



SPOR BÖLÜMLERİNDE ÖĞRENİM GÖREV ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN İNTERAKTİF OYUN BAĞIMLILIĞI VE SALDIRGANLIK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

Hasan SÖZEN¹

¹ Ordu Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor YO, Ordu, TÜRKİYE

ÖZET

Orijinal Makale

Amaç: Üniversitelerin spor alanlarında öğrenim gören öğrencilerin interaktif oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesidir.

Yöntem: Araştırma grubunu Ordu Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği ve Spor Yöneticiliği Bölümlerinde öğrenim gören 100 kadın (yaş; 20,22 ±2,79) ve 100 erkek (yaş; 21,12 ±4,02) olmak üzere 200 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Türkçe Formu ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır.

Bulgular Katılımcıların Çevrimiçi oyun bağımlılığı (ÇOB) toplam puanı ile günde kaç saat oyun oynadığı, oyuna aylık ne kadar para harcadığı, en uzun aralıksız oyunda kalma süresi, fiziksel saldırganlık alt ölçeği, düşmanlık alt ölçeği, saldırganlık toplam puanı, aksaklıklar ÇOB alt ölçeği, başarı ÇOB alt ölçeği ve ekonomik ÇOB alt ölçeği puanları arasında pozitif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir (p<0,05).

Sonuç: Sonuç olarak, çevrimiçi oyun bağımlılığı gençler üzerinde saldırganlık düzeylerinde artışa neden olmakta veya saldırganlık düzeyleri yüksek olan gençler arasında çevrimiçi oyun bağımlılığı daha fazla görülmektedir. Çalışmadan elde edilen bir diğer sonuca göre ise erkeklerin kadınlara göre daha fazla çevrimiçi oyun bağımlılığına sahip oldukları, çevrimiçi oyunlarda daha fazla vakit harcadıkları ve saldırganlık ölçeğinden aldıkları puanların daha yüksek olduğunu

Anahtar Kelimeler: saldırganlık, çevrimiçi oyun bağımlılığı

INVESTIGATION OF INTERACTIVE GAME ADDICTION AND AGGRESSION LEVELS OF UNIVERSITY STUDENTS IN THE SPORTS DEPARTMENT

ABSTRACT

Original Article

Aim: The aim of this study is to investigate the level of interactive game addiction and aggression of students studying in sports fields of universities.

Method: The research group consists of 100 female (age; 20.22 ± 2.79) and 100 male (age; 21.12 ± 4.02) students studying in the Department of Physical Education and Sports Teaching and Sports Management of Ordu University School of Physical Education and Sports. Personal Information Form, Buss-Perry Aggression Scale Turkish Form and Online Game Addiction Scale were used as data collection instruments.

Findings: Online game addiction total score of the participants how many hours per day for gaming, how much money spent per game, the longest continuous play game time, physical aggression subscale, hostility subscale, aggression total score, disruptions online game addiction subscale, success online game addiction there was a positive correlation between the subscale and the economic online game addiction subscale scores (p <0.05).

Conclusion: As a result, online gaming addiction causes an increase in the level of aggression among young people, or online gaming addiction is more common among young people with high levels of aggression. Another result of the study is that men have more online game addiction, spend more time in online games and have higher scores on aggression scale than women.

Keywords: aggression, online game addiction

*Sorumlu yazar: hasansozen@odu.edu.tr, Tel: +905327849129

1. GİRİŞ

2000'li yılların başından bu yana, interaktif ve çevrim içi oyun araştırmaları giderek artmıştır, ancak interaktif ve çevrim içi oyun bağımlılığı ile kişilik arasındaki ilişki nispeten az incelenmiştir (Mehroof ve Griffiths, 2010). Young ve Rogers (1998) bağımlılık yapan internet kullanımını “sarhoş edici olmayan dürtüsel bir kontrol bozukluğu” olarak tanımlamaktadır. Aynı zamanda bu yeni internet bağımlılığı klinik bozukluğunun, uyuşturucu veya kumar bağımlılığı ile aynı özelliklere sahip olduğunu ileri sürmüşlerdir (Young ve Roers, 1998). İnternet bağımlılığı, çevrim içi etkinliklerden zevk almak ve internet kullanımı nedeniyle akademik, sosyal, finansal problemler yaşamak için haftada 38 saatten fazla harcama olarak açıklanmıştır (Park ve ark., 2016). Bu bağlamda interaktif oyun bağımlılığı beraberinde hareketsiz yaşam tarzını getirmektedir.

