

A-Tipik Boş Zaman Kapsamında Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İle D Tipi Kişilik Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi

Ali İSKENDER*

Zennübe IŞIK**

Öz

Bu çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile D tipi kişilik özellikleri arasındaki ilişki araştırılmıştır. Araştırmanın evrenini çevrimiçi oyun oynayan bireyler oluşturmaktadır. Araştırmada veriler anket tekniği ile elde edilmiş olup bazı sosyal medya sitelerindeki çevrimiçi oyun gruplarında çevrimiçi şekilde paylaşılmıştır. Verilerin normallik sayılığını karşılayıp karşılamadığı ölçülmüştür. Daha sonrasında faktör analizi ve güvenilirlik testleri gerçekleştirilmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile D tipi kişilik arasındaki ilişkiyi belirlemek için korelasyon analiz yapılmıştır. Yapılan analiz sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları olan aksaklık boyutu, başarı boyutu ve ekonomik kazanç boyutu ile D tipi kişilik ölçeği alt boyutu olan negatif duygulanım boyutu arasında anlamlı ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı alt boyutları olan aksaklık boyutu, başarı boyutu ve ekonomik kazanç boyutu ile D tipi kişilik ölçeği alt boyutu olan sosyal içe dönüklük boyutları arasında; aksaklık ve başarı boyutlarında anlamlı bir ilişki ortaya çıkmış fakat ekonomik kazanç boyutunda ise anlamlı bir ilişki ortaya çıkmamıştır.

Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi oyun, Oyun Bağımlılığı, Boş Zaman, D tipi kişilik.

Determining The Relationship Between Online Gaming Addiction and Type D Personality In Terms Of A Typical Leisure

Abstract

In this study, the relationship between online game addiction and type D personality traits was investigated. The population of the research consists of individuals playing online games. In the research, the data were obtained by the survey technique and shared online in online game groups on some social media sites. After the research data were obtained, they were analyzed with the SPSS 21 program. First of all, it was measured whether the data met the normality assumption. Afterwards, factor analysis and reliability tests were carried out. It was observed that the reliability levels of the scales used in the study were good. Correlation analysis was performed to determine the relationship between online gaming addiction and type D personality. As a result of the analysis, it was concluded that there was a significant relationship between the sub-dimensions of online game addiction, troubles, success, economic gain, and negative affect, which is the D-type personality scale. But as to social introversion, sub-dimensions of online game addiction, there was a significant relationship between trouble and success, but there was no significant relationship between economic gain.

Keywords: Online gaming, Gaming Addiction, Leisure, Type D personality.

Geliş/Received: 25.08.2022

Kabul/Accepted: 02.10.2023

Etik Kurul Beyanı: Atatürk Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurul Başkanlığı'ndan (13.08.2020 tarih ve 2020/63 karar numaralı) etik kurul onayı alınmıştır.

* Dr.Öğr.Üyesi, Atatürk Üniversitesi Turizm Fakültesi, Turizm Rehberliği Bölümü, ali.iskender@atauni.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-2753-1242

** Dr.Öğr.Üyesi, Harran Üniversitesi Turizm ve Otel İşletmeciliği Yüksekokulu, Turizm Rehberliği Bölümü, zennubeisik@harran.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-4240-878X

(Makale türü: Araştırma makalesi)

Giriş

Boş zaman faaliyetlerinin bireylerin ve toplumların yararına uygun aktiviteler olması beklenir. Ancak günümüzde toplumlarda ve bireysel yaşamda kumar, aşırı alkollü eğlenceler, madde kullanımı vb. kişisel ve toplumsal yararı bulunmayan boş zaman değerlendirme aktiviteleri de yaygındır (Karaküçük, 2008). İbrahim (1997) bu tür boş zaman aktivitelerini “atipik boş zaman” olarak sınıflandırmıştır. Toplumlar yaygın görüş olarak bireylerin boş zamanlarını evde, sporda veya piknik, kamp gibi açık alanlarda değerlendirmesi beklentisi yaygındır. Fakat gerçek yaşamda barlarda, diskolarda, kumarhane veya oyun salonlarında birçok boş zaman aktivitesi yaygın bir şekilde kaşımıza çıkmaktadır (İbrahim, 1991).

Boş zamanın iyi anlamda faydalı değerlendirilmesi bireylerin sosyalleşmesine, yenilenmesine, olumlu yönde değişimine, dinlenme ve eğlenmelerine katkı sağlamaktadır. Fakat boş zamanın faydasız ve zararlı eylemlerle değerlendirilmesi ise gençlerde ve yetişkinlerde zararlı alışkanlıkların yaygınlaşmasına, bireysel ve toplumsal durgunluğa, tembelliğe, bencilliğe, aylaklığa, başıboşluğa, bıkkınlığa ve memnuniyetsizliğe neden olarak bireysel ve toplumsal huzursuzluğa sebebiyet verebilmektedir (Karaküçük ve Akgül, 2016).

