

**T.C**  
**SAKARYA ÜNİVERSİTESİ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI**  
**EĞİTİMDE PSİKOLOJİK HİZMETLER BİLİM DALI**

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN**  
**BAĞIMLILIĞI DÜZEYİNİN DUYGUSAL ŞEMALAR, EYLEMLİ**  
**KİŞİLİK VE BAZI DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**SEYHAN BEKİR**

**DANIŞMAN**

**DR. ÖĞR. ÜYESİ EYÜP ÇELİK**

**TEMMUZ 2018**



**T.C**  
**SAKARYA ÜNİVERSİTESİ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI**  
**EĞİTİMDE PSİKOLOJİK HİZMETLER BİLİM DALI**

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN**  
**BAĞIMLILIĞI DÜZEYİNİN DUYGUSAL ŞEMALAR, EYLEMLİ**  
**KİŞİLİK VE BAZI DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**SEYHAN BEKİR**

**DANIŞMAN**

**DR. ÖĞR. ÜYESİ EYÜP ÇELİK**

**TEMMUZ 2018**

## BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu, akademik ve etik kuralları gözeterek çalıştığımı ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt ederim.

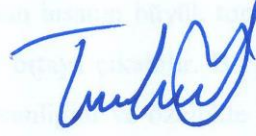
İmza

Seyhan BEKİR

## JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI

'Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Duygusal Şemalar, Eylemli Kişilik Ve Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi' başlıklı bu yüksek lisans tezi, Eğitim Bilimleri, Eğitimde Psikolojik Hizmetler Ana Bilim/Bilim Dalında hazırlanmış ve jürimiz tarafından kabul edilmiştir.

Başkan: Doç. Dr. Tuncay AYAS



Üye (Danışman): Dr. Öğr. Üyesi Eyüp ÇELİK



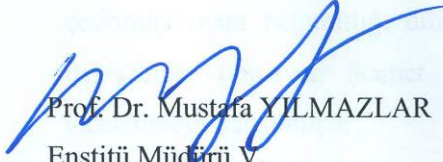
Üye: Dr. Öğr. Üyesi Uğur DOĞAN



Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

13.07.2018

Prof. Dr. Mustafa YILMAZLAR  
Enstitü Müdürü V.



## ÖN SÖZ

İnsanların biyolojik ve psikolojik ihtiyaçlarını karşılayabilmeleri ve beden ve ruh sağlığını sürdürebilmeleri için yalnız yaşamak yerine toplum içinde yaşamaları daha uygun olabilir. Toplumsal bir varlık olan insanın büyük toplumsal kitlelerle birlikte yaşamaları sonucunda bazı problemler ortaya çıkabilir. Bu problemlerden biri olan bağımlılık, toplumun bütünlüğünü, güvenliğini ve özellikle sağlığını önemli ölçüde etkileyen faktörlerden biri olabilir. Özellikle günümüzde teknolojinin de gelişmesiyle birlikte maddeye olan bağımlılığın yanında çevrimiçi oyun bağımlılığı gibi davranışa yönelik olan bağımlılıklarında yaygınlaştığı görülmektedir (Bekir ve Çelik, 2017; Bekir ve Yıldırım, 2018; Kaya, 2013).

Çevrimiçi oyun bağımlılığı, bireyin çevrimiçi oyunları saplantılı bir şekilde oynaması sonucunda sosyal, psikolojik ve mesleki düzensizlikler yaşamasına yol açan durum olarak belirtilmektedir (Ng ve Wiemer-Hastings, 2005). Günümüz teknolojisini göz önüne aldığımızda 2000-2018 yılları arasında internet kullanımındaki %1052'lik bir büyümeyi (IWS, 2018) değerlendirdiğimizde çevrimiçi oyun bağımlılığının toplum sağlığını ciddi şekilde risk altına alacağı düşünülebilir. Bireyleri çevrimiçi oyun bağımlılığından uzak tutma veya bağımlılığı tedavi etme yöntemi olarak, kişilik özelliklerinin analizi büyük önem arz edebilir. Aynı zamanda bireylerin duygusal şemalarının da ortaya çıkması sonucunda tedaviye yönelik bir yol izlenebilir. Bu bağlamda, bu araştırma ile üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler (cinsiyet, ikamet edilen yer ve oynanan oyun türü) açısından incelenmeye çalışılmıştır.

Bu çalışmanın uygulanılmasından raporlaştırılmasına kadar her daim yanımda olan ve bilgilerinden bana yararlanma fırsatı veren, aradığımda ulaşabildiğim, güvenilir bilgiye ulaşma fırsatı veren sayın tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi. Eyüp ÇELİK'e katkılarından dolayı teşekkürlerimi sunarım.

Lisans eğitimim boyunca, mesleki gelişimime katkı sağlayan ve bu günlere gelmemde bana yol gösteren Sayın Prof. Dr. Atılgan ERÖZKAN, Prof Dr. Ayşe Rezan CECEN EROĞUL, Dr. Öğr. Üyesi Öner ÇELİKKALELİ, Dr. Öğr Üyesi Raşit AVCI ve Sayın Doç Dr. Aslı TAYLI' ya teşekkürlerimi sunarım.

Tezimin her aşamasında yanımda olan maddi ve manevi her zaman yanımda hissettiğim dostlarım Beysim AKİFOĞLU, Mert KATAR ve Abdullatif TEKER'e sonsuz teşekkür ederim. Ayrıca, eğitim hayatım boyunca benden hiçbir desteklerini esirgemeyen, ihtiyaç duyduğum her anda yardımına koşan, bana her daim inanan babam Seftin BEKİR'e, annem Nuriye BEKİR'e ve ablam Sevdije BEKİR'e teşekkürlerimi sunarım.

## ÖZET

# ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI DÜZEYİNİN DUYGUSAL ŞEMALAR, EYLEMLİ KİŞİLİK VE BAZI DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

Bekir, Seyhan

Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı,  
Eğitimde Psikolojik Hizmetler Bilim Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Eyüp ÇELİK

Temmuz, 2018. xv+70 Sayfa.

Bu çalışmanın amacı, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler (cinsiyet, oynanan oyun türü ve ikamet edilen yer) açısından incelenmesidir. Araştırmanın örneklemini 2017-2018 eğitim-öğretim yılında İzmir ilindeki Ege Üniversitesi'nde, Dokuz Eylül Üniversitesi'nde, Yaşar Üniversitesi'nde, İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde öğrenim gören ve çevrimiçi oyun oynayan 380 öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcıların 263'ü (% 69.2) erkek, 117'si (% 30.8) kadın öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcıların 113'i (% 29.7) Counter Strike Global Offensive, 29'u (% 7.6) PubG (Battlegrounds2), 118'i (% 31.1) Facebook Oyunu ve 120'i League of Legends (% 31.6) oyununu oynamaktadır. Katılımcıların 209'u (% 55) öğrenci evinde, 120'si (% 31.6) yurttta ve 51'i (% 13.4) aile yanında ikamet etmektedir. Araştırmada üniversite öğrencilerinin cinsiyeti, oynadıkları oyun türü ve ikamet ettikleri yer ile ilgili bilgiler Kişisel Bilgi Formu ile toplanmıştır. Çalışmada üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile ilgili veriler Kaya (2013) tarafından geliştirilen ve Bekir ve Yıldırım (2018) tarafından üniversite öğrencilerine uyarlanan Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile, eylemli kişilik değişkeni ile ilgili veriler Coté (1997) tarafından geliştirilen Atak, Kapçı ve Çok (2015) tarafından türkçeye uyarlanan Eylemli Kişilik Ölçeği ile ve duygusal şemalar değişkeni ilgili veriler Leahy (2002) tarafından geliştirilen Yavuz, Türkçapar, Demirel ve Karadere (2011) tarafından Türkçe'ye uyarlanan Duygusal Şema Ölçeği ile toplanmıştır.

Araştırmanın hipotezleri doğrultusunda araştırma verileri korelasyon analizi, t-testi, tek yönlü varyans analizi ve regresyon analizi kullanılarak analiz edilmiştir. Çalışmanın verilerinin analizinde bağımsız değişken düzeyi iki olan değişkenlere ilişkin önem kontrolü ilişkisiz örneklem t- testi ve bağımsız değişken düzeyi ikiden fazla olan



değişkenlere ilişkin önem kontrolü ve varyanslarının homojenliği Tek Yönlü Varyans Analizi ile incelenmiştir. Ayrıca, duygusal şemaların çevrimiçi oyun bağımlılık değişkenini yordama düzeyi çoklu regresyon analizi ile incelenmiştir. Yapılan korelasyon analizi sonucu, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duygulara karşı zayıflık, akılcılık isteği, ruminasyon, farklılık, süreklilik ve uzlaşma duygusal şemaları arasında pozitif yönde ve istatistiksel açıdan anlamlı korelasyonun olduğu ancak kontrol edilmezlik, duyguları inkar, duyguları zararlı görme, hisleri kabullenme ve suçluluk duygusal şemaları arasında negatif yönde bir ilişkinin olduğu görülmüştür. Diğer taraftan üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile anlaşılabilirlik, duygulardan kaçınma ve onaylanma duygusal şemaları ve eylemli kişilik alt boyutları (özsaygı, yaşam amacı, iç denetim odağı ve özyeterlilik) arasında anlamlı düzeyde bir ilişki saptanmamıştır. Regresyon analizi sonucu duygusal şemalardan kontrol edilmezlik, akılcılık isteği, ruminasyon, farklılık, duyguları inkar, onaylanma, duyguları zararlı görme, hisleri kabullenme, uzlaşma ve suçluluk istatistiksel açıdan önemli düzeyde yordarken duygulara karşı zayıflık ve süreklilik şemalarını yordamadığı bulgusu elde edilmiştir.

Yapılan t-testi sonucunda, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılaştığı ve erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Tek yönlü varyans analizleri sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin oynanan oyunun türlerine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı ancak ikamet edilen yerlere göre anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı bulgusu elde edilmiştir. Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi oynanan oyun türüne göre karşılaştırıldığında, bağımlılık düzeylerinin facebook oyunları ile Counter Strike Go, PubG ve League of Legends oyunları arasında istatistiksel açıdan anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmüştür. Ayrıca PubG ile League of Legends arasında da anlamlı düzeyde farklılaşmanın olduğu bulunmuştur. Oynanan oyun türü açısından çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi karşılaştırıldığında, PubG oyununu oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu, facebook oyunlarını oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Çevrimiçi oyun bağımlılığı, eylemli kişilik özellikleri, duygusal şemalar.

## **ABSTRACT**

### **AN INVESTIGATION OF ONLINE GAME ADDICTION LEVEL AMONG UNIVERSITY STUDENTS IN TERMS OF EMOTIONAL SCHEMAS, AGENTIC PERSONALITY, AND VARIOUS VARIABLES**

Bekir, Seyhan

Master Thesis Educational Sciences Institute, Educational Sciences Department,  
Psychological Services in Education Department

Consultant: Assist. Prof. Dr. Eyüp ÇELİK

July, 2018. xv+70 Page.

The aim of this study is to investigate online game addiction levels of university students according to the points of emotional schema, agentic personality and the other certain variables (such as gender, types of games and residence. Sample of the research includes 380 students who play online games in İzmir city from Ege University, Dokuz Eylül University, Yaşar University and Ekonomi University in 2017-2018 educational year. 263 participants are male ones (69.2%), 117 of them are females (30.8%). 113 of them have been playing (29.7%) Counter Strike Global Offensive, 29 of them (7.6%) PubG (Battlefields2), 118 of them (31.1%) Facebook Games and 120 of them League of Legends (31.6%). 209 of the participants have been living in students' houses (55.0%), 120 of them in dormitory (31.6%) and 51 of them have been living with the parents (13.4%). Genders, types of the games and the info about the residence of the students in the study have been collected through A Personal Information Form. In the study, online game addiction level datas have been evaluated according to the online games addiction scale, developed by Kaya (2013) and adapted to university by Bekir and Yıldırım (2018); the datas about agentic personality variable have been evaluated according to the Agentic Personality Scale which was developed by Coté (1997) and translated into Turkish by Atak, Kapçı and Çok (2015); and the datas about emotional schemas variable have been evaluated according to the Emotional Schemas Scale developed by Leahy (2002) and adapted to Turkish by Yavuz, Türkçapar, Demirel ve Karadere (2011).

Towards the hypothesis of the study, research datas have been analysed by using correlation analysis, t-test, one track variance analysis and regression analysis. In the analysis of the study datas, sample t-test that is not connected to care control related to variables which has two independent variable levels and homogeneity of the variations that are connected to care control related to variables which has more than two

independent variable levels have been examined by the One-Track Variation Analysis. Besides, regression level on online games addiction of emotional schemas have been examined by multi regression analysis. In the result of correlation analysis, there is a statistically meaningful correlation in a positive way among the levels of the university students' online game addiction and the schema of emotional weakness, want of rationalism, rumination, diversity, persistence and emotional consensus; however it has been seen that there is a negative relation among the diagrams of being out of control, denial of the emotions, finding the emotions harmful, acceptance of the emotions and guiltiness emotion. On the other hand, it is not detected a significant connection between the online game addiction level of college students and emotional schemas like intelligibility, avoidance of feelings, affirmation and sub-dimensions of agentic personality (self-esteem, life purpose, internal locus of control and self-efficacy). As a result of regression analysis, it is obtained that emotional schemas such as uncontrollability, request for rationality, rumination, discrepancy, denial of emotions, approval, thought of emotions are harmful, acceptance of feelings, agreement and guilt were significantly predicted based on the statistics while the schemas of weakness against emotions and consistency are not predicted.

As a result of t-test, the online game addiction level of college students significantly differ by gender and it is observed that the online game addiction levels of males are higher. One-way ANOVA results also indicated that the level of online game addiction has significantly differed by the types of games while it has not changed dramatically by residence. Compared the online game addiction level of college students based on the types of games, it was observed that the addiction levels have dramatically changed in between facebook games and the games like Counter Strike Go, PubG ve League of Legends. When the level of online game addiction is compared in terms of type of games, it was precipitated that the addiction levels of the students who play PUBG are higher and the addiction levels of the students who play facebook games are lower .

**Key Words:** Online game addiction, agentic personality, emotional schemas.

## İÇİNDEKİLER

Bildirim .....	iv
Jüri Üyelerinin İmza Sayfası .....	v
Önsöz .....	vi
Özet .....	viii
Abstract .....	x
İçindekiler .....	xii
Tablolar .....	xv
Bölüm I .....	1
Giriş.....	1
1.1 Problem Cümlesi.....	7
1.2 Alt Problemler.....	7
1.3 Araştırmanın Önemi.....	8
1.4 Araştırmanın Varsayımları.....	10
1.5 Sınırlılıklar .....	10
1.6 Tanımlar .....	11
Bölüm II .....	12
Araştırmanın Kuramsal Çerçevesi ve İlgili Araştırmalar.....	12
2.1 Araştırmanın Kuramsal Çerçevesi .....	12
2.1.1 Bağımlılık.....	12
2.1.1.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı.....	14
2.1.2. Eylemli Kişilik .....	16
2.1.3. Duygusal Şemalar .....	17
2.2. İlgili Araştırmalar.....	18
2.2.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İle İlgili Araştırmalar .....	18
2.2.2. Eylemli Kişilik İle İlgili Araştırmalar .....	19

2.2.3. Duygusal Şemalar İlgili Araştırmalar .....	20
2.3. Alan yazın Tarama Sonuçları.....	21
Bölüm III.....	23
Yöntem.....	22
3.1. Araştırma Modeli .....	22
3.2. Araştırmanın Örneklemi.....	22
3.3. Veri Toplama Araçları .....	23
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	23
3.3.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği .....	24
3.3.3. Eylemli Kişilik Ölçeği .....	24
3.3.4. Duygusal Şema Ölçeği.....	25
3.4. Verilerin Toplanması .....	26
3.5. Verilerin Analizi.....	26
Bölüm IV.....	27
4.1. Bulgular ve Yorum.....	27
4.1.1. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Duygusal Şemaları Arasında Anlamlı İlişkiler Var Mıdır?.....	29
4.1.2. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Eylemli Kişilik Özellikleri Arasında Anlamlı İlişkiler Var Mıdır?.....	32
4.1.3. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi Cinsiyete Göre Farklılaşmakta Mıdır? .....	32
4.1.4. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi Oynanan Oyun Türüne Göre Farklılaşmakta Mıdır?.....	33
4.1.5. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İkamet Edilen3 Yere Göre Farklılaşmakta Mıdır? .....	35
Bölüm V .....	37
Sonuç, Tartışma ve Öneriler .....	37

5.1. Sonuç ve Tartışma.....	37
5.1.1. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Düzeyi İle Duygusal Şemalar Arasındaki İlişkilere Yönelik Sonuç Ve Tartışma .....	37
5.1.2. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Düzeyi İle Eylemli Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkilere Yönelik Sonuç Ve Tartışma .....	43
5.1.3. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Düzeyi Açısından Cinsiyete Yönelik Sonuç Ve Tartışma .....	44
5.1.4. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Düzeyi Açısından Oynanan Oyun Türlerine Yönelik Sonuç Ve Tartışma .....	45
5.1.5 Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Düzeyi İkamet Ettikleri Yerler Açısından Sonuç Ve Tartışma .....	45
5.2. Öneriler .....	46
Araştırma Sonuçlarına Dayalı Öneriler.....	47
İleride Yapılabilecek Araştırmalara Yönelik Öneriler .....	48
Kaynakça.....	49
Ekler .....	65
EK 1 Kişisel Bilgi Formu.....	65
EK 2 Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	66
EK 3 Duygusal Şema Ölçeği .....	67
EK 4 Eylemli Kişilik Ölçeği .....	68
Özgeçmiş ve İletişim Bilgileri .....	69

## TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Duygusal Şemalar Arasındaki Basıklık, Çarpıklık Sonuçları .....	28
Tablo 2. Üniversitede Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Duygusal Şemalar Arasındaki İlişkilere Yönelik Korelasyon Analizi Sonuçları .....	30
Tablo 3. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Değişkenini Duygusal Şemaların Yordama Düzeyine İlişkin Sonuçları .....	31
Tablo 4. Üniversitede Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Eylemli Kişilik Arasındaki İlişkilere Yönelik Korelasyon Analizi Sonuçları .....	32
Tablo 5. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi Cinsiyete Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin T Testi Sonucu .....	33
Tablo 6. Üniversite Öğrencilerinde Oynadıkları Çevrimiçi Oyunlara Göre Betimsel İstatistik Sonuçları .....	33
Tablo 7. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi Oynanan Oyun Türüne Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin Sonuçları.....	34
Tablo 8. Üniversite Öğrencilerinde Oynanan Oyun Türüne Göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyine İlişkin Scheffe Testi Sonuçları .....	35
Tablo 9. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İkamet Edilen Yere Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin Sonuçları .....	36

# BÖLÜM I

## GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca bireylerin hayatta kalma çabası onların topluluklar halinde uyumlu bir şekilde diğer insanlarla birlikte yaşamaya sevk etmiş olabilir. Günümüzde de sık kullandığımız toplum kelimesinin, Latince ‘societas’ kelimesinden geldiği ve bu kelimenin aynı zamanda diğer kişilerle iletişim kurmak ve iş birliği yapmak anlamında da kullanıldığı belirtilmektedir (Brezinka, 1994). Çelik (2009)'a göre toplum erkek, kadın ve çocuklardan oluşan örgütlenmiş bir yapıdır. Çoştı (2009)'a göre ise insanlar tarihleri boyunca bir topluluk/toplum içinde yaşamlarını sürdürmüş ve insanların birbiriyle olan etkileşimlerinden kaynaklı bazı ortak değerler geliştirmiştir. Kocabaş (2006) bu değerlerin zamanla değişime uğradığını, hatta bazılarının kaybolduğunu belirtmektedir. Çamsarı (2016) tarafından yapılan araştırmada toplumların yaşam tarzlarının, alışkanlıklarının ve rutinlerinin değişimini açıklarken teknoloji ve bağımlılığa vurgu yaptığı görülmektedir.

Egger ve Rauterberg'e (1996) göre bağımlılık, bir davranışı ya da bir maddeyi bırakamama/kontrol edememe olarak tanımlanmaktadır. Karaman ve Kurtoğlu (2009) bağımlılığı iki temel düzeyde incelemiştir. Bunların birincisi madde bağımlılığı bir diğeri ise davranışa olan bağımlılıktır. Kahve, çay, uyuşturucu, alkol ve sigara gibi maddelerin kötüye kullanımı sonucu gelişen bağımlılık türüne madde bağımlılığı, bir davranışın normalden daha fazla tekrarlanması sonucu bireyin psikolojik, bedensel sorunlar yaşaması ve ortama uyum sağlayamaması ise davranış temelli bağımlılık olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda, bağımlılık, insanları fiziksel, ruhsal ve davranışsal yönden olumsuz etkileyen ve insanların günlük yaşam aktivitelerini tam olarak gerçekleştirmesini engelleyen bir durum olarak tanımlanabilir.

Alan yazındaki bağımlılık ile ilgili yapılmış olan araştırmaları incelediğimizde hem madde bağımlılığı (Akfert, Çakıcı ve Çakıcı, 2009; Okutan, Taş, Kaya ve Kartaloğlu, 2007) hem de davranış temelli bağımlılıklardan olan internet bağımlılığı (Çakır



Ayas, Horzum, 2011) ve çevrimiçi oyun bağımlılığının (Koç, 2017) birey ve toplum sağlığını ciddi derecede tehdit ettiği belirtilmektedir.