Spora katılım psikolojik ve fiziksel olarak iyi olma ile endişe, depresyon ve stresin azaltılması gibi birçok avantaja sahiptir (Warburton, Nicol ve Bredin, 2006; Erdoğan, Özden ve Özsoy, 2018). Bunun yanında düzenli egzersiz oyun bağımlılığı gibi sosyal ve akademik başarıyı negatif yönde etkileyebilecek durumların oluşmasında bir bariyer görevi görebilir. Düzenli fiziksel egzersizin kendini kontrol etme üzerine etkilerinin olduğu çalışmalar mevcuttur (Oaten ve Cheng, 2006; Park ve ark., 2016).

Üniversite çağı bireylerin hayatlarının önemli bir kısmını etkileyen ergenlikten yetişkinliğe geçişte gelişimsel ve uyumsal problemleri bir arada yasadıkları evreyi içine alan, gençlerin toplumsal olaylarla ilgili olduğu, toplumsal beklentilerin baskısını üzerlerinde hissettikleri bir çağdır. Bu dönemde gençlerin ilişkilerinin çok hızlı değişim gösterdiği kabul edilmiştir. Gençlik dönemi, bireyin sosyal ve fiziksel değişiklikler yaşadığı, duygusal, davranışsal, cinsel, ekonomik, akademik ve toplumsal birçok çatışma yaşadığı, psiko sosyal ve cinsel olgunlukla birlikte kimlik bulma çabalarının arttığı bir çelişkiler dönemidir. Bu dönemde üniversite gençliğinin ruhsal sağlığı, toplumsal sağlığın önemli bileşenlerinden biri olmaktadır (Erdoğan ve Özdemir, 2016).

Bu çalışmanın amacı, Ordu Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulunda öğrenim gören Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği ile Spor Yöneticiliği öğrencilerinin interaktif oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesidir.

2. MATERYAL ve YÖNTEM

2.1. Araştırma Grubu

Araştırma grubunu Ordu Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği ve Spor Yöneticiliği Bölümlerinde öğrenim gören 100 kadın (yaş; 20,22 ±2,79) ve 100 erkek (yaş; 21,12 ±4,02) olmak üzere 200 öğrenci oluşturmaktadır.

2.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Türkçe Formu ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır.

Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği, Buss ve Perry (1992) tarafından uyarlanmıştır. Orijinal dili İngilizce olan Saldırganlık Ölçeği 29 maddeden oluşan beş aralıklı likert tipi ölçektir (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 2= Katılıyorum, 3=Kararsızım, 4=Katılıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum). Ölçek dört alt boyuttan oluşmaktadır. Fiziksel Saldırganlık alt ölçeği fiziksel zarar verme ile ilgili 9 sorudan, Öfke alt ölçeği saldırganlığın duygusal boyutunu ölçen 7 sorudan, Düşmanlık alt ölçeği saldırganlığın bilişsel boyutunu ölçen 8 sorudan ve Sözel Saldırganlık alt ölçeği ise sözel olarak zarar verme ile ilgili 5 sorudan oluşmaktadır. Ölçeğin iki maddesi ters puanlanmıştır. Saldırganlık Ölçeğini Demirtaş Madran (2012) Türkçe diline uyarlamıştır. Ölçeğin bu çalışmada elde edilen Cronbach Alpha iç tutarlılıkları; fiziksel saldırganlık alt ölçeği için 0,75; öfke alt ölçeği için 0,76; düşmanlık alt ölçeği için 0,77; sözel saldırganlık alt ölçeği için 0,82; ölçeğin toplam puanı için ise 0,83 bulunmuştur.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kaya (2013) tarafından Türkçe dilinde geliştirilmiştir. Ölçek 21 maddeden oluşmakta ve beş aralıklı likert tipi ölçektir (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 2= Katılıyorum, 3=Kararsızım, 4=Katılıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum). Ölçek üç alt boyuttan oluşmaktadır. Aksaklıklar alt ölçeği çevrimiçi oyunlar yüzünden kişinin hayatının ne derece aksadığını ölçen 9 sorudan, Başarı alt ölçeği çevrimiçin oyunları oynayan kişilerin oyun içi başarı hislerini ölçen 8 sorudan ve Ekonomik Kazanç alt ölçeği ise çevrimiçi oyun oynayan oyuncuların oyunlardan kazanç elde edip etmediklerini ölçen 4 sorudan oluşmaktadır. Ölçeğin bu çalışmada elde edilen Cronbach Alpha iç tutarlılıkları; aksaklıklar alt ölçeği için 0,75; başarı alt ölçeği için 0,75; ekonomik kazanç alt ölçeği için 0,87; ölçeğin toplam puanı için ise 0,81 bulunmuştur.

2.3. Verilerin Toplanması

Veriler Ordu Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği 1. sınıf, 2. sınıf, 3. sınıf, 4. sınıf ve Spor Yöneticiliği Bölümü 1. sınıf, 2. sınıf, 3. Sınıf ve 4. sınıf öğrencilerinden her bir sınıftan 25 öğrenci olmak üzere toplam 200 (100 kadın, 100 erkek) öğrenciden toplanmıştır.

2.4. Verilerin Analizi

Verilerin analizinde SPSS 22.0 paket programı kullanılmıştır. Çalışmadan elde edilen sosyo demografik değişkenler ile veri toplama araçlarından elde edilen alt ölçek puanları ile ölçek toplam puanları analiz edilmiştir. İki kategorili değişkene göre farklılıkların incelendiği durumlarda verilerin parametrik dağılım koşuluyla bağımsız örneklem t-testi, ikiden fazla kategorisi olan değişkenlere göre farklılıkların incelenmesinde verilerin parametrik dağılım koşuluyla tek yönlü varyans analizi ANOVA, Post Hoc test olarak Tukey kullanılmıştır. Veriler arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığının belirlenmesinde ise Pearson Korelasyon Analizi kullanılmıştır. Çalışmanın anlamlılık seviyesi 0,05 olarak kabul edilmiştir.