Stebbins (2016) atipik boş zaman etkinliklerini sınıflandırırken tolere edilebilir ve tolere edilemez, yasal ve yasal olmayan etkinlikler ayırımına gitmiştir. Buna göre bazı atipik boş zaman etkinlikleri kimi toplumlarda tolere edilebilir düzeydedir, fakat bazı etkinlikler tolere edilemez düzeydedir. Bunun yanı sıra bazı atipik boş zaman etkinlikleri ülkelerin kanunlarına göre yasal olmayabilir. Örneğin bazı ülkelerde uyuşturucu kullanımı yasal iken bazı ülkelerde yasal olmayabilir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı da Stebbins’in sınıflandırmasına göre yasal ve toplumlar tarafından tolere edilebilir olmakla birlikte bireylerin yaşam kalitesini olumsuz yönde etkilemektedir.

Smith ve Rayman (2016) ise atipik boş zamanı, zarar boyutu ile dört kategoride incelemiştir. Bunlar öznel zarar kaynaklı boş zaman, çevreye zararlı boş zaman, sosyal anlamda aşındırıcı zararlı boş zaman ve dayatılmış zararlı boş zaman şeklindedir. Öznel zarar kaynaklı boş zaman daha ziyade gece hayatı ve alkol ile ilgili bireyin kendine ve çevresine verdiği yaralama, kaza, taciz gibi zararları ifade etmektedir. Çevreye zararlı boş zaman daha çok turizm hareketliliği ve bunun çevreye verdiği zararlarla ilişkilidir. Sosyal anlamda zararlı boş zaman ise sosyal medya ve sosyal medya üzerinden gerçekleştirilen intikam amaçlı pornografi, insanları trolleme gibi zararlı boş zaman aktivitelerini içermektedir. Dayatılmış zararlı boş zaman ise reklamlarla toplumu empoze edilen alkol, kumar, bahis oyunları gibi zararlı boş zaman uğraşlarını ifade etmektedir.

Bu araştırmanın amacı, atipik bir boş zaman değerlendirme yöntemi olan çevrimiçi oyun bağımlılığı ile D tipi kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi belirlemektir. Boş zamanın atipik değerlendirilmesi boş zamanın zararlı ve faydasız bir şekilde harcanmasını ifade etmektedir.

Çevrimiçi Oyun ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı

Çevrimiçi oyun, belirli bir oyun kalıbından ziyade oyuncuları birbirine bağlayan bir mekanizma olarak görülmektedir (Pajarillo-Aquino, 2019). Özellikle internetin hızla yaygınlaşması ile cep telefonu, dizüstü bilgisayar, tablet gibi taşınabilir cihazlar aracılığıyla çevrimiçi oyunlara her an ulaşılması oyun kavramını daha da genişletmiştir (Kaya, 2013).

Bireylerin ayrılmaz bir parçası durumuna gelen internet ve beraberindeki çevrimiçi oyunlar bazı problemleri de beraberinde getirmektedir. Neredeyse günün tamamını internette ve çevrimiçi oyunlarda geçiren bireylerde internet bağımlılığı oluşmaktadır. İnternet bağımlılığının farklı nedenleri bulunmaktadır. Bunlar; çevrimiçi sohbet, bilgi, seks, kumar ve çevrimiçi oyun bağımlılığı olarak sınıflandırılmaktadır (Johansson ve Gotestam, 2004).

Çevrimiçi oyunlar, bireyler için eğlence, keyif, ekip çalışması, iş birliği, strateji kurma, problem çözme, el-göz koordinasyonu ve yaratıcı macera yaşama olanağı sunmaktadır. Faydalı oynadıkları zaman bireylerin gelişimlerinin ve sosyalleşmelerinin önemli bir parçasına katkıda bulunmaktadır. Fakat çevrimiçi oyunların dünya çapındaki artan popüleritesi ile oyun bağımlılığı ciddi bir sosyal sorun olarak karşımıza çıkmaktadır (Greitemeyer, 2018). Amerikan Psikiyatri Birliği'nin açıklamasına göre çevrimiçi oyun bağımlılığı olan gençler, haftada ortalama 30-40 saat oyun oynamaktadır (American Psychiatric Association, 2000). Bununla birlikte, video oyunları oynama saatlerinin sayısı, tüm kültürler için geçerli olmayabilir. Fakat çevrimiçi oyun bağımlılığı küresel bir zihinsel sağlık sorunudur. Çevrimiçi oyun bağımlılığına maruz kalan gençlerin okul, sosyal, aile ve mesleki açılardan yaşamın birçok alanında bozulmalar yaşadığı bilinmektedir. Çevrimiçi oyunlara bağımlı olan bireylerin depresif, endişeli olmaları, iskelet ve kas bozuklukları, obezite gibi rahatsızlıkların yanı sıra bir de akademik başarılarının daha düşük olması kaçınılmaz olmaktadır (Xu, Turel ve Yuan, 2012; Thomas ve Martin, 2010; Charlton ve Donforth, 2007; Griffithy ve Wood, 2004).