Diğer taraftan toplum sağlığı için önemli değişkenlerden biri toplumdaki bireylerin eğitim düzeyleri olabilir. Eğitimin toplum sağlığına katkısı olabilmesi için bireylere sunulan eğitimin niteliğinin yanında bireylerin gelişimini ve eğitim sürecini işlevsel bir şekilde sürdürebilmelerini sağlayan değişkenlerin belirlenip gerekli önlemlerin alınması oldukça önemlidir. Ulusal alan yazın incelendiğinde öğrencilerin eğitim seviyelerinin artması (Açıkgöz, 2005; Baştepe, 2009; Eskicumalı, 2003; Gordon ve Karakale, 2009) ile ilgili araştırmaların yapıldığı görülmüştür. Ayrıca, Yükseköğretim Kurulunun 2016 yılına ait istatistikler incelendiğinde üniversite öğrencilerinin toplam nüfus içindeki oranının oldukça yüksek olduğu görülmektedir. Çünkü bu istatistiksel sonuçlara göre ülkede 183 üniversite bulunmakta ve bu üniversitelerde 7.198.987 öğrenci öğrenim görmektedir. Bu istatistiklerden de anlaşılacağı üzere toplumun önemli bir kısmını oluşturan bu öğrencilerin okullarda yaşayacağı problemlerin çözümüne yönelik yapılan araştırmaları (Bağçeci ve Kınay, 2013; Gündüz, 2010) destekleyici araştırmaların yapılması gerekmektedir.

Öğrenciler okulda birçok farklı alanda problem yaşayabilirler. Uzbaş'ın (2009) araştırmasında, öğrencilerin problem alanları beş başlık altında incelenmiştir. Bunlar, kişisel/sosyal (iletişim vb), akademik (okuldaki başarısı vb), ailevi (aile sorunları vb), gelişim dönemlerine özgü problemler (bağımlılık vb.) ve davranışsal (internet bağımlılığı) sorunlardır. Bu problemler değerlendirildiğinde, öğrenciler günlük hayatlarında önemli yere sahip olan ve hatta ayrılmaz parçası olarak da nitelendirebileceğimiz teknolojik cihazlardan kaynaklı bağımlılık yaşayabilirler.

Kim ve Kim (2002) bağımlılığın teknoloji kapsamında da ele alınabileceğini ifade etmektedir. Alan yazın incelendiğinde teknoloji bağımlılığının alt boyutları arasında davranış tabanlı oyun bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, internet bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve medya bağımlılığı olduğunu söylemek mümkündür (Günüç ve Kayri, 2010, Kaya, 2013; Kim ve Kim, 2002). Bu görüşleri destekler nitelikte Cengizhan (2005) teknolojinin gelişmesi ve bilgisayarların ortaya çıkmasından sonra yeni bir bağımlılık türü eklendiğini belirtmiş ve bu bağımlılık türüne "internet bağımlılığı" adı verildiğini ifade etmiştir.

İnternet bağımlılığı tanımını ilk ortaya atan ve ilk tanı ölçütlerini oluşturan Young'a (1998) göre internet tıpkı kumar gibi bağımlılık yaratmaktadır ve internet bağımlıları çeşitli dürtü ve kontrol bozukluğu belirtileri göstermektedir. Diğer bir tanıma göre internet bağımlılığı, internet başında uzun zaman geçirme ve kendini kontrol edememe olarak ifade edilmiştir (Chak ve Leung, 2004). Oğuz, Zayin, Özel ve Saka (2008)'e göre internet bağımlılığı, internetin kontrolsüz ve zararlı kullanımı sonucunda kişide oluşan durumdur. internet kullanımının yaygınlığı ulularlararası bağlamda incelendiğinde, 2005'te dünya nüfusunun 6.412.067.185 olduğu ve bunların sadece %13'ünün internet kullandığı, 2018 yılının verilerine göre ise 7.519.028.970 kişi olan dünya nüfusunun %54'ü internet kullandığı görülmektedir. Ayrıca, yıllara göre karşılaştırıldığında internet kullanımının 2000-2018 yılları arasında %1052'lik bir büyüme gösterdiği ifade edilmektedir (IWS, 2018). Bu istatistik araştırmalarını dikkate aldığımızda gelecekte internet bağımlısı olan bireylerin daha da artabileceği öngörülebilir.

Ulusal istatistik araştırmaları incelendiğinde de benzer sonuçlar görülmektedir. Türkiye İstatistik Kurumunun yaptığı araştırmada 2007 yılında Türkiye nüfusunun %20'si internet erişimine sahipken 2016 yılında bu oranın %80 olduğu görülmektedir (TUİK, 2017). Bu oranlar günümüzde on ailenin sekizinde internet erişiminin olduğunu göstermektedir. Uluslararası alan yazın incelendiğinde de benzer sonuçlar olduğu söylenebilir. Internet World Stats adlı yayın kuruluşunun 2018 yılının aralık ayı verilerine göre, tüm dünyanın %54.4'ü internet kullanmaktadır. Avrupa da %85.2, Kuzey Amerika'da %95, Asya'da ise %48,1 oranında internet kullanımı vardır (IWS, 2018). Bu istatistiki veriler doğrultusunda internet kullanımının yaygınlaştığı görülmektedir.

İnternet kullanımının toplumda yaygınlaşmasının olumlu katkıları olabileceği gibi, internetin bilinçsiz kullanımından kaynaklı bağımlılık (teknoloji bağımlılığı, internet bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı) türlerinin de artmasına yol açabileceğini söylemek mümkündür. Günümüzde internetin zararlı yönü ile tanışmış olan birçok ülkede internet bağımlılığını önlemeye yönelik tedbirler alınmaya başlandığı ve internet bağımlılığını önleyici çalışmaların yapılmaya başlandığı da gözlemlenmektedir (Andrisano, Santoro, De Caro, Palmieri, Capunzo, Venule ve Boccia, 2016; Neverkovich, Bubnova, Kosarenko, Sakhieva, Sizova Zakharova ve Sergeeva, 2018; Vondráčková ve Gabrhelík, 2016).

Türkiye'de de bu rolü Yeşilay'ın üstlendiğini söylemek mümkündür. Ayrıca alan yazını incelediğimiz zaman problemlerle ilgili internet kullanımı ile ilgili bazı çalışmalar olduğu gözlemlenmektedir. Balcı ve Gülnar (2009) Selçuk Üniversitesi'nde yaptığı araştırmada, çalışmaya katılan öğrencilerin %52' sinin problemlerle ilgili internet kullanıcısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Alan yazınında yapılan diğer bir araştırmada öğrencilerin internette kalma süreleri arttıkça yalnızlıklarının arttığı görülmektedir (Chou ve Hsiao, 2000). Fakat 2003 yılında yapılan bir araştırmada bunun tersine bir sonuç elde edildiği gözlemlenmektedir (Amichai-Hamburger ve Ben-Artzi, 2003). Bu farklı sonucun sebeplerinin ekonomik, kültürel ve tarihsel zaman ile ilgili olduğu düşünülebilir. Alan yazını incelediğimiz zaman problemlerle ilgili internet kullanımını farklı bir noktadan ele alarak hangi tür bağımlılıkların bu alana girdiğini araştıran bilim adamları da bulunmaktadır. Bunlardan bir tanesi olan Finlandiya'lı bilim adamı Peltoniemi, (2002) makalesinde daha önce kimsenin değinmediği çevrimiçi oyun bağımlılığının, internet bağımlılığı kapsamında ele alınabileceğini belirtmiştir.

Kaya (2013) çevrimiçi oyun bağımlılarını, bir çevrimiçi oyunda ilerlemek amacıyla saatlerini hatta günlerini harcayan oyuncular olduğunu belirtmektedir. Madran ve Çakılcı (2014) ise bu bağımlılık türünün çoğunlukla internet ve bilgisayar bağımlılığı ile ilişkilendirilerek açıklanabileceğini ifade etmektedir. Bu bağlamda, çevrimiçi oyun bağımlılığını tanımlamak gerekirse, bilgisayar veya tablet ile internete erişim sağlayıp sanal bir ortamda başka kişilerle karşılıklı olarak oynanan oyunları saptantılı bir şekilde oynama durumu olarak tanımlanabilir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili alan yazını incelediğimiz zaman çeşitli değişkenler ile ilişkilendirildiği gözlemlenmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık (Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008; Mehroof ve Griffiths, 2010) arasında pozitif korelasyonun olduğu, kendini kontrol etme (Kim ve diğerleri, 2008) ile de negatif korelasyonun olduğu bulunmuştur. Cinsiyete göre bakıldığında ise erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür (Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen 2005; McInroy ve Mishna, 2017). Diğer yapılan bir araştırmaya göre ise, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile problemlerle ilgili internet kullanımı arasında çok yüksek düzeyde bir ilişki saptanmıştır (Van Rooij, Schoenmakers, Van de Eijnden ve Van de Mheen, 2010). Ulusal alan yazını araştırıldığında ise Kaya (2013) lise öğrencileri için çevrimiçi oyun ölçeği geliştirmiş, Bekir ve Yıldırım (2018) ise üniversite öğrencilerine uyarlamıştır. Diğer bir araştırmaya göre Madran ve Çakılcı

(2014) çevrimiçi oyun oynayan üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun oynama davranışını incelemiştir. Bu araştırmanın sonuçlarına göre erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha fazla oyun oynadığı ve saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu gözlemlenmektedir. Aynı zamanda araştırmanın diğer bulgusuna göre, çevrimiçi oyun bağımlılık ölçeğinden elde edilen puanlar ile saldırganlık ölçeğinden elde edilen puanlar arasında çok yüksek düzeyde pozitif yönde ilişki bulunmuştur.

Türkiye'de çevrimiçi oyun bağımlılığının üniversite öğrencilerindeki etkisi düşünüldüğünde, öğrencilerin okuldaki akademik başarısını ve sosyal çevrelerini kötü yönde etkileyebilir (Akdağ, Yılmaz, Özhan ve İsmail, 2014). Üniversite öğrencileri sosyal çevrelerinde pasif durumda iken çevrimiçi oyunlarda aktif duruma gelebilir. Çevrimiçi oyunlar araştırıldığında genellikle savaş oyunları ön plana çıkmaktadır. Bu savaş oyunlarında diğer oyunlardan farklı olarak diğer oyuncularla iletişim kurulabilmekte ve karakterini geliştirip diğer oyunculara satabilme özelliği bulunmaktadır. Bunu destekler nitelikte Kaya (2013) tarihinde geliştirdiği çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinde ekonomik kazancı alt faktör olarak belirlemiştir. Bu bağlamda, üniversite öğrencileri ekonomik kazanç sağlamak adına tüm günlerini çevrimiçi oyun oynayarak geçirebilirler. Ayrıca, 2016 yılında yapılan bir çevrimiçi oyun turnuvasında 5 milyon Amerikan doları ödülün oyunculara verilmesi, ekonomik kazancın bu oyunların oynanması üzerindeki etkisine örnek olarak verilebilir. Bu miktar göz önüne alındığında birçok üniversite öğrencisinin bu ödüle ulaşmak için saatlerini hatta günlerini oyun karşısında harcayabileceği düşünülmektedir. Diğer taraftan çevrimiçi oyunların uzun süre oynanmasının üniversite öğrencilerinde kas iskelet sisteminin bozulması ve bel ağrıları gibi çeşitli fiziksel (Taşpınar, Taşpınar ve Aksoy, 2014) ve depresyon ve anksiyete gibi birçok psikolojik rahatsızlıklara yol açabileceği de belirtilmektedir (Ayas, 2012). Ancak sosyal medya da bu tür etkinliklerin yaygınlaşmasını kolaylaştırdığı için çevrimiçi oyunlar zirvede kalırken, Yeşilay da bu bağımlılığı önlemeye yönelik çalışmalar yapmaktadır (TBM, 2018).

Çevrimiçi oyunların yaygın kullanımında ekonomik kazancın ve günümüzde sosyal medyanın kullanımının yaygınlaşmanın yanında kişilik özellikleri de etkili olabilir. Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008)'in öğrenciler ile ilgili yaptığı çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi ile kişilik özellikleri arasında yüksek derecede

pozitif korelasyon bulmuştur. Bu bağlamda, kişilik özelliklerinin çevrimiçi oyun bağımlılığının önemli bir yordayıcısı olabileceği düşünülebilir.

Kişilik, bireyin tüm tutumlarını, ilgilerini, yeteneklerini, dış görünüşünü ve çevresine karşı uyumunu içeren bir değişkendir. Bu değişken bireyin tek olduğunu baz alarak ön plana çıkmaktadır (Baynur, 1973). Diğer bir tanıma göre kişilik, duygusal ve fiziksel özelliklerin süreklilik gösteren yönleridir (Özdemir, Özdemir, Kadak ve Nasıroğlu, 2014). Kişilik değişkeninin psikoloji alan yazında çok sık kullanıldığı ve birçok alt boyutunun olduğu gözlemlenmektedir (Atak, Kapçı ve Çok, 2015). Bu alt boyutlardan bir tanesi Eylemli Kişilik'tir. Eylemli kişilik, bireyin yaşamına yönelik olarak sorumluluk alması, kendi kararlarını kontrol edebilmesinde baş etme yönüne yönelik güveni olarak adlandırılmaktadır (Cote ve Levine, 2014; Emirbayer ve Mische, 1998; Stueber, 2006). Alan yazın incelediğinde kişilik değişkenini kuramcılarının farklı olarak ele aldıkları görülmektedir.

Freud, kişiliğin büyük bir bölümünün ilk altı yaşta oluştuğunu ifade etmektedir (Kaya, 2007). Bu görüşü destekler nitelikte Jung (1982) kişiliğin doğuştan olmadığını ve tüm kişiliğin çevreden ve aileden kazanıldığını belirtmektedir. Diğer bir kuram olan bilişsel kuramın kişilik değişkenine bakış açısı, bilgi işleme ve davranışları yönlendirmede şemalar ile çekirdek inançların önemli olduğunu vurgulayarak, kişilik patolojilerini değerlendirmede kategorik bir yaklaşımdan ziyade boyutsal yaklaşımın kullanımını ön plana çıkarmaktadır (Taymur ve Türkçapar, 2012). Bilişsel kuram ile ilgili yapılmış olan diğer bir araştırmaya (Dönmez, 1992) göre insanlar etrafındaki kişilerle iletişim kurarken şemalara göre hareket etmektedirler. Ayrıca, bireyin şemaları diğer kişinin şemaları ile uyuyorsa arkadaşılığının daha da güçlü olabileceği belirtilmektedir. Beck (1967)'ye göre şemalar, bireyin yaşam deneyimlerinin anlam kazanması için düzenlenmiş yapılardır (Akt: Young, Klosko ve Weishaar, 2009).

Şema, soyut bir şey olmakla birlikte kişideki imge olarak da adlandırılmaktadır. Aynı zamanda şema yeni bir uyarıyı anlamada bize yardımcı olmakta ve belleği düzenlemede büyük bir rol üstlenmektedir (Dönmez, 1992). Diğer bir tanımda da şema, algılanan nesne hakkındaki bazı bilgileri işleyen ve özgül örnekleri içeren örgütlenmiş ve yapılandırılmış bir bilişler takımı olarak tanımlanmaktadır (Crocker, 1981). Alan yazın incelendiğinde şemaların, duygusal şemalar (Yavuz, Türkçapar, Demirel ve Karadere, 2011) ve erken dönem uyumsuz şemalar (Soygüt,

Karaosmanođlu ve akir, 2009) olarak ele alındığı görölmektedir. Robert Leahy (2002)'e göre insanlar yaşayacağı duygular karşısında bazı başa çıkma şemaları kullanırlar. Bu başa çıkma şemalarına duygusal şemalar adı verilmektedir. Öğrencilerin duygusal şemaları ile ilgili ulusal alan yazını incelediğimiz zaman kendine zarar verme, (Yavuz, Yavuz, Ulusoy ve Özgen, 2017) ve duygulara karşı zorlanma (Şencan, 2015) değişkenleri ile çalışıldığı gözlemlenmektedir.

Alan yazın taraması sonucu çevrimiçi oyun bağımlılığının insanlar üzerinde olumsuz etkisinin olacağı özellikle de toplumun önemli bir kısmını oluşturan üniversite öğrencilerini bilişsel, duygusal ve sosyal yönden olumsuz etkileyeceği düşünülebilir. Ancak bağımlılık türü açısından son zamanlarda tanımlanan çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili sınırlı sayıda araştırmanın (Bekir ve Çelik, 2017; Bekir ve Yıldırım, 2018; Kaya, 2013; Mehroof ve Griffiths, 2010; Young ,2009; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005) olduğu görölmektedir. Ayrıca, bu araştırmalar incelendiğinde üniversite örnekleminde duygusal şemalar ve eylemli kişilik ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkileri inceleyen araştırmaya rastlanmamıştır. Bu çerçevede düşünüldüğünde, bu araştırmanın çevrimiçi oyun bağımlılığı ile duygusal şemalar ve eylemli kişilik arasındaki ilişkileri inceleyen ilk araştırma olması açısından da oldukça önemli olduğu savunulabilir.

## **1.1. PROBLEM CÜMLESİ**

Bu araştırmada, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler açısından incelenmesi amaçlanmıştır.

## **1.2. ALT PROBLEMLER**

1. Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duygusal şemalar arasında anlamlı ilişkiler var mıdır?
2. Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile eylemli kişilik özellikleri arasında anlamlı ilişkiler var mıdır?

3. Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?
4. Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi oynanan çevrimiçi oyunun türüne (League of legends, Counter Strike GO, Facebook oyunları, PubG) göre anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?
5. Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ikamet edilen yere (öğrenci evi, yurt ve aile) göre anlamlı bir biçimde farklılaşmakta mıdır?

### 1.3. ÖNEM

Üniversite dönemindeki öğrenciler bağımlılıktan kaynaklı birçok problem yaşayabilirler. Bu dönemdeki problemlerin öğrencilerin ruh sağlığını ve akademik başarısını kötü yönde etkileyebileceği belirtilmektedir (Yiğit ve Khorshid, 2006). Üniversite öğrencilerinin bağımlılık düzeylerini yordayan değişkenleri belirlemeye yönelik yapılacak olan çalışmalar bu problemlerin ortaya çıkmasını önlemeye yönelik yapılan müdahale çalışmalarına kaynak olabilir. Bu bağlamda, bu araştırma ile ortaya çıkan duygusal şemalar ve eylemli kişilik özellikleri, çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyini azaltmaya yönelik programların geliştirilmesinde ve çevrimiçi oyun bağımlılığının tanınmasına öncülük etmesi açısından oldukça önemli olduğu savunulabilir.

Üniversite dönemindeki öğrencilerinin duygularına çok önem verdiği ve bir problem yaşanması durumunda çözüm arama ihtiyacı içinde olduğu belirtilmektedir (Karalp, 2009). Deniz ve Yılmaz (2016) üniversite dönemindeki öğrencilerin duygusal durumları ile ilgili bir çalışma yapmışlardır. Bu araştırmanın bulgusuna göre, üniversite öğrencilerinin duygusal zekaları ile problem odaklı başa çıkma becerileri arasında yüksek düzeyde ilişki bulunmuştur. Bu çerçevede, yapılacak olan bu çalışmanın, üniversite dönemindeki çevrimiçi oyun oynayanların duygusal şemalarını ortaya çıkarma ve daha sonra şemalarını tanıyarak problem çözme becerileri geliştirilmesi ve alan yazına kazandırılması açısından önemli olduğu düşünülebilir.

Üniversite dönemindeki öğrencilerin problemlerini incelediğimizde bir tanesinin de internet temelli bağımlılık olduğu belirtilmektedir (Balcı ve Gülnar, 2009; Noyan, Darçın, Nurmedov, Yılmaz ve Dilbaz, 2015; Yiğit ve Khorshid, 2006). 2018 yılında yapılan internet araştırmasını (IWS, 2018) ve günümüz teknolojisini ele aldığımızda bağımlılıklardan en yaygın olanın internet bağımlılığı olduğu söylenebilir.

Bu bağlamda, internet bağımlılığının üniversite öğrencileri üzerindeki etkilerine baktığımızda fiziksel (durgunluk, uykusuzluk, kan dolaşım sisteminde bozukluk) ve duygusal rahatsızlıklar (panik atak ve sürekli kızgınlık) ön plana çıkmaktadır (Akbulut, 2013; Balcı ve Gülnar, 2009). İnternet bağımlılığı ile bağımlı değişkenimiz olan çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkiyi incelediğimizde yüksek düzeyde ilişkinin olduğu düşünülebilir. Çünkü çevrimiçi oyuna bağlanabilmenin ön koşulu olarak internete erişiminin olması gerekmektedir. Bu bağlamda, çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri yüksek olan öğrencilerin aynı zamanda internet bağımlılık düzeylerinin de yüksek olduğu söylenebilir. Bu nedenle yapılacak olan bu çalışma çevrimiçi oyun bağımlılığına ek olarak internet bağımlılığını yordayan değişkenlerin de belirlenmesi açısından önemlidir.

