Turkish Studies **Information Technologies and Applied Sciences**

Volume 14 Issue 4, 2019, p. 519-537
DOI: 10.29228/TurkishStudies.30271
ISSN: 2667-5633
Skopje/MACEDONIA-Ankara/TURKEY

INTERNATIONAL
BALKAN
UNIVERSITY

EXCELLENCE FOR THE FUTURE
IBU.EDU.MK

Research Article / Araştırma Makalesi

Article Info / Makale Bilgisi

✍ *Received/Geliş:* 19.08.2019

✓ *Accepted/Kabul:* 28.12.2019

📅 *Report Dates/Rapor Tarihleri:* Referee 1 (06.12.2019)-Referee 2 (09.12.2019)-Referee 3 (27.12.2019)

This article was checked by intihal.net.

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ NARSİSİZM KÜLTÜRÜNE ETKİLERİ

Emrah ARĞIN*

ÖZ

Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler kitle iletişim araçlarının işleyişinde ve yapısında önemli değişiklikler meydana getirmiştir. Dijital oyunlar da bu süreçte gelişmiş ve özellikle gençlerin en önemli eğlence aracı konumuna gelmiştir. Zaman içerisinde gelişen ve değişen dünyada teknolojinin etkisiyle bireyselleşme artmış ve toplum içinde yalnız kalan birey narsisizm belirtiler göstermeye başlamıştır. Bu noktada narsisizm eğilimi olan insanlar; kendilerinin tanıtımları hususunda tam kontrol sahibi oldukları için, sık ilişkilerden oluşan çevrimiçi toplulukları tercih etmeye başlamıştır. Dijital oyunlar da bireylerin narsisizm kişilik özelliklerini yansıtabilecekleri ortamları sunmaktadır.

Bu ortamlar, teknolojideki gelişmelerle hızlı bir şekilde yayılmış ve geniş kitleleri etkisi altına almıştır. Özellikle internetin kolay ulaşılabilir olması bireyleri dijital oyunlara yönelmesinde etkili olmaktadır. Türkiye’de ve dünyada dijital oyun oynayanların sayısı ve bu tür oyunlarda geçirilen süre her geçen gün artmaktadır. Hatta dijital oyun oynama birçok kullanıcı için bağımlılık halini almıştır.

Dünya Sağlık Örgütü, 2018 yılında güncellediği Hastalıkların Uluslararası Sınıflaması (The International Classification of Diseases) kılavuzuna göre dijital oyun bağımlılığına da "akıl hastalığı" başlığı altında yer vermiştir. Dijital oyun bağımlılığı konusunda artan farkındalık nedeniyle yapılan araştırmalar da bu yöne eğilmiştir.

Bu araştırmada narsisizm kişilik bozukluğu belirtileri gösteren bireyler ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelenmiştir.

Dr., Fırat Üniversitesi, E-posta: eargin@firat.edu.tr

Araştırma için veriler 401 katılımcıdan yüz yüze görüşme yoluyla elde edilmiştir. Araştırma sonucuna göre; katılımcıların narsisizm düzeyleri arttıkça, dijital oyun bağımlılığında da bir artış yaşanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İnternet, Bağımlılık, Dijital Oyun Bağımlılığı, Narsisizm, Narsisizm Kültürü.

THE EFFECTS OF DIJITAL GAME ADDICTION ON THE CULTURE OF NARCISSISM

ABSTRACT

Today's technological developments have brought about significant changes in the functioning and structure of mass media. Digital games have also developed in this process and have become the most important entertainment tool especially for young people. In the developing and changing world over time; with the effect of technology individualization has increased and the individual who is alone in the society has started to show signs of narcissism. At this point, people with a tendency to narcissism; as they had full control over their self-introduction, they began to prefer shallow online communities. Digital games also offer environments where individuals can reflect narcissism personality traits.

These environments have spread rapidly with the advances in technology and have influenced large masses. Especially the fact that the internet is easily accessible is effective in turning individuals towards digital games. The number of digital games played in Turkey and the world and spent time in such games is increasing day by day. Even playing digital games has become addictive for many users.

According to the International Classification of Diseases guide, updated by the World Health Organization in 2018, digital gaming addiction was included under the title of "mental illness". Due to the growing awareness of digital gaming addiction, research has also shifted to this direction.

In this study; the relationship between individuals with narcissism personality disorder symptoms and digital game addiction was investigated. Data for the research were obtained through face-to-face interviews from 401 participants. As a result of the study, it was seen that as the narcissism level of the participants increased, there was an increase in digital game addiction.

STRUCTURED ABSTRACT

In this study, users of different departments of Fırat University and playing digital games were selected as samples; the aim of this course is to reveal the relationship between narcissistic character traits and digital game addiction. For this purpose, data were collected and evaluated from the participants.

Digital games are important tools in terms of communication features that can match narcissism tendencies. Digital games allow

easy access to a large number of people and enable individuals to act with the 'I' they want in these channels. Narcissistic symptoms among the digital game players discussed in this study reveal that narcissism is spread through digital games.

In order to measure the effect of digital game addiction on narcissism personality traits, Leung's (2013) scale of narcissism dimension analysis which was used in the research of Generational Differences in Social Media: The Roles of the Gratifications Sought and Of Narcissism was used. In his research, Leung examined the differences between generations in producing content on social media and the relationship between narcissism. In the study, Lemmens et al. (2009) 's scale which was developed for "Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents was used.

Because of time and cost constraints, convenience sampling method was chosen in this study. In cases where the number of the main mass is not known, the sample size predicted for settlements with a population of 1 million and 75 thousand people is determined as 384 (Akt. Yağbasan, 2009: 123). In this study, the sample size was determined as 450 and assuming that some problems (such as inaccurate questionnaire filling or some of the questionnaires not being answered or playing no games) could be formed in the return of the questionnaires, the sample mass volume was determined as 450 people. The participants were 255 male and 146 female. The ages of the participants ranged from 19 to 27 years. Since all of the participants are students, they have a homogeneous structure as income group.

According to the answers of the participants; the increase in the time spent playing games, the thought of playing continuously when the game is not playing, when the game is prevented to play a great distress and anger, even the tendency of violence show the most important symptoms of digital game addicts are showing signs of addiction.

Participants in the research "see themselves as a good leader, believe that they are more talented than other people, think that they have a natural ability to influence people, think that they deserve to be respected, believe that it is easy to direct people, say that they will never stop until they get what they deserve, think that they can convince you everything "and so on. increase the tendency of participants to digital games. Individuals with symptoms of narcissism also show more signs of digital game addiction. In previous studies (Kim vd.,, 2008), personality trait, like narcissism, was found to be an important factor affecting digital game addiction.

According to this research, as the narcissistic expression of university students increases, it is seen that the rate of showing addiction as a tool increases the interest rate of digital games. In other words, individuals who are addicted to digital games have stated that they can easily direct people, will not stop until they get everything they deserve and can make people believe what they want.

It was concluded that there is an inverse relationship between narcissistic scale's curiosity factor and digital game addiction. It was found that there was an opposite relationship between loving to be complimented, expecting respect from people, and liking to be the center of attention and game addiction. Individuals who are social, want

to be the center of attention, and love to be complimented show less signs of game addiction.

The most important finding of this study is that narcissism positively affects digital game addiction behavior. In general, an increase in digital game addiction is observed as participants respond to research questions show signs of narcissism.

Keywords: Internet, Addiction, Digital Game Addiction, Narcissism, The Culture of Narcissism.

Giriş

Gelişen teknolojik ürünler günümüzde çok sık kullanılmaya başlanmış ve bu kullanımların büyük bir bölümünü eğlence ve boş zamanı değerlendirme şeklinde olduğu gözlemlenmektedir. Tarih boyunca var olan ‘oyun’ kavramı dijital teknolojilerle değişime uğramış ve günümüzde bu teknolojiler aracılığıyla aynı mekânı paylaşmaya gerek duyulmaksızın çeşitli oyunların oynanması mümkün olmuştur. Çocukların ve gençlerin vazgeçilmezi olan ve ulaşılması gün geçtikçe daha da kolaylaşan dijital oyunlar vasıtasıyla bireylerin, çeşitli ihtiyaçlarını bu sanal ortamlardan giderme eğiliminde olduğunu söylemek mümkündür.

Günümüzde değişimin hızlı olması sonucu sosyal, teknolojik ve kültürel alandaki bilgiler kısa sürede her kesime ulaşabilmektedir (Tosun ve Tangülü, 2019: 623). Bu değişim sürecinde ‘oyun’ kavramı da değişmiş ve dijitalleşmiştir. Bireyler eğlence amacıyla teknolojinin sunduğu sanal imkânları yaygın şekilde kullanmaktadır.

