


ARAŞTIRMA | RESEARCH

Adölesanlarda Teknolojik Oyun Bağımlılığı İle Karakter Gelişimi Arasındaki İlişki

Relationship Between Technological Game Addiction and Character Development in Adolescents

Yaren Çakır¹ , Nazan Turan¹ 

Öz

Bu çalışmada, adölesanlarda teknolojik oyun bağımlılığı ile karakter gelişimi arasındaki ilişkinin incelenmesi ve psikiyatri hemşirelerinin konu ile ilgili yaklaşım ve uygulamalarına katkı sağlanması amaçlanmıştır. Araştırma örneklemini 134 adölesan (Kız=84, Erkek=50) oluşturmuştur. Veriler araştırmacı tarafından literatür ışığında geliştirilen Katılımcı Bilgi Formu ile Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Kısa Formu ve Karakter Gelişim İndeksi kullanılarak toplanmıştır. Yapılan analizde oyun bağımlılığının cinsiyete, aile tipine, evde sınırsız internet bulunma durumuna göre farklılaştığı ve oyun bağımlılığın karakter gelişiminin kararlılık boyutu ile negatif yönde ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Çalışma sonuçları göz önüne alındığında, psikiyatri hemşirelerinin ruh sağlığı alanında hizmet veren diğer sağlık profesyonellerinin haricinde, okul sağlığı hemşireleri, rehber öğretmenler ve ailelerle iş birliği yaparak bu konuda farkındalık oluşturmaları, koruyucu önlem uygulamalarında yer almaları gerektiği söylenebilir.

Anahtar sözcükler: Adölesan, teknoloji, oyun bağımlılığı, karakter gelişimi

Abstract

The aim of this study is to examine the relationship between technological game addiction and character development in adolescents in order to contribute to the practices and approaches of psychiatric nurses. The research sample consists of 134 adolescents (Female:84, Male:50). The data was collected using the Participant Information Form, Game Addiction Scale for Adolescents- Short Form and the Character Growth Index which were developed by the researcher in the light of literature. The analysis determined that game addiction differed according to variables such as gender, family structure, the availability of unlimited internet at home and showed that game addiction negatively influences character development. As a result of the study, it can be recommended that psychiatric nurses and other health professionals serving in the field of mental health should cooperate with school health nurses, guidance teachers and families to raise awareness about this issue and implement preventive measures.

Keywords: Adolescent, technology, game addiction, character development

¹ Ufuk Üniversitesi, Ankara

✉ Nazan Turan, Ufuk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu, Ankara, Turkey
deniz-nazan@hotmail.com | 0000-0001-9251-7282

Geliş tarihi/Received: 25.08.2021 | Kabul tarihi/Accepted: 26.10.2021 | Çevrimiçi yayın/Published online: 26.12.2021

SON yıllarda büyük bir gelişim gösteren ve insan hayatına keşifler sonucunda giren mobil, internet, tablet gibi teknolojiler, bireyler tarafından günlük ihtiyaçlarını (alışveriş yapma, banka işlemleri vb) karşılamak için sıklıkla kullanılmaktadır. Bununla birlikte cep telefonları ve internet, günümüzde popüler olan sosyal ağlar üzerinden diğer insanlarla iletişim kurma aracı olarak tercih edilmektedir (Agarwal ve Kar 2015, Hazar 2018). Konuyla ilgili araştırmacılar ise, önemli kolaylıklar sunan teknoloji kullanımının kaçınılmaz görüldüğünü, ancak; aşırı ve gereksiz kullanımının teknoloji bağımlılığına yol açabildiğine dikkat çekmektedirler (Agarwal ve Kar 2015).

Teknoloji bağımlılığı ile ilgili standart bir tanım olmamakla birlikte, DSM 5'in üçüncü bölümünde İnternet Oyun Oynama Bozukluğu olarak yer almaktadır. Buna ilişkin olarak, zihnin internet oyunları ile meşgul olması, internet oyunları oynanmadığında yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması, internet oyun oynama sürelerinin sürekli artması, internet oyunlarını oynamayı bırakma girişimlerinde başarısız olunması, keyif alınan diğer yaşam etkinliklerine olan ilginin azalması, internet oyun oynama sıklığı ve süresi konusunda yalan söyleme, tüm olumsuzluklarına rağmen internet oyunlarını oynamayı sürdürme, kaygı veya suçluluk duygularını hafifletmek ya da bunlardan kaçınmanın bir yolu olarak internet oyunlarına yönelme, internet oyunlarını oynamaya bağlı olarak fırsatları kaçırma ile ilişkilerini kaybetmesi veya tehlikeye sokması şeklinde dokuz tanı ölçütü belirtilmektedir (APA 2013). Ölçütler açısından değerlendirildiğinde, adölesanların teknoloji bağımlılığı açısından en riskli grupta yer aldığını söylemek mümkündür. Çünkü adölesan dönemdeki kız ve erkek çocukları, kişilik ve karakterlerini etkileyen pek çok biyolojik, sosyal, duygusal ve bilişsel değişiklikten geçmektedir (Steinberg 2014). Dolayısıyla, özellikle bu dönemde artan sosyalleşme ihtiyacını karşılayan teknolojinin doğru kullanımı, gelişim dönemi açısından oldukça önem arz etmektedir (Borca ve ark.2015).

