



e-ISSN: 2630-631X

Article Type  
Research ArticleSubject Area  
Guidance and  
Psychological  
CounselingVol: 8 Issue: 60  
Year: 2022 JUNE  
Pp: 988-994Arrival  
29 March 2022  
Published  
30 June 2022

Article ID 62252

Doi Number  
<http://dx.doi.org/10.29228/8/smryj.62252>

**How to Cite This Article**  
Duran, E. (2022).  
"Covid-19 Döneminde  
Üniversite  
Öğrencilerinin Oyun  
Bağımlılığı, Kişilik  
Özellikleri Ve Stresle  
Başçıkma Tazrları  
Arasındaki İlişkinin  
İncelenmesi",  
International Social  
Mentality and  
Researcher Thinkers  
Journal, (Issn:2630-  
631X) 8(60): 988-994



Social Mentality And Researcher  
Thinkers is licensed under a  
Creative Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0  
International License.

## Covid-19 Döneminde Üniversite Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı, Kişilik Özellikleri Ve Stresle Başçıkma Tazrları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Investigation Of The Relationship Between University Students' Game Addiction, Personal Characteristics, And Stress Management During The Covid-19 Period

Emine DURAN<sup>1</sup> <sup>1</sup> Öğr.Gör., Yozgat Bozok Üniversitesi, Akdağmadeni Meslek Yüksekokulu, Çocuk Bakımı Ve Gençlik Hizmetleri Bölümü, Yozgat, Türkiye

### ÖZET

Araştırmanın amacı, COVID-19 döneminde üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri ve stresle başçıkma tazrları arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırma nicel araştırma desenlerinden ilişkisel tarama desenine göre yürütülmüştür. Araştırma çeşitli devlet üniversitelerinde farklı fakülte, bölüm ve sınıflarda öğrenim görmekte olan 277'si (%69.6) kadın, 121'i (%30.4) erkek olmak üzere 398 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırma verilerinin elde edilmesinde kullanılan veri toplama araçları; Kişisel Bilgi Formu, Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Beş Faktör Kişilik Ölçeği ve Stresle Başçıkma Tazrları Ölçeğidir. Araştırmada bağımlı ve bağımsız değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla Pearson momentler çarpımı korelasyon tekniği kullanılmıştır. Ayrıca kişilik özellikleri ve stresle başçıkma tazrlarının oyun bağımlılığını yordama gücü çoklu regresyon analizi kullanılarak test edilmiştir. Yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre üniversite öğrencilerinin; oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasında ve oyun bağımlılığı ile stresle başçıkma tazrları arasında anlamlı düzeyde negatif bir ilişki olduğu saptanmıştır. Ayrıca kişilik özellikleri ile stresle başçıkma tazrları arasında ise anlamlı düzeyde pozitif bir ilişki bulunmuştur. Regresyon analizi sonuçlarına göre, kişilik özellikleri ve stresle başçıkma tazrları üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerini anlamlı bir şekilde yordamaktadır. Elde edilen bulgular, kişilik özellikleri ile stresle başçıkma tazrlarının oyun bağımlılığının önemli yordayıcıları olduğunun bir göstergesidir. Sonuç olarak; stresle başçıkma tazrları ve kişilik özellikleri puanı yüksek olan bireylerin oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar düşmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Kişilik özellikleri, oyun bağımlılığı, stresle başçıkma tazrları, COVID-19

### ABSTRACT

The aim of the study is to examine the relationship between university students' game addiction, personality traits and coping styles with stress during the COVID-19 period. The research was carried out according to the relational screening design, one of the quantitative research designs. The research consists of 398 students, 277 (69.6%) female and 121 (30.4%) male, studying in different faculties, departments and classes at various state universities. Data collection tools used in obtaining research data; The Personal Information Form is the Game Addiction Scale, the Five Factor Personality Scale, and the Stress Coping Styles Scale. Pearson product-moment correlation technique was used in the study to examine the relationship between dependent and independent variables. In addition, the predictive power of personality traits and coping styles on game addiction was tested using multiple regression analysis. According to the results of the correlation analysis, university students; It was determined that there was a significant negative relationship between game addiction and personality traits, and between game addiction and stress coping styles. In addition, a significant positive relationship was found between personality traits and styles of coping with stress. According to the results of the regression analysis, personality traits and styles of coping with stress significantly predict the game addiction levels of university students. Findings indicate that personality traits and styles of coping with stress are important predictors of game addiction. As a result, individuals with high scores on coping with stress and personality traits have lower scores on the game addiction scale.

