

# Investigation of The Relationship Between Playfulness, Digital Game Addiction And Aggression Levels of Secondary School Students In Terms of Various Variables

*By zekihan hazar*

|  |  |
|--|--|
| <p><b>2 Investigation of The Relationship Between Playfulness, Digital Game Addiction And Aggression Levels of Secondary School Students In Terms of Various Variables</b></p>   | <p><b>Ortaokul Öğrencilerinin Oyunsallık, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi</b></p>  |
|  | <p><b>Zekihan Hazar<sup>1</sup><br/>Kürşat Hazar<sup>2</sup><br/>Belgin Gökyürek<sup>3</sup><br/>Muhsin Hazar<sup>4</sup><br/>Sinan Çelikkbilek<sup>5</sup></b></p>  |
| <p><b>Introduction and Aim:</b> The most basic problems that the developing technology brings to the life of children are the increasingly decreased physical games, the rapid increase of the digital game addiction and the violent games are pushing the aggressive behavior of the individuals. This research is important for the solution of the problem. Purpose of the research; The relationship between playfulness, digital game addiction and aggressiveness of middle school students in terms of various variables. <b>Method:</b> In this research, which adopts the relational screening model, similar sampling method is used as the objective sampling method. In this direction, the study group is composed of the students from the 2016-2017 education period, the 7<sup>th</sup> 100. Year Middle School students affiliated to the Muğla Provincial Directorate of National Education and Maltepe Secondary School students affiliated to the Ankara Province Directorate of National Education. 55.6% of the participants were female (n = 213) and 44.4% were male (n = 170). 49.6% (n = 190) of participants attending Türdü 100.Yıl Secondary School, 50.4% of students attending Maltepe Secondary School (n = 193). Of the participants, 42% were 12 years (n = 161), 27.7% were 13 years (n = 106) and 30.3% were 14 years old (n = 116). In order to collect data in the study, Playfulness Scale, Digital Game</p> | <p><b>Giriş ve Amaç:</b> Gelişen teknolojinin çocukların yaşamına getirdiği en temel olumsuzluklar arasında fiziksel aktivite içerikli oyunların giderek azalması, dijital oyun bağımlılığının hızlı bir biçimde artması ve bununla bağlantılı olarak özellikle şiddet içerikli oyunların bireyleri saldırganlık davranışına itmesi gibi önemli sorunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu araştırma, yaşanan problemin çözümüne ışık tutması açısından önem taşımaktadır. Araştırmanın amacı; ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesidir. <b>Yöntem:</b> İlişkisel tarama modelinin benimsendiği bu çalışmada, amaçsal örnekleme yöntemlerinden benzeşik örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu doğrultuda araştırmanın çalışma grubunu, 2016-2017 eğitim öğretim döneminde öğrenim görmekte olan Muğla İl Milli Eğitim müdürlüğüne bağlı Türdü 100. Yıl Ortaokulu öğrencileri ile Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Maltepe Ortaokulu öğrencileri oluşturmaktadır. Katılımcıların % 55,6'sı kadın (n=213), % 44,4'ü erkektir (n=170). Türdü 100.Yıl Ortaokulunda öğrenim görmekte olan katılımcıların oranı % 49,6 iken (n=190), Maltepe Ortaokulunda öğrenim görmekte olan katılımcı oranı % 50,4'tür (n=193). Katılımcıların % 42'si 12 yaş (n=161), % 27,7'si</p> |

Addiction Scale for Children, and Aggression Scale were used. The obtained data were subjected to various analyzes using the SPSS 24.0 packet program. **Findings:** According to research findings, participants' total scores on the scales were statistically significantly different between school type, sex and age variables. At the same time, it was found that the participants had a statistically significant relationship between the total scores of these three scales. **Conclusion and Discussion:** As a result; Playability, digital game dependency and aggressiveness of middle school students are related to each other. Therefore, it can be said that it is important to investigate the problems to be solved by considering these three situations to solve the present problem.

**Keywords:** Playfulness, digital game addiction, aggression, child, game

13 yaş (n=106), %30,3' ü 14 yaş (n=116) grubundadır. Araştırmada veri toplamak amacıyla Oyunsallık ölçeği, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği ve Saldırganlık ölçeği kullanılmıştır. Elde edilen veriler SPSS 24.0 paket programı kullanılarak çeşitli analizlere tabi tutulmuştur. **Bulgular:** Araştırma bulgularına göre katılımcıların ölçeklerden almış oldukları toplam puanlarının okul türü, cinsiyet ve yaş değişkenleri arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği bulunmuştur. Aynı zamanda katılımcıların bu üç ölçekte almış oldukları toplam puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde ilişki olduğu görülmüştür. **Sonuç ve Tartışma:** Sonuç olarak; ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerinin birbirleri ile ilişkili olduğu dolayısıyla bu problemin tespit ve çözümüne yönelik yapılacak olan araştırmaların bu üç durumu göz önünde bulundurarak ele alınmasının mevcut problemin çözümünde önemli olduğu söylenebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı, saldırganlık, çocuk, oyun

3

#### 4 1.Giriş

5 Hazar'a göre oyun (2000), bireylerin gün içerisindeki zorunlu faaliyetleri için ayırdıkları zaman  
6 haricinde kalan bölümlerde eğlence, sağlık ve eğitim gibi çeşitli amaçlar doğrultusunda gönüllü  
7 olarak yapılan, kendine has kuralları ve sınırlandırılmış yer ve zamanı olan zeka, yetenek ve dikkat  
8 gibi becerilerin yanında şans faktörünün ön planda olduğu ve sonucunda maddi çıkar  
9 hedeflenmeyen eğlenceli etkinliklerdir.

10 Zaman içerisinde oyunların yapısında birtakım değişiklikler olsa da temel özellikler bakımından  
11 çok fazla farklılık yoktur. Hazar'ın yapmış olduğu tanım genel itibariyle bütün oyunları  
12 kapsamaktadır. Ancak yeni sayılabilecek bir oyun türü olan dijital oyunlar bazı yönleri ile bu  
13 tanımlamanın dışında kalmakta ve fiziksel aktivite içerikli oyunlar gibi oyunlardan beklenen  
14 faydanın aksine birtakım olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir.

15 Oyunsallık kavramının açıklanmasında kelime kökünün incelenmesi önemlidir. Türkçedeki “-sal”  
16 eki, İngilizcede “-ful” ekine karşılık gelmektedir. Bu eklerin eklendiği kelimeye “-ilişkili, -ait”  
17 anlamlarını yüklediği görülmektedir. İngilizcedeki “-ness” eki, Türkçedeki “-lık” ekine karşılık  
18 gelmektedir. İngilizcedeki “Playfulness” kavramı oyunla ilgili her şeyi tanımlamaktadır.  
19 Dolayısıyla “oyunsallık” kavramı da aynı anlamı taşımaktadır ( Temir, 1999 ve Zülfikar, 1991’ den  
20 akt. Hazar, 2015). Başka örnekler verilecek olursa “fiziksellik”, “duygusallık” gibi kelimeler bu  
21 kavramlarla ilgili olan her şeyi açıklama da kullanıldığı gibi “oyunsallık” kelimesi de oyunla ilgili

22 her şeyi ifade etmede kullanılabilir. Bu araştırma kapsamında “oyunsallık” kavramı, fiziksel  
23 hareketlilik içeren oyunları tanımlamak için kullanılmıştır.

