ölçütlerini karşılamaktadır.

DSM-5 yapılmış olan çalışmaları dikkate alarak, oyun bağımlılığı bakımından çevresel ve kalıtsal faktörleri, risk unsuru olarak değerlendirmektedir. Çevresel yönden internete bağlı bir bilgisayarın bulunması “potansiyel bir çevresel risk unsuru” olarak görülmektedir. Kalıtsal ve fizyolojik yöndense ergenlik çağındaki

erkek bireyler en riskli grup konumundadır. Bununla beraber oyun bağımlılığı bozukluğuna eşlik etmesi muhtemel bozukluklar (APA, 2013):

- Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB),
- Evliliğin sona ermesi,
- İş kaybı,
- Majör depresif bozukluk (MDB),
- Obsesif kompulsif bozukluklar (OKB),
- Okul başarısızlığı gibi sonuçların ortaya çıkması muhtemeldir.

Dijital bağımlılık; insanın bilgisayar, telefon, televizyon, tablet, sosyal medya vb. teknolojik cihazlar ve ortamlar ile ilişkisini tanımlamaktadır (Young, 2009). Dijital bağımlılıklar, insan-makine etkileşimine dayanmaktadır. Buna göre, televizyon seyretmek “pasif bağımlılık”, bilgisayarda veya telefon oyunlarıysa “aktif bağımlılık” olarak bilinmektedir (Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya, 2015).

- Dijital araçlara ilişkin farklı bağımlılık türleri olup bunlardan biri, sanal olarak erişilen oyunlardır. Bilgisayar aracılığı ile oynanan oyunlar her yaşta birey tarafından tercih edilmekte ve bu oyunları uzun süre oynayıp bırakamamak pek çok soruna yol açmaktadır. Bunlardan bazı örnekler aşağıda yer verildiği gibidir (Arslan vd., 2015):
- Birey oyun oynamadığında kaygılıdır.
- Çevresindekilerle iletişimi bozulmaya başlamıştır.
- Gerçek yaşamındaki sorumlulukları aksatmaktadır.
- Oyun, öteki bütün uğraşlarının önüne geçmiştir.
- İletişim becerileri zayıflamaktadır.
- Sosyal izolasyona kadar varan “psikolojik” ve “sosyolojik” rahatsızlıklara yol açmaktadır.

Son zamanlarda bilhassa yaşı küçük olan çocukların, “mavi balina”, “momo” benzeri oyunlarla ruhsal durumları olumsuz etkilenmekte ve neticede intihara kadar giden olumsuzluklar ortaya çıkabilmektedir (Arslan, 2019).

2.4.Oyun Bağımlılığı

Bedir, Erhan ve Akkuş (2019)'un ele aldığı gibi, bugün bilhassa genç bireyler arasında teknolojik cihazların kullanımı oldukça yaygın hale gelmiş olup bilgisayar telefon ve tablet gibi cihazların başında kalma süresi oldukça artmıştır. Bu durum “oyun bağımlılığı” ile oyun oynamanın yol açtığı durumların üzerinde önemle durulması gerektiğini göstermektedir. Aileler ve öğretmenler çocukların video oyunları ile çok vakit geçirdikleri, dersleri aksattıkları ve ders çalışma konusunda isteksiz oldukları konusunda yakınmaktadır. Bununla birlikte Horzum (2011) tarafından belirtildiği gibi en önemli gösterge, oyunlardaki karakterler ile çocuğun özdeşim kurmasıdır. Aynı zamanda video oyunlarına ayrılan süre artarken bireyin sosyal olarak çevresinden uzaklaştığı görülmektedir (Ulum, 2016: 18).

2.4.1. Oyun ve Özellikleri

Aslında oyun insan yaşamında çok eskilerden beri var olan bir kavram olup, çocukların eğitimi ve gelişimi açısından oldukça önemlidir. Örneğin çocuğun dil gelişiminde çok önemli bir yeri bulunan oyun sayesinde çocuğun, önce alıcı ve sonra ifade edici dili gelişmektedir. Bununla birlikte Pehlivan (2011) tarafından oyunun çocuğun gelişimi için fonksiyonel yönleri şu şekilde değerlendirilmektedir:

- Oyun, başka türlü tehlikeli olabilecek dürtülerin zarar görmeden dışavurumunu sağlamaktadır.
- Oyun, bedensel ve bilişsel becerilerin uygulanmasını sağlar.
- Oyun kendi ve kendi olmayanın bir şekilde tanınmasını sağlar.
- Oyun, benliğin tanımlanmasına ve kimliğin anlaşılmasına yardımcı olur.
- Oyun, hayallerin ifade edilebildiği “serbest bir aktivite” olarak görülmektedir.
- Oyun, hayatın bir provasıdır.
- Oyun, paylaşılan dünyanın keşfedilmesini sağlamaktadır.
- Oyun, çevre ile yakın bir ilişki kurmayı ve gerçek dünyanın kabul edilmesini sağlamaktadır (Bilgin, 2015: 2).

Söylemez (2021) tarafından ifade edildiği gibi, çocuk, oyun ile biriken enerjisini sosyal yönden kabul gören bir yolla boşaltma imkânına erişmektedir. Bununla birlikte oyun, çocuğun “*en güçlü ve doğal dürtülerinden*” biri olarak bilinen

saldırganlık dürtüsünün uygun yollar ile aktarılmasına yardımcı olmaktadır. Hayali oyunlar ile çocuk, korkularından ve bu korkuların yaratmış olduğu “gerilimden” doğal yollarla kurtulabilmektedir. Görüldüğü gibi gerçek yaşam oyunları bireyin; sosyal, duygusal, ruhsal ve davranışsal yönden gelişimi üzerinde pek çok olumlu etkiye sahiptir.

Çocuklar, dijital oyunların sosyalleşmelerine katkı sağladığını düşünseler bile bu oyunların fiziksel oyunlarla meydana gelen etkileşimin sağladıklarını sunması zor görünmektedir. Bununla birlikte çevrimiçi veya çevrimdışı oyunların, çocuklara yönelik avantaj ve dezavantajlarının bulunduğunu belirtmek mümkündür. Oyunlara karşı ilgi günden güne riskli hale gelmekte ve bu oyunlar çocuğun dar bir alanda sıkışıp kalmasına neden olmaktadır. Çocuklar, arkadaş çevresinden uzaklaşmakta ve sosyal gelişimi negatif olarak etkilenmektedir. Aynı zamanda çocuğun yaratıcılık becerilerinin de körelmesine yol açmaktadır. Her ne kadar “dikkat, algı, göz-el koordinasyonu ve muhakeme” gibi kimi bilişsel fonksiyonlar üzerinde olumlu etkileri söz konusu olsa da bu oyunlar, çocuğun gerçek oyun etkinliklerini ve sosyal gelişimlerini negatif yönde etkilemektedir. Dahası bu oyunlar yalnızca eğlence üzerine kurulmuş değildir. Bu oyunlarda tanınmayan kişilerle iletişim de kurulmakta ve bu iletişim arkadaşlıklar kurulmasına kadar uzanmaktadır (Horzum, 2011; Söylemez, 2021; Teber, 2015).

2.4.2. Oyun Çeşitleri

Oyunlar genel olarak kişisel ve grup halinde oynanmaktadır. Amaçlarına göre oynanmakta olan oyunlar; “bedensel gelişim”, “zihinsel gelişim” ve “eğlence” için oynanan oyunlar olarak üç grupta incelenmiştir (Topşar, 2015). Bilgisayar oyunları başka şekillerde de sınıflandırılmaktadır. Örneğin Bushman (2015) tarafından, “yararlı sosyal yönleri olan”, “şiddet içerikli zararlı önleri olan” ve “nötr olan” bilgisayar oyunları şeklinde üç sınıfa ayrılmıştır. Şiddet içerikli oyunlar, çocukları saldırgan davranışlara yönlendirmekte kızgın ve öfke duygularının artış göstermesine, yardımseverlik ve empati duygularının yitirilmesine yol açmaktadır. Öte yandan oyunlar, bedensel ve ruhsal olarak çocuk ve ergenler negatif etkilemekte, depresyon, panik atak ve kaygı bozukluğu gibi problemlere yol açmaktadır. Faydalı tarafları bulunan bilgisayar oyunları ise öğrenilecek bir konunun iyi bir şekilde öğrenilmesine yardımcı olmasıdır. Buna göre pilotlar ve sürücülerin simülatörlerle uygulama yapmaları örnek verilebilir (Topşar, 2015). Yine bilgisayar oyunları ile

ilgili olarak diğerk bir sınıflamaysa; “macera”, “aksiyon”, “rol yapma”, “strateji”, “simülasyon”, “spor”, “dövüş” ve “online” oyunlar olarak belirtilebilir. Bu oyunların kısa bir açıklamasına aşağıda yer verilmektedir (Hazar, 2014):

Aksiyon Oyunları: En çok tercih edilen oyunlardan biri olan bu oyun; yarış oyunları, atlama, vurma, izleme oyunları, labirent oyunları olarak bilinmektedir.

Bulmaca Oyunları: Bu oyunlar, amaç ya da hedefe ulaşmak için birtakım soru veya bulmacaların bilinmesi üzerine kurulmuştur. Genel olarak “deneme-yanılma” yolu ile bulunduğu gibi zekâ yolu ile de yanıtlanabilir. Burada oyuncuyu etkileyen yanıtladığı soruları bilmenin hazzıdır.

Dövüş Oyunları: Karşı karşıya olan iki kişinin dövüşerek oynamış olduğu oyunlardır. Buradaki amaç, dövüşmek olup öldürmek amaç değildir. Bu oyunlara eskiden olduğu gibi rağbet olmamakla birlikte hala oynanmaktadır.

Macera Oyunları: En eski bilgisayar oyunu olan bu oyunlar; “gizli yerlere girme, bilinmeyen şeyler bulma, nesnelere toplama, bilinmeyen yollara girme, bulmacalar çözme” gibi oyunlardan meydana gelmektedir.

Rol Yapma Oyunları: Oyuncular tarafından bulunan rollerin kişilikleriyle bir bütün halinde hikâyeye oluşturmaları ile ilgili olan bu oyunlarda, kurallar oyun yöneticisi tarafından konulmakta ve oyun oynayan kişiler bu kurallara uymak durumunda olup genel olarak “zararlı oyunlar” olarak bilinmektedirler.

Simülasyon Oyunları: Bir araçla yönetilen bu oyunlarda; öteki oyunlar gibi bir hedef ya da amaç söz konusu değildir. Burada oyuncu kendisine verilen kaynaklar ile istenilen şeyleri yapabilmektedir.

Spor Oyunları: Dijital alana taşınmış olan spor oyunlarının bu türünde kişisel ya da grupça oyun oynanıp yarışlar düzenlenmekte, kişisel yarışmalar yapılabilmektedir.

Strateji Oyunları: Bu oyunlarda genel olarak “büyük dijital dünyaları yönetmek” veya bir ordu, uygarlık ya da çiftlik “inşa etmek” hedeflenmektedir. Bu oyunlar istenildiği gibi yönetilip geliştirmeye açıktır.

2.5.Oyun Bağımlılığı Tanı Kriterleri

Hollen (2009) tarafından belirtildiği gibi bağımlılık; negatif sonuçları olmasına karşın belirli bir maddenin alınmasının ya da bir davranışın tekrar tekrar yapılmasına

yönelik eğilim ve istek olup DSM 5'e göre bağımlılık, alkol ve uyuşturucu maddenin yineleyen kullanımudur. Bağımlı birey, bağımlılıklarından kurtulmayı istemekte fakat bunu kolaylıkla başaramamaktadır (American Psychiatric Association [APA], 2013; Balıkçı, 2015).

- Dijital oyun bağımlılığı da başlangıçta sıradan bir sosyallikten uzaklaşma davranışı olarak görülmekle birlikte daha sonraları davranışsal problemlerin artmasına ve bireysel bakımın azalmasına yol açan davranışsal bağımlılık olarak değerlendirilmiştir (Özkan, Kaya ve Tekel, 2020). Bununla birlikte bireylerin bağımlı tanısı alabilmeleri DSM 5'te yer alan öteki bağımlılıklarda olduğu gibi belirli tanı ve kriterlere gereksinim duyulmaktadır (Ayhan ve Köseliören, 2019). Bağımlılığa dair tanı DSM-V'te yer verilen belirli ölçütlerin olmasını gerekli kılmaktadır. Bu ölçütler:
- Bağımlılık bireyin, yaşamında “fiziksel”, “psikolojik” ve “sosyal” problemlere yol açmasına rağmen madde alımı sürmektedir.
- Bireyin maddeyi bırakmaya ilişkin düşüncesi bulunmakta ancak başarısız olmaktadır.
- Birey fazla miktarda ve uzun süredir madde kullanıyordur.
- Madde kullanan bireyin toplumsal, kültürel ve bireysel alanlarda yaşamının kısıtlanması,
- Tolerans geliştirme,
- Yoksunluk belirtileri gösterme şeklinde ifade edilebilir.

Bu ölçütlerin üç tanesi söz konusu olduğu zaman bağımlılık tanısı konulmaktadır (APA, 2013). DSM-V'e göre internet oyun bağımlılığı ölçütleri ise şu şekilde ele alınmış olup en az 12 ay süre ile dokuz belirtiden beşinin bireyde bulunması gerekmektedir (APA, 2013):

- “İnternet oyunlarıyla çok meşgul olmak.”
- “İnternet oyunlarından uzaklaşıldığı zaman çekilme semptomları göstermek.”
- “Tolerans- İnternet oyunları oynama gereksiniminin gittikçe artması.”
- “İnternet oyunları oynamayı durdurmada konusunda yapılan başarısız denemeler.”

- “Daha önce ilgi duyduğu hobi ve eğlence etkinliklerine yönelik olarak ilgi kaybı.”
- “Psikolojik sorunları olduğu bilinmesine karşın süren aşırı bir internet oyunu oynama arzusu.”
- “Ne kadar süredir internet oyunu oynadığı ile ilgili olarak ailesini, terapistlerini ya da diğerlerini kandırmak.”
- “Negatif duygu durumundan uzaklaşmak amacıyla internet oyunları oynamak.”
- “Kendisi için önemli olan iş, ilişki, eğitim ya da kariyer fırsatını internet oyunları oynamak için riske atmak ya da kaybetmek.”

2.6.Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenler

Oyunlara yönelik yapılan çalışmalar insanları bu denli sık oynamasının ve oyunların bağımlılık derecesine ulaşmasının oyun oynayan bireylerin birtakım ortak motivasyonları olabileceğini belirtmektedirler (Balıkçı, 2015; Özkan vd. 2020). Ergen ve genç erişkinler ile yapılan araştırmalardan elde edilen bilgilere göre dijital oyunlar, taşınmış oldukları niteliklerden dolayı bireylerin bağımlılık geliştirmesine yol açmaktadır. Bu nitelikler ve oyunların hissettirmiş olduğu duygular bireyleri dijital oyunlar için çok fazla zaman ayırmaya ve bağımlılık geliştirmelerine yol açmakta ve dolayısıyla bireyleri oyuna yönelten bileşenler bulunmaktadır (Erdoğan ve Yalçın, 2016). Bu bileşenler ‘başarı’, ‘sosyal’ ve ‘oyuna dalma’ olarak üç farklı biçimde gruplanmıştır (Ayhan ve Köseliören, 2019):

Başarı Bileşeni: Birey oyun içerisinde “güç”, “ödül”, “hızlı yükselme”, “sanal servet” ve “statü” kazanmaktadır. Bu elde ettiklerini iyileştirmenin yanında öteki oyuncularla bir mücadele ve yarış içerisine girmektedirler.

Sosyal Bileşen: Bireylerin şehir ve ülke fark etmeksizin farklı yerlerdeki kişilerle beraber çevirim içi oyunlar yoluyla bir araya gelip, sohbet ettikleri ve yardımlaşma ile uzun soluklu arkadaşlık ilişkileri geliştirmeleri ile ilgilidir.

Oyuna Dalma Bileşeni: Oyunlar, gündelik hayatın sorunlarından, korku ve negatifliklerinden, stresinden kaçma imkânı tanımaktadır. Oyunlarda karakter tasarlama, sorumlulukları yerine getirme, bulma ve keşfetme, öteki oyuncular ile etkileşimde olma gibi pek çok etken bulunmaktadır.

2.7.Oyun Bağımlılığının Etkileri

Horzum (2011) tarafından belirtildiği gibi oyunların çocuk gelişiminde önemli bir yeri bulunmaktadır. Okul öncesi ve ilköğretim döneminde oyunlar çocuk için “sosyokültürel”, “zihinsel”, “psikolojik” ve “biyolojik” gelişim alanlarında birçok fayda sağlamaktadır. Bu oyunlar, onların arkadaş ilişkilerinin, iletişim ve dil becerilerinin, kendini ifade etme yeteneğinin ve paylaşma alışkanlığı kazanmalarının “sosyokültürel” ve “psikolojik” açıdan önemli kazanımlardır. Bu ve daha pek çok olumlu etkinin yanında oyunların olumsuz etkileri de bulunmaktadır. Bu etkiler aşağıda açıklandığı gibidir (Wan ve Chiou, 2006; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).
Biyolojik etkiler:

- Baş ağrısı,
- Çocukların erken olgunlaşması,
- Göz kuruluğu,
- Hareketsizlikten dolayı el, omuz, omurga görünümü bozuklukları,
- Hiperaktivite,
- Kilo ve görme kaybı,
- Kişisel hijyene dikkat etmemekten kaynaklanan problemler,
- Psikomotor beceri bozuklukları,
- Sürekli yorgun ve uykulu olma.

Oyunların yukarıda yer verilen biyolojik etkilerinin yanında psikolojik etkileri de aşağıda yer verildiği gibidir (Horzum, Ayas ve Balta, 2008):

- Akademik başarının düşük olması,
- Antisosyal davranışlar geliştirme,
- Artan kaygı düzeyi,
- Duygu ve hislerin azalması,
- Gerçeklerden ve hayattan kaçınma ile sıkılma,
- Hayal ve gerçek arasında karmaşa yaşama,
- Kişilerarası ilişkilerde kötüye gidiş,
- Kişilik değişimleri,
- Obsesif ve agresif davranışlar gösterme,
- Oyun oynama ile ilgili yalan söyleme,

- Oyuncularda makineleşme,
- Ödevlerin yapılamaması,
- Öğrenme bozuklukları,
- Özgür düşünce ve istek kaybı,
- Şiddet eğilimi olarak sıralanabilir.

Bağımlılığın ilerlemesini önlemek için yapılması gereken en temel unsurlardan biri, bağımlılık belirtileri fark edildiği andan itibaren müdahale edilmesi ve bağımlılık semptomlarının iyi tanınmasıdır. Sonuç olarak oyun bağımlılığı, son zamanlarda dünya genelinde ve ülkemizde hızlı bir şekilde yayılmakta olan davranışsal bir sağlık problemi olarak görülmektedir. Bununla birlikte önlem alınmadığı zaman gelecek yıllarda daha vahim, toplumsal bir problem yaratacağına dikkat çekilmektedir (Özdemir ve Karaboğa, 2021).

2.8.Saldırganlık

Saldırganlık terimi Latince olarak “ileriye doğru atılma” diye tanımlanmaktadır (Akdemir, 2019). Saldırganlık, bedensel ya da ruhsal olarak, diğer insanlara karşı zarar vermek amacıyla gerçekleştirilen, öfke duygusundan kaynaklanan düşmanca davranışlar olup bu davranışın meydana geldiği yer, bireyin hangi koşullar altında bulunduğu gibi değişkenlere göre farklılık gösteren bir eylemdir (Abay ve Tuğlu, 2000: 21).

Saldırganlık davranışının altında yatan öfke duygusundan dolayı bu eylem duygusal bir hareket olarak belirtilmektedir. Saldırganlığı tanımlarken “dürtüsel” ve “davranışçı” anlayışlar yönünden ayırım yapılması gerektiği belirtilmektedir. Buna göre güdüsel yaklaşımların saldırganlık davranışını “agresyonu boşaltma eylemi” olarak değerlendirirken, kasıtlı olarak zarar verme davranışı içermediği için davranışın kabul edilebilir olduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte davranışçı yaklaşım ise her türlü saldırganlığı hangi amaçla yapılmış olursa olsun olumsuz ve istenmeyen sonuçlar meydana getiren bir eylem olarak değerlendirmektedir (Aydemir, 2020).

Saldırganlık, bir kişiyi ya da grubu zarara uğratmak, onlara acı vermek, hedef olan birey ya da grubun bu durumdan kaçınmak istemesi olup genel olarak saldırganlık; canlı veya cansız varlıklara yöneltilen, acı verici olan ve zararlı tüm davranışlar

olarak belirtilebilir (Gültekin, 2008). Yapılan davranışlarda zarar verme amacı bulunmuyorsa acı ne denli çok olsa da bu durum saldırganlık diye değerlendirilmemektedir (Bilgi, 2005). Saldırganlık ile birlikte çoğunlukla “öfke” ve “kızgınlık” duyguları da söz konusu olmaktadır. Saldırganlık, bireylere ya da nesnelere karşı yapılan “yok edici”, “yıpratıcı”, “zarar verici” eylemler olup altında “engellenme duygusu” bulunmaktadır (Kınay, 2019).

Genel olarak “sözel” ya da “fiziksel” saldırganlık şeklinde ikiye ayrılan bu davranışa Tuzgöl (2000) tarafından “düşmanlık içeren saldırganlık” ve “araçsal saldırganlık” davranışları da eklenmiştir. Böylece saldırganlık davranışı dört başlığa ayrılmıştır. *Fiziksel saldırganlık* incelendiği zaman, zarar verme ve incitmeye yönelik bir davranış olup “vurma, dövme, itme” eylemleri söz konusudur. *Sözel saldırganlık ise*, “duygusal yönden” zarar verme eylemi olup bu türde karşıdaki bireyi sözler yoluyla “kıırma, üzme, incitme” davranışları ortaya konulmaktadır. Zarar verme niyetinin amaç haline gelmiş olması *düşmanlık içeren saldırganlık* ile ilgiliyken, kendini savunmak için ya da otorite için ortaya konulmuş güç gösterisi olan saldırganlık ise *araçsal saldırganlık* olarak değerlendirilmektedir.

Bazı kaynaklardaysa saldırganlık; “reaktif (tepkisel) saldırganlık” ve “proaktif (amaçlı) saldırganlık” olarak sınıflandırılmıştır (Fite, Schwartz ve Hendrickson, 2012). Buna göre *reaktif saldırganlık* tehlikeye karşısında bireyin kendini korumasına yönelik olarak sergilenirken *proaktif saldırganlık*sa zarar verme maksadıyla yapılan, farkında olunan, isteyerek gerçekleştirilmiş olan saldırganlık çeşididir. Reaktif saldırganlığın kaynağında “engellenme saldırganlık modeli” bulunmaktadır. Buna göre engellenmenin verdiği rahatsızlık dolayısıyla bireyler negatif davranışlar sergilemekte ve toplumsal ilişkilerinde de etrafında bulunanlara karşı düşmanca niyet arama eğilimleri bulunmaktadır (Öztürk, 2008). Proaktif saldırganlık davranışını gösterenlerse “sosyal öğrenme modeline” dayanmakta olup buna göre saldırganlık; gözlemsel bir süreç olup ve saldırgan davranışlara başvurarak bireyin istediğine şeklinde açıklanmaktadır (Kınay, 2019).

2.8.1. Saldırganlığa Yol Açan Etkenler

Her davranışta olduğu gibi saldırganlık davranışında da onu meydana getiren pek çok faktör mevcuttur. Saldırganlığı meydana getiren etkenler incelendiğinde bunlar; çevresel şartlar, biyolojik sorunlar ve ailesel sorunların yarattığı faktörler olarak ifade

edilebilir. Bununla birlikte saldırganlığa yol açan en mühim faktörlerden biri de “duygusal yaşantılar” olarak belirtilebilir. Bireyin yaşamış olduğu öfke, kızgınlık, heyecan, endişe ve stres gibi duygular onun saldırganlık davranışı göstermesine yol açabilmektedir (Bilgi, 2005). Aynı zamanda toplumsal faktörler ve dolayısı ile sosyalleşmenin ilk meydana geldiği yer olan aile ortamı (Olweus, 1987), bu ortamda öğrenilenler ve yaşantılar saldırganlığın meydana gelmesinde rol oynayan önemli faktörlerdir (Öztürk, 2008). Bununla birlikte aile içi şiddete maruz kalmak ya da şahit olmak özellikle ergen bireylerin saldırgan davranışlarda bulunmasında önemli rol oynamaktadır. Çocuk ve ergenlerin saldırgan davranışlar göstermesinde etkili olan “risk faktörleri” (Özdoğan, 2017) tarafından aşağıda yer verildiği gibi ele alınmıştır. Bunlar:

- Ailevi sorunlar,
- Bireylerin temel gereksinimlerinin karşılanmaması,
- Duygusal rahatsızlıklar,
- Fakirlik ve işsizlik,
- Madde bağımlılığı,
- Öğrenme problemleri ve öğrenme güçlüğü,
- Silah kullanmanın yaygınlığı,
- Sosyal alandaki ve sağlık alanındaki hizmetlerinin yetersizliği,
- Toplumda nefret suçlarının sıklığı ve ırkçılık,
- Toplumun eğitim ve iktisadi etkinliklerinin gereksinimleri karşılama yetersiz olması gibi durumların varlığı olarak belirtilebilir.

Sonuçta bir kişinin kendisinde ya da etrafında bu faktörlerle karşılaşmaları saldırganlığı artırmaktadır. Bunlarla birlikte saldırganlık, teknolojik alandaki gelişmelere paralel olarak artış göstermektedir. Buna göre teknolojiyle birlikte yaşamımıza daha sık girmekte olan şiddet içerikli paylaşımlar da saldırganlığın artmasına yol açmış ve insanların sıklıkla saldırgan davranışlar sergilemesine yol açmaktadır (Kınay, 2019; Özdoğan, 2017).

Öte yandan birbiri ile etkili bir şekilde iletişim kurmayı başaramayan, birbirine karşı anlayış göstermeyen bireyler, karşısındaki bireye isteklerini yaptırtmak için, engellenme karşısında baş edebilmek amacıyla saldırgan davranışlara eğilmektedir

(Gültekin, 2008). Saldırganlık aynı zamanda, oyun bağımlılığının da belirleyici etkenlerinden biri olup saldırgan bireyler, saldırganlık eğilimi ve davranışlarını dijital oyunlarla boşaltmaya çalışmaktadır. Bilhassa kazanma ve kaybetmeye karşı duyarlı yapıda çocuk ve ergenler, şiddet içerikli oyunlarda genellikle yenilmekte fakat yenildikçe daha çok hırslanıp daha çok çabalamakta ve durum daha fazla öfke ve saldırganlığa yol açmaktadır (Burak ve Ahmetoğlu, 2015).