Adölesan dönem, bireylerin aktif olarak kişiliklerini geliştirdikleri zaman olarak tanımlanmaktadır (Blakemore 2019). Bu dönemde adölesanlar daha sosyal odaklı, daha açık fikirli, daha az uyumlu ve daha az vicdanlı, dürtüsel davranışları engellemede daha az yetenekli ve risk alma ile heyecan arama davranışlarında daha fazla istekli olabilmekte ve bu bağlamda yaşam doyumu elde etmede teknolojiye yönelebilmektedirler (Caspi ve ark. 2005, Hammond ve ark. 2012, Balluerka ve ark. 2016). Özellikle yalnızlığına, çökkün duygu durumuna, ders başarısızlıklarından kaynaklanan stresle baş etmede, içe kapanıklığında ve aile ile arkadaş çevrelerindeki iletişim problemlerinde baş etme yolu olarak çevrimiçi oyunları tercih edebilmektedirler (Ögel 2020, Ektiricioğlu ve ark. 2020). Bu bağlamda da, adölesanlar kendilerine en inandırıcı gelen karakterlerin yer aldığı oyunları tercih edebilmektedirler (Mateas 1997).

İnandırıcı oyun karakterleri, gerçek hayattaki karakterlere benzeyen, anlamlı eylemler gerçekleştiren ve oyunculara inandırıcı gelen sanal kişilikler olarak ifade edilmektedir (Bostan ve Tıngöy 2015). Adölesanlarda içinde buldukları gelişim döneminde deneyimledikleri duygusal, bilişsel, davranışsal değişimlerden dolayı bu yöndeki ihtiyaçlarını karşılayabilecek türden kişilik ve karakterlerin yer aldığı oyunları tercih edebilmektedirler. Örneğin; anne-baba veya akran baskısına maruz kalan bir adölesan, içindeki öfkeyi saldırgan karakter özelliklerine sahip sanal oyuncuların yer aldığı şiddet içerikli oyunlarla vakit geçirerek bastırabilirler. Ancak bu durum bir süre sonra oyuncunun gerçek dünyadan soyutlanıp sanal ortama ve sanal kişiliklere odaklanması ile birlikte özellikle sebat, dürüstlük, sevgi ve sağduyu gibi karakter özelliklerinden uzaklaşarak öfke, saldırganlık gibi olumsuz gibi davranışlar sergilemelerine neden

olabilmektedir (Ögel 2020). Diğer taraftan da, her oyuncu sürekli gelişen teknoloji ile birlikte kendi oyun karakterlerini kendileri oluşturabilmektedir. Dolayısıyla bu bağlamda bakıldığında, her oyuncunun yaratıcılık, merak, öğrenmeye açık oluş, açık fikirlilik, çok yönlü bakış açısı şeklindeki karakter özelliklerine olumlu katkı sağladığını söylemek mümkün görünmektedir (Mateas 1997, Park ve ark. 2004).

Yukarıdaki bilgiler ışında değerlendirildiğinde, teknolojinin ve teknolojik oyunların neden olduğu bağımlılıktan korunmak için adölesanların öncelikli grupta yer alması gerektiği söylenebilir (Dinç 2015). Nitekim bahsedilen adölesan grup, kişilik, tutum ve karakterlerini geliştirirken, geleceğe yönelik adımlarını belirlerken oldukça yaygınlaşmış durumda olan teknolojik oyunlardan etkilenebilmektedirler. Dolayısıyla adölesanların bu teknoloji çağında sosyalleşmesini, kimlik oluşumunu yaşadığı çevre kadar, büyük bir zaman ayırdığı teknolojik oyunlardaki sanal kişiliklerin karakter özellikleri de olumlu ve olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Ögel 2020). Tüm bu bilgiler, teknolojik oyunların adölesanlar üzerindeki etkileri konusunda farkındalık oluşturulması ve en önemlisi güçlü karakter özelliklerine sahip nesillerin yetiştirilmesi, bu neslin ruh sağlığının korunması ve güçlendirilmesi amacıyla, ülkemizde bu konuda yapılan çalışmalara ağırlık verilmesi gerektiğini göstermektedir. Bu nedenle bu çalışma, adölesanlarda teknolojik oyun bağımlılığı ile karakter gelişimi arasındaki ilişkinin incelenmesi ve psikiyatri hemşirelerinin konu ile ilgili yaklaşım ve uygulamalarına katkı sağlanması amacıyla planlanmıştır. Araştırmanın hipotezlerine şunlardır; adölesanların tanıtıcı özelliklerine göre teknolojik oyun bağımlılığı puanları farklılık gösterir; adölesanların tanıtıcı özelliklerine göre karakter gelişim indexi puanları farklılık gösterir ve; adölesanların teknolojik oyun bağımlılığı ile karakter gelişim indexi puanları arasında negatif yönlü güçlü bir ilişki vardır.

Yöntem

Bu araştırma 02 Mart -16 Haziran 2021 tarihleri arasında kesitsel, ilişkisel ve tanımlayıcı olarak gerçekleştirilmiştir.

Örnekleme

Araştırmanın evrenini, Ankara ili Keçiören ilçesinde bulunan 2 devlet ve 2 özel lisenin 9, 10, 11 ve 12'nci sınıf öğrencileri olan toplam 2697 öğrenci oluşturmuştur. Gelişigüzel örnekleme yönteminin kullanıldığı çalışmada, örneklem büyüklüğü "G. Power-3.1.9.2" programı kullanılarak, %95 güven düzeyinde veri toplama aşamasından önce hesaplanmıştır. Korelasyon katsayısı -0,7 büyüklüğünde alınarak hesaplanan örneklem hacmi sonuçlarına göre çalışmanın alfa değeri 0.05 ve teorik güç 0.99 alınarak minimum örnek sayısı 27 olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın dahil edilme kriterleri; Türkçe dilde okur-yazar olmak, konuşma, görme ve işitme engeli bulunmamak, ince ve kaba motor becerilerinde engeli olmamak, bağımlılıkla ilgili tanı/tedavi almamış olmak, araştırmaya katılmayı kabul etmek şeklinde belirlenmiştir. Çalışmada; eğitim ve öğretim içeriklerinin farklı olması sebebi ile sağlık meslek lisesi, ticaret lisesi, teknik ve mesleki liseler ile imam hatip lisesinde okuyan ve diğer dahil edilme kriterlerini sağlamayan öğrenciler kapsam dışı bırakılmıştır. Çalışma duyurusuna toplam 163 geri dönüş olmuştur. Bunun içinden 9 veli çocuğunun çalışmaya katılmasını istemediğini belirtmiş, 20 öğrenci velisi onay verdiği halde kendisi çalışmaya katılmayı reddetmiştir. Dolayısıyla belirlenen dahil edilme kriterleri içinde yer alan ve

velisi ile kendisi çalışmayı kabul eden 134 öğrenci örneklem grubumuzu oluşturmuştur. Dolayısıyla minimum örneklem sayısının yaklaşık 5 katı sayıya ulaşılmıştır.

