

# 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> Kürşat Hazar<sup>2</sup> Belgin Gökyürek<sup>3</sup> Muhsin Hazar<sup>4</sup> 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 5<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 Provincial 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 kapsamda çalışmanın örneklemini, 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 13 yaş (n=106), %30,3' ü 14 yaş</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

(n=116) grubundadır. Araştırmada veri toplamak amacıyla Oyunsallık ölçeği, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği ve Saldırganlık ölçeği kullanılmıştır. Toplanan veriler SPSS 24.0 paket program 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”, “duygusalılık” 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 Tuzgöl'e göre (2000), saldırganlık dört farklı şekilde sınıflandırılabilir. Bunlar; fiziksel saldırganlık,  
25 sözel saldırganlık, düşmanlık ve araçsal saldırganlık olarak tanımlanmaktadır. Sözel saldırganlık  
26 daha çok bireyi sözlerle rencide etme ve incitme şeklinde gerçekleşirken, fiziksel saldırganlık;  
27 doğrudan temasın yer aldığı vurma şeklinde gerçekleşmekte, düşmanlık ise olumsuz duygular  
28 temelinde yaşanan nefret ve sevmemeyi ifade ederken, araçsal saldırganlık ise daha çok  
29 karşılık verme düşüncesi olmasına rağmen asıl amaç kişinin kendisini olduğundan daha  
30 güçlü göstermeye çalışmasıdır.

31 Postman, eskiden sokaklarda görebildiğimiz çocuk oyunlarının artık ortadan kalktığını hatta çocuk  
32 oyunları düşüncesinin bile zihinlerden silindiğini belirtmektedir (Kıran, 2011). Kaya (2013), yakın  
33 zamana kadar özellikle park ve bahçe gibi açık oyun alanlarında oynanan birçok oyunun,  
34 günümüzde maalesef oyun salonları başta olmak üzere ev, iş yeri gibi kapalı, sınırlı ve yapay  
35 alanlara sıkıştığını ifade etmektedir.

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

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

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

60 Şiddet içerikli oyunların kişide saldırgan tavırlarının yanında kötü madde kullanımını (sigara  
61 kullanımı, alkol tüketimi vb.) da arttırmaktadır. Bilgisayar oyunları özellikle 11-14 yaş grubundaki  
62 oyuncuları yetişkinlere oranla, erkek oyuncuları bayan oyunculara kıyasla daha fazla  
63 etkilemektedir. Aşırı düzeyde oyun oynamanın etkileri üzerine yapılan araştırmalarda saldırgan  
64 davranışlar, kişilik bozulmaları, bireylerde makineleşme, duyguların azalması, anti sosyal  
65 davranışlar, kişiler arası ilişkilerde bozulmalar gibi psikolojik problemler gözlenmiştir. Uzun süre  
66 bilgisayar başında oyun oynamanın fiziksel sağlık üzerinde birçok olumsuz etkileri vardır. Uzun  
67 süre hareketsiz kalınması ve gergin olunması boyunda ağrı ve tutulmaya sebep olmaktadır. Uzun  
68 süre sabit bir noktaya bakan gözlerde yorgunluk hissi, yanma ve kaşıntı ortaya çıkar. Bilgisayar

69 başındayken oluşan duruş bozuklukları bel ve sırt ağrılarına da neden olmaktadır (Akçayır, 2013, s.  
70 268).

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

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

86

## 87 2.Yöntem

### 88 2.1.Evren

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

### 93 2.2.Örneklem

94 Bu kapsamda araştırmanın örneklemini; Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü Maltepe Ortaokulu ve  
95 Muğla İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı Türdü 100. Yıl Ortaokulu'nda 2016-2017 eğitim öğretim  
96 döneminde öğrenim gören 213 kadın, 170 erkek olmak üzere toplam 383 öğrenci  
97 oluşturmaktadır.

### 98 2.3.Verileri Toplama Aracı

99 Araştırmada, Hazar ve Hazar tarafından 2016 yılında geliştirilmiş olan "Çocuklar İçin Dijital  
100 Oyun Bağımlılığı Ölçeği", Hazar tarafından 2014'te geliştirilen "10-14 yaş Çocukların Fiziksel  
101 Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumları (Oyunsallık Ölçeği)" ve 1992 yılında  
102 Arnold, H. Buss ve Mark Peryy tarafından geliştirilen, Arnold H. Buss ve W.L. Warren tarafından  
103 2000 yılında güncellenen " Aggression Questionnaire" adlı ölçeğin Can tarafından 2002 yılında  
104 Türkçeye uyarlanmış biçimi olan "Saldırganlık Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçeklerin her üçü de beşli  
105 likert şeklindedir.