**Keywords:** Personality traits, game addiction, stress coping styles, COVID-19

## GİRİŞ

Koronavirüs (COVID-19), Çin'de 2019 yılında ortaya çıkarak kısa bir süre içinde küresel salgına dönüşmüş ve yaşamın farklı alanlarında ciddi olumsuz etkiler yaratmıştır. Küresel salgın döneminde eğitime ara verme, ulaşım kısıtlaması, toplu mekânların kapatılması, uzaktan ya da esnek çalışma ile sokağa çıkma yasakları gibi farklı uygulamalar başlatılmıştır. Bu durum alışkın olunmayan yeni bir yaşam biçiminin ortaya çıkmasına ve sürdürülmesine yol açmıştır. Çoğunlukla kısıtlamaları ve sosyal izolasyonu kapsayan bu yeni yaşam tarzı, bireyler arasında kaygının, depresyonun ve yalnızlık duygusunun yaygın olarak gözlenmesine yol açmıştır (Aşkın vd., 2020; Xiao vd., 2020). Medyada COVID-19 salgını ile ilgili haberlere sıklıkla yer verilmesi, vaka sayılarındaki hızlı artış ve bulaş oranının yüksek seyretmesi de bireylerin kaygı seviyelerinde artışa neden olmuştur (Çölgeçen, 2020; Kumcağız ve Göksu, 2020; Huang ve Zhao, 2021). Bireyler yaşadıkları kaygı ile başa çıkmak ve kaygı düzeylerini düşürmek amacıyla farklı stratejiler kullanabilmektedir. Bunlar arasında hobilere zaman ayırma, sağlıklı beslenme, spor yapma ve düzenli uyuma gibi olumlu etkinlikler yer almaktadır (Kul vd., 2020). Ancak bunun yanında, salgın döneminde bireylerin kendileri için zararlı olabilecek bazı uğraşlara daha fazla yönelme eğilimi içinde oldukları da gözlenmektedir. Teknolojiye bağlı uygulamalar bunların başında gelmektedir. COVID-19 döneminde bireylerin teknolojiye ayırdıkları zaman diliminde artış olduğu gözlenmiş ve bunun bireyler üzerinde olumsuz etkiler oluşturduğu tespit edilmiştir (Drouin vd., 2020). Böyle bir durumun ortaya çıkmasında evde kalmaya dönük kısıtlamaların ve sosyal izolasyonun önemli

etkileri vardır. Nitekim bu dönemde evde kalma süresinin uzadığı ve sosyalleşmenin azalmasına bağlı olarak bireylerde yalnızlık duygusunun yaşandığı ortaya çıkmıştır (Değirmenci, 2020). Yalnızlık duygusunun yaşanmasına paralel olarak internete bağlı uygulamalara bağımlı olma düzeyinde de artış gözlenmiştir (Dong vd., 2020). Bilgisayar oyunları bireyler için eğlence ve boş zamanı değerlendirme etkinliği olarak sıklıkla başvurulan uygulamalardır (Horzum vd., 2017; (King vd., 2020). Normal yaşam akışında gözlenen bu ilişki biçimi, salgın döneminde daha belirgin bir düzeyde seyretmeye başlamıştır. COVID-19 sürecinde yaşanan sosyal izolasyon, belirsizlik ve maddi sıkıntılara bağlı olarak yoğun stres ve kaygı, bir başa çıkma aracı olarak teknoloji kullanımını artırmaktadır (Göker ve Turan, 2020).