2.8.2. Saldırganlığın Nedenleri

Saldırganlığın nedenleri araştıran farklı teoriler bulunmaktadır. Bunlardan bir “Engellenme-Saldırganlık Teorisi” olarak bilinmektedir. Bu teoriye göre bireyin, amacını gerçekleştirmesi için meydana gelen her engelin bireyi saldırganlığa yönelttiğine dikkat çekilmektedir. Buna göre birey amacını gerçekleştirdiğinde haza erişecektir ancak teoriye göre bireyin alacağı haz engellenmiştir. Bu bağlamda birey, haza giden yolda bir engel ile karşılaştığında yoğun agresyon karşısında saldırganlık davranışı sergileyecektir (Berkowitz, 1989). Saldırganlığı ortaya çıkaran başka bir modelse “Genel Saldırganlık Modeli” modeli olup farklı değişkenlerin bireyleri saldırgan davranışlara yönlendirdiği üzerinde durmaktadır. Bu değişkenler; bireysel ve çevresel değişkenler olarak gösterilmektedir (Aydemir, 2020).

Saldırganlığın nedenlerini açıklayan başka bir yaklaşım ise “öğrenme yoluyla” saldırgan davranışların edinildiği görüşüdür. Bu yaklaşıma göre yalnızca “taklit etmek” saldırgan davranışın içselleştirilmesine yetmeyecektir. Burada söz konusu olan taklit, uygulamaya geçildiği zaman olumlu yönde pekiştirildiğinde birey tarafından bu davranış sürdürülecektir. Neticede olumlu pekiştirme, saldırganlığın katlanarak artmasına yol açacaktır (Demirtaş ve Çakılcı, 2014).

Yukarıda açıklanan yaklaşımların yanında son zamanlarda yapılan araştırmalar, dijital oyunlar üzerinde sıklıkla durmakta ve dijital oyunların birçok olumsuz yönünü vurgulamaktadırlar. Buna göre bu oyunlar; şiddet ve korku duygularını açığa çıkarma, bireyin duygularından yoksunlaşması, saldırganlık eğilim ve tutumları içinde olma, bütün zamanını dijital oyunlara ayırıp öteki aktivitelerle ilgilenmeme ve aktivitelerle katılma sıklık ve isteğinde azalma meydana gelmesi gibi olumsuz neticelere yol açabileceği üzerinde durulmaktadır (Eroğlu, 2009).

2.8.3. Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık

Buraya kadar ergenlik, bağımlılık, oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine alan yazın çerçevesinde yer verilmiş olup bu bölümde yine alan yazın ışığında oyun bağımlılığı ve saldırganlık arasındaki bağlantıları kurmaya yönelik bilgilere yer verilmektedir.

Oyun seçimlerinde, bilhassa yoğun şiddet bulunduran dijital oyunların; yalnızlık, doyumsuzluk, depresyon, dikkat yetersizliği gibi “psikososyal” temelleri problemlere yol açtığı bilinmekle birlikte, oyunların bazen ise insan için olumlu yansımaları söz konusudur. Örneğin oyunlar bireyin yorgunluk ve stresi azaltmaya, boş vakitlerini nitelikli hale getirmeye, sorunların çözümünde ve stres ile baş etmede ve yine özgüven kazanmada, görsel ve motor algıların işlevselliğinde olumlu yönleri bulunmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015). Diğer bir deyişle dijital oyunlar bireylerin bilişsel yönden gelişirken dikkat becerisi ve el-göz koordinasyonunu geliştirmektedir. Fakat oyunların bağımlılığa yol açıp bunun neticesinde hem bireysel olarak hem de toplumsal ve iktisadi olarak olumsuzlukları da söz konusu durumundadır. Bu yönden dijital oyunlar, oynayanları “bağımlı” hale getirerek farklı sonuçlara neden olmaktadır (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016).

Aydemir (2020) tarafından belirtildiği gibi dijital olarak oyunların artış göstermesi beraberinde, saldırganlık eğilimiyle ilişkisinin araştırılması ile ilgili çalışmaların artmasını sağlamıştır. Bilhassa çocukların risk altında olduğu günümüz dünyasında bu araştırmalar daha önemli hale gelmektedir. Buna göre şiddet unsuru barındıran dijital oyunlar; oyunda yönetilmekte olan karakterlerin devamlı bir şekilde birilerini öldürmesini ve düzey atlamaya yönelik olarak için şiddeti ön plana çıkarmaktadır (Güvendi ve ark. 2019: 1210). Şiddet barındıran oyunların daha çok çocuk ve gençleri etkileyerek saldırganlığa teşvik ettiği belirlenmiştir. Güvendi ve arkadaşları (2019: 1214)’nın belirttiği gibi oyunlar devamlı bir şekilde kazanma ve şiddet uygulama üzerine kurgulandığı için çocuklarda kazanma güdüsü baskın hale gelmekte ve zaman içinde bu çocukların sanal dünyadaki saldırganlığı gerçek dünyaya normalleştirerek aktardıkları gözlenmektedir.

Bugün çocukların dijital oyun oynamaya yaş ortalamaları 3-5 yaş aralığında bulunmaktadır. Aileler, çocuklarının dijital oyunlar oynaması neticesinde bazı olumsuz etkilere maruz kaldıklarını gözlemlemişlerdir. Aileler de şiddet içerikli oyun

oynayanların ruhsal yönden değişim yaşadıklarını ve endişe gibi durumlar içinde kaldıklarını belirtmektedirler (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018: 56).

Öte taraftan “saldırganlığın mı oyun bağımlılığına yönlendirdiği, oyun bağımlılığının mı saldırganlığa sebep olduğu” kesin olarak bilinmemekle birlikte ikisi arasında pozitif bir korelasyon söz konusudur. Bu konuda Erdem (2019) tarafından oyunun, gündelik yaşamın “aldatıcı bir yansıması” olduğu ifade edilmektedir. Aydemir (2020), bunu psikanalize ve güdülenme kuramı çerçevesinde “insanın ana güdülenmelerinden biri” olarak açıklamaktadır.

Oyun bağımlılığı bireyleri sosyal yönden birçok bakımdan etkilediği gibi davranışsal yönden de oldukça etkilemektedir. Buna göre saldırganlık davranışlara sirayet etmektedir. Saldırganlık; diğerlerine bedensel, psikolojik ya da sözlü şekillerde zarar veren bir davranış olup, şiddet içerikli oyunlar oynayanlar, bu tür içeriklere karşı algı artması, şiddet uygulamaya yönelik haz alma ya da zalimlik duyguları içinde olma, saldırganca ve şiddet içerikli davranışlar üzerinde denetimlerini kaybetme ve şiddet içerikli oyunların ardından agresif eğilimler gösterme gibi durumları olduğu belirtilmektedir (Mehroof ve Griffiths, 2010).

Yine şiddet temalı oyunlara, aşırı maruz kalmanın bireyler için şiddete yönelik olarak duyarsızlığı arttığı ve empati düzeyini düşürdüğü belirtilmektedir. Buna göre şiddet içeren oyunlarla çok fazla oynamak bireyin düşünce dünyasında saldırganlık olgularının pekişmesine yol açmaktadır (Bilgi, 2005). Bu durum neticesinde bireylerin; tutumları, davranışları, olayları algılama şekilleri ve inançları giderek saldırgan bir duruma gelmesi olasıdır (Bilgi, 2005). Öte taraftan şiddet temalı internet ve bilgisayar oyunları bireyler için bedensel yönden ciddi hastalıkların tetikleyicisi olabilmektedir. Sonuç olarak, çocuklarda ve gençlerde saldırganlık davranışının önemli sebeplerinden birinin şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynanması olarak da gösterilebilir (APA, 2000).

2.9. Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık İle İlgili Yurt İçi ve Yurt Dışı Araştırmalar

Araştırmanın bu bölümünde oyun bağımlılığı ve saldırganlık ile ilgili olarak yapılmış olan araştırma örneklerine yer verilmektedir.

Grüsser, Thalemann, ve Griffiths tarafından yapılan arařtırmada (2006) ergenlerden ařırı oyun oynama eęilimi olanların saldırganlık seviyelerinin yüksek olduęu tespit edilmiřtir.

Wan ve Chiou (2006) tarafından yapılan arařtırmada oyun baęımlılıęının bireylerin psikolojik gereksinimlerini ne řekilde etkiledięi arařtırılmıřtır. Arařtırmanın elde edilen sonucuna gre oyun baęımlısı olan bireylerde “memnuniyetsizlik” ve “haz alamama” duygularının yoęun bir řekilde ortaya çıktıęı tespit edilmiřtir.

Van Rooij ve arkadaşları tarafından (2011), online video oyun baęımlılıęı ile ilgili olarak yapılan bir arařtırmada, ileri seviyede oyun baęımlısı olanların bilgisayar oyun baęımlısı olmayanlara kıyasla psikolojik saęlık yönünden, farklılıkları olduęu tespit edilmiřtir.

Blbl, Tun ve Aydın (2016) yaptıkları arařtırmada, baęımlıların yaklařık te ikisini erkeklerin meydana getirdięi tespit edilmiřtir. Arařtırmanın bařka bir sonucuna gre; akademik performans incelenmiř ve baęımlılıęın artmasının ders alıřma zamanının azalması ve yine genel akademik ortalamalarda dřř yařanmasına yol atıęı tespit edilmiřtir. Arařtırmada ulařılan mhim bir bulgu ise baęımlı bireylerin ve adayların kendilerine ynelik olarak bařarısızlıęı kabul etmeyişleri olarak belirtilebilir.

Karatař ve arkadaşları (2019) tarafından yapılmıř olan alıřmanın sonularına gre, erkekler, saldırgan davranıřlara daha eęilimli olarak tespit edilirken; ebeveynlerin eęitim seviyelerinin dřklę, altı saatten uzun bir sre dijital ortamda kalmak, psikolojik olarak travma yařamıř olmak, olumsuz ebeveyn tutumları, aile ii řiddet gibi etkenlerin saldırganlık eęilimini arttırdıęı tespit edilmiřtir.

Szen (2019) tarafından yapılan arařtırmada, kadınlar ve erkekler arasında oyun baęımlılıęının farklılařtıęı ve erkeklerin daha ok baęımlı olduęu tespit edilmiř ve bununla birlikte oyun oynama sıklıęının artıřının saldırganlıęın da artıřına sebep olduęu belirtilmiřtir.

Yeřildal, Dmbeki ve Eriřen (2019) tarafından yapılan arařtırmada, evrimii oyun baęımlılıęının “cinsiyet”, “oyun oynama sresi” ve “gelir durumuna”; saldırganlıęın ise “cinsiyet” ve “oyun oynama sresine” gre farklılařtıęı tespit edilmiřtir. Arařtırmada evrimii oyun baęımlılıęı ile saldırganlık arasında pozitif ynl, orta seviyede iliřki olduęu sonucuna ulařılmıřtır.

Küçük ve Çakır (2020)'ın 333 öğrenci ile yaptıkları araştırmanın sonuçlarına göre, oyun bağımlılığının seviyesi arttıkça saldırganlık davranışlarının da arttığı tespit edilmiştir. Sallayıcı ve Yöndem (2020) tarafından yapılan araştırmadaysa; davranış problemleri ile anlamlı ilişki görülmemektedir.

Yagcı ve Yalaki (2021) tarafından yapılan araştırmadaysa; ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının etkilendiği “sosyal destek algısı”, “algılanan stres düzeyi” ve “sosyodemografik etmenler” ile ilişkisini incelenmiştir. Araştırmanın elde edilen sonuçlarına göre erkek ergenlerin %80.4'ü çevrimiçi oyun oynarken, çevrimiçi oyun oynayan ergenlerin “sınıf arkadaşları için algıladıkları sosyal destek”, “sınıf arkadaşları için algıladıkları sosyal desteği önemli bulma”, “algıladıkları sosyal destek toplam puanları” ve “algıladıkları sosyal desteği önemli bulma” puanlarının çevrimiçi oyun oynamayan ergenlere kıyasla düşük olduğu tespit edilmiştir.

Tunç (2021) tarafından yapılan araştırmada; çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Buna göre araştırmanın elde edilen sonuçlarına göre oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönlü ve manidar ilişkiler olduğu tespit edilmiştir.

Özdemir ve Karaboğa (2021) tarafından yapılan araştırmada ortaokul 6, 7 ve 8. sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Araştırmanın elde edilen sonuçlarına göre, katılımcıların dijital oyun bağımlılık seviyeleri demografik değişkenlere göre ilişkili bulunmazken, cinsiyet; oyun türü ve oyun oynama süresi arasında istatistiksel yönden manidar bir ilişki tespit edilmiştir.

Arslan, Başçılar ve Karataş (2022) tarafından yürütülen, 13-17 yaş arası çocukların katıldığı araştırmada dijital oyun bağımlılığıyla çocuklarda istenmeyen sosyal beceri ve davranışların anlamlı bir şekilde ilişkili olduğu saptanmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

3.1.Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, ergenlerde oyun bağımlılığı ve saldırgan davranışlar arasındaki ilişki incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu araştırma, tarama modellerinden ilişkisel tarama modelinin kullanılacağı betimsel bir çalışmadır. Betimsel çalışma, var olan bir durumu var olduğu şekliyle açıklamaktır. İlişkisel tarama modelinde, iki veya daha çok sayıdaki değişkenin arasındaki ilişkinin derecesini ve / veya varlığını belirlemek amacıyla kullanılır ve korelasyon türü ilişkisel aramalarda değişkenlerin birlikte değişip değişmedikleri, birlikte bir değişim varsa bunların nasıl olduğu saptanmaya çalışılır (Karasar, 2018).

3.2.Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2021-2022 eğitim öğretim yılında İstanbul ili Eyüpsultan ilçesindeki okullarda öğrenim gören 8., 9., 10., 11., 12. sınıflarda ergenlik dönemindeki ortaokul ve lise öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışma grubu tesadüfi örnekleme yöntemiyle belirlenen, 546 erkek ve kadın cinsiyete sahip öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcılar araştırmaya gönüllü olarak dahil edilmiştir ve çalışma için resmi makamlardan gerekli izinler alınmıştır.

3.3.Veri Toplama Araçları

Çalışmada veri toplama aracı olarak, Sosyo-Demografik Bilgi Formu, Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği kullanılmıştır. Ölçeklere ilişkin bilgiler aşağıda verilmiştir;

Sosyo-Demografik Bilgi Formu: Araştırmacı tarafından hazırlanan bilgi formunda; ergenlerin “*Cinsiyet, Sınıf Düzeyi, Ailenin Gelir Düzeyi, Anne eğitim durumu, Baba eğitim durumu, Okul Başarı Durumu, Genel olarak kendinizden hoşnut musunuz?, Kardeş Sayısı, Kardeş Sırası, Anne Baba Evlilik Durumu, Evinizde size ait odanız var mı?, Evde bilgisayar var mı?, Evde size ait bilgisayar var mı?, Evde internet bağlantınız var mı?, Akıllı telefonunuz var mı?, Oyun konsolunuz var mı?, Odanızda*

televizyon var mı?, Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. cihazlardan oyun oynar mısınız?, Oyunlarını en çok nerede oynarsınız?, Oyun oynamak için en çok tercih ettiğiniz cihaz hangisidir?, Aileniz hangi oyunları oynadığınızı biliyor mu?, Aileniz oyun oynarken süre sınırı koyuyor mu?, Evet ise ne kadar süre sınırı koyuyor?, Günde kaç saat oyun oynuyorsunuz?, Haftada kaç saat oyun oynuyorsunuz?, Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, yemek gibi) bir ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir?, Ailenizde benzer şekilde oyunu oynayan kişiler var mı?” şeklinde bilgilere yer verilmiştir.

Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Ilgaz (2015) tarafından geliştirilmiş olup, 21 madde ve 7 alt boyuttan meydana gelmektedir. Ölçek 5’li likert türünde hazırlanmıştır. Ölçeğin geneline ilişkin güvenilirlik katsayısı 0.92, açıklanan toplam varyans %45 olarak belirlenmiştir.

Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği: Demirtaş Madran (2012) tarafından geliştirilmiş olup, 28 madde ve 4 alt boyuttan meydana gelmektedir. Ölçek 5’li likert türünde hazırlanmıştır. Ölçeğin geneline ilişkin güvenilirlik katsayısı 0.97, açıklanan toplam varyans %41.4 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin alt boyutları ve maddeler şu şekildedir;

Fiziksel Saldırganlık: 2,5,8,11,13,16,22,25,29

Düşmanlık: 7,10,15,17,20,24,26

Öfke: 1,9,12,18,19,23,28

Sözel Saldırganlık: 4,6,14,21,27

3.4.Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizinde nicel veri analiz yöntemleri kullanılmıştır. Bu kapsamda öğrencilerin saldırganlık ve oyun bağımlılığı ölçeklerine verdikleri yanıtlardan elde edilen puanlar SPSS24 veri analiz programı ile analiz edilmiştir. Analizlerde öncelikle verilerin dağılımı incelenmiştir. Yapılan betimsel istatistikler sonucunda oyun bağımlılığı ve saldırganlık ölçeklerinin alt boyutları ve toplam puanlarının çarpıklık ve basıklık katsayıları incelenmiş, puanların -1.5 ile +1.5 aralığında olduğu belirlenmiştir. Bu bakımdan verilerin normal dağıldığı kabul edilerek analizlerde parametrik istatistiksel teknikler, ergenlerdeki oyun bağımlılığı ve saldırganlığın varyasyon bağlantılarını ortaya çıkarmaya yönelik kullanılmıştır. Üç ve daha fazla içerik grubu olan, değişkenlere göre farklılığın oluşup

oluşmadığının ve ilgili puanların karşılaştırılmasında bağımsız örneklem t testi, grup içi veya gruplar arası varyasyon bağlantılarının olup olmadığını kontrol etmek için ANOVA testi ve iki ya da daha fazla değişkenin aralarındaki ilişkiyi ölçmek için regresyon analizleri gerçekleştirilmiştir. Analizlerde %95 güven aralığı ($p \leq .05$) ile puanlar arası karşılaştırmalar test edilmiştir. Araştırma verilerinin dağılımına ilişkin betimsel istatistik tablosu aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.1. Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Ölçeği Betimsel İstatistik Tablosu

	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	Çarpıklık	Basıklık
Belirginlik	546	6,3956	3,18153	,886	,161
Dayanıklılık	546	6,7857	3,33289	,781	-,091
Durum Değiştirme	546	7,4524	3,57906	,677	-,450
Geri Çekilme	546	5,4176	2,96549	1,144	1,493
Nüksetme	546	5,1392	2,97618	1,210	1,353
Çatışma	546	5,2802	2,78862	1,289	1,115
Sorunlar	546	5,7106	2,86909	,960	,309
Oyun Bağımlılığı Toplam	546	42,1813	17,30509	,990	,742
Fiziksel Saldırganlık	546	23,6685	6,17259	,408	-,076
Öfke	546	18,6081	3,63826	-,164	-,298
Düşmanlık	546	25,9487	5,27180	-,270	-,041
Sözel Saldırganlık	546	15,0421	3,22719	,290	,250
Saldırganlık Toplam	546	83,2674	14,16346	,091	,527

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın değişkenlerinin değerlendirilmesiyle ortaya çıkan istatistiksel sonuçlara ve bu sonuçlar neticesinde yapılmış çözümleme ve bulgulara yer verilmiştir. Elde edilen bulgular değişkenlerin sırasına göre sunulmuştur.

Tablo 4.1. Öğrencilerin Demografik Özelliklere Göre Dağılımları

Değişkenler		N	%
Cinsiyet	Kadın	320	58,6
	Erkek	226	41,4
Sınıf Düzeyi	8. sınıf	170	31,1
	9. sınıf	90	16,5
	10. sınıf	111	20,3
	11. sınıf	93	17,0
	12. sınıf	82	15,0
Ailenin Gelir Düzeyi	2.500 TL ve altı	88	16,1
	2.500-5.000 TL	230	42,1
	5.000 TL üzeri	97	17,8
	Bilmiyorum	131	24,0
Anne eğitim durumu	İlkokul	219	40,1
	Ortaokul	131	24,0
	Lise	133	24,4
	Üniversite	49	9,0
Baba eğitim durumu	İlkokul	130	23,8
	Ortaokul	149	27,3
	Lise	189	34,6
	Üniversite	60	11,0

Okul Başarı Durumu	Başarısız	23	4,2
	Orta Düzey Başarılı	315	57,7
	Başarılı	173	31,7
	Çok Başarılı	35	6,4
Genel olarak kendinizden hoşnut musunuz?	Evet	244	44,7
	Kısmen	228	41,8
	Hayır	74	13,6
Kardeş Sayısı	Bir	54	9,9
	İki	236	43,2
	Üç	168	30,8
	Dört ve üzeri	88	16,1
Kardeş Sırası	Bir	271	49,6
	İki	181	33,2
	Üç	68	12,5
	Dört ve üzeri	26	4,8
Anne Baba Evlilik Durumu	Evli	514	94,1
	Boşanmış	26	4,8
	Evli ve ayrı	6	1,1
	Toplam	546	100,0

Tablo 4.1’de, araştırmaya katılan öğrencilerin demografik özelliklerine göre dağılımları incelendiğinde %58,6’sının kadın olduğu; sınıf düzeyi bakımından %31,1’inin 8. sınıf, %16,5’inin 9. sınıf, %20,3’ünün 10. sınıf, %17’sinin 11. sınıf, %15’inin 12. sınıfta öğrenim gördüğü; aile gelir düzeyi bakımından öğrencilerin %16,1’inin 2.500 TL ve altı, %42,1’inin 2.500-5.000 TL, %17,8’inin 5.000 TL üzeri gelire sahip olduğu; anne eğitim durumu bakımından %40’ının ilkokul, %9’unun ise üniversite mezunu olduğu; baba eğitim durumu bakımından %23,8’inin ilkokul, %11’inin üniversite mezunu olduğu; Okul başarı durumu bakımından %57,7’sinin orta düzey başarılı, %6,4’ünün ise çok başarılı olduğu; öğrencilerin %44,7’sinin genel

olarak kendinden hoşnut olduğu; öğrencilerin %43,2'sinin iki, %30,8'inin üç kardeş olduğu; kardeş sırası bakımından öğrencilerin %49,6'sının birinci kardeş olduğu; öğrencilerin %94,1'inin anne babasının evli olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.2. Öğrencilerin Oyuna İlişkin Tanımlayıcı Özellikleri

Tanımlayıcı Özellikler	n	%	
Evinizde size ait odanız var mı?	Evet	395	72,3
	Hayır	151	27,7
Evde bilgisayar var mı?	Evet	434	79,5
	Hayır	112	20,5
Evde size ait bilgisayar var mı?	Evet	265	48,5
	Hayır	281	51,5
Evde internet bağlantınız var mı?	Evet	497	91,0
	Hayır	49	9,0
Akıllı telefonunuz var mı?	Evet	494	90,5
	Hayır	52	9,5
Oyun konsolunuz var mı?	Evet	106	19,4
	Hayır	440	80,6
Odanızda televizyon var mı?	Evet	125	22,9
	Hayır	421	77,1
Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. cihazlardan oyun oynar mısınız?	Evet	437	80,0
	Hayır	109	20,0
Oyunlarınızı en çok nerede oynarsınız?	Evde	473	86,6
	İnternet Kafe	19	3,5
	Diğer	54	9,9
Oyun oynamak için en çok tercih ettiğiniz cihaz hangisidir?	Telefon	337	61,7
	Tablet	33	6,1

	Bilgisayar	148	27,1
	Oyun konsolu	28	5,1
Aileniz hangi oyunları oynadığınızı biliyor mu?	Evet	347	63,6
	Fikrim yok	132	24,2
	Hayır	67	12,3
Aileniz oyun oynarken süre sınırı koyuyor mu?	Evet	157	28,8
	Hayır	389	71,2
Evet ise ne kadar süre sınırı koyuyor?	1 saatten az	341	62,5
	2 saat ve üzeri	205	37,5
Günde kaç saat oyun oynuyorsunuz?	0-1 saat	249	45,6
	1-2 saat	141	25,8
	2-4 saat	87	15,9
	4-6 saat	42	7,7
	6-10 saat	16	2,9
	10 saat üzeri	11	2,0
Haftada kaç saat oyun oynuyorsunuz?	1-5 saat	150	27,5
	11-15 saat	65	11,9
	16-20 saat	41	7,5
	21 saatten fazla	56	10,3
	6-10 saat	121	22,2
	Oynamıyorum	113	20,7
Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, yemek gibi) bir ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir?	1 saatten az	395	72,3
	2 saat ve üzeri	151	27,7
Ailenizde benzer şekilde oyunu oynayan kişiler var mı?	Evet	326	59,7
	Hayır	220	40,3
	Toplam	546	100,0

Tablo 4.2’de, öğrencilerin oyuna ilişkin tanımlayıcı özellikleri incelendiğinde %72,3’ünün evinde kendine ait odasının olduğu, %79,5’inin evinde bilgisayar olduğu, %48,5’inin evinde kendine ait bilgisayar bulunduğu, %91’inin evinde internet bağlantısı bulunduğu, %90,5’inin akıllı telefonunun olduğu, %80,6’sının oyun konsolunun bulunmadığı, %22,9’unun odasında televizyon olduğu, %80’inin bilgisayar/tablet ve telefon gibi cihazlardan oyun oynadığı belirlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin %86,6’sının oyunları genellikle evde oynadığı, %61,7’sinin oyun oynamak için en çok tercih ettiği cihazın telefon olduğu ve %27,1’inin ise bilgisayar ile oyun oynadığı, öğrencilerin %63,6’sının ailesinin hangi oyunları oynadığını bildiği, öğrencilerin %71,2’sinin ailesinin oyun oynarken süre sınırı koyduğu, öğrencilerin %62,5’inin süre sınırı olarak 1 saatten az şeklinde Ailesi tarafından sınırlandırıldığı, öğrencilerin %45,6’sının 0-1 saat ve %2’sinin 10 saat ve üzeri süreyle günlük oyun oynadığı, öğrencilerin %27,5’inin haftada 1-5 saat süreyle oyun oynadığı, %20,7’sinin ise oyun oynamadığını ifade ettiği, öğrencilerin %72,3’ünün temel ihtiyaçlarını giderebilecek iyi vakitler dışında ara vermeden oyun oynadığı sürenin 1 saatten az olduğu, öğrencilerin %59,7’sinin ailesinde benzer şekilde oyun oynayan kişilerin bulunduğu belirtilmiştir.