24 <sup>5</sup> Saldırganlık, sözel ya da fiziksel saldırganlık olarak sınıflanabileceği gibi düşmanlık içeren  
25 saldırganlıkla araçsal saldırganlık şeklinde de ele alınabilir. Sözel saldırganlık aşağılama, küçük  
26 düşürme şeklinde sözel ifadelerle gerçekleşir. Fiziksel saldırganlık vurma, dövme şeklinde fiziksel  
27 bir eylem içerir. Düşmanlık içeren saldırganlık, saldırganın hedefi sevmemesi <sup>12</sup> da nefret  
28 etmesinden kaynaklanan ve temel amacı zarar vermek olan bir saldırganlıktır ve saldırgan  
29 davranışın daha saf bir biçimi olarak tanımlanabilir. Araçsal saldırganlıkta zarar verme niyeti  
30 bulunmasına karşın, ana amaç kendini koruma ya da kendini güçlü gösterme isteği olabilir  
31 (Bilgin'den akt. Tuzgöl, 2000).

32 <sup>8</sup> Geçmişte oyunlar sıklıkla kapalı olmayan (oyun parkı, sokaklar vb.) mekanlarda arkadaşlarıyla  
33 etkileşim halinde gerçekleşirken, günümüzde teknolojinin gelişimiyle birlikte özellikle de bilgisayar  
34 ve internetle birlikte artık kapalı ve sanal ortamlarda, sanal ortamdaki kişilerle oynamaya  
35 başlanmıştır (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008). Postman, eskiden sokaklarda görebildiğimiz  
36 çocuk oyunlarının artık ortadan kalktığını hatta çocuk oyunları düşüncesinin bile zihinlerden  
37 silindiğini belirtmektedir (Kıran, 2011). Kaya (2013), yakın zamana kadar özellikle park ve bahçe  
38 gibi açık oyun alanlarında oynanan birçok oyunun, günümüzde maalesef oyun salonları başta  
39 olmak üzere ev, iş yeri gibi kapalı, sınırlı ve yapay alanlara sıkıştığını ifade etmektedir.

40 Dijital oyunlar, günümüz dünyasında çocukların temel yaşam aktivitelerinden birisi olmuş ve  
41 eğlence ve serbest zaman anlayışının önemli bir parçası haline gelmiştir. Öyle ki çocuklar  
42 buldukları ilk fırsatta yapılacak aktiviteler arasında dijital oyun oynamayı ilk sıraya koymaktadır.  
43 Çocuklar için serbest zaman faaliyetlerinin en ön sırasında yer alan dijital oyunlar, çocukların  
44 sportif, kültürel, sanatsal ve sosyal faaliyetlerini hatta temel ihtiyaçları olan beslenme, uyku ve  
45 tuvalet gibi ihtiyaçlarını geri plana itmelerindeki en önemli etkenlerden birisi olarak karşımıza  
46 çıkmaktadır. Yaşanan bu durumun sonuçları arasında çocuğun sosyal yaşamdan koparak  
47 yalnızlaşması, duygusal birtakım sorunlar yaşaması, bedensel gelişimin olumsuz etkilenmesi ve en  
48 önemlisi dijital oyun bağımlısı olması gibi olumsuz durumlar yaşanabilmektedir.

49 Şahin ve Tuğrul'a göre (2012)Yapılan araştırmaların temelde iki başlık altında ele alındığını  
50 söyleyebiliriz. Araştırmaların bir bölümü dijital oyunların bireyin fizyolojik, bilişsel, sosyal ve  
51 duyuşsal gelişim alanlarına olumlu etkilerini savunurken, bir diğer bölümü ise bu görüşün aksi  
52 yönünde etkilerden bahsetmektedir. Arslan vd. (2014), bu oyunları erken dönemlerde oynamaya  
53 başlayan çocukların temel gelişim alanları (bilişsel, duyuşsal, psiko-motor, sosyal) açısından  
54 olumsuz etkileceğini, ayrıca çocukları gerçek oyun kültüründen kopararak gerçek yaşamdan  
55 uzak, hayal dünyasında yaşayan bireyler haline getireceğini ifade etmektedirler.

56 Lieberman vd. (2009) dijital oyunların; şiddet ve korkuya sevk etme, duygusuzlaşma ve  
57 saldırganlık davranışı sergileme, zamanın büyük bir bölümünü keşfedici oyunlar yerine dijital  
58 oyunlarla harcama, fiziksel ve sosyal aktivitelerden uzak kalma gibi olumsuz sonuçlar  
59 doğurabileceğini ifade etmektedirler. Gentile ve Anderson (2006), dijital oyunların çocuklar  
60 üzerine olabilecek zararlı etkilerinin araştırıldığı birçok bilimsel çalışmanın olduğunu ve özellikle  
61 şiddet içerikli dijital oyunların kısa ve uzun vadede saldırganlık düşüncesi, saldırganlık hissi,  
62 saldırgan davranışlar ve sosyal davranışlarda azalma gibi olumsuz psikolojik ve sosyal sonuçlara  
63 yol açabileceğini ifade etmektedirler.

64 Şiddet içerikli oyunların kişide saldırgan tavırlarının yanında kötü madde kullanımını (sigara  
65 kullanımı, alkol tüketimi vb.) da arttırmaktadır. Bilgisayar oyunları özellikle 11-14 yaş grubundaki  
66 oyuncularını yetişkinlere oranla, erkek oyuncularını bayan oyuncularına kıyasla daha fazla

67 etkilemektedir. Aşırı düzeyde oyun oynamanın etkileri üzerine yapılan araştırmalarda saldırgan  
68 davranışlar, kişilik bozulmaları, bireylerde makineleşme, duyguların azalması, anti sosyal  
69 davranışlar, kişiler arası ilişkilerde bozulmalar gibi psikolojik problemler gözlenmiştir. Uzun süre  
70 bilgisayar başında oyun oynamanın fiziksel sağlık üzerinde birçok olumsuz etkileri vardır. Uzun  
71 süre hareketsiz kalınması ve gergin olunması boyunca ağrı ve tutulmaya sebep olmaktadır. Uzun  
72 süre sabit bir noktaya bakan gözlerde yorgunluk hissi, yanma ve kaşıntı ortaya çıkar. Bilgisayar  
73 başındayken oluşan duruş bozuklukları bel ve sırt ağrılarına da neden olmaktadır (Akçayır, 2013, s.  
74 268).

75 Griffiths ve Meredith'e göre (2009), yapılan bilimsel araştırmalar sonucunda, dijital oyun  
76 bağımlılığının bireyler üzerinde psikolojik etkileri olarak; bireyin oyun esnasında kendisini mutlu  
77 ve zinde hissetmesi, oyun aktivitesini bitirememesi, oyunu özleme ve oynama süresindeki artış,  
78 aile ve arkadaşları görmezden gelme, oyun oynayamama durumunda depresif ve yalnız hissetme,  
79 oyun oynama davranışı ile ilgili yakın çevresine yalan söyleme ve okul ve iş hayatında problemlere  
80 yol açma gibi sorunlar ortaya çıkarken fizyolojik olarak; karpal tünel sendromu, göz kuruluğu, baş  
81 ve sırt ağrısı, düzensiz beslenme, kişisel bakım ve temizliğin aksatılması ve uyku bozukluğu gibi  
82 sorunlar ortaya çıkmaktadır.

83 Her geçen gün şiddet olaylarının daha fazla yaşandığı ve bu sorunun doğmasına yol açan  
84 etkenlerin neler olduğunu araştırılması önemli bir problem durumudur. Gelişen teknoloji ile  
85 birlikte fiziksel aktivite içerikli oyunlar giderek azalmakta, dijital oyunlar çocukların zamanlarını  
86 harcadıkları önemli bir aktivite haline gelmekte ve özellikle şiddet içerikli dijital oyunlar çocukları  
87 birtakım saldırgan davranışlara itmektir. Bu bağlamda oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve  
88 saldırganlık arasındaki ilişkinin incelenerek bilimsel verilerin ortaya konulması bu sorunun  
89 çözümüne yol gösterecektir.