Alan yazında üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığının nevrozizm (Mehroof, M ve Griffiths, 2010) ve narsizm (Kim, Namkoong Ku ve Kim, 2008) gibi bazı kişilik özellikleriyle ilişkisinin incelendiği görülmektedir. Bu çalışmada kişilik özellikleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi ilgili alan yazına önemli katkılar sağlayabilir. Ayrıca yapılacak olan bu araştırmanın sonucunda ulaşılan bulgulardan hareketle kişilik özelliklerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi üzerindeki etkisinin azaltılmasına yönelik okullarda hazırlanacak ve uygulanabilecek müdahale çalışmalarına katkı sağlayıcı bilimsel bilgi sağlaması açısından önemlidir. Son olarak, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi ile ilişkili olabilecek değişkenlerin belirlenmesine yönelik yapılan bu çalışmanın alan yazında çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili bilimsel düşünce ve araştırma olanaklarını sağlaması açısından da oldukça önemli olduğu düşünülebilir.



#### **1.4. VARSAYIMLAR**

Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler açısından incelediği bu araştırma şu temel varsayımlara dayanmaktadır.

1. Örneklemede yer alan bireyler Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin, Çok Yönlü Eylemli Kişilik Ölçeğinin, Leahy Duygusal Şemalar Ölçeğinin maddelerini objektif bir şekilde yanıtlamışlardır.
2. Bu çalışmada kullanılan ölçekler ölçülmek istenen değişkenleri ölçebilir niteliktedir.

#### **1.5. SINIRLILIKLAR**

1. Araştırmanın bulguları, 2017-2018 eğitim-öğretim yılında İzmir ilindeki Ege Üniversitesi'nde, Dokuz Eylül Üniversitesi'nde, Yaşar Üniversitesi'nde ve İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde öğrenim gören üniversite öğrencilerinden elde edilen veriler üzerinde yapılan analizlerle sınırlıdır.
2. Çalışmanın hipotezlerinin sınanmasına ilişkin toplanan veriler Üniversite Öğrencileri İçin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden, Roberth Leahy Duygusal Şema Ölçeği'nden, Çok Yönlü Eylemli Kişilik Ölçeği'nden ve Kişisel Bilgi Formu'ndan elde edilen verilerle sınırlıdır.

## 1.6. TANIMLAR

**Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı:** Çevrimiçi oyun bağımlılığı, bireyin çevrimiçi oyunları saplantılı bir şekilde oynaması sonucunda sosyal, psikolojik ve mesleki düzensizlikler yaşamasına yol açan durumdur (Ng ve Wiemer-Hastings, 2005).

**Duygusal Şemalar:** Robert Leahy'e (2002) göre insanlar yaşayacağı duygular karşısında bazı başa çıkma şemaları kullanırlar. Bu başa çıkma şemalarına duygusal şemalar adı verilmektedir.

**Eylemli Kişilik:** Bireyin yaşamında sorumluluk alması ve gelecekle ilgili olarak aldığı kararları kontrol edebilme durumu olarak belirtilmektedir (Cote ve Levine, 2014).

## BÖLÜM II

### ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

#### 2.1. ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ

##### 2.1.1. Bağımlılık

Bağımlılık herhangi bir madde ya da herhangi bir davranışa karşı koyamama olarak düşünülebilir. Bağımlılık kavramının insanlık tarihi kadar eski olduğu belirtilmektedir (Çamsarı, 2016). Bu yüzden bağımlılık kelimesinin birçok tanımı olduğu söylenebilir. Uluslararası alan yazın incelendiğinde bağımlılık, bir davranışa karşı bireyin kendisini kontrol edememesi olarak tanımlanmaktadır (Egger ve Rauterberg (1996). Davis (2001) ise bağımlılığı, bir maddeye bağımlı olma şeklinde tanımlamıştır. Diğer bir tanıma göre bağımlılık, aşırı davranış gösterme ve davranış gösterdiği nesne ile arasında olan yoğun ilişkidir (Shaffer, 1999). Bağımlılık türlerine baktığımızda, madde ve kumar bağımlılığının yanı sıra cep telefonu bağımlılığı, (Griffiths, 1999) internet bağımlılığı (Griffiths, 1999) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı da (Peltoniemi, 2002) örnek olarak verilebilir. Karaman ve Kurtoğlu (2009) bağımlılığı iki bölüme ayırmıştır. Bunların birincisi davranış temelli olan bağımlılıklar, ikincisi ise bir madde kullanımı sonucunda oluşan madde bağımlılığıdır. Çetinkaya (2013) bağımlılığı, "davranışsal bağımlılık" ve "fiziksel bağımlılık" olarak ikiye ayırmıştır. Shaffer, Hall ve Bilt (2000) bir makalesinde diğer tanımlardan farklı olarak bağımlılığı üçe ayırmıştır. Birincisi, bir şeyi çok şiddetli bir şekilde istemek, ikincisi zaman olgusunu kaybetmek ve hiçbir şeyi düşünmemek ve üçüncü de saplantılı bir şekilde istemektir.

Geçmişten günümüze kadar üzerinde yoğunlaşılacak bağımlılık konularının zamanla değişiklik gösterdiğini söylemek mümkündür. Çünkü geçmişte daha çok patolojik kumar bağımlılığı, madde bağımlılığı, alkol bağımlılığı gibi bağımlılık konuları gündemdeyken bugün teknoloji bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, internet

bağımlılığı gibi türlerin daha çok gündemde olduğu ve bu bağımlılık türlerinin çoğunlukla davranış temelli olan bağımlılıklar olduğu söylenebilir (Öztürk, 2018).

İlk olarak teknoloji bağımlılığı tanımını kullananlardan biri olan Griffiths (1999) kimyasal olmayan davranışsal bağımlılıkların da olduğunu vurgusunu yapmıştır. Doksanlı yıllarda insanlar, popüler olan televizyon gibi aletlerin bağımlısı haline gelirken ve pasif bir konumdayken, yılların geçmesiyle birlikte artık insanlar bilgisayarları kullanarak bağımlı olma sürecinde aktif durumda olabilmektedir (Griffiths, 1999).

Bağımlılık değişkenini ele alan birçok yaklaşımın (biyopsikososyal yaklaşım, sosyal öğrenme yaklaşımı ve bilişsel davranışçı yaklaşım) olduğu ve her bir yaklaşımın da bağımlılığı farklı olarak ele alındığı görülmektedir (Bandura, 1999; Dodes, 2003; Griffiths, 2005; Young, 2011). En eski yaklaşımlardan biri olan biyopsikososyal yaklaşımda diğer modellerden farklı olarak çevresel, davranışsal ve biyolojik etkenler ön plana çıkmaktadır (Browne, 2006). Diğer bir tanıma göre biyopsikososyal model adından da belli olacağı gibi biyolojik, psikolojik ve sosyal faktörlerin bileşimi ile açıklanmaktadır (Fisher ve Roget, 2009). Bu modele göre erken yaşam deneyimlerinin, kişilerarası ilişkilerin ve içinde bulunulan kültürün bağımlılığı ciddi bir şekilde etkileyebileceği belirtilmektedir (Browne, 2006; Fisher ve Roget, 2009; Hatala, 2012; Taylor, Stotts, Humphreys, Treadwell ve Miaskowski, 2013; Van Wormer ve Davis, 2016).

Bağımlılığın açıklanmasında önemli role sahip olan bir diğer kuram olan sosyal öğrenme yaklaşımına göre, birey davranışlarını çevresini gözlemleyerek belirli çıkarımlarda bulunarak dolaylı öğrenme yoluyla gerçekleştirmektedir (Bandura, 2001). Bu yaklaşımında model alma, gözlemleyerek öğrenme, özdeşleşme ve içselleştirme gibi terimler vurgulanmaktadır (Bandura, 1977). Dolayısıyla bu kuram bağlamında bağımlılık ele alındığında, bağımlılığın oluşmasında modelden öğrenmenin etkili olduğu savunulabilir. Sosyal sebeplerden kaynaklanan bağımlılıklarda genellikle bireylerin çevreleri ile sağlıklı bir ilişki içerisinde olmaması ve çevre ile etkileşim ve iletişim eksikliği yaşaması durumunun bireylerin bağımlılığa yönelmesinde etkili olduğu belirtilmektedir (Cooper ve Frone 1995). Sosyal öğrenme yaklaşımına göre, kişilerin bağımlılığa yönelmesinde birçok etken bulunmaktadır. Bunlardan en önemlisi ailedir. Yapılan araştırmalarda eğer bireyin

ailesinde herhangi bir bağımlılık öyküsüne sahip bir kişi varsa bu bireylerin bağımlılığa daha yatkın olabileceği belirtilmektedir (Hodgson, 1994).

Bilişsel davranışçı yaklaşım'a göre bağımlılık, bireyin normal olmayan düşüncelerinden ve bilişlerinden kaynaklı olarak davranışlarının pekişmesi sonucunda kişide oluşan aşırı istek duygusudur (Davis, 2001). Bu yaklaşıma göre insanların, bilişleri (düşünce tarzlarını, olaylara bakış açısını ve değerlendirme tarzlarını) bağımlılığın oluşmasında etkilidir (Yeşildal, Oğuz, Güven, Sungur ve Üstünoçar, 2014). Bilişsel davranışçı terapist olan Davis, internet bağımlılığını özgül patolojik internet kullanımı ve genelleştirilmiş internet kullanımı olarak ikiye ayırmıştır. Özgül patolojik internet kullanımı, bireyin sosyal medya üzerinden çevrimiçi bahis sitelerini kullanması ve internetten kumar oynaması, genelleştirilmiş patolojik internet kullanımı ise bireyin interneti çok amaçlı olarak saplantılı bir şekilde (çevrimiçi oyun) kullanması olarak tanımlanmaktadır (Davis, 2001).

#### **2.1.1.1. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı**

Oyun, yetişkinlerin veya çocukların istediğini yapmakta serbest olduğu aktivitelerdir (Cole ve Morgan, 2001). Diğer bir tanıma göre oyun, kültürler aracılığıyla geçmişten günümüze aktarılan, günümüzde halen popülerliğini yitirmemiş ve araştırmalara konu olan bir faaliyettir. Oyunların çocuklar üzerinde birçok olumlu katkısı vardır (Dündar, Güllü, Arslan ve Murathan, 2012; Horzum, 2011; Nicolopoulou, 2004; Suat, 2011). Ancak çocukluk döneminde oynanan oyunlar çocukların sosyal ilişkilerini, dil becerilerini ve paylaşma alışkanlıklarını geliştirirken (Horzum, 2011), işlevsiz oynanan oyunların çocukların biyolojik ve psikolojik yapısını kötü yönde etkileyebileceği (Wan ve Chiou, 2006) bilinmektedir. Bu çerçevede oyunlar egzersiz, rahatlamak, güzel zaman geçirmek ve eğlenmek amacıyla oynandığında insan hayatına olumlu katkılar sağlarken, biyolojik ve psikolojik açıdan zarar verecek nitelikte işlevsiz bir şekilde insan yaşamının çoğu yönünü de işgal edebilir. Oyunların insan yaşamında zararlı hale gelmesinin sebebi geçmişten günümüze oynanan oyun türlerindeki değişim olabilir. Gelişen teknoloji ile saklambaç, dokuz kiremit gibi oyunlar yerini bilgisayar oyunlarına ve hatta internet gerektiren (çevrimiçi dijital oyunlar) bilgisayar oyunlarına bıraktığı söylenebilir.

Çevrimiçi dijital oyunları incelediğimizde, ilk oyunun Steve Rusell ve arkadaşları tarafından 1962 yılında University of Massachusetts'te geliştirilen uzay savaşı (Spacewar) oyunu olduğu görülmektedir. ABD'nin bu oyun atağından sonra Rusya'nın da buna karşılık olarak Alexey Pazhitnov tarafından geliştirilen Tetris oyununu yazdığı ve gelişmelerden sonra oyun dünyasında inanılmaz bir büyüme yaşanmaya başladığı belirtilmektedir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005). Bir araştırmaya göre, insanlar bilgisayarları genellikle oyun oynamak ve internete girmek amacıyla kullanmaktadırlar. Ayrıca bu araştırmanın diğer bulgularını kontrol ettiğimizde, bilgisayar bağımlılığından çok bireylerin oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı düzeylerinin önemli olduğu vurgusu yapılmıştır. Hatta internete veya çevrimiçi oyunlara bağımlı değil, bunlardan elde ettikleri iletişim, alışveriş, item (oyun materyali) gibi materyallere aşırı istek duydukları belirtilmektedir (Tahiroglu, Celik, Avcı, Seydaoglu, Uzel ve Altunbas, 2010). Dijital ortamda kazanç sağlama, iletişim ve alışverişin olabilmesi için internet olması gerekmektedir. Alan yazında, internet gerektiren bilgisayar oyunları çevrimiçi oyun olarak adlandırılmaktadır (Weinstein ve Lejoyeux, 2010).

Çevrimiçi oyunlar, bireylere hem oyun ortamı hem de diğer bireylerle iletişim imkanı sağlayan bir platforma sahiptir (Koç, 2017). Çevrimiçi oyun bağımlılığı, bireyin çevrimiçi oyunları saplantılı bir şekilde oynaması sonucunda sosyal, psikolojik ve mesleki düzensizlikler yaşamasına yol açan durumdur (Ng ve Wiemer-Hastings, 2005). Peltoniemi (2002)'ye göre çevrimiçi oyun bağımlılığı, internet bağımlılığının bir alt dalıdır. Kaya (2013) çevrimiçi oyun bağımlılarını, oyunda ilerlemek amacıyla saatlerini hatta günlerini bilgisayar başında harcayan oyuncular olarak ifade etmiştir. Bir araştırmacı 1997 yılında yazdığı makalesinde çevrimiçi oyunların, bilgisayarların ve sosyal medyanın gençlerin yeni alanı haline geleceğini iddaa etmiştir (Murray, 1997). Günümüze bakıldığında bunun gerçek olduğunu söylemek mümkündür. Yapılan bir çevrimiçi oyun bağımlılığı araştırmasında çevrimiçi oyunların davranışsal bir bağımlılık türü olduğu vurgusu da yapılmıştır (Király, Griffiths ve Demetrovics, 2015).

### **2.1.2 Eylemli Kişilik**

İnsanların yaşamı, davranışları, alışkanlıkları ve yaşam sürecinde gerçekleştirmiş oldukları diğer faaliyetlerinin önemli belirleyicilerinden biri kişilik değişkeni olabilir.

Kişilik kelimesinin alan yazında birçok anlamı bulunmaktadır. İnanç ve Yerlikaya (2012) yazdığı kitapta, bireysel farklılıkların vurgulandığı ve bireyi diğerlerinden farklı kılan nitelikler olarak belirtmiştir. Diğer bir tanıma göre kişilik, kişinin dış ve iç çevresiyle kurduğu, diğer kişilerden ayırt eden (Metehan, 2014) yapılaşmış (Cüceloğlu, 2015) bir ilişki biçimidir. Otrar ve Kulaksızoğlu (1997) 'na göre kişilik, bireyin tüm özelliklerini (yetenek, tutum, konuşma tarzı, mimik, dış görünüşü, düşünce biçimi) kapsamaktadır. Diğer bir görüşe göre kişilik, sadece çocukluk yıllarında oluşan deneyimlerle oluşmaz, bireyin yetişkinlik ve yaşlılık yıllarında da kazanacağı deneyimler sonucunda da değişebilir (Onur, 2004). Yapılan bir araştırmaya göre, kişiliğin bazı alt boyutlarının olduğu belirtilmektedir. Bunlardan bir tanesi bireyin kendi başına davranma anlamına da gelen eylemlilik ya da diğer bir adıyla eylemli kişiliktir (Atak, Kapçı ve Çok, 2015).

Eylemli kişilik, bireyin yaşamında sorumluluk alması ve gelecekle ilgili olarak aldığı kararları kontrol edebilme durumu olarak belirtilmektedir (Cote ve Levine, 2014). Alan yazın incelendiğinde eylemlilik kelimesi için farklı tanımlar olduğunu söylemek mümkündür. Bir tanıma göre eylemlilik, kişinin kendi gelişiminde aktif rol alması, kendi seçimlerini yapabilmesi ve bundan doğacak sonuçları kabul etmesidir (Atak, Kapçı ve Çok, 2015). Cote (1997) yılında eylemli kişilik ölçeğini geliştirmiştir. Bu ölçek benlik saygısı ölçeği, yaşam amacı ölçeği, kendini gerçekleştirme ölçeği, ego gücü ölçeği ve ideolojik kararlılık ölçeğinin birleşiminden oluşmaktadır. Bu alt boyutlara bakıldığında eylemliliğin bireyin yaşamını doğrudan etkileyen bir faktör olduğunu söylemek mümkündür. Ulusal alan yazındaki eylemliliğin diğer bir tanımına baktığımızda, eylemlilik bireyin kendi yaşamına yönelik sorumluluk alması ve kendi kararlarını kontrol edebilmesindeki inancıdır (Atak, 2010). Cote'e göre (1997) eylemli kişilik, yaşam amacı, benlik saygısı, özyeterlilik, içsel kontrol odağından oluşan psikolojik bir yapıdır. Uluslararası yapılan bir araştırmada ise Amerikalı öğrencilerin eylemli kişiliklerinin en etkili belirleyici özelliklerinden birisinin "ego düzeyleri" olduğu belirtilmektedir (Berman, Kennerley ve Kennerley, 2008).

Tüm bu bilgilerden hareketle Eylemli kişilik özelliğine sahip insanların kararlı, yapmış olduğu eylemlerin sorumluluğunu üstlenen bilinçli bireyler olduğunu da söylemek mümkündür. Ayrıca, eylemliliğin insanların kendi hayatlarını inşa etmeleri

ve kendi yaşam olaylarında başrol oynamaları açısından büyük önem arz ettiği belirtilebilir.

### **2.1.3. Duygusal Şemalar**

İnsan yaşamında çevrimiçi oyun bağımlılığı gibi psikolojik sorunlara sebep olan faktörlerden biri şemalar olabilir. Alan yazın tarandığında, şema kavramına ilk vurgunun Piaget tarafından yapıldığı görülmektedir. Piaget'e göre bildiğimiz ve gördüğümüz tüm şeyleri şemalar ile algılarız. İlk olarak bebeklik döneminde emme şeması ile başlayıp, daha sonrasında biberon ile beslenmesi buna örnek olarak verilebilir (Türkçapar, 2007). Şemaların oluşması bireyin bilişsel işlevlerine bağlıdır ve bu bilişsel işlevler yaşam boyu devam etmektedir (Ahioğlu-Lindberg, 2011).

Psikolojide şemalar aynı zamanda danışanların/hastaların tedavisinde bir terapi yöntemi olarak da kullanılmaktadır. Özellikle, bilişsel terapistler şemaları bilişsel yapılar olarak tanımlamaktadırlar (Kapçı ve Hamamcı, 2010). Bilişsel terapist Leahy (2004) şemaların tamamen bilinçdışı olduklarını ve terapist yardımı olsa bile bazen danışan bunu bilince ulaştıramayabileceğinden söz etmektedir. Diğer taraftan araştırmacılar bireylerin sahip oldukları şemaları belirleyebilmek için anketler geliştirmişlerdir. Bu bağlamda, şemaların belirlenmesi için en yararlı anketin bir tanesini Jeffry Young (1994) geliştirmiştir. Bu ankette dört adet şema (otonomi, bağlanmışlık, değerlilik, sınır ve standartlar) bulunmaktadır. Aynı zamanda Jeffry Young "erken dönem uyumsuz şemalar" adında bir ölçek daha geliştirmiş olup onsekiz tane (terk edilme/istikrarsızlık, güvensizlik/suistimal edilme, duyguları bastırma, kusurluluk/utanma, sosyal izolasyon/ yabancılaşma, bağımlılık/yetersizlik, hastalıklar ve tehditler karşısında dayanıksızlık, iç içe geçme/ gelişmemiş benlik, başarısızlık, hak görme/büyüklik, yetersiz özdenetim, boyun eğicilik, kendini feda, onay arayıcılık, karamsarlık, duygusal yoksunluk, yüksek standartlar/aşırı eleştiricilik ve cezalandırıcılık) alt boyutu bulunmaktadır (Soygüt, Karaosmanoğlu ve Çakır, 2009).

Greenberg ve Safran (1987) şemalara ek olarak duygu şemalarından bahsetmişlerdir. Bu duygu şemaları, bireyin çevresini nasıl algıladığı (sembolik, bedensel, durumsal ve motivasyonel) ile ilgilidir. Robert Leahy (2002) yılında kişi inançları ve duyguları ile nasıl başa çıktığını belirlemek için Duygusal Şema Ölçeği'ni geliştirmiştir. Bu



ölçek on dört alt boyuttan (onaylanma, zayıflık, duygulardan kaçınma, anlaşılabilirlik, kontrol edilemezlik, akılcılık isteği, hislerin kabullenilmesi, ruminasyon, farklılık, duyguları inkar, süreklilik, uzlaş, duyguları zararlı görme, suçluluk) oluşmaktadır. Alanyazın incelendiğinde, şema, erken dönem uyumsuz şemalar ve duygusal şemalar değişkenleri ile ilgili psikoterapi bağlamında uygulamalarla birlikte bireylerin sahip olduğu şemaların belirlenebilmesine yönelik ölçek çalışmalarının olduğu görülmüştür. Diğer taraftan alan yazında, çevrimiçi oyun bağımlılığı gibi bireylerin yaşamını önemli düzeyde etkileyen psikolojik sorunlarla duygusal şemaların birlikte ele alındığı çalışmaların olmadığı görülmektedir.