Tablo 4.3. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Cinsiyet	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	P																																																								
Belirginlik	Kadın	320	5,2969	2,81999	-10,525	544	,000																																																								
	Erkek	226	7,9513	3,01586				Dayanıklılık	Kadın	320	5,8188	2,95286	-8,589	544	,000	Erkek	226	8,1549	3,36622	Durum Değiştirme	Kadın	320	6,6094	3,18803	-6,817	544	,000	Erkek	226	8,6460	3,76515	Geri Çekilme	Kadın	320	4,6844	2,55174	-7,187	544	,000	Erkek	226	6,4558	3,19726	Nüksetme	Kadın	320	4,4656	2,51990	-6,529	544	,000	Erkek	226	6,0929	3,30054	Çatışma	Kadın	320	4,6313	2,46892	-6,728	544	,000
Dayanıklılık	Kadın	320	5,8188	2,95286	-8,589	544	,000																																																								
	Erkek	226	8,1549	3,36622				Durum Değiştirme	Kadın	320	6,6094	3,18803	-6,817	544	,000	Erkek	226	8,6460	3,76515	Geri Çekilme	Kadın	320	4,6844	2,55174	-7,187	544	,000	Erkek	226	6,4558	3,19726	Nüksetme	Kadın	320	4,4656	2,51990	-6,529	544	,000	Erkek	226	6,0929	3,30054	Çatışma	Kadın	320	4,6313	2,46892	-6,728	544	,000	Erkek	226	6,1991	2,95751								
Durum Değiştirme	Kadın	320	6,6094	3,18803	-6,817	544	,000																																																								
	Erkek	226	8,6460	3,76515				Geri Çekilme	Kadın	320	4,6844	2,55174	-7,187	544	,000	Erkek	226	6,4558	3,19726	Nüksetme	Kadın	320	4,4656	2,51990	-6,529	544	,000	Erkek	226	6,0929	3,30054	Çatışma	Kadın	320	4,6313	2,46892	-6,728	544	,000	Erkek	226	6,1991	2,95751																				
Geri Çekilme	Kadın	320	4,6844	2,55174	-7,187	544	,000																																																								
	Erkek	226	6,4558	3,19726				Nüksetme	Kadın	320	4,4656	2,51990	-6,529	544	,000	Erkek	226	6,0929	3,30054	Çatışma	Kadın	320	4,6313	2,46892	-6,728	544	,000	Erkek	226	6,1991	2,95751																																
Nüksetme	Kadın	320	4,4656	2,51990	-6,529	544	,000																																																								
	Erkek	226	6,0929	3,30054				Çatışma	Kadın	320	4,6313	2,46892	-6,728	544	,000	Erkek	226	6,1991	2,95751																																												
Çatışma	Kadın	320	4,6313	2,46892	-6,728	544	,000																																																								
	Erkek	226	6,1991	2,95751																																																											

Sorunlar	Kadın	320	5,2594	2,69998	-4,448	544	,000
	Erkek	226	6,3496	2,98395			
Oyun Bağımlılığı Toplam	Kadın	320	36,7656	15,42028	-9,369	544	,000
	Erkek	226	49,8496	16,95496			

Tablo 4.3'te öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanları cinsiyet değişkenine göre bağımsız örneklem t testi ile karşılaştırılmıştır. Yapılan analiz sonucunda oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları ve toplam puanlar da anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir. Meydana gelen anlamlı farklılığa ilişkin aritmetik ortalama puanları incelendiğinde Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından erkeklerin kadınlara göre oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir ($p \leq 0,05$).

Tablo 4.4. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Cinsiyet	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	P
Fiziksel Saldırganlık	Kadın	320	23,2688	6,05950	-1,804	544	,072
	Erkek	226	24,2345	6,29941			
Öfke	Kadın	320	19,0813	3,48300	3,657	544	,000
	Erkek	226	17,9381	3,75419			
Düşmanlık	Kadın	320	26,7500	4,97076	4,293	544	,000
	Erkek	226	24,8142	5,48460			
Sözel Saldırganlık	Kadın	320	14,9688	3,27127	-,632	544	,000
	Erkek	226	15,1460	3,16802			
Saldırganlık Toplam	Kadın	320	84,0688	13,90772	1,575	544	,000
	Erkek	226	82,1327	14,47297			

Tablo 4.4'te öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanları cinsiyet değişkenine göre bağımsız örneklem t testi ile karşılaştırılmıştır. Öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanları incelendiğinde fiziksel saldırganlık boyutunda anlamlı farklılık bulunmadığı ($p > 0,05$), buna karşılık öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık ve saldırganlık ölçeği toplam puanlarında anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p \leq 0,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde kadınların erkeklere göre öfke,

düşmanlık ve saldırganlık toplam puanlarının daha yüksek olduğu, sözel saldırganlık bakımından erkeklerin kadınlara göre daha yüksek puana sahip oldukları belirlenmiştir ($p \leq 0,05$). Genel olarak değerlendirildiğinde kadınların saldırganlık düzeylerinin erkeklere göre daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 4.5. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Sınıf Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Sınıf	N	X	SS	Sd	F	p
Belirginlik	8. sınıf	170	7,0176	3,35736	4	3,159	,014
	9. sınıf	90	6,3889	3,20005			
	10. sınıf	111	6,3514	2,95003			
	11. sınıf	93	5,9355	2,94074			
	12. sınıf	82	5,6951	3,18441			
	Toplam	546	6,3956	3,18153			
Dayanıklılık	8. sınıf	170	7,6824	3,72648	4	5,202	,000
	9. sınıf	90	6,7222	3,29463			
	10. sınıf	111	6,3874	3,03366			
	11. sınıf	93	6,4194	2,79488			
	12. sınıf	82	5,9512	3,11469			
	Toplam	546	6,7857	3,33289			
Durum Değişirme	8. sınıf	170	8,1471	3,89000	4	3,164	,014
	9. sınıf	90	7,1667	3,10219			
	10. sınıf	111	7,0000	3,60303			
	11. sınıf	93	7,6452	3,44095			
	12. sınıf	82	6,7195	3,31578			
	Toplam	546	7,4524	3,57906			
Geri Çekilme	8. sınıf	170	6,4118	3,45313	4	8,292	,000
	9. sınıf	90	5,3556	2,69127			
	10. sınıf	111	5,1081	2,64352			
	11. sınıf	93	4,7957	2,45640			
	12. sınıf	82	4,5488	2,56353			
	Toplam	546	5,4176	2,96549			
Nüksetme	8. sınıf	170	6,2353	3,46802	4	11,696	,000
	9. sınıf	90	5,2667	2,89051			
	10. sınıf	111	4,8649	2,77484			

		11. sınıf	93	4,4086	2,12253			
		12. sınıf	82	3,9268	2,23762			
		Toplam	546	5,1392	2,97618			
		8. sınıf	170	5,8118	3,14725			
		9. sınıf	90	5,7111	2,69517			
		10. sınıf	111	5,0901	2,49199			
Çatışma		11. sınıf	93	4,7742	2,22695	4	4,549	,000
		12. sınıf	82	4,5366	2,81177			
		Toplam	546	5,2802	2,78862			
		8. sınıf	170	6,1588	2,98389			
		9. sınıf	90	5,8778	2,89450			
		10. sınıf	111	5,4324	2,81109			
Sorunlar		11. sınıf	93	5,5699	2,80294	4	2,279	,060
		12. sınıf	82	5,1341	2,65163			
		Toplam	546	5,7106	2,86909			
		8. sınıf	170	47,4647	19,23451			
		9. sınıf	90	42,4889	15,92062			
Oyun	Bağımlılığı	10. sınıf	111	40,2342	16,12505			
Toplam		11. sınıf	93	39,5484	14,63507	4	7,389	,000
		12. sınıf	82	36,5122	16,24066			
		Toplam	546	42,1813	17,30509			

Tablo 4.5'te öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanları sınıf değişkenine göre ANOVA testi ile analiz edilmiştir. Yapılan analiz sonucunda oyun bağımlılığı ölçeğinin Sorunlar alt boyutunda anlamlı farklılık meydana gelmediği ($p>,05$), buna karşılık ölçeğin belirginlik, dayanıklılık, durum değiştirme, geri çekilme, nüksetme, çatışma ve oyun bağımlılığı toplam puanlarında anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir. Meydana gelen farklılığa ilişkin posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar yapılmıştır. Buna göre 8. sınıf öğrencilerinin belirginlik, dayanıklılık, geri çekilme, nüksetme, çatışma ve oyun bağımlılığı puanlarının diğer sınıflara göre daha yüksek düzeyde gerçekleştiği belirlenmiştir. Bununla birlikte ölçeğin toplam puanları bakımından değerlendirildiğinde öğrencilerin sınıf düzeyi artmasına bağlı olarak oyun bağımlılığı puanlarında azalma meydana geldiği, oyun bağımlılığının en düşük grubun 12. sınıf öğrencileri olduğu belirlenmiştir ($p\leq,05$).

Tablo 4.6. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Sınıf Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Sınıf	N	X	SS	Sd	F	p
Fiziksel Saldırganlık	8. sınıf	170	24,8412	6,51658	4	5,362	,000
	9. sınıf	90	21,8889	5,68547			
	10. sınıf	111	24,4595	6,17441			
	11. sınıf	93	22,1935	5,36141			
	12. sınıf	82	23,7927	6,16789			
	Toplam	546	23,6685	6,17259			
Öfke	8. sınıf	170	18,6059	3,71196	4	2,484	,043
	9. sınıf	90	18,2222	3,73197			
	10. sınıf	111	18,5315	3,77268			
	11. sınıf	93	18,1290	3,39189			
	12. sınıf	82	19,6829	3,31803			
	Toplam	546	18,6081	3,63826			
Düşmanlık	8. sınıf	170	25,9118	6,01462	4	1,649	,161
	9. sınıf	90	26,3444	5,31303			
	10. sınıf	111	25,5676	5,06435			
	11. sınıf	93	25,1505	4,49625			
	12. sınıf	82	27,0122	4,52290			
	Toplam	546	25,9487	5,27180			
Sözel Saldırganlık	8. sınıf	170	14,8412	3,32883	4	1,873	,114
	9. sınıf	90	14,5111	3,31915			
	10. sınıf	111	15,3243	3,11057			
	11. sınıf	93	15,0000	3,08925			
	12. sınıf	82	15,7073	3,14854			
	Toplam	546	15,0421	3,22719			
Saldırganlık Toplam	8. sınıf	170	84,2000	15,95207	4	2,643	,033
	9. sınıf	90	80,9667	13,76647			
	10. sınıf	111	83,8829	13,94061			
	11. sınıf	93	80,4731	11,51520			
	12. sınıf	82	86,1951	13,04545			
	Toplam	546	83,2674	14,16346			

Tablo 4.6’da öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanları sınıf değişkenine göre ANOVA testi ile analiz edilmiştir. Saldırganlık ölçeği puanları incelendiğinde düşmanlık veya sözel saldırganlık puanları bakımından sınıflar arasında anlamlı farklılık bulunmadığı ($p>,05$), buna karşılık fiziksel saldırganlık, öfke ve saldırganlık toplam puanları bakımından anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Meydana gelen farklılığa ilişkin posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar yapılmıştır. Buna göre 8. ve 10. sınıf öğrencilerinin fiziksel saldırganlık düzeylerinin diğer öğrencilere göre daha yüksek olduğu, 12. sınıf öğrencilerinin öfke düzeylerinin diğer sınıf düzeylerine göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca ölçeğin toplam puanları bakımından 12. sınıf düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin saldırganlık puanları Diğer sınıf düzeylerine göre daha yüksektir. 9 ve 11 sınıflarda öğrenim gören öğrencilerin saldırganlık puanlarının diğer sınıf düzeylerine göre daha düşük olduğu görülmüştür.

Tablo 4.7. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Aile Gelir Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Aile Gelir Düzeyi	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Belirginlik	2.500 TL ve Altı	88	6,0568	3,05263	3	,449	,718
	2.500-5.000 TL	230	6,4957	3,19490			
	5.000 TL üzeri	97	6,5052	3,50928			
	Bilmiyorum	131	6,3664	3,00309			
	Toplam	546	6,3956	3,18153			
Dayanıklılık	2.500 TL ve Altı	88	6,5227	3,64196	3	,478	,698
	2.500-5.000 TL	230	6,9565	3,18674			
	5.000 TL üzeri	97	6,8247	3,42178			
	Bilmiyorum	131	6,6336	3,32174			
	Toplam	546	6,7857	3,33289			
Durum Değiştirme	2.500 TL ve Altı	88	6,8864	3,34744	3	1,031	,378
	2.500-5.000 TL	230	7,6174	3,58936			
	5.000 TL üzeri	97	7,3402	3,93406			
	Bilmiyorum	131	7,6260	3,43138			
	Toplam	546	7,4524	3,57906			
Geri Çekilme	2.500 TL ve Altı	88	5,6136	3,23214	3	,181	,910
	2.500-5.000 TL	230	5,3609	2,95161			

	5.000 TL üzeri	97	5,3402	3,16520			
	Bilmiyorum	131	5,4427	2,66360			
	Toplam	546	5,4176	2,96549			
Nüksetme	2.500 TL ve Altı	88	5,3295	3,28606			
	2.500-5.000 TL	230	5,0043	2,82920			
	5.000 TL üzeri	97	4,9278	3,10996	3	,787	,502
	Bilmiyorum	131	5,4046	2,91621			
	Toplam	546	5,1392	2,97618			
Çatışma	2.500 TL ve Altı	88	5,1250	2,85195			
	2.500-5.000 TL	230	5,3000	2,77410			
	5.000 TL üzeri	97	5,2680	2,85232	3	,129	,943
	Bilmiyorum	131	5,3588	2,75142			
	Toplam	546	5,2802	2,78862			
Sorunlar	2.500 TL ve Altı	88	5,6477	2,86493			
	2.500-5.000 TL	230	5,6261	2,72129			
	5.000 TL üzeri	97	5,6082	2,99150	3	,497	,684
	Bilmiyorum	131	5,9771	3,04445			
	Toplam	546	5,7106	2,86909			
Oyun Bağımlılığı Toplam	2.500 TL ve Altı	88	41,1818	18,32939			
	2.500-5.000 TL	230	42,3609	16,71558			
	5.000 TL üzeri	97	41,8144	19,08169	3	,177	,912
	Bilmiyorum	131	42,8092	16,38015			
	Toplam	546	42,1813	17,30509			

Tablo 4.7’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanları aile gelir düzeyi değişkenine göre ANOVA testi ile karşılaştırılmıştır. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.8. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Aile Gelir Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Aile Gelir Düzeyi	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Fiziksel	2.500 TL ve Altı	88	22,9659	6,50101	3	,869	,457

Saldırıcılık	2.500-5.000 TL	230	23,4826	5,60935			
	5.000 TL üzeri	97	24,1237	6,74885			
	Bilmiyorum	131	24,1298	6,45147			
	Toplam	546	23,6685	6,17259			
Öfke	2.500 TL ve Altı	88	19,3523	3,77542			
	2.500-5.000 TL	230	18,3261	3,57609			
	5.000 TL üzeri	97	18,9691	3,70094	3	2,266	,080
	Bilmiyorum	131	18,3359	3,55314			
Düşmanlık	2.500 TL ve Altı	88	27,0114	5,33368			
	2.500-5.000 TL	230	25,7870	5,12403			
	5.000 TL üzeri	97	26,1031	4,96967	3	1,764	,153
	Bilmiyorum	131	25,4046	5,64430			
Sözel Saldırıcılık	2.500 TL ve Altı	88	14,3295	3,15399			
	2.500-5.000 TL	230	15,4087	3,12028			
	5.000 TL üzeri	97	15,4639	3,36360	3	3,991	,008
	Bilmiyorum	131	14,5649	3,24890			
Saldırıcılık Toplam	2.500 TL ve Altı	88	83,6591	15,48369			
	2.500-5.000 TL	230	83,0043	12,81494			
	5.000 TL üzeri	97	84,6598	14,11994	3	,511	,675
	Bilmiyorum	131	82,4351	15,54552			
Toplam	546	83,2674	14,16346				

Tablo 4.8’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanları aile gelir düzeyi değişkenine göre ANOVA testi ile karşılaştırılmıştır. Saldırıcılık ölçeğinin fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve saldırganlık ölçeği toplam puanları bakımından anlamlı farklılık meydana gelmediği ($p>,05$), buna karşılık sözel saldırganlık puanlarında anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Farklı dağ ilişkin posthoc (LSD) test sonuçları incelendiğinde aile gelir düzeyi 2.500 TL ve Altı ile bilmiyorum yanıtı veren öğrencilerin sözel saldırganlık düzeylerinin 2.500-5.000 TL ile 5.000 TL üzeri olan öğrencilere göre daha düşük düzeyde olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.9. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Anne Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Anne Eğitim Düzeyi	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	Sd	F	p
Belirginlik	İlkokul	219	6,0228	2,96686	3	1,865	,135
	Ortaokul	131	6,8321	3,43545			
	Lise	133	6,4511	3,37654			
	Üniversite	49	6,5102	2,68578			
	Toplam	532	6,3741	3,17730			
Dayanıklılık	İlkokul	219	6,6758	3,24531	3	,464	,707
	Ortaokul	131	7,0458	3,69795			
	Lise	133	6,6391	3,29218			
	Üniversite	49	6,5918	2,82045			
	Toplam	532	6,7500	3,33383			
Durum Değişirme	İlkokul	219	7,2374	3,56953	3	,494	,686
	Ortaokul	131	7,6947	3,67715			
	Lise	133	7,4361	3,34019			
	Üniversite	49	7,6122	3,89880			
	Toplam	532	7,4342	3,56714			
Geri Çekilme	İlkokul	219	5,1826	2,75839	3	2,297	,077
	Ortaokul	131	5,9389	3,16412			
	Lise	133	5,1579	2,89943			
	Üniversite	49	5,6531	3,14610			
	Toplam	532	5,4060	2,94466			
Nüksetme	İlkokul	219	5,2877	2,96839	3	,602	,614
	Ortaokul	131	5,1374	3,00963			
	Lise	133	4,9023	2,97430			
	Üniversite	49	4,8571	2,80624			
	Toplam	532	5,1147	2,96242			
Çatışma	İlkokul	219	5,1279	2,64612	3	,731	,534

	Ortaokul	131	5,3511	2,95849			
	Lise	133	5,1429	2,80190			
	Üniversite	49	5,7143	2,52488			
	Toplam	532	5,2406	2,75257			
Sorunlar	İlkokul	219	5,6530	2,83460			
	Ortaokul	131	5,7328	2,89250			
	Lise	133	5,6241	2,83806	3	,291	,832
	Üniversite	49	6,0408	2,82813			
	Toplam	532	5,7011	2,84353			
Oyun Bağımlılığı Toplam	İlkokul	219	41,1872	16,78785			
	Ortaokul	131	43,7328	18,10560			
	Lise	133	41,3534	16,96976	3	,726	,537
	Üniversite	49	42,9796	16,62514			
	Toplam	532	42,0207	17,13878			

Tablo 4.9’da öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının anne eğitim düzeyi değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından anne eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.10. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Anne Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Anne Eğitim Düzeyi	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	Sd	F	p
Fiziksel Saldırganlık	İlkokul	219	23,4384	6,20961	3	3,586	,014
	Ortaokul	131	24,8855	5,99441			

	Lise	133	23,1654	5,91375			
	Üniversite	49	21,8571	6,02080			
	Toplam	532	23,5808	6,11095			
	İlkokul	219	18,6758	3,45348			
	Ortaokul	131	18,5038	3,55479			
Öfke	Lise	133	18,7519	3,85024	3	,983	,401
	Üniversite	49	17,7755	3,73756			
	Toplam	532	18,5695	3,60697			
	İlkokul	219	26,0091	5,20761			
	Ortaokul	131	25,9771	4,87295			
Düşmanlık	Lise	133	25,7519	5,67478	3	,073	,974
	Üniversite	49	25,8571	5,50000			
	Toplam	532	25,9229	5,26293			
	İlkokul	219	14,6621	3,22902			
	Ortaokul	131	15,3435	3,26466			
Sözel Saldırıcılık	Lise	133	15,3684	3,06118	3	2,156	,092
	Üniversite	49	14,6122	3,16765			
	Toplam	532	15,0019	3,20164			
	İlkokul	219	82,7854	14,03418			
	Ortaokul	131	84,7099	13,64015			
Saldırıcılık Toplam	Lise	133	83,0376	14,12681	3	1,360	,254
	Üniversite	49	80,1020	14,67033			
	Toplam	532	83,0752	14,03513			

Tablo 4.10'da öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının anne eğitim düzeyi değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında anne eğitim düzeyine göre farklılık meydana gelmediği ($p>,05$), buna karşılık ölçeğin fiziksel saldırganlık alt boyutunda anlamlı farklılık meydana geldiği görülmüştür ($p\leq,05$). Farklı dağ ilişkin posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar yapıldığında anne eğitim düzeyi üniversite olan öğrencilerin fiziksel saldırganlık düzeylerinin daha düşük olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.11. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Baba Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Baba Düzeyi	Eğitim N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	Sd	F	p
Belirginlik	İlkokul	130	6,2154	3,17203	3	,706	,549
	Ortaokul	149	6,6510	3,17491			
	Lise	189	6,2593	3,24061			
	Üniversite	60	6,1000	2,80254			
	Toplam	528	6,3409	3,15586			
Dayanıklılık	İlkokul	130	6,8769	3,30378	3	1,009	,388
	Ortaokul	149	7,0336	3,49211			
	Lise	189	6,4444	3,24584			
	Üniversite	60	6,5833	3,08244			
	Toplam	528	6,7330	3,31386			
Durum Değişirme	İlkokul	130	7,2692	3,47034	3	1,139	,333
	Ortaokul	149	7,8054	3,83913			
	Lise	189	7,2116	3,52313			
	Üniversite	60	6,9833	3,09451			
	Toplam	528	7,3674	3,55940			
Geri Çekilme	İlkokul	130	5,3077	2,89572	3	1,792	,148
	Ortaokul	149	5,7852	3,23529			
	Lise	189	5,1481	2,83392			
	Üniversite	60	4,9500	2,32470			
	Toplam	528	5,3077	2,89572			

	Toplam	528	5,3447	2,92385			
	İlkokul	130	5,1769	3,04861			
	Ortaokul	149	5,4765	2,99004			
Nüksetme	Lise	189	4,7937	2,79147	3	1,805	,145
	Üniversite	60	4,7667	2,81260			
	Toplam	528	5,0777	2,92208			
	İlkokul	130	5,1923	2,68529			
	Ortaokul	149	5,6242	3,03466			
Çatışma	Lise	189	4,9101	2,59856	3	1,942	,122
	Üniversite	60	5,3000	2,26469			
	Toplam	528	5,2254	2,72322			
	İlkokul	130	5,5154	2,83728			
	Ortaokul	149	6,0201	3,00556			
Sorunlar	Lise	189	5,4550	2,59999	3	1,403	,241
	Üniversite	60	5,4333	2,59965			
	Toplam	528	5,6269	2,78158			
	İlkokul	130	41,5538	17,10119			
	Ortaokul	149	44,3960	18,01607			
Oyun Bağımlılığı Toplam	Lise	189	40,2222	16,59029	3	1,919	,125
	Üniversite	60	40,1167	14,59056			
	Toplam	528	41,7159	16,96729			

Tablo 4.11’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının baba eğitim düzeyi değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları

bakımından baba eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.12. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Baba Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Baba Eğitim Düzeyi	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	Sd	F	p
Fiziksel Saldırganlık	İlkokul	130	23,4462	6,35154	3	,998	,394
	Ortaokul	149	24,2483	5,78080			
	Lise	189	23,3280	6,18494			
	Üniversite	60	22,8500	6,35883			
	Toplam	528	23,5625	6,13571			
Öfke	İlkokul	130	18,4692	3,84625	3	,745	,526
	Ortaokul	149	18,8725	3,35569			
	Lise	189	18,3175	3,68215			
	Üniversite	60	18,7667	3,56236			
	Toplam	528	18,5625	3,61893			
Düşmanlık	İlkokul	130	25,5846	5,47409	3	1,661	,174
	Ortaokul	149	26,6107	4,89306			
	Lise	189	25,4709	5,39557			
	Üniversite	60	26,4000	5,19517			
	Toplam	528	25,9261	5,26564			
Sözel Saldırganlık	İlkokul	130	14,7385	3,43614	3	,738	,530
	Ortaokul	149	15,2819	3,35326			
	Lise	189	14,9153	2,96670			
	Üniversite	60	15,1000	2,98414			
	Toplam	528	14,9962	3,19808			
Saldırganlık Toplam	İlkokul	130	82,2385	15,55476	3	1,461	,224
	Ortaokul	149	85,0134	12,76026			

Lise	189	82,0317	13,83947
Üniversite	60	83,1167	13,66561
Toplam	528	83,0473	13,99321

Tablo 4.12’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının baba eğitim düzeyi değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında baba eğitim düzeyine göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.13. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Başarı Durumu Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Başarı Durumu	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Belirginlik	Başarısız	23	6,8261	4,16317	3	,620	,602
	Orta Düzey Başarılı	315	6,5079	3,22546			
	Başarılı	173	6,1503	2,89355			
	Çok Başarılı	35	6,3143	3,47065			
	Toplam	546	6,3956	3,18153			
	Başarısız	23	7,0870	4,44065			
Dayanıklılık	Orta Düzey Başarılı	315	6,8190	3,25981	3	,148	,931
	Başarılı	173	6,7341	3,26697			
	Çok Başarılı	35	6,5429	3,60835			
	Toplam	546	6,7857	3,33289			
	Başarısız	23	8,0870	4,56183			
	Orta Düzey Başarılı	315	7,4032	3,46033			
Durum Değiştirme	Başarılı	173	7,5780	3,51260	3	,653	,581

	Çok Başarılı	35	6,8571	4,25747			
	Toplam	546	7,4524	3,57906			
	Başarısız	23	6,4348	4,25148			
	Orta Düzey Başarılı	315	5,3397	2,77882			
Geri Çekilme	Başarılı	173	5,3815	3,00660	3	1,042	,373
	Çok Başarılı	35	5,6286	3,37888			
	Toplam	546	5,4176	2,96549			
	Başarısız	23	5,5652	4,06567			
	Orta Düzey Başarılı	315	5,1206	2,87057			
Nüksetme	Başarılı	173	5,0116	2,71299	3	,619	,603
	Çok Başarılı	35	5,6571	4,17938			
	Toplam	546	5,1392	2,97618			
	Başarısız	23	6,1304	3,76955			
	Orta Düzey Başarılı	315	5,2349	2,67366			
Çatışma	Başarılı	173	5,1561	2,62898	3	1,177	,318
	Çok Başarılı	35	5,7429	3,69692			
	Toplam	546	5,2802	2,78862			
	Başarısız	23	7,1739	4,13029			
	Orta Düzey Başarılı	315	5,6635	2,71486			
Sorunlar	Başarılı	173	5,6474	2,85247	3	2,136	,095
	Çok Başarılı	35	5,4857	3,18426			
	Toplam	546	5,7106	2,86909			
	Başarısız	23	47,3043	26,83186			
	Orta Düzey Başarılı	315	42,0889	16,43570			
Oyun Bağımlılığı Toplam	Başarılı	173	41,6590	16,25646	3	,726	,537
	Çok Başarılı	35	42,2286	21,98942			
	Toplam	546	42,1813	17,30509			