3. BULGULAR

Tablo 1. Ölçekler ve Alt Boyutları için Korelasyon Sonuçları

Değişken	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 Günde kaç saat oyun oynadığı	1											
2 Oyuna aylık ne kadar para harcadığı	0,091 0,199	1										
3 En uzun aralıksız oyunda kalma süresi	0,295** 0,000	0,161* 0,023	1									
4 Haftada kaç gün spor yaptığı	-0,106 0,134	-0,065 0,362	-0,004 0,954	1								
5 Fiziksel saldırganlık Alt Ölçeği (Saldırganlık)	0,069 0,331	-0,069 0,334	0,055 0,442	-0,099 0,165	1							
6 Öfke alt ölçeği (Saldırganlık)	-0,018 0,798	-0,003 0,969	-0,031 0,665	-0,099 0,163	0,337** 0,000	1						
7 Düşmanlık alt ölçeği (Saldırganlık)	0,143* 0,044	0,034 0,636	0,051 0,471	-0,083 0,241	0,612** 0,000	0,730** 0,000	1					
8 Sözel alt ölçeği (Saldırganlık)	0,053 0,453	-0,017 0,816	0,115 0,104	-0,070 0,323	0,436** 0,000	0,559** 0,000	0,601** 0,000	1				
9 Saldırganlık Toplam Puan	0,073 0,305	-0,021 0,766	0,047 0,510	-0,107 0,132	0,863** 0,000	0,891** 0,000	0,871** 0,000	0,697** 0,000	1			
10 Aksaklıklar ÇOB alt ölçeği	0,337** 0,000	0,257** 0,000	0,492** 0,000	-0,108 0,129	0,258** 0,000	0,109 0,123	0,148* 0,036	0,123 0,082	0,202** 0,004	1		
11 Başarı ÇOB alt ölçeği	0,255** 0,000	0,203* 0,004	0,397** 0,000	-0,146* 0,039	0,184** 0,009	0,084 0,235	0,121 0,087	0,108 0,129	0,154* 0,029	0,753** 0,000	1	
12 Ekonomik ÇOB alt ölçeği	0,309** 0,000	0,313** 0,000	0,449** 0,000	-0,016 0,824	0,188** 0,008	0,013 0,858	0,091 0,200	0,049 0,492	0,114 0,108	0,711** 0,000	0,550** 0,000	1
13 ÇOB Toplam Puan	0,331** 0,000	0,271** 0,000	0,494** 0,000	-0,119 0,092	0,238** 0,001	0,091 0,202	0,141* 0,047	0,115 0,105	0,184** 0,009	0,939** 0,000	0,914** 0,000	0,774** 0,000

*p<0,05; **p<0,01

ÇOB= Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı

Tablo 1’de görüldüğü üzere,

Bireyin günde kaç saat oyun oynadığı ile en uzun aralıksız oyunda kalma süresi ($r=0,295$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, düşmanlık alt ölçeği ($r=0,143$; $p<0,05$) pozitif düzeyde, aksaklıklar alt ölçeği ($r=0,337$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, başarı alt ölçeği ($r=0,255$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, ekonomik alt ölçeği ($r=0,309$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı ($r=0,331$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

Bireyin oyuna ne kadar para harcadığı ile en uzun aralıksız oyunda kalma süresi ($r=0,161$; $p<0,05$) pozitif düzeyde, aksaklıklar alt ölçeği ($r=0,257$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, başarı alt ölçeği ($r=0,203$; $p<0,05$) pozitif düzeyde, ekonomik alt ölçeği ($r=0,313$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı ($r=0,271$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

En uzun aralıksız oyunda kalma süresi ile aksaklıklar alt ölçeği ($r=0,492$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, başarı alt ölçeği ($r=0,397$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, ekonomik alt ölçeği ($r=0,449$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı ($r=0,494$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

Haftada kaç gün spor yaptığı ile başarı alt ölçeği ($r=-0,146$; $p<0,05$) negatif düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

Fiziksel saldırganlık alt ölçeği ile öfke alt ölçeği ($r=-0,337$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, düşmanlık alt ölçeği ($r=0,612$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, sözel saldırganlık alt ölçeği ($r=0,436$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, saldırganlık toplam puanı ($r=0,863$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, aksaklıklar alt ölçeği ($r=0,258$, $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, başarı alt ölçeği ($r=0,184$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, ekonomik alt ölçeği ($r=0,188$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı ($r=0,238$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

Öfke alt ölçeği ile düşmanlık alt ölçeği ($r=0,730$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, sözel saldırganlık alt ölçeği ($r=0,559$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, saldırganlık toplam puanı ($r=0,891$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

Düşmanlık alt ölçeği ile sözel saldırganlık alt ölçeği ($r=0,601$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, saldırganlık toplam puanı ($r=0,871$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, aksaklıklar alt ölçeği ($r=0,148$; $p<0,05$) pozitif ve düzeyde, ÇOB toplam puanı ($r=0,141$; $p<0,05$) pozitif düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

Sözel saldırganlık alt ölçeği ile saldırganlık toplam puanı ($r=0,697$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

