



JRTR

JOURNAL OF RECREATION AND TOURISM RESEARCH
ISSN: 2148-5321

ERGENLERİN BİR BOŞ ZAMAN AKTİVİTESİ OLARAK İNTERNET TABANLI OYUN BAĞIMLILIKLARININ ŞİDDET EĞİLİMİNE ETKİSİ

THE EFFECT OF INTERNET-BASED GAME ADDICTIONS ON VIOLENCE TENDENCY AS A LEISURE ACTIVITY OF ADOLESCENTS

Gül den KARAKAYA^a Ali YAYLI^b

Özet

Teknoloji her geçen gün gelişerek insan yaşamını etkilemekte ve değiştirmektedir. Teknolojik gelişmelerden etkilenen alanlardan biri de boş zaman eğlence tüketim anlayışıdır. Açık alanlarda oynanan oyun artık sanal ortamlara taşınmıştır ve yaygınlaşmıştır. Bunda internet kullanım ağının yaygınlaşması, telefon, tablet vb. araçların daha ulaşılabilir olmasının etkisi olduğu söylenebilir. Sanal oyunların insan yaşamına girmesiyle birlikte 'internet tabanlı oyun bağımlılığı' ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada da ergenlerin internet tabanlı oyun bağımlılığının şiddet eğilimi üzerinde bir etkisi olup olmadığı amaçlanmıştır. Çalışmada nicel araştırma yöntemi uygulanmıştır. Veriler anket tekniği ile toplanmıştır. Çalışma 2018-2019 Ankara'nın Çankaya ilçesinde ikamet eden 15-19 yaş arası 450 katılımcıya ulaşılmıştır. Elde edilen veriler SPSS programında Tukey testi, t testi, ANOVA, regresyon ve korelasyon analizi ile incelenmiştir. Genel olarak oyun bağımlılığının ve şiddet eğiliminin demografik faktörlere göre farklılık gösterdiği söylenebilir. Oyun bağımlılığının şiddet eğilimi üzerinde bir etkisi olduğu bu çalışmada ifade edilebilir.

Anahtar Kelimeler: Boş Zaman, Oyun Bağımlılığı, Şiddet, Ergenlik, Bağımlılık

Abstract

Technology is developing every day, affecting and changing human life. One of the areas affected by technological developments is the understanding of leisure entertainment consumption. The game played in open spaces has now been moved to virtual environments and has become widespread. This includes the expansion of the Internet usage network, phone, tablet, etc. it can be said that the fact that the vehicles are more accessible has an effect. With the introduction of virtual games into human life, 'internet-based game addiction' has emerged. In this study, it was aimed to determine whether internet-based gaming addiction of adolescents has an effect on violence tendency. Quantitative research method was applied in the study. The data were collected by questionnaire technique. Study 2018-2019 450 participants between the ages of 15-19 residing in the Çankaya district of Ankara were reached Dec. The obtained data were examined by Tukey test, t test, ANOVA, regression and correlation analysis in the SPSS program. In general, it can be said that game addiction and violence tendency differ according to demographic factors. It can be stated in this study that game addiction has an effect on the tendency to violence.

Keywords: Leisure Time, Game Addiction, Violence, Puberty, Addiction

Makele Geliş Tarihi: 19.08.2023 Makale Kabul Tarihi: 22.09.2023

Sorumlu Yazar (Corresponding Author): Gül den KARAKAYA (gulden.karakaya@hbv.edu.tr)

* Bu çalışma Prof. Dr. Ali Yaylı danışmanlığında 'Ergenlerin Bir Boş Zaman Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimine Etkisi' adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

^a Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara/Türkiye (gulden.karakaya@hbv.edu.tr), ORCID: 0000-0003-4472-0918

^b Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Ankara/Türkiye (ali.yayli@hbv.edu.tr), ORCID: 0000-0002-2890-0209

DOI:10.5281/zenodo.8393527

1. Giriş

Zaman insan yaşamının durumuna göre uzun veya kısa, tekrarını yaşamanın mümkün olmadığı, başlangıcı ve sonucu belli olan, saatle ölçülen bir bölümdür (Tezcan, 1977: 1). Bu nedenle zaman insan yaşamında önemli bir yere sahiptir. Zamanı verimsiz geçirmenin, yaşamı da boşa geçirmek anlamına geldiğini ifade edebilir (Karaküçük, 2008: 1). Zaman insan yaşamını çeşitli bölümlere ayırmaktadır. Bu bölümlerden biri de boş zamandır. Boş zaman kısaca insanların tüm yükümlülüklerinden kurtulduğu ve kendi seçtiği faaliyetle ilgilendiği zaman dilimidir (Hazar,2003:6). İnsanlar boş zaman diliminde oyun gibi çeşitli rekreasyon faaliyetlerine katılabilirler. Genel olarak oyun belirli bir amacı olan, mekan ve zaman sınırları olan, oyuncuların belirlediği kuralları barındıran, rutin yaşamda olmayan bilinç ve haz duygusu oluşturan gönüllük esasına dayalı olarak gerçekleştirilen faaliyetlerdir (Tekin, 2016: 50).

2000’li yıllara kadar sokaklarda gerçek ortamlarda oynanan oyunlar, bilgisayar, telefon, tablet ve internetin yaygınlaşması ile sanal ortamlarda yerini almıştır (Şimşek ve Karakuş -Yılmaz, 2020: 1853). 1996 yılında Nintendo ‘Bandai Tamagotchi’ oyununu çıkarmıştır ve ilk yıl çok fazla satılmıştır. Bundan dolayı bu yıl tıp literatüründe ilk defa ‘internet bağımlılığı’ kavramı kullanılmıştır (Bayzan ve Güneş, 2022: 54). Çin’de 2005 yılında dijital ve internet tabanlı oyun bağımlılıklarını tedavi etmek için bir merkez kurulmuştur. Bu merkezin hastaları genelde 14-24 yaş arası bireylerden oluşmuştur (Bayzan ve Güneş, 2022: 56). Türkiye’de ve dünyada dijital oyunlara olan ilgi her yaş grubunda artmaya başlamaktadır. Bunun nedenlerinden biri de dijital oyunların telefon, tablet vb. araçlar ile taşınabilir olmasıdır (Soyöz-Semerci ve Balcı, 2020: 539). Yapılan bir çalışmada Türkiye’de mobil oyun oynayan yetişkinlerin oranı % 81’dir. Bu oyuncuların %51’i erkek ve % 49’u kadındır (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2022: 22).

İnternet tabanlı oyunlar her yaş grubundan insanlar tarafından oynanmaktadır. Ancak bu çalışmada ergenlik döneminin özellikleri de göz önünde bulundurularak ergen bireyler çalışmanın örneklem grubunu oluşturmuştur. Çalışmada ergen bireylerin oyun bağımlılıklarının şiddet eğilimi üzerinde bir etkisi olup olmadığını araştırmak amaçlanmıştır. Alt amaçlar ise demografik faktörlere göre şiddet eğiliminde anlamlı bir farklılık olup olmadığını incelemektir. Bu bağlamda çalışma topluma, alana, dijital oyun sektörüne katkı sunması açısından önemli görülmektedir.

Çalışmaya 15-19 yaş arası Ankara'nın Çankaya ilçesinde yaşayan bireyler dahil edilmiştir. Veli izin onay formu ile ailelerden izin alınmıştır. Katılımcılara anket uygulanmıştır. Elde edilen veriler SPSS programıyla analiz edilmiştir. Elde edilen verilere frekans, anova, regresyon, korelasyon analizi uygulanmıştır. Bunların yanında t testi ve tukey testi yapılmıştır. Çalışma sonucunda genel olarak oyun bağımlılığının şiddet eğilimi üzerinde bir etkisi olduğu ve cinsiyete göre oyun bağımlılığının farklılık gösterdiği, oyunun türü, oyun oynama süresi ve sıklığına göre şiddet eğiliminin farklılık gösterdiği söylenebilir.