Çevrimiçi oyun bağımlılığı, çok fazla oyun oynama olarak değil de bunun sonucunda ortaya çıkan olumsuz-negatif durumlarla açıklanmaktadır. Bilhassa şiddet içerikli oyunlar bireyler üzerinde oldukça kötü etkiler bırakmaktadır (Kuss ve Griffiths, 2012). Çevrimiçi oyun bağımlılığı, birçok bireyi ve toplumu etkileyen yaygın bir olgu haline gelmiştir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığının belirtileri, okul veya iş saatleri dışında kalan zamanı oyun başında geçirmek, sosyal çevreden vazgeçmek (arkadaş, eş, dost, akraba ile ilişkileri

koparmak), sportif ve kulüp faaliyetlerinden uzaklaşmak, uyku bozukluğu, baş ağrısı olarak sıralanabilmektedir (Şimşek ve Karakuş Yılmaz, 2020). Merak etme, gerçek kimlik dışında yeni ve saygın bir kimlik yaratma, ait olma isteği, ödül kazanma, başarı sağlama, sosyalleşme gibi faktörler, çevrimiçi oyun bağımlılığının sebepleri arasındadır (Lee, 2011).

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan yerli ve yabancı çok sayıda araştırma bulunmaktadır; Kelleci, Güler, Sezer ve Gölbaşı (2009) tarafından yapılan çalışmada günde 1-2 saatten daha fazla çevrimiçi oyun oynayanların sosyal gelişimlerinde gerileme yaşadıklarını ve kaygı düzeylerinin arttığını ifade etmişlerdir. Toker ve Baturay (2016) tarafından yapılan çalışmada benlik saygısının, çevrimiçi oyun bağımlılığından olumsuz yönde etkilendiği sonucu ortaya konmuştur. Xu, Turel ve Yuan (2012) yaptıkları çalışmada eğitim ve dikkat değiştirme faaliyetlerinin çevrimiçi oyun bağımlılığını azalttığı sonucuna ulaşmışlardır. Lee (2011) yaptığı çalışmada çevrimiçi oyun bağımlısı olan bir bireyin danışmanlık seansları ile olumlu yönde davranış değişikliği yaşadığını ifade etmiştir. Peng ve Liu (2010) yaptıkları çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile negatif düşünceler, utanma, soyutlanma ve depresif davranışlar arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

D tipi kişilik

Birçok bilim insanı ve araştırmacı kişilik tipleri üzerine yoğunlaşarak çalışmalar yapmıştır. Hipokrat'a göre melankolik, iyimser, soğukkanlı ve sinirli olarak dört kişilik tipi bulunmaktadır. Krestschmer'e göre de endomorfi, eksomorfi ve mezomorfi kişilik tipleri vardır. Freud kişilik tiplerini; narsist, obsesif, erotik olarak sınıflandırmıştır. Jung ise içedönük ve dışadönük tip olarak kişiliği gruplamıştır. Meyer Friedman ve Ray Rosenman kişiliği iki tip olarak ayırmış ve bunlara A ve B tipi kişilik demişlerdir. Buna ek olarak ilerleyen dönemlerde C ve D tipi olarak kişilik tiplerine eklemeye çalışılmıştır (akt. Schultz ve Schultz, 2017).

Özgüveni düşük, sürekli üzgün ve kaygılı bireyler D tipi kişilik özelliklerine sahiptir. Bu bireyler, başkaları tarafından yargılanma ve kabul görmeme korkusuyla sosyal etkileşimden kaçınırlar (Çelik, 2021). Kendilerini herkesten ve her şeyden soyutlama eğilimindedirler. Kronik olarak sürekli negatif duygular barındırır ve olumsuz düşünürler.

Başkaları ile duygularını paylaşmaktan kaçınan D tipi bireyler insanlara güvenmezler. Hislerini başkalarından saklama ihtiyacı ile duygularını bastırmak için çok çaba gösterirler. Bu yüzden fiziksel ve duygusal olarak sağlık sorunları yaşarlar, bağışıklık sistemleri de oldukça zayıftır. Hep kaygı eğiliminde oldukları için çok önemsiz olan şeylere bile endişe ile yaklaşır. Hayatlarını sürekli stresli yaşarlar. Dolayısıyla depresyona yatkın bireylerdir (Denollet, Schiffer ve Spek, 2010).

D tipi kişilik özelliklerine sahip kişiler okulda veya işte zorluklar yaşayabilir. Sosyal olarak daha çekingen olma eğilimiyle, D tipi bireylerin başkalarıyla bağlantı kurması ve sürdürmesi zor olabilir. Bu kişilik tipine sahip insanlar, işyerinde daha streslidir. Daha fazla mesleki tükenmişlik yaşar ve kişisel olarak daha az başarılı hissederler (Arat, 2019). Aşırı sıkıntı ile mücadele edenler olarak ifade edilseler de, D tipi bireyler, onların dolu ve keyifli bir yaşam sürmelerine daha iyi yardımcı olacak yöntemleri öğrenebilirler. Bu adımlardan bazılarını atarak sadece duygusal deneyimleri ve bakış açıları değişmekle kalmaz, aynı zamanda fiziksel sağlıkları da gelişebilir (Wiencierz ve Williams, 2017).