Sanal ortamlarda; eğlence denildiğinde bilgisayar, internet ve oyun üçlüsünü birbirinden ayırt etmek oldukça zordur. Ancak günümüzde eğlence ve boş zamanları değerlendirme anlamında oyun oynama; çocuklar, ergenler ve yetişkinler için sıklıkla başvurulmuş bir etkinlik haline gelmiştir. Dijital oyunlara ilgi gösteren bireylerin önemli bir bölümünün, eğlence ve boş zamanları değerlendirme amacıyla oyun oynadıkları gözlenmektedir (Horzum vd., 2008: 76).

Oyun bağımlılığı konusunu ele alan akademik çalışmalar incelendiğinde ise araştırmaların odaklandığı soruların; dijital oyun bağımlısı olma nedenleri; (Brian ve Wiemer-Hastings, 2005; Mathews vd., 2019; Çavuş vd., 2016; Coşkun ve Filiz, 2019; Savcı ve Aysan, 2017; Şahin ve Tuğrul, 2012; Horzum, 2011) dijital oyunların bireyler üzerindeki davranış ve sosyal etkileri; (Weinstein, 2010; Çakır, 2013; Lo vd., 2005; Brunborg vd., 2014; Weng vd., 2013), oyun bağımlılarının görsel algılamaları (Zhou, 2012) yönünde olduğu görülmektedir. Kim vd. ise (2007) oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki ilişki ve oyun bağımlılarının narsisizm kişilik özellikleri göstermesini incelemiştir.

Teknolojinin gelişmesiyle üç boyutlu oyunların geliştirilmesi ve yaygınlaşması hızlanmıştır. Dijital oyunlarda kullanıcılar başkalarını görebilme ve etkileşime geçebilme imkânına kavuşmuştur. Bununla birlikte dijital oyunların çeşitliliğinin artması, ulaşımının kolay olması ve bu tür oyunlarda ödüllendirici şiddet eylemlerinin arttığı gözlemlenmektedir. Saldırgan davranışın yanı sıra düşmanca duygu ve düşünce bu tür oyunlar nedeniyle yaygınlaşmaktadır. Raskin ve Tery (1988) Narsisizm Kişilik Ölçeği’nden yüksek puan alan yetişkinleri görece daha gösterişçi, baskın, benmerkezci ve kendi isteklerini kontrol etmeyen kişiler olarak tanımlamaktadır. Bu özelliklerin narsisizm eğilimleri arttırarak bireyi istediği statü ve ilgiyi elde etmek için saldırgan davranışı araçsal olarak kullanmaya ittiği düşünülebilir. Bu bağlamda dijital oyunlarda narsisizm eğilimleri gösteren bireyler için önemli araçlar konumundadır.

Fırat üniversitesinde farklı bölümlerde okuyan ve dijital oyun oynayan kullanıcıların örneklem olarak seçildiği bu çalışmada; bireylerin sahip oldukları narsistik karakter özellikleri ile

dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin ortaya konulması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda da katılımcılardan veriler toplanmış ve değerlendirilmiştir.

1. Dijital Oyun Bağımlılığı

İnsanın doğasında ‘oyun oynama’ isteği vardır. Oyun, insanla var olan ve insana soyut düşünme becerisini kazandıran, insanı özgürleştiren yaratıcı bir eylemdir. Aynı zamanda oyun oynama eylemi amaçsız olarak kendiliğinden ortaya çıkan ve bireyleri mutlu eden bir aktivitedir (Akt. Yağbasan ve Şener: 2019: 141). Oyun oynama eylemi zaman içerisinde değişmiş ve dijital bir boyut kazanmıştır. Oyun eyleminin dijitalleşmesi oyun bağımlılığını da beraberinde getirmiştir.

Amerikan Psikiyatri Birliğinin bilim ve kamu sağlığı raporuna (2007) göre, çevrim içi oyunlar da dâhil olmak üzere, oyun bağımlılığı bir bağımlılık bozukluğu olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte dijital oyunlarda yaygınlaşmış ve oyun bağımlılığı belirginlik kazanmıştır. Dünya Sağlık Örgütü'nün ve Amerikan Psikiyatri Birliği'nin oyun bağımlılığını psikolojik bir rahatsızlık olarak tanımlamasıyla birlikte bu tür bağımlılıklar üzerine yapılan araştırmalar önem kazanmıştır.

Yapılan araştırmalara göre dünyada dijital oyun için harcanan zaman gün geçtikçe artmaktadır (Akt. Weng vd., 2013: 1308). Dijital oyunlarda zaman geçiren bireylerin iletişim şekilleri de değişmekte, bu oyunlar adeta bireylerin sosyalleşebildiği ortamlara dönüşmektedir. Bununla birlikte bireyler gerçek hayatta gerçekleştiremediklerini sanal oyunlar üzerinden gerçekleştirme çabası içerisine girmektedirler (Akt. Koç, 2017: 32-33).

Dijital oyunların sunduğu imkânlar sayesinde bireylere gerçek hayatın dışında bir alternatif hayat kurgulanmaktadır. Kullanıcılar dijital oyunlarda sosyal medya araçlarında olduğu gibi istedikleri profilleri oluşturabilmekte aynı zamanda saldırganlık ve diğer dürtülerini tatmin edebilmektedir. Dijital oyunlarda kullanıcılar fantastik rol yapma sayesinde kendi sosyal kimliklerini ve benliklerini yükseltmektedir (Brian ve Wiemer-Hastings, 2005: 111). Dijital oyunların sunduğu bu imkânlar sayesinde bireyler bu tür uygulamalara bağımlılık geliştirebilmektedir.

Dijital oyunlar da bireylerin bağımlılık göstermesine katkıda bulunmaktadır. Oyunlar içerisinde sürekli artan bir ödül sistemi, kazanılan nesnelerin veya açılan bölümlerin her defasında değişmesi ve gelişmesi, kazanmaya veya kaybetmeye göre değişen zorluk seviyesi, rekabetçi bir şekilde verilen görevler ve ceza sistemi oyuncuları sürekli oyun oynamaya teşvik etmektedir (Akt. Mathews vd., 2019: 68). Dijital oyun tasarımcıları sanal topluluklar oluşturarak oyunculara belli roller yüklerler. Online oyunlarda katılımcılar sanal topluluklar oluşturarak ortak görevler üstlenerek sanal arkadaşlıklar oluştururlar (Lo vd., 2005: 15). Farklı oyun türleri çeşitli teşvik türlerini yaygın olarak kullanmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı diğer bağımlılıklar gibi (örn. kumar oynamak, uyuşturucu kullanımı gibi) beynin benzer bölgelerini aktive etmektedir. Bu tür bağımlılıklarla beynin amigdalası uyarılarak ödül alma dürtüsü tetiklenir (Akt. Mathews vd., 2019: 67). Bazı oyuncular, oynadıkları oyunlara o kadar bağlanır ki; arkadaşlarını, hayatlarını ve sağlıklarını bile önemsemeyebilmektedir. Yapılan araştırmalara göre dijital oyun bağımlılarının depresyon, zayıf akademik başarı ve alkol kullanım problemleri yaşadıkları da tespit edilmiştir (Akt. Brunborg vd., 2014: 27). Dijital oyun bağımlılarında sadece sosyal sorunlar değil aynı zamanda fiziksel rahatsızlıklar da olmuştur. Aşırı derecede oyun oynayan bağımlılarda cilt, eklem ve kas problemlerinin oluştuğu gözlemlenmiştir (Weinstein, 2010: 269).

Genç oyun bağımlılarının önemli bir yüzdesi sanal ortamlarda çok fazla zaman harcadıkları için bazı sosyal sorunlar yaşamaktadır. Oyun bağımlıları sanal kafelerde okul veya okulla ilgili aktivitelerinden daha fazla zaman geçirmektedir. Bireyler dijital oyunlarda gözlemledikleri şiddet

içeren veya yıkıcı davranışları taklit ederek kendilerine ve topluma zarar verici davranışlar sergileyebilmektedir. Dijital oyun bağımlılarının bu tür davranışları gerçek hayatlarına taşıması önemli bir sorundur (Lo vd., 2005: 15). Bu anlamda oyuncuların erişebildiği teknolojiyi yönetebilmesi, anlayabilmesi ve uygun şekilde kullanabilmesi gerekmektedir (Fajardo vd., 2019: 46).

Oyun bağımlılığı gösteren ve oyun bağımlılığından dolayı sorunlar yaşayan bireyler için tedavi merkezleri açılmıştır. 12 - 15 yaş arası oyun bağımlısı öğrenciler için Avusturya, Çin, Güney Kore, Hollanda, Almanya, İtalya, Kanada ve ABD gibi bazı ülkeler tedavi merkezleri açmıştır. Güney Kore'de yapılan bir araştırmaya göre 62 Kore'li öğrencide sekiz haftalık tedaviden sonra oyun kullanımı süreleri ciddi oranda azalmıştır. Alınan tedbirlerle oyun oynama süresi arasında pozitif bir korelasyonun olduğu gözlemlenmiştir (Weinstein, 2010: 270). Pek çok ülkede ise, oyun bağımlıları için sağlık hizmetleri verilmemektedir yada yetersiz düzeydedir (Rumpf, 2018: 558). Özetle oyun bağımlılığı potansiyel tedavi gerektiren bir durum olarak nitelendirilmekte ve oyun bağımlılığı tedavisiyle ilgili klinik çalışmalar yeterli düzeyde değildir.