90

## 91 2.Yöntem

92 Araştırma; nicel araştırma 22'na modeline göre tasarlanmış olup, ilişkisel araştırma yöntemi  
93 kullanılmıştır. İlişkileri ve bağlantıları inceleyen araştırma yöntemi, çoğunlukla ilişkisel araştırma  
94 olarak adlandırılır. Korelasyonel ve nedensel karşılaştırma yöntemleri ilişkisel araştırmanın başlıca  
95 örnekleridir (Büyüköztürk vd. 2016).

### 96 2.1.Evren

97 Araştırmanın amacına bağlı olarak, üzerinde araştırma yapılabilecek veya genelleme yapılacak tüm  
98 bireylerin (birimlerin) oluşturduğu gruba evren denir (Erkuş, 2013, s. 118). Bu kapsamda  
99 araştırmanın evrenini Ankara ve Muğla İl Milli Eğitim Müdürlüklerine bağlı merkez  
100 ortaokullarında öğrenim gören, 12-14 yaş grubu öğrenciler oluşturmaktadır.

### 101 2.2.Örneklem

102 Bu araştırmada amaç 18 örnekleme yöntemlerinden "benzeşik örnekleme" yönteminden yararlanma  
103 yoluna gidilmiştir. Benzeşik örnekleme yöntemi; evrenden araştırmanın problemi ile ilgili olarak  
104 benzeşik bir alt grubun, durumun seçilerek çalışmanın burada yapılmasını tanımlar (Büyüköztürk  
105 vd., 2016). Bu kapsamda araştırmanın örneklemini; Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü Maltepe  
106 Ortaokulu ve Muğla İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Türdü 100. Yıl Ortaokulu'nda 2016-2017  
107 eğitim öğretim döneminde 30 öğrenim gören 213 kadın, 170 erkek olmak üzere toplam 383 öğrenci  
108 oluşturmaktadır.

### 109 2.3.Verileri Toplama Aracı

110 Araştırmada, Hazar ve Hazar tarafından 2016 yılında geliştirilen 17 plan "Çocuklar İçin Dijital  
111 Oyun Bağımlılığı Ölçeği", Hazar tarafından 2014'te geliştirilen "10-14 yaş Çocuklarının Fiziksel  
112 Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumları (Oyunsallık Ölçeği)" ve 1992 yılında  
113 Arnold, H. Buss ve Mark Peryy tarafından geliştirilen, Arnold H. Buss ve W.L. Warren tarafından

2000 yılında güncellenen “ Aggression Questionnaire” adlı ölçeğin Can tarafından 2002 yılında Türkçeye uyarlanmış biçimi olan “Saldırganlık Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçeklerin her üçü de beşli likert şeklindedir.

117

#### 2.4. Ölçme Araçları

*Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği*: Hazar ve Hazar tarafından 2016 yılında 10-14 yaş grubu öğrencilerin katılımıyla, çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Geliştirilmiş olan ölçek dört alt faktörlü olup toplam 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Hiç Katılmıyorum, ..., 5 = Tamamen Katılıyorum). Ölçek alt faktörleri ve bu araştırma için güvenilirlik değerleri şöyledir; Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma (.82), Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer (.76), Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi (.79), Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma (.86). Ölçek 1 madde toplamı (91).

*Saldırganlık Ölçeği*: 1992 yılında Arnold, H. Buss ve Mark Peryy tarafından geliştirilen, Arnold H. Buss ve W.L. Warren tarafından 2000 yılında güncellenen “ Aggression Questionnaire” adlı ölçeğin Sibel Can tarafından Türkçeye uyarlanmış biçimi olan 34 maddelik Saldırganlık Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek alt faktörleri ve bu araştırma için güvenilirlik değerleri şöyledir; fiziksel saldırganlık (.75), sözel saldırganlık (.70), öfke (.77), düşmanlık (.80), dolaylı saldırganlık (.81), ölçek madde toplamı (74). Ölçek 5'li likert tipi olup yanıtlama seçenekleri “5=karakterime tamamen uygun”, “4=karakterime çok uygun”, “3=Karakterime biraz uygun”, “2=Karakterime çok az uygun”, “1=karakterime hiç uygun değil” şeklinde 17.

*Oynusallık Ölçeği*: Hazar (2015) tarafından geliştirilen “10-14 Yaş Çocukların Fiziksel Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumları” ölçeği beş alt faktörden oluşmaktadır. Ölçek alt faktörleri ve bu araştırma için güvenilirlik değerleri şöyledir; Oyun Sevgisi (.80), Risk Alma (.78), Sosyal Uyum (.83), Oyun Oynamayı Arzulama (.71), Oyun Oynamaktan Keskinlik Alma (.88), ölçek madde toplamı (.77). Ölçek toplam 27 maddeden oluşmaktadır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Kesinlikle Katılmıyorum, ..., 5 = Kesinlikle Katılıyorum) şeklindedir.

143

#### 2.5. Verilerin Toplanması ve Analizi

Verilerin toplanması sürecinde; araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul eden 400 öğrenciyi ölçme araçları uygulanmış, doldurulan ölçeklerden 17'si araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğine uygun olmadığı gerekçesiyle değerlendirmeye alınmamıştır. Elde edilen veriler SPSS 24. Paket programında değerlendirilerek tanımlayıcı istatistik, t-Testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA), Post-Hoc test istatistikleri (Tukey HSD), Pearson Correlation analizlerine tabi tutulmuştur.

150

### 3. Bulgular

**Tablo 1.** Katılımcılara ait tanımlayıcı istatistik sonuçları.

| Cinsiyet                 | N   | f      |
|--------------------------|-----|--------|
| Kadın                    | 213 | % 55,6 |
| Erkek                    | 170 | % 44,4 |
| <b>Okul</b>              |     |        |
| Türdü 100. Yıl Ortaokulu | 190 | % 49,6 |
| Maltepe Ortaokulu        | 193 | % 50,4 |
| <b>Yaş</b>               |     |        |
| 12                       | 161 | % 42   |
| 13                       | 106 | % 27,7 |
| 14                       | 116 | % 30,3 |

153 **Toplam** 383 %100  
 154 Katılımcıların % 55,6'sı kadın (n=213), % 44,4'ü erkektir (n=170). Türdü 100.Yıl Ortaokulunda  
 155 öğrenim görmekte olan katılımcıların oranı % 49,6 iken (n=190), Maltepe Ortaokulunda öğrenim  
 156 görmekte olan katılımcı oranı % 50,4'tür (n=193). Yaş değişkenine bakıldığında; katılımcıların %  
 42'si 12 yaş (n=161), % 27,7'si 13 yaş (n=106), %30,3' ü 14 yaş (n=116) grubundadır.

### 157 Okul Değişkenine Göre t-testi Sonuçları

158 Katılımcıların okul değişkenine göre Oyunsallık Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve  
 159 Saldırganlık Ölçeğinden almış oldukları toplam puan sonuçlarına göre fark analizleri t-test ile  
 160 incelenmiştir.

161

162 **Tablo 2.** Okul değişkenine göre t-testi sonuçları

| Okul                            | N   | AO    | Ss    | t    | p   |
|---------------------------------|-----|-------|-------|------|-----|
| <b>Oyunsallık</b>               |     |       |       |      |     |
|                                 |     | 97,21 | 16,24 |      |     |
| Türdü 100. Yıl Ortaokulu        | 190 | 90,32 | 13,23 | 4,55 |     |
| <b>Dijital Oyun Bağımlılığı</b> |     |       |       |      |     |
|                                 |     | 55,52 | 22,92 |      | ,00 |
| Maltepe Ortaokulu               | 193 | 46,12 | 17,57 | 4,50 |     |
| <b>Saldırganlık</b>             |     |       |       |      |     |
|                                 |     | 94,60 | 25,86 |      |     |
|                                 |     | 84,08 | 23,84 | 4,13 |     |

163 Yapılan analizler sonucunda, okul değişkenine göre katılımcıların Oyunsallık, Dijital Oyun  
 164 Bağımlılığı ve Saldırganlık ölçeklerinden almış oldukları toplam puanlar arasında istatistiksel olarak  
 165 anlamlı farklılık vardır. Ortalamalar dikkate alındığında bu farkın Türdü 100. Yıl Ortaokulu lehine  
 166 olduğu görülmektedir.