İşlem

Helsinki Bildirgesine (1998) uygun olarak hazırlanan çalışmanın uygulanabilmesi için, Ufuk Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Enstitüsü Etik Kurulundan (Karar sayısı: 2020/66), Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden (Karar sayısı: E-14588481-605.99-19150298) gerekli izinler alınmıştır. Veri toplama aşamasına gelmeden önce, araştırmaya katılacak öğrencilerden ve ailelerinden yazılı izin alınmıştır. Bu izinler dışında ayrıca, çalışmada kullanılmasına karar verilen KGI ile EOBÖ-KF'nun geçerlik ve güvenilirlik çalışmasını yapan araştırmacılardan yazılı izin alınmıştır.

İlk olarak, "Veli Onay Formu" ile "Öğrenci Onay Formu", "Katılımcı Bilgi Formu", "Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu" ve "Karakter Gelişim İndeksi" nin yer aldığı anket, akademik çalışmalarda yaygın olarak kullanılan çevrimiçi bir anket sistemi olan Google Formlar'a yüklenmiştir. Anket 5 ekrandan (veli onay (1), öğrenci onay (2), Katılımcı Bilgi Formu (3), Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Form (4), Karakter Gelişim İndeksi (5)) ve toplam 71 sorudan oluşmuştur. Ekranlar arasında geçişe izin verilmemiş, bir sonraki ekrana erişim için ilgili ekranda yer alan soruların tamamının yanıtlanması zorunlu kılınmıştır. Katılımcıların anketi yalnızca bir kez doldurabilmelerini sağlamak için IP adresi kısıtlama teknolojisi benimsenmiştir.

Uygulamaya geçmeden önce online formlar, her iki araştırmacı tarafından elektronik ortamda test edilmiş, anketin ortalama 20 ile 30 dk arasında doldurulabildiği belirlenmiş ve işleyişte sorun saptanmamıştır. Bu işlemlerin ardından okul yöneticileri tarafından araştırma duyurusunun yapılması için rehberlik öğretmenleri ile telefon aracılığıyla iletişim kurulmuştur. Daha sonra anket formu rehberlik öğretmenlerine Whatsapp üzerinden iletilmiş ve araştırmaya katılım için öğrencilere ve velilere bir ücret ödenmeyeceği bilgisinin paylaşılması istenmiştir. Rehberlik öğretmenleri tarafından ilk olarak 2 Mart 2021 tarihinde öğrenci ve velilerine araştırma duyurusu yapılmış, araştırmaya katılım için öğrencilere ve velilere bir ücret ödenmeyeceği bilgisi aktarılmış ve formlar paylaşılmıştır. Bu arada araştırmacı tarafından google formlar üzerinden uygulamanın takibi yapılmış ve rehber öğretmenlerle iletişime geçilerek aralıklı olarak 3 kez araştırma duyurusu hatırlatılmıştır. Son hatırlatmanın ardından 1 ay beklenmiş ve geri dönüş sağlanmadığı için 16 Haziran 2021 tarihinde araştırma tamamlanmıştır.

Veri toplama araçları

Bu çalışmada veriler, araştırmacı tarafından literatür ışığında geliştirilen "Katılımcı Bilgi Formu" ile literatürde oyun bağımlılığı düzeyinin değerlendirilebilmesi için kullanılan "Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Kısa Formu" ve ergenlerin karakter gelişim özelliklerini değerlendirmede yararlanılan "Karakter Gelişim İndeksi" aracılığıyla toplanmıştır. Kullanılan araçlara ilişkin ayrıntılı bilgilere aşağıda yer verilmiştir.

Katılımcı Bilgi Formu (KBF)

Araştırmacı tarafından ilgili literatür doğrultusunda geliştirilmiş olan bu form; yaş, cinsiyet, aile tipi, katılımcının teknolojik oyuna para yatırma durumu ve oyuna harcanan süreleri kapsayan sorulardan oluşmuştur.

Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Kısa Formu (EOBÖ-KF)

Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından geliştirilen ölçek Ilgaz (2015) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenilirlik çalışması Anlı ve Taş (2018) tarafından yapılmıştır. Ölçek 21 madde ve 7 faktörden oluşmaktadır. DSM V'in 3. bölümde geçen internet oyun bağımlılığı tanı kriterleri 9 tane olduğu için 9 maddelik bir ölçek geliştirilmeye çalışılmıştır. Daha sonra DSM-5 online oyun bağımlılığı tanı kriterleri dikkate alınmış ve her tanı kriteri doğrultusunda 3'er madde hazırlanmıştır. Ölçekteki maddeleri ölçmek için 5'li likert tipi dereceleme kullanılmıştır. 5'li likert tipi dereceleme "Hiçbir zaman", "Nadir olarak", "Bazen", "Sık sık" ve "Her zaman" şeklindedir. Ölçeğe son hali verildikten sonra geçerlik ve güvenilirlik çalışmalarına geçilmiştir. Ölçekte yer alacak maddelerin belirlenmesinde madde öz değerlerinin 1, madde yük değerlerinin en az 32 olmasına dikkat edilmiştir. Madde faktör yükleri yüksek olan maddelerden her bir madde DSM V online oyun bağımlılığı kriterlerinden birini temsil edecek şekilde 9 maddelik ölçek oluşturulmuştur. Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısına bakılmış ve iç tutarlılık katsayısı .81 olarak tespit edilmiştir. Bu çalışmada ölçeğin Cronbach Alpha değeri .85 olarak tespit edilmiştir.