Beynin daha yüksek düzeyde dopamin salgılaması ile de ilişkili olan rahatlatıcı ve eğlendirici özellikleri bilgisayar oyunlarına olan bağımlılığı artırmaktadır (Houghton vd., 2004). Bilgisayar oyunlarının ortaya çıkardığı duygu bir etki yarası işlevi görmekte, ortaya çıkan haz verici sonuçlar davranışın sıklığını ve düzeyini arttırmaktadır. Başka bir ifadeyle haz verici duygu davranış için güçlü pekiştirici haline dönüşmektedir. Böyle bir durumda aynı hazzı daha uzun süreli yaşamak için tekrarlayıcı şekilde oyun oynama davranışları ortaya çıkmaktadır. Bu tablo oyun bağımlılığı riskinin gelişmesine yol açmaktadır (Xiao vd., 2020; (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Oyun bağımlılığı sadece yaşanan hazla değil aynı zamanda bazı kişisel ve sosyal özelliklerle de ilişkilidir. Kişilik özellikleri bunlardan biridir. Belli kişilik özelliklerine sahip olma ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye vurgu yapan bazı araştırmalar mevcuttur (Şalvarlı ve Griffiths, 2019). Kişilik özelliklerini farklı boyutlarda açıklayan yaklaşımlar vardır. Bunlardan ikisi olan saldırganlık ve narsistik özellikler ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı düzeyde pozitif bir ilişkinin varlığı saptanmıştır (Payam ve Mirzaeidoostan, 2019). Bunun yanında dışa dönük ve uyumlu bireylerde bilgisayar oyunu bağımlılığının daha düşük seyrettiğini (Vollmer vd., 2014) buna karşın nevrotik bireylerde oyun bağımlılığının daha yüksek gözlendiğini (Charlton ve Danforth, 2010; Jeong ve Lee, 2015) gösteren araştırma bulguları da vardır.

Bilgisayar veya oyun bağımlılığı yanında kişilik özellikleri stresle başa çıkma davranışları üzerinde de etkilidir (Bulut, 2017; Hisli Şahin vd., 2009; Liu vd., 2020; Önen, 2012; Yurtsever, 2009). Bazı kişilik özellikleri bireyi strese karşı koruyucu işlev görürken, kimi kişilik özellikleri ise strese karşı duyarlılığı ve yatkınlığı artırmaktadır. Örneğin, beş faktör kişilik özelliklerinden nörotiklik stres için risk faktörü teşkil ederken; sorumluluk, dışa dönüklük, deneyime açıklık ve yumuşak başlılık strese karşı koruyuculuk işlevi görmektedir (Afshar vd., 2015). Böyle bir durum kişilik özelliklerinin doğrudan ve aracı rollerini gündeme getirmektedir. Stresle başa çıkma ve oyun bağımlılığı ilişkisi dikkate alındığında nevrotik kişilik özelliğinin bir aracı role sahip olduğu gözlenmektedir (Li vd., 2016). Bunun yanı sıra, başa çıkma yöntemlerinin, video oyunu bağımlılığı ile depresyon, stres ve anksiyete arasındaki ilişkide ise kısmi aracılık rolü sergilediği bilinmektedir (Loton vd., 2016). COVID-19 küresel salgın döneminde de kaygı ve depresyon yaygınlığının artmasına bağlı olarak problemler internet kullanımında artış olduğu gözlenmiştir (Baltacı vd., 2021). COVID-19 salgın döneminde, duygu durumunda yaşanan olumsuzluklar, internette daha fazla zaman geçirme eğilimine neden olmakta ve sıklıkla başvurulan dijital oyunlar, bu süreçte başa çıkma yöntemi olarak kullanılmaktadır (King vd., 2020).

Benlik saygısı ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkide başa çıkma yöntemlerinin kısmi aracı rolü bulunmaktadır (Servidio vd., 2018). Üniversitede öğrenim gören öğrenciler ile yapılan bir çalışmada dikkat eksikliği ile gelişmeleri kaçırma korkusu, internet bağımlılığı ve kişilik özelliklerinden biri olan nevrotiklik arasındaki ilişkinin anlamlılık düzeyi yüksek bulunmuştur. Aynı çalışmada internet bağımlılığı ile benlik saygısı, sorumluluk ve yaşam doyumu değişkenlerinin ilişkisinin negatif yönde anlamlı olduğu görülmüştür. Araştırma bulguları doğrultusunda kişilik özellikleri ve benlik saygısının internet bağımlılığı üzerinde bir etkiye sahip olduğu söylenebilir. Bunun yanı sıra benlik saygısı ile başa çıkma becerileri arasında da anlamlı bir ilişkinin varlığını ortaya koyan çalışmalar mevcuttur. Üniversite öğrencileri üzerinde yapılan bazı araştırmalarda problem odaklı başa çıkma ile benlik saygısının ilişkisinin anlamlı ve pozitif yönlü olduğu görülmüştür (Avşaroğlu ve İdayeva, 2020; Hamarta vd., 2009).