167

168 **Tablo 3.** Katılımcıların Cinsiyet değişkenine göre t-testi sonuçları

| Cinsiyet                        | N   | AO    | Ss    | t     | p   |
|---------------------------------|-----|-------|-------|-------|-----|
| <b>Oyunsallık</b>               |     |       |       |       |     |
|                                 |     | 90,77 | 15,12 |       |     |
| Kadın                           | 213 | 97,45 | 14,45 | -4,37 | ,00 |
| <b>Dijital Oyun Bağımlılığı</b> |     |       |       |       |     |
|                                 |     | 42,50 | 18,02 |       |     |
| Erkek                           | 170 | 61,16 | 19,64 | -9,57 |     |
| <b>Saldırganlık</b>             |     |       |       |       |     |
|                                 |     | 88,16 | 26,78 |       |     |
|                                 |     | 90,72 | 23,52 | -9,78 | ,32 |

169 Yapılan analizler sonucunda, cinsiyet değişkenine göre katılımcıların Oyunsallık ve Dijital Oyun  
 170 Bağımlılığı ölçeklerinden almış oldukları toplam puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı  
 171 farklılık vardır. Ortalamalar dikkate alındığında bu farkın erkek katılımcılar lehine olduğu

Last, N., Last, N., & Last, N. (2017). Title in article's language. *Journal of Human Sciences*, 14(4), NNN-NNN.  
doi:[10.14687/jhs.v14i4.NNNN](https://doi.org/10.14687/jhs.v14i4.NNNN)

172 görülmektedir. Katılımcıların Saldırganlık ölçeğinden almış oldukları toplam puanların ise  
173 istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır.

174 **Tablo 4.** Oyunsallık Toplam Puanının Yaş Değişkenine Ait One-Way ANOVA Analiz Sonuçları

| Ölçüm      | Yaş | Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Serbestlik Derecesi | Kareler Ortalaması | F     | p   | Anlamlı Fark         |
|------------|-----|-------------------|-----------------|---------------------|--------------------|-------|-----|----------------------|
| Oyunsallık | 12  | Gruplar           | 6307,10         | 2                   | 3153,55            | 14,66 | ,00 | 12' - 14<br>13' - 14 |
|            | 13  | Arası             |                 |                     |                    |       |     |                      |
|            | 14  | Grup İçi          | 81710,30        | 380                 | 215,02             |       |     |                      |

175 Yapılan analizler sonucunda; Yaşa göre Oyunsallık toplam puanının istatistiksel olarak anlamlı bir  
176 farklılık gösterdiği saptanmıştır (F=14,66); p= 0,00<0,01). Bu çözümleme sonucunda gruplar  
177 arasında beliren anlamlı farkın kaynağını belirlemek amacıyla, post-hoc test istatistikleri  
178 uygulanmıştır (Tukey HSD). Puan farkı lehine olan/oyunsallık düzeyi yüksek gruplar (\*) ile  
179 gösterilmiştir. 12 yaş grubunun ortalaması (97,42) ve 13 yaş grubunun ortalaması (94,61), 14 yaş  
180 grubunun ortalamasından yüksektir (87,81) ve bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır. 12 yaş  
181 grubunun ortalaması, 13 yaş grubunun ortalamasından yüksek olmasına rağmen bu farkın  
182 istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür.  
183

184 **Tablo 5.** Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam Puanının Yaş Değişkenine Ait One-Way ANOVA  
185 Analiz Sonuçları

| Ölçüm                    | Yaş | Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Serbestlik Derecesi | Kareler Ortalaması | F    | p    | Anlamlı Fark |
|--------------------------|-----|-------------------|-----------------|---------------------|--------------------|------|------|--------------|
| Dijital Oyun Bağımlılığı | 12  | Gruplar           | 2145,632        | 2                   | 1072,816           | 2,47 | 0,08 | -            |
|                          | 13  | Arası             |                 |                     |                    |      |      |              |
|                          | 14  | Grup İçi          | 164916,237      | 380                 | 433,990            |      |      |              |

186 Yapılan analizler sonucunda; Yaşa göre Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanının istatistiksel  
187 olarak anlamlı bir farklılık göstermediği saptanmıştır (F=2,47); p= 0,08>0,05). 12 yaş grubunun  
188 puan ortalaması (42,8), 13 yaş grubunun puan ortalaması (51,50), 14 yaş grubunun puan  
189 ortalaması (53,73) olmasına rağmen gruplar arasındaki bu farkın istatistiksel olarak anlamlı  
190 olmadığı görülmüştür.

191 **Tablo 6.** Saldırganlık Toplam Puanının Yaş Değişkenine Ait One-Way ANOVA Analiz Sonuçları

| Ölçüm        | Yaş | Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Serbestlik Derecesi | Kareler Ortalaması | F    | p    | Anlamlı Fark       |
|--------------|-----|-------------------|-----------------|---------------------|--------------------|------|------|--------------------|
| Saldırganlık | 12  | Gruplar           | 11373,167       | 2                   | 5686,584           | 9,19 | 0,00 | 12 -13*<br>12 -14* |
|              | 13  | Arası             |                 |                     |                    |      |      |                    |
|              | 14  | Grup İçi          | 234897,700      | 380                 | 618,152            |      |      |                    |

192 Yapılan analizler sonucunda; Yaşa göre Saldırganlık toplam puanının istatistiksel olarak anlamlı  
193 farklılık gösterdiği saptanmıştır (F=9,19); p= 0,00<0,01). Bu çözümleme sonucunda gruplar  
194 arasında beliren anlamlı farkın kaynağını belirlemek amacıyla, post-hoc test istatistikleri  
195 uygulanmıştır (Tukey HSD). Puan farkı lehine olan/saldırganlık düzeyi yüksek gruplar (\*) ile



196 gösterilmiştir. 13 yaş grubunun ortalaması (94,61) ve 14 yaş grubunun ortalaması (94,94), 12 yaş  
197 grubunun ortalamasından (82,98),14 yüksektir ve bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

198

199 **Tablo 7.** Oyunsallık, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Toplam Puanları Arasındaki Pearson  
200 Korelasyon Tablosu

| Değişkenler (Ölçek toplam puanları) | Oyunsallık | Dijital Oyun Bağımlılığı | Saldırganlık |
|-------------------------------------|------------|--------------------------|--------------|
| Oyunsallık                          | 1          | ,089                     | -,070        |
| Dijital Oyun Bağımlılığı            | ,089       | 1                        | ,364***      |
| Saldırganlık                        | -,070      | ,364***                  | 1            |

201 Yapılan korelasyon analizi sonucunda katılımcıların Oyunsallık toplam puanı ile Dijital Oyun  
202 Bağımlılığı toplam puanı arasında pozitif yönde bir ilişki olduğu ancak Saldırganlık puanı ile  
203 negatif yönde bir ilişki olduğu görülmüştür. Bununla birlikte katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı  
204 puanı ile saldırganlık puanı arasında oldukça yüksek düzeyde anlamlı pozitif ilişki olduğu  
205 görülmektedir.