Karakter Gelişim İndeksi (KGİ)

Liston (2014) tarafından geliştirilen Karakter Gelişim İndeksi (Character Growth Index (CGI)) ergenlerin karakter gelişim özelliklerini geçerli ve güvenilir bir şekilde değerlendirebilmeyi amaçlamaktadır. Ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenilirlik çalışması Ekşi ve arkadaşları (2017) tarafından yapılmıştır. 5'li likert tipi (Kesinlikle Katılmıyorum", "Katılmıyorum", "Kararsızım", "Katılıyorum" ve "Kesinlikle Katılıyorum") yapıya sahip olup kararlılık, alçakgönüllülük, iyimserlik, nezaket, yakınlık, sakinlik, cesaret, bilgelik, maneviyat, affedicilik ve dürüstlük olmak üzere toplam 11 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach alpha iç tutarlılık katsayısı ölçeğin toplam puanı için .94, test- tekrar test korelasyon katsayısı .72 olarak hesaplanmıştır. Alt boyutların güvenilirlik katsayısı dürüstlük dışında .70'in üzerinde çıkmıştır. Açımlayıcı faktör analiz özdeğeri 1'in üzerinde olan toplam varyansın %58.5'ini açıklayan 11 boyutlu bir yapı ile sonuçlanmıştır. Uyum geçerliği için KGİ ile Karakter Güçleri ve Erdemli Oluş Gençlik Envanteri'nin 96 maddelik formunun 52 maddesi arasındaki ilişkinin .85 düzeyinde olduğu bulunmuştur. Alt boyutlar arasında ilişki de .41 ile .81 arasında değişmektedir. Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı ölçeğin toplam puanı için .94, test- tekrar test korelasyon katsayısı .72 olarak hesaplanmıştır. Alt boyutların güvenilirlik katsayısı dürüstlük dışında .70'in üzerinde bulunmuştur. Bu çalışmada ölçeğin Cronbach Alfa değeri .97 olarak tespit edilmiştir.

İstatistiksel analiz

Araştırmada elde edilen veriler SPSS (Statistical Package for Social Sciences) for Windows 25.0 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verileri değerlendirilirken tanımlayıcı istatistiksel metotları (sayı, yüzde, ortalama, standart sapma) kullanılmıştır. Niceliksel verilerin karşılaştırılması için iki grup (cinsiyet, sınırsız internet kullanım durumu, gerçek para harcama durumu) karşılaştırılması için Mann Whitney U testi, ikiden fazla grup (aile tipi) karşılaştırılmasında Kruskal Wallis H testi kullanılmıştır. Sürekli değişkenler (Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları ile Karakter Gelişim Indexi puanları) arasındaki ilişki Spearman korelasyon analizi ile incelenmiştir.

Bulgular

Araştırmada yer alan katılımcıların yaş ortalaması 15,95 (min= 13, max= 18) olarak tespit edilmiştir. Katılımcıların çoğunluğunu kız (%62,7), 1 kardeşi olan (%49,3), çekirdek aileye sahip (%83,6), aylık gelir düzeyi orta derece (%80,6), evinde sınırsız internet bulunan (%96,3), teknolojik oyun oynayan (%67,9), teknolojik oyunlarda gerçek para harcamayan (%72,4) ve oyun süreleri 1 saatten az (%47) olduğunu ifade eden öğrenciler oluşturmuştur (Tablo 1).

Tablo 1. Katılımcıların tanıtıcı özellikleri (n= 134)

Değişkenler		Ort.±Ss	n	%
Yaş		15,95±1,16(13,00-18,00)		
Cinsiyet	Kız		84	62,7
	Erkek		50	37,3
Kardeş Sayısı	Yok		2	1,5
	1		66	49,3
	2		48	35,8
	3 ve üzeri		18	13,4
Aile Tipi	Çekirdek		112	83,6
	Geniş		7	5,2
	Parçalanmış		15	11,2
Aile Aylık Gelir Durumu	Düşük		9	6,7
	Orta		108	80,6
	Yüksek		17	12,7
Evde Sınırsız İnternet Bulunma Durumu	Evet		129	96,3
	Hayır		5	3,7
Teknolojik Oyun Oynama Durumu	Evet		91	67,9
	Hayır		43	32,1
Teknolojik Oyunda Gerçek Para Harcama Durumu	Harcadım		37	27,6
	Harcamadım		97	72,4
Günde Ortalama Teknolojik Oyun Oynama Süresi	1 Saatten Az		63	47,0
	1-2 Saat		30	22,4
	3-4 Saat		27	20,1
	5-6 Saat		12	9,0
	8 ve Üzeri Saat		2	1,5

Ort. : Ortalama, Sd: standart sapma, n: Katılımcı sayısı

Katılımcıların tanıtıcı özelliklerine göre ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği puanları karşılaştırılmasında; erkek katılımcıların ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği puanları kız katılımcılardan daha yüksek tespit edilmiştir ($p<0,05$). Aynı zamanda teknolojik oyun oynayan ve teknolojik oyunlarda gerçek para harcayan katılımcıların ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği puanları teknolojik oyun oynamayan ve gerçek para harcamayan katılımcılara göre daha yüksek bulunmuştur ($p<0,05$) (Tablo 2).

Katılımcıların tanıtıcı özelliklerine göre karakter gelişim indeksi alt boyutlarının karşılaştırılmasında, katılımcı kız öğrencilerin iyimserlik, nezaket/iyilikseverlik ve dürüstlük alt boyut puanlarının erkeklerden daha yüksek tespit edilmiştir ($p<0,05$).