Tablo 4.13'te öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının başarı durumu değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından başarı durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.14. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Başarı Durumu Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Başarı Durumu	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Fiziksel Saldırganlık	Başarısız	23	28,3478	5,08660	3	5,335	,001
	Orta Düzey Başarılı	315	23,7587	5,89063			
	Başarılı	173	23,0347	6,48334			
	Çok Başarılı	35	22,9143	6,58595			
	Toplam	546	23,6685	6,17259			
Öfke	Başarısız	23	20,5217	2,37160	3	3,453	,016
	Orta Düzey Başarılı	315	18,6730	3,39132			
	Başarılı	173	18,4682	4,01818			
	Çok Başarılı	35	17,4571	4,08255			
	Toplam	546	18,6081	3,63826			
Düşmanlık	Başarısız	23	26,5217	3,70343	3	1,372	,250
	Orta Düzey Başarılı	315	26,2889	5,07420			
	Başarılı	173	25,3468	5,53697			
	Çok Başarılı	35	25,4857	6,35412			
	Toplam	546	25,9487	5,27180			
Sözel	Başarısız	23	16,9565	3,56088	3	3,026	,029

Saldırganlık	Orta Düzey Başarılı	315	14,9556	3,07827			
	Başarılı	173	15,0347	3,42850			
	Çok Başarılı	35	14,6000	3,00196			
	Toplam	546	15,0421	3,22719			
	Başarısız	23	92,3478	10,98598			
	Orta Düzey Başarılı	315	83,6762	13,26614			
Saldırganlık Toplam	Başarılı	173	81,8844	15,34822	3	4,326	,005
	Çok Başarılı	35	80,4571	15,66063			
	Toplam	546	83,2674	14,16346			

Tablo 4.14’te öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının başarı durumu değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda; Saldırganlık ölçeği puanlarından düşmanlık puanlarında anlamlı farklılık meydana gelmediği ($p>,05$), buna karşılık fiziksel saldırganlık, öfke ve sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında başarı durumuna göre farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Anlamlı farklılığa ilişkin yapılan posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar sonucunda başarısız olan öğrencilerin fiziksel saldırganlık, öfke ve sözel saldırganlık alt boyutları ile saldırganlık ölçeği toplam puanlarının başarılı olanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.15. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Genel olarak kendinizden hoşnut musunuz?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Kendinden Hoşnut Olma Durumu	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Belirginlik	Evet	244	6,5041	3,26283			
	Kısmen	228	6,2193	2,96457			
	Hayır	74	6,5811	3,55392	2	,617	,540
	Toplam	546	6,3956	3,18153			
Dayanıklılık	Evet	244	6,8320	3,34818	2	,059	,942

	Kısmen	228	6,7281	3,32070			
	Hayır	74	6,8108	3,36247			
	Toplam	546	6,7857	3,33289			
Durum Değiştirme	Evet	244	7,0574	3,34639			
	Kısmen	228	7,5789	3,49800	2	4,079	,017
	Hayır	74	8,3649	4,34654			
	Toplam	546	7,4524	3,57906			
Geri Çekilme	Evet	244	5,3115	2,83012			
	Kısmen	228	5,5044	2,97345	2	,282	,755
	Hayır	74	5,5000	3,38105			
	Toplam	546	5,4176	2,96549			
Nüksetme	Evet	244	5,2992	3,21081			
	Kısmen	228	4,9649	2,73154	2	,743	,476
	Hayır	74	5,1486	2,90339			
	Toplam	546	5,1392	2,97618			
Çatışma	Evet	244	5,0451	2,72808			
	Kısmen	228	5,4430	2,67165	2	1,616	,200
	Hayır	74	5,5541	3,27775			
	Toplam	546	5,2802	2,78862			
Sorunlar	Evet	244	5,3607	2,62801			
	Kısmen	228	6,0482	2,93728	2	3,483	,031
	Hayır	74	5,8243	3,29532			
	Toplam	546	5,7106	2,86909			
Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	244	41,4098	17,04666			
	Kısmen	228	42,4868	16,66315	2	,594	,552
	Hayır	74	43,7838	20,00361			
	Toplam	546	42,1813	17,30509			

Tablo 4.15’te öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının kendinden hoşnut olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından başarı durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$). Buna karşılık Durum Değiştirme ve Sorunlar alt boyutlarında anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Anlamlı farklılığa ilişkin yapılan posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar sonucunda kendinden hoşnut olmayanların durum değiştirme, kendinden kısmen hoşnut olanların ise sorunlar puanlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.16. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Genel olarak kendinizden hoşnut musunuz?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Kendinden Hoşnut Olma Durumu	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Fiziksel Saldırganlık	Evet	244	22,1107	6,12961	2	3,787	,012
	Kısmen	228	23,8377	6,01357			
	Hayır	74	24,9865	6,63633			
	Toplam	546	23,6685	6,17259			
Öfke	Evet	244	17,7500	3,59340	2	14,946	,000
	Kısmen	228	19,0658	3,55325			
	Hayır	74	20,0270	3,37993			
	Toplam	546	18,6081	3,63826			
Düşmanlık	Evet	244	24,4426	5,52592	2	24,396	,000
	Kısmen	228	26,6491	4,67156			
	Hayır	74	28,7568	4,56854			

	Toplam	546	25,9487	5,27180			
Sözel Saldırganlık	Evet	244	14,6148	3,18806			
	Kısmen	228	15,1009	3,13196			
	Hayır	74	16,2703	3,35685	2	7,722	,000
	Toplam	546	15,0421	3,22719			
Saldırganlık Toplam	Evet	244	79,9180	14,18026			
	Kısmen	228	84,6535	13,25581			
	Hayır	74	90,0405	13,85289	2	17,359	,000
	Toplam	546	83,2674	14,16346			

Tablo 4.16’da öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının kendinden hoşnut olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında başarı durumuna göre farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p \leq 0,05$). Anlamlı farklılığa ilişkin yapılan posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar sonucunda kendinden hoşnut olmayan öğrencilerin kısmen hoşnut olanlara ve hoşnut olanlara göre, kendinden kısmen hoşnut olanların ise hoşnut olanlara göre fiziksel saldırganlık, düşmanlık, öfke ve sözel saldırganlık alt boyutları ile saldırganlık ölçeği toplam puanlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.17. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Kardeş Sayısı Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Kardeş Sayısı	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Belirginlik	Bir	54	6,8704	3,07176			
	İki	236	6,6059	3,25665	3	1,486	,217
	Üç	168	6,1250	3,25776			

	Dört ve üzeri	88	6,0568	2,85012			
	Toplam	546	6,3956	3,18153			
	Bir	54	6,9815	3,45587			
	İki	236	7,0169	3,38579			
Dayanıklılık	Üç	168	6,6548	3,33730	3	1,163	,323
	Dört ve üzeri	88	6,2955	3,08560			
	Toplam	546	6,7857	3,33289			
	Bir	54	8,1111	3,75005			
	İki	236	7,4364	3,37705			
Durum Değişirme	Üç	168	7,4286	3,77126	3	,842	,471
	Dört ve üzeri	88	7,1364	3,63312			
	Toplam	546	7,4524	3,57906			
	Bir	54	5,5000	3,39672			
	İki	236	5,5042	3,10730			
Geri Çekilme	Üç	168	5,3452	2,74023	3	,184	,908
	Dört ve üzeri	88	5,2727	2,74062			
	Toplam	546	5,4176	2,96549			
	Bir	54	5,1852	3,03485			
	İki	236	5,2839	3,27075			
Nüksetme	Üç	168	4,7917	2,62611	3	1,157	,326
	Dört ve üzeri	88	5,3864	2,71832			
	Toplam	546	5,1392	2,97618			
	Bir	54	5,5185	2,85988			
	İki	236	5,3347	2,80467			
Çatışma	Üç	168	5,1012	2,90908	3	,400	,753
	Dört ve üzeri	88	5,3295	2,47619			
	Toplam	546	5,2802	2,78862			

Sorunlar	Bir	54	5,7037	2,70311	3	,401	,752
	İki	236	5,7754	2,97443			
	Üç	168	5,5238	2,68496			
	Dört ve üzeri	88	5,8977	3,04389			
	Toplam	546	5,7106	2,86909			
Oyun Bağımlılığı Toplam	Bir	54	43,8704	17,75413	3	,667	,573
	İki	236	42,9576	17,52270			
	Üç	168	40,9702	17,12421			
	Dört ve üzeri	88	41,3750	16,87569			
	Toplam	546	42,1813	17,30509			

Tablo 4.17’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının kardeş sayısı değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından kardeş sayısına göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.18. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Kardeş Sayısı Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Kardeş Sayısı	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Fiziksel Saldırganlık	Bir	54	23,0370	5,21957	3	1,741	,157
	İki	236	23,9280	6,79918			
	Üç	168	22,9940	5,71635			
	Dört ve üzeri	88	24,6477	5,67519			
	Toplam	546	23,6685	6,17259			
Öfke	Bir	54	18,3704	3,72800	3	1,396	,243

	İki	236	18,6525	3,77985			
	Üç	168	18,2917	3,50424			
	Dört ve üzeri	88	19,2386	3,41395			
	Toplam	546	18,6081	3,63826			
	Bir	54	26,7963	5,04463			
	İki	236	25,8093	5,38652			
Düşmanlık	Üç	168	25,7143	5,46315	3	,726	,537
	Dört ve üzeri	88	26,2500	4,71547			
	Toplam	546	25,9487	5,27180			
	Bir	54	15,0556	2,74320			
	İki	236	15,3263	3,30047			
Sözel Saldırganlık	Üç	168	14,5060	3,28487	3	2,354	,071
	Dört ve üzeri	88	15,2955	3,11156			
	Toplam	546	15,0421	3,22719			
	Bir	54	83,2593	12,36579			
	İki	236	83,7161	15,51115			
Saldırganlık Toplam	Üç	168	81,5060	13,71305	3	1,636	,180
	Dört ve üzeri	88	85,4318	11,89011			
	Toplam	546	83,2674	14,16346			

Tablo 4.18’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının kardeş sayısı değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda; Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında kardeş sayısına göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.19. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Kardeş Sırası Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Kardeş Sırası	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Belirginlik	Bir	271	6,1624	3,13573	3	3,079	,027
	İki	181	6,8177	3,13846			
	Üç	68	6,6765	3,63828			
	Dört ve üzeri	26	5,1538	2,09174			
	Toplam	546	6,3956	3,18153			
Dayanıklılık	Bir	271	6,6421	3,29887	3	1,422	,235
	İki	181	7,0608	3,24579			
	Üç	68	7,0000	3,78134			
	Dört ve üzeri	26	5,8077	2,92601			
	Toplam	546	6,7857	3,33289			
Durum Değişirme	Bir	271	7,2546	3,54099	3	1,688	,169
	İki	181	7,8950	3,65681			
	Üç	68	7,3824	3,60360			
	Dört ve üzeri	26	6,6154	3,18844			
	Toplam	546	7,4524	3,57906			
Geri Çekilme	Bir	271	5,3284	2,88147	3	,687	,560
	İki	181	5,6354	3,04771			
	Üç	68	5,3971	3,14400			
	Dört ve üzeri	26	4,8846	2,81889			
	Toplam	546	5,4176	2,96549			
Nüksetme	Bir	271	4,9889	2,90910	3	1,340	,261
	İki	181	5,4972	3,17564			
	Üç	68	4,8971	2,82916			
	Dört ve üzeri	26	4,8462	2,49307			
	Toplam	546	5,1392	2,97618			
Çatışma	Bir	271	5,2804	2,75189	3	1,004	,391

	İki	181	5,3978	2,77625			
	Üç	68	5,3088	3,24271			
	Dört ve üzeri	26	4,3846	1,76809			
	Toplam	546	5,2802	2,78862			
	Bir	271	5,5092	2,64276			
	İki	181	6,0608	3,04442			
Sorunlar	Üç	68	5,9265	3,30227	3	2,348	,072
	Dört ve üzeri	26	4,8077	2,40032			
	Toplam	546	5,7106	2,86909			
	Bir	271	41,1661	16,43568			
	İki	181	44,3646	17,87766			
Oyun Bağımlılığı Toplam	Üç	68	42,5882	19,64478	3	2,233	,083
	Dört ve üzeri	26	36,5000	13,99214			
	Toplam	546	42,1813	17,30509			

Tablo 4.19’da öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının kardeş sırası değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından kardeş sırasına göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.20. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Kardeş Sırası Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Kardeş Sırası	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Fiziksel Saldırganlık	Bir	271	23,3358	6,02170	3	,594	,619
	İki	181	23,9558	6,43499			

	Üç	68	24,2500	6,03071			
	Dört ve üzeri	26	23,6154	6,37543			
	Toplam	546	23,6685	6,17259			
	Bir	271	18,5314	3,55772			
	İki	181	18,8453	3,75771			
Öfke	Üç	68	18,5294	3,66293	3	,580	,629
	Dört ve üzeri	26	17,9615	3,64945			
	Toplam	546	18,6081	3,63826			
	Bir	271	26,2804	5,25381			
	İki	181	26,0939	5,41161			
Düşmanlık	Üç	68	24,7353	4,78373	3	2,141	,094
	Dört ve üzeri	26	24,6538	5,33623			
	Toplam	546	25,9487	5,27180			
	Bir	271	15,0959	3,16316			
	İki	181	15,1160	3,37685			
Sözel Saldırıcılık	Üç	68	14,6618	2,98559	3	,376	,771
	Dört ve üzeri	26	14,9615	3,53814			
	Toplam	546	15,0421	3,22719			
	Bir	271	83,2435	13,87002			
	İki	181	84,0110	15,12760			
Saldırıcılık Toplam	Üç	68	82,1765	12,76883	3	,486	,692
	Dört ve üzeri	26	81,1923	14,11104			
	Toplam	546	83,2674	14,16346			

Tablo 4.20’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının kardeş sırası değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında kardeş sırasına göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.21. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Anne Baba Evlilik Durumu Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Anne Baba Evlilik Durumu	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Belirginlik	Evli	514	6,3794	3,15395	2	,114	,893
	Boşanmış	26	6,6538	3,81515			
	Evli ve ayrı	6	6,6667	3,07679			
	Toplam	546	6,3956	3,18153			
Dayanıklılık	Evli	514	6,7899	3,32552	2	,807	,447
	Boşanmış	26	7,0769	3,46321			
	Evli ve ayrı	6	5,1667	3,54495			
	Toplam	546	6,7857	3,33289			
Durum Değişirme	Evli	514	7,4047	3,53204	2	,867	,421
	Boşanmış	26	8,3462	4,34458			
	Evli ve ayrı	6	7,6667	4,17931			
	Toplam	546	7,4524	3,57906			
Geri Çekilme	Evli	514	5,4261	2,96559	2	,041	,960
	Boşanmış	26	5,3077	2,90887			
	Evli ve ayrı	6	5,1667	3,71035			
	Toplam	546	5,4176	2,96549			
Nüksetme	Evli	514	5,1362	2,98158	2	,013	,987
	Boşanmış	26	5,1538	3,09441			
	Evli ve ayrı	6	5,3333	2,33809			
	Toplam	546	5,1392	2,97618			
Çatışma	Evli	514	5,2918	2,78125	2	,103	,902

	Boşanmış	26	5,0385	2,61505			
	Evli ve ayrı	6	5,3333	4,41210			
	Toplam	546	5,2802	2,78862			
Sorunlar	Evli	514	5,7043	2,86099			
	Boşanmış	26	6,0000	2,96648	2	,317	,729
	Evli ve ayrı	6	5,0000	3,52136			
	Toplam	546	5,7106	2,86909			
Oyun Bağımlılığı Toplam	Evli	514	42,1323	17,19938			
	Boşanmış	26	43,5769	18,68298	2	,120	,887
	Evli ve ayrı	6	40,3333	23,04488			
	Toplam	546	42,1813	17,30509			

Tablo 4.21’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının anne baba durumu değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından anne baba durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.22. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Anne Baba Evlilik Durumu Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Anne Baba Evlilik Durumu	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Fiziksel Saldırganlık	Evli	514	23,7237	6,19859			
	Boşanmış	26	22,8846	5,79881	2	,370	,691
	Evli ve ayrı	6	22,3333	6,08824			
	Toplam	546	23,6685	6,17259			
Öfke	Evli	514	18,5214	3,63443	2	2,533	,080

	Boşanmış	26	19,9231	3,44004			
	Evli ve ayrı	6	20,3333	3,88158			
	Toplam	546	18,6081	3,63826			
	Evli	514	25,8016	5,24892			
	Boşanmış	26	28,6923	5,54811			
Düşmanlık	Evli ve ayrı	6	26,6667	2,58199	2	3,816	,023
	Toplam	546	25,9487	5,27180			
	Evli	514	14,9903	3,21090			
	Boşanmış	26	15,8846	3,20408			
Sözel Saldırganlık	Evli ve ayrı	6	15,8333	4,62241	2	1,133	,323
	Toplam	546	15,0421	3,22719			
	Evli	514	83,0370	14,13650			
	Boşanmış	26	87,3846	14,40854			
Saldırganlık Toplam	Evli ve ayrı	6	85,1667	15,03884	2	1,221	,296
	Toplam	546	83,2674	14,16346			

Tablo 4.22’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının anne baba durumu değişkenine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke ve sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında anne baba durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$). Buna karşılık düşmanlık alt boyutunda anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($\leq,05$). Meydana gelen farklılığa ilişkin posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar yapılmış ve anne babası boşanmış olan öğrencilerin evli ve evli-ayrı olan öğrencilere göre düşmanlık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.23. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Evinizde size ait odanız var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Evinizde size ait odanız var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
Belirginlik	Evet	395	6,3671	3,20127	-,338	544	,735
	Hayır	151	6,4702	3,13859			
Dayanıklılık	Evet	395	6,8076	3,35973	,248	544	,804
	Hayır	151	6,7285	3,27197			
Durum Değişirme	Evet	395	7,3544	3,51948	-1,034	544	,301
	Hayır	151	7,7086	3,73022			
Geri Çekilme	Evet	395	5,3392	3,02802	-,998	544	,319
	Hayır	151	5,6225	2,79462			
Nüksetme	Evet	395	4,9772	2,83416	-2,063	544	,040
	Hayır	151	5,5629	3,29156			
Çatışma	Evet	395	5,2456	2,75164	-,469	544	,639
	Hayır	151	5,3709	2,89048			
Sorunlar	Evet	395	5,6051	2,83756	-1,392	544	,165
	Hayır	151	5,9868	2,94162			
Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	395	41,6962	17,10994	-1,060	544	,290
	Hayır	151	43,4503	17,80063			

Tablo 4.23'te öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının evde kendine ait oda olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değişirme, Geri Çekilme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından evde kendine ait oda olma durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$). Buna karşılık Nüksetme puanlarında farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde evde kendine ait odası olmayan öğrencilerin, nüksetme düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.24. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Evinizde size ait odanız var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Evinizde size ait odanız var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
Fiziksel Saldırganlık	Evet	395	23,7291	6,26569	,371	544	,711
	Hayır	151	23,5099	5,93955			
Öfke	Evet	395	18,5772	3,74654	-,320	544	,749
	Hayır	151	18,6887	3,34900			
Düşmanlık	Evet	395	25,8835	5,31272	-,467	544	,641
	Hayır	151	26,1192	5,17678			
Sözel Saldırganlık	Evet	395	15,1899	3,21590	1,733	544	,084
	Hayır	151	14,6556	3,23532			
Saldırganlık Toplam	Evet	395	83,3797	14,40116	300	544	,765
	Hayır	151	82,9735	13,56414			

Tablo 4.24’te öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının evde kendine ait oda olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında evde kendine ait oda olma durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.25. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Evde bilgisayar var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Evde bilgisayar var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
Belirginlik	Evet	434	6,4539	3,20709	,843	544	,400
	Hayır	112	6,1696	3,08407			
Dayanıklılık	Evet	434	6,7903	3,34951	,064	544	,949

	Hayır	112	6,7679	3,28245			
	Evet	434	7,4424	3,62665			
Durum Değişirme	Hayır	112	7,4911	3,40375	,613	544	,544
	Evet	434	5,3134	2,99012			
GeriÇekilme	Hayır	112	5,8214	2,84499	-1,619	544	,106
	Evet	434	5,0438	2,98811			
Nüksetme	Hayır	112	5,5089	2,91314	-1,476	544	,140
	Evet	434	5,2235	2,78453			
Çatışma	Hayır	112	5,5000	2,80604	-,935	544	,350
	Evet	434	5,6636	2,84182			
Sorunlar	Hayır	112	5,8929	2,97847	-,754	544	,451
	Evet	434	41,9309	17,48387			
Oyun Bağımlılığı	Hayır	112	43,1518	16,63450	-,665	544	,506
Oyun Toplam							

Tablo 4.25'te öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının evde bilgisayar olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değişirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından evde bilgisayar olma durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.26. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Evde bilgisayar var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Evde bilgisayar var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
	Evet	434	23,4700	6,07462			
Fiziksel Saldırganlık	Hayır	112	24,4375	6,50957	-1,480	544	,139
	Evet	434	18,5829	3,72666			
Öfke					-,317	544	,751

	Hayır	112	18,7054	3,28699			
	Evet	434	25,9493	5,31825			
Düşmanlık					,417	544	,677
	Hayır	112	25,9464	5,11109			
	Evet	434	15,0714	3,22762			
Sözel Saldırganlık					-,745	544	,440
	Hayır	112	14,9286	3,23749			
	Evet	434	83,0737	14,21427			
Saldırganlık Toplam					-,629	544	,530
	Hayır	112	84,0179	14,00256			

Tablo 4.26’te öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının evde bilgisayar olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında evde bilgisayar olma durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.27. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Evde size ait bilgisayar var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Evde size ait bilgisayar var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
	Evet	265	6,8868	3,37021			
Belirginlik					3,540	544	,000
	Hayır	281	5,9324	2,92386			
	Evet	265	7,3321	3,59122			
Dayanıklılık					3,765	544	,000
	Hayır	281	6,2705	2,98535			
	Evet	265	7,7925	3,76063			
Durum Değişirme					2,163	544	,031
	Hayır	281	7,1317	3,37434			
	Evet	265	5,6943	3,26032			
Geri Çekilme					2,125	544	,034
	Hayır	281	5,1566	2,63704			
	Evet	265	5,4415	3,25166			
Nüksetme					2,314	544	,021

		Hayır	281	4,8541	2,66526			
		Evet	265	5,4868	2,86449			
Çatışma						1,684	544	,093
		Hayır	281	5,0854	2,70578			
		Evet	265	5,8226	2,88719			
Sorunlar						,886	544	,376
		Hayır	281	5,6050	2,85304			
		Evet	265	44,4566	18,60879			
Oyun	Bağımlılığı					3,005	544	,003
Toplam		Hayır	281	40,0356	15,71210			

Tablo 4.27’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ve saldırganlık ölçeği puanlarının evde kendine ait bilgisayar olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Çatışma ve Sorunlar puanları bakımından evde kendine ait bilgisayar olma durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$). Buna karşılık Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanlarında farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde evde kendine ait bilgisayarı olan öğrencilerin, Oyun Bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.28. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Evde size ait bilgisayar var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

		Evde size ait bilgisayar var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
		Evet	265	23,6151	6,37904			
Fiziksel Saldırganlık						-,196	544	,845
		Hayır	281	23,7189	5,98235			
		Evet	265	18,6604	3,84325			
Öfke						,326	544	,745
		Hayır	281	18,5587	3,43993			
		Evet	265	26,0151	5,41600			
Düşmanlık						,285	544	,775
		Hayır	281	25,8861	5,14100			

Sözel Saldırganlık	Evet	265	15,2679	3,26481	1,590	544	,112
	Hayır	281	14,8292	3,18243			
Saldırganlık Toplam	Evet	265	83,5585	14,89068	466	544	,641
	Hayır	281	82,9929	13,46264			

Tablo 4.28’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının evde kendine ait bilgisayar olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında evde kendine ait bilgisayar olma durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.29. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Evde internet bağlantınız var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Evde internet bağlantınız var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
Belirginlik	Evet	497	6,4406	3,18024	1,054	544	,293
	Hayır	49	5,9388	3,19119			
Dayanıklılık	Evet	497	6,8350	3,32709	1,101	544	,271
	Hayır	49	6,2857	3,38502			
Durum Değiştirme	Evet	497	7,4748	3,55825	,467	544	,641
	Hayır	49	7,2245	3,81480			
Geri Çekilme	Evet	497	5,3924	2,95070	-,633	544	,527
	Hayır	49	5,6735	3,13174			
Nüksetme	Evet	497	5,1247	2,97173	-,361	544	,718
	Hayır	49	5,2857	3,04822			
Çatışma	Evet	497	5,2575	2,79004	-,605	544	,546
	Hayır	49	5,5102	2,79227			

Sorunlar		Evet	497	5,7223	2,84324	,304	544	,762
		Hayır	49	5,5918	3,14853			
Oyun Bağımlılığı Toplam	Bağımlılığı	Evet	497	42,2475	17,27298	,284	544	,776
		Hayır	49	41,5102	17,79527			

Tablo 4.29’da öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının evde internet bağlantısı olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından evde internet bağlantısı olma durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.30. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Evde internet bağlantınız var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

		Evde internet bağlantınız var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
Fiziksel Saldırganlık	Evet	497	23,7163	6,20207	,576	544	,565	
	Hayır	49	23,1837	5,90435				
Öfke	Evet	497	18,5775	3,65698	-,625	544	,532	
	Hayır	49	18,9184	3,46312				
Düşmanlık	Evet	497	25,9054	5,14753	-,611	544	,542	
	Hayır	49	26,3878	6,44469				
Sözel Saldırganlık	Evet	497	15,1207	3,21249	1,816	544	,070	
	Hayır	49	14,2449	3,30108				
Saldırganlık Toplam	Evet	497	83,3199	14,11246	,276	544	,783	
	Hayır	49	82,7347	14,81100				

Tablo 4.30’da öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının evde internet bağlantısı olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında evde internet bağlantısı olma durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.31. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Akıllı telefonunuz var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Akıllı telefonunuz var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
Belirginlik	Evet	494	6,5020	3,26562	2,420	544	,016
	Hayır	52	5,3846	1,98182			
Dayanıklılık	Evet	494	6,8543	3,37918	1,483	544	,139
	Hayır	52	6,1346	2,80076			
Durum Değişirme	Evet	494	7,4757	3,61628	,469	544	,639
	Hayır	52	7,2308	3,22743			
Geri Çekilme	Evet	494	5,4211	3,02136	,084	544	,933
	Hayır	52	5,3846	2,39406			
Nüksetme	Evet	494	5,1073	3,01494	-,772	544	,441
	Hayır	52	5,4423	2,58513			
Çatışma	Evet	494	5,3441	2,87378	1,653	544	,099
	Hayır	52	4,6731	1,68873			
Sorunlar	Evet	494	5,7713	2,90315	1,524	544	,128
	Hayır	52	5,1346	2,47362			
Oyun Toplam	Evet	494	42,4757	17,73945	1,226	544	,221
	Hayır	52	39,3846	12,22205			