2. Kavramsal Çerçeve

2.1. Boş Zaman

Zaman kavramının belirli bir tanımı yoktur ancak kavramla ilgili birden fazla tanım mevcuttur. Bunlardan bazıları ise şöyledir. Voltaire 'Dünyadaki her şeyin en kısası ve en uzun, en yavaşı ve en hızlısı, en küçüğü ve en büyüğü, en fazla ihmal edilen ve en fazla pişmanlık duyulan, onsuz hiçbir şeyin yapılmadığı şey nedir ?' sorusuna verilen cevabın 'zaman' olduğunu belirtmiştir (Ardahan vd., 2016: 1). Zaman bireyin yaşamının yerine göre kısa veya uzun süreli, tekrarı olmayan, başlangıcı ve sonu belli olan ve saatle ölçülen bir bölümdür (Tezcan, 1977: 1). İnsanlar yaşamlarını zaman ölçütüyle çeşitli dilimlere ayırabilmektedir. Bu zaman diliminin bir tanesi de boş zamandır. Kavramı kısaca incelediğimizde boş zamanın yabancı kelime karşılığı "leisure" kelimesidir. Bu terim Latince "özgür olmak" anlamına gelen "licere" kelimesinden türemiştir (Ardahan vd., 2016: 7). Boş zaman adı altında çeşitli tanımlar yapılmıştır. Boş zaman, bireyin hem kendisi ve hem de başkaları için tüm zorunluluklardan veya bağlantılardan kurtulduğu ve gönüllü olarak seçtiği aktivite ile uğraştığı zaman dilimidir (Hazar, 2003: 6). Boş zaman faaliyetinin niteliğini açıklayan "Uluslararası Boş Zamanları İnceleme Grubu" şu şekilde tanımlamıştır: Boş zaman faaliyeti, kişinin mesleki, ailesel ve toplumsal yükümlülüklerini yerine getirdikten sonra özgür iradesiyle girişebileceği dinlenme, eğlenme, bilgi veya becerilerini geliştirme, toplum yaşamına gönüllü olarak katılma gibi bir dizi uğraşlardır (Tezcan, 1977: 4).

Boş zaman gelişmiş toplumlarda yaşam kalitelerini arttırmak için önemlidir. Çünkü sosyal yaşama katılımın ve toplum refahının bir ölçüsüdür (Zarotis ve Tokarski, 2020: 140). Aktif boş zaman faaliyetleri ve refah arasında güçlü ilişkiler olduğu bilinmektedir

(Kaufman vd., 2018: 328). Çünkü zaman depolanamaz, kiralanamaz, tasarruf edilemez, ödünç alınamaz, çoğaltılamaz sadece kullanılan, Drucker'e göre en kıt ve eşsiz, Mackenzie'e göre son derece nazik, Laiken'e göre en temel kaynak, Tyler'e göre ise hayattaki en acımasız ve en katı elementtir (akt. Ardahan vd., 2016: 3). Bu nedenle insanlara eğlenme, dinlenme ve gelişim fırsatı sağlayan boş zamanın olumlu yönde kullanıldığında kişisel ve toplumsal gelişimden bahsetmek mümkünken, olumsuz kullanıldığında bunalım, başıbozukluk vb. sorunlar ortaya çıkmaktadır (Hazar, 2003: 8). Boş zamanlarını olumlu yönde değerlendiren bireyler sağlıklı bir kişilik geliştirmiş olurlar. Bu zaman dilimi insanlara arkadaşlık, dostluk kurma gibi doyum türleri sağlamaktadır. Bir çocuğun kumdan kale yapması, ressamın yaptığı resim, yazılan roman veya şiir kişiye bir şey üretme zevki verebilir. İnsanların boş zamanlarında takım olarak oynadıkları bir oyun arkadaşlık kurma veya toplumsal olarak işbirliği yapma duygusunu geliştirmesine olanak sağlamaktadır (Tezcan, 1977: 8).

2.2. İnternet Tabanlı Oyunlar

Oyunun insanlık tarihinin başlangıcının öncesine dayandığı söylenebilir. Çünkü hayvanlar oyun oynamak için insanı beklememiştir. Örneğin köpek yavrularının kendi aralarında oynadıklarını görebiliriz (Huizinga, 2006: 16). Oyun kavramı Anglo-Saxon dilinde kavga, spor, savaş, anlamını barındıran 'plega' sözcüğünden türemiştir. Oyunun tek bir tanımını yapmak oldukça zordur çünkü farklı bakış açılarıyla da tanımlanabilir (Tekin, 2016: 49). Bazıları oyunu fazla enerjiyi atmanın bir yolu olarak tanımlarken, bazıları da doğuştan gelen bir taklit eğilimidir veya gevşemek için bir yol olarak ifade eder (Huizinga, 2006: 17). Genel olarak oyun belirli bir amacı olan, mekan ve zaman sınırları olan, oyuncuların belirlediği kuralları olan, rutin yaşamda olmayan bilinç ve haz duygusu oluşturan gönüllük esasına dayalı olarak katılım sağlanan faaliyetlerdir (Tekin, 2016: 50). Tanımdan da anlaşılacağı üzere oyunun çeşitli özelliklerinden bahsetmek mümkündür. Bunlar; özgürce seçilmiş yani gönüllülük olması, belirli zaman dilimiyle sınırlandırılması, sonucu belirsiz, karşılığında herhangi bir mal kazanılmayan başlangıçta geçerli olanla son bulması, belirli kurallarının olması ve gerçek dışı bir faaliyet olmasıdır (Caillois, 2001: 9-10).

Oyunun psikolojik, sosyal, fiziksel vb. birçok faydasından bahsedilebilir. Genel olarak insanları boş zamanlarında monotonluktan kurtararak sosyalleşmesine yardımcı olur.

Bunun yanında insanların yaşamın gündelik stresini atmasına ve zihinsel olarak rahatlamasına fayda sağlar. (Çetiner, 2019: 118). İnsanların gelişmesine, eğlenmesine katkı sağlayan oyun teknolojinin gelişmesiyle sanal ortamlara taşınmıştır (Kahya Canlı ve Demirarslan, 2020: 61). Oyunlar artık dijital ekosistemde konuşlandırılmış ve milyarlarca dolar gelir sağlayan bir endüstriye dönüşmüştür. Bu duruma internet, cep telefonu erişiminin artması sebep olduğu söylenebilir (Kinross, 2018: 28). İnternet tabanlı oyunların çeşitleri zamanla artmıştır. Birçok internet tabanlı oyun sınıflandırılması mevcuttur. Ancak bu çalışmada Rapeepisorn vd. (2008) yaptığı bir çalışmadaki sınıflandırma temele alınmıştır. Buna göre oyun türleri macera, aksiyon, dövüş, rol yapma, bulmaca, simülasyon, spor olarak belirlenmiştir (akt. Kaya, 2013: 35-36). Bu oyun türlerine kısaca değinecek olursak macera oyunu bilgisayar oyunları arasından en eskisi olarak bilinir. Bu oyunda oyuncular bilmedikleri bir dünyayı keşfederek çözmeye çalışırlar (Topşar, 2015). Aksiyon oyunları genel olarak el, göz koordinasyonu ve zamanlama gerektiren fiziksel zorluklar barındıran bir oyundur (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 130). Dövüş oyunlarında oyuncu bir karakter seçerek dövüşerek onu yenmeyi amaçlar (Topşar, 2015). Rol yapma oyununda oyun boyunca çeşitli görevler vardır oyuncu bu görevleri yerine getirerek gittikçe güçlenmektedir (Kaya, 2013: 37). Bulmaca oyununda oyuncu bireysel olarak düşünür ve sonuca ulaşmak için çaba harcar. Simülasyon oyununda genel olarak bitmeyen oyun biçiminde tasarlanır ve oyun bir eylemle ilgili dünya oluşturmak veya pratik yapmakla ilgili olabilir. Spor oyunları ise genel olarak fiziksel teknik veya hareketlerin öne çıktığı bir türdür (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016: 130).