## **2.2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR**

Bu bölümde çevrimiçi oyun bağımlılığı, duygusal şemalar ve eylemli kişilik ile ilgili bazı araştırmalar sunulmuştur.

### **2.2.1 Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İle İlgili Araştırmalar**

Uluslararası alan yazında yapılan araştırmalara bakıldığında çevrimiçi oyun bağımlılığı ile narsisizm, (Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008) saldırganlık, (Kim ve diğerleri, 2008; Mehroof ve Griffiths, 2010; McInroy ve Mishna, 2017) kumar bağımlılığı, (Mehroof ve Griffiths, 2010), üst biliş, (Spada ve Caselli, 2017) agresif davranışlar, (McInroy ve Mishna, 2017) heyecan arayışı, (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009; Mehroof ve Griffiths, 2010) arasında pozitif yönlü korelasyon; öz yeterlik, duygusal zeka, empati kurabilme ve duyguları kontrol etme, (Che, Hu, Zhen, Yu, Li, Chang ve Zhang, 2017) ve kendini kontrol etme (Kim ve diğerleri, 2008) değişkenleri arasında da negatif yönlü korelasyon olduğu görülmektedir. Yapılan diğer bir araştırmaya göre de problemlerli internet kullanımı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında çok yüksek düzeyde bir ilişki bulunmuştur (Van Rooij, Schoenmakers, Van de Eijnden ve Van de Mheen, 2010). Çevrimiçi oyun bağımlılığı cinsiyet açısından incelendiğinde erkeklerin kadınlara göre daha fazla oyun oynadıkları bulunmuştur (Bekir ve Yıldırım, 2018; Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen, 2005; McInroy ve Mishna, 2017).

Ulusal alan yazın incelendiğinde çevrimiçi oyun bağımlılığı teriminin Türkiye'de yeni tanınmaya başlandığı ve bu değişkenle ilgili sınırlı sayıda çalışmanın olduğu görülmektedir. Yapılan çalışmalar incelendiğinde ise iki çalışmanın çevrimiçi oyun bağımlılığını ölçmeye yönelik ölçme aracı (Bekir ve Yıldırım, 2018; Kaya, 2013), bir çalışmanın ise lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin temel psikolojik ihtiyaçlar ve heyecan arayışı (Bekir ve Çelik, 2017) ile ilgili olduğu göze çarpmaktadır. Bekir ve Çelik (2017) tarafından yapılan çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile heyecan arayışı, temel psikolojik ihtiyaçlar arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde bir ilişkinin olduğu bulunmuştur. Diğer taraftan çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkili olabilecek internet bağımlılığı (Arısoy, 2009; Batıngün ve Hasta, 2010; Günüş ve Kayri, 2010), televizyon bağımlılığı (Aksaçođlu ve Yılmaz, 2007; Çakır ve Çakır, 2010) ve akıllı telefon bağımlılığı (Şar, Ayas ve Horzum, 2015) çalışmalarının olduğu da görülmektedir.

### **2.2.2.Eylemli Kişilik İle İlgili Yapılan Araştırmalar**

Uluslararası alan yazında yapılan araştırmalara bakıldığında eylemli kişilik değişkeninin eylemlilik şeklinde kullanıldığı görülmektedir. Yapılan çalışmalar incelendiğinde, eylemlilik ile kimlik keşfi (Cote, 1997, 2000, 2002; Cote ve Levine, 1987, 2002; Cote ve Schwartz, 2002; Schwartz, 1999; Schwartz, Cote ve Arnett, 2005; Shanahan ve Pychyl, 2007) ve kendini keşif (Morsünbül ve Atak, 2013) arasında pozitif yönde ilişkinin olduğu görülmektedir.

Ulusal alan yazında yapılan bir araştırmada ise eylemli kişilik özelliklerinin alt boyutlarından olan özsaygı, yaşam doyumu, öznel iyi oluş ile sigara içme durumu negatif korelasyon göstermiştir (Atak, 2011a). Eylemli kişilik ile ilgili yapılan diğer bir çalışmada, Atak (2010) anne-babaya bağlanma, kimlik biçimlenmesi ile eylemlilik arasındaki ilişkiyi incelemiş ve çalışma sonucunda eylemlilik ile esnek/keşif bağlanma arasında pozitif yönde, eylemlilik ile uyma/ipotekli bağlanma ve kaçınma davranışı arasında negatif yönlü bir ilişki bulunmuştur. Atak (2011b) tarafından yapılan diğer bir araştırmada, eylemliliğin, cinsiyete, üniversiteye gidip/gitmeme ve sosyo-ekonomik düzeye göre farklılaşmadığı görülmektedir.

### 2.2.3. Duygusal Şemalar İle İlgili Yapılan Araştırmalar

Şemalar ile birçok psikolojik değişken çalışılmış olup kişiyi daha iyi tanımak amacıyla terapi yöntemi olarak da kullanılmıştır. Şemalar ile maddenin kötüye kullanımı, (Ball, 1998; Ball ve Young, 2000) yeme bozuklukları, (Luck, Waller, Meyer, Ussher ve Lacey, 2005; Simpson, 2012; Waller, 2003; Waller, Kennerley ve Ohannian, 2007) kişilik bozuklukları (Arntz ve Van Genderen, 2011; Ball, 1998; Farrell, Shaw ve Webber, 2009; Lobbestael, Arntz ve Sieswerda, 2005; Nordahl ve Nysæter, 2005; Young, 1994) ve bağımlılık (Amaro, Gagno-Gatmaytan, Meléndez, Cortés, Arevalo ve Margolin, 2010) arasındaki ilişkiler çalışılmıştır. Bu araştırmaların tamamında önlemeye/tedavi etmeye yönelik olduğu görülmektedir.

Ulusal alan yazın incelendiğinde, Soygüt, Karaosmanoğlu ve Çakir (2009) tarafından Erken Dönem Uyumsuz Şemalar Ölçeği Türkçe' ye uyarlanmıştır. Bir tanıma göre erken dönem uyumsuz şemalar; anı, duygu, biliş ve bedensel duyulardan oluşan, bir kişinin kendini ve başkalarıyla olan ilişkilerini dikkate alan, çocukluk ya da ergenlik boyunca gelişen, kişinin yaşamı boyunca karmaşıklaşan ve önemli dereceye kadar işlevsiz olan genel yaygın tema ya da örüntülerdir (Young, Klosko ve Weishaar, 2009). Özbaş, Sayın ve Coşar (2012) tarafından yapılan çalışma sonucu, öğrencilerin durumluk kaygı puanları ile kopukluk ve reddedilmişlik, yönelimlilik, zedelenmiş otonomi şemaları ile pozitif yönlü, sürekli kaygı puanları ile de kopukluk ve reddedilmişlik şemaları arasında pozitif yönlü ilişkinin olduğu görülmüştür. Ayrıca çalışmanın sonucuna göre erken dönemde gelişen uyumsuz dönem şemaları sınava girecek olan öğrencilerin kaygı düzeylerini olumsuz etkilediği belirtilmektedir. Kapçı ve Hamamcı'nın (2010) yaptığı araştırmada, duygusal yalıtılmışlık şema alanının aile işlevleri ile psikolojik belirtiler arasındaki ilişkide aracı bir değişken olduğu bulunmuştur. Yiğit ve Erden (2015) tarafından yapılan çalışmada istismara uğrayan bireyler kopukluk ve zedelenmiş otonomi şemalarının daha fazla geliştiği ve psikolojik sorun yaşaması açısından büyük bir risk faktörü olduğu görülmüştür.

Altaylı (1999) sosyal fobik olan bireylerin kişiler arası şemalarının olmayanlara oranla daha olumsuz olduğunu bulmuştur. Benzer biçimde Boyacıoğlu (1994) üniversite öğrencilerinde depresif belirtilerle, kişilerarası şemalar arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında, depresif belirtiler gösteren bireylerin, göstermeyenlere oranla, kişiler arası

### 2.3 ALAN YAZIN TARAMA SONUÇLARI

Alan yazın tarandığında üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığının narsizim, saldırganlık, kumar bağımlılığı, çaresizlik, üst biliş, agresif davranışlar, heyecan arayışı, öz yeterlik, duygusal zeka, empati kurabilme, duygularını kontrol etme, kendini kontrol etme ve cinsiyet gibi değişkenler açısından incelendiği görülmektedir. Diğer taraftan, yapılan incelemeler sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi ile duygusal şemalar ve eylemli kişilik arasındaki ilişkileri inceleyen araştırmaya rastlanmamıştır. Ancak alan yazında bağımlılık ile duygusal şemaların alt boyutları olan kontrol edilmezlik davranışı, duygulara karşı zayıflık şeması, ruminasyon şeması arasındaki ilişkilerin incelendiği görülmüştür. Özetle alan yazın taraması sonucuna göre çevrimiçi oyun bağımlılığının yeni çalışılan bir kavram olduğu söylenebilir.

## **BÖLÜM III**

### **YÖNTEM**

Bu bölümde araştırmanın modeline, araştırmanın örnekleme, araştırmada kullanılan ölçme araçlarına ve veri analizi için kullanılan tekniklere ilişkin açıklamalara yer verilmiştir.

#### **3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ**

Araştırma nicel araştırma modellerinden ilişkisel tarama modeli kullanılarak yapılmıştır. Bir araştırmada iki değişken arasındaki ilişkinin derecesinin ölçülmesi istendiğinde ilişkisel tarama modelinin kullanılabilceği belirtilmektedir. Bu araştırma modelinde araştırmacı değişkenleri doğal hallerinde ölçerek değişkenler arasında ilişkinin olup olmadığına karar vermektedir (Christensen, Johnson ve Turner, 2015). Bu çerçevede bu araştırmada üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler (cinsiyet, ikamet edilen yer, oyun türü) açısından incelenmiştir.

#### **3.2.ARAŞTIRMANIN ÖRNEKLEMİ**

Araştırmacı İzmir ilinde ikamet ettiğinden dolayı çalışmanın örnekleme İzmir'de bulunan Ege Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Yaşar Üniversitesi ve İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde okuyan üniversite öğrencilerinden seçilmiştir. Bu çerçevede, araştırmanın örnekleme 2017-2018 eğitim-öğretim yılında üniversitede öğrenim gören ve çevrimiçi oyun oynayan 380 öğrenciden oluşturulmuştur.

Bu çalışmada örneklem belirlenirken amaçlı örneklemenin bir çeşidi olan ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme türü kullanılarak oluşturulan araştırma örnekleme alınacak bireylerin belli ölçütlere göre seçilmesi gerektiği belirtilmektedir (Akgün, Büyüköztürk, Çakmak, Demirel ve Karadeniz, 2010). Bu çerçevede bu araştırmanın örnekleme araştırma verilerinin toplandığı süre içinde üniversitede okuyor olma ve çevrimiçi oyun oynama ölçütleri dikkate alınarak oluşturulmuştur.

Bu çerçevede oluşturulan örnekleme yer alan katılımcıların 263'ü (%69.2) erkek, 117'si (%30.8) kadın öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcıların 113'i (%29.7) Counter Strike Global Offensive, 29'u (%7.6) PubG (Battlegrounds2), 118'i (%31.1) Facebook Oyunu ve 120'i League of Legends (%31.6) oyununu oynamaktadır. Katılımcıların 209'u (%55.0) öğrenci evinde, 120'si (%31.6) yurttan ve 51'i (%13.4) aile yanında ikamet etmektedir.

### **3.3.VERİ TOPLAMA ARAÇLARI**

Araştırmada çevrimiçi oyun oynayan üniversite öğrencilerinin demografik değişkenlerine ilişkin bilgiler araştırmacı tarafından hazırlanan Kişisel Bilgi Formu (EK 1), çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyine ilişkin bilgiler Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Ölçeği (EK 2), kişilik özelliklerine ilişkin bilgiler Çok-Yönlü Eylemli Kişilik Ölçeği (EK 3) ve duygusal şemalarına ilişkin bilgiler Leahy Duygusal Şema Ölçeği (EK 4) kullanılarak toplanmıştır.

#### **3.3.1.Kişisel Bilgi Formu**

Araştırmacı tarafından hazırlanan bu formda örneklem grubunda yer alan üniversite öğrencilerinin cinsiyetlerini, oynadıkları oyun türlerini ve nerede ikamet ettiklerini belirlemeye yönelik sorular bulunmaktadır (EK-1).

### 3.3.2. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)

Çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi ile ilgili veriler Kaya (2013) tarafından lise öğrencileri için geliştirilen, Bekir ve Yıldırım (2018) tarafından üniversite öğrencilerine uygulanan çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği kullanılarak toplanmıştır. Üniversite ÇOBÖ 21 maddeden oluşan 5'li (1= tamamen katılmıyorum, 2= Katılmıyorum, 3= Kararsızım, 4= Katılıyorum, 5= Tamamen Katılıyorum) likert tipi ve üç boyutlu (aksaklıklar, başarı, ekonomik kazanç) bir ölçme aracıdır. Ölçeğin 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 17, 21 maddeleri aksaklıklar alt faktörü, 2, 4, 8, 10, 13, 16, 18 ve 19 maddeleri başarı alt faktörü, 11, 15 6, 20 maddeleri ise ekonomik kazanç alt faktörüne sahip maddelerdir. Ölçekten hem toplam hem de alt boyutlara ilişkin puan elde edilebilmektedir. Ölçekte ters kodlanan madde bulunmamaktadır.

Bekir ve Yıldırım (2018) tarafından üniversite örneğine uyarlanan ölçeğin geçerliği yapı geçerliliği yöntemi bağlamında açımlayıcı faktör analizi yapılarak (AFA) incelenmiştir. ÇOBÖ ölçeğinin güvenilirliğini belirlemek için ise Cronbach Alpha formülü kullanılmıştır. Geçerlilik için yapılan AFA sonucunda ölçeğin orijinaline uygun toplam varyansın %62.99'unu açıklayan üç faktörlü bir yapıya sahip olduğu görülmüştür. Faktör analizi sonucu faktör yüklerinin .58 ile .83 arasında sıralandığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmanın ÇOBÖ'nün ölçüt geçerliliğini incelemek için 50 üniversite öğrencisine ÇOBÖ ile Young'un İnternet Bağımlılığı Testi (YİBT) birlikte uygulanmış ve aralarındaki ilişki incelenmiştir. Bu veriler Pearson Korelasyon Analizi ile incelenmiştir. Sonuç olarak ÇOBÖ ile YİBT arasında ( $r = .59.7, p < .000$ ) pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Bu sonuç doğrultusunda ölçeğin güvenilir ve geçerli bir ölçek olduğu söylenebilir.

### 3.3.3 Çok-Yönlü Eylemli Kişilik Ölçeği

Araştırmada Coté (1997) tarafından kişilikleri analiz etmek için geliştirilen, Atak, Kapçı ve Çok (2015) tarafından Türkçeye uyarlanan çok-yönlü eylemli kişilik ölçeği kullanılmıştır. Çok-yönlü eylemli kişilik ölçeği 15 maddeden oluşan 5'li (1= tamamen yanlış, 2= yanlış, 3= kısmen doğru/kısmen yanlış, 4= doğru, 5= tamamen doğru) likert tipi ve dört alt boyutlu (özsaygı, yaşam amacı, iç denetim odağı, özyeterlilik) bir ölçektir. Ölçekte ters kodlanan madde bulunmamaktadır. Ölçeğin 1, 2 ve 3. maddeleri özsaygı alt boyutunu, 4, 5, 6 ve 7. maddeleri yaşam amacı alt

boyutunu, 8,9,10 ve 11. maddeleri iç denetim odağı alt boyutunu, 12,13,14 ve 15. maddeleri ise özyeterlilik alt boyutunu oluşturmaktadır. Ölçek alt boyutlara ilişkin puan vermektedir. Çok-yönlü eylemli kişilik ölçeğinin tüm maddelerinden alınan puanlar kişiye ait kişilik boyutlarını göstermektedir.

Ölçeğin Türkçe uyarlamasında ölçeğin geçerliliğini belirlemek için doğrulayıcı faktör analizi (DFA) yapılmıştır. DFA sonucu  $\chi^2/sd$  oranı 3.11 olarak bulunduğu uyum indekslerinde (GFI= 0.94, AGFI= 0.92, CFI= 0.93, NFI= 0.91, NNFI= 0.92, RMR= 0.06 ve RMSEA= 0.05) kabul edilebilir düzeyde olduğu görülmüştür. Açımlayıcı faktör analizi sonucu ölçeğin 15 maddeli ve toplam varyansı %57,43'ünü açıklayan 4 faktörlü bir yapıda olduğu bulunmuştur. Ölçekten alınacak puan aralığı 15-75'tir. Ayrıca bu çalışmada, ölçeğin güvenilirliğini belirlemek için Cronbach Alpha tekniği kullanılmıştır. Çok-Yönlü Eylemli Kişilik Ölçeği'nin bütünü için Cronbach Alpha değeri .81, özsaygı alt boyutu için .76, yaşam amacı alt boyutu için .72, iç denetim odağı alt boyutu için .74, özyeterlilik alt boyutu için .73 bulunmuştur. Ayrıca test-tekrar test sonucu elde edilen güvenilirlik düzeyi .86 ile .90 arasında bulunmuştur. Bu sonuçlar bize ölçeğin güvenilir bir ölçek olduğunu göstermektedir.

### **3.3.4. Leahy Duygusal Şema Ölçeği**

Araştırmada Leahy (2002) tarafından geliştirilen Yavuz, Türkçapar, Demirel ve Karadere (2011) tarafından Türkçeye uyarlanan duygusal şema ölçeği (LDŞÖ) kullanılmıştır. Leahy'nin duygusal şema ölçeği 50 madde ve on dört alt boyuttan (onaylanma, zayıflık, duygulardan kaçınma, anlaşılabilirlik, kontrol edilemezlik, akılcılık isteği, hislerin kabullenilmesi, ruminasyon, farklılık, duyguları inkar, süreklilik, uzlaşma, duyguları zararlı görme, suçluluk) oluşan, 6'lı (1= benim için hiç geçerli değil, 2= benim için pek geçerli değil, 3= benim için geçerli değil gibi, 4= benim için geçerli gibi, 5= benim için biraz geçerli, 6= benim için çok geçerli) likert tipi bir ölçektir. Ölçekteki 1, 2, 3, 5, 7, 9, 10, 12, 16, 19, 20, 25, 27, 28, 29, 33, 36, 44, 45, 49 ve 50 numaralı maddeler, işlevsel olan/olmayan tutumlara işaret etmesi nedeniyle ters puanlanmaktadır. Aynı zamanda ölçekte işlevsel olan ve olmayan alt boyutlar olması sebebiyle, ölçek tam puan vermemektedir. Ölçekten alınacak puan aralığı 50-300'dür. Ölçeğin geçerliliğini belirlemek için açımlayıcı faktör analizi (AFA) uygulanmıştır. Yapılan analiz sonucu ölçeğin toplam varyansın %56,88'ini



açıklayan 14 faktörlü bir yapıya sahip olduğu görülmüştür. Faktör analizine göre, faktör yüklerinin .37 ile .75 arasında sıralandığı sonucuna ulaşılmıştır Ölçeğin güvenilirliği Cronbach Alpha tekniği ve test-tekrar test yöntemi ile hesaplanmış olup, .75 sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçlar doğrultusunda ölçeğin güvenilir ve geçerli olduğu söylenebilir.

### **3.4.VERİLERİN TOPLANMASI**

Araştırmada kullanılan veri toplama araçları 2017 yılında kasım ayı içerisinde çevrimiçi oyun oynayan üniversite öğrencilerine uygulanmıştır. Bir katılımcı ortalama 20 dakikada veri toplama araçlarını doldurabilmiştir. Verilerin toplama aşamasına geçilmeden önce ölçek araçlarının kullanım izni için ölçekleri uyarlayan ve geliştiren araştırmacılardan elektronik posta aracılığıyla gerekli izinler alınmıştır. Gerekli izinler alındıktan sonra uygulama yapılacak olan üniversitelerde uygulamalar bizzat araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Öğrencilere çalışmanın amacı ve önemi ile ilgili 3 dakikalık bilgilendirmeler yapılmıştır. Ölçeklerin samimi bir şekilde doldurulmasının önemine vurgu yapılmış ve öğrencilerin kimlik bilgilerinin gerekli olmadığı aktarılmıştır.

### **3.5.VERİLERİN ANALİZİ**

Araştırmanın hipotezleri doğrultusunda araştırma verileri korelasyon analizi, t-testi, tek yönlü varyans analizi ve regresyon analizi kullanılarak analiz edilmiştir. Çalışmanın verilerinin analizinde bağımsız değişken düzeyi iki olan değişkenlere ilişkin önem kontrolü ilişkisiz örneklem t- testi ve bağımsız değişken düzeyi ikiden fazla olan değişkenlere ilişkin farkların önem kontrolü, varyanslarının homojen olup olmadığı Levene testi ile kontrol edilerek, tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Yapılan tek yönlü varyans analizi sonucunda bulunan anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için Scheffe testinin sonucu dikkate alınmıştır. Ayrıca, duygusal şemaların çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyine ilişkin yordama düzeyi çoklu regresyon analizi ile incelenmiştir.