206

207 **Katılımcılara İlişkin Dijital Oyun Bağımlılığı, Oyunsallık ve Saldırganlık Düzeyleri**

208 **Tablo 8.** Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyleri

|                          | Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi |       |             |
|--------------------------|---------------------------------|-------|-------------|
|                          | f                               | %     | Birikimli % |
| Kesinlikle bağımlı değil | 23                              | 6     | 6,0         |
| Bağımlı değil            | 176                             | 46    | 52,0        |
| Risk grubu               | 119                             | 31    | 83,0        |
| Bağımlı                  | 52                              | 13,6  | 96,6        |
| Yüksek düzeyde bağımlı   | 13                              | 3,4   | 100,0       |
| Toplam                   | 383                             | 100,0 |             |

209 Analiz sonuçlarına göre katılımcıların %52'si (n=199) dijital oyun bağımlılığı davranışı  
210 göstermemektedir. Ancak risk grubu aralığı, bağımlı aralığı ve yüksek düzeyde bağımlı aralığında  
211 yer alan katılımcı oranı %48 (n=184) olarak bulunmuştur.

212

213 **Tablo 9.** Katılımcıların Oyunsallık Düzeyleri

|           | Oyunsallık Düzeyi |      |             |
|-----------|-------------------|------|-------------|
|           | f                 | %    | Birikimli % |
| Çok zayıf | -                 | -    | -           |
| Zayıf     | 4                 | 1,0  | 1,0         |
| Orta      | 94                | 24,5 | 25,6        |
| İyi       | 240               | 62,7 | 88,3        |
| Çok iyi   | 45                | 11,7 | 100         |
| Toplam    | 383               | 100  |             |

214 Analiz sonuçlarına göre katılımcıların %1'i (n=4) zayıf düzeyde oyunsallık davranışına sahiptir.  
215 Ancak orta düzey, iyi düzey ve çok iyi düzeyde oyunsallık davranışına sahip olan katılımcı oranı  
216 %99 (n=379) olarak bulunmuştur.

217

218 **Tablo 10.** Katılımcıların Saldırganlık Düzeyleri

|        | Saldırganlık Düzeyi |      |             |
|--------|---------------------|------|-------------|
|        | f                   | %    | Birikimli % |
| Düşük  | 44                  | 11,5 | 11,5        |
| Normal | 266                 | 69,5 | 80,9        |
| Yüksek | 73                  | 19,1 | 100,0       |
| Toplam | 383                 | 100  |             |

219 Analiz sonuçlarına göre katılımcıların %11'i (n=44) düşük düzeyde, %69,5'i (n=266) normal  
220 düzeyde saldırganlık davranışına sahiptir. Ancak yüksek düzeyde saldırganlık davranışına sahip  
221 olan katılımcı oranı %19,1 (n=73) olarak bulunmuştur.

222

#### 223 4. Tartışma ve Sonuç

224 Araştırma bulgularında, okul değişkenine göre katılımcıların Oyunsallık ölçeğinden almış oldukları  
225 toplam puanlar incelendiğinde, Türdü 100. Yıl Ortaokulu'nda öğrenim gören öğrencilerin puan  
226 3 talamasının (97,21), Maltepe Ortaokulu'nda öğrenim gören öğrencilerin ortalamasından (90,32)  
227 yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ( $t=$   
228 4,55; $p=,00<0,01$ ). Saldırganlık ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde de Türdü  
229 100. Yıl Ortaokulu'nda öğrenim gören öğrencilerin puan ortalamasının (94,60), Maltepe  
230 Ortaokulu'nda öğrenim gören öğrencilerin ortalamasından (84,08) yüksek olduğu ve bu farkın  
231 istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ( $t= 4,13;p=,00<0,01$ ).

232 Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde ise Türdü 100.  
233 Yıl Ortaokulu'nda öğrenim gören öğrencilerin puan ortalamasının (55,52), Maltepe Ortaokulu'nda  
234 öğrenim gören öğrencilerin ortalamasından (46,12) yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak  
235 anlamlı olduğu görülmektedir ( $t= 4,50;p=,00<0,01$ ). Bu farkın önemli nedenleri arasında; Ankara  
236 ilinde bulunan Maltepe Ortaokulu öğrencilerinin büyük şehirde yaşamaları ve burada gerek devlet  
237 gerekse özel sektöre ait merkezlerde sportif, kültürel ve sanatsal faaliyetler gibi alternatif faaliyet  
238 imkanlarının, Muğla İlinde bulunan Türdü 100. Yıl Ortaokul öğrencilerine göre daha fazla olması  
239 öğrencilerin boş zamanlarını sadece dijital oyun oynamak yerine farklı etkinliklerle  
240 değerlendirmelerine imkan tanınması bu farkın temel nedeni olabilir. Benzer bir araştırma yapan  
241 Çakır (2013), çalışmasında; çocukların önemli bir bölümünün bilgisayar oyunlarını zaman  
242 geçirmek amacıyla oynadığı ve çocukların zamanlarını geçirebilecek başka aktivitelerden yoksun  
243 olduğu sonucuna varmıştır. Ergin vd. (2013), "Tıp 35 ltesi öğrencilerinde internet bağımlılığı  
244 sıklığı ve etkileyen etmenler" konulu araştırmalarında; herhangi bir sosyal kulübe gidenlerin riskli-  
245 bağımlı olma düzeyi gitmeyenlere göre anlamlı derecede düşük çıkmıştır. Düzenli spor yapanların  
246 riskli-bağımlı olma düzeyinin yapmayanlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir.

247 Araştırma bulgularında, cinsiyet değişkenine göre katılımcıların Oyunsallık ölçeğinden almış  
248 oldukları toplam puanlar incelendiğinde, 3 ek öğrencilerin puan ortalamasının (97,45), kadın  
249 öğrencilerin puan ortalamasından (90,77) daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak  
250 anlamlı olduğu görülmektedir ( $t:-4,37/p: ,00<0,05$ ). Bu farkın temel nedenleri arasında; erkek  
251 öğrencilerin kadın öğrencilere göre gerek okul sporları gerekse okul dışı merkezlerde alternatif  
252 spor ve oyun aktivitelerine daha fazla katılabilmeleri gösterilebilir. Koca (2006)'ya göre, özellikle  
253 ataerkil toplum anlayışında oluşturulan toplumsal-cinsiyet rolleri gereği spor erkeğe özgü bir  
254 etkinlik olarak görülmekte ve bu konuda kadın ikinci planda yer almaktadır. Özellikle aileler erkek  
255 çocuklarını spora yönlendirirken çocuklarının erkekliklerini geliştirme ve kanıtlama düşüncesiyle  
256 hareket ederken, kız çocukları açısından ise sporu, beden ve cinsel kimliğinin zarar görmesine  
257 neden olabilecek bir etkinlik olarak değerlendirmektedirler. Bu nedenle Türkiye'de erkek  
258 çocukların spora katılım düzeyi kız çocuklardan daha fazla olmaktadır.

259 Katılımcıların cinsiyet değişkenine göre Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam  
260 puanlar incelendiğinde 3 ine erkek öğrencilerin (61,16) ortalamasının, kadın öğrencilerin  
261 ortalamasından (42,50) daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu  
262 görülmektedir ( $t:-9,57/ p: ,00<0,05$ ). Günümüzde teknolojinin giderek ucuzlaması ve kolay  
263 ulaşılabilir olması gerek erkek gerekse kız çocukların bilgisayar, tablet, oyun konsolu, cep telefonu  
264 gibi bu oyun araçlarına kolay bir şekilde erişmesine imkan tanımaktadır. Ancak dijital oyun  
265 oynamak amacıyla internet kafeler veya oyun salonlarına giden bireylerin daha çok erkek ağırlıklı  
266 olması erkek çocukların bu oyunları kız çocuklara göre daha rahat ve daha fazla oynamalarına  
267 imkan tanımaktadır. Dolayısıyla araştırma sonucunda ortaya çıkan bu farkın temel nedeni 15 ak  
268 bu durum gerekçe gösterilebilir. Horzum'un (2011), yapmış olduğu benzer bir çalışmada, erkek

269 öğrencilerin kız öğrencilere göre oyun bağımlılığı düzeyinin daha yüksek olduğunu bulunmuştur.  
 270 Akçayır'a göre (2013), bilgisayar oyunları özellikle 11-14 yaş grubundaki oyuncuların yetişkinlere  
 271 oranla, erkek oyuncuların bayan oyunculara kıyasla daha fazla etkilemektedir. Irles ve Gomis (2015)  
 272 "Dürtüsellik ve video oyunu bağımlılığı" konulu araştırmada; erkek katılımcıların bilgisayar  
 273 başında geçirdikleri süre ve sıklık düzeyi ile video bağımlılığı düzeyinin kadınlara göre anlamlı  
 274 düzeyde daha yüksek olduğunu tespit etmişlerdir. Fröolich vd. (2016), "Ergenlerde bilgisayar  
 275 oyunu bağımlılığı-klinik çalışma örneği" konulu araştırmada; katılımcıların bağımlılık düzeylerinin  
 276 yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermediğini tespit etmişlerdir.