Özetle, oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri ve stresle başa çıkma tarzları arasındaki ilişkinin araştırılmasına ihtiyaç vardır. Kişilik özellikleri, stresle başa çıkma tarzları, oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin araştırıldığı çalışmaların sınırlı sayıda olması nedeniyle, mevcut çalışmanın alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu nedenle üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri ve stresle başa çıkma tarzları arasındaki ilişki araştırılmıştır. Bu ilişkiyi tespit edebilmek ve gelecekte yapılacak araştırmalara yol açıcı olmak amacıyla çalışma yapılmış ve aşağıdaki sorulara cevaplar aranmıştır.

- ✓ COVID-19 döneminde üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri ve stresle başa çıkma tarzları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

- ✓ COVID-19 döneminde üniversite öğrencilerinin kişilik özellikleri ile stresle başa çıkma tarzları oyun bağımlılığını anlamlı derecede yordamakta mıdır?

## YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırma grubu, veri toplama araçları, veri toplama süreci ve verilerin analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

### Araştırmanın Modeli

Bu araştırma betimsel tarama yöntemlerinden biri olan ilişkisel tarama modeline göre desenlenmiştir. Tarama araştırma türlerinden biri olan ilişkisel tarama modeli, değişkenleri manipüle etmeden birçok değişken arasındaki birlikte değişimin varlığı, var olan değişimin derecesi ve değişimin nasıl olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır (Gürbüz ve Şahin, 2015). Araştırmanın bağımsız değişkenini kişilik özellikleri ve stresle başa çıkma tarzları, bağımlı değişkenini oyun bağımlılığı oluşturmaktadır.

### Araştırma Grubu

Araştırma grubu kolay örnekleme tekniği kullanılarak tespit edilmiştir. Araştırmacının ihtiyaç duyduğu kadar örneğe ulaşmak için, en kolay ulaşılabildiği yanıtlayıcılardan başlayarak örneklemini oluşturması tekniği kolayda örnekleme olarak tanımlanmaktadır (Büyüköztürk vd., 2016). Evreni temsil etme gücü zayıf, örnekleme hatasına açık olan kolay örnekleme diğer örnekleme tekniklerine göre daha hızlı ve maliyetsiz olması açısından yaygın olarak kullanılan bir tekniktir (Gürbüz ve Şahin, 2015). Araştırma grubu, çeşitli üniversitelerdeki farklı fakülte, meslek yüksekokulu, bölüm ve sınıflarda öğrenim görmekte olan üniversite öğrencilerden oluşmaktadır.

### Veri Toplama Araçları

*Kişisel Bilgi Formu:* Araştırmacı tarafından, katılımcılara yönelik oluşturulan bilgi formunda öğrencilerin bazı (örnek: cinsiyet, yaş, fakülte, bölüm vb.) demografik değişkenlerini içeren ifadeler bulunmaktadır.

*Beş Faktör Kişilik Ölçeği:* Horzum, Ayas ve Pandır (2017) tarafından Türkçe 'ye uyarlama, geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmış olan Beş Faktör Kişilik Ölçeği 10 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin beş alt boyutu bulunmaktadır. Ölçekteki ifadeler hiçbir zaman ve her zaman aralığında beşli likert şeklinde derecelendirilmiştir. Ölçeğin güvenilirliğinin belirlenmesinde kompozit güvenilirlik ve iç tutarlılık uygulanmıştır. Alt ölçeklerin iç tutarlılık güvenilirlik katsayıları öz denetimlilik (.90), nörotiklik (.85), dışadönüklük için (.88), yumuşakbaşlılık (.81) ve deneyime açıklık (.84) değerine sahiptir. Kompozit güvenilirlik katsayı değerleri dışadönüklük (.83), öz denetimlilik (.85), yumuşakbaşlılık (.73), nörotiklik (.79) ve deneyime açıklık (.78) olarak bulunmuştur. Doğrulayıcı faktör analizi (DFA) ile ölçeğin geçerliliği test edilmiştir. DFA analiz sonuçlarına göre uyum indeks değerleri GFI (.96), RMSEA (.062), AGFI (.91), NFI (.97), CFI (.98) ve SRMR (.035) şeklindedir. Elde edilen değerler kabul edilebilir uyum sınırları içindedir. Ölçeğin kişilik yapısını ölçüp ölçmediğine dair yakınsama ve ayırt edici yapı geçerlikleri test edilmiştir. Ölçeğin alt boyutlarının yakınsama geçerliliği için OAV değerleri dışadönüklük (.70), yumuşakbaşlılık (.57), öz denetimlilik (.74), nörotiklik (.65) ve deneyime açıklık (.64) olarak bulunmuştur. Değerlerin .50'den yüksek olması yakınsak geçerliliğin olduğunu göstermektedir. Ayırt edici geçerliliği için OAV değerlerinin kareköklerinin .50 değerinden ve yapılar arasındaki korelasyondan yüksek olması ölçeğin ayırt edici geçerliliğini olduğunu göstermektedir.