## BÖLÜM IV

### 4.1. BULGULAR VE YORUM

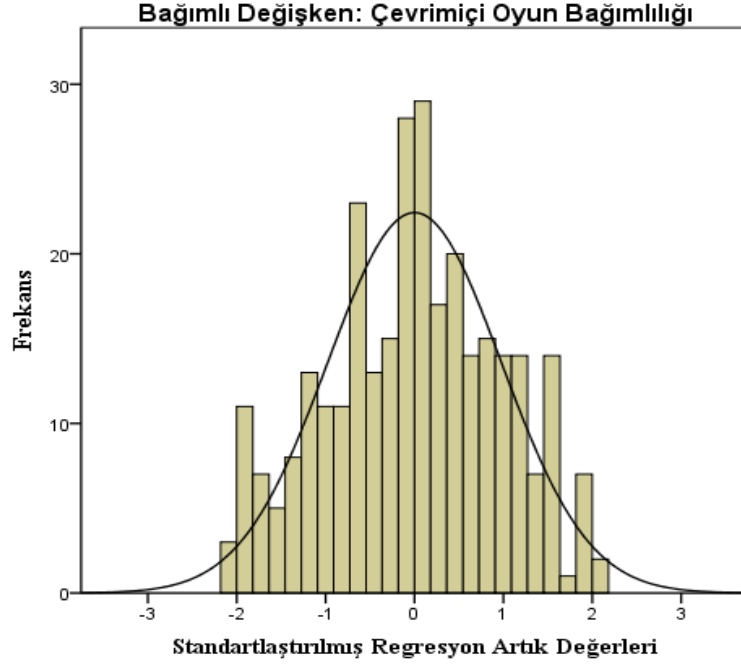
Bu bölüm araştırmanın hipotezleri doğrultusunda yapılan analizlere ilişkin bulguları içermektedir. Her bir araştırma sorusuna ilişkin elde edilen bulgular sırasıyla ele alınacaktır. Bu bağlamda, araştırmada üniversitede öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duygusal şemalar, eylemli kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla korelasyonel analizi yapılmış ve elde edilen sonuçlar Tablo 2 ve Tablo 3'te sunulmuştur. Ayrıca, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi duygusal şemalar tarafından yordanıp yordanmadığını belirlemek amacıyla çoklu regresyon analizi yapılmıştır.

Veriler regresyon analizine tabi tutulmadan önce regresyon analizi sayıtları açısından kontrol edilmiştir. Bu çerçevede, verilerin regresyon analizi için uygun olup olmadığı Mahalanobis uzaklık değerleri basıklık, çarpıklık değerleri ile normal dağılım grafiği incelenerek belirlenmeye çalışılmıştır. Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk (2012) veri setindeki çok değişkenli uç değerlerin Mahalanobis uzaklık değerleri hesaplanarak belirlenebileceğini belirtmektedir. Bu çerçevede, öncelikle Mahalanobis uzaklık değerleri saptanarak veri setinde çok değişkenli uç değerler olup olmadığı belirlenmeye çalışılmış ve bu değerler  $p < .001$  anlamlılık düzeyine göre değerlendirilerek 78 veri, veri setinden silinerek “normallik” ve “doğrusallık” sağlanmaya çalışılmıştır. Ayrıca, araştırma grubundan elde edilen verilerin istatistiksel analizlerine başlamadan önce verilerin ön hazırlığının yapılması (basıklık ve çarpıklık katsayıları) ve analizlere uygun hale getirilmesi gerektiği belirtilmektedir (Şimşek, 2007). Bu bağlamda, normal dağılım göstergeleri (basıklık, çarpıklık ve normal dağılım grafiği) incelenerek veri setinin regresyon analizine uygunluğuna karar verilmiştir. Ayrıca bağımsız değişkenler arasında çoklu bağlantı probleminin olup olmadığı da VIF (Varyans Artış Faktörleri Yöntemi) ile incelenmiştir. Alan yazında VIF değerinin 10'dan küçük olmasının bağımsız

değişkenler arasında çoklu bağlantı probleminin olmadığını gösterdiği belirtilmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2007).

Tablo 1. Regresyon Analizi Sayıtlarına İlişkin Sonuçlar

Değişkenler	Çarpıklık	Basıklık	VIF
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	-.08	-.47	1.35
Özsaygı	-.05	-.36	1.32
Yaşam Amacı	-.13	-.49	1.45
İç Denetim Odağı	-.05	-.55	1.23
Özyeterlilik	-.23	-.36	1.32
Kontrol Edilmezlik	-.06	-.05	1.23
Duygulara Karşı Zayıflık	.20	-.56	1.62
Anlaşılabilirlik	.16	-.71	1.55
Akılcılık İsteği	-.11	.99	1.37
Duygulardan Kaçınma	-.09	-.70	1.12
Ruminasyon	-.06	-.74	1.37
Farklılık	.16	-.23	1.69
Duyguları İnkâr	.03	-1.24	1.13
Onaylanma	.22	-.51	1.14
Duyguları Zararlı Görme	-.17	-.72	1.61
Hisleri Kabullenme	-.03	-.97	1.24
Süreklilik	.11	-1.22	1.38
Uzlaşma	.32	-.80	1.09
Suçluluk	-.14	-.56	1.31



Şekil 1. Normal Dağılım Grafiği

Tablo 1 ve Şekil 1 incelendiğinde, araştırmaya ilişkin elde edilen verilerin çarpıklık değerlerini  $-0.32 / -0.23$  arasında, basıklık değerlerinin  $-1.24 / 0.99$  arasında olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda, çarpıklık ve basıklık değerlerinin  $\pm 2$  aralığında yer almasının normallikten aşırı sapmalar olmaması şeklinde yorumlanmaktadır (George and Mallery, 2010 akt: Ruegg, 2015).

#### **4.1.1. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Duygusal Şemaları Arasında Anlamlı İlişkiler Var Mıdır?**

Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duygusal şemaları arasındaki ilişkileri belirlemek amacıyla korelasyon analizi yapılmış ve elde edilen bulgular Tablo 2’de sunulmuştur. İki değişken arasındaki ilişkide, korelasyon katsayısının, mutlak değer olarak  $0.70 - 1.00$  arasında olması yüksek;  $0.30 - 0.70$  arasında olması orta;  $0.00 - 0.30$  arasında olması ise düşük düzeyde bir ilişki olduğunun göstergesi olarak kabul edilebileceği belirtilmektedir (Büyüköztürk, 2004). Bu araştırmada bulunan ilişkiler bu bağlamda yorumlanmıştır.

Tablo 2. Üniversitede Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Duygusal Şemalar Arasındaki İlişkilere Yönelik Korelasyon Analizi Sonucu

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ÜÇOB	1														
KOE	<b>-.16**</b>	1													
DKZ	<b>.35**</b>	.20	1												
ANL	-.06	-.17	-.37	1											
DYK	-.05	-.16	-.11	.09	1										
AKİ	<b>.34**</b>	.00	.30	-.34	-.20	1									
RUM	<b>.32**</b>	.25	.40	-.40	-.05	.31	1								
FRK	<b>.14*</b>	.05	.19	-.18	.00	.02	-.00	1							
DYİ	<b>-.24**</b>	-.02	-.20	.40	.17	-.28	-.36	.04	1						
ONY	-.00	.15	.19	-.16	-.19	.18	.14	.06	-.18	1					
DZG	<b>-.41**</b>	-.12	-.44	.24	.16	-.19	-.42	-.15	.24	-.20	1				
HİS	<b>-.31**</b>	-.16	-.12	.22	.03	-.01	-.05	-.00	.09	.02	.27	1			
SÜR	<b>.17**</b>	.25	.39	-.25	-.14	.32	.22	.16	-.23	.09	-.21	-.12	1		
UZL	<b>.20**</b>	-.00	.15	-.08	.08	-.07	-.00	.12	.06	.06	-.12	-.05	.07	1	
SUÇ	<b>-.24**</b>	-.06	-.17	.02	-.05	-.02	-.13	.01	-.00	.03	-.00	.18	.02	-.08	1
$\bar{x}$	62.12	9.97	16.9	9.96	17.5	14.6	10.7	16.5	6.51	6.59	7.04	12.7	3.4	5.4	7.74
SS	12.82	2.91	4.07	3.96	3.27	4.21	3.72	3.68	3.22	2.54	2.86	2.75	1.7	2.64	2.60

\*= $p<.05$ , \*\*= $p<.01$

ÜÇOB: Üniversite Öğrencileri İçin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, KOE: Kontrol Edilmezlik, DKZ: Duygulara Karşı Zayıflık, ANL: Anlaşılabilirlik, DYK: Duygulardan Kaçınma, AKİ: Akılcılık İsteği, RUM: Ruminasyon, FRK: Farklılık, DYİ: Duyguları İnkâr, ONY: Onaylanma, DZG: Duyguları Zararlı Görme, HİS: Hisleri Kabullenme, SÜR: Süreklilik, UZL: Uzlaşma, SUÇ: Suçluluk

Bu bağlamda Tablo 2 incelendiğinde, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duygusal şemalar arasında anlamlı ilişkiler olduğu görülmektedir. Bu bağlamda, çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duygulara karşı zayıflık ( $r= .35$ ), akılcılık isteği ( $r= .34$ ), ruminasyon ( $r= .32$ ) ile pozitif orta düzey farklılık ( $r= .14$ ), süreklilik ( $r= .17$ ), uzlaşma ( $r= .20$ ) duygusal şemaları ile arasında pozitif ve düşük düzeyde ve istatistiksel açıdan anlamlı korelasyonun olduğu, kontrol edilmezlik ( $r= -.16$ ), duyguları inkâr etme ( $r= -.24$ ), suçluluk ( $r= -.24$ ), duyguları zararlı görme, ( $r= -.24$ ) negatif ve düşük düzeyde ve hisleri kabullenme ( $r= -.31$ ) duygusal şeması arasında negatif yönde orta düzeyde ilişkinin olduğu görülmüştür. Diğer taraftan üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi ile

anlaşılabilirlik ( $r= -.06$ ), duygulardan kaçınma ( $r= -.05$ ) ve onaylanma ( $r= .00$ ) duygusal şemaları arasında herhangi bir ilişki saptanmamıştır.

Araştırmada duygusal şemaların çevrimiçi oyun bağımlılık değişkenini yordayıp yordamadığını belirlemek için regresyon analizi yapılmıştır (Büyüköztürk, 2004). Bu analiz sonuçları Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Değişkenini Duygusal Şemaların Yordama Düzeyine İlişkin Bulgular

Bağımlı değişken	Yordayıcı Değişken	B	SH	B	t	P	Korelasyon	
							Kısmi	Yarı Kısmi
	Sabit	210.37	25.66		8.21	.000		
	Kontrol Edilmezlik	-1.07	.19	-.24	-5.52	.000	-.31	-.22
	Duyulara Karşı Zayıflık	.48	.16	.15	3.01	.003	.17	.12
	Anlaşılabilirlik	1.00	.16	.31	6.25	.000	.34	.25
	Duyulardan Kaçınma	-.048	.16	-.01	-.29	.772	-.01	-.01
	Akılcılık İsteği	.06	.14	.35	7.47	.000	.40	.29
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	Ruminasyon	.74	.17	.21	4.14	.000	.23	.16
	Farklılık	.49	.14	.14	3.37	.001	.19	.13
	Duyuları İnkâr	-.52	.18	-.13	-2.83	.005	-.16	-.11
	Onaylanma	-.54	.21	-.10	-2.52	.012	-.14	-.10
	Duyuları Zararlı Görme	-.69	.22	-.15	-3.06	.002	-.17	-.12
	Hisleri Kabullenme	-1.36	.20	-.29	-6.57	.000	-.36	-.26
	Süreklilik	-.33	.34	-.04	-.97	.330	-.05	-.03
	Uzlaş	.87	.20	.18	4.32	.000	.24	.17
	Suçluluk	-.64	.20	-.13	-3.07	.002	-.17	-.12

F= 24.218,  $p < .001$   
 $R^2 = .52$

Tablo 3 incelendiğinde, kontrol edilmezlik ( $\beta = -.24$ ), duygulara karşı zayıflık ( $\beta = .15$ ), anlaşılabilirlik ( $\beta = .31$ ), akılcılık isteği ( $\beta = .35$ ), ruminasyon ( $\beta = .21$ ), farklılık ( $\beta = .14$ ), duyguları inkâr ( $\beta = -.13$ ), onaylanma ( $\beta = -.10$ ), duyguları zararlı görme ( $\beta = -.15$ ), hisleri kabullenme ( $\beta = -.29$ ), uzlaş ( $\beta = .18$ ) ve suçluluk ( $\beta = -.13$ ), duygusal şemalarının çevrimiçi oyun bağımlılığı değişkenini yordadığı; duygulardan kaçınma ( $\beta = -.01$ ) ve süreklilik ( $\beta = -.04$ ) duygusal şemalarının ise çevrimiçi oyun bağımlılığı değişkenini yordamadığı gözlenmektedir. Ayrıca, elde

edilen bu bulgu doğrultusunda duygusal şemaların yer aldığı regresyon modelinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyinin %52'sini yordadığı sonucuna ulaşılmıştır.

#### 4.1.2. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Eylemli Kişilik Özellikleri Arasında Anlamlı İlişkiler Var Mıdır?

Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile eylemli kişilik özellikleri arasındaki ilişkileri belirlemek amacıyla korelasyon analizi yapılmış ve elde edilen bulgular Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Üniversitede Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Eylemli Kişilik Arasındaki İlişkilere Yönelik Korelasyon Analizi Sonucu

	1	2	3	4	5
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	1				
Özsaygı	.04	1			
Yaşam Amacı	-.08	.52	1		
İç Denetim Odağı	.00	.30	.31	1	
Özyeterlilik	.00	.38	.46	.48	1
$\bar{x}$	62.12	9.97	13.11	13.00	13.6
SS	12.82	2.69	3.93	3.23	3.51

\*=  $p < .05$ , \*\*=  $p < .01$

Tablo 4 incelendiğinde, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile eylemli kişilik özellikleri arasında anlamlı ilişki olmadığı görülmektedir.

#### 4.1.3. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi Cinsiyete Göre Farklılaşmakta Mıdır?

Araştırmada üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi cinsiyet açısından anlamlı biçimde farklılaşıp farklılaşmadığı bağımsız örneklem t testi ile incelenmiş ve ulaşılan bulgu Tablo 5 'te sunulmuştur.

Tablo 5. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi Cinsiyete Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin T Testi Sonucu

	Levene Testi				T-Testi					
	F	P	T	Sd	Ortalama		95% Güven Aralığı			
					P	Fark	SE	Düşük	Yüksek	
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	3.779	.053	3.482	204.71	.001	5.126605	1.47231	2.2237	8.0294	

Tablo 5'te sunulan t-testi sonucunda, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılaştığı ( $p < .01$ ) ve erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyi daha yüksek olduğu görülmüştür (Erkek  $\bar{x} = 63.68$ , Kadın  $\bar{x} = 58.55$ ).

#### 4.1.4. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi Oynanan Oyun Türüne Göre Farklılaşmakta Mıdır?

Araştırmanın örneklemini oluşturan üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin oynanan oyun türü açısından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla, varyanslarının homojen olup olmadığı Levene testi ile kontrol edilerek ( $F_{(3,299)} = 1.64$ ,  $p > .05$ ), tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Varyans analizi sonucu elde edilen bulgular Tablo 7' ve Şekil 2 'te sunulmuştur. Ayrıca, farklı oyun türlerini oynayan üniversite öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyine ilişkin ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 6'da aktarılmıştır.

Tablo 6. Betimsel İstatistik Sonuçları

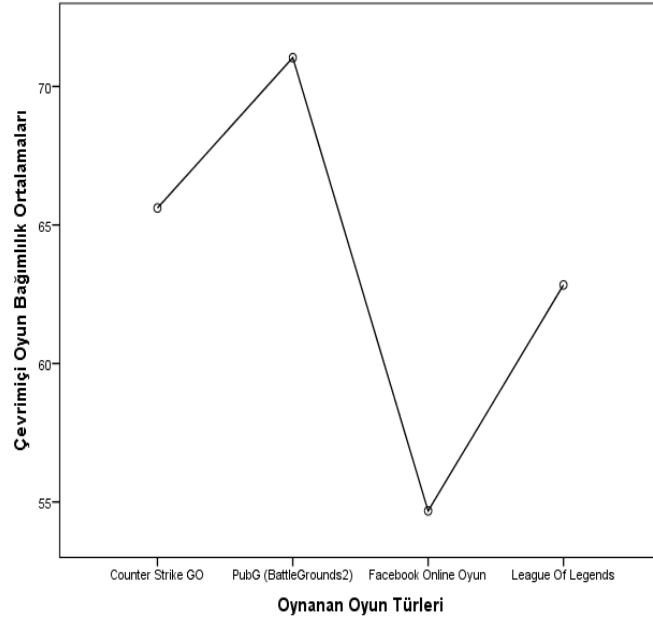
Oyun Türü	N	$\bar{x}$	SS	95% Güven Aralığı		En Düşük Puan	En Yüksek Puan
				Alt Sınır	Üst Sınır		
Counter Strike GO	95	65.651	12.579	63.054	68.172	32.00	92.00
PubG	25	71.048	12.863	65.732	76.356	34.00	89.00
Facebook Oyunları	84	54.680	10.352	52.430	56.930	34.00	80.00
LeagueOfLegend	98	62.842	11.904	60.455	65.229	34.00	91.00
Toplam	302	62.123	12.801	60.672	63.574	32.00	92.00



Tablo 6’da yer alan aritmetik ortalamalar incelendiğinde, Counter Strike GO'nun ( $\bar{x}=65.65$ ), PubG'nin ( $\bar{x}=71.04$ ), Facebook Oyunları'nın ( $\bar{x}=54.68$ ) ve League Of Legends'in ( $\bar{x}=62.82$ ) olduğu görülmektedir. Oynanan oyun türü açısından çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi açısından karşılaştırıldığında, PubG'nin oyununu oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu, facebook oyunlarını oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 7. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Oynanan Oyun Türüne Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin Bulgular

Levene testi	<i>P</i>	Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ort.	<i>F</i>	<i>p</i>
1.64	.175	Gruplar arası	7848.450	3	2616.150	18.799	.000
		Grup içi	41471.259	299	139.165		
		Toplam	49319.709	302			



Şekil 2. Üniversite Öğrencilerinde Oynanan Oyunun Türüne Göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyleri

Tablo 7 ve Şekil 2 incelendiğinde, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi oynanan oyun türüne göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(3,299)}=18.799$ ,  $p<01$ ). Tek yönlü varyans analizi sonucu bulunan bu

farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu Scheffe testi ile incelenmiş ve ulaşılan sonuçlar Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8. Üniversite öğrencilerinde Oynanan Oyun Türüne Göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyine İlişkin Scheffe Testi Sonuçları

(I)Oyun Türü	(J) Oyun Türü	Ortalama Fark (I-J)	Standart Hata	P	95% Güven Aralığı	
					Alt Sınır	Üst Sınır
Counter Strike GO	PubG(Battlegrounds)	-5.429	2.655	.244	-12.884	2.025
	Facebook Oyunları	<b>10.932*</b>	2.570	<b>.000</b>	7.499	15.899
	LeagueofLegends	2.774	2.537	.447	2.230	7.549
PubG(Battlegrounds 2)	Counter Strike GO	5.429	2.652	.244	-2.025	12.884
	Facebook Oyunları	<b>16.361*</b>	2.688	<b>.000</b>	8.805	23.917
	LeagueofLegends	<b>8.203*</b>	2.643	<b>.023</b>	0.771	15.634
Facebook Oyunları	Counter Strike GO	<b>-10.932*</b>	1.767	<b>.000</b>	-15.899	-5.964
	PubG(BattleGrounds)	<b>-16.361*</b>	2.688	<b>.000</b>	-23.917	-8.805
	LeagueofLegends	<b>-8.158*</b>	1.754	<b>.000</b>	-13.089	-3.226
LeagueofLegends	Counter Strike GO	-2.774	1.699	.447	-7.549	2.001
	PubG(BattleGrounds)	<b>-8.203*</b>	2.643	<b>.023</b>	-15.634	-0.771
	Facebook Oyunları	<b>8.158*</b>	1.754	<b>.000</b>	3.226	13.089

\* =  $p < 0.05$

Tablo 8 incelendiğinde, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi oynanan oyun türüne göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. Tablo 8'e göre, Facebook Oyunları ile Counter Strike GO ( $p < .01$ ), PubG ( $p < .01$ ) ve League of Legends ( $p < .01$ ) arasında fark görülmektedir. Ayrıca PubG ile League of Legends ( $p < .05$ ) arasında da farklılıklar olduğu görülmektedir.

#### 4.5.1. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İkamet Edilen Yere Göre Farklılaşmakta Mıdır?

Araştırmanın katılımcılarını oluşturan üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ikamet ettikleri yerler açısından anlamlı biçimde farklılaşmanın olup olmadığını belirlemek amacıyla, varyanslarının homojen olup olmadığı Levene testi ile kontrol edilerek ( $F_{(3,299)} = 1.08, p > .05$ ), tek yönlü varyans analizi yapılmıştır. Yapılan analiz sonucu elde edilen bulgular Tablo 9' da sunulmuştur.