Saldırganlık toplam puanı ile aksaklıklar alt ölçeği ($r=0,202$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, başarı alt ölçeği ($r=0,154$; $p<0,05$) pozitif düzeyde, ÇOB toplam puanı ($r=0,184$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

Aksaklıklar alt ölçeği ile başarı alt ölçeği ($r=0,753$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, ekonomik alt ölçeği ($r=0,711$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı ($r=0,939$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

Başarı alt ölçeği ile ekonomik alt ölçeği ($r=0,550$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı ($r=0,914$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

Ekonomik alt ölçeği ile ÇOB toplam puanı ($r=0,774$; $p<0,01$) pozitif ve yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

Tablo 2. Cinsiyetler arası ölçekler ve alt boyutları farklılıkları

Değişken	Cinsiyet	N	X	SS	t	p
İnteraktif oyun oynuyor musunuz?	Kadın	100	1,54	0,50	4,156	0,000*
	Erkek	100	1,26	1,26		
Günde Kaç saat oyun oynuyorsunuz	Kadın	100	3,22	3,93	-0,139	0,890
	Erkek	100	3,28	2,55		
Aralıksız en uzun süre oyun oynama süreniz	Kadın	100	1,29	1,87	-4,246	0,000*
	Erkek	100	5,16	8,88		
Fiziksel saldırganlık Alt Ölçeği (Saldırganlık)	Kadın	100	20,64	6,88	-3,844	0,000*
	Erkek	100	24,34	6,73		
Öfke alt ölçeği (Saldırganlık)	Kadın	100	19,23	5,66	-0,523	0,602
	Erkek	100	19,64	5,45		
Düşmanlık alt ölçeği (Saldırganlık)	Kadın	100	22,89	5,45	-0,934	0,352
	Erkek	100	23,58	4,90		
Sözel alt ölçeği (Saldırganlık)	Kadın	100	15,62	2,96	-1,281	0,202
	Erkek	100	16,16	3,02		
Saldırganlık Toplam Puan	Kadın	100	78,40	17,80	-2,161	0,032*
	Erkek	100	83,74	17,12		
Aksaklıklar ÇOB alt ölçeği	Kadın	100	15,24	7,90	-4,138	0,000*
	Erkek	100	20,49	9,91		
Başarı ÇOB alt ölçeği	Kadın	100	19,13	9,92	-3,869	0,000*
	Erkek	100	24,41	9,39		
Ekonomik ÇOB alt ölçeği	Kadın	100	5,61	3,00	-5,366	0,000*
	Erkek	100	8,63	4,73		
ÇOB Toplam Puan	Kadın	100	39,98	18,27	-4,767	0,000*
	Erkek	100	53,54	21,74		

* $p<0,05$

Tablo 2’de görüldüğü üzere,

Cinsiyetler arası farklara göre kadın ve erkekler arasında interaktif oyun oynama oranları, aralıksız en uzun oyun oynama süresi, fiziksel saldırganlık alt ölçeği, saldırganlık toplam puanı, aksaklıklar ÇOB alt ölçeği, başarı ÇOB alt ölçeği, ekonomik ÇOB alt ölçeği ve ÇOB toplam puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir ($p<0,05$).

Sınıf düzeyleri farklılıklarına göre yapılan ANOVA testi sonuçlarına göre herhangi bir değişkende anlamlı farklılık tespit edilmemiştir.

Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü ile Spor Yöneticiliği Bölümü öğrencilerinin değişkenler üzerine farklılıkları incelendiğinde de istatistiksel olarak değişkenler üzerine bölüm ortalamalarında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