*Stresle Başa Çıkma Tarzları Ölçeği:* Hisli-Şahin ve Durak (1995) tarafından Türkçe 'ye uyarlanma ve geçerlik güvenilirlik çalışması yapılmış olan ölçek, "Sosyal Desteğe Başvurma", "Kendine Güvenli", "Çaresiz", "İyimser yaklaşım" ve "Boyuneğici Yaklaşımlar" şeklinde beş alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte 30 madde bulunmaktadır. Ölçek 4'lü derecelendirme şeklinde puanlanmaktadır. Ölçeğin alt boyutlarının Cronbach alfa katsayıları iyimser (.49-.68), kendine güvenli (.62-.80), çaresiz (.64-.73), boyun eğici (.47-.72) ve sosyal desteğe başvurma için (.45-.47) arasında bulunmuştur.

*Oyun Bağımlılığı Ölçeği:* Lemmens ve diğerleri (2009) tarafından geliştirilmiştir. Akın ve diğerleri (2016) tarafından Türkçe 'ye uyarlama ve geçerlik güvenilirlik çalışması yapılmış olan ölçek 7 madde ve tek boyuttan oluşmaktadır. Beşli derecelendirme şeklinde puanlanmaktadır. Ölçeğin Cronbach alfa katsayı değeri .91 olarak bulunmuştur. DFA ile ölçeğin yapı geçerliliği test edilmiştir. DFA analiz sonuçlarına göre elde edilen uyum indeksleri RMSEA= .083, GFI= .96, NFI= .97, RFI= .95, IFI= .98, CFI= .98,  $\chi^2= 42.33$ ,  $sd= 13$  ve SRMR=.028 olarak bulunmuştur. Elde edilen değerler kabul edilebilir uyum sınırları içindedir.

## Veri Toplama Süreci

2021-2022 yılı arasında çevrimiçi ortamda oluşturulmuş form aracılığıyla üniversite öğrencilerine ölçekler uygulanmıştır. Araştırma gerçekleştirilmeden önce Yozgat Bozok Üniversitesi Etik Komisyonu Başkanlığı'ndan E-63820320-900-60546 sayı ile izin alınmıştır.

## Verilerin Analizi

Araştırma probleminin analizi için değişkenler arasındaki ilişkinin test edilmesinde çoklu doğrusal regresyon analizi kullanılmıştır. Çoklu doğrusal regresyon analizi, en az iki ve daha fazla bağımsız değişkenin bağımlı değişkeni ne ölçüde yordadığına dair yapılan analize denir (Büyüköztürk vd, 2016). Verilerin test edilmesinde tanımlayıcı istatistiklerden de yararlanılmıştır. Katılımcılardan elde edilen veriler ise SPSS 28.00 programı kullanılarak analiz edilmiştir.

## BULGULAR

### Oyun Bağımlılığı, Kişilik Özellikleri ve Stresle Başa Çıkma Tarzları Arasındaki İlişkiler

Bireylerin oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri ve stresle başa çıkma tarzları arasında ilişki olup olmadığı belirlemek amacıyla Korelasyon analizi kullanılmıştır. Analiz sonuçlarına ilişkin bulgular Tablo 1'de yer almaktadır.