Karakter gelişim indeksi alt boyutlarından sakinlik ve bilgelik alt boyutları ise aile tipine göre farklılık göstermiştir. Buna göre, geniş aile yapısına sahip katılımcıların sakinlik alt boyut puanlarının parçalanmış aile yapısına sahip katılımcılara göre; çekirdek aile yapısına sahip katılımcılarında bilgelik alt boyut puanlarının parçalanmış aile yapısına sahip katılımcılara göre daha yüksek olduğu saptanmıştır ($p<0,05$) (Tablo 3).

Tablo 2. Katılımcıların tanıtıcı özelliklerine göre Karakter Gelişim İndeksi alt boyutlarının karşılaştırılması (n= 134)

		Kararlılık			Alçakgönüllülük			İyimserlik			Nezaket/ iyilikseverlik			Yakınlık/Sevgi			Sakinlik		
		Ort	SS	Med	Ort	SS	Med	Ort	SS	Med	Ort	SS	Med	Ort	SS	Med	Ort	SS	Med
Cinsiyet	Kız	4,33	0,56	4,40	4,31	0,58	4,40	4,02	0,98	4,40	4,48	0,42	4,50	4,43	0,42	4,40	3,67	0,96	4,00
	Erkek	4,20	0,79	4,40	4,29	0,65	4,40	3,54	1,10	3,70	4,24	0,68	4,20	4,34	0,69	4,50	3,62	1,01	3,80
U			-0,469			-0,263			-2,753			-2,148			-0,102				-0,203
p			0,639			0,793			0,006			0,032			0,919				0,839
Aile Tipi	Çekirdek	4,29	0,60	4,40	4,36	0,47	4,40	3,84	1,02	4,20	4,39	0,46	4,40	4,41	0,45	4,40	3,69	0,97	4,00
	Geniş	4,37	0,53	4,40	4,40	0,48	4,40	4,54	0,22	4,60	4,49	0,51	4,60	4,71	0,28	4,80	4,29	0,71	4,40
	Parçalanmış	4,20	1,06	4,40	3,85	1,16	4,20	3,59	1,32	4,20	4,32	0,99	4,60	4,13	0,99	4,20	3,07	0,93	3,20
KW			0,772			2,529			3,700			0,882			4,429				9,396
p			0,680			0,282			0,157			0,643			0,109				0,009
Sınırsız İnternet	Evet	4,29	0,66	4,40	4,31	0,61	4,40	3,84	1,04	4,20	4,40	0,54	4,40	4,40	0,54	4,40	3,62	0,98	3,80
	Hayır	4,20	0,51	4,20	4,20	0,58	4,00	3,84	1,42	4,60	4,16	0,55	4,20	4,32	0,36	4,20	4,68	0,27	4,80
U			-0,684			-0,695			-0,354			-1,134			-0,760				-2,743
p			0,494			0,487			0,724			0,257			0,448				0,006
Gerçek Para	Harcadım	4,16	0,86	4,40	4,25	0,84	4,40	3,65	1,14	3,80	4,26	0,71	4,40	4,15	0,77	4,40	3,55	1,04	3,80
	Harcamadım	4,33	0,56	4,40	4,32	0,49	4,40	3,92	1,00	4,20	4,44	0,46	4,40	4,48	0,39	4,60	3,69	0,96	4,00
U			-0,563			-0,395			-1,364			-1,327			-2,428				-0,661
p			0,574			0,693			0,172			0,185			0,015				0,508

		Cesaret			Bilgelik			Maneviyat			Affedicilik			Dürüstlük		
		Ort	SS	Med	Ort	SS	Med	Ort	SS	Med	Ort	SS	Med	Ort	SS	Med
Cinsiyet	Kız	4,25	0,60	4,40	4,30	0,47	4,30	4,31	0,50	4,40	3,80	0,82	4,00	4,28	0,57	4,40
	Erkek	4,06	0,81	4,00	4,20	0,82	4,40	4,07	0,82	4,20	3,92	0,91	4,00	3,95	0,83	4,20
U			-1,204			-0,625			-1,587			-0,979			-2,296	
P			0,229			0,532			0,113			0,328			0,022	
Aile Tipi	Çekirdek	4,20	0,64	4,40	4,30	0,51	4,40	4,24	0,59	4,40	3,89	0,79	4,00	4,18	0,59	4,20
	Geniş	4,20	0,38	4,20	4,46	0,76	4,60	4,54	0,41	4,60	3,64	1,31	4,00	4,54	0,41	4,60
	Parçalanmış	4,01	1,08	4,20	3,85	1,08	4,20	3,95	1,02	4,00	3,58	1,05	3,75	3,84	1,25	4,40
KW			0,321			6,240			2,845			1,087			2,415	
P			0,852			0,044			0,241			0,581			0,299	
Sınırsız İnternet	Evet	4,19	0,70	4,40	4,27	0,62	4,40	4,21	0,65	4,40	3,83	0,86	4,00	4,17	0,70	4,40
	Hayır	4,08	0,39	3,80	4,08	0,81	4,20	4,48	0,52	4,40	4,35	0,52	4,25	3,76	0,36	3,80
U			-0,976			-0,637			-0,842			-1,346			-1,879	
P			0,329			0,524			0,400			0,178			0,060	
Gerçek Para	Harcadım	4,00	0,88	4,20	4,14	0,80	4,40	3,97	0,86	4,20	3,81	0,88	4,00	3,96	0,94	4,20
	Harcamadım	4,25	0,59	4,40	4,31	0,54	4,40	4,32	0,52	4,40	3,86	0,85	4,00	4,23	0,57	4,40
U			-1,234			-0,729			-2,345			-0,165			-1,162	
P			0,217			0,466			0,019			0,869			0,245	

Bonferroni

Ort: Ortalama **SS:** Standart Sapma

Med: Medyan

U: Mann Whitney U Testi

KW: Kruskal Wallis H Testi

p: Anlamlılık Düzeyi

Katılımcıların evlerinde sınırsız internet bulunma ve teknolojik oyunlarda gerçek para harcama durumlarına göre yapılan karşılaştırmada ise; evlerinde sınırsız internet bulunmayan katılımcıların sakinlik alt boyut puanlarının evlerinde sınırsız internet bulunan katılımcılara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Teknolojik oyunlarda gerçek para harcamayan katılımcıların yakınlık/sevgi ve maneviyat alt boyut puanlarının gerçek para harcayan katılımcılara göre daha yüksek olduğu saptanmıştır ($p<0,05$) (Tablo 3).