4. TARTIŞMA

Çalışmadan elde edilen bulgulara göre; bireyin oyuna ne kadar para harcadığı ile en uzun aralıksız oyunda kalma süresi pozitif düzeyde, aksaklıklar alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, başarı alt ölçeği pozitif düzeyde, ekonomik alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı pozitif ve yüksek düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Öğrenciler interaktif oyunlar için ne kadar çok para harcarsa o derece oyuna bağımlı oldukları veya tam dersi bir etkinin olduğu görülmektedir. En uzun aralıksız oyunda kalma süresi ile aksaklıklar alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, başarı alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, ekonomik alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı pozitif ve yüksek düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin aralıksız en uzun süre oyunda kalma süreleri arttıkça ÇOB toplam puanına ve alt ölçek puanlarına etkileri bulunmuştur. Kim ve ark., (2008) yapmış oldukları bir araştırmada da oyun için harcanan para kişiyi daha saldırgan ve oyuna daha bağımlı yapmaktadır.

Haftada kaç gün spor yaptığı ile başarı alt ölçeği negatif düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Bu sonuca göre egzersiz ve spor yapma süreleri arttıkça oyun içi başarı hislerinde azalmalar görülmektedir.

Fiziksel saldırganlık alt ölçeği ile öfke alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, düşmanlık alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, sözel saldırganlık alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, saldırganlık toplam puanı pozitif ve yüksek düzeyde, aksaklıklar alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, başarı alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, ekonomik alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı pozitif ve yüksek düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Bu sonuca göre fiziksel saldırganlık düzeyi arttıkça diğer bütün saldırganlık alt boyutlarında artışlar ve çevrimiçi oyun bağımlılığının tüm alt boyutlarında ve toplam puanında artışlar görülmektedir. Fiziksel olarak kendini saldırgan olarak tanımlayan bireylerin aynı zamanda çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri de yüksek bulunmuştur. Öfke alt ölçeği ile düşmanlık alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, sözel saldırganlık alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, saldırganlık toplam puanı pozitif ve yüksek düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Düşmanlık alt ölçeği ile sözel saldırganlık alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, saldırganlık toplam puanı pozitif ve yüksek düzeyde, aksaklıklar alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı pozitif düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Sözel saldırganlık alt ölçeği ile saldırganlık toplam puanı pozitif ve yüksek düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Saldırganlık toplam puanı ile aksaklıklar alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, başarı alt ölçeği pozitif düzeyde, ÇOB toplam puanı pozitif ve yüksek düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Mehroof ve Griffiths'in (2010) yapmış oldukları çalışmada da kişilerin nervotiklik, sansasyon arayışı, sürekli kaygı, durumluluk kaygı ve saldırganlık düzeyleri ile oyun bağımlılıkları arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur. Bu çalışma bizim çalışmamızın sonuçlarını destekler niteliktedir. Chen, Tu ve Wang (2008) çevrimiçi oyun bağımlılığı ile kişilerin öznel iyi oluş düzeyleri ile negatif bir ilişkinin olduğu ve nevrotik bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığına daha yatkın olduklarını rapor etmişlerdir.

Aksaklıklar alt ölçeği ile başarı alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, ekonomik alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı pozitif ve yüksek düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Başarı alt ölçeği ile ekonomik alt ölçeği pozitif ve yüksek düzeyde, ÇOB toplam puanı pozitif ve yüksek düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Ekonomik alt ölçeği ile ÇOB toplam puanı pozitif ve yüksek düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur.

Çalışmadan elde edilen bir diğer sonuca göre cinsiyetler arası farklılıklara göre kadın ve erkekler arasında interaktif oyun oynama oranları, aralıksız en uzun oyun oynama süresi, fiziksel saldırganlık alt ölçeği, saldırganlık toplam puanı, aksaklıklar ÇOB alt ölçeği, başarı ÇOB alt ölçeği, ekonomik ÇOB alt ölçeği ve ÇOB toplam puanlarında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre erkekler kadınlara göre daha fazla çevrim içi oyun oynamakta ve bu oyunlarda daha fazla vakit harcamaktadır. Aynı zamanda saldırganlık düzeyleri ve çevrim içi oyun bağımlılıkları kadınlara göre daha yüksektir. Literatürdeki bazı çalışmalar da genç erkeklerin çevrim içi veya çevrim dışı fark etmeksizin şiddet içeren oyunları şiddet içermeyen oyunlara göre daha fazla oynadıklarını bildirmişlerdir (Lemmens, Bushman ve Konijn, 2006; Ko ve ark., 2009). Bu durumun erkekleri daha saldırgan yapmaktığı düşünülebilir.