2.3. Ergenlik Dönemi ve İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığı

Ergen kavramı ‘Adolescent’ terimi ile ifade edilebilir. Kavram hakkında literatürde birçok tanım vardır. Bunlardan bazıları şunlardır. ‘Amerikan Psikiyatri Birliği’ derneğinin yayınladığı sözlüğe göre ergenlik duygusal ve fiziksel süreçlerin neden olduğu psikolojik, sosyal, cinsel olgunlaşma ile başlayıp, bireyin kendi bağımsızlığını ve de sosyal üretkenliğini kazanmasına kadarki süreçte hızlı bir şekilde psikolojik, sosyal, cinsel değişim yaşaması ve sürecin ne zaman sona erdiği bilinmeyen kronolojik bir dönemdir (Siyez, 2013: 2). ‘United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization’ın tanımına göre ise genç, öğrenim gören yaşamını sürdürmek için çalışmayan ve ev sahibi olmayan bireydir (Kulaksızoğlu, 1998: 29). Ericson ergenlik

dönemini bir kriz dönemi olarak belirtmiştir (Abalı, 2004: 13). Ergenlik dönemi ile ilgili yapılan diğer bir tanıma göre ise ergenlik dönemi 13-22 yaş aralığını kapsayan ve bu dönemde bireyin fiziksel olarak hızlı bir gelişim göstermesi, kendi ailesini kurmak için evliliğe kadar geçen süreç olarak ifade edilmiştir (Çivilidağ, 2013: 13 -14). Genel olarak tanımları incelediğimizde ergenlik döneminin başlangıcı ve sonucu hakkında kesin ifadeler yer almamaktadır. Bunun temel nedeni ergenliğin coğrafyadan coğrafyaya farklılık göstermesidir. Fakat çoğu uzmanlar ergenliğin erkeklerde 12-13, kızlarda ise 10-11 yaş aralığında başladığı ve bu sürecin 19-21 yaşlarında son bulduğuna dair fikir birliği olduğu söylenebilir (Siyez, 2013: 2).

Ergenlik döneminde bireyde herhangi bir bağımlılık çeşidinin görülme olasılığı yüksektir. Çünkü bu dönemde ebeveyn etkisi azalırken akran etkisi artar (Kuss ve Griffiths, 2012: 15). Bağımlılık bireyin kullandığı bir maddeyi defalarca kez bırakmaya çalışması ancak buna rağmen bırakamaması, zamanla maddenin dozunu artırması, madde kullanımını bıraktığında yoksunluk belirtileri göstermesi, madde kullanımından zarar görmesine rağmen kullanmaya devam etmesi ve zamanının büyük bir kısmını madde edinmek için geçirmesidir (Ögel ve Erol, 2015: 24). Bağımlılık birden ortaya çıkan bir hastalık değildir. Bağımlı kişiler bağımlı olabileceğini düşünerek madde kullanmaya başlamazlar. Örneğin sigara kullanmaya başlayan bir kişi arkadaşlarına özendiği için başlamış olabilir. Aynı şekilde doktor kontrolü olmadan stres vb. sorunlarından kurtulmak için ilaç alan biri bu ilaçların bağımlısı olmuş ve bu durumu daha sonra fark etmiş olabilir (Kasatura, 1998: 11). Bu nedenle bağımlılığın çeşitli kriterleri mevcuttur. ‘The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-5’ kitabına göre bağımlılığı belirleyen çeşitli kriterler vardır. Bu kriterler şunlardır. Tolerans gelişmesi, madde kullanımını azalttığında veya bıraktığında yoksunluk belirtilerinin oluşması, madde kullanımını bırakmak için çeşitli çabalar gösterilmesi ancak bu çabanın sonuç vermemesi, psikolojik, fiziksel olarak çeşitli sorunların ortaya çıkması ve bu problemler artmasına rağmen kullanmaya devam etmek, sosyal, kişisel, mesleki yaşamında aktivitelerin azalması veya bırakılması olarak ifade edilmektedir (Ögel, 2014: 10-11).

Bağımlılığa neden olan birçok etken olduğu söylenebilir. Bunlardan birine yapısal yatkınlığı örnek verebiliriz. Ebeveynleri madde bağımlısı olan bireylerin de herhangi bir madde bağımlısı olacak diye biyolojik bir kural yoktur. Ancak ebeveynleri bağımlı olan insanların da bağımlı olma riski diğerlerine oranla daha yüksek olabilir. Benlik yapısının

zayıf olmasının da bağımlı olma üzerinde etkisi olabilir. Benlik yapısı güçsüz olan bireyler sorunlar karşısında mücadele edemeyebilir ve sorunlarından kaçmak için zararlı maddeler kullanabilir (Kasatura, 1998: 52-53). Başka bir neden ise bireylerin boş zamanlarını etkili ve verimli değerlendirememesi olabilir. Kendisine bir amaç belirlememiş bir insan boş zamanlarında sıkılabilir ve zararlı alışkanlıklar edinebilir (Kasatura, 1998: 65).

Genelde bağımlılık kavramı madde bağımlılığı ile ilişkilendirilir. Ancak davranışsal bağımlılık altında yer alan internet tabanlı oyun bağımlılığı ortaya çıkmıştır. İnternet oyunları ile bağımlılık ilk kez Çin’de ortaya çıkmıştır. Çünkü Çin dünyada interneti en fazla kullanan ülke konumundadır (Büdük, 2018: 53). ‘The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-5’ çalışma grubu 200’den fazla çalışmayı inceleyerek internet tabanlı oyun bağımlılığı ile diğer bağımlılıklar arasında benzerlikler olduğunu bulmuştur (Odabaşı, 2016: 15). Horzum (2011: 58) internet tabanlı oyun bağımlılığının sonuçları arasında oyuncunun oyunu bırakamaması, sürekli olarak oyunu düşünmesi, sorumluluklarını aksatması, genellikle internet oyunlarını diğer aktivitelere tercih etmesi, oyunla yaşamını bütünleştirmesi olarak ifade etmiştir. ‘American Psychological Association’ 2013’de yayımlanan ‘The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders’ 5’in üçüncü araştırma ekindeki ‘dijital oyun bağımlılığı’ kavramını internette oyun oynama bozukluğu olarak belirtmiştir (akt. Eni, 2017: 17).

Oyun bağımlılığı genel olarak ergenlerde görülmektedir. Bunun iki temel nedeni olduğu söylenebilir. Birincisi 2000 yılından sonra doğan Z kuşağı olarak da adlandırılan bireylerin bilgi ve teknoloji çağı ile paralel büyümeleri olduğu söylenebilir. Bu nedenle teknolojik gelişmeye diğer kuşaklara göre daha kolay adapte olabilirler. İkinci neden ise ergenlik dönemi nedeniyle bireylerin tam olarak karar verme yetilerinin gelişmemesi ve bunun neticesinde akranlara çok fazla önem vermesidir. Böylece oyun bağımlılığı olma ihtimalleri daha yüksektir (Çakıcı, 2018: 34).

2.5. Şiddet ve Şiddetin Nedenleri

Toplumsal ve bireysel açıdan karmaşık bir yapısı olan şiddetin genel bir tanımı yoktur. Ayrıca 1800’lere kadar kavram olarak incelenmemiştir. Ancak uygarlıkların gelişerek diğer uygarlıklar ile etkileşim halinde olması, değer yargısı anlayışındaki değişimler şiddetin kavram olarak incelenmesine neden olmuştur (Bayer, 2013: 65). Şiddet kavramı

Latince’de ‘violentia’ kelimesinden türemiştir (Yöyen, 2012: 4). Larousse’ye göre şiddet fiziksel gücün kötüye kullanılarak istenilmeyen kaba kuvvet olarak ifade edilir (Yengin, 2010: 57). ‘Dictionary The Oxford English’ de şiddet zarar verme amacı taşıyan bireyde bedensel bir hasara neden olabilen fiziksel güçtür (Halıcı, 2018: 9). ‘Dünya Sağlık Örgütü’ nün (2002) yaptığı tanıma göre şiddet bir insanın kendisine veya başkasına uyguladığı fiziksel, psikolojik, ağıdan zor kullanması neticesinde yaralanma, psikolojik hasar, ölüm vb. durum olmasına neden olan davranış biçimidir (Güler Baysoy, 2014: 5).