106

### 107 2.4.Ölçme Araçları

108 *Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği*: Hazar ve Hazar tarafından 2016 yılında 10-14 yaş grubu  
109 öğrencilerin katılımıyla, çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek amacıyla  
110 geliştirilmiştir. Geliştirilmiş olan ölçek dört alt faktörlü olup toplam 24 maddeden oluşmaktadır.  
111 Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Hiç  
112 Katılmıyorum, ..., 5 = Tamamen Katılıyorum). Ölçek alt faktörleri ve bu araştırma için güvenilirlik  
113 değerleri şöyledir; Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma (.82), Oyun  
114 Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer (.76), Bireysel ve Sosyal

115 Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi (.79), Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna  
 116 Dalma (.86). Ölçeğin madde toplamı (91).  
 117 *Saldırganlık Ölçeği*; 1992 yılında Arnold, H. Buss ve Mark Peryy tarafından geliştirilen, Arnold H.  
 118 Buss ve W.L. Warren tarafından 2000 yılında güncellenen “ Aggression Questionnaire” adlı  
 119 ölçeğin Sibel Can tarafından Türkçeye uyarlanmış biçimi olan 34 maddelik Saldırganlık Ölçeği  
 120 kullanılmıştır. Ölçek alt faktörleri ve bu araştırma için güvenilirlik değerleri şöyledir; fiziksel  
 121 saldırganlık (.75), sözel saldırganlık (.70), öfke (.77), düşmanlık (.80), dolaylı saldırganlık (.81),  
 122 ölçek madde toplamı (74). Ölçek 5'li likert tipi olup yanıtlama seçenekleri “5=karakterime  
 123 tamamen uygun”, “4=karakterime çok uygun”, “3=Karakterime biraz uygun”, “2=Karakterime  
 124 çok az uygun”, “1=karakterime hiç uygun değil” şeklinde 5'tir.  
 125 *Oyunsallık Ölçeği*; Hazar (2015) tarafından geliştirilen “10-14 Yaş Çocukların Fiziksel Aktivite  
 126 İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumları” ölçeği beş alt faktörden oluşmaktadır. Ölçek alt  
 127 faktörleri ve bu araştırma için güvenilirlik değerleri şöyledir; Oyun Sevgisi (.80), Risk Alma (.78),  
 128 Sosyal Uyum (.83), Oyun Oynamayı Arzulama (.71), Oyun Oynamaktan Kayın Alma (.88), ölçek  
 129 madde toplamı (.77). Ölçek toplam 27 maddeden oluşmaktadır. Ölçekteki ifadelerin  
 130 değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Kesinlikle  
 131 Katılmıyorum, ..., 5 = Kesinlikle Katılıyorum) şeklindedir.  
 132

### 2.5.Verilerin Toplanması ve Analizi

133 Verilerin toplanması sürecinde; araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul eden 400 öğrenciye  
 134 ölçme araçları uygulanmış, doldurulan ölçeklerden 17'si araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğine  
 135 uygun olmadığı gerekçesiyle değerlendirilmeye alınmamıştır. Elde edilen veriler SPSS 24. Paket  
 136 programında değerlendirilerek tanımlayıcı istatistik, t-Testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA),  
 137 Post-Hoc test istatistikleri (Tukey HSD), Pearson Correlation analizlerine tabi tutulmuştur.  
 138  
 139

### 3.Bulgular

141 **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
<b>Toplam</b>	383	%100

142 Katılımcıların % 55,6'sı kadın (n=213), % 44,4'ü erkektir (n=170). Türdü 100.Yıl Ortaokulunda  
 143 öğrenim görmekte olan katılımcıların oranı % 49,6 iken (n=190), Maltepe Ortaokulunda öğrenim  
 144 görmekte olan katılımcı oranı % 50,4'tür (n=193). Yaş değişkenine bakıldığında; katılımcıların %  
 145 42'si 12 yaş (n=161), % 27,7'si 13 yaş (n=106), %30,3' ü 14 yaş (n=116) grubundadır.

### 146 Okul Değişkenine Göre t-testi Sonuçları

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

150

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

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

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

156

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

Cinsiyet	N	AO	Ss	t	p
<b>Oyunsallık</b>					
Kadın	213	90,77	15,12	-4,37	,00
		97,45	14,45		
<b>Dijital Oyun Bağımlılığı</b>					
Erkek	170	42,50	18,02	-9,57	
		61,16	19,64		
<b>Saldırganlık</b>					
		88,16	26,78	-,978	,32
		90,72	23,52		

158 Yapılan analizler sonucunda, cinsiyet değişkenine göre katılımcıların Oyunsallık ve Dijital Oyun  
159 Bağımlılığı ölçeklerinden almış oldukları toplam puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı  
160 farklılık vardır. Ortalamalar dikkate alındığında bu farkın erkek katılımcılar lehine olduğu  
161 görülmektedir. Katılımcıların Saldırganlık ölçeğinden almış oldukları toplam puanların ise  
162 istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır.