2. Narsisizm

Narsisizm kavramı Yunan mitolojisinde sudaki yansımasını görerek kendine aşık olan ve ömrünü hiç ulaşamayacağı bu sevgiliyi izleyerek tüketen Narkissos'dan gelmektedir (Türk Dil Kurumu; 2019). Narsisizm özellikle küreselleşme ve bireyselleşmenin eş anlamlı olduğu günümüzde bir toplumsal fenomen olarak görülebilmektedir (Arğın, 2019: 166)

Narsist bireyler, kendilerini diğer insanlardan daha iyi veya üstün aynı zamanda farklı ya da benzersiz olarak görmektedir (Campbell vd., 2002: 341). Narsist kişiler, diğer insanlarla iletişimlerinde alışılmadık şekilde kendilerinden söz ederler. Başkaları tarafından seilmeye ve hayranlık duyulmaya büyük bir ihtiyaç duyarlar. Duygusal hayatları sığdır. Başka insanlara pek sempati duymazlar, başka insanlardan aldıkları takdir yada kendilerini büyük görme fantezileri dışında hayattan pek haz almazlar. Dış ilgi azlığında ve yeni kaynaklar kendilik saygılarını beslemediğinde, kendilerini huzursuz ve sıkılmış hissederler (Kernberg, 2006: 199).

Narsist kişilik bozukluğunun çok uzun ve çeşitli bir geçmişi vardır. Klinik geleneklere göre narsisizm bir kişilik bozukluğu olarak tanımlanmaktadır. Narsist kişiler kendilerini çok fazla düşünürler. Bu kişiler ailesi ve çevrelerine göre daha akıllı ve çekici olduklarına inanmaktadır. Bununla birlikte kendi görüşlerini abartılı olarak değerlendirmezler (Akt. Campbell vd., 2002: 341).

Narsisizmde 'self', yani 'benlik' kavramı abartılı bir şekilde öne çıkmaktadır. "*Benlik, birinin varlığının çekirdeğindeki bir şey olarak düşünülebilir. Bazen birisinin kimliğinin özü olarak da ifade edilir*". Kimlik, psikolojik olarak kişinin kendisini o kişi olarak görüp ifade etmesi olarak tanımlanmaktadır. Kimlik, kişinin kendisi hakkında sahip olduğu imaj, görüş, bilgi vb. düşünceleri ifade etmektedir (Akt. Alanka ve Cezik, 2016: 554). Özetle kimlik, kişinin kendini tanımlamasıdır. Narsistik, kişilerin kendilerine tanımladıkları 'ben'i başkaları tarafından da onaylanmasına ihtiyaç duymaktadır.

Narsist kişiliğin temelinde kendini ötekilerden farklı kılma ve düşünme vardır. Günümüzde ise "Artık kimliğin başkalıkla eşdeğer sayıldığı ve sanıldığı tekno-iletişimin yığınlaştıracı/yakınlaştıracı dünyasında yaşanmaya başlanmıştır" (Köse ve Karabulut, 2018: 32).

Narsist kişiler; kendi içlerinde, şöhret, güç ya da sevgiyi düşünüp, dışarıda, kendini eleştiriye karşı savunarak, yüksek statüdeki bireylerle ilişki kurarak, hayranlık ve dikkat arayarak hayatlarının sürdürürler. Modern dünyada toplumsallaşmanın yerini bireyselleşmenin yer aldığını ve bu bireyselleşmenin narsist kültürünün yaygınlaşmasına hız kazandığını söylemek doğru

olacaktır. Narsist bireyler bu dürtülerini sosyalleşemedikleri için daha çok sosyal medya ve dijital oyunlar gibi ortamlarda dışa vurmaya çalışmaktadırlar.

İnternet teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte bu teknolojinin ürünleri günümüz insanının hayatında önemli bir yer edinmiştir. Karşılıklı etkileşimin olduğu bu ortamlarda yüz yüze iletişimin mutlak gerekliliği ortadan kalkmıştır. Aynı zamanda bu ortamlar kullanıcıların kendilerini istedikleri gibi tanımlayabilecekleri olduklarından farklı bir kimlik sunabilecekleri ve farklı davranabilecekleri imkânları sunmaktadır. Bu anlamda her gün kullanıcı sayısının arttığı dijital oyunlar ve oyun bağımlılığının narsisizm kültürünün yayılmasında etkili olmaktadır.

3. Yöntem

Bu araştırmada dijital oyun bağımlılığının narsisizm kişilik özellikleri gösterilmesine etkisi araştırılmıştır. Örneklem olarak Fırat Üniversitesi öğrencileri seçilmiş ve üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı ile narsisizm arasındaki ilişki tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu nicel araştırmada verilerin elde edilmesinde anket yöntemi kullanılmıştır.

Dijital oyun bağımlılığının Narsisizm kişilik özelliklerine etkisini ölçmek için Leung'ın (2013) "Generational Differences in Content Generation in Social Media: The Roles Of The Gratifications Sought and Of Narcissism" adlı araştırmasında kullandığı narsisizm boyutu analizi ölçeğinden faydalanılmıştır. Leung'ın araştırmasında nesiller arasındaki sosyal medyada içerik üretme farklılıklarını ve narsisizm arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmada oyun bağımlılığı ölçeği için Lemmens vd. (2009) 'nin "Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents" adlı çalışmalarında geliştirdikleri ölçekten faydalanılmıştır.

Anket 3 bölümden oluşmaktadır. 1. Bölüm demografik veriler elde etmek için; 2. bölüm katılımcıların oyun bağımlılığı nedenlerini değerlendirmek için; 3. Bölüm ise katılımcıların Narsisizm boyutunu ölçen sorulardan oluşmaktadır. Anketin 2. ve 3. bölümünde 5'li likert ölçeği uygulanmıştır. Dijital oyun bağımlılığının nedenlerinin ölçüldüğü 2. bölümde beşli cevaplama kategorileri ve puan/sayısal değerleri şu şekildedir: ((1) "Asla" (2) "Nadiren" (3) "Ara Sıra" (4) "Sıklıkla" (5) "Çok Sık" şeklindedir. Narsisizm boyutunun ölçüldüğü 3. bölümde beşli cevaplama kategorileri ve puan/sayısal değerleri şu şekildedir: (1) "Kesinlikle Katılmıyorum" (2) "Katılmıyorum" (3) "Kararsızım" (4) "Katılıyorum" (5) "Kesinlikle Katılıyorum" şeklindedir.

Bu araştırmada yukarıdaki literatür taraması bağlamında aşağıda sıralanan sorular cevaplanmaya çalışılmıştır:

Araştırma Sorusu 1: Katılımcıların oyun oynarken geçirdikleri süre ne kadardır?

Araştırma Sorusu 2: Katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri nelerdir?

Araştırma Sorusu 3: Katılımcıların dijital oyun oynama ölçeğindeki ilgili maddelere verdikleri yanıtların dağılımı nasıldır?

Araştırma Sorusu 4: Katılımcılar narsisizm kişilik özellikleri göstermekte midir?

Araştırma Sorusu 5: Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ile narsisizm kişilik özellikleri göstermeleri arasında nasıl bir ilişki vardır?

3.1. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni Elazığ'daki Fırat Üniversitesinde öğrenim gören lisans öğrencileridir. Bu kapsamda 2018-2019 öğretim yılında Elazığ'da bulunan lisans öğrencileri üzerinden bir saha araştırması gerçekleştirilmiştir. Dolayısıyla araştırmanın örneklem grubunu Elazığ'da Fırat Üniversitesinde öğrenim gören lisans öğrencileri oluşturmaktadır.

Zaman ve maliyet kısıtlamalarından dolayı bu araştırmada kolayda örnekleme yolu seçilmiştir. Ana kütle sayısının bilinmediği durumlarda, 75 bin kişi ile 1 milyon nüfuslu yerleşim yerleri için öngörülen örneklem büyüklüğü, 384 olarak belirlenmiştir (Akt. Yağbasan, 2009: 123). Bu araştırmada örneklem hacmi 450 olarak belirlenmiş olup, anketlerin geri dönüşlerinde bir takım problemlerin (hatalı anket doldurma veya bazı anketlerin hiç cevaplanmaması ya da oyun oynamanın olmaması gibi) oluşabileceği varsayılarak örnek kütle hacmi, 450 kişi olarak belirlenmiştir. Araştırmanın sonunda anketlerin geri dönüşümü 401 adettir. Katılımcıların 255'i erkek, 146'sı bayandır. Katılımcıların yaşları 19 ile 27 arasında değişmektedir. Katılımcıların hepsinin öğrenci olmalarından dolayı gelir gurubu olarak da homojen bir yapıya sahiptir.