Yöntem

Bu araştırmada anket tekniği kullanılmış olup veriler SPSS 21 programı ile analiz edilmiştir. Araştırmada kolayda örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Anketler 2020 yılı Ağustos-Ekim ayları içerisinde toplanmıştır. Çalışmada çevrimiçi anket uygulaması tercih edilmiştir. Araştırma kapsamında SPSS programı ile farklılık analizleri için t testi ve ANOVA'dan yararlanılmış olup ölçekler arasındaki ilişkiyi belirlemek için ise pearson korelasyon analizi yapılmıştır. Araştırmada kullanılan ölçekler için Atatürk Üniversitesi Etik Kurulu tarafından 88656144-000-E.2000196938 sayılı belge ile etik açıdan herhangi bir sakınca olmadığına yönelik karar alınmıştır. Evreni temsil edecek örneklem grubunu doğru tespit edebilmek için "facebook ve youtube" uygulamalarındaki çeşitli çevrimiçi oyun gruplarına girilerek anketler paylaşılmıştır. Katılımcılara çalışmadan bahsedilerek anketlere yanıt vermeleri istenmiştir. Böylelikle çalışmanın veri setini oluşturan 384 ankete ulaşılmıştır.

Öncelikle verilerin uç değerlerine bakılmıştır. Bunun sonucunda her maddenin standart "z" değeri -3 ile +3 aralığında tespit edilmiştir. Maddelerin basıklık ve çarpıklık değerleri incelendiğinde değerlerinin -2 ile +2 arasında olduğu belirlenmiştir. D tipi kişilik ölçeğinin basıklık değeri "-,036" çarpıklık değeri "-0,50" olarak belirlenirken çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin basıklık değeri "-,435" çarpıklık değeri ise ",644" olarak tespit edilmiştir. Bu sonuç doğrultusunda verilerin normal dağıldığı anlaşılmıştır.

Araştırmanın evrenini çevrimiçi oyun oynayan bireyler oluşturmaktadır. Evreni oluşturan her elemanın örneğe girme olasılığının eşit olduğu olasılıklı örnekleme yöntemlerinden kolayda örnekleme kullanılmıştır (Arıkan, 2004: 141).

Araştırmada Kullanılan Ölçekler

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği Kaya (2013) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek beşli Likert tipi olup üç boyut ve 21 ifadeden oluşmaktadır. Araştırmada kullanılan bir diğer ölçek

olan “D tipi kişilik ölçeği” Öncü ve Vayisoğlu’nun (2018) “D Tipi Kişilik Ölçeğinin Türk Toplumunda Geçerlilik ve Güvenirlilik Çalışması” adlı makalelerinden elde edilmiştir.

D tipi kişilik ölçeği beşli Likert tipi bir ölçek olup iki boyut ve 14 ifadeden oluşmaktadır. D tipi kişilik ölçeğinde iki ifade ters kodlama yöntemi ile orijinal ölçekte ve mevcut çalışmada kullanılmıştır. Kaya (2013) tarafından geliştirilen ölçeğin güvenirlik düzeyi “ α 0, 91” olarak belirlenmiştir. Öncü ve Vayisoğlu’nun (2018) “D tipi kişilik ölçeği” güvenirlik düzeyleri ise negatif duygulanım için “ α 0,85” sosyal içe dönüklük için “ α 0,76” olarak belirlenmiştir.

Ölçeklere açımlayıcı faktör analizi uygulanmıştır. Analiz sonucunda orijinal ölçek ile benzer sonuçlar olduğu görülmüştür. Mevcut çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği üç boyuttan oluşmakta olup KMO değeri “,885” ve Barlett testi sonucu 3528’dir ($p < 0,05$). Açıklanan toplam varyans ise 53,77’tür. D tipi kişilik ölçeği de orijinal çalışma ile benzer faktör sayısına sahiptir. Yapılan analiz sonucu D tipi kişilik ölçeğinin iki boyuttan oluştuğu görülmüştür. Mevcut çalışmada D tipi kişilik ölçeğinin KMO değeri “,917” ve Barlett testi sonucu “,3083” olarak belirlenmiştir. Açıklanan toplam varyans ise 66,768’dir.

Tablo 1. Ölçeklerin güvenirlik düzeyleri

Ölçekler	α
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Boyutları	
“Aksaklık”	,846
“Başarı”	,895
“Ekonomik kazanç”	,773
D Tipi Kişilik Ölçeği Boyutları	
“negatif duygulanım”	,895
“sosyal içe dönüklük”	,844
Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği toplam	,883
D tipi kişilik ölçeği toplam	,898

Güvenirlik katsayısı olarak 90 ve üzeri değerleri “mükemmel”, 80 ve 90 arası değerler “çok iyi”, 70-80 arası değerleri ise “yeterli” olarak kabul edilmektedir (Kline,2010). Tablo 1’de araştırmada kullanılan ölçeklerin güvenirlik düzeyleri incelenmiştir. Tabloya göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin “aksaklık” ve “başarı” boyutlarının güvenirlik düzeylerinin çok iyi olduğu ve “ekonomik kazanç” boyutunun güvenirlik düzeyinin ise yeterli olduğu sonucuna ulaşılmıştır. D tipi kişilik ölçeğinin ise “negatif duygulanım boyutu” ve “sosyal içe dönüklük boyutu” güvenirlik düzeylerinin çok iyi olduğu anlaşılmaktadır.