277 Katılımcıların cinsiyet değişkenine göre Saldırganlık ölçeğinden almış oldukları toplam puanların  
 278 ise istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Katılımcıların içinde  
 279 bulunduğu gelişim döneminin özellikleri dikkate alındığında, bu dönemde çocukların bilişsel,  
 280 duyuşsal ve devinışsel yönlerden her iki cinsten de benzer özellikler gösterdiği bilinmektedir.  
 281 Dolayısıyla katılımcıların saldırganlık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın  
 282 olmaması bu dönemin özellikleri ile açıklanabilir. Ancak alan yazın incelendiğinde bu bul.21'inin  
 283 aksi yönünde bulgular elde eden araştırmaların olduğu görülmektedir. Arslan vd. (2010),  
 284 "Ergenlerde saldırganlık ve kişilerarası problem çözme11'nin incelenmesi" konulu araştırmada,  
 285 erkeklerin saldırganlık puan ortalamalarının kızlardan daha yüksek olduğu14 ve bu farkın  
 286 istatistiksel olarak anlamlı olduğunu bulmuşlardır. Yine Özgür, Yörükoğlu ve Arabacı (2011)'nin  
 287 "Lise Öğrencilerinin Şiddet Algıları, Şiddet Eğilim Düzeyleri ve Etkileyen Faktörler" konulu  
 288 34'ştirmalarında erkek öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin kadın öğrencilerden yüksek olduğunu  
 289 ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğunu bulmuşlardır.

290 Katılımcıların yaş değişkenine göre Oyunsallık ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar  
 291 incelendiğinde; Oyunsallık toplam puanının istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği  
 292 saptanmıştır ( $F=14,66$ ;  $p= 0,00<0,01$ ). 12 yaş grubunun ortalaması (97,42) ve 13 yaş grubunun  
 293 ortalaması (94,61), 14 yaş grubunun ortalamasından daha yüksek19 (87,83) ve bu fark istatistiksel  
 294 olarak anlamlıdır. 12 yaş grubunun ortalaması, 13 yaş grubunun ortalamasından yüksek olmasına  
 295 rağmen bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. Katılımcıların içinde  
 296 bulunduğu yaş özellikleri dikkate alındığında, daha küçük yaş grubunda yer alan öğrencilerin (12-  
 297 13 yaş) oyun çağı-dönemi içinde bulduklarını ancak 14 yaş grubunda bulunan öğrencilerin bu  
 298 oyun çağı-dönemi olarak tanımlanan dönemden çıkarak daha çok ergen dönemi davranış  
 299 özellikleri göstermesi bu farkın önemli nedenleri arasında değerlendirilebilir. Aksoy ve Dere  
 300 Çiftçiye göre (2014), oyun bebeklik döneminde başlar, çocukluk döneminde zirve yapar, ergenlik  
 301 yıllarında ise azalır ve yetişkinlik döneminde devam eder.

302 Katılımcıların yaş değişkenine göre Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam  
 303 puanlar incelendiğinde; 12 yaş grubunun puan ortalaması (48,19), 13 yaş grubunun puan  
 304 ort.12'ası (51,50), 14 yaş grubunun puan ortalaması (53,73) olmasına rağmen gruplar arasındaki  
 305 bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ( $F=2,47$ ;  $p= 0,08>0,05$ ). Dijital  
 306 oyunlardaki çeşitlilik dikkate alındığında her yaş grubunun özelliklerine ve farklı seviyelere göre  
 307 birçok oyunun tasarlanmış olduğu görülmektedir. Dolayısıyla farklı yaş kademelerinde bulunan  
 308 bireylerin kendi ilgi ve seviyelerine göre birçok dijital oyun alternatifinin bulunması, bu araştırma  
 309 sonucunda elde edilen bulguların istatistiksel olarak farklılık göstermemesinin nedeni olarak ifade  
 310 edilebilir. Lieberman ve diğerlerine göre (2009), teknolojinin gelişmesiyle birlikte elektronik  
 311 araçlar kolayca ulaşılabilir ve kolayca taşınabilir oyun araçlarına dönüşmüş ve bu sayede dijital  
 312 oyunlar çocukların üç yaşından itibaren zamanlarının büyük bir kısmını giderek artan bir şekilde  
 313 harcadıkları oyunlar haline almıştır. Donati, Chiesi, Ammannato ve Primi (2015), "Oyunlarda  
 314 çeşitlilik ve bağımlılık: Erkek ergenlerde, video oyunu çeşitliliği ve bağımlılık ilişkisi" konulu  
 315 araştırmada benzer sonuçlara ulaşmışlardır. Araştırma sonuçlarına göre katılımcıların video oyunu

316 bağımlılık düzeyi ile oyun çeşitliliği ve oyun oynama süresi arasında yüksek düzeyde pozitif ilişki  
317 olduğu görülmüştür. Ancak yaş değişkeni ile diğer değişkenler arasında herhangi bir ilişki olmadığı  
318 görülmüştür.

319 Katılımcıların yaş değişkenine göre Saldırganlık ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar  
320 incelendiğinde; istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır ( $F=9,19$ );  $p= 0,00<0,01$ ).  
321 13 yaş grubunun ortalaması (94,61) ve 14 yaş grubunun ortalaması (94,94), 12 yaş grubunun  
322 ortalamasından (82,98),14 daha yüksektir ve bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır. Çocukluk  
323 döneminden ergenliğe geçiş sürecinde, bireylerde ben merkezci düşünce yapısının daha fazla  
324 hakim olmaya başlaması, yakın ve uzak çevresi ile birtakım çatışmalar yaşamasına neden  
325 olmaktadır. Dolayısıyla bu dönemde çocukların daha agresif ve çatışmacı bir tutum sergileme  
326 eğiliminde olmaları bu farkın temel nedenleri arasında gösterilebilir.

327 Özgür, Yörükoğlu ve Arabacı (2011)'nin "Lise Öğrencilerinin Şiddet Algıları, Şiddet Eğilim  
328 Düzeyleri ve Etkileyen Faktörler" konulu araştırmalarında 9., 10., 11. sınıf öğrencilerinin  
329 saldırganlık düzeyleri incelendiğinde öğrencilerin sınıf düzeyi arttıkça (doğal olarak yaş düzeyi  
330 arttıkça) saldırganlık düzeylerinin de istatistiksel olarak anlamlı artış gösterdiği sonucuna  
331 ulaşılmıştır.

332 Araştırma verilerine uygulanan korelasyon analizi sonucunda; katılımcıların Oyunsallık toplam  
333 puanı ile Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanı arasında pozitif yönde düşük bir ilişki olduğu  
334 (,089) ancak bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. Alantar (1999) "Video  
335 oyunlarının ergenlerin denetim odakları, öz-kavramları ve serbest zaman değerlendirme  
336 etkinlikleri üzerindeki etkileri" konulu betimsel çalışmada; video oyunu oynayan ve oynamayan  
337 gruplar arasında serbest zaman etkinliklerine katılma sıklığı bakımından, video oyunu  
338 oynayanların, video oyunu oynamayanlara göre sportif etkinliklere katılmaya, sinemaya gitmeye ve  
339 kitap okumaya daha fazla zaman ayırdıklarını tespit etmişlerdir.