Bu araştırma Fırat Üniversitesi öğrencileri ile sınırlı olduğu için elde edilen bulgular ancak benzer denekler düzeyinde bir genelleme yapmaya olanak sağlamaktadır. Bu nedenle daha büyük örneklem kitleleri ile farklı boyutları da kapsayacak şekilde örneğin farklı eğitim düzeylerinde yapılacak araştırmalarla hem araştırma bulgularının genellenebilirliğine hem de ilgili alan yazına değerli katkılar sağlanabilecektir.

3.2. Veri Toplama Aracı

Bu araştırmada veri toplama yöntemlerinden anket yöntemi kullanılmıştır. Anketler, Fırat Üniversitesi kampüsünde, yüz yüze görüşme şeklinde ve cevaplayıcılar tarafından doldurulması istenerek uygulanmıştır. Anket formu, son haline kavuşturulmadan önce, 20 kişilik bir denek grubu üzerinde pilot araştırma yapılmıştır. Söz konusu araştırma sonucunda anlam hatasına neden olan herhangi bir ifade veya olumsuzlukla karşılaşılmamıştır. Böylelikle nihai araştırmaya geçilmiştir.

3.2.1. Dijital Oyunlarda Bağımlılık Ölçeği

Lemmens vd. (2009)'nin araştırmasında dijital oyun bağımlılığı ölçeği yedi boyuttan oluşmuştur. Ölçeğin Cronbach's Alpha katsayısı 0.90 bulunmuştur.

İlk boyutta '*Kullanım Sıklığı*' ölçülmüştür. Bu boyutta '*Tüm gün boyunca bilgisayar oyunu oynamayı düşünüyor musunuz?, boş zamanlarınızı oyun oynayarak mı geçiriyorsunuz?, kendinizi bir oyun bağımlısı olarak hissediyor musunuz?*' soruları sorulmuş ve Cronbach's Alpha katsayısı 0.84 bulunmuştur.

İkinci boyutta '*Tolerans*' değerleri ölçülmüştür. Bu boyutta '*Planladığınızdan daha uzun süre oyun oynadınız mı?, oyun oynamaya gün geçtikçe daha fazla zaman mı harcıyorsunuz?*' soruları sorulmuş ve Cronbach's Alpha katsayısı 0.66 bulunmuştur.

Üçüncü boyutta '*Ruh Hali Değişikliği*' değerleri ölçülmüştür. Bu boyutta '*Gerçek hayatı unutmak için oyun oynadınız mı?, oyun oynarken stres atıyor musunuz?, oyun oynarken kendinizi daha iyi mi hissediyorsunuz?*' soruları sorulmuş ve Cronbach's Alpha katsayısı 0.72 bulunmuştur.

Dördüncü boyutta '*Tekrarlamak*' değerleri ölçülmüştür. Bu boyutta '*Oyun oynama sürenizi kısaltmaya çalıştınız mı?, insanlar oyunlarda daha az zaman geçirmeli mi?, oyun oynama sürenizi azaltmaya çalışırken başarısız oldunuz mu?*' soruları sorulmuş ve Cronbach's Alpha katsayısı 0.70 bulunmuştur.

Beşinci boyutta '*Gerginlik*' değerleri ölçülmüştür. Bu boyutta '*Oyun oynayamadığınız zaman kendinizi kötü hissettiniz mi?, oyun oynayamadığınız zamanlarda sinirli oldunuz mu?, oyun oynayamadığınız zamanlarda stresli oldunuz mu?*' soruları sorulmuş ve Cronbach's Alpha katsayısı 0.80 bulunmuştur.

Altıncı boyutta '*Fikir Ayrılığı*' değerleri ölçülmüştür. Bu boyutta '*Oyunlara harcadığınız süre boyunca başkalarıyla (örneğin, aileniz, arkadaşlarınız) kavga ettiniz mi?, oyun oynadığınız zamanlarda başkalarını (örneğin, aile, arkadaşlar) ihmal ettiniz mi?, oyunlara harcanan zaman hakkında yalan söylediniz mi?*' soruları sorulmuş ve Cronbach's Alpha katsayısı 0.76 bulunmuştur.

Yedinci boyutta ‘Sorunlar’ değerleri ölçülmüştür. Bu boyutta ‘Oyunlara ayırdığınız zaman uykudan mahrum kalmanıza neden oldu mu?, oyun oynamak için diğer önemli aktiviteleri (örneğin okul, iş, spor) ihmal ettiniz mi?, uzun süre oyun oynadıktan sonra kendinizi kötü hissettiniz mi?’ soruları sorulmuş ve Cronbach’s Alpha katsayısı 0.71 bulunmuştur.

3.2.2. Narsisizm Boyutu Analizi

Leung’ın (2013) araştırmasında narsisizm kişilik özelliklerini belirleyen ölçeği dört boyuttan oluşmuştur. Ölçeğin Cronbach’s Alpha katsayısı 0.84 bulunmuştur.

İlk boyutta ‘İtibar / Üstünlük’ kişilik özelliği ölçülmüştür. Bu boyutta ‘Ben Olağanüstü Bir İnsanım, Her Zaman Bir Çıkış Yolu Bulurum, Kendimi İyi Bir Lider Olarak Görüyorum, Diğer İnsanlardan Daha Yetenekliyim, İyi Olduğumu Biliyorum Çünkü Herkes Bunu Söylüyor, İnsanları Etkileme Konusunda Doğal Bir Yeteneğim Var, Lider Olmayı Tercih Ederim’ soruları sorulmuş ve Cronbach’s Alpha katsayısı 0.80 bulunmuştur.

İkinci boyutta ‘Sergileme Merakı’ kişilik özelliği ölçülmüştür. Bu boyutta ‘İltifat Edilmeyi Severim, İnsanlar Bana Saygı Göstermelidir, İlgi Odağı Olmayı Seviyorum’ soruları sorulmuş ve Cronbach’s Alpha katsayısı 0.78 bulunmuştur.

Üçüncü boyutta ‘Sömürücülük’ kişilik özelliği ölçülmüştür. Bu boyutta ‘İnsanları Yönlendirmek Benim için Çok Kolaydır, Hak Ettiğim Her Şeyi Alana Kadar Asla Durmayacağım, İnsanları İstedikim Her Şeye İndirilebilir’ soruları sorulmuş ve Cronbach’s Alpha katsayısı 0.68 bulunmuştur.

Dördüncü boyutta ‘Gösteriş’ kişilik özelliği ölçülmüştür. Bu boyutta ‘Bedenime Bakmayı Severim, Aynada Kendime Bakmayı Severim’ soruları sorulmuş ve Cronbach’s Alpha katsayısı 0.78 bulunmuştur.

4. Bulgular

4.1. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Durumları

Araştırmanın; birinci sorusu “Katılımcıların oyun oynarken geçirdikleri süre ne kadardır?” şeklinde ifade edilmiştir. Bu sorunun cevabını öğrenebilmek için cinsiyet değişkenine göre dijital oyunları kullanım sıklığının ve oyun bağımlılığının betimsel olarak bir farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir.

Tablo 1: Cinsiyete Göre Dijital Oyunlarda Geçirilen Zaman

Cinsiyet	1 Saatten Az	1-2 Saat	2-3 Saat	3-4 Saat	5 Saat ve Üzeri	Toplam
Erkek	79 31 %	48 18,8%	36 14,1 %	60 23,5 %	32 12,5 %	255 100,0%
Kadın	82 56,2 %	36 24,7%	18 12,3%	6 4,1%	4 2,7%	146 100,0%
Toplam	161 40,1 %	84 20,9%	54 13,5 %	66 16,5%	36 9 %	401 100,0%

Tablo 1’de yer alan verilerde görüldüğü gibi erkeklerin % 23,5’i, günde 3-4 saat aralığında oyun oynadığını ifade etmiştir. Kadınların da % 12,3’ü günde 2-3 saat aralığında oyun oynadığını; aynı zamanda erkeklerin % 12,5’i günde beş saat ve üzeri oyun oynadığını ifade etmiştir. Tablo 1’e göre erkeklerin % 31’i, kadınların da % 56,2’si günde bir saatten az oyun oynadığını belirtmişlerdir.

Bir davranışın bağımlılık olarak kabul edilmesi için devamlılık göstermesi gerekmektedir. Bu anlamda dijital oyun oynayan bireylerin önemli bir kısmı bağımlılık belirtisi göstermektedir. Günde üç-dört saat ve günde beş saat ve üzeri olarak oyun oynamak “sık kullanım” olarak kabul

edildiğinde betimleyici de olsa erkek katılımcıların kadın katılımcılara göre daha uzun süreler oyun oynadığını söylemek mümkündür. Erkek katılımcıların yüzde 36'sı, kadın katılımcıların ise yüzde 6,8'i dijital oyun bağımlılığı belirtisi göstermektedir. Aynı zamanda erkek katılımcıların yüzde 14,1'i, kadın katılımcıların ise yüzde 12,3'ü riskli dijital oyun bağımlısı durumundadır. Oranlardan da anlaşılacağı üzere dijital oyun bağımlılığı ve riskli kullanıcı kategorisindeki katılımcılar cinsiyetlerine göre belirgin bir farklılık göstermektedir.

