

Geniřletilmiř Özet

Genç Yetiřkinlerde Anlam Arayışının Yalnızlık ve Dijital Oyun Bağımlılığı İliřisindeki Aracı Rolü

Giriř

Çevrimiçi ve çevrim dıřı olarak oynanabilen oyunların yaratıcılık, problem çözme gibi bazı olumlu etkileri varsa da, kullanım amacı ve sıklığına göre deęiřen olumsuz etkileri ve riskleri de mevcuttur. Bu risklerin en önemlisi giderek tüm dünyada halk saęlığı sorunu olarak ele alınan dijital oyun bağımlılığıdır. Klasik bağımlılık türlerinden farklı olarak beden saęlığına zarar verecek herhangi bir zararlı madde içermeyen dijital oyun bağımlılığı; aile ve sosyal iliřkilerde bozulma, öfke kontrolünde bozukluk, bağımsız düşünememe gibi olumsuz sonuçlara neden olabilmektedir. Arařtırmalarda dijital oyun bağımlılıęının internet bağımlılıęı ile, internet bağımlılıęının da yalnızlık ile doğrudan veya dolaylı olarak iliřkili olduęu bulgularına ulařılmaktadır. Bu çalışmanın temel amacı sosyal ve duygusal yalnızlık ile dijital oyun bağımlılıęının alt boyutları arasındaki iliřkide hayatın anlamı ve amacının aracı rolünü arařtırmaktır. Alan yazınında yalnızlık duygusu ile bireyi dijital oyun bağımlılıęına iten nedenlerin varoluřsal kaygılar ve bireyin anlam arayışı açısından ele alınmadığı fark edilmesi bu çalışmanın çıkıř noktasını oluřturmuřtur. Çalışmada; öncü teorisyenlerin tartiřmaları ışığında, üniversite öğrencileri örneklemini üzerinden genç yetiřkinlerin anlam arayışının dijital oyun bağımlılık düzeyi ile yalnızlık iliřkisi arasındaki aracı rolü arařtırılmıřtır.

Yöntem

Kesitsel tipteki bu çalışmanın örneklemini üniversitelerin farklı bölümlerinde eğitime devam eden 1152'si (% 78) kadın, 324'ü (% 22) erkek olmak üzere toplam 1476 katılımcıdan oluřmaktadır. Veri toplama aracı olarak demografik bilgi formu; Aydın Kaya ve Peker (2015) tarafından geliřtirilen Hayatın Anlamı Ölçeęi; Hazar ve Hazar (2019) tarafından geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılarak uyarlanan "Oyun Bağımlılıęı Ölçeęi ve De Jong Gierveld tarafından geliřtirilen, Türkçe uyarlaması Çavdar, Baęcı, Çorbacı, Sarıtař ve Tařdelen Yayvak (2015) tarafından yapılan De Jong Gierveld Yalnızlık Ölçeęi kullanılmıřtır. Veriler Aralık 2020-Mart 2021 tarihleri arasında elektronik ortamda toplanmıřtır. Arařtırmanın verileri SPSS ve AMOS programları kullanılarak analiz edilmiřtir. Tek ve çok deęiřkenli normallik çarpıklık ve basıklık katsayıları ile; Hayatın Anlam ve Amacı, Dijital Oyun Bağımlılıęı ve Yalnızlık Ölçeęi'nin güvenilirlikleri Cronbach alfa katsayısı (α) ile incelenmiřtir. Sosyal yalnızlık ve duygusal yalnızlık arařtırmanın bağımsız deęiřkenleridir. Hayatın amacı ve anlamı arařtırmanın aracı deęiřkenidir. Ařırı odaklanma ve erteleme; yoksunluk ve arayış; duygu deęiřimi ve dalma ise arařtırmanın bağımlı deęiřkenleridir. Deęiřkenler arasındaki iliřkiler Yapısal Eřitlik Modeli uygulamalarından Yol (Path) Analizi ile arařtırılmıřtır. Elde edilen bulgular $p < .05$ anlamlılık düzeyinde yorumlanmıřtır.

Bulgular

Arařtırma sonucunda genç yetiřkinlerin hayata anlam verme tutumu orta deęerde, sosyal ve duygusal yalnızlık düzeyleri ise sosyal olarak normal ancak duygusal yalnızlık boyutu üst deęerde, dijital oyun bağımlılık düzeyleri ise ortalama deęerin altında bulunmuřtur. Çalışmada cinsiyete göre toplam hayatın anlam ve amacı puanları ile dijital oyun bağımlılıęı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir iliřki bulunmuřtur. Kadınlar hayata anlam vermede erkeklere göre daha yüksek puan ortalamasına sahiptir. Dijital oyun bağımlılıęı toplam puan ile ařırı odaklanma ve erteleme, çatıřma yoksunluk ve arayış alt boyutlarında erkekler kadınlara göre daha yüksek puan ortalamasına sahipken duygu deęiřimi ve dalma alt boyutunda ise kadınlar daha yüksek puan almıřtır. Çalışmanın amacı doğrultusunda yürütölen yol (path) analizine göre sosyal yalnızlık ve duygusal yalnızlık hayatın anlamı ve amacını negatif yönde ve anlamlı düzeyde yordamaktadır. Söz konusu deęiřkenler hayatın anlamı ve amacındaki varyansın % 25'ini açıklamaktadır. İkinci olarak hayatın anlamı ve amacı; dijital oyun bağımlılıęının alt boyutları olan ařırı odaklanma ve ertelemeyi, yoksunluk ve arayışı, duygu deęiřimi ve dalmayı negatif yönde ve anlamlı düzeyde yordamaktadır. Hayatın anlamı ve amacı ařırı odaklanma ve ertelemedeki varyansın % 10'unu, yoksunluk ve arayıştaki varyansın % 5'ini, duygu deęiřimi ve dalmadaki varyansın % 6'sını açıklamaktadır. Elde edilen sonuçlar verinin model ile mükemmel düzeyde uyum saęladığını göstermektedir.

Tartışma ve Sonuç

Bu çalışma ile Dijital oyun bağımlılıęı, duygusal yalnızlık, anlam arayışı, sosyal yalnızlık genç yetiřkinlerde oyun bağımlılıęı ve yalnızlık iliřkisinde hayatın anlam ve amacının aracı rolü ortaya konulmuřtur. Boř zaman deęerlendirme faaliyeti gibi görölen dijital oyun bağımlılıęında hayatın anlamı konusunda yařanan sorun sosyal ve duygusal yalnızlığa itmekte, yoğun yalnızlık duygusu yařayan bireyler bu yalnızlıktan kurtulmak için dijital oyunlara yönelmektedir. Yalnızlık ve anlamsızlıktan kurtulmanın yolu dijital platformlar ve oyunlara sığınmakla deęil; bireysel, sosyal ve küresel sorumluluk duygusuyla hareket ederek hayata karřı tutumda temel bir deęiřimi gerçekleřtirmekle mümkündür. Ulusal düzeyde dijital ve davranıřsal bağımlılıkla mücadele eylem planlarında özellikle çocuklar, ergenler, genç yetiřkinler için öncelikle hayatın anlam ve amacı ile ilgili farkındalık çalışmalarına ihtiyaç duyulmaktadır.

Anahtar kelimeler: Dijital oyun bağımlılıęı, duygusal yalnızlık, anlam arayışı, sosyal yalnızlık