Sınıf düzeyleri farklılıklarına göre ise herhangi bir değişkende anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Spor alanlarında öğrenim gören öğrencilerin 1. 2. 3. veya 4. sınıfta olmaları onların saldırganlık ve ÇOB ölçeğinden aldıkları puanları etkilememektedir. Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü ile Spor Yöneticiliği Bölümü öğrencilerinin değişkenler üzerine farklılıkları incelendiğinde de değişkenler üzerine bölüm ortalamalarında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

5. SONUÇ

Sonuç olarak, çevrimiçi oyun bağımlılığı gençler üzerinde saldırganlık düzeylerinde artışa neden olmakta veya saldırganlık düzeyleri yüksek olan gençler arasında çevrimiçi oyun bağımlılığı daha fazla görülmektedir. Çalışmadan elde edilen bir diğer sonuca göre ise erkeklerin kadınlara göre daha fazla çevrimiçi oyun bağımlılığına sahip oldukları, çevrimiçi oyunlarda daha fazla vakit harcadıkları ve saldırganlık ölçeğinden aldıkları puanların daha yüksek olduğudur. Haftalık spora katılım oranları ile saldırganlık ölçeğinden veya çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinden elde edilen puanlara göre önemli farklılıklar tespit edilmemiştir. Böyle bir sonucun bu çalışmanın spor alanlarında öğrenim gören öğrenciler arasında yapılmasından dolayı olabilir.

6. KAYNAKÇA

- Buss, A. H., & Perry, M. (1992).** The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Chen, L. S., Tu H. H., & Wang E. S. (2008).** Personality traits and life satisfaction among online game players. *CyberPsychology & Behavior*, 11, 145-149.
- Demirtaş Madran, A. (2012).** Buss-Perry saldırganlık ölçeği Türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 23, 1-6.
- Erdoğan, E., & Özdemir, L. (2016).** Üniversiteye merkezi sınav sistemi ve özel yetenek sınavı ile yerleştirilen öğrencilerin depresyon durumlarının incelenmesi ve karşılaştırılması. *Uluslararası Anadolu Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 11-24.
- Erdoğan, E., Özden, A., & Özsoy, G. (2018).** Farklı branşlardaki 10-14 yaş sporcuların bazı fiziksel ve fizyolojik parametrelerinin karşılaştırılması. *Türkiye Klinikleri Spor Bilimleri*, 10(2), 72-77.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku T., & Kim S. J. (2008).** The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218.

- Ko, C. H., Yen, J. Y., Liu, S. C., Huang, C. F., & Yen C. F. (2009).** The associations between aggressive behavior and internet addiction and online activities in adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 6, 1-8.
- Lemmens, J. S., Bushman, B. J., & Konijn, E. A. (2006).** The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 638-641.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010).** Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Park, J. A., Park, M. H., Shin, J. H., Li, B., Rolfe, D. T., Yoo, J. Y., & Dittmore, S. W. (2016).** Effect of sports participation on Internet addiction mediated by self-control: A case of Korean adolescents, 37, 164-169.
- Oaten, M., & Cheng, K. (2006).** Longitudinal gains in self-regulation from regular physical exercise. *British Journal of Health Psychology*, 11(4), 717-733.
- Warburton, D. E., Nicol, C. W., & Bredin, S. S. (2006).** Health benefits of physical activity: The evidence. *Canadian Medical Association Journal*, 174(6), 801-809.
- Young, K. S., & Rogers, R. C. (1998).** The relationship between depression and Internet addiction. *Cyber Psychology & Behavior*, 1(1), 25-28.