4.2. Katılımcıların Dijital Oyunlara İlgili Düzeyleri

Araştırmanın; ikinci ve üçüncü sorusu “Katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri nelerdir ve katılımcıların dijital oyun oynama ölçeğindeki ilgili maddelere verdikleri yanıtların dağılımı nasıldır?” şeklinde ifade edilmiştir. Bu soruların cevaplarını öğrenebilmek için katılımcıların oyun oynama ölçeğine verdiği cevaplar frekans analizi yöntemiyle incelenmiştir.

Tablo 2: Katılımcıların Oyun Bağımlılığı Maddelerinden Kullanma Sıklığı

Kullanım Sıklığı	Asla	Nadiren	Ara Sıra	Sıklıkla	Çok Sık	Toplam
Tüm Gün Boyunca Oyun Oynamayı Düşünmek	191 % 47,6	98 % 24,4	66 % 16,5	24 % 6,0	22 % 5,5	401 % 100
Boş Zamanlarda Oyun Oynayarak Geçirmek	79 % 19,7	110 % 27,4	124 % 30,9	68 % 17,0	20 % 5,0	401 % 100
Kendimi Bir Oyun Bağımlısı Olarak Görüyorum	172 % 42,9	85 % 21,2	76 % 19	40 % 10	28 % 7,0	401 % 100
Toplam	442 % 36,7	293 % 24,4	266 % 22,1	132 % 11,0	70 % 5,8	401 % 100

Tablo 2’de yer alan verilerde görüldüğü gibi ankete katılan üniversite öğrencileri oyun bağımlılığı ölçeğinin kullanım sıklığı boyutuna göre daha çok asla (442 % 36,7) ve nadiren (293 % 24,4) seçeneklerini işaretlemişlerdir. Toplam orana baktığımızda katılımcıların ara sıra, sıklıkla ve çok sık bir şekilde % 38,9’u dijital oyunları kullanım sıklığını belirtmişlerdir. Tablo 1’e göre erkek katılımcıların 36’sı, kadın katılımcıların ise yüzde 6,8’i dijital oyun bağımlılığı belirtisi göstermesine rağmen Tablo 2’ye göre kendini oyun bağımlısı olarak görenlerin oranı % 17 çıkmıştır.

Tablo 3: Katılımcıların Oyun Bağımlılığı Maddelerinden Tolerans Değerleri

Tolerans	Asla	Nadiren	Ara Sıra	Sıklıkla	Çok Sık	Toplam
Planlanan Zamandan Daha Uzun Süre Oyun Oynamak	89 % 22,2	68 % 17,0	122 % 30,4	84 % 20,9	38 % 9,5	401 % 100
Oyun Oynamak İçin Gün Geçtikçe Daha Fazla Zaman Ayırmak	160 % 39,9	103 % 25,7	76 % 19	40 % 10	22 % 5,5	401 % 100
Toplam	249 % 31	171 % 21,3	198 % 24,7	124 % 15,5	60 % 7,5	401 % 100

Tablo 3’de yer alan verilerde görüldüğü gibi ankete katılan üniversite öğrencileri oyun bağımlılığı ölçeğinin tolerans boyutuna göre daha çok, asla (249 % 31) ve ara sıra (198 % 24,7) seçeneklerini işaretlemişlerdir. Toplam orana baktığımızda katılımcıların % 77’si asla, nadiren ve ara sıra oyun oynamaya daha fazla zaman ayırmadıklarını söylemişlerdir. Genel olarak planladıkları şekilde oyunlara zaman ayırdıklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 4: Katılımcıların Oyun Bağımlılığı Maddelerinden Ruh Hali Değişikliği

Ruh Hali Değişikliği	Asla	Nadiren	Ara Sıra	Sıklıkla	Çok Sık	Toplam
Gerçek Hayattan Uzaklaşmak İçin Oyun Oynamak	151 %37,7	82 %20,4	82 %20,4	46 %11,5	40 %10	401 %100
Oyun Oynarken Stres Atmak	56 %14	73 %18,2	128 %31,9	86 %21,4	58 %14,5	401 %100
Oyun Oynarken Kendini Daha İyi Hissetmek	49 %12,2	98 %24,4	122 %30,4	88 %21,9	44 %11,0	401 %100
Toplam	256 %21,3	253 %21,0	332 %27,6	220 %18,3	142 %11,8	401 %100

Tablo 4’de yer alan verilere göre ankete katılan üniversite öğrencileri oyun bağımlılığı ölçeğinin ruh hali değişikliği boyutuna göre daha çok ara sıra (332 % 27,6) seçeneğini işaretlemişlerdir. Aynı şekilde katılımcıların % 21’i nadiren ve % 21,3’ü asla diyerek stres atmak veya daha iyi hissetmek için oyun oynamadığını ifade etmişlerdir.

Dijital oyun oynama nedenlerinden ruh hali değişikliği boyutuna göre katılımcıların büyük bir çoğunluğu (% 61,6) gerçek hayattan uzaklaşmak, stres atmak ve daha iyi hissetmek için oyun oynamadığını ifade etmiştir.

Tablo 5: Katılımcıların Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Tekrarlama Boyutu

Tekrarlamak	Asla	Nadiren	Ara Sıra	Sıklıkla	Çok Sık	Toplam
Oyunda Geçirilen Süreyi Kısmaya Çalışmak	94 %23,4	107 %26,7	84 %20,9	78 %19,5	38 %9,5	401 %100
Oyuna Ayrılan Zaman Kısa Olmalı	32 %8,0	54 %13,5	68 %17	116 %28,9	131 %32,7	401 %100
Oyun İçin Ayrılan Zamanı Kısmada Başarısız Olma	127 %31,7	96 %23,9	84 %20,9	70 %17,5	24 %6,0	401 %100
Toplam	253 %21	257 %21,3	236 %19,7	264 %22	193 %16,1	401 %100

Tablo 5’de yer alan verilerde görüldüğü gibi ankete katılan üniversite öğrencileri oyunlara harcanan zamanın kısılmaması gerektiğini ifade etmiştir. Aynı şekilde kendilerinin de oyunlara ayırdıkları zamanları kısma çalışmadığını söylemiştir. Oyun için ayrılan zamanı kısma konusunda da başarılı olduklarını (% 55,6) ifade etmişlerdir

Tablo 6: Katılımcıların Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Gerginlik Boyutu

Gerginlik	Asla	Nadiren	Ara Sıra	Sıklıkla	Çok Sık	Toplam
Oyun Oynamadığınız Zamanlarda Kendini Kötü Hissetme	162 %40,4	109 %27,2	80 %20	36 %9	14 %3,5	401 %100
Oyun Oynamadığınız Zamanlarda Sinirli Olma	197 %49,1	74 %18,5	74 %18,5	38 %9,5	18 %4,5	401 %100
Oyun Oynamadığınız Zamanlarda Stresli Olma	198 %49,4	75 %18,7	66 %16,5	48 %12	14 %3,5	401 %100
Toplam	557 %46,3	258 %21,4	220 %18,3	122 %10,1	46 %3,8	401 %100

Tablo 6’da yer alan verilerde görüldüğü gibi ankete katılan üniversite öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin gerginlik boyutuna göre daha çok asla (557 % 46,3) ve nadiren (258 % 21,4) seçeneklerini işaretlemişlerdir. Genel olarak baktığımızda katılımcıların % 67’si oyun oynamadığı zamanlarda kendilerini kötü hissetmediğini, sınırlı olmadığını ve stresli olmadığını ifade etmişlerdir.

Tablo 7: Katılımcıların Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Fikir Ayrılığı Boyutu

Fikir Ayrılığı	Asla	Nadiren	Ara Sıra	Sıklıkla	Çok Sık	Toplam
Oyun Oynadığınız Zamanlarda Ailenizle veya Arkadaşlarınızla Kavga Etme	171 % 42,6	98 % 24,4	62 % 15,5	54 % 13,5	16 % 4	401 % 100
Oyun Oynadığınız Zamanlarda Ailenizle veya Arkadaşlarınızı İhmal Etme	134 % 33,4	107 % 26,7	94 % 23,4	48 % 12	18 % 4,5	401 % 100
Oyunlara Harcadığınız Zaman Hakkında Yalan Söyleme	174 % 43,4	95 % 23,7	58 % 14,5	52 % 13,0	22 % 5,5	401 % 100
Toplam	479 % 39,8	300 % 24,9	214 % 17,8	154 % 12,8	56 % 4,7	401 % 100

Tablo 7’de yer alan verilerde görüldüğü gibi ankete katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin fikir ayrılığı boyutuna göre daha çok asla (479 % 39,8) ve nadiren (300 % 24,9) seçeneklerini işaretlemişlerdir. Genel olarak baktığımızda katılımcıların % 33,4’ü oyun için arkadaşlarını ihmal etmediğini söylemiştir. % 43,4’ü ise oyunlara harcadığı zaman konusunda asla yalan söylemediğini ifade etmiştir. Aynı şekilde % 42,6’sı oyun oynadığı zamanlarda ailesiyle veya arkadaşlarıyla kavga etmediğini belirtmiştir.