340 Oyunsallık puanı ile Saldırganlık puanı arasında negatif yönde bir ilişki olduğu (-0,70) ve bu  
341 ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. Bununla birlikte katılımcıların Dijital  
342 Oyun Bağımlılığı puanı ile Saldırganlık puanı arasında pozitif yönde oldukça yüksek düzeyde  
343 (,364<sup>\*\*\*</sup>) anlamlı ilişki olduğu görülmektedir. Bu araştırma sonucunda; dijital oyun bağımlılığı  
344 yüksek olan öğrencilerin aynı zamanda saldırganlık düzeylerinin de yüksek olduğu görülmektedir.  
345 Yapılan bilimsel araştırma sonuçlarına göre; özellikle şiddet içerikli dijital oyunların devamlı bir  
346 şekilde oynanması, uzun vadede şiddet davranışının birey tarafından bilinçaltında  
347 normalleştirilmesine ve bunun yansımaları olarak da davranışlarında bu şiddet öğelerinin yer  
348 almasına neden olmaktadır. Gentile ve Anderson (2006), dijital oyunların çocuklar üzerine  
349 olabilecek zararlı etkilerinin araştırıldığı birçok bilimsel çalışmanın olduğunu ve özellikle şiddet  
350 içerikli dijital oyunların kısa ve uzun vadede saldırganlık düşüncesi, saldırganlık hissi ve saldırgan  
351 davranışlarda artış meydana getirdiği ve sosyal davranışlarda azalma gibi olumsuz psikolojik ve  
352 sosyal sonuçlara yol açabileceğini ifade etmektedirler. Akçayır (2013), aşırı düzeyde oyun  
353 oynamanın bireyde saldırgan davranışlar, kişilik bozulmaları, makineleşme, duyguların azalması,  
354 anti sosyal davranışlar, kişiler arası ilişkilerde bozulmalar gibi psikolojik problemlere yol açtığını  
355 ifade etmektedir. Anderson (2001), "Şiddet içerikli video oyunlarının saldırganlık davranışı,  
356 saldırganlık anlayışı, fizyolojik uyarılma ve sosyal davranışlara etkisi konulu bir meta-analiz  
357 çalışmasında, şiddet içerikli video oyunlarının çocuk ve genç yetişkinlerde saldırganlık davranışını  
358 pozitif yönde etkilediği sonucuna varılmıştır.

359 Analiz sonuçlarına göre katılımcıların %52'si (n=199) dijital oyun bağımlılığı davranışı  
360 göstermemektedir. Ancak risk grubu aralığı, bağımlı aralığı ve yüksek düzeyde bağımlı aralığında  
361 yer alan katılımcı oranı %48 (n=184) olarak bulunmuştur. Elde edilen bu sonuçlar; katılımcıların

362 yarıya yakınının problemlili oyun oynama ve bağımlı düzeyde oyun oynama davranışına sahip  
363 olduklarını göstermektedir. Analiz sonuçlarına göre katılımcıların %1'i (n=4) zayıf düzeyde  
364 oyunsallık davranışına sahiptir. Ancak orta düzey, iyi düzey ve çok iyi düzeyde oyunsallık  
365 davranışına sahip olan katılımcı oranı %99 (n=379) olarak bulunmuştur.

366 Analiz sonuçlarına göre katılımcıların %11'i (n=44) düşük düzeyde, %69,5'i (n=266) normal  
367 düzeyde saldırganlık davranışına sahiptir. Ancak yüksek düzeyde saldırganlık davranışına sahip  
368 olan katılımcı oranı %19,1 (n=73) olarak bulunmuştur.

369 Sonuç olarak; ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık  
370 düzeylerinin birbirleri ile ilişkili olduğu dolayısıyla bu problemin tespit ve çözümüne yönelik  
371 yapılacak olan araştırmaların bu üç durumu göz önünde bulundurarak ele alınmasının mevcut  
372 problemin çözümünde önemli olduğu söylenebilir.

#### 373 4.1.Araştırmanın Sınırlılıkları

374 Araştırmada ele alınan çalışma gruplarının farklı eğitim bölgelerinde yer alan katılımcılardan  
375 oluşturulması ve daha fazla çeşitlendirilmesi araştırmanın bulguları açısından daha kapsamlı  
376 sonuçlar verebilir. Bununla birlikte, sonraki dönemlerde yapılacak benzer araştırmalarda nitel  
377 araştırma modelinin de kullanılarak mevcut durumun nedenlerinin daha derinlemesine  
378 araştırılması, sorunun daha detaylı ve güçlü bir şekilde ele alınmasına katkı sağlayabilir.

379 **Introduction and Aim:** The most basic problems that the developing technology brings to the life  
 380 of children are the increasingly decreased physical games, the rapid increase of the digital game  
 381 addiction and the violent games are pushing the aggressive behavior of the individuals. This  
 382 research is important for the solution of the problem. Some studies have been done to improve the  
 383 learning of computer games; psychomotor, physiological, cognitive, social and emotional effects;  
 384 developing intelligence, motivating, and amusing; in many studies it may be possible to talk about  
 385 its negative effect. Purpose of the research; The relationship between playfulness, digital game  
 386 addiction and aggressiveness of middle school students in terms of various variables. Words such as  
 387 "physicality" and "emotionalism" are used to explain everything related to these concepts, and  
 388 "playability" can also be used to express everything about the game. In the context of this research,  
 389 the term "playability" has been used to describe games involving physical activity. Aggression can  
 390 be classified as verbal or physical aggression as well as hostile aggression and instrumental  
 391 aggression. Verbal aggression occurs verbally in the form of humiliation and humiliation. Physical  
 392 aggression involves a physical act of hitting, tattooing. Hostile aggression is an aggression that is  
 393 caused by the attacker's dislike or hate of the target and that is the underlying cause of harm, and  
 394 can be described as a more pure form of aggressive behavior. Despite intent to harm vehicular  
 395 aggression, the main purpose may be self-protection or self-interest. **Method:** In this research,  
 396 which adopts the relational screening model, similar sampling method is used as the objective  
 397 sampling method. In this direction, the study group is composed of the students from the 2016-  
 398 2017 education period, the Tüdü 100. Year Middle School students affiliated to the Muğla  
 399 Provincial Directorate of National Education and Maltepe Secondary School students affiliated to  
 400 the Ankara Provincial Directorate of National Education. 55.6% of the participants were female (n  
 401 = 213) and 44.4% were male (n = 170). 49.6% (n = 190) of participants attending Tüdü 100.Yıl  
 402 Secondary School, 50.4% of students attending Maltepe Secondary School (n = 193). Of the  
 403 participants, 42% were 12 years (n = 161), 27.7% were 13 years (n = 106) and 30.3% were 14 years  
 404 old (n = 116). In order to collect data in the study, Playfulness Scale, Digital Game Addiction Scale  
 405 for Children, and Aggression Scale were used. The obtained data were subjected to various analyzes  
 406 using the SPSS 24.0 packet program. **Findings:** According to research findings, participants' total  
 407 scores on the scales were statistically significantly different between school type, sex and age  
 408 variables. At the same time, it was found that the participants had a statistically significant  
 409 relationship between the total scores of these three scales. According to the analysis results, 52% of  
 410 the participants (n = 199) did not show the behavior of digital game addiction. However, 48% (n =  
 411 184) of participants in the risk group interval, dependent interval and high dependent interval were  
 412 found. These results obtained; Participants show that close to half of them have problem-playing  
 413 and addictive gaming behavior. According to the results of the analysis, 1% (n = 4) of the  
 414 participants have weak playfulness behaviors. However, 99% (n = 379) were found to have  
 415 moderate, good level and playfulness behaviors at very good level. According to the results of the  
 416 analysis, 11% (n = 44) of participants had low levels of aggression behavior and 69.5% (n = 266)  
 417 had normal aggression behaviors. However, the rate of participants with high levels of aggression  
 418 was 19.1% (n = 73) **Conclusion and Discussion:** As a result; Playability, digital game dependency  
 419 and aggressiveness of middle school students are related to each other. Therefore, it can be said  
 420 that it is important to investigate the problems to be solved by considering these three situations to  
 421 solve the present problem. As a result; playability, digital game addiction and aggressiveness of  
 422 secondary school students are related to each other. Therefore, it can be said that it is important  
 423 for the solution of the present problem that the researches to be done for the determination and  
 424 solution of this problem are taken into consideration in consideration of these three situations.  
 425 Establishment of study groups in the study participants from different educational areas and  
 426 further diversification can give more comprehensive results in terms of the findings of the  
 427 research. However, further investigation of the causes of the present situation using the