Tablo 9. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İkamet Edilen Yere Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına İlişkin Bulgular

Levene testi	P	Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ort.	F	p
1.08	.897	Gruplar arası	354.923	3	177.462	1.084	.340
		Grup içi	48964.785	299	163.762		
		Toplam	49319.709	302			

Tablo 9 incelendiğinde, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ikamet edilen yere göre anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı görülmektedir ( $F_{(3, 299)}=1.084, p>.05$ ).

## BÖLÜM V

### SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

#### 5.1. SONUÇ VE TARTIŞMA

Çalışmanın bu bölümünde, yapılan veri analizleri sonucunda ulaşılan sonuçlar araştırmacı tarafından sınanan hipotezler ve alan yazında bu araştırmada ele alınan değişkenlerle ilgili araştırma bulguları bağlamında tartışılmıştır.

##### **5.1.1. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Duygusal Şemaları Arasındaki İlişkilere Yönelik Bulguların Sonuçları Ve Tartışılması**

Araştırmada üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile kontrol edilmezlik duygusal şeması arasında anlamlı ve pozitif yönlü ilişki olduğu görülmüştür. Alan yazın incelendiğinde üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile kontrol edilmezlik duygusal şeması arasında herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Yapılan araştırmalar göz önüne alındığında, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile kontrol edilmezliğin zıt anlamı olan kendini kontrol etme ile ilgili olarak yapılan araştırmalarda kontrol etme değişkeninin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile negatif yönlü bir korelasyona sahip olduğu görülmektedir (Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008; Mehroof, Griffiths, 2010; Oh, 2003). Bu bağlamda, alan yazında olan araştırmaların benzer sonuçlar verdiği söylenebilir.

Kim, Namkoong, Ku ve Kim'e göre (2008) çevrimiçi oyun oynayan bireylerde dürtüsellik davranışı yüksek derecede gözlenmektedir. Bağımlılık ile dürtüsellik arasında yapılan diğer çalışmalar incelendiğinde, bireyler teknoloji bağımlılığından kaynaklı olarak çeşitli dürtü bozuklukları yaşayabileceği görülmektedir (Greenfield, 1999; Oh, 2003). Ayrıca, üniversite dönemindeki öğrencilerin birçoğunun şehir

dışında eğitim gördüğü düşünülürken, oyun oynadıklarını farkettiler bir aile veya arkadaş grubu olamayacağı için bireyler saatlerce çevrimiçi oyun oynama davranışına yönelebilirler. Bu nedenle bu araştırmada kontrol edilmezlik duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile arasında pozitif yönde korelasyon bulunmuş olabilir.

Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duygulara karşı zayıflık duygusal şeması arasında anlamlı ve pozitif yönlü ilişki olduğu görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duygulara karşı zayıflık arasında herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Yapılan araştırmalar göz önüne alındığında çevrimiçi oyun bağımlılığının benzeri olan internet bağımlılığı ile duygulara karşı zayıflık arasında yapılan bir araştırmaya ulaşılmıştır (Moody, 2001). Bu araştırma sonucunda, internet bağımlılığı ile duygulara karşı zayıflık arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki görülmektedir. Moody tarafından yapılan bu araştırmanın diğer bulgusuna göre, internet bağımlılığı yüksek olan bireyler zamanlarının çoğunu çevrimiçi olarak internet sitelerinde geçirdikleri için yüzyüze olan ilişki becerilerinin ve duygularının zarar gördüğü belirtilmektedir. Bu nedenle bu araştırmada duygulara karşı zayıflık duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif yönde korelasyon bulunmuş olabilir.

Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duygulardan kaçınma şeması arasında anlamlı ilişki görülmemektedir. Alan yazın incelendiğinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duygulardan kaçınma duygusal şeması ile ilgili araştırma olmamasına rağmen madde bağımlılığı ile duygulardan kaçınma arasında araştırmanın olduğu görülmektedir (Forsyth, Parker ve Finlay, 2003). Bu araştırmanın bulgularına göre, bağımlılık yaşayan kişide duygusal kaçınma durumu yaşanmaktadır. Ancak bağımlılığa sebep olan durumun tek başına duygulardan kaçınma davranışı ile açıklanamayacağı belirtilmektedir. Bu bağlamda araştırmanın bulguları değerlendirildiğinde, alan yazın ile ortak sonuç verdiğini söylenebilir. Aynı zamanda çevrimiçi oyunların hipnotik etkisi düşünülürken, öğrenciler bu oyunları hem olumsuz duygulardan kaçınmak (ailesi ile iletişimi kötü olan, yalnız olan) hem de olumlu duygularını yaşamak (başarı duygusu, aradığı arkadaş çevresini orada bulması) için oynayabilirler. Bu çerçevede çevrimiçi oyunlar üniversite öğrencilerine olumsuz duygulardan kaçınma ve olumlu duyguları yaşama olanağı

sağladığı için bu araştırmada duygulardan kaçınma duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif yönde korelasyon bulunmuş olabilir.

Süreklilik duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişkiler görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde süreklilik duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile arasında yapılan herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Çevrimiçi oyunların içeriği değerlendirildiğinde, oyunlar 24 saat oynanılsa bile bir bitiş yeri olmamakla birlikte karşılaştığı kullanıcılar da sürekli değişebilir. Birey oyunda farklı kişilerle karşılaşma sonucunda kişinin aynı zamanda motivasyonu ve ruminasyonu da birlikte getirebilir. Bu oyunların genel amacı kullanıcıyı oyunda tutarak oyunlarda sürekliliğin sağlanması olarak düşünülebilir. Ayrıca çevrimiçi oyunlarda ne kadar aktif olunursa kendini oyunda temsil eden oyuncunun karakterini geliştirme ve güçlendirme o kadar kolay olabilir. Bu düşünceyi destekler nitelikte, çevrimiçi oyunların bazılarında giriş yapıldığında belli süre dolmadan oyundan çıkılırsa 1-3 gün arasında oyuna girememeye cezası alınması örnek olarak gösterilebilir. Oyun yapımcılarının da oyuncularını aylık/yıllık gibi ücretlere tabi tutması süreklilik şemasını pekiştiren bir durum olarak değerlendirilebilir. Sonuç olarak süreklilik şeması ile pozitif yönde bir korelasyon göstermesi araştırmacının hipotezinin doğrulanmasına sebep olmuş olabilir.

Bu çalışmada akılcılık isteği duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile arasında yüksek düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Alan yazın incelendiğinde iki değişken arasında yapılan herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Çevrimiçi oyunların özelliği genel olarak değerlendirildiğinde, çevrimiçi oyunlarda karakterini ilerletebilme, eşya satabilme/alabilme, guild (beylik) kurabilme, ev/kale alabilme, eşya üretebilme, marangozluk yapabilme, pazar yapabilme, silah alıp/satabilme, silahlarını boyayabilme, egale ettiği kişinin eşyalarını alabilme ve birlik olabilme gibi özellikler bulunmaktadır. Bu özellikler göz önüne alındığında bireylerin çevrimiçi oyunlarda başarılı olabilmeleri için önemli ve stratejik adımlarda bulunması gerekmektedir. Bir oyuncunun karakterinin diğer oyuncunun karakterinden daha güçlü olması onu oyunda yenebileceği/yağmalayabileceği anlamına gelmemektedir. Bu nedenle bu araştırmada akılcılık isteği duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif yönde korelasyon bulunmuş olabilir.

Bu arařtırmada üniversite öğrencilerinde ruminasyon duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasında yüksek düzeyde pozitif yönlü ve anlamlı ilişki olduğu görülmektedir. Bu çalışmanın sonucu uluslararası alan yazında yapılan çalışmalar ile benzer sonuçlar vermektedir (Davis, 2001; Li ve Wang, 2013; Peng ve Liu, 2010). İlgili alan yazın doğrultusunda çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi yüksek olan bireylerde ruminasyon duygusal şemasının olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ruminasyon şeması "sürekli problemler hakkında düşünülmesi, olumsuz değerlendirmeler yapması, şüphe duyması, daha olumlu cevapları internetten alabileceğini düşünmesi ve çevrimiçi oyun benim tek arkadaşım" gibi örneklerle açıklanmaktadır (Davis, 2001). Bu arařtırmalar doğrultusunda üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile ruminasyon duygusal şeması arasında pozitif yönlü bir ilişki bulunmasının bazı sebepleri olabilir. Bunların en başında çevrimiçi oyunların bir sonunun olmaması örnek olarak gösterilebilir. Çevrimiçi oyunlarda yapılan bir davranış sonucunda "keşke böyle yapsaydım", "böyle yapmalıydım", "şöyle yapsam daha doğru olurdu" gibi düşüncelerin tekrarlanması bize ruminatif bir davranış olduğunu göstermektedir. Ayrıca çevrimiçi oyunların içeriği genel olarak değerlendirildiğinde, sanal alemde karşılaştığı kişiye yenilmesi sonucunda onunla tekrardan karşılaşmak istemesi ve kuracağı stratejileri zihninden geçirmesi de ruminasyon şemasının olabileceğini gösterebilir. Bu nedenle bu arařtırmada ruminasyon duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif yönde korelasyon bulunmuş olabilir.

Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile onaylanma duygusal şeması arasında anlamlı bir ilişki görülmemektedir. Alan yazın incelendiğinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile onaylanma şeması ile ilgili arařtırma olmamasına rağmen madde/alkol bağımlılığı ile onaylanma şemaları arasında arařtırmalar bulunmaktadır (Ball, 1998; Roper, Dickson, Tinwell, Booth ve McGuire, 2010). Bu arařtırmaların bulgularına göre, bireyler onaylanma ihtiyacından kaynaklı olarak madde ve alkol bağımlılığına yönelebilir. Fakat çevrimiçi oyun bağımlılığı davranışa yönelik bağımlılık olduğundan dolayı bu arařtırmada onaylanma şeması ile anlamlı bir ilişki çıkmamış olabilir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile anlaşılabilirlik duygusal şeması arasında herhangi bir ilişki görülmemektir. Bu değişkenler ile ilgili olarak alan yazın tarandığında ise herhangi bir arařtırmaya rastlanmamıştır. Çevrimiçi oyunlarda

yaklaşık olarak 15 milyon aktif kullanıcının olduğunu varsaydığımızda bir ülkeden bile büyük olabileceğini söylemek mümkündür (Steam, 2018). Çok geniş kitlelere sahip olan bu oyunlarda, sanal ortamda sosyal ağ kurabilme imkanı ve para kazanma imkanları gibi fonksiyonel durumlar mevcuttur. Çevrimiçi oyun kullanıcısı, bir oyuncu ile arasındaki anlaşılmazlığı diğer bir oyuncu ile çözebileceği düşünüldüğünde anlamlı ve istatistiksel bir fark çıkmamış olabilir.

Üniversite öğrencilerinde uzlaşma duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi düzeyleri arasında anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki olduğu görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile uzlaşma duygusal şeması arasında herhangi bir araştırmaya rastlanmamasına rağmen internet ve uzlaşma değişkeni arasında bir görüşe ulaşılmıştır. Bu görüşe göre internet, belirli uzlaşma ve protokollerle birlikte diğer kişilerle kurulabilen dünya çapında oluşturduğu bir platform olarak tanımlanmaktadır (Bakioğlu ve Şentuna, 2001). Çevrimiçi oyunlara giriş yapılabilmenin ön şartı internet koşulu olduğu düşünüldüğünde bu tanımın kısmen de olsa çevrimiçi oyunları kapsadığı düşünülebilir. Çevrimiçi oyunların genel anlamda içeriği incelendiğinde, guild kurma (beylik), aile kurma ve hatta köy ve şehir kurma gibi fonksiyonel durumların mevcut olduğu söylenebilir. Bu oyunların uluslararası alan yazında genel olarak adı "Massively Multiplayer Online Role-Playing Game" (MMPORG) olarak adlandırılmaktadır (Hsu, Wen ve Wu, 2009). Bu çevrimiçi oyunlarda başarılı olmak için bir topluluğa veya bir gruba üye olma ihtiyacı bulunmaktadır. Bu bağlamda, çevrimiçi oyun kullanıcıları çok oyunculu bir şekilde oyunlarını devam ettirdikleri için uzlaşma duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif yönlü bir korelasyon sonucu bulunmuş olabilir.

Üniversite öğrencilerinde farklılık duygusal şeması ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı ilişkiler olduğu görülmüştür. Alan yazın incelendiğinde üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile farklılık duygusal şeması arasında herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Bu araştırmanın örneklemini oluşturan üniversite öğrencilerinin yaşları 18-25 arasında değişmektedir. Bu yaş grubundaki öğrencilerin özellikleri göz önüne alındığında dikkat çekme, rekabet duygusu ve farklılık ihtiyacı içinde olabilirler. Ayrıca üniversite öğrencilerinin bir işte çalışıp ekonomik kazanç sağlamadığı düşünüldüğünde, sosyal çevrelerinde yaşayamadığı farklılığı çevrimiçi oyunlarda bulabilirler. Bu bağlamda,



elbise alma, renkli ayakkabı ve tişört giyme gibi davranışları oyunlarda bulabildikleri düşünüldüğünde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile farklılık duygusal şeması arasında pozitif yönlü bir ilişki bulunmuş olabilir.

Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duyguları inkâr etme ve duyguları zararlı görme duygusal şemaları arasında anlamlı ve negatif ilişki görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile duyguları zararlı görme ve inkar etme duygusal şemaları arasında herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Ancak, uluslararası alan yazında yapılan bir araştırmada, çevrimiçi oyunlarla ilgili olarak hipnotik etkiden bahsedilmiştir (Kelly, 2004). Çevrimiçi oyunlardaki hipnotik etki, kumar bağımlılığındaki hipnotik etkiden biraz daha farklı olsa da kişide bıraktığı tepki benzer olabilir. Örnek olarak, kumarhanelerde pencerelerin olmaması kişiyi daha kolay hipnotik hale getirebilir. Buradaki asıl amaç kişide hipnotik etki yaratarak saatlerinin nasıl geçtiğini anlamaması olabilir. Çevrimiçi oyunlarda da kumarhanelere benzer olarak bazı özellikler bulunmaktadır. Çevrimiçi oyunların içeriği incelendiğinde, bazı davranışların saniyelik olarak yapılması ve kullanıcıyı oyuna odaklanmak zorunda bırakması hipnotik etki ile benzerlik gösterebilir. Bu doğrultuda birey çevrimiçi oyun oynuyorken kendisine sadece verilen zararı farketmemekle (acıktığını farketmemesi, ikili ilişkilerinin kötüye gitmesi, gözlerinin bozulması vb.) birlikte, başarı ve rekabet duygusunu yücelterek duyguları inkar etme ve zararlı görme şemalarını negatif yönde ilişkili hale getiriyor olabilir.

Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile suçluluk duygusal şeması arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu görülmektedir. Alan yazında yapılan araştırmalar incelendiğinde, suç ile bağımlılık arasında araştırmalar yapılmasına rağmen (Hodge, 1991; McGlothlin, Anglin ve Wilson, 1978; Young ve Abreu, 2010) çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile suçluluk duygusal şeması arasında yapılan herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Çevrimiçi oyunların içeriği incelendiğinde, rakip oyuncusunu öldürme, zarar verme, eşyalarını yağmalama, savaşıma ve ona hükmetme gibi özelliklere sahip olduğu söylenebilir. Bu bağlamda oyuncular bu davranışları yaptıklarında çevresi tarafından suçlu olarak adlandırılmak yerine başarı ile pekiştirilebilirler. Bu nedenle üniversite öğrencilerinin suçluluk duygusal şemaları zarar görmüş ve negatif yönde anlamlı korelasyon görülmesine neden olmuş olabilir.

Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile hisleri kabullenme duygusal şeması arasında negatif yönlü bir ilişki saptanmıştır. Üniversite öğrencilerin hisleri kabullenme durumları azaldıkça çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi artmaktadır. Alan yazın incelendiğinde üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile hisleri kabullenme duygusal şeması arasında yapılan herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Çevrimiçi oyunların özelliği genel olarak değerlendirildiğinde, aktif bir durum (oyunda ölme, eşyalarını kaybetme, hedeflenen eşyayı alamama) yaşanması sonucunda kişide hislerini kabullenememe durumu oluşabilir. Bu durum sonucunda üniversite öğrencisi hislerini kabullenememe ve ruminasyonla birlikte fazla çevrimiçi oyunlara yönelebilir. Bu bağlamda, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile hisleri kabullenme duygusal şeması arasında anlamlı ve negatif yönde bir ilişki çıkmış olabilir.

### **5.1.2. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Eylemli Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkilere Yönelik Bulguların Sonuçları Ve Tartışılması**

Bu araştırmada üniversite öğrencilerinde eylemli kişilik özellikleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Uluslararası alan yazında yapılan çevrimiçi oyun bağımlılığı ile narsistik kişilik özelliği, (Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008) karakteristik kişilik özellikleri, (Wang, Ho, Chan ve Tse, 2015) nevrozizm, (Ko, Yen, Chen, Chen, Wu ve Yen, 2006) kendini kontrol edememe (Kim ve diğerleri, 2008) gibi kişilik özellikleri arasındaki yapılan araştırmalarda anlamlı ilişkiler olmasına rağmen, bu araştırmada anlamlı bir ilişkinin olmadığı görülmektedir. Yapılan tüm araştırmalar incelendiğinde, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile olumsuz kişilik özelliklerinin çalışıldığı gözlemlenmektedir (Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008; Ko, Yen, Chen, Chen, Wu ve Yen, 2006; Wang, Ho, Chan ve Tse, 2015). Bu bağlamda, eylemli kişilik ölçeğinin bireyin sahip olduğu olumlu kişilik özelliklerini (özsaygı, yaşam amacı, iç denetim odağı ve özyeterlik) ölçtüğünü varsaydığımızda çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile eylemli kişilik özellikleri arasında anlamlı bir ilişki çıkmamış olabilir. Bu düşünceleri destekler nitelikte, İlgili alan yazında çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile olumlu kişilik özelliklerini ölçen herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır.

### **5.1.3. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi Açısından Cinsiyete Yönelik Bulguların Sonuçları Ve Tartışılması**

Çalışmanın bulgularına göre, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılaştığı ve erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha fazla çevrimiçi oyun oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu araştırmanın bulguları ile ilgili alan yazındaki araştırmaların bulguları benzerlik göstermektedir (Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen, 2005; McInroy ve Mishna, 2017, Bekir ve Yıldırım, 2018; Bekir ve Çelik, 2017). McInroy ve Mishna (2017) yaptığı araştırmada, erkek öğrencilerin %91'i bilgisayara sahipken, kadın öğrencilerin sadece %71'i bilgisayara sahiptir. Çevrimiçi oyun oynama durumlarına göre bakıldığında ise erkek öğrencilerin %84'ü çevrimiçi oyun oynuyorken, kadın öğrencilerin sadece %59'u oynamaktadır. Araştırmanın diğer bulgusuna göre erkeklerin çevrimiçi oyun oynama süreleri günlük olarak yaklaşık 56 dakika iken, kadın öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama süreleri sadece 7 dakikadır. Ayrıca en fazla bağımlılık oluşturan oyunların saldırganlık (Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen, 2005) ve rekabet (McInroy ve Mishna, 2017) duygularından kaynaklandığı düşünüldüğünden dolayı bu oyunları erkek öğrencilerin daha fazla dikkatini çekebilir ve bu durum erkek öğrencileri çevrimiçi oyunlara yöneltebilir. Bu düşünceleri destekler nitelikte Stanford Üniversite'sinde yapılan araştırmada, erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu sonucu bulunmuştur. Bunun sebebi olarak da erkeklerin kadın öğrencilere göre beyinlerindeki memnuniyet bölgesinin daha fazla aktif durumda olduğu tespit edilmiştir (Reiss, 2008). Bu bağlamda, cinsiyetler ile ilgili olarak yapılan araştırmalar incelendiğinde, erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha fazla oyun oynadığı ve anlamlı bir farkın oluşmasının muhtemel olduğu savunulabilir.

### **5.1.4. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Düzeyi Açısından Oynanan Oyun Türlerine Yönelik Bulguların Sonuçları Ve Tartışılması**

Araştırmanın bulgularına göre, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi oynanan oyun türleri açısından anlamlı bir farkın olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmanın bulgusu, ulusal alan yazındaki yapılan araştırma ile

benzerlik göstermektedir (Bekir ve Çelik, 2017). Sormaz ve Yüksel'e (2012) göre oyun sanayicileri, oyun yapımını bir pazar olarak kabul etmektedirler. Bu oyun sektöründeki pazarın büyüklüğü yaklaşık olarak 80 milyar dolara kadar ulaşmaktadır. Oyun üretme/geliştirme sektöründeki maddiyat göz önüne alındığında oyun türlerinin daha da fazla artacağı düşünülebilir. Ayrıca bazı çevrimiçi oyunlarda kullanıcıların aylık/yıllık ücretler (ekonomik kazanç) ödemesi gerekmektedir. Bu bağlamda lise (Kaya, 2013) ve üniversite (Bekir ve Yıldırım, 2018) öğrencileri için çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği geliştirilirken ekonomik kazanç alt boyutunun dikkate alındığı görülmektedir.