Tablo 4.31’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının akıllı telefona sahip olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından akıllı telefona sahip olma durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$). Buna karşılık Belirginlik puanlarında farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde akıllı telefonu olan öğrencilerin belirginlik düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.32. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Akıllı telefonunuz var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Akıllı telefonunuz var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
Fiziksel Saldırganlık	Evet	494	23,7571	6,14874	1,034	544	,302
	Hayır	52	22,8269	6,39461			
Öfke	Evet	494	18,6721	3,63744	1,268	544	,205
	Hayır	52	18,0000	3,62454			
Düşmanlık	Evet	494	26,0709	5,14309	1,671	544	,095
	Hayır	52	24,7885	6,30697			
Sözel Saldırganlık	Evet	494	15,1599	3,21771	2,643	544	,008
	Hayır	52	13,9231	3,13016			
Saldırganlık Toplam	Evet	494	83,6599	13,92466	2,001	544	,046
	Hayır	52	79,5385	15,92810			

Tablo 4.32’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının akıllı telefona sahip olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke ve düşmanlık akıllı telefona sahip olma durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir

($p > ,05$). Buna karşılık sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p \leq ,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde akıllı telefonu olan öğrencilerin sözel saldırganlık ve genel olarak saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.33. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Oyun konsolunuz var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Oyun konsolunuz var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p																																																																																	
Belirginlik	Evet	106	7,4245	3,13186	3,753	544	,000																																																																																	
	Hayır	440	6,1477	3,14690				Dayanıklılık	Evet	106	7,9528	3,49525	4,073	544	,000	Hayır	440	6,5045	3,23421	Durum Değişirme	Evet	106	8,3774	3,47906	2,985	544	,003	Hayır	440	7,2295	3,57089	Geri Çekilme	Evet	106	6,0000	3,21603	2,261	544	,024	Hayır	440	5,2773	2,88827	Nüksetme	Evet	106	5,6698	3,41906	2,051	544	,041	Hayır	440	5,0114	2,84887	Çatışma	Evet	106	5,8208	3,02937	2,231	544	,026	Hayır	440	5,1500	2,71506	Sorunlar	Evet	106	6,3962	3,04781	2,757	544	,006	Hayır	440	5,5455	2,80298	Oyun Toplam	Evet	106	47,6415	18,67067	3,660	544	,000	Bağımlılığı
Dayanıklılık	Evet	106	7,9528	3,49525	4,073	544	,000																																																																																	
	Hayır	440	6,5045	3,23421				Durum Değişirme	Evet	106	8,3774	3,47906	2,985	544	,003	Hayır	440	7,2295	3,57089	Geri Çekilme	Evet	106	6,0000	3,21603	2,261	544	,024	Hayır	440	5,2773	2,88827	Nüksetme	Evet	106	5,6698	3,41906	2,051	544	,041	Hayır	440	5,0114	2,84887	Çatışma	Evet	106	5,8208	3,02937	2,231	544	,026	Hayır	440	5,1500	2,71506	Sorunlar	Evet	106	6,3962	3,04781	2,757	544	,006	Hayır	440	5,5455	2,80298	Oyun Toplam	Evet	106	47,6415	18,67067	3,660	544	,000	Bağımlılığı	Hayır	440	40,8659	16,71720								
Durum Değişirme	Evet	106	8,3774	3,47906	2,985	544	,003																																																																																	
	Hayır	440	7,2295	3,57089				Geri Çekilme	Evet	106	6,0000	3,21603	2,261	544	,024	Hayır	440	5,2773	2,88827	Nüksetme	Evet	106	5,6698	3,41906	2,051	544	,041	Hayır	440	5,0114	2,84887	Çatışma	Evet	106	5,8208	3,02937	2,231	544	,026	Hayır	440	5,1500	2,71506	Sorunlar	Evet	106	6,3962	3,04781	2,757	544	,006	Hayır	440	5,5455	2,80298	Oyun Toplam	Evet	106	47,6415	18,67067	3,660	544	,000	Bağımlılığı	Hayır	440	40,8659	16,71720																				
Geri Çekilme	Evet	106	6,0000	3,21603	2,261	544	,024																																																																																	
	Hayır	440	5,2773	2,88827				Nüksetme	Evet	106	5,6698	3,41906	2,051	544	,041	Hayır	440	5,0114	2,84887	Çatışma	Evet	106	5,8208	3,02937	2,231	544	,026	Hayır	440	5,1500	2,71506	Sorunlar	Evet	106	6,3962	3,04781	2,757	544	,006	Hayır	440	5,5455	2,80298	Oyun Toplam	Evet	106	47,6415	18,67067	3,660	544	,000	Bağımlılığı	Hayır	440	40,8659	16,71720																																
Nüksetme	Evet	106	5,6698	3,41906	2,051	544	,041																																																																																	
	Hayır	440	5,0114	2,84887				Çatışma	Evet	106	5,8208	3,02937	2,231	544	,026	Hayır	440	5,1500	2,71506	Sorunlar	Evet	106	6,3962	3,04781	2,757	544	,006	Hayır	440	5,5455	2,80298	Oyun Toplam	Evet	106	47,6415	18,67067	3,660	544	,000	Bağımlılığı	Hayır	440	40,8659	16,71720																																												
Çatışma	Evet	106	5,8208	3,02937	2,231	544	,026																																																																																	
	Hayır	440	5,1500	2,71506				Sorunlar	Evet	106	6,3962	3,04781	2,757	544	,006	Hayır	440	5,5455	2,80298	Oyun Toplam	Evet	106	47,6415	18,67067	3,660	544	,000	Bağımlılığı	Hayır	440	40,8659	16,71720																																																								
Sorunlar	Evet	106	6,3962	3,04781	2,757	544	,006																																																																																	
	Hayır	440	5,5455	2,80298				Oyun Toplam	Evet	106	47,6415	18,67067	3,660	544	,000	Bağımlılığı	Hayır	440	40,8659	16,71720																																																																				
Oyun Toplam	Evet	106	47,6415	18,67067	3,660	544	,000																																																																																	
	Bağımlılığı	Hayır	440	40,8659				16,71720																																																																																

Tablo 4.33’te öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının oyun konsolu olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından oyun konsolu olma durumuna göre anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p \leq 0,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde oyun konsolu olan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.34. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Oyun konsolunuz var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Oyun konsolunuz var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p																																												
Fiziksel Saldırganlık	Evet	106	24,5472	6,29910	1,635	544	,103																																												
	Hayır	440	23,4568	6,13017				Öfke	Evet	106	18,5472	4,26309	-,192	544	,848	Hayır	440	18,6227	3,47637	Düşmanlık	Evet	106	25,3019	5,79190	-1,408	544	,160	Hayır	440	26,1045	5,13357	Sözel Saldırganlık	Evet	106	15,0660	3,20199	,085	544	,932	Hayır	440	15,0364	3,23682	Saldırganlık Toplam	Evet	106	83,4623	15,81450	,158	544	,875
Öfke	Evet	106	18,5472	4,26309	-,192	544	,848																																												
	Hayır	440	18,6227	3,47637				Düşmanlık	Evet	106	25,3019	5,79190	-1,408	544	,160	Hayır	440	26,1045	5,13357	Sözel Saldırganlık	Evet	106	15,0660	3,20199	,085	544	,932	Hayır	440	15,0364	3,23682	Saldırganlık Toplam	Evet	106	83,4623	15,81450	,158	544	,875	Hayır	440	83,2205	13,75540								
Düşmanlık	Evet	106	25,3019	5,79190	-1,408	544	,160																																												
	Hayır	440	26,1045	5,13357				Sözel Saldırganlık	Evet	106	15,0660	3,20199	,085	544	,932	Hayır	440	15,0364	3,23682	Saldırganlık Toplam	Evet	106	83,4623	15,81450	,158	544	,875	Hayır	440	83,2205	13,75540																				
Sözel Saldırganlık	Evet	106	15,0660	3,20199	,085	544	,932																																												
	Hayır	440	15,0364	3,23682				Saldırganlık Toplam	Evet	106	83,4623	15,81450	,158	544	,875	Hayır	440	83,2205	13,75540																																
Saldırganlık Toplam	Evet	106	83,4623	15,81450	,158	544	,875																																												
	Hayır	440	83,2205	13,75540																																															

Tablo 4.34’te öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının oyun konsolu olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında oyun konsolu olma durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p > 0,05$).

Tablo 4.35. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Odanızda televizyon var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

		Odanızda televizyon var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p																																																																															
Belirginlik	Evet	125	7,0720	3,39396	2,723	544	,007																																																																																
	Hayır	421	6,1948	3,09147				Dayanıklılık	Evet	125	7,3440	3,69635	2,140	544	,033	Hayır	421	6,6200	3,20312	Durum Değişirme	Evet	125	7,7280	3,78745	,980	544	,327	Hayır	421	7,3705	3,51534	Geri Çekilme	Evet	125	6,0000	3,44777	2,513	544	,012	Hayır	421	5,2447	2,78764	Nüksetme	Evet	125	5,8480	3,45724	3,055	544	,002	Hayır	421	4,9287	2,78767	Çatışma	Evet	125	5,6240	2,93934	1,572	544	,117	Hayır	421	5,1781	2,73759	Sorunlar	Evet	125	6,1360	3,19360	1,892	544	,059	Hayır	421	5,5843	2,75692	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	125	45,7520	20,02525	2,642	544	,008
Dayanıklılık	Evet	125	7,3440	3,69635	2,140	544	,033																																																																																
	Hayır	421	6,6200	3,20312				Durum Değişirme	Evet	125	7,7280	3,78745	,980	544	,327	Hayır	421	7,3705	3,51534	Geri Çekilme	Evet	125	6,0000	3,44777	2,513	544	,012	Hayır	421	5,2447	2,78764	Nüksetme	Evet	125	5,8480	3,45724	3,055	544	,002	Hayır	421	4,9287	2,78767	Çatışma	Evet	125	5,6240	2,93934	1,572	544	,117	Hayır	421	5,1781	2,73759	Sorunlar	Evet	125	6,1360	3,19360	1,892	544	,059	Hayır	421	5,5843	2,75692	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	125	45,7520	20,02525	2,642	544	,008	Hayır	421	41,1211	16,28736								
Durum Değişirme	Evet	125	7,7280	3,78745	,980	544	,327																																																																																
	Hayır	421	7,3705	3,51534				Geri Çekilme	Evet	125	6,0000	3,44777	2,513	544	,012	Hayır	421	5,2447	2,78764	Nüksetme	Evet	125	5,8480	3,45724	3,055	544	,002	Hayır	421	4,9287	2,78767	Çatışma	Evet	125	5,6240	2,93934	1,572	544	,117	Hayır	421	5,1781	2,73759	Sorunlar	Evet	125	6,1360	3,19360	1,892	544	,059	Hayır	421	5,5843	2,75692	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	125	45,7520	20,02525	2,642	544	,008	Hayır	421	41,1211	16,28736																				
Geri Çekilme	Evet	125	6,0000	3,44777	2,513	544	,012																																																																																
	Hayır	421	5,2447	2,78764				Nüksetme	Evet	125	5,8480	3,45724	3,055	544	,002	Hayır	421	4,9287	2,78767	Çatışma	Evet	125	5,6240	2,93934	1,572	544	,117	Hayır	421	5,1781	2,73759	Sorunlar	Evet	125	6,1360	3,19360	1,892	544	,059	Hayır	421	5,5843	2,75692	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	125	45,7520	20,02525	2,642	544	,008	Hayır	421	41,1211	16,28736																																
Nüksetme	Evet	125	5,8480	3,45724	3,055	544	,002																																																																																
	Hayır	421	4,9287	2,78767				Çatışma	Evet	125	5,6240	2,93934	1,572	544	,117	Hayır	421	5,1781	2,73759	Sorunlar	Evet	125	6,1360	3,19360	1,892	544	,059	Hayır	421	5,5843	2,75692	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	125	45,7520	20,02525	2,642	544	,008	Hayır	421	41,1211	16,28736																																												
Çatışma	Evet	125	5,6240	2,93934	1,572	544	,117																																																																																
	Hayır	421	5,1781	2,73759				Sorunlar	Evet	125	6,1360	3,19360	1,892	544	,059	Hayır	421	5,5843	2,75692	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	125	45,7520	20,02525	2,642	544	,008	Hayır	421	41,1211	16,28736																																																								
Sorunlar	Evet	125	6,1360	3,19360	1,892	544	,059																																																																																
	Hayır	421	5,5843	2,75692				Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	125	45,7520	20,02525	2,642	544	,008	Hayır	421	41,1211	16,28736																																																																				
Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	125	45,7520	20,02525	2,642	544	,008																																																																																
	Hayır	421	41,1211	16,28736																																																																																			

Tablo 4.35’te öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının odasında televizyon olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Durum Değişirme, Çatışma ve Sorunlar puanlarında anlamlı farklılık meydana gelmediği ($p>,05$), Belirginlik, Dayanıklılık, Geri Çekilme, Nüksetme ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından odasında televizyon olma durumuna göre anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir

($p \leq 0,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde odasında televizyon olan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.36. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Odanızda televizyon var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Odanızda televizyon var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
Fiziksel Saldırganlık	Evet	125	24,6640	6,27841	2,060	544	,040
	Hayır	421	23,3729	6,11720			
Öfke	Evet	125	18,7280	3,83821	,419	544	,675
	Hayır	421	18,5724	3,58072			
Düşmanlık	Evet	125	25,7120	5,60071	-,571	544	,568
	Hayır	421	26,0190	5,17500			
Sözel Saldırganlık	Evet	125	15,0800	3,19929	,149	544	,881
	Hayır	421	15,0309	3,23912			
Saldırganlık Toplam	Evet	125	84,1840	14,80213	,824	544	,410
	Hayır	421	82,9952	13,97481			

Tablo 4.36’da öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının odasında televizyon olma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında odasında televizyon olma durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p > 0,05$). Buna karşılık ölçeğin fiziksel saldırganlık alt boyutunda anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p \leq 0,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde odasında televizyon olan öğrencilerin fiziksel saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.37. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. cihazlardan oyun oynar mısınız?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. cihazlardan oyun oynar mısınız?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p																																																																																
Belirginlik	Evet	437	7,0137	3,18249	9,860	544	,000																																																																																
	Hayır	109	3,9174	1,56423				Dayanıklılık	Evet	437	7,4508	3,29310	10,177	544	,000	Hayır	109	4,1193	1,81926	Durum Değişirme	Evet	437	8,0526	3,54583	8,324	544	,327	Hayır	109	5,0459	2,56539	Geri Çekilme	Evet	437	5,8696	3,07683	7,482	544	,000	Hayır	109	3,6055	1,42087	Nüksetme	Evet	437	5,5423	3,14426	6,579	544	,000	Hayır	109	3,5229	1,22169	Çatışma	Evet	437	5,6453	2,87907	6,342	544	,000	Hayır	109	3,8165	1,75418	Sorunlar	Evet	437	6,0618	2,88516	5,902	544	,000	Hayır	109	4,3028	2,33137	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	437	45,6362	17,08097	10,183	544	,000
Dayanıklılık	Evet	437	7,4508	3,29310	10,177	544	,000																																																																																
	Hayır	109	4,1193	1,81926				Durum Değişirme	Evet	437	8,0526	3,54583	8,324	544	,327	Hayır	109	5,0459	2,56539	Geri Çekilme	Evet	437	5,8696	3,07683	7,482	544	,000	Hayır	109	3,6055	1,42087	Nüksetme	Evet	437	5,5423	3,14426	6,579	544	,000	Hayır	109	3,5229	1,22169	Çatışma	Evet	437	5,6453	2,87907	6,342	544	,000	Hayır	109	3,8165	1,75418	Sorunlar	Evet	437	6,0618	2,88516	5,902	544	,000	Hayır	109	4,3028	2,33137	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	437	45,6362	17,08097	10,183	544	,000	Hayır	109	28,3303	9,56174								
Durum Değişirme	Evet	437	8,0526	3,54583	8,324	544	,327																																																																																
	Hayır	109	5,0459	2,56539				Geri Çekilme	Evet	437	5,8696	3,07683	7,482	544	,000	Hayır	109	3,6055	1,42087	Nüksetme	Evet	437	5,5423	3,14426	6,579	544	,000	Hayır	109	3,5229	1,22169	Çatışma	Evet	437	5,6453	2,87907	6,342	544	,000	Hayır	109	3,8165	1,75418	Sorunlar	Evet	437	6,0618	2,88516	5,902	544	,000	Hayır	109	4,3028	2,33137	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	437	45,6362	17,08097	10,183	544	,000	Hayır	109	28,3303	9,56174																				
Geri Çekilme	Evet	437	5,8696	3,07683	7,482	544	,000																																																																																
	Hayır	109	3,6055	1,42087				Nüksetme	Evet	437	5,5423	3,14426	6,579	544	,000	Hayır	109	3,5229	1,22169	Çatışma	Evet	437	5,6453	2,87907	6,342	544	,000	Hayır	109	3,8165	1,75418	Sorunlar	Evet	437	6,0618	2,88516	5,902	544	,000	Hayır	109	4,3028	2,33137	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	437	45,6362	17,08097	10,183	544	,000	Hayır	109	28,3303	9,56174																																
Nüksetme	Evet	437	5,5423	3,14426	6,579	544	,000																																																																																
	Hayır	109	3,5229	1,22169				Çatışma	Evet	437	5,6453	2,87907	6,342	544	,000	Hayır	109	3,8165	1,75418	Sorunlar	Evet	437	6,0618	2,88516	5,902	544	,000	Hayır	109	4,3028	2,33137	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	437	45,6362	17,08097	10,183	544	,000	Hayır	109	28,3303	9,56174																																												
Çatışma	Evet	437	5,6453	2,87907	6,342	544	,000																																																																																
	Hayır	109	3,8165	1,75418				Sorunlar	Evet	437	6,0618	2,88516	5,902	544	,000	Hayır	109	4,3028	2,33137	Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	437	45,6362	17,08097	10,183	544	,000	Hayır	109	28,3303	9,56174																																																								
Sorunlar	Evet	437	6,0618	2,88516	5,902	544	,000																																																																																
	Hayır	109	4,3028	2,33137				Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	437	45,6362	17,08097	10,183	544	,000	Hayır	109	28,3303	9,56174																																																																				
Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	437	45,6362	17,08097	10,183	544	,000																																																																																
	Hayır	109	28,3303	9,56174																																																																																			

Tablo 4.37’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının bilgisayar/tablet/telefon vb. cihazlardan oyun oynama durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Durum Değişirme puanlarında anlamlı farklılık meydana gelmediği ($p>,05$), Belirginlik, Dayanıklılık, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından oyun konsolu olma durumuna göre anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde bilgisayar/tablet/telefon vb. cihazlardan oyun

oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.38. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. cihazlardan oyun oynar mısınız?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. cihazlardan oyun oynar mısınız?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
Fiziksel Saldırganlık	Evet	437	23,7826	6,10541	,865	544	,388
	Hayır	109	23,2110	6,44359			
Öfke	Evet	437	18,5492	3,58648	-,757	544	,450
	Hayır	109	18,8440	3,84701			
Düşmanlık	Evet	437	25,8558	5,25320	-,824	544	,410
	Hayır	109	26,3211	5,35392			
Sözel Saldırganlık	Evet	437	15,0572	3,22887	,218	544	,827
	Hayır	109	14,9817	3,23460			
Saldırganlık Toplam	Evet	437	83,2449	13,8753	-,074	544	,941
	Hayır	109	83,3578	15,3318			

Tablo 4.38’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının bilgisayar/tablet/telefon vb. cihazlardan oyun oynama durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında bilgisayar/tablet/telefon vb. cihazlardan oyun oynama durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.39. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Oyunlarımı en çok nerede oynarsınız?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Oyunları en çok nerede oynarsınız?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Belirginlik	Evde	473	6,4249	3,15610	2	5,905	,003
	İnternet Kafe	19	8,3158	3,71263			
	Diğer	54	5,4630	2,91200			
	Toplam	546	6,3956	3,18153			
Dayanıklılık	Evde	473	6,8668	3,37633	2	1,778	,170
	İnternet Kafe	19	7,0526	3,08173			
	Diğer	54	5,9815	2,95559			
	Toplam	546	6,7857	3,33289			
Durum Değişirme	Evde	473	7,5243	3,60907	2	1,545	,214
	İnternet Kafe	19	7,8947	2,84595			
	Diğer	54	6,6667	3,49663			
	Toplam	546	7,4524	3,57906			
Geri Çekilme	Evde	473	5,4419	2,95110	2	3,812	,023
	İnternet Kafe	19	6,8421	4,04507			
	Diğer	54	4,7037	2,46201			
	Toplam	546	5,4176	2,96549			
Nüksetme	Evde	473	5,0655	2,88368	2	4,588	,011
	İnternet Kafe	19	7,1579	4,05878			
	Diğer	54	5,0741	3,14943			
	Toplam	546	5,1392	2,97618			
Çatışma	Evde	473	5,2770	2,75201	2	1,533	,217
	İnternet Kafe	19	6,2632	3,76891			
	Diğer	54	4,9630	2,69145			

	Toplam	546	5,2802	2,78862			
	Evde	473	5,7252	2,85611			
Sorunlar	İnternet Kafe	19	6,1579	3,86240	2	,502	,606
	Diğer	54	5,4259	2,60335			
	Toplam	546	5,7106	2,86909			
	Evde	473	42,3256	17,12082			
Oyun Bağımlılığı Toplam	İnternet Kafe	19	49,6842	21,26827	2	3,202	,041
	Diğer	54	38,2778	16,71675			
	Toplam	546	42,1813	17,30509			

Tablo 4.39’da öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının oyunları en çok oynadıkları yere göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Çatışma ve Sorunlar alt boyutlarında anlamlı farklılık meydana gelmediği ($p>,05$), buna karşılık Geri Çekilme, Nüksetme, Belirginlik ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından oyunları en çok oynadıkları yere göre anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Anlamlı farklılığa ilişkin yapılan posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar sonucunda internet kafede oyun oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin de daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.40. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Oyunlarımı en çok nerede oynarsınız?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Oyunları en çok nerede oynarsınız?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
	Evde	473	23,4989	6,06257			
Fiziksel Saldırganlık	İnternet Kafe	19	25,1579	7,41068	2	1,388	,250
	Diğer	54	24,6296	6,61986			
	Toplam	546	23,6685	6,17259			
Öfke	Evde	473	18,5349	3,60193	2	2,423	,133

	İnternet Kafe	19	17,4211	4,83409			
	Diğer	54	18,6667	3,30808			
	Toplam	546	18,6081	3,63826			
	Evde	473	25,9323	5,18265			
Düşmanlık	İnternet Kafe	19	23,7895	5,85547	2	2,401	,092
	Diğer	54	26,8519	5,69478			
	Toplam	546	25,9487	5,27180			
	Evde	473	14,9598	3,21551			
Sözel Saldırganlık	İnternet Kafe	19	16,0000	3,60555	2	1,374	,254
	Diğer	54	15,4259	3,17182			
	Toplam	546	15,0421	3,22719			
	Evde	473	82,9260	14,00442			
Saldırganlık Toplam	İnternet Kafe	19	82,3684	17,35003	2	1,651	,193
	Diğer	54	86,5741	14,19487			
	Toplam	546	83,2674	14,16346			

Tablo 4.40’da öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının oyunları en çok oynadıkları yere göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık alt boyutlarında ve ölçeğin toplam puanlarında anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.41. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Oyun oynamak için en çok tercih ettiğiniz cihaz hangisidir?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

Oyun oynamak için en çok tercih ettiğiniz cihaz hangisidir?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
---	---	--------------------	----------------	----	---	---

Belirginlik	Telefon	337	5,5371	2,80188	3	30,024	,000
	Tablet	33	5,9091	2,74276			
	Bilgisayar	148	8,1216	3,32769			
	Oyun konsolu	28	8,1786	2,88102			
	Toplam	546	6,3956	3,18153			
Dayanıklılık	Telefon	337	6,1039	3,05572	3	17,501	,000
	Tablet	33	6,1212	2,93425			
	Bilgisayar	148	8,1554	3,42800			
	Oyun konsolu	28	8,5357	3,74643			
	Toplam	546	6,7857	3,33289			
Durum Değişirme	Telefon	337	6,7240	3,24190	3	15,158	,000
	Tablet	33	7,3030	3,76235			
	Bilgisayar	148	8,8041	3,76099			
	Oyun konsolu	28	9,2500	3,73794			
	Toplam	546	7,4524	3,57906			
Geri Çekilme	Telefon	337	5,0297	2,70455	3	6,805	,000
	Tablet	33	5,2121	2,66643			
	Bilgisayar	148	6,0743	3,27450			
	Oyun konsolu	28	6,8571	3,63842			
	Toplam	546	5,4176	2,96549			
Nüksetme	Telefon	337	4,5816	2,56348	3	12,287	,000
	Tablet	33	5,1212	2,70136			
	Bilgisayar	148	6,1824	3,43063			
	Oyun konsolu	28	6,3571	3,59232			
	Toplam	546	5,1392	2,97618			
Çatışma	Telefon	337	4,9021	2,58991	3	9,220	,000
	Tablet	33	4,4848	1,75216			

	Bilgisayar	148	6,1014	3,14662			
	Oyun konsolu	28	6,4286	2,88583			
	Toplam	546	5,2802	2,78862			
	Telefon	337	5,4273	2,77020			
	Tablet	33	5,0303	2,36491			
Sorunlar	Bilgisayar	148	6,2500	2,94132	3	5,701	,001
	Oyun konsolu	28	7,0714	3,44188			
	Toplam	546	5,7106	2,86909			
	Telefon	337	38,3056	15,74721			
	Tablet	33	39,1818	13,83486			
Oyun Bağımlılığı Toplam	Bilgisayar	148	49,6892	17,68540	3	20,713	,000
	Oyun konsolu	28	52,6786	20,18443			
	Toplam	546	42,1813	17,30509			

Tablo 4.41’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının oyun oynamak için en çok tercih ettikleri cihaza göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar alt boyutları ile Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından oyun oynamak için en çok tercih ettikleri cihaza göre anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p \leq 0,05$). Anlamlı farklılığa ilişkin yapılan posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar sonucunda bilgisayar ve oyun konsolunu tercih eden öğrencilerin telefon ve tablet tercih edenlere göre oyun bağımlılığı düzeylerinin de daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.42. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Oyun oynamak için en çok tercih ettiğiniz cihaz hangisidir?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Oyun oynamak için en çok tercih ettiğiniz hangisidir?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Fiziksel Saldırganlık	Telefon	337	23,7478	6,08657	3	2,114	,097
	Tablet	33	22,5152	5,76152			
	Bilgisayar	148	23,2770	6,32651			
	Oyun konsolu	28	26,1429	6,47339			
	Toplam	546	23,6685	6,17259			
Öfke	Telefon	337	18,7596	3,52606	3	2,153	,093
	Tablet	33	19,1818	3,03577			
	Bilgisayar	148	18,0068	3,82170			
	Oyun konsolu	28	19,2857	4,34492			
	Toplam	546	18,6081	3,63826			
Düşmanlık	Telefon	337	26,2908	5,02834	3	1,903	,128
	Tablet	33	25,5455	5,28613			
	Bilgisayar	148	25,1284	5,77972			
	Oyun konsolu	28	26,6429	5,04949			
	Toplam	546	25,9487	5,27180			
Sözel Saldırganlık	Telefon	337	14,8279	3,18105	3	1,602	,188
	Tablet	33	15,0303	3,43224			
	Bilgisayar	148	15,3851	3,24409			
	Oyun konsolu	28	15,8214	3,34502			
	Toplam	546	15,0421	3,22719			
Saldırganlık Toplam	Telefon	337	83,6261	13,59435	3	1,659	,175
	Tablet	33	82,2727	14,26813			
	Bilgisayar	148	81,7973	14,93886			
	Oyun konsolu	28	87,8929	16,00773			
	Toplam	546	83,2674	14,16346			

Tablo 4.42’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının oyun oynamak için en çok tercih ettikleri cihaza göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık alt boyutlarında ve ölçeğin toplam puanlarında oyun oynamak için en çok tercih ettikleri cihaza göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>.05$).