Last, N., Last, N., & Last, N. (2017). Title in article's language. *Journal of Human Sciences*, 14(4), NNN-NNN.  
doi:[10.14687/jhs.v14i4.NNNN](https://doi.org/10.14687/jhs.v14i4.NNNN)

428 qualitative research model in similar studies to be conducted in later periods may contribute to a  
429 more detailed and robust treatment of the problems and solution methods.

430

# Investigation of The Relationship Between Playfulness, Digital Game Addiction And Aggression Levels of Secondary School Students In Terms of Various Variables

ORIGINALITY REPORT

# 14%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

|   |   |                 |
|---|---|-----------------|
| 1 | <a href="https://earsiv.arel.edu.tr">earsiv.arel.edu.tr</a><br>Internet   | 100 words — 2%  |
| 2 | <a href="https://icits2017.inonu.edu.tr">icits2017.inonu.edu.tr</a><br>Internet   | 79 words — 1%   |
| 3 | URAL, Alattin and ARGÜN, Ziya. "İşbirlikli öğrenmenin matematikte başarıya ve tutuma etkisi", Gazi Üniversitesi, 2010.<br>Publications  | 64 words — 1%   |
| 4 | <a href="http://www.iscsjournal.com">www.iscsjournal.com</a><br>Internet  | 53 words — 1%   |
| 5 | <a href="http://www.iconte.org">www.iconte.org</a><br>Internet  | 48 words — 1%   |
| 6 | <a href="https://publications.theseus.fi">publications.theseus.fi</a><br>Internet   | 32 words — < 1% |
| 7 | "SPOR YAPAN VE YAPMAYAN L&#304;SE &#214;&#286;RENC&#304;LER&#304;N&#304;N &#304;NTERNETE Y&#214;NEL&#304;K TUTUMLARININ &#304;NCELENMES&#304;", e-Journal of New World Sciences Academy (NWSA)/13063111, 20110101<br>Publications | 32 words — < 1% |
| 8 | <a href="http://hsbt.susanemorgan.com">hsbt.susanemorgan.com</a><br>Internet  | 31 words — < 1% |



|    |   |                 |
|----|---|-----------------|
| 9  | <a href="http://dergipark.ulakbim.gov.tr">dergipark.ulakbim.gov.tr</a><br>Internet  | 31 words — < 1% |
| 10 | <a href="http://e-dergi.marmara.edu.tr">e-dergi.marmara.edu.tr</a><br>Internet  | 28 words — < 1% |
| 11 | <a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a><br>Internet  | 28 words — < 1% |
| 12 | <a href="http://docplayer.biz.tr">docplayer.biz.tr</a><br>Internet  | 28 words — < 1% |
| 13 | Frank A. Schäfer. "Die Pflicht zur Protokollierung des Anlageberatungsgesprächs gemäß § 34 Abs. 2a, 2b WpHG", Walter de Gruyter GmbH, 2010<br>Crossref  | 25 words — < 1% |
| 14 | Gol-Guven, Mine. "The effectiveness of the Lions Quest Program: Skills for Growing on school climate, students' behaviors, perceptions of school, and conflict resolution skills", European Early Childhood Education Research Journal, 2016.<br>Crossref | 24 words — < 1% |
| 15 | <a href="http://acikerisim.pau.edu.tr">acikerisim.pau.edu.tr</a><br>Internet  | 23 words — < 1% |
| 16 | Avcı, Dilek Erduran. "BEYİN TEMELLERİ; RENMEN; RENCİLER FENEYİ; NELİK TUTUMLARI; ZERİNE ETKİSİ", e-Journal of New World Sciences Academy (NWSA)/13063111, 20090701<br>Publications  | 23 words — < 1% |
| 17 | <a href="http://www.sakarya54.net">www.sakarya54.net</a><br>Internet  | 22 words — < 1% |
| 18 | <a href="http://www.turkishstudies.net">www.turkishstudies.net</a><br>Internet  | 21 words — < 1% |

|    |   |                 |
|----|---|-----------------|
| 19 | 67.207.206.99<br>Internet   | 20 words — < 1% |
| 20 | www.ozgururun.com.tr<br>Internet  | 17 words — < 1% |
| 21 | library.cu.edu.tr<br>Internet   | 17 words — < 1% |
| 22 | agurbetoglu.com<br>Internet   | 17 words — < 1% |
| 23 | acikerisim.aku.edu.tr:8080<br>Internet  | 16 words — < 1% |
| 24 | ejercongress.org<br>Internet  | 16 words — < 1% |
| 25 | TOPALOĞLU, Emre Esat and BAYRAKDAROĞLU, Ali. "Entelektüel sermayenin Türk bankacılık sektörü üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik bir alan araştırması", Dicle Üniversitesi, 2012.<br>Publications | 13 words — < 1% |
| 26 | Salkind. Encyclopedia of Measurement and Statistics<br>Publications   | 12 words — < 1% |
| 27 | GEZGİN, Deniz Mertkan and KAPLAN AKILLI, Göknur. "Investigation of High School Students' Internet Addiction inThe Light of Various Variables", Mersin Üniversitesi, 2016.<br>Publications             | 10 words — < 1% |
| 28 | e-dergi.atauni.edu.tr<br>Internet   | 9 words — < 1%  |
| 29 | acikarsiv.ankara.edu.tr<br>Internet   | 8 words — < 1%  |

30 [www.sstbdergisi.com](http://www.sstbdergisi.com) 8 words — < 1%  
Internet

31 KILINÇ, Erdal and MURAT, Mehmet. "Genel lise 9. sınıf öğrencilerinin bazı değişkenlere ve sürekli kaygı düzeylerine göre saldırganlık düzeylerinin incelenmesi", Gaziantep Üniversitesi, 2012. 7 words — < 1%  
Publications

32 Hersen. Encyclopedia of Behavior Modification and Cognitive Behavior Therapy 6 words — < 1%  
Publications

33 G. Wei. "Blind Identification of IIR Systems Based on Special SIMO Model", IEEE Transactions on Circuits and Systems I Regular Papers, 3/2004 6 words — < 1%  
Crossref

34 ÖZGÜR, Gönül, YÖRÜKOĞLU, Gülden and ARABACI BAYSAN, Leyla. "Lise öğrencilerinin şiddet algıları, şiddet eğilim düzeyleri ve etkileyen faktörler", Psikiyatri Hemşireliği Dergisi, 2011. 6 words — < 1%  
Publications

35 ERGİN, Ahmet, UZUN, Süleyman Utku and BOZKURT, Ali İhsan. "Tıp fakültesi öğrencilerinde internet bağımlılığı sıklığı ve etkileyen etmenler", Pamukkale Üniversitesi, 2013. 6 words — < 1%  
Publications

EXCLUDE QUOTES OFF  
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE MATCHES OFF