163 **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
	13							
	14							
		Grup İçi	81710,30	380	215,02			

164 Yapılan analizler sonucunda; Yaşa göre Oyunsallık toplam puanının istatistiksel olarak anlamlı bir  
165 farklılık gösterdiği saptanmıştır ( $F=14,66$ );  $p= 0,00<0,01$ ). Hangi gruplar arasında fark olduğunu  
166 ve bu farkın kaynağını tespit etmek için post-hoc test istatistikleri uygulanmıştır (Tukey HSD).  
167 Puan farkı lehine olan/oyunsallık düzeyi yüksek gruplar (\*) ile gösterilmiştir. 12 yaş grubunun  
168 ortalaması (97,42) ve 13 yaş grubunun ortalaması (94,61), 14 yaş grubunun ortalamasından  
169 yüksektir (87,83) ve bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır. 12 yaş grubunun ortalaması, 13 yaş  
170 grubunun ortalamasından yüksektir ancak bu fark anlamlı değildir.  
171

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

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

174 Yapılan analizler sonucunda; Yaşa göre Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanının istatistiksel  
175 olarak anlamlı bir farklılık göstermediği saptanmıştır ( $F=2,47$ );  $p= 0,08>0,05$ ). 12 yaş grubunun  
176 puan ortalaması (418), 13 yaş grubunun puan ortalaması (51,50), 14 yaş grubunun puan  
177 ortalaması (53,73) olmasına rağmen gruplar arasındaki bu farkın istatistiksel olarak anlamlı  
178 olmadığı görülmüştür.

179 **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 Arası	11373,167	2	5686,584	9,19	0,00	12 -13*
	13		234897,700	380	618,152			
	14	Grup İçi						12 -14*

180 Yapılan analizler sonucunda; Yaşa göre Saldırganlık toplam puanının istatistiksel olarak anlamlı  
181 farklılık gösterdiği saptanmıştır ( $F=9,19$ );  $p= 0,00<0,01$ ). Hangi gruplar arasında fark olduğunu ve  
182 bu farkın kaynağını tespit etmek için post-hoc test istatistikleri uygulanmıştır (Tukey HSD). Puan  
183 farkı lehine olan/saldırganlık düzeyi yüksek gruplar (\*) ile gösterilmiştir. 13 yaş grubunun  
184 ortalaması (94,61) ve 14 yaş grubunun ortalaması (94,94), 12 yaş grubunun ortalamasından  
185 (82,98),14 yüksektir ve bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.  
186

187 **Tablo 7.** Oyunsallık, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Toplam Puanları Arasındaki Pearson  
188 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

189 Yapılan korelasyon analizi sonucunda katılımcıların Oyunsallık toplam puanı ile Dijital Oyun  
190 Bağımlılığı toplam puanı arasında pozitif yönde bir ilişki olduğu ancak Saldırganlık puanı ile  
191 negatif yönde bir ilişki olduğu görülmüştür. Bununla birlikte katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı



192 puanı ile saldırganlık puanı arasında oldukça yüksek düzeyde anlamlı pozitif ilişki olduğu  
193 görülmektedir.

194

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

196 **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
<b>Toplam</b>	<b>383</b>	<b>100,0</b>	

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

200

201 **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
<b>Toplam</b>	<b>383</b>	<b>100</b>	

202 Analiz sonuçlarına göre katılımcıların %1'i (n=4) zayıf düzeyde oyunsallık davranışına sahiptir.  
203 Ancak orta düzey, iyi düzey ve çok iyi düzeyde oyunsallık davranışına sahip olan katılımcı oranı  
204 %99 (n=379) olarak bulunmuştur.

205

206 **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
<b>Toplam</b>	<b>383</b>	<b>100</b>	

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

210

#### 211 4. Tartışma ve Sonuç

212 Araştırma bulgularında, okul değişkenine göre katılımcıların Oyunsallık ölçeğinden almış oldukları  
213 toplam puanlar incelendiğinde, Türdü 100. Yıl Ortaokulu'nda öğrenim gören öğrencilerin puan  
214 ortalamasının (97,21), Maltepe Ortaokulu'nda öğrenim gören öğrencilerin ortalamasından (90,32)  
215 yüksek olduğu görülmektedir (t= 4,55;p=,00<0,01). Saldırganlık ölçeğinden almış oldukları  
216 toplam puanlar incelendiğinde de Türdü 100. Yıl Ortaokulu'nda öğrenim gören öğrencilerin puan  
217 ortalamasının (94,60), Maltepe Ortaokulu'nda öğrenim gören öğrencilerin ortalamasından (84,08)  
218 yüksek olduğu görülmektedir (t= 4,13;p=,00<0,01).