Bu araştırmanın temel problemi çevrimiçi oyun bağımlılığı ile D tipi kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktır. Bu doğrultuda araştırmanın hipotezi aşağıdaki gibidir.

H¹ Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile D tipi kişilik özellikleri arasında anlamlı bir ilişki vardır.

Araştırmanın amacı doğrultusunda analizler gerçekleştirilmiş olup eğitim durumu ve yaşa göre ölçek alt boyutları ile ilgili anlamlı bir farklılık bulunamadığından bu analizlere çalışmada yer verilmemiştir. Cinsiyete göre ise ölçek alt boyutlarının bazıları arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Bu sonuçlar Tablo 5'te gösterilmiştir.

Bulgular

Tablo 2. Katılımcıların demografik bilgileri

Değişkenler	F	%
Cinsiyet		
Erkek	366	91,3
Kadın	18	4,7
Yaşınız		
10/20	242	63
21/30	107	27,9
31/40	31	8,1
41 ve üstü	4	1
Eğitim Durumu		
İlkokul	48	12,5
Lise	219	57
Lisans	93	24,2
Lisansüstü	24	6,3

Tablo 2'ye göre araştırmaya dâhil olan katılımcıların %91,3'ü erkek %4,7'si ise kadındır. Katılımcıların %63'ü 10 ila 20 yaş aralığındadır. Diğer yaş grupları ise sırasıyla katılımcıların %27,9'u 21/30 yaş arası, %8,1'i 31/40 yaş arası ve %1'i 41 yaş ve üstü şeklindedir. Katılımcıların eğitim durumları ise sırasıyla %57 lise, %24,2 lisans, %12,5 ilkokul ve %6,3 lisansüstü şeklindedir.

Tablo 3. Ölçek ifadelerinin ortalamalarına ilişkin frekans değerleri

ÖLÇEKLER	N	\bar{x}	Sd.
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Aksaklık Boyutu			
“Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.”	384	2,95	1,55
“Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım”	384	2,94	1,53
“Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur.”	384	3,12	1,59
“Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemişimdir”	384	3,05	1,60
“Çevrimiçi oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.”	384	2,83	1,65
“Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.”	384	1,89	1,35
“Çevrimiçi oyun oynarken yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.”	384	2,46	1,60

“Gece geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu.”	384	1,96	1,48
“Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.”	384	2,66	1,54
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Başarı Boyutu			
“Çevrimiçi oyunlarda level (seviye) atladığımda mutlu hissederim.”	384	4,18	1,13
“Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim.”	384	4,38	1,05
“Level atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissederim.”	384	4,11	1,26
“Çevrimiçi oyunda seviyesi benden yüksek oyuncuları yendiğimde gururlanırım.”	384	4,08	1,31
“Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle gurur duyarım.”	384	3,80	1,36
“Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim.”	384	3,25	1,44
“Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissederim.”	384	3,84	1,30
“Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.”	384	3,59	1,39
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ekonomik Kazanç Boyutu			
“Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.”	384	2,34	1,67
“Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri satarak para kazandım.”	384	2,63	1,74
“Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.”	384	1,74	1,21
“Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim.”	384	2,16	1,53
D Tipi Kişilik Ölçeği Negatif Duygulanım Boyutu			
“Sıklıkla önemsiz şeyler için telaşlanırım.”	384	2,17	1,41
“Sıklıkla kendimi mutsuz hissederim.”	384	2,47	1,45
“Sıklıkla çabuk kızarım.”	384	3,02	1,46
“Olaylara karamsar bakarım.”	384	2,50	1,45
“Genelde ruh halim kötüdür.”	384	2,20	1,39
“Genellikle kendimi bir şeyler için endişelenir/üzülür bulurum.”	384	2,44	1,43
“Genelde çökkün bir ruh halim vardır.”	384	2,33	1,49
D Tipi Kişilik Ölçeği Sosyal İçe Dönüklük Boyutu			
“İnsanlarla görüştüğümde çok kolay iletişime geçebilirim*”	384	2,32	1,30
“Yabancılarla sıklıkla konuşurum*”	384	2,91	1,43
“Sosyal ilişkilerimde genelde çekingenimdir.”	384	2,57	1,49
“Konuşmayı başlatmakta zorlanırım.”	384	2,35	1,50
“İçine kapanık bir insanım.”	384	2,55	1,55
“İnsanları kendimden uzak tutmayı tercih ederim.”	384	2,49	1,54
“Sosyal ortamlarda üzerinde konuşulacak doğru konuları bulamam.”	384	2,14	1,38

Tablo 3'te ölçek ifadelerine katılımcıların verdiği yanıtların ortalamaları gösterilmektedir. Buna göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin “aksaklık boyutunda” katılımcıların en yüksek ortalamasına sahip olan ifade “Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur (\bar{x} 3,14)” en düşük ortalamasına sahip olan ifade ise “Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı (\bar{x} 1,89)” şeklindedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin “başarı boyutunda” katılımcıların en yüksek ortalamasına sahip olan ifade

“Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissederim (\bar{x} 4,38)” en düşük ortalamasına sahip olan ifade ise “Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim (\bar{x} 3,25) şeklindedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin “Ekonomik Kazanç” boyutunda katılımcıların en yüksek ortalamasına sahip olan ifade “Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım (\bar{x} 2,34)” en düşük ortalamasına sahip olan ifade ise “Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır. (\bar{x} 1,74) şeklindedir.