Tablo 8: Katılımcıların Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Sorunlar Boyutu

Sorunlar	Asla	Nadiren	Ara Sıra	Sıklıkla	Çok Sık	Toplam
Oyun Oynadığınız Zamanlarda Uykudan Mahrum Kalma	116 % 28,9	93 % 23,2	78 % 19,5	66 % 16,5	48 % 12	401 % 100
Oyun İçin Okul veya Arkadaşları İhmal Etme	164 % 40,9	89 % 22,2	72 % 18	40 % 10	36 % 9,0	401 % 100
Oyun Oynadıktan Sonra Kendiniz Kötü Hissetme	108 % 26,9	99 % 24,7	90 % 22,4	78 % 19,5	26 % 6,5	401 % 100
Toplam	388 % 32,3	281 % 23,3	240 % 20,0	184 % 15,3	110 % 9,1	401 % 100

Tablo 8’de yer alan verilerde görüldüğü gibi ankete katılan üniversite öğrencileri dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin sorunlar boyutuna göre daha çok asla (388 % 32,3) ve nadiren (281 % 23,3) seçeneklerini işaretlemişlerdir. Genel olarak baktığımızda katılımcıların % 28,9’u oyun için uykudan mahrum kalmadıklarını ifade etmişlerdir. % 40,9’u ise oyun oynayabilmek için okulunu ve arkadaşlarını ihmal etmediğini söylemiştir. Aynı zamanda katılımcıların % 26,9’u oyun oynadıktan sonra pişmanlık hissetmediğini söylemiş, % 24,4’ü ise oyun oynadıktan sonra pişman olduğunu ifade etmiştir. Katılımcıların % 28,5’i ise oyun oynayabilmek için uykudan mahrum kaldıklarını ifade etmişlerdir.

4.3. Katılımcıların Narsisizm Boyutu Analizi

Araştırmanın; dördüncü sorusu “Katılımcılar narsisizm kişilik özellikleri göstermekte midir?” şeklinde ifade edilmiştir. Bu sorunun cevabını öğrenebilmek için katılımcıların narsisizm ölçeğine verdiği cevaplar frekans analizi yöntemiyle incelenmiştir.

Tablo 9: Katılımcıların Narsisizm Ölçeğinin İtibar / Üstünlük Boyutu

İtibar / Üstünlük	Şiddetle Katılımlı.	Kes. Katımı.	Kararsızım	Katılıyor.	Kesinlikle Katılıyor.	Şiddetle Katılımlı.
Ben Olağanüstü Bir İnsanım	46 % 11.5	118 % 29.4	83 % 20.7	80 % 20.0	74 % 18.5	401 % 100
Her Zaman Bir Çıkış Yolu Bulurum	12 % 3.0	35 % 8.7	110 % 27.4	176 % 43.9	68 % 17	401 % 100
Kendimi İyi Bir Lider Olarak Görüyorum	16 % 4.0	64 % 16.0	121 % 30.2	138 % 34.4	62 % 15.5	401 % 100
Diğer İnsanlardan Daha Yetenekliyim	54 % 13.5	89 % 22.2	114 % 28.4	104 % 25.9	40 % 10.0	401 % 100
İyi Olduğumu Biliyorum Çünkü Herkes Bunu Söylüyor	18 % 4.5	82 % 20.4	128 % 31.9	93 % 23.2	80 % 20.0	401 % 100
İnsanları Etkileme Konusunda Doğal Bir Yeteneğim Var	20 % 5.0	62 % 15.5	143 % 35.7	112 % 27.9	64 % 16.0	401 % 100
Lider Olmayı Tercih Ederim	24 % 6.0	86 % 21.4	104 % 25.9	115 % 28.7	72 % 18.0	401 % 100
Toplam	190 % 6.7	536 % 19.1	803 % 28.6	818 % 29.1	460 % 14.4	401 % 100

Narsisizm kişilik özelliklerini belirleyen ölçeğinin İtibar / Üstünlük boyutuna göre, ankete katılan öğrenciler Tablo 9’de ilgili ifadelerle % 29,1 oranında katıldıklarını ve % 14,4 oranında ise kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir. İtibar / Üstünlük boyutundaki ilgili ifadelerle katılma oranı toplamda % 43,5 olmuştur.

Ankete katılan üniversite öğrencilerinin % 38,5’i kendini olağanüstü bir insan olarak tanımlamaktadır. % 60,9’u her zaman bir çıkış yolu bulabileceğini ifade etmiştir. % 49,9’u kendini iyi bir lider olara gördüğünü söylemiştir. % 35,9’u diğer insanlardan daha yetenekli olduğuna inanmaktadır. % 43,2’si iyi olduğunu bildiğini çünkü diğer insanların bunu söylediğini ifade etmiştir. % 43,9’u insanları etkilemek konusunda doğal bir yeteneğinin olduğuna inanmaktadır. % 46,7’si ise lider olmayı tercih edeceğini ifade etmiştir

Tablo 10: Katılımcıların Narsisizm Ölçeğindeki Sergileme Merakı Tercihleri

Sergileme Merakı	Şiddetle Katılımlı.	Kes. Katımı.	Kararsızım	Katılıyor.	Kesinlikle Katılıyor.	Şiddetle Katılımlı.
İltifat Edilmeyi Severim	20 % 5,0	67 % 16,7	104 % 25,9	124 % 30,9	86 % 21,4	401 % 100
İnsanlar Bana Saygı Göstermelidir	16 % 4,0	36 % 9,0	75 % 18,7	138 % 34,4	136 % 33,9	401 % 100
İlgi Odağı Olmayı Seviyorum	22 % 5,5	106 % 26,4	120 % 29,9	95 % 23,7	58 % 14,5	401 % 100
Toplam	58 % 4,8	209 % 17,4	299 % 24,8	357 % 29,7	280 % 23,3	401 % 100

Narsisizm kişilik özelliklerini belirleyen ölçeğinin Sergileme Merakı boyutuna göre, ankete katılan öğrenciler, Tablo 10’da ilgili ifadelerle % 29,7 oranında katıldıklarını ve % 23,3 oranında ise

kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir. Sergileme merakı boyutundaki ilgili ifadelerle katılma oranı toplamda % 53 olmuştur. Ankete katılan öğrencilerin % 68,3'ü insanların kendilerine saygı göstermesi gerektiğini ifade etmiştir. Aynı şekilde katılımcıların % 52,3'ü iltifat edilmeyi sevdiğini ifade etmiştir.

Tablo 11: Katılımcıların Narsisizm Ölçeğindeki Sömürücülük Tercihleri

Sömürücülük	Şiddetle Katımlı.	Kes. Katımı.	Kararsızım	Katılıyor.	Kesinlikle Katılıyor.	Şiddetle Katımlı.
İnsanları Yönlendirmek	24	68	165	108	36	401
Benim için Çok Kolaydır	% 6,0	% 17,0	% 41,1	% 26,9	% 9,0	%100
Hak Ettiğim Her şeyi Alana	12	62	112	101	114	401
Kadar Asla Durmayacağım	% 3,0	% 15,5	% 27,9	% 25,2	% 28,4	%100
İnsanları İstedğim Her Şeye	16	110	133	100	42	401
İnandırabilirim	% 4,0	% 27,4	% 33,2	% 24,9	% 10,5	%100
	52	240	410	309	192	401
Toplam	%4,3	% 19,9	%34,1	%25,7	% 16,0	%100

Narsisizm kişilik özelliklerini belirleyen ölçeğinin Sömürücülük boyutuna göre, ankete katılan öğrenciler, Tablo 11’de ilgili ifadelerle % 25.7 oranında katıldıklarını ve % 16 oranında ise kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir. Sömürücülük boyutundaki ilgili ifadelerle katılma oranı toplamda % 41,7 olmuştur. Ankete katılan öğrencilerin % 53,6’sı hak ettiği her şeyi alana kadar asla durmayacağını ifade etmiştir.