Tablo 1. Oyun Bağımlılığı, Kişilik Özellikleri ve Stresle Başa Çıkma Tarzları Arasındaki İlişki ile İlgili Bulgular

Değişkenler	1	2	3
Oyun Bağımlılığı	-	-.209**	-.026 *
Kişilik özellikleri	-.209**	-	.150**
Stresle Başa Çıkma Yöntemleri	-.026*	.150**	-

\*\* $P < .01$  \* $P < .05$

Tablo 1 incelendiğinde, araştırmının bağımlı değişkeni oyun bağımlılığı ve bağımsız değişkenleri kişilik özellikleri ve stresle başa çıkma yöntemleri arasındaki korelasyon değerleri görülmektedir. Değişkenler arasında anlamlı ilişki saptanmıştır. Oyun bağımlılığı yüksek olan öğrencilerin stresle başa çıkma puanları ( $r = -.026$ ,  $p < .01$ ) ve kişilik özellikleri puanları düşüktür. ( $r = -.209$ ,  $p < .05$ ). Kişilik özellikleri puanı yüksek olan öğrencilerin stresle başa çıkma puanları da yüksektir ( $r = .150$ ,  $p < .01$ ).

### Kişilik Özellikleri ve Stresle Başa Çıkma Tarzlarının Oyun Bağımlılığını Yordama Gücü İle İlgili Bulgular

Kişilik özellikleri ve stresle başa çıkma tarzlarının oyun bağımlılığının anlamlı birer yordayıcısı olup olmadığını belirlemek amacıyla uygulanan Çoklu Doğrusal Regresyon analizine ait bulgular Tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2. Oyun Bağımlılığının Yordanmasına İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

Değişkenler	B	SE	$\beta$	T
Kişilik Özellikleri	-.419	.099	-.210	-4.226
Başa Çıkma Yöntemleri	-.019	.164	-.006	.115

$R = .210$ ,  $R^2 = .044$ ,  $p < .001$  \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

Tablo 2'de kişilik özellikleri, başa çıkma yöntemleri değişkenleriyle birlikte üniversitede öğrenim görmekte olan öğrencilerin oyun bağımlılığı puanları arasındaki ilişki yüksek düzeyde ve anlamlı bulunmuştur. ( $R = .210$ ,  $R^2 = .044$ ,  $p < .001$ ). Standardize edilmiş regresyon katsayısına ( $\beta$ ) göre kişilik özellikleri ve başa çıkma yöntemlerinin oyun bağımlılığı üzerindeki önem sırası; başa çıkma yöntemleri ( $\beta = -.006$ ,  $t = .115$ ,  $p < .001$ ) ve kişilik özellikleri şeklindedir ( $\beta = -.210$ ,  $t = -4.226$ ,  $p < .001$ ).

## TARTIŞMA ve SONUÇ

Araştırmanın amacı, COVID-19 döneminde üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri ve başa çıkma yöntemleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Bulgulara göre, kişilik özellikleri, başa çıkma yöntemleri değişkenleri ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı düzeyde bir ilişki saptanmıştır. Bağımlı değişken olan oyun bağımlılığı ile bağımsız değişkenler kişilik özellikleri ve başa çıkma yöntemleri arasındaki ilişki anlamlı olarak bulunmuştur. Oyun bağımlılığı ölçөгünden alınan puanları yüksek olan öğrencilerin kişilik özellikleri ve başa çıkma puanları düşüktür. Kişilik özellikleri puanları yüksek olanların ise başa çıkma puanları da yüksektir.

Oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki negatif yönlü ve anlamlı olarak bulunmuştur. Başka ifadeyle üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı düzeyleri arttıkça kişilik özellikleri puanının düştüğü görülmektedir. Alanyazında benzer araştırma sonuçları mevcuttur. İnternet ve video oyun bağımlılığı ile

kişilik özelliklerinin bir boyutu olan dışadönüklük arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur (Landers ve Lounsbury, 2006; Öztürk vd., 2015).

Oyun bağımlılığı ile başa çıkma yöntemleri arasındaki ilişkinin anlamlı düzeyde negatif yönlü olduğu saptanmıştır. Başka bir ifadeyle üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı düzeyleri arttıkça başa çıkma yöntemlerinden alınan puanların düştüğü görülmektedir. Alanyazında benzer araştırmalar mevcuttur. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile kaçınan ve olumsuz başa çıkma tarzları arasında anlamlı ve pozitif bir ilişki varken; aktif başa çıkma tarzı ile arasındaki ilişkide anlamlılık bulunmamaktadır (Boran, 2020).

Kişilik özellikleri ile başa çıkma yöntemlerinden alınan puanlar arasında anlamlı ve pozitif yöne bir ilişki saptanmıştır. Üniversite öğrencilerinin kişilik özelliklerinden aldıkları puanlar arttıkça başa çıkma puanlarının da arttığı görülmektedir. Benzer bir çalışmada araştırmacı, kişilik özellikleri ile başa çıkma yöntemleri arasındaki ilişkinin anlamlı olduğunu saptamıştır (Sav, 2007).