Bir internet sitesinin istatistik verilerine göre, çevrimiçi oyunlarda aktif olarak yaklaşık 15 milyon oyuncu bulunmaktadır (Steam, 2018). Bu oyunların oynanma sıralarına bakıldığında ise PubG, Dota 2 ve Counter Strike Go ön plana çıkmaktadır. Ayrıca bu internet sitesinin bulgusu ile yapılan araştırma benzerlik göstermektedir. PubG çevrimiçi oyunun en fazla oynanılmasının birden fazla sebebi olabilir. Bu bağlamda, PubG oyununun yüksek grafiklere sahip olması, fonksiyonel olması, sanal alemdeki karakterinin satılıp gerçek paraya çevirilmesi ve oyunculardaki rekabet duygusunun ön plana çıkarılması örnek olarak gösterilebilir. Araştırmanın diğer bulgusu olan Facebook Oyunları'nın ise en az bağımlılık düzeyine sahip olduğu görülmektedir. Facebook Oyunları'nın PubG oyunundan farkı, oyuncuların sürekli olarak oyunda aktif olması gerekmediği ve ekonomik kazanç sağlayamaması örnek olarak gösterilebilir. Bu bağlamda, oyunların hem içerik olarak hemde ekonomik olarak farklılaştığı düşünüldüğünde anlamlı bir farkın çıkması muhtemeldir.

#### **5.1.5. Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyi İkamet Ettikleri Yerler Açısından Bulguların Sonuçları Ve Tartışılması**

Çalışmanın bulgularına göre, üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ikamet ettikleri yerler açısından anlamlı farkın olmadığı görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ile ikamet ettikleri yerler arasında yapılan herhangi bir araştırmaya rastlanmamasına rağmen bağımlılık ile ikamet ettikleri yerler açısından bir araştırmaya ulaşılmıştır (Brugal, Domingo-Salvany, Maguire, Caylà, Villalbı ve Hartnoll, 1999). Bu araştırmaya göre, küçük lokasyonlarda yaşayan il ve ilçelerde bağımlılık oranlarının daha fazla olduğudur. Bu bağlamda, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun

bağımlılığı düzeyi ikamet ettikleri yerler açısından farklılaşmamasının birçok sebebi olabilir. Bunlar; her evde bilgisayar olması, her semtte internet kafenin bulunması, öğrencilerin ailelerinden uzak yerlerde öğrenim görmeleri, yurt ve misafir evlerinde internetin olması, bilgisayarın alım gücünün düşüklüğü, teknolojinin hızlı bir şekilde yayılması ve tüm mesleklerin bilgisayarlarla yapılır hale gelmesi (mimar: çizim internetten, mühendis: autocad, muhasebeci: ETA ve Netsis programı, öğretmen: sunumunu bilgisayarla yapması) gibi birçok sebebi olabilir.

Günümüzde kafeler, müzeler, havaalanları, tren garları, otobüsler ve benzeri birçok yerde internet, bilgisayar ve cep telefonu (Doğan ve Tosun, 2016; Şar, Tuncay ve Horzum 2015) kullanılabilir. Bu örnekler açısından değerlendirildiğinde üniversite öğrencilerinin nerede ikamet ettiğinin bir önemi kalmamaktadır. Yurttan kalan bir öğrenci yurttan, akrabasının yanında kalan bir öğrenci internet kafede, bilgisayarı olmayan bir öğrenci internet kafeye giderek ve hatta cep telefonu olan bir öğrenci cep telefonu ile çevrimiçi oyunlara erişebilir. Bu nedenle araştırmada, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi ikamet ettikleri yerler açısından farklılaşmamış olabilir.

## 5.2. ÖNERİLER

Araştırma neticesinde ulaşılan bulgular göz önünde bulundurularak araştırmada elde edilen sonuçlara ilişkin ve ileride yapılabilecek araştırmalara yönelik çeşitli öneriler sunulmuştur.

### 5.2.1. Araştırma Sonuçlarına Dayalı Öneriler

- Çalışma kapsamında elde edilen duygusal şema bulguları okul psikolojik danışmanına/psikoloğuna katkı sağlayabilir ve okuldaki çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri yüksek olan öğrencilere yönelik grupla psikolojik danışma yapılabilir. Bu oturumlar sonlandırıldığında ise öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi tekrardan kontrol edilebilir.
- Bu araştırmada elde edilen bulgular ışığında, üniversite öğrencilerinin sosyal yönünün geliştirilip problemleri oyun oynaması azaltılabilir.

- Bu araştırmanın benzeri ortaokul öğrencilerine yapılarak önleyici çalışmalar oluşturulabilir.
- Araştırmanın bulguları göz önünde bulundurularak okullarda ve sosyal-etkinlik alanlarında çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi yüksek olanlara yönelik seminerler verilebilir.
- Yapılan çalışma sonucuna göre, üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyunların en önemli yordayıcıları olarak kontrol edilmezlik, duygulara karşı zayıflık, anlaşılabilirlik, akılcılık isteği, ruminasyon, farklılık, duyguları inkâr, onaylanma, duyguları zararlı görme, hisleri kabullenme, uzlaşma ve suçluluk duygusal şemalarının olduğu görülmektedir. Bu sonuçtan hareketle de öğrencinin sahip olduğu aktif şemalar ele alınarak çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyi azaltılmaya çalışılabilir.
- Bu araştırmanın sonuçlarına göre, erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha fazla oyun oynadığı ve saldırganlık oyunlarına daha fazla yöneldikleri görülmektedir. Bu bağlamda erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha fazla risk altında olduğu söylenebilir. Bu cinsiyet bulgusu dikkate alınarak cinsiyete özgü program hazırlanabilir.

### **5.2.2. İleride Yapılabilecek Araştırmalara Yönelik Öneriler**

- Bu çalışma İzmir'de ikamet eden Ege Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Yaşar Üniversitesi, İzmir Ekonomi Üniversitesi öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Daha sonra yapılacak olan araştırmalar da genişletilerek farklı illeri de kapsayacak şekilde yapılabilir.
- Milli Eğitim Bakanlığı'ndaki ilkököl ve ortaokul öğrencilerinin sayılarını dikkate aldığımızda bu kademelerdeki öğrenciler ile benzer çalışmaların yapılması yararlı olabilir.
- Çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerine göre erken dönem uyumsuz şemaları incelenebilir ve hangi şemalar ile ilişkili olduğuna bakılabilir.
- Günümüzde birçok çevrimiçi oyun üretilmektedir. Zaman geçtikçe oyunların içeriğinin ve kitlelerinin de değişebileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda, belli

bir süre getikten sonra arařtırma tekrarlanıp, oyun trlerine gre baėımlılık durumlarının farklılařıp, farklılařmadığı incelenabilir.

- niversite ėrencilerinin evrimii oyun baėımlılığı dzeyi ile okula devamlılığı ve akademik başarısı arasında iliřkinin olup olmadığı incelenabilir.
- Yeřilay ile kordineli alıřılıp Milli Eėitim Okullarındaki velilere ve ėrencilere seminer ve eėitimler dzenlenebilir.
- evrimi oyun baėımlılıėını azaltmaya ynelik Biliřsel Davranıři Kuram ve Varoluřu Kuram gibi kuramların teknikleriyle alıřılıp baėımlılığı azaltmaya ynelik bireysel ve grupla psikolojik danıřmalar yapılabilir.

## KAYNAKÇA

- Açıkgöz, K. Ü. (2005). *Etkili öğrenme ve öğretme*. İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Ahioğlu-Lindberg, E. N. (2011). Piaget ve ergenlikte bilişsel gelişim. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(1), 1-10.
- Akbulut, Y., (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları, *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53-68
- Akdağ, M., Şahan, B., Özhan, U. ve İsmail, N. (2014). Üniversite öğrencilerinin internet bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: İnönü Üniversitesi örneği. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 73-96 doi:10.17679/iuefd.98972
- Akfert, S. K., Çakıcı, E. ve Çakıcı, M. (2009). Üniversite öğrencilerinde sigara-alkol kullanımı ve aile sorunları ile ilişkisi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 10(40), 40-47.
- Akgün, Ö. E., Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E., Demirel, F. ve Karadeniz, Ş. (2010). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (7. baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayın Dağıtım.
- Aksaçlıoğlu, A. G. ve Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin televizyon izlemeleri ve bilgisayar kullanmalarının okuma alışkanlıkları üzerine etkisi. *Türk Kütüphaneciliği*, 21(1), 3-28.
- Altaylı, B. (1999). *Sosyal fobik olan ve olmayan bireyler arasındaki kişiler arası şema farklılıkları*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Amaro, H., Magno-Gatmaytan, C., Meléndez, M., Cortés, D. E., Arevalo, S. ve Margolin, A. (2010). Addiction treatment intervention: An uncontrolled prospective pilot study of spiritual self-schema therapy with Latina women. *Substance Abuse*, 31(2), 117-125. doi: 10.1080/08897071003641602
- Amichai-Hamburger, Y. ve Ben-Artzi, E. (2003). Loneliness and internet use. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 71-80. doi:10.1016/S0747-5632(02)00014-6



- Andrisano, R., Santoro, E., De Caro, F., Palmieri, L., Capunzo, M., Venuleo, C. ve Boccia, G. (2016). Internet addiction: A prevention action-research intervention. *Epidemiology Biostatistics and Public Health*, 13(3), 1–5. doi: 10.2427/11817
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 1(1), 55-67
- Arntz, A. ve Van Genderen, H. (2011). *Schema therapy for borderline personality disorder*. John Wiley: Sons.
- Atak, H. (2010). *Yetişkinliğe geçişte kimlik biçimlenmesi ve eylemlilik (Agency): Bireyleşme sürecinde iki gelişimsel kaynak*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara
- Atak, H. (2011a). Kimlik gelişimi ve kimlik biçimlenmesi: Kuramsal bir değerlendirme. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 3(1), 163-213
- Atak, H. (2011b). Ruh sağlığı çalışmalarında yeni bir psikososyal değişken: Eylemlilik. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 3(3), 483-512
- Atak, H., Kapçı, E. G., ve Çok, F. (2015). Çok-Yönlü eylemli kişilik ölçeği'nin Türkçe formunun değerlendirilmesi. *Düşünen Adam Dergisi*, 26(1), 35-36.
- Ayas, T. (2012). The relationship between internet and computer game addiction level and shyness among high school students. *Educational Sciences: Theory And Practice*, 12(2), 632-636.
- Bağçeci, B. ve Kinay, I. (2013). Öğretmenlerin problem çözme becerilerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(44), 335-347.
- Bakioğlu, A., ve Şentuna, T. (2001). İnternet ile eğitimde öğretmen ve okul yöneticilerinin görevleri. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 9(9), 10-18.
- Balcı, Ş. ve Gülnar, B. (2009). Üniversite öğrencileri arasında internet bağımlılığı ve internet bağımlılarının profili. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 6(1), 5-22.

- Ball, S. A. (1998). Manualized treatment for substance abusers with personality disorders: Dual focus schema therapy. *Addictive Behaviors*, 23(6), 883-891. doi: 10.1016/S0306-4603(98)00067-7
- Ball, S. A. ve Young, J. E. (2000). Dual focus schema therapy for personality disorders and substance dependence: Case study results. *Cognitive and Behavioral Practice*, 7(3), 270-281. doi: 10.1016/S1077-7229(00)80083-8
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215. doi: 10.1037/0033-295X.84.2.191
- Bandura, A. (1999). A sociocognitive analysis of substance abuse: An agentic perspective. *Psychological science*, 10(3), 214-217.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 1-26.
- Baştepe, İ. (2009). Etkili okulun eğitim-öğretim süreci ve ortamı boyutlarının nitelikleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(29), 76-83.
- Batıgün, A. D. ve Hasta, D. (2010). İnternet bağımlılığı: Yalnızlık ve kişilerarası ilişki tarzları açısından bir değerlendirme. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 11(3), 213-219.
- Baynur, F. (1973). *Psikoloji*. İstanbul: İnkilap ve Aka Kitapevleri.
- Bekir, S. ve Çelik E. (2017). *Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinin temel psikolojik ihtiyaçlar, heyecan arayışı ve bazı değişkenler açısından incelenmesi* [Öz]. Uluslararası Katılımlı Yükseköğretimde Eğitim Araştırmaları ve Uygulamaları Kongresinde sunulan bildiri, Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi, İstanbul. Erişim adresi: <http://yeauk17.intsa.org>
- Bekir, S. ve Yıldırım, S. (2018) Adaptation of questionnaire on online gaming addiction for university students. *Journal of Family, Counseling and Education*, 3(1), 30-37.
- Berman, S. L., Kennerley, R. J. ve Kennerley, M. A. (2008). Promoting adult identity development: A feasibility study of a university-based identity intervention Program. *Identity: An International Journal of Theory and Research*, 8(2), 139-150. doi: 10.1080/15283480801940024

- Boyacıođlu, G. (1994). *Üniversite öğrencilerinde kişilerarası şemalar ve depresif belirtiler arası ilişki*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Brezinka, W. (1994). *Socialization and education: Essays in conceptual criticism* (No. 63). Greenwood Publishing Group.
- Browne, T. (2006). *Social work roles and health-care settings*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Brugal, M. T., Domingo-Salvany, A., Maguire, A., Caylà, J. A., Villalbı, J. R. ve Hartnoll, R. (1999). A small area analysis estimating the prevalence of addiction to opioids in Barcelona, 1993. *Journal of Epidemiology & Community Health*, 53(8), 488-494. doi:10.1136/jech.53.8.488
- Büyüköztürk, Ş. (2004). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı (4. Baskı)*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanımında yeni bir boyut: internet Bağımlılığı. *Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(22), 83-98.
- Chak, K. ve Leung, L. (2004). Shyness and locus of control as predictors of internet addiction and internet use. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 559-570. doi: 10.1089/cpb.2004.7.559
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581. doi:10.1089/cpb.2004.7.571
- Chou, C. ve Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: The Taiwan college students' case. *Computers & Education*, 35(1), 65-80. doi:10.1016/S0360-1315(00)00019-1
- Christensen, L. B., Johnson, B., ve Turner, L. A. (2015). *Araştırma yöntemleri*. Ankara: Desen ve Anı Yayıncılık
- Cole, L. ve Morgan, J. (2001). *Çocukluk ve gençlik psikolojisi*, Çev: Belkıs Halim Vassaf, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

- Cooper, M. L., Frone, M. R., Russell, M., ve Mudar, P. (1995). Drinking to regulate positive and negative emotions: A motivational model of alcohol use. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(5), 990.
- Cote, J. E. (1997). An empirical test of the identity capital model. *Journal of Adolescence*, 20(5), 577-597. doi:10.1006/jado.1997.0111
- Cote, J. E. (2000). *Arrested adulthood: The changing nature of maturity and identity*. New York: New York University Press.
- Cote, J. E. (2002). The role of identity capital in the transition to adulthood: The individualization thesis examined. *Journal of Youth Studies*, 5(2), 117-134. doi: doi.org/10.1080/13676260220134403
- Cote, J. E. ve Levine, C. G. (2002). *Identity formation, agency, and culture: A social psychological synthesis*. Psychology Press.
- Cote, J. E. ve Levine, C. G. (2014). *Identity, formation, agency, and culture: A social psychological synthesis*. Psychology Press.
- Cote, J. E., ve Levine, C. (1987). A formulation of Erikson's theory of ego identity formation. *Developmental Review*, 7(4), 273-325.
- Crocker, J. (1981). Judgment of covariation by social perceivers. *Psychological Bulletin*, 90(2), 272. doi:10.1037/0033-2909.90.2.272
- Cüceloğlu, D. (2015). *İnsan ve davranışı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının eşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 44(2), 95-117.
- Çakır, V. ve Çakır, V. (2010). *Televizyon bağımlılığı*. Konya: Literatürk Yayınları.
- Çamsarı, M. (2016). Teknoloji, toplum ve bağımlılık. *İstanbul Teknik Üniversitesi Vakfı Dergisi*, 73, 35-36.
- Çelik, E. (2009). *Evli öğretmenlerin bağlanma stili, denetim odağı ve bazı nitelikleri açısından evlilik uyum düzeylerinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Çetinkaya, M. (2013). *İlköğretim öğrencilerinde internet bağımlılığının incelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi İzmir.

- Çokluk, O., Sekercioglu, G. ve Buyukozturk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için çok değişkenli SPSS ve LISREL uygulamaları*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Çoştu, Y. (2009). Toplumsallaşma kavramı üzerine sosyolojik bir değerlendirme. *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 9(3), 117-140.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187-195. doi:10.1016/S0747-5632(00)00041-8
- Deniz, M. E. ve Yılmaz, E. (2016). Üniversite öğrencilerinde duygusal zeka ve stresle başa çıkma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(25), 17-26.
- Dodes, L. M. (2003). Addiction and psychoanalysis. *Canadian Journal of Psychoanalysis*, 11(1), 123.
- Doğan, U. ve Tosun, N. İ. (2016). Lise öğrencilerinde problemlili akıllı telefon kullanımının sosyal kaygı ve sosyal ağların kullanımına aracılık etkisi. *Adıyaman üniversitesi sosyal Bilimler enstitüsü Dergisi*, 8(22), 99-128.
- Dönmez, A. (1992). Bilişsel sosyal şemalar. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü Dergisi*, 7(14), 131-146.
- Egger, O. ve Rauterberg, M. (1996). *Internet behavior and addiction*, Work and Organizational Psychology Unit, Zurich.
- Emirbayer, M. ve Mische, A. (1998). What is agency. *American Journal of Sociology*, 103(4), 962-1023.
- Eskicumalı, A. (2003). Eğitim ve toplumsal değişme: Türkiye'nin değişim sürecinde eğitimin rolü. *Boğaziçi Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 19(2), 15-29.
- Farrell, J. M., Shaw, I. A. ve Webber, M. A. (2009). A schema-focused approach to group psychotherapy for outpatients with borderline personality disorder: A randomized controlled trial. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 40(2), 317-328. doi:10.1016/j.jbtep.2009.01.002
- Fisher, G. L. ve Roget, N. A. (2009). *Encyclopedia of substance abuse prevention, treatment, and recovery* New York: Sage.

- Forsyth, J. P., Parker, J. D. ve Finlay, C. G. (2003). Anxiety sensitivity, controllability, and experiential avoidance and their relation to drug of choice and addiction severity in a residential sample of substance-abusing veterans. *Addictive Behaviors*, 28(5), 851-870. doi: 10.1016/S0306-4603(02)00216-2
- George, D. ve Mallery, P. (2010). *SPSS for windows step by step: A simple study guide and reference* İndia: Pearson Education
- Gordon, T. ve Karakale, S. (2009). *Etkili öğretmenlik eğitimi*. İstanbul: Profil Yayıncılık.
- Greenberg, L. S. ve Safran, J. D. (1987). *Emotion in psychotherapy: Affect, cognition, and the process of change*. The Guilford Clinical Psychology and Psychotherapy Series.
- Greenfield, D. N. (1999). Psychological characteristics of compulsive internet use: A preliminary analysis. *Cyberpsychology & Behavior*, 2(5), 403-412. doi: 10.1089/cpb.1999.2.403
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction: Fact or fiction? *The Psychologist*, 12(5), 246-251.
- Griffiths, M. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. doi:10.1080/14659890500114359
- Güllü, M., Arslan, C., Dünder, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89-100.
- Gündüz, Y. (2010). Etkili eğitim denetiminde yaşanan iletişim engelleri ve bu engelleri aşma yolları. *Kuramsal Eğitim Bilim Dergisi*, 3(2), 37-52.
- Günüç, S., ve Kayri, M. (2010). Türkiye’de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik-güvenirlik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(39), 220-232.
- Hatala, A. R. (2012). The status of the “Biopsychosocial” model in health psychology: Towards an integrated approach and a critique of cultural conceptions. *Open Journal of Medical Psychology*, 1(4), 51-62.

- Hodge, J. E. (1991). *Addiction to crime*. United States America: Legal Psychology.
- Hodgson, R. (1994). Treatment of alcohol problems. *Addiction*, 89(11), 1529-1534.  
doi: 10.1111/j.1360-0443.1994.tb03754.x
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 58-69
- Hsu, S. H., Wen, M. H. ve Wu, M. C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, 53(3), 990-999.  
doi: 10.1016/j.compedu.2009.05.016
- IWS,(2018). İnternet world stats. <https://www.internetworldstats.com/stats.htm#links>  
adresinden 20.06.2018 tarihinde erişildi.
- İnanç, B. ve Yerlikaya, E. (2012). *Kişilik kuramları*. Ankara: Pegem Akademi.
- İnanç, B. ve Yerlikaya, E. (2017). *Kişilik kuramları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Jung, C. G. (1982). *The spirit of psychology. This is my philosophy*, New York:Harper & Bros.
- Kapçı, E. G. ve Hamamcı, Z. (2010). Aile işlevi ile psikolojik belirtiler arasındaki ilişki: Erken dönem uyum bozucu şemaların aracı rolü. *Klinik Psikiyatri*, 13(3), 127-136.
- Karalp, A. (2009). *Lise öğrencilerinin psikolojik yardım almaya ilişkin tutumlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi) Ege Üniversitesi, İzmir
- Karaman, K. M. ve Kurtoğlu, M. (2009). *Öğretmen adaylarının internet bağımlılığı hakkındaki görüşleri*. Akademik Bilişim Konferansı Bildirisinde sunulan tam makale, Harran Üniversin Üniversitesi, Harran. Erişim adresi: <http://ab2009.harran.edu.tr/index.html>
- Kaya, A. (2007). *Eğitim psikolojisi*. Ankara: Pegem Atıf İndeksi.
- Kaya, A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması*. (Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Tokat.

