

Oyun ve K lt r  zerine Psikolojik Okumalar

Edit r

Merve Topcu

© Copyright 2020

Bu kitabın, basım, yayın ve satış hakları Akademisyen Kitabevi A.Ş.'ne aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ve/veya başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Tablo, şekil ve grafikler izin alınmadan, ticari amaçlı kullanılamaz. Bu kitap T.C. Kültür Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır.

ISBN

978-605-258-819-2

Kitap Adı

Oyun ve Kültür Üzerine Psikolojik Okumalar

Editör

Merve TOPCU

Yayın Koordinatörü

Yasin Dilmen

Sayfa ve Kapak Tasarımı

Akademisyen Dizgi Ünitesi

Yayıncı Sertifika No

47518

Baskı ve Cilt

Sonçağ Matbaacılık

Bisac Code

PSY000000

DOI

10.37609/akya.918

GENEL DAĞITIM

Akademisyen Kitabevi A.Ş.

Halk Sokak 5 / A

Yenişehir / Ankara

Tel: 0312 431 16 33

siparis@akademisyen.com

www.akademisyen.com

ÖNSÖZ

Huizinga'nın, kendi tecrübe ve araştırmalarına dayalı antropoloji kökenli teorisini, klinik psikoloji ile ilişkili olduğunu düşündüğümüz konular ile ilişkilendirmek istedik. Bu sayede, antropoloji, sosyal psikoloji, klinik psikoloji ve teknoloji ile ilişkili alanları bir araya getirmeyi hedefledik. Oyunun, sadece çocukluk dönemine has olmadığını hayatımızın her anının aslında kendi kurguladığımız bir oyun olabileceğine ilişkin Huizinga'nın perspektifine katılarak, biz de tüm ciddiyetimizle bir oyun oynadık. Önce teoriyi öğrendik. Teoriyi, psikoloji alanı ile ilgili yazılmış alanyazı ve birer oyuncu olarak kendi tecrübelerimizle harmanladık. Huizinga'nın kültürden eski olduğunu belirten ancak kültürden bağımsız olarak düşünemeyeceğimiz oyunu, sanal kültür içerisinde ele almaya çalıştık. Tüm bu gayretler sonucunda ortaya dört farklı yazı çıkarttık. Bu dört yazıyı, bu kitapta topladık. Çeşitli alanlardan derlediğimiz ve yorumladığımız bilimsel bilgi ile sanal ortamda oynanan oyunları ve oyuncuları anlamayı ve günlük bir dile yakın üslup ile meraklısına anlatmayı amaçladık. Teknolojinin varlığından ve hızlı ilerleyerek hayatımızda rol almasından hepimiz etkileniyoruz. Bu kitapta topladığımız yazılarla hızla ilerleyen teknolojiyi yakalayamakta zorlanan nesillere destek olmayı; günlük hayatta sıkça karşılaşılan bazı durumları bilimsel bilgiler ışığında anlaşılır kılmayı; ve oyun ve oyun oynama davranışları ile ilgilenenler için kısıtlı sayıda kaynaktan oluşan Türkçe alanyazına katkıda bulunmak istedik. Daha fazla kişiye ulaşabilmek için konularımızı oldukça popüler ve kültürümüzde olan oyunlardan seçtik. Bu sayede aynı zamanda kendi kültürümüzü de anlamayı önemsedik. Birinci sayı olarak çıkan bu kitabın, devamının gelmesini ve aynı anlayış ve benzer hedefler ile sürece devam etmesini temenni ediyoruz.

Klinik Psikolog Dr. Merve Topcu

TEŞEKKÜR

Bu kitaptaki yazılar, dört yıllık lisans eğitiminin son yılının ilk virajında bulunan çok kıymetli öğrencilerim ile birlikte akademik gözetimim ve editörlüğümde yaklaşık 5 aylık bir süreçte hazırlanmıştır. Tüm bu zaman boyunca, sebat, merak ve zaman zaman hayret ile öğrenmek, düşünmek, değişmek, eleştirmek, değiştirmek ve üretmek maksadıyla bana eşlik eden ve eşlik ederken kendileri olmaktan asla vazgeçmeyen şu an öğrencim olan ancak yakın zamanda meslekdaşım olacak tüm yazarlara gönülden teşekkür ediyorum. Bir kitap olarak vücut bulan tüm bu gayretlerin gelecekte yazarlar ve kitabı okuyanlara, kendileri için en uygun yolu ararken bir anahtar işlevi görmesini diliyorum.

Merve Topcu

İÇİNDEKİLER

1. The Sims Oyununda Para Hileleri Kullanan ve Gündelik Yaşantısında Yoksulluk Sorunu Olan Genç Bireylerin Öznel İyi Oluşlarının Değerlendirilmesi 1
Deniz Tetir
İrem Kılıç
Selen Tatar
Merve Topcu
2. PubG Oyununda Toplumsal Cinsiyet Rollerine Üzerine Bir Değerlendirme 27
Göksu Gezinir
Hazal Hiçcan
Merve Topcu
3. Bubble Trouble Oyununda Kardeş Rekabetinin İncelenmesi..... 51
Ayşenur Keklik
Öznur Şevval Yavuz
Berfin Keskin
Merve Topcu
4. Okey Oyunu ve Evlilik Doyumu Üzerine Bir İnceleme 77
Hikmet Şeyma Balcı
Şerife Demirel
Merve Topcu