Araştırma sonuçları değerlendirildiğinde, anne-babalara, eğitimcilere, araştırmacılara ve öğrencilere bazı önerilerde bulunulabilir: Oyun bağımlılığı değişkeninin bilişsel esneklik, özdenetim, öznel iyi oluş, duygu düzenleme becerileri, yaşam doyumu, psikolojik sağlık gibi değişkenlerle ilişkisi incelenebilir. Oyun bağımlılık düzeyleri yüksek olan öğrencilerin stresle başa çıkma yöntemleri konusunda zayıf olduğu sonucu düşünülerek bu konuda eğitim programları, psikoeğitimler, bireysel psikolojik danışma ve grup rehberliği çalışmaları yürütülebilir. Ayrıca kişilik özellikleri ile başa çıkma arasındaki ilişki düzeyinin anlamlı olmasından yola çıkarak öğrencilerin kişilik özellikleri hakkında bilgilendirilmeleri ile kişilik özelliklerine uygun başa çıkma yöntemleri hakkında bilinçlendirme çalışmaları düzenlenebilir. Mevcut araştırma yalnızca üniversitede öğrenim gören gençler üzerinde gerçekleştirilmiştir. Benzer bir çalışmanın lise, ortaokul gibi farklı yaş grupları ile de yapılmasının alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## KAYNAKLAR

Afshar, H., Roohafza, H. R., Keshteli, A. H., Mazaheri, M., Feizi, A., ve Adibi, P. (2015). The association of personality traits and coping styles according to stress level. *Journal of Research in Medical Sciences*, 20(4), 353–358.

Aşkın, R., Bozkurt, Y., ve Zeybek, Z. (2020). Covid - 19 pandemisi: Psikolojik terapötik müdahaleler. *Istanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(37), 304–318.

Avşaroğlu, S., ve İdayeva, A. (2020). Analysis of self esteem and coping levels of stress of university students. *MANAS Journal of Social Studies*, 9(1), 412–422.

Baltacı, Ö., Akbulut, Ö. F., ve Yılmaz, E. (2021). Problemlerli internet kullanımında güncel bir risk faktörü: Covid-19 pandemisi. *Humanistic Perspective*, 0–2. <https://doi.org/10.47793/hp.872503>

Boran, E. (2018). Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.

Bulut, S. S. (2017). Beş faktör kişilik özellikleri, stresle başa çıkma ve depresyon arasındaki ilişkiler: Gazi Eğitim Fakültesi örneği. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 6(2), 1205–1221.

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayıncılık.

Charlton, J. P. ve Danforth, I. D. W. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: Online game playing and personality. *Behaviour and Information Technology*, 29(6), 601–613.

Çölgeçen, Y. ve Çölgeçen, H. (2020). Covid-19 pandemisine bağlı yaşanan kaygı düzeylerinin değerlendirilmesi: Türkiye örneği. *Journal of Turkish Studies*, 15(4), 261–275.

Değirmenci, B. (2020). Covid-19 algısının sosyal endişeler üzerindeki etkisinde “sıkıntıya dayanmanın” aracılık etkisinin incelenmesi. *Balkan and Near Eastern Journal of Social Science*, 6, 83–93.

Dong, H., Yang, F., Lu, X., ve Hao, W. (2020). Internet Addiction and related psychological factors among children and adolescents in china during the coronavirus disease 2019 (covid-19) epidemic. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 1–9.

Drouin, M., McDaniel, B. T., Pater, J., ve Toscos, T. (2020). How parents and their children used social media and technology at the beginning of the COVID-19 pandemic and associations with anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(11), 727–736.

Göker, M. E. ve Turan, Ş. (2020). Covid-19 pandemisi sürecinde problemlerli teknoloji kullanımı. *ESTÜDAM*

*Halk Sağlığı Dergisi*, 5(Covid-19 Özel Sayı), 0–2.

Gürbüz, S. ve Şahin, F. (2015). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Hamarta, E. ve Arslan, C. (2009). Benlik saygısı ve akılcı olmayan inançlar bakımından üniversite öğrencilerinin stresle başa çıkma yaklaşımlarının analizi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 7(18), 25–42.