Şiddetin birçok nedeni vardır. Bunlardan biri biyolojik faktörlerdir. Örneğin serotonin, adrenalin, testosteron vb. hormonlardaki bozukluklar, bağımlılık şiddeti etkileyebilir (Yeşiltaş, 2018: 11). Bazı araştırmacılar biyolojik etkilerin şiddeti etkileyip etkilemediği konusunu araştırmak için hayvanlar üzerinde deneyler yapmışlardır. Bu çalışmalar sonucunda beyinde yer alan hipotalamus adı verilen bölgenin saldırganlığı yönetmede, kontrol altına almada önemli olduğu bulunmuştur (Güneş, 2015: 41). Diğer bir neden psikolojik faktörlerdir. Örneğin bireyin çocukken ailesinden, çevresinden gördüğü şiddet ileriki dönemlerde bireyin şiddet eğilimi içerisinde olmasına neden olabilir (Yeşiltaş, 2018: 12). Bunun yanında şizofreni, travmatik stres bozukluğu, depresyon vb. rahatsızlıklar bireyin saldırgan davranış sergilemesine neden olabilir (Yeşiltaş, 2018: 13). Şiddet konusunda başka bir psikolojik görüş ise bireyin doğuştan suçlu olmadığı, doğduktan sonra doğanın bireyleri şiddete ve suça yönlendirdiğidir (Halıcı, 2007: 21).

3. Hipotezlerin Geliştirilmesi

3.1. Oyun Bağımlılığı ve Şiddet İlişkisi

Teknolojinin sürekli olarak ilerlemesi bilgisayar, telefon, tablet vb. araçların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Daha sonra internet ağlarının oluşması ve yaygınlaşması insan hayatının birçok alanın da kendisini göstermiştir. Bu alanlardan biri de boş zaman faaliyeti olan oyun anlayışıdır. Açık alanlarda, sokaklarda oynanan oyun artık sanal ortama taşınmıştır. İnternetin yaygınlaşmasına paralel olarak ergen bireyler boş zamanlarını internette oyun oynayarak geçirmeye başlamışlardır. İnternette uzun süre oyunda kalmak bireyin hayatında bir takım olumsuzluklara neden olmuştur. Örneğin bireyin sosyal, mesleki, aile, okul ve psikolojik dengesini bozmuştur. Bunların yanında davranışsal bağımlılık adı altında ‘oyun bağımlılığı’ kavramının ortaya çıkmasına neden olmuştur (Zhu vd., 2015: 159). 2005 yılında İlk defa Çin’de internet tabanlı bağımlılıkları

tedavi etmek için bir merkez açılmıştır. Merkezin hastaları genelde 14-24 yaş arası bireyler oluşturmuştur (Bayzan ve Güneş, 2022: 56).

Özellikle şiddet içerikli oyunlar çocukları şiddete yöneltebilmektedir. Çünkü oyun bağımlısı olmuş bir birey tek amacı oyundaki görevlerini yerine getirmektir. Zamanla oyun içindeki şiddet davranışları gerçeğe aktarılabilir (Yücel ve Şan, 2018: 90-91). Bu bağlamda Çin’de 211 erkek öğrenci üzerinde bir çalışma yapılmıştır. Çalışma sonucunda şiddet içerikli oyunların saldırganlık ve öz kontrol üzerinde bir etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Teng vd., 2014).

Burak ve Ahmetoğlu (2015) bilgisayar oyunları ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi araştırmak için 484 ilk okul öğrencisine bir çalışma yapmıştır. Buna göre şiddet içerikli oyun oynayan öğrencilerin saldırganlık düzeyi oyun oynamayan öğrencilere göre yüksek çıkmıştır.

Demografik faktörlerin de oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi üzerinde etkisi olabileceği düşünülmektedir. Bu konuda destekleyen çalışmalar mevcuttur. Örneğin Şelimen ve Ceylan (2018) Yalova’da yaşayan 13-14 yaş arası 100 öğrenciye şiddet içerikli oyunların saldırganlık üzerindeki etkisini incelemek için bir çalışma yapmıştır. Genel olarak araştırma sonucu incelendiğinde şiddet içeren bilgisayar oyunlarının bireyleri saldırganlık eğilimine yönelttiği sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanında 7 saat ve üzerinde oyun oynayanların saldırganlık eğilim düzeyi diğerlerinden daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu nedenle aşağıdaki hipotezler oluşturulmuştur.

H1: İnternet tabanlı oyun bağımlılığı ile demografik değişkenler arasında anlamlı bir farklılaşma vardır.

H_{1a}: *Cinsiyeti faktörüne göre internet tabanlı oyun bağımlılığında anlamlı bir farklılaşma vardır.*

H_{1b}: *İnternette oynanan oyun türlerine göre şiddet eğiliminde anlamlı bir farklılaşma vardır.*

H_{1c}: *İnternet tabanlı oyun oynama sıklığına göre şiddet eğiliminde anlamlı bir farklılaşma vardır.*

H_{1d}: *İnternet tabanlı oyun oynama sürelerine göre şiddet eğiliminde anlamlı bir farklılaşma vardır.*

H₂: İnternet tabanlı oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında bir ilişki vardır.

H₃: İnternet tabanlı oyun bağımlılığının şiddet eğilimi üzerinde bir etkisi vardır.

4. Yöntem

4.1. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama yöntemi olarak anket tekniği uygulanmıştır. Anketler iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde demografik faktörler, ikinci bölümde Lemmens vd. (2009) tarafından geliştirilen ve Ilgaz (2018) tarafından Türkçe'ye uyarlanan 'Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği' yer almaktadır. Ölçeğin iç tutarlılığı 0,91'dir. Üçüncü bölümde Göka, Bayat ve Türkçapar (1995) tarafından geliştirilen 'Şiddet Eğilimi Ölçeği' kullanılmıştır. Ölçeğin iç tutarlılığı 0,86'dır. Ölçekler 5'li likert tipi olarak hazırlanmıştır. Araştırma için Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Etik Kurulu'ndan etik onay izni alınmıştır.

4.2. Evren Örneklem

Araştırmanın evrenini 2017 TÜİK verilerine göre Ankara'nın Çankaya ilçesinde yaşayan 15-19 yaş arası 60.133 bireyler oluşturmuştur. Araştırma 2018-2019 yılları arasında yapılmıştır. Evren içinden örneklem 384 olarak alınmıştır. Kolayda örneklem yöntemi belirlenmiştir. Veri toplama tekniği olarak anket uygulanmıştır ve reşit olmayan bireylerin ailesinden veli onay belgesi ile izin alınmıştır.

4.3. Verilerin Analizi

Elde edilen veriler SPSS programı ile analiz edilmiştir. Katılımcıların demografik özelliklerini incelemek için frekans analizi yapılmıştır. Demografik faktörlere göre şiddet eğiliminde farklılık olup olmadığını incelemek için anova analizi ve tukey testi, t testi yapılmıştır. Oyun bağımlılığının şiddet eğilimi üzerindeki etkisini araştırmak için regresyon analizi yapılmıştır. Oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasındaki ilişkiyi incelemek için korelasyon analizi yapılmıştır.

5. Bulgular

5.1. Demografik Bulgular

Çalışma 384 bireyden veri toplanarak oluşturulmuştur.