D tipi kişilik ölçeğinde ise “negatif duygulanım” boyutunda katılımcıların en yüksek ortalamasına sahip olan ifade “Sıklıkla çabuk kızarım (\bar{x} 3,02)” en düşük ortalamasına sahip olan ifade ise “Sıklıkla önemsiz şeyler için telaşlanırım (\bar{x} 2,17)” şeklindedir. D tipi kişilik ölçeğinin “sosyal içe dönüklük” boyutunda katılımcıların en yüksek ortalamasına sahip olan ifade “Yabancılarla sıklıkla konuşurum (\bar{x} 2,91)” en düşük ortalamasına sahip olan ifade ise “Sosyal ortamlarda üzerinde konuşulacak doğru konuları bulamam (\bar{x} 2,14)” şeklindedir.

Tablo 4. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile d tipi kişilik ölçeği pearson korelasyon tablosu

Boyutlar	İlişki Kat Sayısı	Ç.O.B Aksaklık	Ç.O.B Başarı	Ç.O.B Ekonomik Kazanç	D Tipi Negatif Duygulanım	D Tipi Sosyal İçe Dönüklük
Ç.O.B “Aksaklık”	r p	1				
Ç.O.B “Başarı”	r p	,440 ,00**	1			
Ç.O.B “Ekonomik Kazanç”	r p	,322 ,000**	,154 ,02**	1		
D Tipi “Negatif duygulanım”	r p	,371 ,000**	,302 ,000**	,126 ,013**	1	,533 ,000**
D Tipi “Sosyal İçe Dönüklük”	r p	,184 ,000**	,161 ,002**	-,058 ,253**	,533 ,000**	1

Tablo 4. incelendiğinde çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği aksaklık alt boyutu ile D tipi kişilik ölçeği negatif duygulanım ($r= .371$) ve sosyal içe dönüklük ($r= .184$) alt boyutları arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p < 0,05$). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği başarı alt boyutu ile D tipi kişilik ölçeği negatif duygulanım ($r=.302$) ve D tipi kişilik ölçeği sosyal içe dönüklük ($r=.161$) alt boyutları arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p < 0,05$).

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutları olan “ekonomik kazanç” boyutu ile D tipi kişilik ölçeği alt boyutları olan “negatif duygulanım” arasında anlamlı ve pozitif yönlü bir

ilişki varken ($p < 0,05$) “sosyal içe dönüklük” boyutları arasında ise anlamlı ($p > 0,05$) bir ilişki bulunmamaktadır. Buna göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ekonomik kazanç boyutu ile D tipi negatif duygulanım arasında $r = .126$ düzeyinde pozitif yönlü bir ilişki varken D tipi sosyal içe dönüklük arasında ise anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır. Bu sonuçlar doğrultusunda H^1 kabul edilmiştir.

Tablo 5. Cinsiyete Göre ölçek alt boyutları arasındaki farklılığı gösteren t testi tablosu

	Cinsiyet	n	\bar{x}	t	p
Ç.O.B “Aksaklık”	Erkek	366	2,68	2,669	,992
	Kadın	18	2,02		
Ç.O.B “Başarı”	Erkek	366	3,92	1,398	,000
	Kadın	18	3,59		
Ç.O.B “Ekonomik Kazanç”	Erkek	366	2,26	3,105	,001
	Kadın	18	1,37		
D Tipi “Negatif duygulanım”	Erkek	366	2,44	-,191	,618
	Kadın	18	2,50		
D Tipi “Sosyal İçe Dönüklük”	Erkek	366	2,50	1,789	,061
	Kadın	18	2,04		

Tablo 5 incelendiğinde erkekler ile kadınlar arasında çevrimiçi oyun bağımlılığı boyutları olan başarı ve ekonomik kazanç boyutlarında cinsiyete göre anlamlı farklılıklar olduğu görülmektedir ($p < 0,05$). Buna göre erkeklerin kadınlara göre ÇOB başarı ortalamaları daha yüksektir ve anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır ($p < 0,05$). Benzer şekilde erkeklerin kadınlara göre ÇOB ekonomik kazanç ortalamaları daha yüksektir ve anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır ($p < 0,05$). Fakat yapılan t testi sonucuna cinsiyete göre Ç.O.B “Aksaklık boyutu ve D tipi kişilik alt boyutları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p > 0,05$).

Sonuç ve Öneriler

Mevcut çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile D tipi kişilik özellikleri arasındaki ilişki durumu araştırılmıştır. Araştırma sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılığı ile D tipi kişilik özellikleri arasında anlamlı pozitif yönlü bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($p < 0,05$). Ayrıca çevrimiçi oyun bağımlılığının başarı ve ekonomik kazanç boyutu cinsiyete göre farklılaşmaktadır.