219 Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde ise Türdü 100.  
220 Yıl Ortaokulu'nda öğrenim gören öğrencilerin puan ortalamasının (55,52), Maltepe Ortaokulu'nda

221 öğrenim gören öğrencilerin ortalamasından (46,12) yüksek olduğu görülmektedir ( $t=$   
 222 4,50; $p=,00<0,01$ ). Bu farkın önemli nedenleri arasında; Ankara ilinde bulunan Maltepe  
 223 Ortaokulu öğrencilerinin büyük şehirde yaşamaları ve burada gerek devlet gerekse özel sektöre ait  
 224 merkezlerde sportif, kültürel ve sanatsal faaliyetler gibi alternatif faaliyet imkanlarının, Muğla  
 225 ilinde bulunan Türdü 100. Yıl Ortaokul öğrencilerine göre daha fazla olması öğrencilerin boş  
 226 zamanlarını sadece dijital oyun oynamak yerine farklı etkinliklerle değerlendirmelerine imkan  
 227 tanınması bu farkın temel nedeni olabilir. Benzer bir araştırma yapan Çakır (2013), çalışmasında;  
 228 çocukların önemli bir bölümünün bilgisayar oyunlarını zaman geçirmek amacıyla oynadığı ve  
 229 çocukların zamanlarını geçirebilecek başka aktivitelerden yoksun olduğu sonucuna varmıştır.  
 230 Ergin vd. (2013), yaptığı bir araştırmalarında; herhangi bir sosyal kulübe gidenlerin riskli-bağımlı  
 231 olma düzeyi gitmeyenlere göre anlamlı derecede düşük çıkmıştır. Düzenli spor yapanların riskli-  
 232 bağımlı olma düzeyinin yapmayanlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir.

233 Araştırma bulgularında, cinsiyet değişkenine göre katılımcıların Oyunsallık ölçeğinden almış  
 234 oldukları toplam puanlar incelendiğinde, erkek öğrencilerin puan ortalamasının (97,45), kadın  
 235 öğrencilerin puan ortalamasından (90,77) daha yüksek görülmektedir ( $t:-4,37/p: ,00<0,05$ ). Bu  
 236 farkın temel nedenleri arasında; erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre gerek okul sporları  
 237 gerekse okul dışı merkezlerde alternatif spor ve oyun aktivitelerine daha fazla katılabilmeleri  
 238 gösterilebilir. Koca (2006)'ya göre, özellikle ataerkil toplum anlayışında oluşturulan toplumsal-  
 239 cinsiyet rolleri gereği spor erkeğe özgü bir etkinlik olarak görülmekte ve bu konuda kadın ikinci  
 240 planda yer almaktadır. Özellikle aileler erkek çocuklarını spora yönlendirirken çocuklarının  
 241 erkekliklerini geliştirme ve kanıtlama düşüncesiyle hareket ederken, kız çocukları açısından ise  
 242 sporu, bedenini ve cinsel kimliğinin zarar görmesine neden olabilecek bir etkinlik olarak  
 243 değerlendirmektedirler. Bu nedenle Türkiye'de erkek çocukların spora katılım düzeyi kız  
 244 çocuklardan daha fazla olmaktadır.

245 Katılımcıların cinsiyet değişkenine göre Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam  
 246 puanlar incelendiğinde yine erkek öğrencilerin (61,16) ortalamasının, kadın öğrencilerin  
 247 ortalamasından (42,50) daha yüksek olduğu görülmektedir ( $t:-9,57/p: ,00<0,05$ ). Günümüzde  
 248 teknolojinin giderek ucuzlaması ve kolay ulaşılabilir olması gerek erkek gerekse kız çocukların  
 249 bilgisayar, tablet, oyun konsolu, cep telefonu gibi bu oyun araçlarına kolay bir şekilde erişmesine  
 250 imkan tanımaktadır. Ancak dijital oyun oynamak amacıyla internet kafeler veya oyun salonlarına  
 251 giden bireylerin daha çok erkek ağırlıklı olması erkek çocukların bu oyunları kız çocuklara göre  
 252 daha rahat ve daha fazla oynamalarına imkan tanımaktadır. Dolayısıyla araştırma sonucunda  
 253 ortaya çıkan bu farkın temel nedeni olarak bu durum gerekçe gösterilebilir. Horzum'un (2011),  
 254 yapmış olduğu benzer bir çalışmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre oyun bağımlılığı  
 255 düzeyinin daha yüksek olduğunu bulunmuştur. Akçayır'a göre (2013), bilgisayar oyunları özellikle  
 256 11-14 yaş grubundaki oyuncuları yetişkinlere oranla, erkek oyuncuları bayan oyunculara kıyasla  
 257 daha fazla etkilemektedir. Irls ve Gomis (2015) "Dürtüsellik ve video oyunu bağımlılığı" konulu  
 258 araştırmada; erkek katılımcıların bilgisayar başında geçirdikleri süre ve sıklık düzeyi ile video  
 259 bağımlılığı düzeyinin kadınlara göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu tespit etmişlerdir.  
 260 Fröolich vd. (2016), "Ergenlerde bilgisayar oyunu bağımlılığı-klinik çalışma örneği" konulu  
 261 araştırmada; katılımcıların bağımlılık düzeylerinin yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık  
 262 göstermediğini tespit etmişlerdir.