Tablo 1: Araştırmaya Katılan Bireylerin Demografik Özelliklerini Belirten Frekans Analizi

Cinsiyet	n	%	Aile Gelir Durumu	n	%	Okul Türü	n	%
Kadın	166	43,2	2000 TL ve Altı	36	9,4	Özel Lise	84	21,9
Erkek	218	56,8	2001-4000 TL	142	37	Fen Lisesi	2	0,5
Yaş	n	%	4001-6000 TL	107	27,9	Anadolu Lisesi	198	51,6

15	61	15,9	6001-8000 TL	39	10,2	Mesleki Teknik ve Anadolu Lisesi	82	21,4
16	124	32,3	8000 TL ve üzeri	60	15,6	İmam Hatip Lisesi	6	1,6
17	127	33,1	Oyun Süreleri	n	%	Açık öğretim Lisesi	8	2,1
18	43	11,2	1 saat ve altı	136	35,4	Diğer Liseler	4	1,0
19	29	7,6	1-3 saat	115	29,9	Oyun Türleri	n	%
Oyun Sıklığı	n	%	3-5 saat	74	19,3	Macera	67	17,4
Her gün	145	37,8	5-7 saat	26	6,8	Aksiyon	146	38,0
Haftada 2 gün	114	29,7	7 saat ve üzeri	31	8,1	Strateji	79	20,6
Haftada 3 gün	66	17,2				Spor	25	6,5
Haftada 4 gün	24	6,3				Dövüş	18	4,7
Haftada 5 gün	21	5,5				Diğerleri	29	12,8
Haftada 6 gün	14	3,6						

Genel olarak bakıldığında çalışmaya katılanların 218'i erkek, % 33 17 yaşında, %37'si her gün internet oyunları oynamakta, % 27'sinin gelir durumu 4000-6000 TL arasında yer almaktadır. %35'inin 1 saat ve altında oyun oynadığı, okul türüne göre bakıldığında %51'nin Anadolu lisesinde eğitim gördüğü ve oyun türüne göre ise %38'nin aksiyon oyunu oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 2: Ergenlerin Cinsiyeti Faktörü ile İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığının Arasındaki Farklılığı Belirten T Testi

Grup İstatistiği				Test İstatistiği		
Cinsiyet	N	X	S.s	F	S.d	P
Kadın	166	2,48	0,85	,744	382	0,02
Erkek	218	2,85	0,76			

Ergenlerin cinsiyet faktörü ile internet tabanlı oyun bağımlılığının arasındaki farklılığı belirten T testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 3' te belirtilmiştir. Bu sonuca göre 0.02 önem düzeyi ile H_{1a} hipotezi desteklenmiştir. Erkeklerde oyun bağımlılığı kadınlara oranla daha yüksektir (p<0.05).

Tablo. 3. Ergenlerin İnternette Oynadıkları Oyun Türlerine Göre Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten ANOVA Analizi

Grup İstatistiği				Test İstatistiği		
Oyun Türleri	N	X	S.s	F	Sd	P
Macera	67	2,82	0,70	,278	5	0,03
Aksiyon	146	2,99	0,71			
Strateji	79	2,69	0,70			
Spor	25	2,64	0,47			
Dövüş	18	3,29	0,58			
Diğer	49	2,78				

Ergenlerin internette oynadıkları oyun türleri ile şiddet eğilimi arasındaki farklılığı incelemek üzere tek yönlü varyans analizi uygulanmış ve sonuçlar Tablo 4'te verilmiştir. Bu sonuca göre 0,03 anlamlılık düzeyi ile H_{1b} hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifade ile

bireylerin oynadıkları oyun türlerine göre oyun bağımlılığı anlamlı farklılık göstermektedir ($p < 0,05$). Hangi gruplar arasında farklılık olduğu ise tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4: Ergenlerin İnternette Oynadıkları Oyun Türlerine Göre Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten Tukey Testi

(I)Oyun Türü Tukey HSD	(J)Oyun Türü	Mean Difference (I-J)	Std. Error	95% Confidence Interval		
				Sig	Lower Bound	Upper Bound
Macera Oyunları	Aksiyon Oyunları	-,17098	,09922	,517	-,4552	,1132
	Strateji Oyunları	,13021	,11168	,853	-,1897	,4501
	Spor Oyunları	,17588	,15759	,875	-,2755	,6273
	Dövüş Oyunları	-,47056	,17851	,091	-,9819	,0408
	Diğer Oyun Türleri	,03511	,12640	1,000	-,3269	,3972
Aksiyon Oyunları	Macera Oyunları	,17098	,09922	,517	-,11132	,4552
	Strateji Oyunları	,30119*	,09392	,018	,0322	,5702
	Spor Oyunları	,34686	,14554	,165	-,0700	,7638
	Dövüş Oyunları	-,29958	,16798	,478	-,7807	,1816
	Diğer Oyun Türleri	,20609	,11101	,431	-,1119	,5241
Strateji Oyunları	Macera Oyunları	-,13021	,11168	,853	-,4501	,1897
	Aksiyon Oyunları	,30119*	,09392	,018	-,5702	-,0322
	Spor Oyunları	,04567	,15430	,1,000	-,3963	,4877
	Dövüş Oyunları	-,60077*	,17562	,009	-1,1038	,0977
	Diğer Oyun Türleri	-,09510	,12227	,971	-,4453	,2551
Spor Oyunları	Macera Oyunları	-,17588	,15759	,875	-,6273	,2755
	Aksiyon Oyunları	-,34686	,14554	,165	-,7638	,0700
	Strateji Oyunları	-,04567	,15430	,1,000	-,4877	,3963
	Dövüş Oyunları	-,64644*	,20786	,024	-1,2418	,0511
	Diğer Oyun Türleri	-,14078	,16527	,957	-,6142	,3326
Dövüş Oyunları	Macera Oyunları	,47056	,17851	,091	-,0408	,9819
	Aksiyon Oyunları	,29958	,16798	,478	-,1816	,7807
	Strateji Oyunları	,60077*	,17562	,009	,0977	1,1038
	Spor Oyunları	,64644*	,20786	,024	,0511	1,2418
	Diğer Oyun Türleri	,50567	,18533	,072	,0252	1,0365
Diğer Oyun Türleri	Macera Oyunları	-,03511	,12640	1,000	-,4085	,3383
	Aksiyon Oyunları	-,20609	,11101	,963	-,5340	,1218
	Strateji Oyunları	,09510	,12227	1,000	-,2661	,4563
	Spor Oyunları	,14078	,16527	1,000	-,3474	6290
	Dövüş Oyunları	-,50567	,18533	,100	-1,0531	,0418

Tablo 4 incelendiğinde aksiyon oyunları ile strateji oyunları, strateji oyunları ile aksiyon ve dövüş oyunları, spor oyunları ile dövüş oyunları, dövüş oyunları ile strateji ve spor oyunları arasında anlamlı farklılık olduğu bulunmuştur. Bu bağlamda 1999 yılında Colorado’ da Dylan Kleboard ve Eric Haris sınıf arkadaşlarını öldürmüş ve bazılarını yaralamıştır. Bu kişilerin katliam öncesinde ‘Doom’ adlı oyunu sıklıkla oynadıkları ortaya çıkmıştır. Oyunun içeriği Amerika ordusunu savaş konusunda eğitmektir. Bu

kişiler oyunun şiddet içerikli bölümlerini kendi sayfalarında sıkça paylaştıkları tespit edilmiştir. Diğer bir örnek ise Çinde Zhang adındaki 13 yaşındaki bir çocuk 36 saat boyunca ‘World of Warcraft’ oyununu aralıksız oynamıştır. Sonunda ise intihar etmiştir (Vatandaş, 2021: 411). Çalışma sonucu ve örneklerden de anlaşılacağı üzere internet tabanlı oyun türüne göre şiddet eğilimi de farklılık gösterebilir.

