

Geniřletilmiř zet

Giriř

Bu arařtırmanın temel amacı, niversite ğrencilerinin oyun bağımlılığı dzeylerinin; kendini sabotaj, anksiyete duyarlılığı ve aleksitimi ile iliřkisini deęerlendirmek ve bu kavramların, katılımcıların oyun bağımlılığı zerindeki yordayıcı etkisini belirlemektir.

Yntem

144 kadın ve 78 erkek niversite ğrencisinden oluřan toplam 222 kiřilik rneklemden elde edilen veriler doęrultusunda bu alıřmanın istatistiksel analizleri gerekleřtirilmiřtir. alıřmanın veri toplama araları; demografik bilgi formu, Oyun Bağımlılığı leęi, Kendini Sabotaj leęi, Anksiyete Duyarlılığı İndeksi-3 ve Toronto Aleksitimi leęi-20'dir.

Bulgular

İstatistiksel analiz sonucu elde edilen bulgular; kendini sabotaj (dřk dzeyde ve pozitif bir korelasyon $r = ,21, p < ,01$), anksiyete duyarlılığı (orta dzeyde ve pozitif bir korelasyon $r = ,32, p < ,01$) ve aleksitiminin (arasında orta dzeyde ve pozitif bir korelasyon $r = ,34, p < ,01$) oyun bağımlılığı ile anlamlı bir iliřki gsterdięini ortaya ıkarmıřtır. Kendini sabotaj, anksiyete duyarlılığının biliřsel, fiziksel ve toplumsal alt boyutları, aleksitiminin duyguları tanıma, duyguları ifade etme, dıřadnk dřnme alt boyutlarından oluřan tm model; oyun bağımlılığı deęiřkenindeki varyansın %19'unu aıklamaktadır ($F(7, 186) = 6,30, p < ,01$). Yordayıcı deęiřkenlerden aleksitiminin "duyguları ifade etme" alt boyutu ($B = ,28, t = 3.03, p < ,01$) regresyon modeline istatistiksel olarak anlamlı katkıda bulunmaktadır.

Tartıřma

Bu arařtırmanın sonularına gre duygularını ifade etmekte zorluk yařayan bireyler, oyun bağımlılığı aısından risk grubu kapsamında deęerlendirilebilmektedir. Bilgisayar oyunları, hayatta ulařılması grece zor bir başarı ve haz duygusunun deneyimlenmesini olanaklı kılabilir. Bu doęrultuda bilgisayar oyunları, hem depresyon hem de anksiyete bozukluęundaki olumsuz duygulanımla bařa ıkmak yntemi olarak bireyler tarafından kullanılabilir.