263 Katılımcıların cinsiyet değişkenine göre Saldırganlık ölçeğinden almış oldukları toplam puanların  
 264 ise istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Katılımcıların içinde  
 265 bulunduğu gelişim döneminin özellikleri dikkate alındığında, bu dönemde çocukların bilişsel,  
 266 duyuşsal ve devinışsel yönlerden her iki cinsten de benzer özellikler gösterdiği bilinmektedir.  
 267 Dolayısıyla katılımcıların saldırganlık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık

268 olmaması bu dönemin özellikleri ile açıklanabilir. Ancak alan yazın incelendiğinde bu bulguların  
269 aksi yönünde bulgular elde eden araştırmaların olduğu görülmektedir. Arslan vd. (2010), bir  
270 araştırmasında, erkeklerin saldırganlık puan ortalamalarının kızlardan daha yüksek olduğunu ve bu  
271 farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğunu bulmuşlardır. Yine Özgür, Yörükoğlu ve Arabacı  
272 (2011)'nın yaptığı benzer bir araştırmada erkek öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin kadın  
273 öğrencilerden yüksek olduğunu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğunu bulmuşlardır.

274 Katılımcıların yaş değişkenine göre Oyunsallık ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar  
275 incelendiğinde; Oyunsallık toplam puanının istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği  
276 saptanmıştır ( $F=14,66$ );  $p= 0,00<0,01$ ). 12 yaş grubunun ortalaması (97,42) ve 13 yaş grubunun  
277 ortalaması (94,61), 14 yaş grubunun ortalamasından daha yüksektir (87,83) ve bu fark istatistiksel  
278 olarak anlamlıdır. 12 yaş grubunun ortalaması, 13 yaş grubunun ortalamasından yüksek olmasına  
279 rağmen bu farkın anlamlı değildir. Katılımcıların içinde bulunduğu yaş özellikleri dikkate  
280 alındığında, daha küçük yaş grubunda yer alan öğrencilerin (12-13 yaş) oyun çağı-dönemi içinde  
281 bulduklarını ancak 14 yaş grubunda bulunan öğrencilerin bu oyun çağı-dönemi olarak  
282 tanımlanan dönemden çıkarak daha çok ergen dönemi davranış özellikleri göstermesi bu farkın  
283 önemli nedenleri arasında değerlendirilebilir. Aksoy ve Dere Çiftçiye göre (2014), oyun bebeklik  
284 döneminde başlar, çocukluk döneminde zirve yapar, ergenlik yıllarında ise azalır ve yetişkinlik  
285 döneminde devam eder.

286 Katılımcıların yaş değişkenine göre Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam  
287 puanlar incelendiğinde; 12 yaş grubunun puan ortalaması (48,19), 13 yaş grubunun puan  
288 ortalaması (51,50), 14 yaş grubunun puan ortalaması (53,73) olmasına rağmen gruplar arasındaki  
289 bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür ( $F=2,47$ );  $p= 0,08>0,05$ ). Dijital  
290 oyunlardaki çeşitlilik dikkate alındığında her yaş grubunun özelliklerine ve farklı seviyelere göre  
291 birçok oyunun tasarlanmış olduğu görülmektedir. Dolayısıyla farklı yaş kademelerinde bulunan  
292 bireylerin kendi ilgi ve seviyelerine göre birçok dijital oyun alternatifinin bulunması, bu araştırma  
293 sonucunda elde edilen bulguların istatistiksel olarak farklılık göstermemesinin nedeni olarak ifade  
294 edilebilir. Lieberman ve diğerlerine göre (2009), teknolojinin gelişmesiyle birlikte elektronik  
295 araçlar kolayca ulaşılabilen ve kolayca taşınabilen oyun araçlarına dönüşmüş ve bu sayede dijital  
296 oyunlar çocukların üç yaşından itibaren zamanlarının büyük bir kısmını giderek artan bir şekilde  
297 harcadıkları oyunlar haline almıştır. Donati, Chiesi, Ammannato ve Primi (2015), "Oyunlarda  
298 çeşitlilik ve bağımlılık: Erkek ergenlerde, video oyunu çeşitliliği ve bağımlılık ilişkisi" konulu  
299 araştırmada benzer sonuçlara ulaşmışlardır. Araştırma sonuçlarına göre katılımcıların video oyunu  
300 bağımlılık düzeyi ile oyun çeşitliliği ve oyun oynama süresi arasında yüksek düzeyde pozitif ilişki  
301 olduğu görülmüştür. Ancak yaş değişkeni ile diğer değişkenler arasında herhangi bir ilişki olmadığı  
302 görülmüştür.