Tablo 5: Ergenlerin İnternet Tabanlı Oyun Oynama Sıklıklarına Göre Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten ANOVA Analizi

Oyun Oynama Sıklıkları	Grup İstatistiği			Test İstatistiği		
	N	X	S.s	F	Sd	P
Hergün	145	3,14	0,62	,760	5	0,00
Haftada 2 Gün	114	2,54	0,61			
Haftada 3 Gün	66	2,71	0,69			
Haftada 4 Gün	24	3,02	0,59			
Haftada 5 Gün	21	3,10	0,75			
Haftada 6 Gün	14	3,10	0,58			

Ergenlerin internet tabanlı oyun oynama sıklıkları ile şiddet eğilimi arasındaki farklılığı ölçmek için tek yönlü varyans analizi yapılmıştır ve Tukey testi uygulanmıştır sonuçlar Tablo 5’ de verilmiştir. Bu sonuca göre 0,00 önem düzeyi ile H1c hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifadeyle ergenlerin oyun oynama sıklıklarına göre şiddet eğiliminde anlamlı bir farklılık vardır ($p<0.05$).

Tablo 6: Ergenlerin İnternet Tabanlı Oyun Oynama Sıklıklarına Göre Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten Tukey Testi

(I)Oyun Oynama Sıklığı	(J)Oyun Oynama Sıklığı	Mean Difference (I-J)	Std. Error	95% Confidence Interval		
				Sig	Lower Bound	Upper Bound
Her Gün	Haftada 2 Gün	,50169*	,08003	,000	,3725	,8309
	Haftada 3 Gün	,43726*	,09493	,000	,1653	,7092
	Haftada 4 Gün	,29029	,14089	,311	-,1133	,6939
	Haftada 5 Gün	,12481	,14927	,961	-,3028	,5524
	Haftada 6 Gün	,04505	,17893	1,000	-,4675	,5576
Haftada 2 Gün	Her gün	-,60169*	,08003	,000	-,8309	-,3725
	Haftada 3 Gün	-,16443	,09889	,557	-,4477	,1188
	Haftada 4 Gün	-,31140	,14358	,255	-,7227	,0999
	Haftada 5 Gün	-,47688*	,15182	,022	-,9118	-,0420
Haftada 3 Gün	Haftada 2 Gün	,16443	,09889	,557	-,1188	,4477
	Haftada 4 Gün	-,14697	,15239	,929	-,5835	,2895
	Haftada 5 Gün	-,31245	,16018	,373	-,7713	,1464
	Haftada 6 Gün	-,39221	,18812	,297	-,9311	,1466
Haftada 4 Gün	Her gün	-,29029	,14089	,311	-,6939	,1133

	Haftada 2 Gün	,31140	,14358	,255	-,0999	,7227
	Haftada 3 Gün	,14697	,15239	,929	-,2895	,5835
	Haftada 5 Gün	-,16548	,19104	,954	-,7127	,3817
	Haftada 6 Gün	-,24524	,21500	,864	-,8611	,3706
Haftada 5 Gün	Her gün	-,12481	,14927	,961	-,5524	,3028
	Haftada 2 Gün	,47688*	,15182	,022	,0420	,9118
	Haftada 3 Gün	,31245	,16018	,373	-,1464	,7713
	Haftada 4 Gün	,16548	,19104	,954	-,3817	,7127
	Haftada 6 Gün	-,07976	,22059	,999	-,7116	,5521
Haftada 6 Gün	Her gün	-,04505	,17893	1,000	-,5576	,4675
	Haftada 2 Gün	,55664*	,18106	,027	,0380	1,0753
	Haftada 3 Gün	,39221	,18812	,297	-,1466	,9311
	Haftada 4 Gün	,24524	,21500	,864	-,3706	,8611
	Haftada 5 Gün	,07976	,22059	,999	-,5521	,7116

Tablo 6 incelendiğinde bireylerin oyun oynama sıklığına göre şiddet eğiliminde hangi gruplar arasında farklılık olup olmadığı görülmektedir. Buna göre her gün oyun oynayanlar ile haftada 2 ve 3 gün oyun oynayanlar, haftada 2 gün oyun oynayanlar ile her gün, haftada 5 ve 6 gün oyun oynayanlar, haftada 3 gün oyun oynayanlar ile her gün oyun oynayanlar, haftada 5 gün oyun oynayanlar ile haftada 2 gün oyun oynayanlar, haftada 6 gün oyun oynayanlar ile haftada 2 gün oyun oynayanlar arasında anlamlı farklar görülmektedir. Genel olarak bu çalışmada oyun oynama sıklığına göre şiddet eğilimi farklılık gösterdiği söylenebilir.

Tablo 7: Ergenlerin İnternet Tabanlı Oyun Oynama Sürelerine Göre Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten ANOVA Analizi

Oyun Oynama Süreleri	Grup İstatistiği			Test İstatistiği		
	N	X	S.s	F	Sd	P
1 saat ve altı	136	2,15	0,65	,934	5	,000
1-3 saat	115	2,73	0,77			
3-5 saat	74	3,06	0,87			
5-7 saat	26	3,31	0,76			
7 saat ve üzeri	131	3,52	0,67			

Ergenlerin internette oyun oynama süreleri ile şiddet eğilimi arasında farklılık gösterip göstermediğini belirtmek üzere tek yönlü varyans analizi yapılmıştır ve sonuçlar Tablo 6’ da verilmiştir. Bu sonuca göre 0.00 önem düzeyi ile H_{1d} hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifadeyle ergenlerin internette oyun oynama süreleri ile şiddet eğilimi arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p < 0.05$).

Tablo 8: Ergenlerin İnternet Tabanlı Oyun Oynama Sürelerine Göre Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten Tukey Testi

(I)Oyun Oynama Süresi Tukey HSD	(J)Oyun Oynama Süresi	Mean Difference (I-J)	Std. Error	95% Confidence Interval		
				Sig	Lower Bound	Upper Bound
1 saat ve altı	1-3 saat	-,57580*	,08743	,000	-,8262	-,3254
	3-5 saat	-,90503*	,09970	,000	-1,1906	-,6195
	5-7 saat	-1,16139*	,14773	,000	-1,5845	-,7382
	7 saat ve üzeri	-1,36528*	,13736	,000	-1,7587	-,9718
			-,55882	,49160	,866	-1,9670
1-3 saat	1 saat ve altı	,57580*	,08743	,000	,3254	,8262
	3-5 saat	-,32923*	,10285	,018	-,6238	-,0346
	5-7 saat	-,58559*	,14987	,002	-1,0149	-,1563
	7 saat ve üzeri	-,78947*	,13967	,000	-1,1895	-,3894
		,01698	,49225	1,000	-1,3930	1,4270
3-5 saat	1 saat ve altı	,90503*	,09970	,000	,6195	1,1906
	1-3 saat	,32923*	,10285	,018	,0346	,6238
	5-7 saat	-,25636	,15734	,580	-,7071	,1943
	7 saat ve üzeri	-,46025*	,14766	,024	-,8832	-,0373
		,34620	,49457	,982	-1,0704	1,7629
5-7 saat	1 saat ve altı	1,16139*s	,14773	,000	,7382	1,5845
	1-3 saat	,58559*	,14987	,002	,1563	1,0149
	3-5 saat	,25636	,15734	,580	-,1943	,7071
	7 saat ve üzeri	-,20389	,18354	,877	-,7296	,3218
		,60256	,50644	,842	-,8481	2,0532
7 saat ve üzeri	1 saat ve altı	1,36528*	,13736	,000	,9718	1,7587
	1-3 saat	,78947*	,13967	,000	,3894	1,1895
	3-5 saat	,46025*	,14766	,024	,0373	,8832
	5-7 saat	20389	,18354	,877	-,3218	,7296

Tablo 8’de bireylerin oyun oynama sürelerine göre şiddet eğilimi arasında anlamlı fark olup olmadığı görülmektedir. Buna göre 1 saat ve altı oyun oynayanlar ile 1-3 saat, 3-5 saat, 5-7, saat, 7 saat ve üzeri, 1-3 saat arası oyun oynayanlar ile 1 saat ve altı, 1-3 saat, 3-5 saat, 5-7 saat ve 7 saat üzeri oyun oynayanlar, 3-5 saat oyun oynayanlar ile 1 saat ve altı, 1-3 saat, 7 saat ve üzeri oyun oynayanlar, 5-7 saat arası oyun oynayanlar ile 1 saat ve altı, 1-3 saat oyun oynayanlar, 7 saat ve üzeri oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir.