Ölçekler arasındaki ilişkiyi tespit etmek için yapılan Spearman korelasyon analizi sonucuna göre; ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği puanları ile karakter gelişim indeksi

kararlılık alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak negatif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($p<0,01$; $r=-0,279$) (Tablo 4).

Tablo 3. Katılımcıların tanıtıcı özelliklerine göre Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği karşılaştırılması (n=134)

		Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği		
		Ort	SS	Med
Cinsiyet	Kız	1,58	0,59	1,44
	Erkek	1,98	0,64	1,88
U			-3,697	
p			0,000	
Teknolojik Oyun	Evet	1,94	0,62	1,88
	Hayır	1,30	0,41	1,11
U			-6,004	
p			0,000	
Gerçek Para	Harcadım	2,12	0,63	2,00
	Harcamadım	1,58	0,57	1,44
U			-4,531	
p			0,000	
Teknolojik Oyun Oynama Süresi	1 Saatten Az	1,42	0,45	1,22
	1-2 Saat	1,73	0,48	1,61
	3-4 Saat	2,04	0,60	1,88
	5-6 Saat	2,62	0,55	2,72
	8 ve Üzeri Saat	2,28	1,81	2,27
KW			41,906	
p			0,000	

Ort: Ortalama; SS: Standart Sapma; Med: Medyan; U: Mann Whitney U Testi; KW: Kruskal Wallis H Testi; p: Anlamlılık Düzeyi

Tablo 4. Karakter Gelişim İndeksi ile Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği arasındaki ilişki

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1- Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı	1,000											
2- Kararlılık	-	1,000										
	0,279*											
3- Alçakgönüllülük	0,012	0,391**	1,000									
4- İyimserlik	-0,146	0,213*	0,268**	1,000								
5- Nezaket/ İyilikseverlik	-0,152	0,393**	0,395**	0,236**	1,000							
6- Yakınlık/ Sevgi	-0,096	0,451**	0,403**	0,315**	0,475**	1,000						
7- Sakinlik	-0,104	0,212*	0,199*	0,387**	0,134	0,210*	1,000					
8- Cesaret	-0,157	0,419**	0,276**	0,341**	0,424**	0,495**	0,553**	1,000				
9- Bilgelik	-0,101	0,459**	0,482**	0,392**	0,340**	0,540**	0,329**	0,539**	1,000			
10- Maneviyat	-0,065	0,343**	0,387**	0,347**	0,353**	0,492**	0,212*	0,336**	0,447**	1,000		
11- Affedicilik	-0,108	0,201*	0,418**	0,286**	0,149	0,272**	0,551**	0,376**	0,272**	0,228**	1,000	
12- Dürüstlük	-0,149	0,506**	0,468**	0,258**	0,381**	0,489**	0,145	0,371**	0,498**	0,384**	0,188*	1,000

Tartışma

Teknolojik oyunların, bireylerin kişilik ve karakter yapıları üzerinde olumlu ve olumsuz yönde pek çok değişime neden olduğu belirtilir. Bu değişim, gelişim sürecinde olan adölesanları en riskli grup haline getirebilir ve bu konuda psikiyatri hemşirelerine önemli görevler düşebilir. Bu bağlamda bu çalışmada, adölesanlarda teknolojik oyun bağımlılığı ile karakter gelişimi arasındaki ilişkinin incelenmesi ve psikiyatri hemşirelerinin konu ile ilgili yaklaşım ve uygulamalarına katkı sağlanması amaçlanmıştır.

Araştırmamızda yer alan 134 adölesanın, cinsiyete göre oyun bağımlılığı puanları farklılık göstermiştir. Elde ettiğimiz sonuca göre, erkek katılımcıların oyun bağımlılığı

puanları kız katılımcılardan yüksek bulunmuştur. Bununla birlikte teknolojik oyunlara gerçek para harcayanların oyun bağımlılığı puanları gerçek para harcamayanlara kıyasla daha yüksek bulunmuştur. Alan yazında da elde ettiğimiz sonuçları destekler nitelikte çalışmalara rastlamak mümkündür. Örneğin, Horzum (2011), Güllü ve arkadaşları (2012) ile Çakıcı'nın (2018) yaptığı çalışmalarda benzer durum karşımıza çıkmaktadır. Nitekim araştırmalarda, katılımcı erkek öğrencilerin oyun bağımlılığının kız öğrencilere oranla daha yüksek çıktığı saptanmıştır. Bununla birlikte yapılan çalışmalarda adölesanlar arasında oyun bağımlılığının yüksek oranda görüldüğü ve bu durumun önemli bir halk sağlığı sorunu olduğu belirtilmiş (Amudhan ve ark. 2021), para ile oyun oynama oranının orta büyüklükte bulunduğu ifade edilmiştir (Zendle ve ark. 2019, Veselka ve ark. 2018). Elde edilen bu sonuçlar ile ilişkili olabilecek faktörler olarak; cinsiyet, oyun oynayan arkadaş veya ebeveyn varlığı, stress, düşük benlik saygısı, dürtüsellik vb. gösterilmiştir (Chang ve Boyoung 2020). Araştırmamızda elde edilen bu sonuç, sahip olduğumuz kültürel yapı içinde erkeklerin kızlara göre kendi tercihlerini daha özgür yapar şekilde yetiştirildiği gerçeği ile ilişkilendirilebilir. Aynı zamanda araştırmanın Covid 19 pandemi döneminde yürütülmesi de sonuçları etkilemiş olabilir. Zira bu dönemde, sokağa çıkma kısıtlamaları sebebiyle sosyal aktivitelerini dışarıda arkadaş ortamında yapamayan adölesanlar teknolojik oyunları tercih etmiş ve bu durumdan olumsuz etkilenmiş olabilirler.