303 Katılımcıların yaş değişkenine göre Saldırganlık ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar  
304 incelendiğinde; istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır ( $F=9,19$ );  $p= 0,00<0,01$ ).  
305 13 yaş grubunun ortalaması (94,61) ve 14 yaş grubunun ortalaması (94,94), 12 yaş grubunun  
306 ortalamasından (82,98),14 daha yüksektir ve bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır. Çocukluk  
307 döneminden ergenliğe geçiş sürecinde, bireylerde ben merkezci düşünce yapısının daha fazla  
308 hakim olmaya başlaması, yakın ve uzak çevresi ile birtakım çatışmalar yaşamasına neden  
309 olmaktadır. Dolayısıyla bu dönemde çocukların daha agresif ve çatışmacı bir tutum sergileme  
310 eğiliminde olmaları bu farkın temel nedenleri arasında gösterilebilir.

311 Özgür, Yörükoğlu ve Arabacı (2011)'nin yaptığı benzer araştırmalarında 9., 10., 11. sınıf  
312 öğrencilerinin saldırganlık düzeyleri incelendiğinde öğrencilerin sınıf düzeyi arttıkça (doğal olarak  
313 yaş düzeyi arttıkça) saldırganlık düzeylerinin de istatistiksel olarak anlamlı artış gösterdiği  
314 sonucuna ulaşmışlardır.

315 Araştırma verilerine uygulanan korelasyon analizi sonucunda; katılımcıların Oyunsallık toplam  
316 puanı ile Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanı arasında pozitif yönde düşük bir ilişki olduğu  
317 (.089) ancak bu ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. Alantar'ın yaptığı benzer  
318 bir araştırmada (1999); dijital oyun oynayan bireylerin oynamayan bireylere göre serbest zaman  
319 etkinlikleri olan spor, sinema, kitap okuma gibi etkinliklere daha fazla zaman ayırdıkları  
320 görülmüştür.

321 Oyunsallık puanı ile Saldırganlık puanı arasında negatif yönde bir ilişki olduğu (-0,70) ve bu  
322 ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. Bununla birlikte katılımcıların Dijital  
323 Oyun Bağımlılığı puanı ile Saldırganlık puanı arasında pozitif yönde oldukça yüksek düzeyde  
324 (.364\*\*) anlamlı ilişki olduğu görülmektedir. Bu araştırma sonucunda; dijital oyun bağımlılığı  
325 yüksek olan öğrencilerin aynı zamanda saldırganlık düzeylerinin de yüksek olduğu görülmektedir.  
326 Yapılan bilimsel araştırma sonuçlarına göre; özellikle şiddet içerikli dijital oyunların devamlı bir  
327 şekilde oynanması, uzun vadede şiddet davranışının birey tarafından bilinçaltında  
328 normalleştirilmesine ve bunun yansıması olarak da davranışlarında bu şiddet öğelerinin yer  
329 almasına neden olmaktadır. Gentile ve Anderson (2006), dijital oyunların çocuklar üzerine  
330 olabilecek zararlı etkilerinin araştırıldığı birçok bilimsel çalışmanın olduğunu ve özellikle şiddet  
331 içerikli dijital oyunların kısa ve uzun vadede saldırganlık düşüncesi, saldırganlık hissi ve saldırgan  
332 davranışlarda artış meydana getirdiği ve sosyal davranışlarda azalma gibi olumsuz psikolojik ve  
333 sosyal sonuçlara yol açabileceğini ifade etmektedirler. Akçayır (2013), aşırı düzeyde oyun  
334 oynamanın bireyde saldırgan davranışlar, kişilik bozulmaları, makineleşme, duyguların azalması,  
335 anti sosyal davranışlar, kişiler arası ilişkilerde bozulmalar gibi psikolojik problemlere yol açtığını  
336 ifade etmektedir. Anderson (2001), "Şiddet içerikli video oyunlarının saldırganlık davranışı,  
337 saldırganlık anlayışı, fizyolojik uyarılma ve sosyal davranışlara etkisi konulu bir meta-analiz  
338 çalışmasında, şiddet içerikli video oyunlarının çocuk ve genç yetişkinlerde saldırganlık davranışını  
339 pozitif yönde etkilediği sonucuna varılmıştır.