- Kelly, R. V. (2004). *Massively multiplayer online role-playing games: The people, the addiction and the playing experience*. United States America: McFarland.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218. doi:10.1016/j.eurpsy.2007.10.010
- Kim, S. ve Kim, R. (2002). A study of internet addiction: status, causes, and remedies. *Journal of Korean Home Economics Association English Edition*, 3(1), 1-19.
- Király, O., Griffiths, M. D. ve Demetrovics, Z. (2015). Internet gaming disorder and the DSM-5: Conceptualization, debates, and controversies. *Current Addiction Reports*, 2(3), 254-262. doi: 10.1007/s40429-015-0066-7
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H. ve Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277. doi: 10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., Wu, K. ve Yen, C. F. (2006). Tridimensional personality of adolescents with internet addiction and substance use experience. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 51(14), 887-894. doi: 10.1177/070674370605101404
- Kocabaş, E. Ö. (2006). Eğitim sürecinde aile katılımı: Dünyada ve Türkiye'deki çalışmalar. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(26), 143-153.
- Koç, P. (2017). *Ana akım medyanın internet haber sitelerinde çevrimiçi oyunlara yönelik bağımlılık temsili*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Leahy, R. L. (2002). A model of emotional schemas. *Cognitive and Behavioral Practice*, 9(3), 177-190. doi: 10.1016/S1077-7229(02)80048-7
- Leahy, R. L. (2004). *Bilişsel terapi ve uygulamaları*. Ankara: Hekimler Yayınlar Birliği.



- Li, H. ve Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475. doi: 10.1016/j.chilyouth.2013.05.021
- Lobbestael, J., Arntz, A. ve Sieswerda, S. (2005). Schema modes and childhood abuse in borderline and antisocial personality disorders. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 36(3), 240-253. doi: 10.1016/j.jbtep.2005.05.006
- Luck, A., Waller, G., Meyer, C., Ussher, M. ve Lacey, H. (2005). The role of schema processes in the eating disorders. *Cognitive Therapy and Research*, 29(6), 717-732. doi: 10.1007/s10608-005-9635-8
- Madran, H. A. D. ve Çakılcı, E. F. (2014). The relationship between aggression and online video game addiction: A study on massively multiplayer online video game players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 15(2), 99-107.
- McGlothlin, W. H., Anglin, M. D. ve Wilson, B. D. (1978). Narcotic addiction and crime. *Criminology*, 16(3), 293-316. doi: 10.1111/j.1745-9125.1978.tb00094.x
- McInroy, L. B. ve Mishna, F. (2017). Cyberbullying on online gaming platforms for children and youth. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 34(6), 597-607. doi: 10.1007/s10560-017-0498-0
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. doi: 10.1089/cyber.2009.0229
- Metehan Ç. (2014). *Eğitim Psikolojisi El Kitabı*. Ankara: Mentis Yayınları.
- Moody, E. J. (2001). Internet use and its relationship to loneliness. *CyberPsychology & Behavior*, 4(3), 393-401. doi: 10.1089/109493101300210303
- Morsünbül, Ü. ve Atak, H. (2013). Ego kimlik süreci ölçeği Türkçe versiyonunun geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 13(4), 2043-2058.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holdeck*. New York: The Future of Narrative in Cyberspace

- Neverkovich, S. D., Bubnova, I. S., Kosarenko, N. N., Sakhieva, R. G., Sizova, Z. M., Zakharova, V. L. ve Sergeeva, M. G. (2018). Students internet addiction: Study and prevention. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(4), 1483-1495.
- Ng, B. D. ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 110-113. doi: org/10.1089/cpb.2005.8.100
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169.
- Nordahl, H. M. ve Nysæter, T. E. (2005). Schema therapy for patients with borderline personality disorder: A single case series. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 36(3), 254-264. doi: 10.1016/j.jbtep.2005.05.007
- Noyan, C.O., Enez, D.A., Nurmedov, S., Yılmaz, O. ve Dilbaz N. (2015). Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin kısa formunun üniversite öğrencilerinde Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(1), 73-81.
- Oğuz, B., Zayin, N., Özel, D. ve Saka, D. (2008). *Tıp öğrencilerinin internette bilişsel durumları*. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale. Erişim adresi: <http://ab.org.tr/ab08/kitap/Bildiriler>.
- Oh, W. O. (2003). Factors influencing internet addiction tendency among middle school students in Gyeong-buk area. *Journal of Korean Academy of Nursing*, 33(8), 1135-1144.
- Okutan, O., Taş, D., Kaya, H. ve Kartaloğlu, Z. (2007). Sigara içen sağlık personelinde nikotin bağımlılık düzeyini etkileyen faktörler. *Tüberküloz ve Toraks Dergisi*, 55(4), 356-363.
- Onur, B. (2004). *Gelişim Psikolojisi*. İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları
- Otrar, M. ve Kulaksızoğlu, A. (1997). Endüstri meslek liselerinde öğrenim görmekte olan 16-18 yaş grubundaki öğrencilerin mesleki mlgunluk düzeyleri ile bazı kişilik özelliklerinin incelenmesi. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 9(9), 293-310.

- Özbaş, A. A., Sayın, A. ve Coşar, B. (2012). Üniversite sınavına hazırlanan öğrencilerde sınav öncesi anksiyete düzeyi ile erken dönem uyumsuz şema ilişkilerinin incelenmesi. *Bilişsel Davranışçı Psikoterapi ve Araştırmalar Dergisi*, 1(2), 81-89.
- Özdemir, O., Özdemir, P. G., Kadak, M. T. ve Nasıroğlu, S. (2014). Kişilik gelişimi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(4), 566-589.
- Öztürk, M. (2018) Teknoloji Bağımlılığı Daha Zararsız Görülüyor. <http://www.mynet.com/haber/politika/teknoloji-bagimlilik-daha-zararsiz-goruluyor-4107236-1> adresinden 25.06.2018 tarihinde erişildi.
- Peltoniemi, T. (2002). *Net addiction in Finland. First prevent conference of telematics in addiction prevention*, Athens, Greece
- Peng, W. ve Liu, M. (2010). Online gaming dependency: A preliminary study in China. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 329-333. doi: 10.1089/cyber.2009.0082
- Roper, L., Dickson, J. M., Tinwell, C., Booth, P. G. ve McGuire, J. (2010). Maladaptive cognitive schemas in alcohol dependence: Changes associated with a brief residential abstinence program. *Cognitive Therapy and Research*, 34(3), 207-215. doi: 10.1007/s10608-009-9252-z
- Ruegg, R. (2015). An experiment in the ability of raters to evaluate lexis in writing. *Language in Focus*, 1(1), 38-50.
- Schwartz, D. L. (1999). *The productive agency that drives collaborative learning*. New York: Elviesier Science/Permagon
- Schwartz, S. J., Côté, J. E. ve Arnett, J. J. (2005). Identity and agency in emerging adulthood: Two developmental routes in the individualization process. *Youth & Society*, 37(2), 201-229. doi: 10.1177/0044118x05275965
- Shaffer, H. J. (1999). On the nature and meaning of addiction. *National Forum*, 79(4), 9-14.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N. ve Bilt, J. V. (2000). "Computer addiction": A critical consideration. *American Journal of Orthopsychiatry*, 70(2), 162-168. doi: 10.1037/h0087741

- Shanahan, M. J. ve Pychyl, T. A. (2007). An ego identity perspective on volitional action: Identity status, agency, and procrastination. *Personality and Individual Differences*, 43(4), 901-911. doi: 10.1016/j.paid.2007.02.013
- Simpson, S. (2012). *Schema therapy for eating disorders: A case study illustration of the schema mode approach*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Sormaz, F. ve Yüksel, H. (2012). Değişen çocukluk, oyun ve oyuncağın endüstrileşmesi ve tüketim kültürü. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 11(3), 985-1008.
- Soygüt, G., Karaosmanoğlu, A. ve Çakır, Z. (2009). Erken dönem uyumsuz şemaların değerlendirilmesi: Young şema ölçeği kısa form-3'ün psikometrik özelliklerine ilişkin bir inceleme. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 20(1), 75-84.
- Spada, M. M. ve Caselli, G. (2015). The metacognitions about online gaming scale: Development and psychometric properties. *Addictive Behaviors*, 6(64), 281-286. doi: 10.1016/j.addbeh.2015.07.007
- Steam, (2018). Steam User Status. [ps://store.steampowered.com/stats/?l=turkish](https://store.steampowered.com/stats/?l=turkish) adresinden 20.06.2018 tarihinde erişildi.
- Stueber, K. R. (2006). *Red is covering empathy: Agency, folk psychology, and the human sciences*. London: MIT Press.
- Suat, K. O. L. (2011). Erken çocuklukta bilişsel gelişim ve dil gelişimi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(21), 1-21.
- Şar, A. H., Tuncay, Ayas.,T. ve Horzum M. B. (2015). Akıllı telefon bağımlılığı ölçeği geliştirme: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 2(1), 1-17.
- Şencan, B. (2015). *Bağlanma örüntüleri ve psikolojik iyilik hali arasındaki ilişkilerde duygusal şemalar, duygusal zorlanmaya tolerans ve kişilerarası beklentilerin rolü*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Şencan, H. (2005). *Sosyal ve davranışsal ölçümlerde güvenilirlik ve geçerlik*. Ankara: Seçkin Yayınları.

- Şimşek, O. F. (2007). *Yapısal eşitlik modellemesine giriş, temel ilkeler ve lisrel uygulamaları*. Ankara: Ekinoks Yayınları.
- Tabachnick, B. G. ve Fidell, L. S. (2007). *Using multivariate statistics*. United States: Allyn & Bacon/Pearson Education.
- Tahiroglu, A. Y., Celik, G. G., Avci, A., Seydaoglu, G., Uzel, M. ve Altunbas, H. (2010). Short-term effects of playing computer games on attention. *Journal of Attention Disorders*, 13(6), 668-676.
- Taşpınar, F., Taşpınar, B. ve Aksoy, C. C. (2014). Fizyoterapi ve rehabilitasyon öğrencilerinde kas iskelet sistemi rahatsızlıklarının incelenmesi. *Journal of Exercise Therapy and Rehabilitation*, 1(2), 55-60.
- Taylor, L. E. V., Stotts, N. A., Humphreys, J., Treadwell, M. J. ve Miaskowski, C. (2013). A biopsychosocial-spiritual model of chronic pain in adults with sickle cell disease. *Pain Management Nursing*, 14(4), 287-301. doi: 10.1016/j.pmn.2011.06.003
- Taymur, İ. ve Türkçapar, M. H. (2012). Kişilik: Tanımı, sınıflaması ve değerlendirmesi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(2), 154-177.
- TBM, (2018). Yeşilay Teknoloji Bağımlılığına Karşı Aileleri Uyarıyor! Büyük Tehlike Kapıda. <https://www.yesilay.org.tr/tr/haberler/detay/yesilay-teknoloji-bagimlilikina-karsi-aileleri-uyariyor-buyuk-tehlike-kapida> adresinden 25.06.2018 tarihinde erişildi.
- TÜİK (2017) Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=24862> adresinden 25.05.2018 tarihinde erişildi.
- Türkçapar, M. H. (2007). *Bilişsel terapi: temel ilkeler ve uygulamalar*. Ankara: HYB Basım Yayın.
- Uzbaş, A. (2009). Okul psikolojik danışmanlarının okulda saldırganlık ve şiddete yönelik görüşlerinin değerlendirilmesi. *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(18), 90-110.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van de Eijnden, R. J. ve Van de Mheen, D. (2010). Compulsive internet use: The role of online gaming and other internet

- applications. *Journal of Adolescent Health*, 47(1), 51-57. doi: 10.1016/j.jadohealth.2009.12.021
- Van Wormer, K. ve Davis, D. R. (2016). *Addiction treatment*. Cengage Learning.
- Vondráčková, P. ve Gabrhelík, R. (2016). Prevention of internet addiction: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 568-579. doi: 10.1556/2006.5.2016.085
- Waller, G. (2003). Schema-Level cognitions in patients with binge eating disorder: A case control study. *International Journal of Eating Disorders*, 33(4), 458-464. doi: 10.1002/eat.10161
- Waller, G., Kennerley, H. ve Ohanian, V. (2007). Schema-Focused cognitive-behavioral therapy for eating disorders. *A scientist-practitioner Guide* 43(1), 139-175.
- 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. doi: 10.1089/cpb.2006.9.762
- Wang, C. W., Ho, R. T., Chan, C. L. ve Tse, S. (2015). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive Behaviors*, 42, 32-35. doi: 10.1016/j.addbeh.2014.10.039
- Weinstein, A. ve Lejoyeux, M. (2010). Internet addiction or excessive internet use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 277-283. doi: 10.3109/00952990.2010.491880
- Yavuz, K. F., Türkçapar, M. H., Demirel ve Karadere, E. (2011). Üniversite öğrencileri ve çalışanları örnekleminde Leahy duygusal şema ölçeği'nin Türkçe uyarlaması, geçerlilik ve güvenilirliği. *Düşünen Adam Psikiyatri Nöroloji Bilim Dergisi*, 24(3), 273-282.
- Yavuz, K. F., Yavuz, N., Ulusoy, S. ve Özgen, G. (2017). Ergenlerde kendine zarar verme davranışına eşlik eden duygusal semalar. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 18(1), 69.

- Yeşildal, A., Oğuz, G., Güven, M., Sungur, M. Z. ve Üstünuçar, İ. (2014). Sigara bağımlılığı tedavisinde bilişsel davranışçı grup terapisi. *Bağımlılık Dergisi*, 15(2), 76-84.
- Yılmaz, E. ve Çağiltay, K. (2005). *History of digital games in Turkey. Proceedings of 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play.*
- Yiğit, İ. ve Erden, G. (2015). Çocukluk çağı istismar yaşantıları ile genel psikolojik sağlık arasındaki ilişkide erken dönem uyum bozucu şemaların aracı rolü. *Türk Psikoloji Dergisi*, 30(75), 47-59.
- Yiğit, Ş. ve Khorshid, L. (2006). Ege Üniversitesi fen fakültesi öğrencilerinde alkol kullanımı ve bağımlılığı. *Bağımlılık Dergisi*, 7(1), 24-30.
- Young, J. E. ve Brown, G. (1994). *Cognitive therapy for personality disorders: A schema-focused approach.* Sarasota, Florida: Professional Resource Press.
- Young, J. E., Klosko, J. S. ve Weishaar, M. E. (2009). *Şema terapi.* İstanbul: Litera Yayıncılık.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 1(3), 237-244. doi:10.1089/cpb.1998.1.237 doi: 10.1089/cpb.1998.1.237
- Young, K. S. (2011). CBT-IA: The first treatment model for internet addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25(4), 304
- Young, K. S. ve De Abreu, C. N. (Eds.). (2010). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment.* John Wiley & Sons.

## **EKLER**

### **EK-1. KİŞİSEL BİLGİ FORMU**

Not: Sevgili Katılımcı, bu anketi doldurmanın ön şartı çevrimiçi oyun oynuyor olmanızdır (Facebook, 101, CSGO, LOL, DOTA, MMORPG, Ultima Online, Cabal Online, Metin2).

Cinsiyet: Kadın ( ), Erkek ( )

Oynanan Oyun Türü: Facebook( ), CSGO ( ), LOL ( ), DOTA ( ),

MMORPG( ), Ultima Online ( ), Cabal Online ( ), Metin2 ( ),PubG ( )

Nerede kalıyorsunuz?:Ev ( ), Yurt ( ), Aile ( )

Bu araştırma kapsamında size yöneltilen sorular bilimsel amaçlarla sorulmuş olup verdiğiniz bilgiler kesinlikle kimse ile paylaşılmayacaktır. Size yöneltilen soruların doğru ya da yanlış bir cevabı yoktur. Sizin durumunuza hangi seçenek en yakınsa lütfen o seçeneği işaretleyiniz. Katılımınızdan dolayı teşekkür ederim.

**Seyhan BEKİR**



## EK-2. ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ

<i>Sayın Katılımcı, aşağıdaki verilen ifadelere katılma durumlarına göre; (1) Tamamen katılmıyorum, (2) Katılmıyorum, (3) Kararsızım, (4) Katılıyorum (5) Tamamen katılıyorum seçenekleri arasından seçerek işaretleyin.</i>	<b>Tamamen katılmıyorum</b>	<b>Katılmıyorum</b>	<b>Kararsızım</b>	<b>Katılıyorum</b>	<b>Tamamen Katılıyorum</b>
1. Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.	( )	( )	( )	( )	( )
2. Çevrimiçi oyunlarda level(seviye) atladığımda mutlu hissederim.	( )	( )	( )	( )	( )
8. Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim.	( )	( )	( )	( )	( )
12. Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.	( )	( )	( )	( )	( )
13. Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissederim.	( )	( )	( )	( )	( )
18. Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım.	( )	( )	( )	( )	( )
21. Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemişimdir.	( )	( )	( )	( )	( )

### EK-3. DUYGUSAL ŐEMA LEĐİ

Bu ankette duygularınızla, rneĐin fke, znt, endiŐe veya cinsel duygularınızla, nasıl baŐa ıktıĐımız incelenmektedir. Hepimizin bu duygularla baŐa ıkma Őekli farklıdır ve bu nedenle doĐru veya yanlış cevap yoktur. Ltfen her cmleyi dikkatle okuyun ve aŐaĐıdaki leĐi kullanarak geen ay iinde duygularınızla nasıl baŐa ıktıĐınızı belirtecek Őekilde puanlayınız. Cevabınızı cmlenin baŐında bulunan izgiye yazınız. Ltfen cmlelerin baŐına (1,2,3,4,5,6) sayısından birini koyun.

- 1. Benim iin hi geerli deĐil**
- 2. Benim iin pek geerli deĐil**
- 3. Benim iin geerli deĐil gibi**
- 4. Benim iin geerli gibi**
- 5. Benim iin biraz geerli**
- 6. Benim iin geerli**

1. —Kendimi keyif siz hissettiĐim zaman, olaylara nasıl farklı bir Őekilde bakabileceĐimi dŐnmeye alıŐırım.
2. —Beni rahatsız eden bir duygum olduĐunda, bunun nemli olmadığına dair sebepler dŐnmeye alıŐırım.
3. —Sıklıkla diĐer insanlarda bulunmayan duygularla hareket ettiĐimi dŐnyorum.
4. — Bazı duyguları hissetmek yanlıŐtır.
5. —Kendim hakkında bir trl anlayamadıĐım Őeyler var.
6. —Duygularımı dıŐavurmak iin aĐlamama izin vermemin nemli olduĐunu dŐnyorum.
7. —Kendimi bırakıp bu duygulardan bazılarımı hissedersen kontrol kaybetmekten korkuyorum.

#### EK-4. ÇOK YÖNLÜ EYLEMLİ KİŞİLİK ÖLÇEĞİ

<b>ÇYÖKO</b>	<b>Tamame n Yanlış</b>	<b>Yanlış</b>	<b>Kısmen Doğru Kısmen Yanlış</b>	<b>Doğru</b>	<b>Tamam en Doğru</b>
1. İnsanlar benimle birlikteyken eğlenirler.	①	②	③	④	⑤
2. Yaşıtlarım arasında popülerim	①	②	③	④	⑤
6. Her bir gün sürekli yeni ve farklıdır.	①	②	③	④	⑤
7. Yaşamım heyecan verici güzel şeylerle geçiyor.	①	②	③	④	⑤
12. İradem güçlüdür.	①	②	③	④	⑤
13. Birçok insana göre, dikkat dağıtıcı durumlarda dikkatimi daha iyi toplarım.	①	②	③	④	⑤
14. Fiziksel sıkıntılara diğer insanlara göre daha iyi katlanabilirim.	①	②	③	④	⑤

## ÖZGEÇMİŞ VE İLETİŞİM BİLGİSİ

**Seyhan Bekir**, 4 Nisan 1993 tarihinde Bulgaristan'ın Krumovgrad şehrinde dünyaya gelen Seyhan BEKİR, 2000 yılında anavatanı olan Türkiye'ye göç etti. İlköğrenimini İzmir ili Bornova ilçesindeki Çamdibi Kordon Birlik İlköğretim Okulu, lise öğrenimini Gaziemir ilçesinde tamamlamıştır. 2016 yılında Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Lisans programından mezun oldu. Aynı yıl Kognitif Davranışçı Terapiler eğitimine başladı. Bu eğitime yaklaşık iki yıldır devam ediyor. 2016 yılında Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Eğitimde Psikolojik Hizmetler Bilim dalında yüksek lisans öğrenimine başladı. Şuan Özü Psikolojik Danışmanlık Merkez'inde ve özel bir kolejde psikolojik danışman olarak görev yapmaktadır.

E-posta adresi: seyhanbekir93@gmail.com