Alan yazınında çevrimiçi oyun bağımlılığının farklı konular ile ele alındığı birçok çalışma mevcuttur.

Bargeron vd.(2017) yaptıkları çalışmada çevrimiçi oyun oynama bozukluğu bulunan bireylerin sağlık kontrollerinde yüksek düzeyde anksiyete, depresyon, stres gözlemlendiğini belirtmişlerdir. Ayrıca aynı çalışmada çevrimiçi oyun oynama bozukluğu bulunan bireylerin yaşam doyum düzeylerinde de anlamlı bir düşüş olduğu belirtilmiştir. Bunun yanı sıra yaşam doyumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında negatif yönlü anlamlı ilişki olduğunu belirten birçok çalışma mevcuttur (Mentzoni vd. 2011; Festl vd. 2013; Baysak vd. 2020). Yağcı ve Yalaki (2021) ergen bireyler üzerinde gerçekleştirdikleri çalışmalarında çevrimiçi oyun bağımlılığı ile algılanan stres ve algılanan sosyal destek arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Bu çalışmada algılanan stres ölçeği ile çevrimiçi oyun oynayan ve oynamayanların puanları arasında fark saptanmamıştır. Güneş ve Taş'ın (2019) "8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı aleksitimi ve sosyal anksiyete arasındaki ilişkiyi araştırdıkları çalışmaları sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aleksitimi ve sosyal kaygı arasında pozitif ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu araştırmanın temel bulgusu olan çevrimiçi oyun bağımlılığı ile d tipi kişilik özellikleri arasındaki anlamlı ilişki olduğu bulgusundan yola çıkarak şu öneriler geliştirilmiştir.

D tipi kişilik özellikleri bulunan bireylere sosyal ilişkiler kurmaları, aktif sportif faaliyette bulunmaları veya hobi edinmeleri tavsiye edilmektedir. Sportif bir etkinlikle bireyler sosyal ilişkiler kurabilir. Takım çalışması, bir gruba ait olma gibi olumlu duygular geliştirebilir. Böylelikle bireyler yalnızlık duygusundan ve bunun doğurabileceği psikolojik rahatsızlıklardan uzaklaşabilir. Çevrimiçi oyunlarda her ne kadar online iletişim kurulabilse de birey için uzaktan kurulan bu iletişim yeterli olamayabilir. İnsan sosyal bir varlıktır ve hayatın içerisinde var olmak sevmek, sevilmek, bir gruba ait olmak ister fakat sanal dünya bu ihtiyaçları yeterli düzeyde tatmin edememektedir. D tipi kişilik özelliği bulunan bireylerde sanal dünya gerçekten kaçış için bir yol olabilir, fakat bu mevcut durumu değiştirmeyecektir. Bu nedenle bireylere hayatın içinde aktif olmaları, değişimden korkmamaları ve sosyal olmaları tavsiye edilmektedir.

Bireyler kendi özelliklerine uygun rekreatif etkinliklere katılarak sosyalleşebilir ve kişilik özelliklerini olumlu yönde geliştirebilir. Rekreatif etkinlikler bireylere monotonluktan veya yaşamsal stresten kaçış imkânı sağlar. Rekreatif etkinliklerle birey kendini sınama olanağı (başarı, mücadele, heyecan) elde eder. Bunun yanı sıra rekreatif etkinlikler bireye dışa dönük olma, iletişim kabiliyetlerini geliştirme, takım çalışmasına uyumlu olma, zorlukları paylaşma gibi birçok sosyal beceri kazandırır.

Bu araştırmanın temel kısıtı verilerin online çevrim içi oyun gruplarından elde edilmesinden kaynaklı olarak yaş ve cinsiyet gibi demografik özelliklerde yaklaşık temsil sunamamasıdır. Mevcut çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile D tipi kişilik özellikleri arasındaki ilişki ortaya konmuştur. Fakat bu çalışmada bireylerin günlük oyun oynama süreleri tespit edilmemiştir. Gelecekte yapılacak çalışmalarda bireylerin günlük çevrimiçi oyun oynama süreleri ile D tipi kişilik özellikleri arasındaki ilişki araştırılabilir. Ayrıca gelecekteki çalışmalarda bireylerin oynadıkları çevrimiçi oyun türleri (spor, savaş, strateji vb.) ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki araştırılabilir.

Yazar Katkıları: Yazarların katkı oranı aynıdır.