340 Analiz sonuçlarına göre katılımcıların %52'si (n=199) dijital oyun bağımlılığı davranışı  
341 göstermemektedir. Ancak risk grubu aralığı, bağımlı aralığı ve yüksek düzeyde bağımlı aralığında  
342 yer alan katılımcı oranı %48 (n=184) olarak bulunmuştur. Elde edilen bu sonuçlar; katılımcıların  
343 yarıya yakınının problemlili oyun oynama ve bağımlı düzeyde oyun oynama davranışına sahip  
344 olduklarını göstermektedir. Analiz sonuçlarına göre katılımcıların %1'i (n=4) zayıf düzeyde  
345 oyunsallık davranışına sahiptir. Ancak orta düzey, iyi düzey ve çok iyi düzeyde oyunsallık  
346 davranışına sahip olan katılımcı oranı %99 (n=379) olarak bulunmuştur.

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

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

#### 354 4.1.Araştırmanın Sınırlılıkları

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

360 **Introduction and Aim:** The most basic problems that the developing technology brings to the life  
 361 of children are the increasingly decreased physical games, the rapid increase of the digital game  
 362 addiction and the violent games are pushing the aggressive behavior of the individuals. This  
 363 research is important for the solution of the problem. Some studies have been done to improve the  
 364 learning of computer games; psychomotor, physiological, cognitive, social and emotional effects;  
 365 developing intelligence, motivating, and amusing; in many studies it may be possible to talk about  
 366 its negative effect. Purpose of the research; The relationship between playfulness, digital game  
 367 addiction and aggressiveness of middle school students in terms of various variables. Words such as  
 368 "physicality" and "emotionalism" are used to explain everything related to these concepts, and  
 369 "playability" can also be used to express everything about the game. In the context of this research,  
 370 the term "playability" has been used to describe games involving physical activity. Aggression can  
 371 be classified as verbal or physical aggression as well as hostile aggression and instrumental  
 372 aggression. Verbal aggression occurs verbally in the form of humiliation and humiliation. Physical  
 373 aggression involves a physical act of hitting, tattooing. Hostile aggression is an aggression that is  
 374 caused by the attacker's dislike or hate of the target and that is the underlying cause of harm, and  
 375 can be described as a more pure form of aggressive behavior. Despite intent to harm vehicular  
 376 aggression, the main purpose may be self-protection or self-interest. **Method:** In this research,  
 377 which adopts the relational screening model, similar sampling method is used as the objective  
 378 sampling method. In this direction, the study group is composed of the students from the 2016-  
 379 2017 education period, the Tüdü 100. Year Middle School students affiliated to the Muğla  
 380 Provincial Directorate of National Education and Maltepe Secondary School students affiliated to  
 381 the Ankara Provincial Directorate of National Education. 55.6% of the participants were female (n  
 382 = 213) and 44.4% were male (n = 170). 49.6% (n = 190) of participants attending Tüdü 100.Yıl  
 383 Secondary School, 50.4% of students attending Maltepe Secondary School (n = 193). Of the  
 384 participants, 41% were 12 years (n = 161), 27.7% were 13 years (n = 106) and 30.3% were 14 years  
 385 old (n = 116). In order to collect data in the study, Playfulness Scale, Digital Game Addiction Scale  
 386 for Children, and Aggression Scale were used. The obtained data were subjected to various analyzes  
 387 using the SPSS 24.0 packet program. **Findings:** According to research findings, participants' total  
 388 scores on the scales were statistically significantly different between school type, sex and age  
 389 variables. At the same time, it was found that the participants had a statistically significant  
 390 relationship between the total scores of these three scales. According to the analysis results, 52% of  
 391 the participants (n = 199) did not show the behavior of digital game addiction. However, 48% (n =  
 392 184) of participants in the risk group interval, dependent interval and high dependent interval were  
 393 found. These results obtained; Participants show that close to half of them have problem-playing  
 394 and addictive gaming behavior. According to the results of the analysis, 1% (n = 4) of the  
 395 participants have weak playfulness behaviors. However, 99% (n = 379) were found to have  
 396 moderate, good level and playfulness behaviors at very good level. According to the results of the  
 397 analysis, 11% (n = 44) of participants had low levels of aggression behavior and 69.5% (n = 266)  
 398 had normal aggression behaviors. However, the rate of participants with high levels of aggression  
 399 was 19.1% (n = 73) **Conclusion and Discussion:** As a result; Playability, digital game dependency  
 400 and aggressiveness of middle school students are related to each other. Therefore, it can be said  
 401 that it is important to investigate the problems to be solved by considering these three situations to  
 402 solve the present problem. As a result; playability, digital game addiction and aggressiveness of  
 403 secondary school students are related to each other. Therefore, it can be said that it is important  
 404 for the solution of the present problem that the researches to be done for the determination and  
 405 solution of this problem are taken into consideration in consideration of these three situations.  
 406 Establishment of study groups in the study participants from different educational areas and  
 407 further diversification can give more comprehensive results in terms of the findings of the  
 408 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)