Hisli Şahin, N., Güler, M., ve Basim, H. N. (2009). A tipi kişilik örüntüsünde bilişsel ve duygusal zekânın stresle başa çıkma ve stres belirtileri ile ilişkisi. *Turkish Journal of Psychiatry*, 20(3), 243–254.

Horzum, M. B., Ayas, T., ve Padır, M. A. (2017). Beş Faktör Kişilik Ölçeğinin Türk kültürüne uyarlanması. *Sakarya University Journal of Education*, 7, 398–408.

Houghton, S., Milner, N., West, J., Douglas, G., Lawrence, V., Whiting, K., Tannock, R., ve Durkin, K. (2004). During computer game play. *British Journal of Educational Technology*, 35(1), 21–34.

Huang, Y. ve Zhao, N. (2020). Corrigendum to generalized anxiety disorder, depressive symptoms and sleep quality during COVID-19 outbreak in China: a web-based cross-sectional survey. *Psychiatry Research*, 288. doi: <https://doi.org/10.1101/2020.02.19.20025395>

Jeong, E. J. ve Lee, H. R. (2015). Addictive use due to personality : Focused on big five personality traits and game addiction. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 9(6), 1991–1995.

King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., ve Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184–186.

Kul, A., Demir, R., ve Nur, A. (2020). Covid- 19 salgını döneminde psikolojik sağlamlığın yordayıcısı olarak yaşam anlamı ve kaygı. *Turkish Studies*, 15(6), 695-719.

Kumcağız, H. ve Göksu, Ö. (2020). Covid-19 Salgınında Bireylerde Algılanan Stres Düzeyi ve Kaygı Düzeyleri. *Journal of Turkish Studies, Volume 15( 4)*, 463–479.

Landers, R. N. ve Lounsbury, J. W. (2006). An investigation of big five and narrow personality traits in relation to internet usage. *Computers in Human Behavior*, 22(2), 283–293.

Li, H., Zou, Y., Wang, J., ve Yang, X. (2016). Role of stressful life events, avoidant coping styles, and neuroticism in online game addiction among college students: A moderated mediation model. *Frontiers in Psychology*, 7, 1–11.

Liu, S., Lithopoulos, A., Zhang, C., ve Garcia-barrera, M. A. (2020). Personality and perceived stress during COVID-19 pandemic: Testing the mediating role of perceived threat and efficacy. *Personality and Individual Differences*, 168.

Loton, D., Borkoles, E., Lubman, D., ve Polman, R. (2016). Video game addiction, engagement and symptoms of stress, depression and anxiety: the mediating role of coping. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(4), 565–578.

Önen, A. S. (2012). Öğretmen adaylarının kişilik özellikleri ve duygusal zeka düzeylerinin stresle başa çıkmalarına etkileri. *Hacettepe Eğitim Dergisi*, 42, 310–320.

Öztürk, C., Bektaş, M., Ayar, D., Özgüven Öztornacı, B., ve Yağcı, D. (2015). Association of personality traits and risk of internet addiction in adolescents. *Asian Nursing Research*, 9(2), 120–124.

Payam, A. Z. ve Mirzaeidoostan, Z. (2019). Online game addiction relationship with cognitive distortion, parenting style, and narcissistic personality traits in students. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*, 25(1), 72–83.

Şalvarlı, Ş. İ. ve Griffiths, M. D. (2019). Internet gaming disorder and its associated personality traits: A systematic review using PRISMA guidelines. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 1420–1442.

Sav, İ. (2007). *Psikolojik danışman ve rehber öğretmenlerin kişilik özellikleri ile stresle başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Servidio, R., Gentile, A., ve Boca, S. (2018). The mediational role of coping strategies in the relationship between self-esteem and risk of internet addiction. *Europe's Journal of Psychology*, 14(1), 176–187.

Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., ve Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its

relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1).

Xiao, H., Zhang, Y., Kong, D., Li, S., ve Yang, N. (2020). Social capital and sleep quality in individuals who self-isolated for 14 days during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) outbreak in January 2020 in China. *Medical Science Monitor*, 26, 1–8.

Yalçın Irmak, A., ve Erdoğan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 1–10.

Yurtsever, H. (2009). *Kişilik Özelliklerinin Stres Düzeyine Etkisi Ve Stresle Başa Çıkma Yolları: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma* (Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).