Çıkar Beyanı: Bu çalışmada çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynakça

- American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. Washington, DC: Author.
- Arat, R. Ş. (2019). Pamukkale Üniversitesi öğretim elemanlarının kalp damar hastalıkları riskinin saptanması ve d tipi kişilik yapısı ile ilişkisi (Uzmanlık Tezi). Pamukkale Üniversitesi Aile Hekimliği Anabilim Dalı, Denizli.
- Arıkan, R. (2004). *Araştırma teknikleri ve rapor hazırlama*. Ankara: Asil Yayın.
- Barger, A. H. ve Hormes J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Comput Human Behav*, 68, 388-94.
- Baysak, E. ve Yertutanol, F. F. K., Şahiner, İ.V. ve Candanseven, S. (2020). Çevrimiçi oyun oynayanların sosyodemografik özellikleri ve oyun bağımlılığının bazı psikososyal etmenlerle ilişkisi. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 2, 196-203.
- Charlton JP ve Danforth, I. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548.
- Çelik, B. N. (2021). Kalp yetmezliği olan hastaların d tipi kişilik özellikleri ve psikolojik sağlamlıkları (Yüksek lisans tezi). Ordu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ordu.
- Denollet J, Schiffer A.A. ve Spek V. (2010). General propensity to psychological distress affects cardiovascular outcomes: evidence from research on the type d (distressed) personality profile. *Circ Cardiovasc Qual Outcomes*, 3(5), 546-57.
- Durualp, E. ve Aral, N. (2011). *Oyun temelli sosyal beceri eğitimi*, Ankara: Vize Yayıncılık.
- Festl R, Scharkow M. ve Quandt T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older Adults. *Addiction*, 108, 592-599.
- Griffiths, M. ve Wood, R. T. A. (2004). Youth and technology. The case of gambling, video-game playing, and the internet. In J. L. Derevensky, & R. Gupta (Eds.), *Gambling problems in youth. Theoretical and applied perspectives*, (pp. 101–120).
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers In Human Behavior*, 80, 216-219.

- Güneş, İ ve Taş, Z. (2019). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22, 83-92.
- Harrington, D. (2009). *Confirmatory Factor Analysis*, New York: Oxford University Press, Inc.
- İbrahim, H. (1991). *Leisure and society, a comparative approach*. (First ed.). USA: Wm. C. Brown Publishers.
- İbrahim, H. (1997). Atipik boş zaman davranışları. (Çev.: A. Tümertekin), *Cogito Dergisi*, İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık, no:10, 181-189.
- Johansson, A. ve Gotestam, K. G. (2004). Internet addiction: characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 Years). *Scandinavian Journal of Psychology*, 45, 223-229.
- Karaküçük, S. (2008). *Rekreasyon boş zaman değerlendirme*(Altıncı Baskı). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Karaküçük, S. ve Akgül, M. B. (2016). *Ekorekreasyon rekreasyon ve çevre* (Birinci Baskı). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenilirlik çalışması (Yüksek lisans tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kelleci, M., Güler, N., Sezer, H. ve Gölbaşı, Z. (2009). Lise öğrencilerinde internet kullanma süresinin cinsiyet ve psikiyatrik belirtiler ile ilişkisi. *TAF Preventive Medicine Bulletin* 8 (3), 223-230.
- Kline, R. B. (2010). *Principles and practice of structural equation modeling* (3th ed.). New York: Guilford Press.
- Kuss, D. J. ve Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming addiction: a systematic review of empirical research, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.
- Lee, E. J. (2011). A case study of internet game addiction, *Journal of Addictions Nursing*, 22, 208-213.
- Mentzoni RA, Brunborg GS, Molde H, Myrseth H, Skouverøe KJM, Hetland J ve Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 14, 591-596.
- Öncü, E. ve Vayisoğlu, S.K. (2018). D tipi kişilik ölçeğinin Türk toplumunda geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Ankara Medical Journal*, 18(4), 645-656.
- Pajarillo-Aquino, I. (2019). The effect of online games to the academic performance of the students in the college of teacher education. *International Journal of Advanced Research in Management and Social Sciences*, 8(3), 74-86.
- Peng, W. ve Liu, M. (2010). Online gaming dependency: a preliminary study in China. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13 (3), 329-333.
- Schultz, D.P. ve Schultz, S.E., (2017). *Theories of personality* (11th. Edition), Boston: Cengage Learning
- Smith, O. ve Raymen, T. (2016). Deviant leisure: a criminological perspective. *Theoretical Criminology*, 22(1), 63-82.
- Stebbins, R. A. (2016). *Serbest zaman fikri* (Çev: M. Demirel, N. E. Ekinci, Ü. D. Üstün, U. Işık, O. Gümüştül). Ankara: Spor Yayınevi ve Kitap.

- Şimşek, E. ve Karakuş Yılmaz, T. (2020). Türkiye’de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Education Journal*, (28) 4, 1851-1866.
- Thomas, N. ve Martin, F.H. (2010). Video-arcade game, computer game and internet activities of Australian students: Participation habits and prevalence of addiction, *Australian Journal of Psychology*, 62(2), 59–66.
- Toker, S. ve Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668-679.
- Wiencierz S. ve Williams L. (2017). Type D personality and physical inactivity: the mediating effects of low self-efficacy. *Journal of Health Psychology*, 22 (8), 1025-1034.
- Xu, Z., Turel, O. ve Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21, 321–340.
- Yağcı, A ve Yalaki Z. (2021). Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan stres düzeyi ve algılanan sosyal destek ile arasındaki ilişki. *Çocuk Dergisi*, 21(2), 166-174.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355–372.