Tablo 12: Katılımcıların Narsisizm Ölçeğindeki Gösteriş Tercihleri

Gösteriş	Şiddetle Katımlı.	Kes. Katımı.	Kararsızım	Katılıyor.	Kesinlikle Katılıyor.	Şiddetle Katımlı.
Bedenime Bakmayı Severim	20	42	81	146	112	401
	% 5,0	% 10,5	% 20,2	% 36,4	% 27,9	%100
Aynada Kendime Bakmayı	24	38	103	120	116	401
Severim	% 6,0	% 9,5	% 25,7	% 29,9	% 28,9	%100
	44	80	184	266	228	401
Toplam	% 5,5	% 10	% 23	% 33,1	% 28,4	%100

Narsisizm kişilik özelliklerini belirleyen ölçeğin gösteriş boyutuna göre, ankete katılan öğrenciler Tablo 12’de ilgili ifadelerle % 33,1 oranında katıldıklarını ve % 28,4 oranında ise kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir. Sömürücülük boyutundaki ilgili ifadelerle katılma oranı toplamda % 61,5 olmuştur. Ankete katılan öğrencilerin büyük bir çoğunluğu aynada kendilerine bakmayı ve aynı şekilde bedenlerine bakmayı sevdiklerini ifade etmişlerdir.

4.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Narsisizm Eğilimler Göstermeye Etkisi

Araştırmanın; beşinci sorusu “Katılımcıların Dijital oyun bağımlılığı ile narsisizm kişilik özellikleri göstermeleri arasında nasıl bir ilişki vardır?” şeklinde ifade edilmiştir. Bu sorunun cevabını öğrenebilmek için katılımcıların; oyun bağımlılığı ve narsisizm ölçeğine verdiği cevaplar korelasyon ile regresyon analizi yöntemiyle incelenmiştir.

Tablo 13: Oyun Bağımlılığı ile Narsisizm Ölçeğinin Boyutları Arasındaki Korelasyon Analizi

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Oyun Bağımlılığı Ölçeği										
1- Kullanım Sık.	,735**	,510**	,231**	,467**	,610**	,629**	,007	-,081	,172**	,023
2- Tolerans		,541**	,264**	,518**	,639**	,656**	,035	-,092	,152**	,067
3-Ruh Hali Değişikliği			,183**	,391**	,415**	,473**	-,058	-,079	,003	,035
4- Tekrarlamak				,196**	,253**	,282**	,038	,087	,131**	-,019
5- Gerginlik					,515**	,570**	,022	-,136**	,063	,182**
6- Fikir Ayrılığı						,739**	,026	-,074	,121*	,019
7- Sorunlar										
Narsisizm Ölçeği Analizi										
8- İtibar / Üstün.								,494**	,546**	,293**
9- Sergileme Mer.									,349**	,317**
10- Sömürücülük										,288**
11- Gösteriş										
N=401 * p ≤ .05. ** p ≤ .01.										

Tablo 13'e göre katılımcıların dijital oyun bağımlılığının maddeleri ile narsistik ölçeği analizi arasında genel olarak anlamlı bir ilişki vardır. Tablo 13'e göre en anlamlı ilişki oyun bağımlılığı ile narsistik ölçeğinin sömürücülük boyutu ile pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre üniversite öğrencilerinin narsistik dışa vurumları arttıkça bir araç olarak oyun bağımlılığı gösterme oranı, dolayısıyla dijital oyunlara ilgi gösterme oranı artmakta olduğu görülmektedir. Bir başka ifadeyle dijital oyun bağımlılığı gösteren bireyler insanları kolaylıkla yönlendirebileceğini, hak ettiği her şeyi alana kadar durmayacağını ve insanları istedikleri şeylere inandırabileceklerini ifade etmişlerdir.

Tablo 13'e narsistik ölçeğinin sergileme merakı boyutu ile dijital oyun bağımlılığı arasında ters bir ilişki vardır. Bir başka ifadeyle iltifat edilmeyi sevmek, insanlardan saygı bekleme ve ilgi odağı olmayı sevmek ile oyun bağımlılığı arasında zıt yönde bir ilişki vardır.

Tablo 14: Sosyal Medya Kullanım Nedenleriyle Narsisizm Ölçeğinin Boyutları Arasındaki İlişkinin Regresyon Analizi Sonuçları

	İtibar / Üstünlük	Sergileme Merakı	Sömürücülük	Gösteriş
	β	β	β	β
Cinsiyet	,265**	,065*	,074*	,348***
Yaş	-,014	-,068	,008*	-,113
Oyun Bağımlılığı Ölçeği				
Kullanım Sıklığı	,031*	,020*	,114**	,003*
Tolerans	,077*	-,036	,057*	,057*
Ruh Hali Değişikliği	-,099	-,056	-,116	-,091
Tekrarlamak	,071*	,161***	,093**	,016*
Gerginlik	,035*	-,113	-,038	,228***
Fikir Ayrılığı	,081*	,020*	-,028	-,060
Sorunlar	-,099	,014*	,091**	,059*
R	,221	,252	,244	,348
R ²	,049	,063	,060	,101
F	2,228	2,938	2,760	5,983
N = 401* p ≤ .05** p ≤ .01*** p ≤ .001				

Standardize edilmiş regresyon katsayısına göre, (Beta) bağımsız değişkenlerin önem sırasına göre narsisizm ölçeğinin itibar / üstünlük maddesinin genel ortalama puanı üzerindeki etkisi; fikir ayrılığı ($\beta=,081$, $P <,05$), tolerans ($\beta=,077$, $P <,05$) ve tekrarlama ($\beta=,042$, $P <,05$) şeklinde sıralanmaktadır. Diğer bir ifadeyle narsisizm ölçeğinin itibar / üstünlük maddesine göre katılımcılardaki oyun bağımlılığı etkisini gösteren en önemli iki boyutun; fikir ayrılığı ve tekrarlama boyutu olduğu söylenebilir.

Standardize edilmiş regresyon katsayısına göre, (Beta) bağımsız değişkenlerin önem sırasına göre narsisizm ölçeğinin sergileme merakı maddesinin genel ortalama puanı üzerindeki etkisi; tekrarlama ($\beta=,161$, $P <,001$), fikir ayrılığı ($\beta=,020$, $P <,05$) ve kullanım sıklığı ($\beta=,020$, $P <,05$) şeklinde sıralanmaktadır. Diğer bir ifadeyle narsisizm ölçeğinin sergileme merakı maddesine göre katılımcılardaki oyun bağımlılığı etkisini gösteren en önemli iki boyutun; tekrarlama ve fikir ayrılığı boyutu olduğu söylenebilir.

Standardize edilmiş regresyon katsayısına göre, (Beta) bağımsız değişkenlerin önem sırasına göre narsisizm ölçeğinin sömürücülük maddesinin genel ortalama puanı üzerindeki etkisi; kullanım sıklığı ($\beta=,114$, $P <,01$), tekrarlama ($\beta=,093$, $P <,01$) ve sorunlar ($\beta=,091$, $P <,01$) şeklinde sıralanmaktadır. Diğer bir ifadeyle narsisizm ölçeğinin sömürücülük maddesine göre katılımcılardaki oyun bağımlılığı etkisini gösteren en önemli iki boyutun; kullanım sıklığı ve tekrarlama boyutu olduğu söylenebilir.

Standardize edilmiş regresyon katsayısına göre, (Beta) bağımsız değişkenlerin önem sırasına göre narsisizm ölçeğinin gösteriş maddesinin genel ortalama puanı üzerindeki etkisi; gerginlik ($\beta=,228$, $P <,001$), sorunlar ($\beta=,059$, $P <,05$) ve tolerans ($\beta=,057$, $P <,05$) şeklinde sıralanmaktadır. Diğer bir ifadeyle narsisizm ölçeğinin gösteriş maddesine göre katılımcılardaki oyun bağımlılığı etkisini gösteren en önemli iki boyut; gerginlik ve sorunlar boyutu olduğu söylenebilir.

Değerlendirme ve Sonuç

İletişim teknolojilerindeki gelişmelerin arasında, hiç kuşkusuz internetin ortaya çıkışı özel bir önem taşımaktadır. Yaygınlaşmasıyla birlikte küreselleşmeyi arttıran internet, ilk başlarda askeri amaçlar için kullanılırken daha sonra akademik çalışmalar için kullanılmaya başlanmıştır. İnternet, 1990'lı yılların başında ise dünya çapında bir yayılma göstermiş ve 2000'li yılların başında ise hemen herkesin bildiği bir kavram haline gelmiştir. İnternet kullanıcı sayıları her geçen gün artmış ve Web 2.0 teknolojisinin sunduğu etkileşimlilik sayesinde internet daha yaygın bir kullanım alanına kavuşmuştur. Günümüzde ise, internet üzerinde video paylaşım platformları, eğlence temelli bazı uygulamalar, sosyal paylaşım platformları, bloglar, alışveriş siteleri ve dijital oyun oynanabilecek pek çok iletişim platformu oluşmakta ve kendilerini ifade etmek için bu tür platformları kullanmayı tercih eden insanların sayısı da hızla artmaktadır.