Tablo 4.43. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Aileniz hangi oyunları oynadığınızı biliyor mu?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Aileniz hangi oyunları oynadığınızı biliyor mu?	hangisi biliyor	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Belirginlik	Evet		347	6,4553	3,17598	2	1,818	,163
	Fikrim yok		132	6,0000	3,05672			
	Hayır		67	6,8657	3,40630			
	Toplam		546	6,3956	3,18153			
Dayanıklılık	Evet		347	6,8674	3,25856	2	1,825	,162
	Fikrim yok		132	6,3485	3,33381			
	Hayır		67	7,2239	3,65903			
	Toplam		546	6,7857	3,33289			
Durum Değişirme	Evet		347	7,4986	3,57688	2	,335	,716
	Fikrim yok		132	7,2424	3,45112			
	Hayır		67	7,6269	3,86451			
	Toplam		546	7,4524	3,57906			
Geri Çekilme	Evet		347	5,3602	2,83148	2	2,825	,060
	Fikrim yok		132	5,1742	2,96158			
	Hayır		67	6,1940	3,52583			

	Toplam	546	5,4176	2,96549			
Nüksetme	Evet	347	5,0865	2,90177			
	Fikrim yok	132	5,8333	2,81806			
	Hayır	67	6,0149	3,50105	2	2,688	,096
	Toplam	546	5,1392	2,97618			
Çatışma	Evet	347	5,2738	2,71955			
	Fikrim yok	132	4,9621	2,82412			
	Hayır	67	5,9403	2,99434	2	2,754	,065
	Toplam	546	5,2802	2,78862			
Sorunlar	Evet	347	5,6455	2,77030			
	Fikrim yok	132	5,6970	2,95756			
	Hayır	67	6,0746	3,19713	2	,629	,533
	Toplam	546	5,7106	2,86909			
Oyun Bağımlılığı Toplam	Evet	347	42,1873	16,51526			
	Fikrim yok	132	40,2576	17,57497			
	Hayır	67	45,9403	20,20267	2	2,409	,091
	Toplam	546	42,1813	17,30509			

Tablo 4.43’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının ailenin hangi oyunu oynadığını bilme durumuna göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar alt boyutları ile Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından ailenin hangi oyunu oynadığını bilme durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.44. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Aileniz hangi oyunları oynadığınızı biliyor mu?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Aileniz oyunları oynadığınızı biliyor mu?	hangi	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Fiziksel Saldırıcılık	Evet		347	23,3746	6,16987	2	1,098	,334
	Fikrim yok		132	24,1212	6,23831			
	Hayır		67	24,2985	6,04532			
	Toplam		546	23,6685	6,17259			
Öfke	Evet		347	18,4150	3,65343	2	1,629	,197
	Fikrim yok		132	19,0833	3,61515			
	Hayır		67	18,6716	3,56918			
	Toplam		546	18,6081	3,63826			
Düşmanlık	Evet		347	25,4150	5,37932	2	4,977	,007
	Fikrim yok		132	26,8182	4,79952			
	Hayır		67	27,0000	5,28577			
	Toplam		546	25,9487	5,27180			
Sözel Saldırıcılık	Evet		347	14,8559	3,10081	2	2,096	,124
	Fikrim yok		132	15,5303	3,30957			
	Hayır		67	15,0448	3,63248			
	Toplam		546	15,0421	3,22719			
Saldırıcılık Toplam	Evet		347	82,0605	14,36656	2	3,521	,030
	Fikrim yok		132	85,5530	13,69254			
	Hayır		67	85,0149	13,45868			
	Toplam		546	83,2674	14,16346			

Tablo 4.44’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının ailenin hangi oyunu oynadığını bilme durumuna göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Saldırıcılık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, sözel saldırganlık alt boyutlarında anlamlı farklılık meydana gelmediği ($p>,05$), buna karşılık düşmanlık

ve ölçeğin toplam puanlarında ailenin hangi oyunu oynadığını bilme durumuna göre anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p \leq 0,05$). Anlamlı farklılığa ilişkin yapılan posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar sonucunda fikrim yok ve hayır yanıtı verenlerin evet yanıtı verenlere göre saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Dolayısıyla ailesinin hangi oyunu oynadığını bilmediği ve fikrinin olmadığı öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 4.45. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Aileniz oyun oynarken süre sınırı koyuyor mu?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Aileniz oyun oynarken süre sınırı koyuyor mu?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	T	sd	p																																																																												
Belirginlik	Evet	157	6,6879	2,90414	1,365	544	,173																																																																												
	Hayır	389	6,2776	3,28305				Dayanıklılık	Evet	157	7,2866	3,38748	2,239	544	,026	Hayır	389	6,5835	3,29344	Durum Değişirme	Evet	157	7,8790	3,67833	1,773	544	,077	Hayır	389	7,2802	3,52840	Geri Çekilme	Evet	157	5,8917	2,91895	2,384	544	,017	Hayır	389	5,2262	2,96635	Nüksetme	Evet	157	5,9108	2,96210	3,899	544	,000	Hayır	389	4,8278	2,92847	Çatışma	Evet	157	5,8089	2,93112	2,833	544	,005	Hayır	389	5,0668	2,70369	Sorunlar	Evet	157	6,0955	2,89514	1,997	544	,046	Hayır	389	5,5553	2,84753	Oyun Bağımlılığı	Evet	157	45,5605
Dayanıklılık	Evet	157	7,2866	3,38748	2,239	544	,026																																																																												
	Hayır	389	6,5835	3,29344				Durum Değişirme	Evet	157	7,8790	3,67833	1,773	544	,077	Hayır	389	7,2802	3,52840	Geri Çekilme	Evet	157	5,8917	2,91895	2,384	544	,017	Hayır	389	5,2262	2,96635	Nüksetme	Evet	157	5,9108	2,96210	3,899	544	,000	Hayır	389	4,8278	2,92847	Çatışma	Evet	157	5,8089	2,93112	2,833	544	,005	Hayır	389	5,0668	2,70369	Sorunlar	Evet	157	6,0955	2,89514	1,997	544	,046	Hayır	389	5,5553	2,84753	Oyun Bağımlılığı	Evet	157	45,5605	16,65423	2,919	544	,004								
Durum Değişirme	Evet	157	7,8790	3,67833	1,773	544	,077																																																																												
	Hayır	389	7,2802	3,52840				Geri Çekilme	Evet	157	5,8917	2,91895	2,384	544	,017	Hayır	389	5,2262	2,96635	Nüksetme	Evet	157	5,9108	2,96210	3,899	544	,000	Hayır	389	4,8278	2,92847	Çatışma	Evet	157	5,8089	2,93112	2,833	544	,005	Hayır	389	5,0668	2,70369	Sorunlar	Evet	157	6,0955	2,89514	1,997	544	,046	Hayır	389	5,5553	2,84753	Oyun Bağımlılığı	Evet	157	45,5605	16,65423	2,919	544	,004																				
Geri Çekilme	Evet	157	5,8917	2,91895	2,384	544	,017																																																																												
	Hayır	389	5,2262	2,96635				Nüksetme	Evet	157	5,9108	2,96210	3,899	544	,000	Hayır	389	4,8278	2,92847	Çatışma	Evet	157	5,8089	2,93112	2,833	544	,005	Hayır	389	5,0668	2,70369	Sorunlar	Evet	157	6,0955	2,89514	1,997	544	,046	Hayır	389	5,5553	2,84753	Oyun Bağımlılığı	Evet	157	45,5605	16,65423	2,919	544	,004																																
Nüksetme	Evet	157	5,9108	2,96210	3,899	544	,000																																																																												
	Hayır	389	4,8278	2,92847				Çatışma	Evet	157	5,8089	2,93112	2,833	544	,005	Hayır	389	5,0668	2,70369	Sorunlar	Evet	157	6,0955	2,89514	1,997	544	,046	Hayır	389	5,5553	2,84753	Oyun Bağımlılığı	Evet	157	45,5605	16,65423	2,919	544	,004																																												
Çatışma	Evet	157	5,8089	2,93112	2,833	544	,005																																																																												
	Hayır	389	5,0668	2,70369				Sorunlar	Evet	157	6,0955	2,89514	1,997	544	,046	Hayır	389	5,5553	2,84753	Oyun Bağımlılığı	Evet	157	45,5605	16,65423	2,919	544	,004																																																								
Sorunlar	Evet	157	6,0955	2,89514	1,997	544	,046																																																																												
	Hayır	389	5,5553	2,84753				Oyun Bağımlılığı	Evet	157	45,5605	16,65423	2,919	544	,004																																																																				
Oyun Bağımlılığı	Evet	157	45,5605	16,65423	2,919	544	,004																																																																												

Toplam	Hayır	389	40,8175	17,39653
--------	-------	-----	---------	----------

Tablo 4.45’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının ailenin oyun oynarken süre sınırı koyma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik ve Durum Değiştirme puanları bakımından ailenin oyun oynarken süre sınırı koyma durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$). Buna karşılık Dayanıklılık, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanlarında farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde oyun oynarken ailesi süre sınırı koyan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.46. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Aileniz oyun oynarken süre sınırı koyuyor mu?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Aileniz oyun oynarken süre sınırı koyuyor mu?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	T	sd	p																																								
Fiziksel Saldırganlık	Evet	157	23,4968	6,57269	-,413	544	,680																																								
	Hayır	389	23,7378	6,01100				Öfke	Evet	157	18,2548	3,94985	-1,443	544	,150	Hayır	389	18,7506	3,49993	Düşmanlık	Evet	157	25,1592	5,82381	-2,231	544	,026	Hayır	389	26,2674	5,00469	Sözel Saldırganlık	Evet	157	14,8535	3,37756	-,867	544	,386	Hayır	389	15,1183	3,16576	Saldırganlık Toplam	Evet	157	81,7643
Öfke	Evet	157	18,2548	3,94985	-1,443	544	,150																																								
	Hayır	389	18,7506	3,49993				Düşmanlık	Evet	157	25,1592	5,82381	-2,231	544	,026	Hayır	389	26,2674	5,00469	Sözel Saldırganlık	Evet	157	14,8535	3,37756	-,867	544	,386	Hayır	389	15,1183	3,16576	Saldırganlık Toplam	Evet	157	81,7643	16,11940	-1,578	544	,115								
Düşmanlık	Evet	157	25,1592	5,82381	-2,231	544	,026																																								
	Hayır	389	26,2674	5,00469				Sözel Saldırganlık	Evet	157	14,8535	3,37756	-,867	544	,386	Hayır	389	15,1183	3,16576	Saldırganlık Toplam	Evet	157	81,7643	16,11940	-1,578	544	,115																				
Sözel Saldırganlık	Evet	157	14,8535	3,37756	-,867	544	,386																																								
	Hayır	389	15,1183	3,16576				Saldırganlık Toplam	Evet	157	81,7643	16,11940	-1,578	544	,115																																
Saldırganlık Toplam	Evet	157	81,7643	16,11940	-1,578	544	,115																																								

Hayır	389	83,8740	13,26736
-------	-----	---------	----------

Tablo 4.46’da öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının ailenin oyun oynarken süre sınırı koyma durumu değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında oyun oynarken ailesi süre sınırı koyma durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$). Buna karşılık düşmanlık puanlarında farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde oyun oynarken ailesi süre sınırı koyan öğrencilerin düşmanlık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.47. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Günde kaç saat oyun oynuyorsunuz?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Günde kaç saat oyun oynuyorsunuz?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Belirginlik	0-1 saat	249	4,5221	2,05972	5	69,480	,000
	1-2 saat	141	6,9716	2,49555			
	2-4 saat	87	8,2759	2,98714			
	4-6 saat	42	8,3810	3,28301			
	6-10 saat	16	10,3125	3,41992			
	10 saat üzeri	11	13,2727	2,19504			
	Toplam	546	6,3956	3,18153			
Dayanıklılık	0-1 saat	249	5,1847	2,49314	5	44,942	,000
	1-2 saat	141	7,0780	2,75699			
	2-4 saat	87	8,5517	3,09072			
	4-6 saat	42	8,3333	3,21329			
	6-10 saat	16	10,8750	4,91087			

	10 saat üzeri	11	13,4545	2,50454			
	Toplam	546	6,7857	3,33289			
	0-1 saat	249	6,0723	3,01388			
	1-2 saat	141	7,9149	3,28523			
	2-4 saat	87	8,9080	3,64606			
Durum Değişirme	4-6 saat	42	9,1667	3,86931	5	21,805	,000
	6-10 saat	16	8,6250	3,50000			
	10 saat üzeri	11	13,0000	3,22490			
	Toplam	546	7,4524	3,57906			
	0-1 saat	249	4,0924	1,89319			
	1-2 saat	141	5,8511	2,58826			
	2-4 saat	87	6,3218	3,13456			
Geri Çekilme	4-6 saat	42	7,2143	3,33156	5	39,161	,000
	6-10 saat	16	7,9375	3,95759			
	10 saat üzeri	11	12,1818	3,94508			
	Toplam	546	5,4176	2,96549			
	0-1 saat	249	3,8594	1,88594			
	1-2 saat	141	5,3830	2,65023			
	2-4 saat	87	6,3218	3,10848			
Nüksetme	4-6 saat	42	6,7619	3,47682	5	34,743	,000
	6-10 saat	16	8,1875	4,08605			
	10 saat üzeri	11	11,0000	4,58258			
	Toplam	546	5,1392	2,97618			
	0-1 saat	249	4,1446	2,00684			
	1-2 saat	141	5,4184	2,51042			
Çatışma	2-4 saat	87	6,3103	2,82559	5	30,990	,000
	4-6 saat	42	6,9286	2,67229			

	6-10 saat	16	8,6250	4,11299			
	10 saat üzeri	11	9,9091	4,22976			
	Toplam	546	5,2802	2,78862			
	0-1 saat	249	4,8032	2,53790			
	1-2 saat	141	5,7163	2,36137			
	2-4 saat	87	6,5057	2,85655			
Sorunlar	4-6 saat	42	7,6190	3,17730	5	17,942	,001
	6-10 saat	16	7,9375	3,58643			
	10 saat üzeri	11	9,3636	4,00681			
	Toplam	546	5,7106	2,86909			
	0-1 saat	249	32,6787	11,82573			
	1-2 saat	141	44,3333	13,32381			
	2-4 saat	87	51,1954	15,15335			
Oyun Bağımlılığı Toplam	4-6 saat	42	54,4048	17,69396	5	63,931	,000
	6-10 saat	16	62,5000	21,37912			
	10 saat üzeri	11	82,1818	18,82986			
	Toplam	546	42,1813	17,30509			

Tablo 4.47’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının günlük oyun oynama süresine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından günlük oyun oynama süresine göre anlamlı farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p \leq 0,05$). Anlamlı farklılığa ilişkin yapılan posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar sonucunda günlük oyun oynama süresi daha yüksek olan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin de daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.48. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Günde kaç saat oyun oynuyorsunuz?” Değişkenine Göre ANOVA Testi Karşılaştırması

	Günde kaç saat oyun oynuyorsunuz?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	sd	F	p
Fiziksel Saldırganlık	0-1 saat	249	22,7028	6,20094	5	6,099	,097
	1-2 saat	141	23,9291	5,72793			
	2-4 saat	87	23,8736	5,38474			
	4-6 saat	42	24,5238	6,62309			
	6-10 saat	16	29,0625	5,74420			
	10 saat üzeri	11	29,4545	8,59492			
	Toplam	546	23,6685	6,17259			
	Öfke	0-1 saat	249	18,6145			
1-2 saat		141	18,3546	3,80626			
2-4 saat		87	18,5172	3,37178			
4-6 saat		42	18,9524	3,39980			
6-10 saat		16	19,3125	4,62916			
10 saat üzeri		11	20,0909	5,55796			
Toplam		546	18,6081	3,63826			
Düşmanlık		0-1 saat	249	25,9157	5,04145	5	1,640
	1-2 saat	141	25,1986	5,48663			
	2-4 saat	87	26,2184	5,25717			
	4-6 saat	42	26,9762	5,49717			
	6-10 saat	16	27,1250	5,08429			
	10 saat üzeri	11	28,5455	6,31449			
	Toplam	546	25,9487	5,27180			
	Sözel Saldırganlık	0-1 saat	249	14,9197	3,23688		
1-2 saat		141	15,0993	3,23000			
2-4 saat		87	15,0345	2,94701			
4-6 saat		42	15,0952	2,99438			
Toplam		546	15,0345	2,94701			

	6-10 saat	16	15,8125	4,60751			
	10 saat üzeri	11	15,8182	4,04520			
	Toplam	546	15,0421	3,22719			
	0-1 saat	249	82,1526	13,97639			
	1-2 saat	141	82,5816	14,47567			
	2-4 saat	87	83,6437	11,95921			
Saldırganlık Toplam	4-6 saat	42	85,5476	13,12269	5	2,930	,013
	6-10 saat	16	91,3125	17,06739			
	10 saat üzeri	11	93,9091	22,20565			
	Toplam	546	83,2674	14,16346			

Tablo 4.48’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının günlük oyun oynama süresine göre karşılaştırılması ANOVA testi ile gerçekleştirilmiştir yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık alt boyutlarında anlamlı farklılık meydana gelmediği ($p>,05$), buna karşılık ölçeğin toplam puanlarında günlük oyun oynama süresine göre farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Anlamlı farklılığa ilişkin yapılan posthoc (LSD) testi ile grup içi karşılaştırmalar sonucunda günlük 4-6 saat oyun oynayan öğrencilerin daha kısa süreyle oyun oynayanlara göre saldırganlık ölçeği toplam puanlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.49. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, yemek gibi) bir ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Temel ihtiyaçlara ara vermeden oyun oynanan süre	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p
Belirginlik	1 saatten az	395	6,2886	3,36867	-1,272	544	,204

	2 saat ve üzeri	151	6,6755	2,61929			
Dayanıklılık	1 saatten az	395	6,6481	3,46267			
	2 saat ve üzeri	151	7,1457	2,94708	-1,562	544	,119
Durum Değişirme	1 saatten az	395	7,2051	3,54750			
	2 saat ve üzeri	151	8,0993	3,59213	-2,626	544	,009
Geri Çekilme	1 saatten az	395	5,3468	3,06092			
	2 saat ve üzeri	151	5,6026	2,70081	-,901	544	,368
Nüksetme	1 saatten az	395	5,0709	3,05284			
	2 saat ve üzeri	151	5,3179	2,76736	-,867	544	,386
Çatışma	1 saatten az	395	5,1797	2,82943			
	2 saat ve üzeri	151	5,5430	2,67017	-1,363	544	,163
Sorunlar	1 saatten az	395	5,5443	2,87823			
	2 saat ve üzeri	151	6,1457	2,80808	-2,198	544	,027
Oyun Bağımlılığı Toplam	1 saatten az	395	41,2835	18,2026			
				3			
	2 saat ve üzeri	151	44,5298	14,4940	-1,966	544	,027
				5			

Tablo 4.49’da öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının temel ihtiyaçlara ara vermeden oyun oynanan süre değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma puanları bakımından temel ihtiyaçlara ara vermeden oyun oynanan süre durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$). Buna karşılık Durum Değişirme, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanlarında farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde 2 saat ve üzeri süreyle temel ihtiyaçlara ara vermeden oyun oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.50. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, yemek gibi) bir ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Temel ihtiyaçlara ara vermeden oyun oynanan süre	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p																																												
Fiziksel Saldırganlık	1 saatten az	395	23,3570	6,26096	-1,912	544	,030																																												
	2 saat ve üzeri	151	24,4834	5,87748				Öfke	1 saatten az	395	18,4734	3,68164	-1,400	544	,162	2 saat ve üzeri	151	18,9603	3,50976	Düşmanlık	1 saatten az	395	25,7443	5,21156	-1,467	544	,143	2 saat ve üzeri	151	26,4834	5,40722	Sözel Saldırganlık	1 saatten az	395	15,1038	3,27610	,722	544	,471	2 saat ve üzeri	151	14,8808	3,10038	Saldırganlık Toplam	1 saatten az	395	82,6785	14,29655	-1,574	544	,116
Öfke	1 saatten az	395	18,4734	3,68164	-1,400	544	,162																																												
	2 saat ve üzeri	151	18,9603	3,50976				Düşmanlık	1 saatten az	395	25,7443	5,21156	-1,467	544	,143	2 saat ve üzeri	151	26,4834	5,40722	Sözel Saldırganlık	1 saatten az	395	15,1038	3,27610	,722	544	,471	2 saat ve üzeri	151	14,8808	3,10038	Saldırganlık Toplam	1 saatten az	395	82,6785	14,29655	-1,574	544	,116	2 saat ve üzeri	151	84,8079	13,73643								
Düşmanlık	1 saatten az	395	25,7443	5,21156	-1,467	544	,143																																												
	2 saat ve üzeri	151	26,4834	5,40722				Sözel Saldırganlık	1 saatten az	395	15,1038	3,27610	,722	544	,471	2 saat ve üzeri	151	14,8808	3,10038	Saldırganlık Toplam	1 saatten az	395	82,6785	14,29655	-1,574	544	,116	2 saat ve üzeri	151	84,8079	13,73643																				
Sözel Saldırganlık	1 saatten az	395	15,1038	3,27610	,722	544	,471																																												
	2 saat ve üzeri	151	14,8808	3,10038				Saldırganlık Toplam	1 saatten az	395	82,6785	14,29655	-1,574	544	,116	2 saat ve üzeri	151	84,8079	13,73643																																
Saldırganlık Toplam	1 saatten az	395	82,6785	14,29655	-1,574	544	,116																																												
	2 saat ve üzeri	151	84,8079	13,73643																																															

Tablo 4.50’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının temel ihtiyaçlara ara vermeden oyun oynanan süre değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında temel ihtiyaçlara ara vermeden oyun oynanan süre durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$). Buna karşılık fiziksel saldırganlık puanlarında farklılık meydana geldiği belirlenmiştir ($p\leq,05$). Aritmetik ortalama puanları incelendiğinde 2 saat ve üzeri süreyle temel ihtiyaçlara ara vermeden oyun oynayan öğrencilerin fiziksel saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4.51. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının “Ailenizde benzer şekilde oyunu oynayan kişiler var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

		Ailenizde benzer şekilde oyunu oynayan kişiler var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p																																																																															
Belirginlik	Evet	326	6,3282	3,09634	-,602	544	,547																																																																																
	Hayır	220	6,4955	3,30835				Dayanıklılık	Evet	326	6,8436	3,30548	,493	544	,622	Hayır	220	6,7000	3,37882	Durum Değişirme	Evet	326	7,6350	3,63045	1,453	544	,147	Hayır	220	7,1818	3,49215	Geri Çekilme	Evet	326	5,4663	2,91686	,467	544	,641	Hayır	220	5,3455	3,04138	Nüksetme	Evet	326	5,2546	3,01783	1,103	544	,270	Hayır	220	4,9682	2,91178	Çatışma	Evet	326	5,2791	2,74204	-,011	544	,991	Hayır	220	5,2818	2,86255	Sorunlar	Evet	326	5,7454	2,81636	,344	544	,731	Hayır	220	5,6591	2,95123	Oyun Toplam	Evet	326	42,5521	17,09778	,609	544	,543
Dayanıklılık	Evet	326	6,8436	3,30548	,493	544	,622																																																																																
	Hayır	220	6,7000	3,37882				Durum Değişirme	Evet	326	7,6350	3,63045	1,453	544	,147	Hayır	220	7,1818	3,49215	Geri Çekilme	Evet	326	5,4663	2,91686	,467	544	,641	Hayır	220	5,3455	3,04138	Nüksetme	Evet	326	5,2546	3,01783	1,103	544	,270	Hayır	220	4,9682	2,91178	Çatışma	Evet	326	5,2791	2,74204	-,011	544	,991	Hayır	220	5,2818	2,86255	Sorunlar	Evet	326	5,7454	2,81636	,344	544	,731	Hayır	220	5,6591	2,95123	Oyun Toplam	Evet	326	42,5521	17,09778	,609	544	,543	Hayır	220	41,6318	17,63263								
Durum Değişirme	Evet	326	7,6350	3,63045	1,453	544	,147																																																																																
	Hayır	220	7,1818	3,49215				Geri Çekilme	Evet	326	5,4663	2,91686	,467	544	,641	Hayır	220	5,3455	3,04138	Nüksetme	Evet	326	5,2546	3,01783	1,103	544	,270	Hayır	220	4,9682	2,91178	Çatışma	Evet	326	5,2791	2,74204	-,011	544	,991	Hayır	220	5,2818	2,86255	Sorunlar	Evet	326	5,7454	2,81636	,344	544	,731	Hayır	220	5,6591	2,95123	Oyun Toplam	Evet	326	42,5521	17,09778	,609	544	,543	Hayır	220	41,6318	17,63263																				
Geri Çekilme	Evet	326	5,4663	2,91686	,467	544	,641																																																																																
	Hayır	220	5,3455	3,04138				Nüksetme	Evet	326	5,2546	3,01783	1,103	544	,270	Hayır	220	4,9682	2,91178	Çatışma	Evet	326	5,2791	2,74204	-,011	544	,991	Hayır	220	5,2818	2,86255	Sorunlar	Evet	326	5,7454	2,81636	,344	544	,731	Hayır	220	5,6591	2,95123	Oyun Toplam	Evet	326	42,5521	17,09778	,609	544	,543	Hayır	220	41,6318	17,63263																																
Nüksetme	Evet	326	5,2546	3,01783	1,103	544	,270																																																																																
	Hayır	220	4,9682	2,91178				Çatışma	Evet	326	5,2791	2,74204	-,011	544	,991	Hayır	220	5,2818	2,86255	Sorunlar	Evet	326	5,7454	2,81636	,344	544	,731	Hayır	220	5,6591	2,95123	Oyun Toplam	Evet	326	42,5521	17,09778	,609	544	,543	Hayır	220	41,6318	17,63263																																												
Çatışma	Evet	326	5,2791	2,74204	-,011	544	,991																																																																																
	Hayır	220	5,2818	2,86255				Sorunlar	Evet	326	5,7454	2,81636	,344	544	,731	Hayır	220	5,6591	2,95123	Oyun Toplam	Evet	326	42,5521	17,09778	,609	544	,543	Hayır	220	41,6318	17,63263																																																								
Sorunlar	Evet	326	5,7454	2,81636	,344	544	,731																																																																																
	Hayır	220	5,6591	2,95123				Oyun Toplam	Evet	326	42,5521	17,09778	,609	544	,543	Hayır	220	41,6318	17,63263																																																																				
Oyun Toplam	Evet	326	42,5521	17,09778	,609	544	,543																																																																																
	Hayır	220	41,6318	17,63263																																																																																			