Alan yazında, bireylerin kişilik gelişimleri ve toplumsal davranışları üzerinde sahip oldukları aile tipinin önemi olduğu vurgulanmıştır (Gander ve Gardiner 1993). Bu bağlamda yapılan çalışmalarda, geniş aile yapısına sahip bireylerin daha çok kişiyle sosyal etkileşimde olduklarını ve bunun bireyin kişilik, karakter özelliklerinde etkili bir yere sahip olduğu belirtilmiştir (Tatlıoğlu 2014). Smahel ve arkadaşları (2008) ise yürüttükleri çalışmada teknolojik oyunlarda yer alan karakterlerin, oyun oynayan bireylerin kişilik ve karakter yapıları üzerinde etkili olduğunu belirtirken (Smahel ve ark. 2008); Ide ve arkadaşları (2021) beğenilen ve güçlü olan oyun karakterlerinin para ile satın alındığına değinmişlerdir (Ide ve ark. 2021). Bu açıdan bakıldığında, adölesanların karakter gelişimi ile aile tipi, teknolojik oyunlarda gerçek para harcama durumları ile bağlantılı olarak elde ettiğimiz bulgular alan yazında belirtilen araştırma sonuçlarını destekler niteliktedir. Adölesanlarda görülen bu durum, adölesanların kazanma hırsı, daha güçlü bir kişilik yapısına ve karakter özelliklerine sahip olma isteği ile ilişkili olabilir. Aynı zamanda katılımcıların çoğunluğunun çekirdek aile tipine ve sınırsız internet erişimine sahip olduğu göz önünde alındığında, adölesanların aile içindeki ebeveynlerin desteği ve ilişkisinin gücüyle ilişkili olarak problem çözmede başarısız oldukları konulardan uzaklaşmak amacıyla teknolojik oyunlara yöneldiği düşünülebilir. Neticesinde, adölesanlar bir taraftan teknolojik çağın getirdiği beceriler üzerinde bilgelik kazanırken diğer taraftan sevgi, hoşgörü ve maneviyat ilişkili karakter özelliklerinden uzaklaşıyor olabilirler.

Problem çözme ve karar verme becerilerinin öne çıktığı süreçlerden birinin adölesan dönem olduğu kabul edilmektedir (Manassis ve ark. 2012). Özellikle bu dönemde adölesanların kimlik gelişimi süreci göz önüne alındığında, doğru karar vermenin sağlıklı bir kimlik oluşturmada kritik bir öneme sahip olduğu söylenebilir. Nitekim adölesanın bu dönemde ortaya çıkan duygusal problemler, kimlik arayışı vb. sorunların çözümünde baş etme mekanizmaları yetersiz kalabilir ve kendi adına doğru karar vermekte güçlük çekebilir. Sorunların çözümü olarak da teknolojiye yönelim gösterebilir (Oldershaw ve ark. 2009, Steinberg 2010, Klimmt ve ark. 2009).

Bu çalışmadan elde edilen bulgularla bağlantılı olarak düşündüğümüzde de, bu durumun adölesanları teknolojiye yönelim ve teknolojik oyunları sürmede kararlı hale getirdiğini söylemek mümkündür. Ancak, adölesanların çoğunluğu tarafından baş etme mekanizması olarak tercih edildiği düşünülen bu durumun, sadece teknolojik oyun bağımlılığı değil aynı zamanda güçlü bir kişilik ve karakter oluşumu açısından da risk teşkil etmektedir.

Sonuç

Araştırma sonuçlarına bakıldığında, oyun bağımlılığının cinsiyete, aile tipine, evde sınırsız internet bulunma durumuna göre farklılaştığı ve oyun bağımlılığın karakter gelişiminin kararlılık boyutu ile negatif yönde ilişkili olduğu görülmektedir. Bütün bunlar göz önüne alındığında psikiyatri hemşirelerinin bu konuda farkındalık kazanıp, koruyucu önlem uygulamalarında yer almalarının oldukça önemli olduğu söylenebilir. Bu bağlamda psikiyatri hemşireleri, adölesanların hem teknoloji bağımlılığı hem de karşılabilecekleri kişilerarası sorunlara çözüm bulabilmek, ruhsal sorunları önleyebilmek ve en önemlisi sağlam bir kişilik ve karakter yapısına sahip bireylerin yetişmesi adına okul hemşireleri ve rehberlik öğretmenleriyle iş birliği içerisinde hareket ederek, sorunlarla baş etmede yol gösterici olabilirler. Aynı zamanda psikiyatri hemşireleri, aile bireyleri ve diğer bakım veren kişilerle iletişim halinde olup, onlara yönelik farkındalık çalışmaları planlanabilirler.