409 qualitative research model in similar studies to be conducted in later periods may contribute to a  
410 more detailed and robust treatment of the problems and solution methods.  
411

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

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://earsiv.arel.edu.tr">earsiv.arel.edu.tr</a> Internet	69 words — 1%
2	<a href="https://icits2017.inonu.edu.tr">icits2017.inonu.edu.tr</a> Internet	60 words — 1%
3	<a href="https://library.cu.edu.tr">library.cu.edu.tr</a> Internet	40 words — 1%
4	<a href="https://theses.fi">theses.fi</a> Internet	32 words — 1%
5	"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 Publications	32 words — 1%
6	<a href="https://dergipark.ulakbim.gov.tr">dergipark.ulakbim.gov.tr</a> Internet	31 words — < 1%
7	Avc&#305;, Dilek Erduran. "BEY&#304;N TEMELL&#304; &#214;&#286;RENMEN&#304;N &#214;&#286;RENC&#304;LER&#304;N FENE Y&#214;NEL&#304;K TUTUMLARI &#220;ZER&#304;NE ETK&#304;S&#304;", e-Journal of New World Sciences Academy (NWSA)/13063111, 20090701 Publications	29 words — < 1%

8	Holger Fleischer. "Die Fairness Opinion bei M&A-Transaktionen zwischen Markt und Recht", Walter de Gruyter GmbH, 2010 Crossref	25 words — < 1%
9	GÖÇMENÇELEBİ İLKÖRÜCÜ, Şirin and ÖZKAN, Muhlis. "İlköğretim altıncı sınıf öğrencilerinin fen bilgisi biyoloji konularını günlük yaşamla ilişkilendirme düzeylerinin başarıya etkisi", Kastamonu Üniversitesi, 2009. Publications	22 words — < 1%
10	<a href="http://www.sakarya54.net">www.sakarya54.net</a> Internet	22 words — < 1%
11	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet	20 words — < 1%
12	<a href="http://www.ozgururun.com.tr">www.ozgururun.com.tr</a> Internet	17 words — < 1%
13	<a href="http://asdep.org">asdep.org</a> Internet	16 words — < 1%
14	<a href="http://acikerisim.aku.edu.tr:8080">acikerisim.aku.edu.tr:8080</a> Internet	16 words — < 1%
15	<a href="http://ejercongress.org">ejercongress.org</a> Internet	16 words — < 1%
16	Salkind. Encyclopedia of Measurement and Statistics Publications	12 words — < 1%
17	<a href="http://docplayer.biz.tr">docplayer.biz.tr</a> Internet	10 words — < 1%
18	<a href="http://e-dergi.atauni.edu.tr">e-dergi.atauni.edu.tr</a> Internet	9 words — < 1%
19	GENÇ, Gülten. "Investigation of the Relationships between Autonomous Foreign Language Learning,	9 words — < 1%



20 BULUT, Damla. "Müzik öğretmeni adaylarının öğretmenlik mesleğine yönelik tutumları", Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi, 2011.

Publications

8 words — < 1%

21 [www.sstbdergisi.com](http://www.sstbdergisi.com)

Internet

8 words — < 1%

22 KILINÇ, Erdal and MURAT, Mehmet. "Genel lise 9. sınıf öğrencilerinin bazı değişkenlere ve sürekli kaygı düzeylerine göre saldırganlık düzeylerinin incelenmesi", Gaziantep Üniversitesi, 2012.

Publications

7 words — < 1%

23 [rjan Oughterlony](#). "Diffusion-In-Gel Methods for Immunological Analysis II", S. Karger AG, 1962

Crossref

7 words — < 1%

24 Hersen. Encyclopedia of Behavior Modification and Cognitive Behavior Therapy

Publications

6 words — < 1%

25 G. Wei. "Blind Identification of IIR Systems Based on Special SIMO Model", IEEE Transactions on Circuits and Systems I Regular Papers, 3/2004

Crossref

6 words — < 1%