İnternetin hızlı gelişimi ve yaygınlaşması toplumuda etkilemiş sosyal hayattaki bir çok değişim ve dönüşümde beraberinde getirmiştir. Bireylerin kendinlik sunumları internet aracılığı ile yeni mecralara kavuşmuştur. Ertürk ve Eray (2016) yaptıkları araştırmada katılımcıların narsistik dışa vurumları arttıkça bir araç olarak sosyal ağları kullanma oranlarının, dolayısıyla sosyal ağlarda paylaşımda bulunma oranları artmakta olduğunu tespit etmiştir. Aynı zamanda Arğın (2019), Balcı ve Sarıtaş (2019) yaptıkları araştırmalarda narsisizmin sosyal medya kullanım davranışını pozitif yönde yordadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu araştırmalar internet aracılığı ile kullanılan platformların narsisizm kültürüne etkileri olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Dijital oyunlar narsisizm eğilimlerine uyabilecek iletişim özellikleri göstermesi bakımından önemli araçlardır. Dijital oyunlar çok sayıda kişiye kolayca ulaşabilmesine ve bireylerin bu mecralarda istedikleri 'ben'le hareket edebilmesine imkân sağlamaktadır. Bu araştırma; dijital oyun

oynayanlar arasındaki narsistik semtomlar ve narsizmin dijital oyunlar aracılığı ile yayıldığını ortaya koymaktadır.

Katılımcıların verdikleri cevaplara göre; oyun oynarken geçirilen zamanın giderek artması, oyun oynanmadığı zamanlarda sürekli oyun oynama düşüncesinin olması, oyun oynamanın engellendiği zamanlar da büyük bir sıkıntı ve öfke duyulması, hatta şiddet eğilimi gösterilmesi dijital oyun oynayanların oyun bağımlılığı belirtisi gösterdiğinin en önemli belirtileridir.

Araştırmaya katılan katılımcıların “kendilerini iyi bir lider olarak görmesi, diğer insanlardan daha yetenekli olduğuna inanması, insanları etkileme konusunda doğal bir yeteneğinin olduğunu düşünmesi, saygı görmeyi hak ettiğini düşünmesi, insanları yönlendirmenin kolay olduğuna inanması, hak ettiği şeyleri alana kadar asla durmayacağını söylemesi, insanları istediği her şeye inandırabileceğini düşünmesi” vb. gibi eğilimlerindeki artış; katılımcıların dijital oyunlara yönelimini arttırmaktadır. Narsisizm belirtileri gösteren bireyler dijital oyun bağımlılığı belirtisini daha fazla göstermektedir. Daha önceki araştırmalarda da (Kim vd., 2008) narsisizm gibi kişilik özelliğinin, dijital oyun bağımlılığını etkileyen önemli bir faktör olduğu bulgulanmıştır.

Bu araştırmaya göre üniversite öğrencilerinin narsistik dışı vurumları arttıkça bir araç olarak oyun bağımlılığı gösterme oranı, dolayısıyla dijital oyunlara ilgi gösterme oranı artmakta olduğu görülmektedir. Bir başka ifadeyle dijital oyun bağımlılığı gösteren bireyler; insanları kolaylıkla yönlendirebileceğini, hak ettiği her şeyi alana kadar durmayacağını ve insanları istedikleri şeylere inandırabileceklerini ifade etmişleridir.

Narsistik ölçeğinin sergileme merakı faktörü ile dijital oyun bağımlılığı arasında ters bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. İltifat edilmeyi sevmek, insanlardan saygı bekleme ve ilgi odağı olmayı sevmek ile oyun bağımlılığı arasında zıt yönde bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Sosyal olan ilgi odağı olmak isteyen ve iltifat edilmeyi seven bireyler daha az oyun bağımlılığı belirtisi göstermektedir.

Narsizmin dijital oyun bağımlılığı davranışını pozitif yönde etkilediği, bu araştırma sonucunda ortaya konulan en önemli bulgudur. Genel olarak baktığımızda araştırma sorularına cevap veren katılımcıların; narsisizm belirtileri gösterdikçe, dijital oyun bağımlılığında bir artış gözlemlenmektedir.

KAYNAKÇA

- Alanka, Ö. ve Cezik, A. (2016). Dijital Kibir: Sosyal Medyadaki Narsistik Ritüellere İlişkin Bir İnceleme, TRT Akademi: Dijital Medya Sayısı, 1(2), 548-569.
- Arğın, E. (2019). Z Kuşağının Sosyal Medya Bağımlılığı ve Narsist Eğilimler: Elazığ İli Örneği. Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi, 6 (6), 166-183. Retrieved from <http://dergipark.org.tr/asead/issue/47256/595415>
- Balcı, Ş, Sarıtaş, H. (2019). Sosyal Medya Kullanımının Bir Belirleyicisi Olarak Narsisizm: Konya’da Yaşayan Kullanıcılar Üzerine Bir İnceleme. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (31), 689-709 . DOI: 10.31123/akil.530398
- Brian, D.N.G.,& Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and online gaming. *CyberPsychology and Behavior*8:110–115.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?. *Journal of behavioral addictions*, 3(1), 27-32

- Campbell, W. K., Foster, C. A., & Finkel, E. J. (2002). Does self-love lead to love for others? A story of narcissistic game playing. *Journal of personality and social psychology*, 83 (2), 340.
- Çakır, H . (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (2), 138-150. Retrieved from <http://dergipark.org.tr/mersinefd/issue/17383/1815>
- Çavuş, S., Ayhan, B. & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265–289.
- Ertürk, Y, Eray, T. (2016). Fenomenolojik Bir Kavram Olarak Kendilik ve Sosyal Ağlarda Kendilik Sunumu İle Narsistik Eğilimler İlişkisi: İletişim Fakültesi (İ.Ü.İ.F.) Öğrencileri Üzerine Bir Ön Çalışma. *Intermedia International Peer-Reviewed E-Journal Of Communication Sciences*, 3 (4), 12-29. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/intermedia/issue/33912/375354>
- Fajardo, L., Alarcón, M., Alcas, N., & Alarcón H. (2019). Facebook Y Comunicación virtual. Un Estudio Experimental En Docentes De Educación Superior. *Propósitos Y Representaciones*, 7(2), 45-74. doi:<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.268>
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36 (159).
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, III (30), 76-88.
- Karademir Coşkun, T. ve Filiz, O. (2019). Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Dijital Oyun Bağımlılığına Yönelik Farkındalıkları. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 239–267. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0036>
- Kernberg, O. F. (2006). *Sınır Durumlar ve Patolojik Narsisizm* (Çev: Mustafa Atakay) Metis Yayınları, İstanbul.
- Koç, H.İ. (2017). *Sosyal Medya ve Narsisizm Kültürü*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Köse, H., & Karabulut, A. (2018). IV. Uluslararası Sosyal Beşeri ve İdari Bilimler Sempozyumu. Gilles Deleuze'ü Nietzsche İle Birlikte Okumak ya da Postmodern Ahlakın Psikoanalizi, 29-38. Elazığ: Asos Yayınevi
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Leung, L. (2013). Generational differences in content generation in social media: The roles of the gratifications sought and of narcissism. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 997-1006.
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety Among Online Game Players. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(1), 15-20
- Mathews, C. L., Morrell, H. E., & Molle, J. E. (2019). Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 45(1), 67-76.
- Raskin, R. ve Terry, H. (1988). A Principal-Components Analysis Of The Narcissistic Personality Inventory And Further Evidence Of Its Construct Validity. *Journal Personality and Social Psychology*, 54, 19-38.

- Rumpf, H. J., Achab, S., Billieux, J., Bowden-Jones, H., Carragher, N., Demetrovics, Z., ... & Saunders, J. B. (2018). Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from a clinical and public health perspective: Commentary on: A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution (van Rooij et al., 2018). *Journal of behavioral addictions*, 7(3), 556-561.
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Düşünen Adam* (30), 202-216.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Tosun, A., Tangülü, Z. (2019). Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Öğretme Stillerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi (Muğla İli Örneği). *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 27 (2), 621-631. DOI: 10.24106/kefdergi.2618
- Türk Dil Kurumu (2019) Büyük Türkçe Sözlük, www.tdk.gov.tr (15 Mart 2019).
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Weng, C. B., Qian, R. B., Fu, X. M., Lin, B., Han, X. P., Niu, C. S., & Wang, Y. H. (2013). Gray matter and white matter abnormalities in online game addiction. *European journal of radiology*, 82(8), 1308-1312.
- Yağbasan, M. (2009). Kültürlerarası İletişim ve Diyalogun Almanya Özelinde Analizi. *Humanities Sciences*; Volume: 4 Number: 1; 113-136.
- Yağbasan, M. & Şener, Y. (2019). İhtiyaçlar Hiyerarşisi Ekseninde Çevrimiçi Sanal Oyunların demografik Değişkenler Açısından Karşılaştırmalı Analizi (Elazığ İli Özelinde Bir Alan Araştırması). *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 9 (2) , 136-161. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/e-kiad/issue/51167/656612>
- Zhou, Z., Yuan, G., & Yao, J. (2012). Cognitive Biases Toward İnternet Game-Related Pictures And Executivedeficits İn Individuals With An İnternet Game Addiction. *PloS ONE*, 7(11), e48961. <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0048961>.