Tablo 9: Ergenlerin İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıkları ile Şiddet Eğilimi Arasındaki İlişkiyi Belirten Korelasyon Analizi

		Oyun Bağımlılığı	Şiddet Eğilimi
Oyun Bağımlılığı Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	1	,570**
	N	384	,000 384
Şiddet Eğilimi Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	,570**	1
	N	,000 384	384

İnternet tabanlı oyun bağımlılığının şiddet eğilimi arasında bir ilişki olup olmadığını belirlemek için korelasyon analizi yapılmıştır. Sonuçlar Tablo 10’da belirtilmiştir. Elde

edilen sonuçlara göre İnternet tabanlı oyun bağımlılığı şiddet eğilimini 0.570 anlamlılık düzeyinde bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Buna göre H₂ hipotezi desteklenmiştir. Karabulut (2019) ortaöğretimde eğitim göre 336 öğrenciye oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkiyi incelemek için bir çalışma yapmıştır. Çalışma sonucunda oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Bunun yanında erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı, şiddet eğilimi kız öğrencilere oranla daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 10: İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığının Şiddet Eğilimi Üzerindeki Etkisini Gösteren Regresyon Analizi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		
Constant 1	1,591	,099		16,142	,000
Oyun Bağımlılığı	,474	,035	,570	13,556	,000

Oyun bağımlılığının şiddet eğilimi üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre H₃ hipotezi desteklenmiştir.

6. Sonuç ve Öneriler

Çalışma 15-19 yaş arası bireylere uygulanmıştır. Ergen bireylere uygulanmasının sebebi ergenlik döneminde hızlı yaşanan gelişimle birlikte psikolojik, ruhsal vb. sorunların ortaya çıkmasıdır. Birey kendisi için sağlıklı kararlar verememektedir. Daha çok akranlarını örnek almaktadır. Sigara, alkol, uyuşturucu vb. çeşitli alışkanlıklar edinebilmektedir. Bunların yanında 21.yy'ın bağımlılık çeşidinden biri de internet tabanlı oyun bağımlılığı olmuştur. Özellikle internet kullanım ağlarının yaygınlaşması, telefon, tablet vb. araçların yaygınlaşması bireylerin sanal ortamlarda oyun oynamasını etkilemektedir. Bireyler oyun başında saatlerce zaman geçirmektedir. Bir süre sonra okul, aile, sosyal yaşam alanlarında aksaklıklar meydana gelmektedir. Okul döneminde olanlar için okulla ilgili sorumluluklar aksatılmakta onun yerine internette oyun oynamaktadır. Sürecin sonunda davranışsal bağımlılık adı altında internet tabanlı oyun bağımlılığı meydana gelebilir (Zhu vd., 2015: 159).

Bu nedenle ergen bireyler bu çalışmaya dahil edilmiştir. Genel olarak katılımcıların demografik bulguları incelendiğinde, çalışmaya toplamda 450 kişi dahil olmuştur. Ancak 384 katılımcının anketinden veri alınmaya uygun bulunmuştur. Katılımcıların %56'sının erkek, %33'ü 17 yaşında %7'si 19 yaşında olduğu, gelir durumuna göre incelendiğinde

%37'sinin aile gelir durumu 2001-4000 TL, %15'nin 8000 TL ve üzeri olduğu, bireylerin eğitim gördüğü okul türü incelendiğinde %51 Anadolu lisesi, %1 ise diğer liseler olarak belirlenmiştir. Katılımcıların internette oyun oynama sıklıklarına göre incelendiğinde %37'si her gün, %3'ü haftada altı gün oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların oyun oynama sürelerine göre incelendiğinde %35'nin 1 saat ve altı, % 8'i 7 saat ve üzeri oyun oynadıkları bulunmuştur. Katılımcıların oynadıkları oyun türlerine göre incelendiğinde %33'ünün aksiyon oyunları, %4'ünün dövüş oyunları oynadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Hipotezlerin testine gelindiğinde Ergenlerin cinsiyet faktörü ile internet tabanlı oyun bağımlılığının arasındaki farklılık olup olmadığını incelemek için t testi yapılmıştır. Bu sonuca göre 0.02 önem düzeyi ile H_{1a} hipotezi desteklenmiştir. Erkekler oyun bağımlılığı ölçeğinden kadınlara oranla daha yüksek puan almışlardır. İnternette tabanlı oyun türlerine göre şiddet eğiliminde anlamlı farklılık olup olmadığını incelemek üzere tek yönlü varyans analizi ve Tukey testi uygulanmıştır. Sonuca göre 0.03 anlamlılık düzeyi ile H_{1b} hipotezi desteklenmiştir. Oyun türleri arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Bireylerin internette oyun oynama sıklıklarına göre şiddet eğiliminde farklılık olup olmadığını incelemek için tek yönlü varyans analizi ve Tukey testi yapılmıştır. Buna göre 0.00 önem düzeyi ile H_{1c} hipotezi desteklenmiştir. Son olarak ergenlerin internette oyun oynama sürelerine göre şiddet eğiliminde farklılık olup olmadığını incelemek için tek yönlü varyans analizi ve Tukey testi yapılmıştır. Analiz sonucunda ise 0.00 önem düzeyi ile H_{1d} hipotezi desteklenmiştir. Buna göre bireylerin oyun oynama sürelerine göre şiddet eğilimi istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermiştir. Özellikle 7 saat ve üzeri oyun oynayanların şiddet eğilimi daha yüksek çıkmıştır. İnternet tabanlı oyun bağımlılığının şiddet eğilimi arasında bir ilişki olup olmadığını belirlemek için korelasyon analizi yapılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre İnternet tabanlı oyun bağımlılığı şiddet eğilimini 0.570 anlamlılık düzeyinde bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Buna göre H_2 hipotezi desteklenmiştir. Oyun bağımlılığının şiddet eğilimi üzerinde bir etkisi olup olmadığını belirlemek için regresyon analizi yapılmıştır. Buna göre oyun bağımlılığının şiddet eğilimini 0.474 anlamlılık düzeyinde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Diğer bir ifade ile H_3 hipotezi desteklenmiştir.

Özetle çalışma sonucu incelendiğinde internet tabanlı oyun bağımlılığının şiddet eğilimi üzerinde bir etkisi olabileceği bu çalışma için söylenebilir. Bunun yanında oyun oynama

süresi, sıklığı, oyun bağımlılığını tetikleyebilir. Burada oyun bağımlılığının oluşmasında zamanın verimsiz kullanılmasının bir etkisi olabileceği ifade edilebilir. Özellikle ergen bireyler ergenlik döneminde geçirdiği hızlı değişim nedeniyle psikolojik, sosyal sorunlar yaşayabilir. Bu nedenle kendisi için neyin doğru neyin yanlış olduğunu bir yetişkin gibi algılayamayabilir. Bunun için ebeveynlerin ergen bireylerin internet oyunlarındaki geçirdikleri süreye, sıklığa, oyun türüne dikkat etmesi daha uygun olabilir. Ebeveynler, çocuklarının boş zamanlarını verimli değerlendirebilmeleri için onları eğlendirecek, geliştirecek çeşitli faaliyetlere yönlenebilir. Böylece boş zamandaki rekreasyonel aktivite çeşitliliği artmış olur ve internet oyunlarına uzun süre maruz kalmamış olur. Bunun yanında gelecekte yapılacak çalışmalarda oyun türlerinden örnekler seçilerek, oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi araştırılabilir. Oyun oynama süresi aralıkları daha geniş tutulabilir. Örneklem yaş grubu da daha geniş alınabilir ve örneklem arttırılabilir.