Tablo 4.51’de öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının “Ailenizde benzer şekilde oyunu oynayan kişiler var mı?” değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Oyun bağımlılığı ölçeğinin Belirginlik, Dayanıklılık, Durum Değiştirme, Geri Çekilme, Nüksetme, Çatışma, Sorunlar ve Oyun Bağımlılığı Toplam puanları bakımından ailede benzer oyunu oynayan kişilerin olması durumuna göre anlamlı farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.52. Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği Puanlarının “Ailenizde benzer şekilde oyunu oynayan kişiler var mı?” Değişkenine Göre T Testi Karşılaştırması

	Ailenizde benzer şekilde oyunu oynayan kişiler var mı?	N	Aritmetik Ortalama	Standart Sapma	t	sd	p																																												
Fiziksel Saldırganlık	Evet	326	24,0521	6,37546	1,771	544	,077																																												
	Hayır	220	23,1000	5,82696				Öfke	Evet	326	18,8313	3,69770	1,749	544	,081	Hayır	220	18,2773	3,53074	Düşmanlık	Evet	326	26,1656	5,29820	1,171	544	,242	Hayır	220	25,6273	5,22788	Sözel Saldırganlık	Evet	326	15,1902	3,29951	1,306	544	,192	Hayır	220	14,8227	3,11139	Saldırganlık Toplam	Evet	326	84,2393	14,77933	1,957	544	,051
Öfke	Evet	326	18,8313	3,69770	1,749	544	,081																																												
	Hayır	220	18,2773	3,53074				Düşmanlık	Evet	326	26,1656	5,29820	1,171	544	,242	Hayır	220	25,6273	5,22788	Sözel Saldırganlık	Evet	326	15,1902	3,29951	1,306	544	,192	Hayır	220	14,8227	3,11139	Saldırganlık Toplam	Evet	326	84,2393	14,77933	1,957	544	,051	Hayır	220	81,8273	13,09875								
Düşmanlık	Evet	326	26,1656	5,29820	1,171	544	,242																																												
	Hayır	220	25,6273	5,22788				Sözel Saldırganlık	Evet	326	15,1902	3,29951	1,306	544	,192	Hayır	220	14,8227	3,11139	Saldırganlık Toplam	Evet	326	84,2393	14,77933	1,957	544	,051	Hayır	220	81,8273	13,09875																				
Sözel Saldırganlık	Evet	326	15,1902	3,29951	1,306	544	,192																																												
	Hayır	220	14,8227	3,11139				Saldırganlık Toplam	Evet	326	84,2393	14,77933	1,957	544	,051	Hayır	220	81,8273	13,09875																																
Saldırganlık Toplam	Evet	326	84,2393	14,77933	1,957	544	,051																																												
	Hayır	220	81,8273	13,09875																																															

Tablo 4.52’de öğrencilerin saldırganlık ölçeği puanlarının “Ailenizde benzer şekilde oyunu oynayan kişiler var mı?” değişkenine göre karşılaştırılması bağımsız örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan analiz sonucunda;

Saldırganlık ölçeği puanlarından fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, sözel saldırganlık alt boyutları ile ölçeğin toplam puanlarında akıllı telefona sahip olma durumuna göre farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir ($p>,05$).

Tablo 4.53. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığının Saldırganlık Düzeylerine Etkisi

	B	Standart β	t	p	R²	F	p
Sabit	12,685		2,996	,003	,084	49,925	,000
Oyun Bağımlılığı	,354	,290	7,066	,000			

Bağımlı Değişken: Saldırganlık

Bağımsız Değişken: Oyun Bağımlılığı

Öğrencilerin oyun bağımlılığı puanlarının saldırganlık puanlarına etkisi regresyon analizi ile test edilmiştir. Yapılan analiz sonucunda bağımsız değişken olan oyun bağımlılığının, bağımlı değişken olan saldırgan davranışları %35 düzeyinde etkilediği ve anlamlı etkiye sahip olduğu belirlenmiştir. Tablodaki değerler incelendiğinde etkileyen pozitif yönde olduğu ve oyun bağımlılığının saldırganlık düzeyini artırıcı etkiye sahip olduğu belirlenmiştir (t: 7,066; p≤,05).

BEŞİNCİ BÖLÜM

TARTIŞMA

Araştırmada öğrencilerin oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiler, çeşitli değişkenler bakımından değerlendirilmiştir. Yapılan analizler sonucunda oyun bağımlılığı ve saldırganlık arasında ilişkilerin bulunduğu ve çeşitli değişkenler tarafından etkilendiği bulgularına ulaşılmıştır. Araştırmada ulaşılan bulgular, ilgili literatürdeki araştırma bulguları ile ilişkilendirilerek tartışılmıştır.

Öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde alt sınıflarda olan ve erkek olan öğrencilerde oyun bağımlılığının yüksek olduğu görülmüştür. Benzer şekilde Yalçın Irmak ve Erdoğan (2016) ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığına ilişkin yaptıkları araştırmada erkeklerin oyun bağımlılıklarının kadınlara göre daha yüksek olduğu, yaşı daha yüksek olan ergenlerin oyun bağımlılıklarının da yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu durumda sınıf düzeyi yükseldikçe oyun bağımlılığının da yükseldiği görülmüştür. Aktaş ve Bostancı (2021) covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisini inceledikleri araştırmada sınıf düzeyi yüksek olan öğrencilerin ve erkek öğrencilerin oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Benzer şekilde Balıkçı (2018) çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesine ilişkin yaptığı araştırmada erkeklerin oyun bağımlılığı düzeylerinin kadınlara göre daha yüksek olduğu, sınıf düzeyi yüksek olan öğrencilerin oyun bağımlılıklarının daha düşük olduğu belirlenmiştir. Pala ve Erdem (2011) dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkileri inceledikleri araştırmada erkeklerde oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu, sınıf düzeyi arttıkça bağımlılık davranışlarının azaldığı belirlenmiştir. Dursun ve Eraslan Çapan (2018) ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlara ilişkin yaptıkları araştırmada erkeklerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Yeşildal, Dömbekci ve Erişen (2019) çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine bir araştırmada erkeklerin kadınlara göre bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu, yaş ve sınıf bakımından farklılık meydana gelmediği belirlenmiştir. Bülbül, Tunç ve Aydil (2018) üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığına ilişkin yaptıkları

arařtırmada erkeklerde oyun bağımlılıđının daha yüksek olduđu görülmüřtür. Benzer řekilde Madran ve akılı (2014) ok oyunculu evrimii video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılıđı ve saldırganlık ile ilgili yaptıkları arařtırmada erkeklerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduđu belirlenmiřtir.

Öđrencilerin odasında televizyon bulunma, oyun konsolu bulunması, tablet ve TV'den oyun oynama, internet kafede oyun oynama durumlarının oyun bağımlılıđını artırdıđı görülmüřtür. Benzer řekilde Aktař ve Bostancı (2021) covid-19 pandemisinde üniversite öđrencilerindeki oyun bağımlılıđı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisini inceledikleri arařtırmada öđrencilerin oyunları genellikle bilgisayar ve telefon ile oynadıkları, evde internet bađlantısı olmasının oyun bağımlılıđında etkili olduđu belirlenmiřtir. Benzer řekilde Balıkı (2018) ocuklarda ve ergenlerde evrimii oyun bağımlılıđı ve agresif davranıřlar arasındaki iliřkinin incelenmesine iliřkin yaptıđı arařtırmada kendine ait odası olan, bilgisayarı ve oyun konsolu bulunan öđrencilerin oyun bağımlılıđı davranıřlarının daha yüksek olduđu belirlenmiřtir.

Ailesinin, oynadıđı oyunlar hakkında bilgisi bulunmayan öđrencilerin oyun bağımlılıđı daha yüksektir. Benzer řekilde Aktař ve Bostancı (2021) covid-19 pandemisinde üniversite öđrencilerindeki oyun bağımlılıđı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisini inceledikleri arařtırmada aile kontrolü olan öđrencilerde oyun bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduđu belirlenmiřtir. Benzer řekilde Balıkı (2018) ocuklarda ve ergenlerde evrimii oyun bağımlılıđı ve agresif davranıřlar arasındaki iliřkinin incelenmesine iliřkin yaptıđı arařtırmada ailesinin oynadıđı oyunlar hakkında bilgisi olmayan öđrencilerin bağımlılık düzeylerinin de daha yüksek olduđu belirlenmiřtir.

Günlük oyun oynama saati fazla olan öđrencilerin oyun bağımlılıđı düzeyleri daha yüksek bulunmuřtur. Benzer řekilde Aktař ve Bostancı (2021) covid-19 pandemisinde üniversite öđrencilerindeki oyun bağımlılıđı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisini inceledikleri arařtırmada dijital oyunlarla geirilen zamanın artması ile oyun bağımlılık düzeylerinin de arttıđı belirlenmiřtir. Kayıř vd. (2022) yaptıkları alıřmada; bireylerin duygusal farkındalıklarının, stres ve kayđı ile bař etme becerilerinin geliřtirilmesi, oyun bağımlılıđı gibi problemler teknoloji kullanımı yerine ürün geliřtirme, yaratıcılık, üretkenlik, yetenekleri keřfetme gibi becerilerinin desteklenmesi ile kayđı ve yalnızlık duygularının önüne

geçilebileceği belirtilmiştir. Benzer şekilde Balıkçı (2018) çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesine ilişkin yaptığı çalışmada kendine ait odası olan öğrencilerin günlük oyun oynama saatinin fazla olduğu ve oyun bağımlılığı davranışlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Yeşildal, Dömbekci ve Erişen (2019) çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine bir çalışmada günlük oyun oynama süresinin artması ile oyun bağımlılığının da arttığı belirlenmiştir. Taş (2019)'ın çalışmasında oyun bağımlılığı ve problemlili teknoloji kullanımının bireylerin yaşamını fiziksel, psikolojik, sosyal ve bilişsel gibi tüm yönleriyle olumsuz etkilediği belirlenmiştir. Dolayısıyla gençlerin boş zamanlarını ekran karşısında geçirmeleri yerine kitap okumaları, sağlıklı sosyal aktivitelere katılmaları yönünde desteklenmesi önemlidir.

Kadınların saldırganlık düzeyleri erkeklere göre daha yüksek bulunmuştur. Buna karşılık Madran ve Çakılcı (2014) çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık ile ilgili yaptıkları çalışmada erkeklerde saldırganlık davranışlarının kadınlara göre daha yüksek gerçekleştiği belirlenmiştir. Yeşildal, Dömbekci ve Erişen (2019) çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine bir çalışmada erkeklerin kadınlara göre saldırgan davranışlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Benzer şekilde Balıkçı (2018) çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesine ilişkin yaptığı çalışmada erkeklerin saldırganlık düzeylerinin kadınlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Günlük oyun oynama saati fazla olan öğrencilerin saldırganlık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur. Benzer şekilde Balıkçı (2018) çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesine ilişkin yaptığı çalışmada oyun oynama süresi fazla olan öğrencilerin saldırganlık davranışlarının da yükseldiği belirlenmiştir. Benzer şekilde Hazar ve diğerleri (2017) tarafından yapılan çalışmada öğrencilerin günlük oyun oynama ve haftalık oyun oynama süreleri ile bağımlılık düzeyleri arasında pozitif yönlü ilişkilerin bulunduğu, oyun oynama süresinin artması ile bağımlılığın da arttığı belirlenmiştir. Yeşildal, Dömbekci ve Erişen (2019) çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine bir çalışmada günlük oyun oynama süresi arttıkça saldırgan davranışlarda artış görüldüğü belirlenmiştir.

Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri saldırganlık düzeylerini artırıcı etkiye sahiptir. Dursun ve Eraslan Çapan (2018) ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlara ilişkin yaptıkları araştırmada ergenlerde oyun bağımlılığının saldırgan davranışların artmasına neden olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı (2014) yaptıkları araştırmada oyun bağımlılığı ile saldırganlık davranışları arasında ilişki bulunduğu, oyun bağımlılığının artmasının saldırganlık davranışlarını artırdığı belirtilmiştir. Benzer şekilde Madran ve Çakılcı (2014) çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık ile ilgili yaptıkları araştırmada saldırganlık davranışlarının bağımlılık ile ilişkili olduğu belirlenmiştir. Benzer şekilde Balıkçı (2018) çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesine ilişkin yaptığı araştırmada öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri ile saldırganlık davranışları arasında pozitif yönlü ilişkilerin bulunduğu belirlenmiştir. Benzer şekilde Gentile ve diğerleri (2011) tarafından ergenler arasında dijital oyun bağımlılığına ilişkin iki yıl süreli yapılan boylamsal araştırmada ergenlerde oyun bağımlılığı ile saldırganlık davranışlarının yüksek düzeyde ilişkili olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Yeşildal, Dömbekci ve Erişen (2019) çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine bir araştırmada saldırgan davranışlar ile oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü ilişkilerin bulunduğu görülmüştür.

SONUÇ ve ÖNERİLER

Araştırmada öğrencilerin oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiler, çeşitli değişkenler bakımından değerlendirilmiştir. Bu kapsamda 546 öğrencinin katılımıyla yapılan araştırmada ulaşılan sonuçlar aşağıda verilmiştir;

Öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri bakımından;

- Erkeklerin oyun bağımlılığı düzeylerinin kadınlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Öğrencilerin sınıf düzeyi azaldıkça oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Öğrencilerin aile algılanan gelir düzeyi bakımından oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Öğrencilerin anne-baba eğitim düzeyi bakımından oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Öğrencilerin kendinden hoşnut olma durumu bakımından oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Öğrencilerin kardeş sayısı ve kardeş sırası bakımından oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Öğrencilerin anne baba evlilik durumu bakımından oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Öğrencilerin evinde kendine ait oda olma durumu bakımından oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Evinde kendine ait bilgisayar bulunan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.
- Öğrencilerin evinde internet bağlantısı olma durumu bakımından oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Öğrencilerin akıllı telefon olma durumu bakımından oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Evinde oyun konsolu bulunan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.
- Odasında televizyon bulunan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.

- Bilgisayar, tablet ve telefon gibi cihazlardan oyun oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.
- İnternet kafede oyun oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.
- Oyun oynamak için tercih edilen cihaz bakımından bilgisayar ve oyun konsoluyla oyun oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.
- Ailesi, oynadığı oyunları bilmeyen öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.
- Ailesi oyun oynama sınırı koyan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.
- Günlük 6 saatten fazla oyun oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.
- Temel ihtiyaçları karşılamaksızın 2 saatten fazla oyun oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.
- Ailede benzer oyunu oynayan bulunma durumu bakımından öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık bulunmamaktadır.

Öğrencilerin saldırganlık düzeyleri bakımından;

- Kadınların saldırganlık düzeylerinin erkeklere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
- 12. sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Öğrencilerin aile gelir düzeyi bakımından saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Öğrencilerin anne-baba eğitim düzeyi bakımından saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Kendinden hoşnut olmayan öğrencilerin saldırganlık düzeyleri diğer öğrencilere göre daha yüksektir.
- Öğrencilerin kardeş sayısı ve kardeş sırası bakımından saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Öğrencilerin anne baba evlilik durumu bakımından oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.

- Öğrencilerin evinde kendine ait oda olma durumu bakımından saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Evinde kendine ait bilgisayar bulunması bakımından öğrencilerin saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamaktadır.
- Öğrencilerin evinde internet bağlantısı olma durumu bakımından saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Akıllı telefonu olan öğrencilerin saldırganlık düzeyleri daha yüksektir.
- Öğrencilerin oyun konsolu olma durumu bakımından saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamıştır.
- Odasında televizyon bulunma durumu bakımından öğrencilerin saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamaktadır.
- Bilgisayar, tablet ve telefon gibi cihazlardan oyun oynama durumu bakımından öğrencilerin saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamaktadır.
- İnternet kafede oyun oynama durumu bakımından öğrencilerin saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamaktadır.
- Oyun oynamak için tercih edilen cihaz bakımından öğrencilerin saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamaktadır.
- Ailesi, oynadığı oyunları bilme durumu bakımından öğrencilerin saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamaktadır.
- Ailesi oyun oynama sınırı koyma durumu bakımından öğrencilerin saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamaktadır.
- Günlük 6 saatten fazla oyun oynayan öğrencilerin saldırganlık düzeyleri daha yüksektir.
- Temel ihtiyaçları karşılamaksızın 2 saatten fazla oyun oynayan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksektir.
- Temel ihtiyaçları karşılamadan oyun oynama süresi bakımından öğrencilerin saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamaktadır.
- Ailede benzer oyunu oynayan bulunma durumu bakımından öğrencilerin saldırganlık düzeylerinde farklılık bulunmamaktadır.
- Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri, saldırganlık düzeylerini artırıcı etkiye sahiptir.

Arařtırmada elde edilen bulgular doęrultusunda ařaęıdaki önerilere yer verilmiřtir;

1. Erkeklerde oyun baęımlılıęının yüksek olmasının nedenlerine iliřkin aile ve sosyal çevre iliřkilerinin de incelendięi arařtırmalar yapılabilir.
2. Erkek ve kız öęrencilerin oyun baęımlılıęı ve etkilerine iliřkin; drama, farkındalık oyunları, soru-cevap vb. rehberlik çalıřmaları yapılabilir.
3. Öęrencilerin odasında televizyon bulunma, oyun konsolu bulunması, tablet ve TV'den oyun oynama, internet kafede oyun oynama durumlarının oyun baęımlılıęını artırdıęı görölmüřtür. Dolayısıyla bu özelliklere sahip öęrencilerin oyun baęımlılıęının önlenmesi ve atlatılmasına yönelik çalıřmalar önem tařımaktadır.
4. Ebeveynlere, çocukların oyun baęımlılıęının farkındalıęını artırmaya yönelik bilgilendirme çalıřmaların yapılabilir.
5. Öęrencilerde oyun oynama süresinin azaltılmasına yönelik hem öęrenciye hem de ebeveynlere yönelik çalıřmalar yapılabilir.
6. Kadınların saldırganlık düzeyleri erkeklere göre daha yüksek bulunmuřtur. Bu durumu etkileyen faktörlerin ortaya çıkarılması amacıyla nedensel karřılařtırılmalı ve nitel çalıřmalar yapılabilir.
7. Öęrencilerin benlik algılarının geliştirilmesine yönelik psikososyal çalıřmalar yapılabilir.
8. Günlük oyun oynama sürelerinin azaltılması ve saldırganlıęı etkileyebilecek olan çeřitli deęiřkenlerin arařtırılması önemlidir.
9. Saldırganlıęın azaltılması bakımından oyun baęımlılıęını azaltıcı çalıřmaların yapılması faydalı olabilir.

KAYNAKÇA

- Abay E. ve Tuđlu C. (2000) Őiddet ve Agresyonun Nörobiyolojisi, *Klinik Psikiyatri*, 3, 21- 26.
- Adams, J. F. (1995). Ergenliđi anlamak. Ali Dönmez (Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Akbař, O., Usta, E. ve Çakır, R. (2009). Lise Birinci Sınıf Öğrencilerinin Sınıf İçi Güven Algılarının Bilgisayar Oynama Durumlarına Göre İncelenmesi. *Aile ve Toplum Eğitim Kültür ve Arařtırma Dergisi*, 5 (18), 59-71.
- Akdemir H. (2019) *Duygu Düzenleme Becerileri Psikoeđitim Programının Ergenlerin Duygu Düzenleme Güçlüđü ve Reaktif - Proaktif Saldırganlıklarına Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Aktař, B., & Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bađımlılıđı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bađımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Aktař. A. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet ve Dijital Oyun Bađımlılıđının Psikolojik Sađlamlık ve Saldırganlıkla İliřkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Kafkas Üniversitesi Sađlık Bilimleri Enstitüsü Hemřirelik Anabilim Dalı, Kars.
- Alkış, L. (2020). *Ergenlerde sosyal medya bađımlılıđıyla iletiřim becerilerinin karřılařtırılması*, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Geliřim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5. Baskı). Washington, DC: Author.
- Arslan, A. (2019). Ortaöđretim Öğrencilerinin Dijital Bađımlılık Düzeylerinin Çeřitli Deđiřkenler Açısından İncelenmesi: Sivas İli Örneđi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 63-80.
- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M. ve Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bađımlılık. *Uluslararası Hakemli İletiřim ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi*, 8, 34-58.
- Aslan, H., Bařcılar, M. ve Karatař, K. (2022). Ergenlerde Dijital Oyun Bađımlılıđı ile Sosyal Beceriler Arasındaki İliřki. *Bađımlılık Dergisi*, 23(3), 1-1.

- Aydemir, N. (2020). *Dijital Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık Eğilimi ve Sosyalleşme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Psikoloji Ana Bilim Dalı Klinik Psikoloji Bilim Dalı, İstanbul.
- Aydın, Y. (2011). *Liselerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Eğitim Ve Öğretimdeki Olumsuz Etkileri*, Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Ayhan B.ve Köseliören, M. (2019). İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Basut, E. (2004). *Suçta Yönelen ve Yönelmeyen Ergenlerin Stresle Başa Çıkma ve Kişilik Örüntüleri Yönünden İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
- Baş, M. N. (2021). *Ergenlik Çağındaki Çocukların İnternet Oyunları Oynama Alışkanlıklarının Sosyal Medya Okuryazarlığı Bağlamında İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bilim Dalı, Konya.
- Bedır, D., Erhan, S. E. ve Akkuş, Y. (2019). Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Sporcuların Psikolojik Becerilerini Etkiler Mi?. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21 (1), 40-49.
- Berkowitz L. (1989) Frustration Aggression Hypothesis: Examination and Reformulation. *Psychological Bulletin* 106, 59 -73.
- Bhagat S., Jeong E. J., Kim D. J. (2019) The Role Of Individuals' Need For Online Social Interactions and Interpersonal Incompetence in Digital Game Addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-15.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin, Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*. Marmara Üniversitesi

- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*, Yüksek Lisans Tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Bozkurt, H., Şahin, S. ve Zoroğlu, S. S. (2016). İnternet Bağımlılığı: Güncel Bir Gözden Geçirme. *Journal Of Contemporary Medicine*, 6(3), 235-247.
- Burak, Y. ve Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Turkish Studies*. 10(11), 363-382.
- Bushman B. J. (2015) “Violence and Videogames” Medyanın İnsan Psikolojisi ve Davranışları Üzerindeki Etkileri Sempozyumu, İstanbul: Fatih Üniversitesi. 8 Mayıs 2015b
- Bülbül, H., Tarkan, T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Cansever, B. (2010). *Ergenlerin Toplumsallaşmasında İnternet Kullanımının Aile ve Okul Bağlamında Yarattığı Sorunlar*, Doktora Tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Demirtaş Madran, H.A. ve Ferligül Çakılcı, E. (2014) Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*.15(1), 99-107.
- Demirtaş, A. H., Çakılcı, F. E. (2014). Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15, 99- 107.
- Dursun, A., & Eraslan Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Erdem M. N. (2019). Dijital Oyunlarda Şiddetin Estetiği: League Of Legends Oyunu Üzerine Mitsel Bir Çözümleme. *Middle Black Sea Journal Of Communication Studies*, 4 (2), 115-139

- Erođlu E. S. (2009) *Saldırđanlık Davranışının Boyutları ve İlişkili Olduđu Faktörler: Lise ve Üniversite Öğrencileri Üzerine Karşılaştırmalı Bir Çalıřma*, Doktora Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Errol A. Henderson, *Understanding Addiction*, USA: University Press of Mississippi, p4-153, 2001'den aktaran Murat Akin, "A Research on the Impacts of the Young People's Internet Addiction Levels and their Social Media Preferences", *International Review of Management and Marketing*, 2017, 7(2), s 258.
- Fite, P. J., Schwartz, S., Hendrickson, M. (2012). Childhood Proactive and Reactive Aggression: Differential Risk For Substance Use? *Aggression and Violent Behavior*, 17(3), 240–246.
- 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
- Griffiths, M. D. (1999). Internet Addiction: Fact or Fiction? *The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society*, 12, 246-250.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2006). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression?. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 290-292.
- Gültekin, F. (2008). *Saldırđanlık ve Öfkeyi Azaltma Programının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırđanlık ve Öfke Düzeyleri Üzerindeki Etkisi*, Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G. ve Keskin, B. (2019). Digital Game Addiction and Aggression in Secondary School Students. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217.
- Hamachek, D. E. (1995). Ergen Benliđinin Psikolojisi ve Geliřimi. Ö. Hakan Ersever (Çev.). *Ergenliđi Anlamak* (ss. 111-151). Ankara: İmge Kitabevi.
- Hazar, K. (2014) *Lise Öğrencilerinde İnternet ve Bilgisayar Oyun Bađımlılıđının Spora Katılım Düzeyi ve Bazı Deđiřkenler ile İliřisinin Arařtırılması*, Yüksek Lisans Tezi. Niđde Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eđitimi ve Spor Ana Bilim Dalı Niđde.

- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M. ve Çelikkbilek S. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Oyunsallık, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4320-4332.
- Holden, C. (2001). Behavioral Addictions: Do they exist? *Science*, 294(5544), 980-982.
- Hollen, K. (2009). *Encyclopedia of Addictions*. Connecticut, CT: Greenwood Press.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Hurlock, E. B. (1987). Ergenlikte Beden Gelişimi. Gülseren Günçe (Çev.), Bekir Onur (Ed.), *Ergenlik Psikolojisi* (ss.87-158). Ankara: Hacettepe-Taş Kitapçılık
- Hürriyet (2014, 19 Nisan). Oyun Bağımlısı Baba Çocuğunun Açlıktan Ölmesine Sebep Oldu.
- İlgaz, H. (2015). Adaptation of Game Addiction Scale For Adolescents Into Turkish. *Elementary Education Online*, 14(3), 874-884.
- Karataş Z., Yavuzer Y., Gündoğdu R. (2019) Beliren Yetişkinlikte Saldırganlık: Kişisel ve Ailesel Risk Faktörleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 61-85.
- Kayış, A. R., Satıcı, B., Deniz, M. E., Satıcı, S. A., & Griffiths, M. D., (2022). Fear of COVID-19, loneliness, smartphone addiction, and mental wellbeing among the Turkish general population: a serial mediation model. *BEHAVIOUR & INFORMATION TECHNOLOGY* , vol.41, no.11, 2484-2496.
- Kınay, B. (2019). *Ergenlerde Oyun Bağımlılığının Sosyal Kaygı, Saldırganlık ve Sosyal Dışlanma ile İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul

Üniversitesi, Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Eğitim Bilimleri ABD Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Programı, İstanbul.

Koçer B. (2015) *Aggression and Video Games: The Effect of Justification of Violence and Presence of a Stereotyped Target*. Graduate School Of Social Sciences of Middle East Technical University, Kıbrıs.

Kulaksızoğlu, A. (2011). *Ergenlik Psikolojisi* (13. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi

Kurt, A.S., İnce, P. ve Arslan, F.T. (2014). İlköğretim İkinci Kademedeki Öğrenim Gören Öğrencilerin Bilgisayara Karşı Tutumları. *The Journal of Pediatric Research* 1(1), 22-27. doi: 10.4274/jpr.22931

Kurupınar, A. ve Erdamar, G. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinde Görülen Madde Bağımlılığı Alışkanlığı ve Yaygınlığı: Bartın İli Örneği. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 65-84.

Küçük, Y. ve Çakır, R. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Turkish Journal of Primary Education*, 5(2), 133-154.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.

Madran, D., & Çakılcı, F. (2014). Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107.

Madran, H. A. D. (2012). Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nin Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 24(2), 1-6.

Makas, Y. (2008). *Lise Öğrenimi Gören Gençlerin İnternet Kullanımının Psikososyal Durum ile İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Marks, I. (1990). Behavioural (Non-Chemical) Addictions. *British Journal of Addiction*, 85, 1389-1394

Mehroof, M. and Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and

- Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13(3), 313-316
- Mezkit, G. (2012). Mekânsal Değişim Bağlamında İnternete Taşınan Çocuk Oyunlarının Kaybolan İşlevleri Üzerine Bazı Tespitler. *Folklor/Edebiyat*, 18 (72), 135-144
- Mustafaoğlu R. Yasacı Z. (2018) Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3): 51 – 58.
- Olweus, D. (1987) School-Yard Bullying-Grounds for Intervention, *School Safety*, 6, 4-11.
- Ögel, K. (2018). *Bağımlılık ve Tedavisi Temel Kitabı*, IQ Kültür Yayıncılık, İstanbul.
- Özdemir, M. ve Karaboğa, M. T. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ve Sosyal Eğilimleri, *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi* , 12 (5) , 17-35 . DOI: 10.19160/e-ijer.994099
- Özdoğan, A.Ç. (2017) *Ergenlerde Reaktif-Proaktif Saldırganlık ile Ebeveyn Duygusal Erişilebilirliği: Duygu Düzenleme Güçlüğüünün Aracı Rolü*, Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Özkan, E. N., Kaya, F. N. ve Tekeli, S. (2020). *Yetişkinlerde Oyun Bağımlılığının Oyun Oynama Algıları ve Davranışları Üzerindeki Etkisi*. Lisans Tezi, İstanbul 29 Mayıs Üniversitesi İktisadi İdari Bilimler Fakültesi Sosyal Hizmet Bölümü, İstanbul.
- Özodaşık, M. (2020). *Modern İnsanın Yalnızlığı* (3. Baskı). Konya: Palet Yayınları.
- Öztabak, M. Ü. (2018). Problemlili İnternet Kullanımı Olan Ergenlerin İnternet Kullanımına İlişkin Duygu ve Görüşlerinin İncelenmesi. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*. 8 (15), 1022-1055.
- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, Türkiye.
- Öztürk, N. (2008). *Ortaöğretim 9. Sınıf Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya.

- Pala, F. K., Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12:53-71.
- Pehlivan, H. (2012). *Oyun ve Öğrenme* (3. baskı). Ankara: Anı Yayınları.
- Pepe, K. (2011). A Study on Playing of Computer Games, Class Success and Attitudes Of Parents to Primary School Students. *Educational Research And Reviews*, 6(9), 657-663.
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D. ve Fenech, P. (2010). Recognizing Problem Video Game Use. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 44(2), 120-128. <https://doi.org/10.3109/00048670903279812>.
- Sallayıcı, Z., ve Yöndem, D. Z . (2020). Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Davranış Problemleri Arasındaki İlişki. *Bağımlılık Dergisi*, 21(1), 13 - 23.
- Santrock, J. W. (2012b). *Ergenlik - Adolescence* (14. Baskı). (D. M. Siyez, Cev.). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Senemoğlu, N. (2018). *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi* (25. Baskı). İstanbul
- Soyöz-Semerci, Ö. U. ve Balcı, E. V. (2020). Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Alan Araştırması: Uşak Örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567.
- Söylemez, A. (2021). *Bilişsel Davranışçı Oyun Terapisi Temelli Psiko-Eğitim Programının Çocuklarda Şiddet İçerikli Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Düzeylerine Etkisi*. Doktora Tezi. Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Sözen H. (2019) Spor Bölümlerinde Öğrenim Görev Üniversite Öğrencilerinin İnteraktif Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 47 - 55
- Sürer Adanır, A., Doğru, H. ve Özatalay, E. (2016). Oyuna Adanmış Yaşam: Bir Olgu Sunumu Üzerinden İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna Kısa Bir Bakış. *Türkiye Aile Hekimleri Uzmanlık Derneği Dergisi*. 20 (2), 85-90.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.

- Şahin, N. (2014). *Ergenlik Problemleri ve Baş Etme Yöntemleri ile İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişki*, Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Uygulamalı Psikoloji Programı, İstanbul.
- Şenkoyuncu, Ö. (2009). *Bilgisayar Bağımlısı Mısınız?*
<http://www.tavsiyedyorum.com>.
- Tarhan, N. (2015). *Bağımlılık*. İstanbul: Timaş Yayınları
- Tas, B. (2019). School Attachment and Video Game Addiction of Adolescents with Divorced vs. Married Parents. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 18(2), 107-115.
- Teber, M. (2015). *Çocuk Merkezli Oyun Terapisinin Çocuklarda Görülen Davranış Sorunlarının Çözümüne Olan Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Temel, F. Ve Aksoy, A. B. (2010). *Ergen ve gelişimi-yetişkinliğe ilk adım* (3. baskı). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Topçu, S. (2018). Çocuk ve sanal ortam. *Kocatepe Tıp Dergisi*, 19 (1), 27-33.
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerine Duygusal Zekâ ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Tunç, Ö.V. (2021). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Saldırganlık ve Yalnızlık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Ana Bilim Dalı, İstanbul.
- Tureng". (2022). *Türkçe-İngilizce Sözlük. Aggression*. Erişim adresi: <http://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/aggression>
- Tuzgöl, M (2000). Ana-Baba Tutumları Farklı Lise Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*.2 (14), 39-4.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2022). *Çevrimiçi Büyük Türkçe Sözlük. Agresif*. Erişim adresi: <http://www.tdk.gov.tr>

- Ulum, H. (2016). *Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı ile Duygu Ayarlayabilme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Mersin.
- Uzbay, T. (2009). Madde Bağımlılığı. *Silahlı Kuvvetler Dergisi*, (399), 99-115, 2009, s5.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011). Online Video Game Addiction: Identification of Addicted Adolescent Gamers. *Addiction*, 106(1), 205-212.
- Wan, C.S. ve Chiou, W.B. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? *An Interview Study in Taiwan. Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- WHO (2021, Nisan 25). Addictive Behaviours. <https://www.who.int/healthtopics/addictive-behavior>
- Yagcı A, Yalakı Z. (2021). Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Algılanan Stres Düzeyi ve Algılanan Sosyal Destek ile Arasındaki İlişki. *Çocuk Dergisi*, 21(2), 166-174. <https://doi.org/10.26650/jchild.2021.2.892293>.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*.
- Yalçın, S. ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34.
- Yavuzer, H. (2013). *Çocuk Psikolojisi*. (36. Baskı) . İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, Y. (2011). Okullarda Saldırganlık/Şiddet: Okul ve Öğretmenle İlgili Risk Faktörleri ve Önleme Stratejileri. *Millî Eğitim*, 192, 43-61.
- Yayman, E. (2019). *Ergenlerde Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve Aile İşlevleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Yeşilay, (2014). <https://yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>

Yeşildağ, M., Dömbekçi, H. A. ve Erişen, M. A. (2019). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Üzerine Bir Araştırma. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(67), 998.

Young, K. (2007). Cognitive Behavior Therapy With İnternet Addicts: Treatment Outcomes and İmplications. *CyberPsychology&Behavior*, 10(5), 2007.

----- (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, (37), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>



EKLER

Ek 1. Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Son 6 ayda...

Belirginlik

1. Tüm gün boyunca oyun oynamayı düşündünüz mü?
2. Boş zamanlarınızın çoğunu oyunlara mı harcadınız?
3. Bir oyuna bağımlı olduğunuzu hissettiniz mi?

Dayanıklılık

4. Düşündüğünüzden daha uzun süre oyun oynadınız mı?
5. Oyunlara harcadığınız süre giderek arttı mı?
6. Oynamaya başladığınızda kendinizi durduramadığınız oldu mu?

Durum Değiştirme

7. Gerçek hayatı unutmak için mi oyun oynadınız?
8. Stres atmak için oyun oynadınız mı?
9. Kendinizi daha iyi hissetmek için oyun oynadınız mı?

Geri Çekilme

10. Oyun için ayırdığınız zamanı azaltmayı başaramadınız mı?
11. Başka kişiler oyun için harcadığınız süreyi azaltmayı deneyip başarısız oldular mı?
12. Oyun için harcadığınız süreyi azaltmayı deneyip başarısız oldunuz mu?

Nüksetme

13. Oyun oynayamadığınız zamanlarda kötü hissettiniz mi?
14. Oyun oynamadığınız için sinirlendiğiniz oldu mu?
15. Oyun oynayamadığınız zamanlarda stresli oldunuz mu?

Çatışma

16. Oyunlara harcadığınız zaman konusunda diğer insanlarla (aileniz, arkadaşlarınız vb) tartıştınız mı?

17. Oyun oynadığınız için başkalarını (aile, arkadaşlar, vs) ihmal ettiğiniz oldu mu?

18. Oyunlara harcadığınız zaman konusunda yalan söylediğiniz oldu mu?

Sorunlar

19. Oyunlara harcadığınız süre uykusuz kalmanıza sebep oldu mu?

20. Oyun oynamak için diğer önemli aktivitelerinizi (okul, iş, spor vb.) ihmal ettiniz mi?

21. Bir oyunu uzun bir süre oynadıktan sonra kendinizi kötü hissettiniz mi?



Ek 2. Saldırganlık Ölçeği

Faktör Yüklere				
Maddeler	Faktör 1 (FS)	Faktör 2 (ÖF)	Faktör 3 (DÜ)	Faktör 4 (SS)
Faktör I: Fiziksel Saldırganlık (FS)				
13. Birisi bana satırsa kolaylıkla onu itip tartağlayabilirim.	0,80*	0,01	0,03	0,10
8. Bazen başkalarına vurma dürtümü kontrol edemiyorum.	0,65*	0,29	0,01	0,08
2. Gerekirse hakkımı korumak için şiddete başvurabilirim.	0,65 *	0,08	0,03	0,09
11. Daha önce, tanıdığım insanları tehdit ettiğim oldu.	0,66*	0,05	0,09	0,05
25. Birisi beni iterse onunla kavğaya tutuşurum.	0,59 *	0,14	0,20	0,05
16. Bir insana vurmanın mantıklı bir gerekçesi olamayacağını düşünüyorum. ³	0,58*	0,00	0,04	0,08
29. Çoğu insana kıyasla daha sık kavğaya karıştığımı söyleyebilirim.	0,49 *	0,09	0,21	0,21
22. Birisi bana vurursa ben de karşılık veririm.	0,42*	0,13	0,23	0,05
5. Öfkeden deliye döndüğümde bir şeyler kırıp dökerim.	0,36*	0,00	0,30	0,09
Faktör II: Öfke (ÖF)				
19. Yapmak istediğim bir şey engellendiğinde kızgınlığımı açıkça ortaya koyarım.	0,18	0,66 *	0,02	0,20
28. Bazen olmadık şeylere ortada mantıklı bir neden yokken aniden sinirlenir, tepki veririm.	0,18	0,57*	0,17	0,14
1. Bazı arkadaşlarım benim öfkeli biri olduğumu söylerler.	0,25	0,55*	0,18	0,10
18. Öfkemi kontrol etmekte zorluk çekerim.	0,13	0,49*	0,36*	0,10
9. Sakin yapılı biriyimdir. ²	0,12	0,53*	0,06	0,26
23. Bazen kendimi patlamaya hazır bir bomba gibi hissediyorum.	0,34	0,49*	0,16	0,21
12. Çok çabuk parlar ve hemen sakinleşirim.	0,02	0,52*	0,05	0,07
Faktör III: Düşmanlık (DÜ)				
20. Zaman zaman insanların arkamdan güldüğü duygusuna kapılırım.	0,04	0,03	0,71*	0,05
23. Diğer insanların her zaman çok iyi fırsatlar yakaladıklarını düşünüyorum.	0,17	0,01	0,53*	0,29
3. Birisi bana fazlasıyla iyi davrandığında "Acaba benden ne istiyor?" diye düşünürüm.	0,03	0,35*	0,65*	0,16
7. Zaman zaman bazı olaylara/kişilere yönelik kızgınlığım uzun süre bitmek bilmez.	0,19	0,13	0,44*	0,15
26. "Arkadaşlarım"ın arkamdan konuştuklarını biliyorum.	0,31	0,32	0,53*	0,01
9. Tanımadığım insanlar bana fazla yakın davrandıklarında onlara yüpheyle yaklaşırım.	0,09	0,02	0,55*	0,13
15. Zaman zaman kiskançlık beni yiyip bitirir.	0,03	0,27	0,42*	0,29
17. Bazen hayatın bana adaletsiz davrandığını düşünürüm.	0,09	0,06	0,43*	0,37*
Faktör IV: Sözel Saldırganlık (SS)				
27. Arkadaşlarım münakaşacı/tartışmayı seven biri olduğumu söylerler.	0,28	0,18	0,07	0,59*
6. İnsanlar benim görüşlerime katılmadıklarında onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam.	0,17	0,19	0,01	0,60*
21. İnsanlarla sıkça görüş ayrılığına düşerim.	0,10	0,40*	0,01	0,61*
14. İnsanlar sınırimi bozduklarında kolaylıkla onlar hakkında ne düşündüğümü söyleyebilirim.	0,03	0,10	0,15	0,47*
4. Arkadaşlarımın görüşlerine katılmadığım zaman bunu onlara açıkça söylerim.	0,17	0,34	0,27	0,39*

³Bu maddeler ters puanlanmıştır.

Ek 3. Demografik Bilgi Formu

Lütfen tüm ifadeleri yanıtlayınız. Vereceğiniz cevaplar gizli kalacak ve grupça değerlendirilecektir. Katılımınız için şimdiden teşekkür ederim.

	Cinsiyetiniz	() ERKEK () KIZ
	Sınıf Düzeyi	() 8.Sınıf () 9. Sınıf () 10.Sınıf () 11.Sınıf () 12.Sınıf
	Ailenin Gelir Düzeyi	() 0 - 2500 TL () 2501-5000 () 5001 ve üstü () Bilmiyorum
	Annenizin eğitim durumu nedir?	() İlkokul () Ortaokul () Lise () Üniversite () Yüksek Lisans ve üstü
	Babanızın eğitim durumu nedir?	() İlkokul () Lise () Ortaokul () Üniversite () Yüksek Lisans ve üstü
	Okul Başarınızı Nasıl Değerlendiriyorsunuz?	() Başarısız () Orta düzey Başarılı () Başarılı () Çok Başarılı
	Kaç Kardeşsiniz?	() Bir () İki () Üç () Dört ve Üzeri
	Kaçıncı Kardeşsiniz?	() Bir () İki () Üç () Dört ve üzeri
	Anne Babanızın Evlilik Durumu	() Evli () Boşanmış () Evli Fakat Ayrı Yaşayan
0	Bilgisayar oyunları oynar mısınız?	() Evet () Hayır
1	Bilgisayar oyunlarını en çok nerede oynarsınız?	() Ev () İnternet Kafe

		()Diğer (arkadaş, komşu, akraba vb.)
2	Aileniz bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyuyor mu?	()Evet (Ne kadar süre?)..... ()Hayır
3	Günde kaç saat bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?	()1 saatten az ()1-2 saat arası()3 saatten fazla ()2-3 saat arası
4	Hangi tür bilgisayar oyunları oynarsınız? (Birden fazla seçenek işaretlenebilir)	()Aksiyon ()Eğitim ()Spor ()Strateji ()Macera ()Puzzle ()Savaş oyunu ()Yarış oyunları ()Simülasyon ()Rol yapma ()Çevrimiçi (online) ()Diğer (varsa belirtiniz).....
5	Ailenizde benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayan kişiler var mı?	() Evet (Kim olduğunu belirtiniz)..... ()Hayır

Ek 4. Üniversite Araştırma Onayı



Sayı : 34555043-302.14.01-4344

01/10/2019

Konu : Şuayip KÜTÜK'ün Tez Konusu Hk.

İLGİLİ MAKAMA

Enstitümüz Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Tezli Yüksek Lisans Programı 501018058 numaralı öğrencisi Şuayip KÜTÜK'ün, RPD 500 Yüksek Lisans Tez konusu "*Ergenlerde Oyun Bağımlılığı ve Saldırgan Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*" olarak belirlenmiştir.

Gerekli izinlerin verilmesini saygılarımla arz/rica ederim.

Prof. Dr. Ömer ÇAĞA
Enstitü Müdürü V.



Evrakı Doğrulamak İçin : <https://ebys.izu.edu.tr/enVision/Dogrula/NFABNV>

Adres : Halkalı Caddesi No: 2 Küçükçekmece/İstanbul
Telefon No : 4449798 Faks No: 2126938229
E-Posta : bilgi@izu.edu.tr İnternet Adresi: www.izu.edu.tr
Kep : izu@hs01.kep.tr

Ayrıntılı Bilgi : Mehmet Akif SUBAŞI
Unvan : Uzman Yardımcısı



Ek 5. Arařtırma Onayı



T.C.
EYÜPSULTAN KAYMAKAMLIđI
İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 10658018-604.02-E.24268325
Konu : Őuayip KÜTÜK Anket Onayı

06.12.2019

SİLAHTARAđA İLKOKUL MÜDÜRLÜđÜNE

İlgi :03/12/2019 tarih ve 23961363 sayılı yazımız.

Okulunuz rehber öğretmenini Őuayip KÜTÜK'ün yüksek lisans bitirme tezi için anket uygulama isteđi ile ilgili dilekçesi Kaymakamlık makamınca uygun görölmüřtür
Bilgilerinize rica ederim.

Ali AKTAY
Müdür a.
Őube Müdürü

Ek: Kaymakamlık oluru

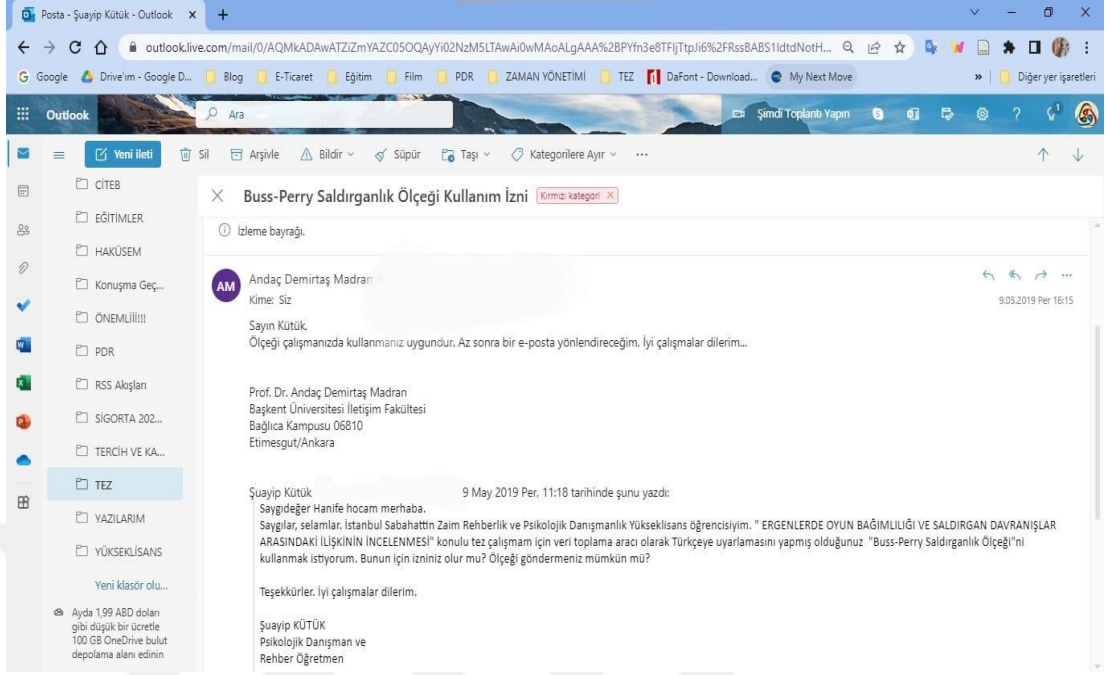
Adres: Eyüpsultan İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü (Strateji Geliřtirme
Őubesi) Adres:Hz.Halit Bulvarı,Eyüpsultan Hükümet Konađı
B/Blok Kat2
Elektronik Ağ: www.eyupsultan.meb.gov.tr
e-posta: eyup34@meb.gov.tr

Bilgi için: Memur Tahir ATALAY(Dahili-150)

Tel: 0 (212) 497 27 27
Faks: 0 (212) 497 27 37

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıřtır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 5d3d-d8c4-382a-b5cf-1c18 kodu ile teyit edilebilir.

Ek 6. Saldırganlık Ölçeği İzin



The screenshot shows an Outlook web interface. The browser address bar displays the URL: outlook.live.com/mail/0/AQMkADAwATZmYAZC05OQAYY02NzMSLTAWAi0wMAoALGAAA%2BPYfn3e8TfJtpJi6%2FRssBABS11dtdNothH... The Outlook interface includes a navigation pane on the left with folders like CİTEB, EĞİTİMLER, HAKÜSEM, and TEZ. The main content area shows an email titled "Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Kullanım İzin" (Buss-Perry Aggression Scale Usage Permission). The email is from Prof. Dr. Andaç Demirtaş Madran, dated 9.05.2019 Per 16:15. The email body contains the following text:

İzleme bayağı.

Andaç Demirtaş Madran
Kime: Siz
9.05.2019 Per 16:15

Sayın Kütük,
Ölçeği çalışmanızda kullanmanız uygundur. Az sonra bir e-posta yönlendireceğim. İyi çalışmalar dilerim...

Prof. Dr. Andaç Demirtaş Madran
Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi
Bağlıca Kampüsü 06810
Etimesgut/Ankara

Şuayyip Kütük 9 May 2019 Per, 11:18 tarihinde şunu yazdı:
Saygıdeğer Hanife hocam merhaba.
Saygılar, selamlar! İstanbul Sabahattin Zaim Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Yüksek Lisans öğrencisiyim. " ERGENLERDE OYUN BAĞIMLILIĞI VE SALDIRGAN DAVRANIŞLAR ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ" konulu tez çalışmam için veri toplama aracı olarak Türkiye'ye uyarlamasını yapmış olduğumuz "Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği"ni kullanmak istiyorum. Bunun için izniniz olur mu? Ölçeği göndermeniz mümkün mü?

Teşekkürler. İyi çalışmalar dilerim.

Şuayyip KÜTÜK
Psikolojik Danışman ve
Rehber Öğretmen

Ek 7. Oyun Bağımlılığı Ölçeği İzin

The screenshot shows an Outlook email interface. The subject of the email is "OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ KULLANIM İZNI" (Game Addiction Scale Usage Permission). The sender is Şuayip Kütük, dated 5.05.2019 Paz 15:01. The email content includes a greeting, a reference to a previous email from E B (3.05.2019 Cum 16:14), and a request for permission to use the scale. The request is signed by Erkan BAYSAK and dated 3 May 2019 15:54. The email body text is as follows:

İzleme bayrağı.

E B
Kime: Siz
3.05.2019 Cum 16:14

Merhaba Şuayip Bey,

Ölçeği tabiki bilimsel tüm araştırmalannız da kullanabilirsiniz. Ölçeğin orijinal halini klinik Psikofarmakoloji dergisindeki geçerlik güvenilirlik çalışmasının son sayfasında bulabilirsiniz. İyi çalışmalar dilerim.

Erkan BAYSAK

Şuayip Kütük <[redacted]> şunları yazdı (3 May 2019 15:54):

Saygıdeğer Erkan hocam merhaba.
Saygılar, selamlar. İstanbul Sabahattin Zaim Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Yüksekisans öğrencisiyim. " ERGENLERDE OYUN BAĞIMLILIĞI VE SALDIRGAN DAVRANISLAR ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ" konulu tez çalışmam için veri toplama aracı olarak Türkçeye uyarlamasını yapmış olduğunuz "Oyun Bağımlılığı Ölçeği"ni kullanmak istiyorum. Bunun için izniniz olur mu? Ölçeği göndermeniz mümkün mü?

ÖZGEÇMİŞ

Şuayip Kütük

A. EĞİTİM

Yüksek Lisans: İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü, 2020 (Devam ediyor), İstanbul

Lisans: Giresun Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü, 2011, Giresun

B. MESLEKİ DENEYİM

2011 - 2012 Yahyalı Sıla Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi

2012 - 2013 Diyarbakır Çınar Anadolu Lisesi

2013 - 2014 Türk Silahlı Kuvvetleri (Şırnak) (RDM Birim Amiri)

2014 - 2020 Eyüpsultan Silahtarağa Ortaokulu

2020 - Beşiktaş Etiler Anadolu Lisesi (Halen bu kurumda çalışıyorum)

C. YAYINLAR

1- 12th International Istanbul Scientific Research Congress On Humanities and Social Sciences / Research Of The Effect Of Game Addiction On Aggressive Behaviors İn Puberty / Bildiri