Kaynaklar

- Agarwal V, Kar SK (2015) Technology addiction in adolescents. *J Indian Assoc Child Adolesc Ment Health*, 11:170-174.
- American Psychiatric Association (2013) DSM-5 Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabı. (Çeviri Ed. E Koroğlu). Ankara, Hekimler Yayın Birliği.
- Amudhan S, Prakasha H, Mahapatra P, Burma AD, Mishra V, Sharma MK et.al. (2021) Technology addiction among school-going adolescents in India: epidemiological analysis from a cluster survey for strengthening adolescent health programs at district level. *J Public Health (Oxf)*, doi: 10.1093/pubmed/fdaa257.
- Anderson M, Jiang J (2018) Teens, Social Media and Technology. Washington, DC, Pew Research Centre and American Life Project.
- Balluerka N, Gorostiaga A, Alonso-Arbiol I, Aritzeta A (2016) Peer attachment and class emotional intelligence as predictors of adolescents' psychological well-being: a multilevel approach. *J Adolesc*, 53:1-9.
- Blakemore SJ (2019) Adolescence and mental health. *Lancet*, 393:2030-2031.
- Borca G, Bina M, Keller PS, Gilbert LR, Begotti T (2015) Internet use and developmental tasks: adolescents' point of view. *Comput Hum Behav*, 52:49-58.
- Bostan B, Tingöy Ö (2015) Dijital oyunlar: tasarım gereksinimleri ve oyuncu psikolojisi. *Online Academic Journal of Information Technology*, 6:7-22.
- Caspi A, Roberts BW, Shiner RL (2005) Personality development: stability and change. *Annu Rev Psychol*, 56:453-484.
- Chang E, Kim B (2020) School and individual factors on game addiction: a multilevel analysis. *Int J Psychol*, 55:822-831.
- Çakıcı G (2018) Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek lisans tezi). İstanbul, Haliç Üniversitesi.
- Diñç M (2015) Teknoloji bağımlılığı ve gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3:31-65.
- Echeburúa E, de Corral P (2010) Addiction to new technologies and to online social networking in young people: A new challenge. *Adicciones*, 22:91-95.
- Ektiricioğlu C, Arslantaş H, Yüksel R (2020) Ergenlerde çağın hastalığı: teknoloji bağımlılığı. *Arşiv Kaynak Tarama Dergisi*, 29:51-64.
- Gander J, Gardiner W (1998) Çocuk ve Ergen Gelişimi. (Çeviri Ed. A Dönmez, HN Çelen). 8. Baskı. Ankara, İmge Yayınları.

- Güllü M, Arslan C, DüNDAR A, Murathan F (2012) İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5:89-100.
- Hammond CJ, Potenza MN, Mayes LC (2012) Development of impulse control, inhibition, and self-regulatory behaviors in normative populations across the lifespan. In *The Oxford Handbook of Impulse Control Disorders* (Eds J Grant, MN Potenza):232-244. Oxford, UK, Oxford University Press.
- Hayran M ve Hayran M (2011) Sağlık Araştırmaları İçin Temel İstatistik. Ankara, Omega Araştırma.
- Hazar Z (2018) Dijital Oyun Bağımlılığı ve Başa Çıkma Yöntemleri. Ankara, Gazi Kitabevi.
- Horzum MB (2011) İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim, 36:56-68.
- Ide S, Nakanishi M, Yamasaki S, Ikeda K, Ando S, Hiraiwa-Hasegawa M et al. (2021) Adolescent problem gaming and loot box purchasing in video games: cross-sectional observational study using population-based cohort data. *JMIR Serious Games*, 9:e23886.
- Klimmt C, Schmid H, Orthmann J (2009) Exploring the enjoyment of playing browser games. *Cyberpsychol Behav*. 12:231-234.
- Kul S (2014) Uygun istatistiksel test seçim kılavuzu. *Plevra Bülteni*, 8:26-29.
- Manassis K, Rapee RM, Ginsburg G, Friedberg RD, Gueldner BA (2012) *Problem Solving in Child and Adolescent Psychotherapy. A Skills-Based, Collaborative Approach*. New York, NY, Guilford Press.
- Mateas M (1997) An oz-centric review of interactive drama and believable agents Tech report. Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon University.
- Oldershaw A, Grima E, Jollant F, Richards C, Simic M, Taylor L et al. (2009) Decision making and problem solving in adolescents who deliberately self-harm. *Psychol Med*, 39:95-104.
- Ögel K (2020) İnternet Bağımlılığı, 4. Baskı. İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Park N, Peterson C, Seligman MEP (2004) Strengths of character and well-being. *J Soc Clin Psychol*, 23:603-619.
- Smahel D, Blinka L, Ledabyl O (2008) Playing MMORPGs: connections between addiction and identifying with a character. *Cyberpsychol Behav*, 11:715-718
- Steinberg L (2010) Ergenlik. (Çeviri Ed. F Çok). 3. Baskı. İstanbul, İmge Yayınları.
- Steinberg L (2014) *Age of Opportunity: Lessons from the New Science of Adolescence*. Boston, MA, Houghton Mifflin Harcourt.
- Ural A, Kılıç İ (2006) *Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS ile Veri Analizi. Genişletilmiş 2. Baskı*. Ankara, Detay Yayıncılık.
- Veselka L, Wijesingha R, Leatherdale ST, Turner NE, Elton-Marshall T (2018) Factors associated with social casino gaming among adolescents across game types. *BMC Public Health*, 18:1167.
- Zendle D, Meyer R, Over H (2019) Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchaser. *Soc Open Sci*, 6:190049.

Yazarların Katkıları: Yazarlar çalışmaya önemli bir bilimsel katkı sağladıklarını ve makalenin hazırlanmasında veya gözden geçirilmesinde yardımcı olduklarını kabul etmişlerdir.

Danışman Değerlendirmesi: Dış bağımsız

Etik Onay: Araştırma için Ufuk Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Enstitüsü Etik Kurulundan onay alınmıştır. Tüm katılımcılar aydınlatılmış onam vermişlerdir.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmişlerdir.

Authors Contributions. Authors attest that they have made an important scientific contribution to the study and have assisted with the drafting or revising of the manuscript.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Ethical Approval: Ethical approval was obtained from Ufuk University Institute of Social Sciences and Humanities Ethics Committee for the study. All participants gave informed consent.

Conflict of Interest: No conflict of interest was declared by the authors.

Financial Disclosure: The authors declared that this study has received no financial support.