Kaynakça

- Abalı, O. (2004). Ergenlik Dönemi ve Sorunlar (Birinci Basım). İstanbul: Epsilon Yayıncılık, 13-210.
- Ardahan, F., Turgut, F., ve Kalkan., K. (2016). Her Yönüyle Rekreasyon. (Birinci Basım). Ankara: Detay Yayıncılık, 1-7.
- Bayer, A. (2013). Değişen toplumsal yapıda aile: eşler arası şiddet ve din ilişkisi üzerine bir araştırma Konya örneği (Yayımlanmamış doktora tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Bayzan, Ş. ve Güneş, A. (2022). Dijital Oyun Tarihi Ve Türk Oyun Medyası. Ş. Sağıroğlu, H. İbrahim Bülbül, A. Kılıç, M. Küçükali, Ş. Bayzan ve Y. Samur (Ed.), Dijital Oyunlar -1 : Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar Ve Öneriler içinde (ss. 25-78). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık.
- Burak, Y. ve Ahmetoğlu, E. (2015). “Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi”. International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkishor Turkic, 10 (11), 363-382.
- Büdük, S. (2018). Obez bireylerde obezite düzeyi ile akıllı telefon bağımlılığı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ilişkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Caillois, R. (2001). Man, Play and Games. (M. Barash, çev).
- Çakıcı, G. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çetiner, H. (2019). Güncel Animasyon Uygulamaları (Oyunlar). Ö. Yayla ve E. Karaçar, (Ed.). Rekreasyon Yönetimi (Güncel Animasyon Uygulamaları), içinde (ss. 109-157). Ankara: Detay Yayıncılık.

- Çivilidağ, A. (2013). Gelişim Süreci Odağında Ergenlik Psikolojisi (Birinci Basım). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 13-62.
- Eni, B. (2017). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Gaming In Turkey, Mena, Eu-Oyun ve Espor Ajansı. (2022). Türkiye Oyun Sektörü Raporu, GİT.
- Güler-Baysoy, N. (2014). Üniversite öğrencileri şiddet yaşantısı risk faktörlerini değerlendirme ve önceliklendirme aracı geliştirme (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Güneş, A. (2015). Lise öğrencilerinin şiddet ve değer eğilimlerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi Rize ili örneği (Yayımlanmamış doktora tezi). Cumhuriyet Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.
- Hazar, A. (2003). Rekreasyon ve Animasyon (Dördüncü Basım). Ankara: Detay Yayıncılık, 7-11.
- Halıcı, E., C. (2018). İnfertilite tedavisi için başvuran çiftlerde erkeğin eşine gösterdiği şiddet ve evliliğe uyumu (Tıpta Uzmanlık). Çukurova Üniversitesi Tıp Fakültesi, Adana.
- Halıcı, C. (2007). Gazete haberlerinde kadına yönelik şiddet: posta ve takvim gazetelerinde kadına yönelik şiddet haberleri üzerine bir araştırma (Yayımlanmamış doktora tezi). Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Huizinga, J. (2006). Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim, 36, 57-68.
- Ilgaz, H. (2018). Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin Türkçe'ye uyarlama çalışması. İlköğretim Online, 14(3), 874-884, <http://dx.doi.org/10.17051/io.2015.75608>.
- Kahya Canlı, S. ve Demirarslan, D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. Çocuk ve Gelişim Dergisi, 3(6), 60-75.
- Karabulut, B. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı, Gaziantep.
- Kaufman, D., Ireland, A. and Chang, O., M. (2018). Leisure time use, meaning of life, and psychological distress: comparing Canadian and Korean older adults. Journal of Education and Culture Studies, 2(4), doi:10.22158/jecs.v2n4p327.
- Karaküçük S. (2008). Rekreasyon: Boş Zaman Değerlendirme, Gazi Kitapevi: Ankara.
- Kasatura, İ. (1998). Gençlik ve Bağımlılık (Birinci Basım). İstanbul: Evrim Yayıncılık.
- Kaya, A., B. (2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenilirlik çalışması (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

- Kinross, J., M. (2018). Precision gaming for health: computer games as digital medicine. *Methods*, 151 (1), 28-33, <https://doi.org/10.1016/j.ymeth.2018.09.009>.
- Kulaksızoğlu, A. (1998). *Ergen Psikolojisi*. Remzi Yayınevi.
- Kuss, D. and Griffiths, M., D. (2012). Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*, 30(1).
- Odabaşı, Ş. (2016). Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeyleriyle ilişkisi, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Ögel, K. (2014). *Bağımlı Aileleri İçin Rehber Kitap (Birinci Basım)*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 10-50.
- Ögel, K. ve Erol, B. (2015). *Çocuklarda Sigara Alkol ve Madde Bağımlılığı (Üçüncü Basım)*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları, 9-24.
- Siyez, D., M. (2013). *Ergenlerde Problem Davranışlar*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- Soyöz-Semerci, Ö, U. ve Balcı, E., V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research* 2020, 10 (3): 538-567. DOI: 10.14230/johut869.
- Şelimen, M ve Ceylan, H. (2018). “Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışı üzerindeki etkileri”. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(60), 1307- 9581.
- Şimşek, E., & Karakuş Yılmaz, T. (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Education Journal*, 28(4), 1851-1866. doi: 10.24106/kefdergi.3920.
- Tekin, A. (2016). *Serbest Zaman Bağlamında Oyun Teorileri*. S. Karaküçük, (Ed.), *Rekreasyon Bilimi*, içinde (ss.43-67). Gazi Kitabevi, Ankara.
- Teng, Z. Li, Y. and Liu, Y. (2014). Online gaming internet addiction and aggression in chinese male students the mediating role of low self- control. *International Journal of Psychological Studies*, 6(2), 1918-7211.
- Tezcan, M. (1977). *Boş Zamanlar Sosyolojisi (Birinci Basım)*. Ankara: Doğan Matbaası, 1-8.
- Topşar, A. (2015). Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Vatandaş, S. (2021) Şiddet ve dijital oyunlar (şiddetin dijital oyunlar üzerinden deneyimlenmesi). *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*, 9 (1) 399-424.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: yeni şiddet* (Yayımlanmamış doktora tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yeşiltaş, A. (2018). Şiddet ve defansif tıp uygulamaları üzerine nitel bir çalışma (Yayımlanmamış doktora tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler

Enstitüsü, Isparta.

- Yöyen, E. (2012). Yatan ve poliklinikten takip edilen 1.eksen psikiyatrik bozukluk tanısı almış kişilerde şiddet davranışı ve eğilimlerinin karşılaştırılması. (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Üniversitesi, Adli Tıp Enstitüsü, İstanbul.
- Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale oyunu üzerinde bir inceleme. Online Academic Journal of Information Technology, 9(32), doi: 10.5824/1309-1581.2018.2.006.x.
- Zarotis, F., G. ve Tokarski, W. (2020). Definition, concepts and research about leisure time. International Journal Of Innovative Research And Knowledge, 5(2).
- Zhu, J., Zhang, W., Yu, C., Bao, Z. (2015). Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. Computers in Human Behavior, 50, 159-168.

Etik Kurul İzni

Bu çalışma, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Etik Kurulunun 08.02.2019 tarihli ve 3 sayılı toplantısında alınan karar ile etik olarak uygun bulunmuştur.

Katkı Oranı Beyanı

1.Yazar: %50

2.Yazar: %50

Çıkar Çatışması Beyanı

Çalışmanın yazarlar arasında veya herhangi bir kurum kuruluş ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.