The Sims Oyununda Para Hileleri Kullanan ve Gündelik Yaşantısında Yoksulluk Sorunu Olan Genç Bireylerin Öznel İyi Oluşlarının Değerlendirilmesi

Deniz Tetir¹

İrem Kılıç²

Selen Tatar³

Merve Topcu⁴

Huizinga'nın "oyuncu-insan" teorisine göre oyun; belirli kurallara göre zamansal ve mekansal sınırlar içinde bir amaca yönelik yapılan, gündelik hayatın dışında yer alan, kurgusal olduğu bilinen, özgürce kabul edilen ve gönüllülük esasına dayalı gerçekleştirilen bir eylemdir. Ayrıca, oyunun başlangıcının kültürün var oluşundan bile daha eskiye dayandığı ve şekil değiştirerek bugünkü halini aldığı da dile getirilmektedir (Huizinga, 1938). Geçmişten günümüze oyunun değişimi içerik, nitelik, oynanan mekan, oynanılacak kişi sayısı ve gerekli araç gibi konular üzerine olmuştur (Yavuzer, 2003). Teknolojinin ilerlemesiyle beraber her yaştan insanın özellikle de genç bireylerin oyun ve eğlence amacıyla İnternet'e başvurduğu ifade edilmektedir. Böylece oyun gerçek hayattaki yerinin yanısıra dijital ortamda da kendini göstermeye başlamıştır (Gentile, 2009).

Bu çalışmada, Huizinga'nın kuramından ve literatürdeki diğer bulgulardan destek alınarak oyun kavramının detaylı bir şekilde

¹ Deniz Tetir, Çankaya Üniversitesi, Psikoloji bölümü, deniztetir@gmail.com

² İrem Kılıç, Çankaya Üniversitesi, Psikoloji bölümü, iremmyz@gmail.com

³ Selen Tatar, Çankaya Üniversitesi, Psikoloji bölümü, st.sellentatar@gmail.com

⁴ Merve Topcu, Çankaya Üniversitesi, Psikoloji bölümü, Öğretim elemanı, mertvetopcu@cankaya.edu.tr

KAYNAKÇA

- Aktan, C. C., ve Vural, İ. Y. (2002). Yoksulluk: Terminoloji, temel kavramlar ve yöntemleri, Yoksullukla Mücadele Stratejileri içinde, Editör Coşkun Can Aktan, Hak-İş Konfederasyonu Yayını, Ankara.
- Ateş, A. G. F. B., & Akbaş, T. (2012). Ergenlerde görülen kural dışı davranışların aile işlevselliği ve yaşam kalitesi açısından incelenmesi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 21(2), 337-352.
- Coşkun Can Aktan (ed.), Yoksullukla Mücadele Stratejileri, Ankara: Hak-İş Konfederasyonu Yayınları.
- Barnett J., & Coulson M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. Review of General Psychology, 14(2), 67-79. N. D. (2018).
- Behind Closed Doors — A Brief History of The Sims. Retrieved from <https://www.ea.com/en-gb/news/history-of-the-sims>
- Bem, S. L. (1974). The measurement of psychological androgyny. Journal of Consulting and Clinical Psychology, 42(2), 155-162.
- Burton, R. V. (1963). Generality of honesty reconsidered. Psychological Review, 70(6), 481- 499. doi:10.1037/h0047594
- Bushway, A. & Nash, W. R. (1977). School cheating behavior. Review of Educational Research, 47(4), 623. doi: 10.2307/1170002
- Calabrese, R. L., & Cochran, J. T. (1990). The relationship of alienation to cheating among a sample of American adolescents. Journal of Research & Development in Education.
- Ceruzzi, P. (1999) Inventing personal computing, in D. MacKenzie and J. Wajcman (eds), The Social Shaping of Technology. Milton Keynes: Open University Press.
- Consalvo, M. (2009). Cheating: Gaining advantage in videogames. MIT Press.
- Cole, D. J., & Morgan, B. J. T. (2010). A note on determining parameter redundancy in age-dependent tag return models for estimating fishing mortality, natural mortality and selectivity. Journal of Agricultural, Biological and Environmental Statistics, 15(4), 431- 434. doi: 10.1007/s13253-010-0026-6
- Consalvo, M. (2005). Rulesets, cheating, and magiccircles: Studying games and ethics. [Electronic version]. International Review of Information Ethics, 3, 7-12.
- Consalvo, M., & Vazquez, I. S. (2014). Cheating, social network gamers and the role of platforms. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), 1687-1694.
- Corcoran, K. J., & Rotter, J. B. (1987). Morality-conscience guilt scale as a predictor of ethical behavior in a cheating situation among college females. The Journal of General Psychology, 114(2), 117-123. doi: 10.1080/00221309.1987.9711061
- Çalışkan, Ş. (2010). Türkiye’de gelir eşitsizliği ve yoksulluk. Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi, 59, 89-132.
- Daşlı, V. (2018). Yoksullukla mücadelede yeni bir yaklaşım: İşlevsel yoksulluk. Electronic Turkish Studies, 13(26), 459-474.

- Depalma, M. T., Madey, S. F., & Bornschein, S. (1995). Individual differences and cheating behavior: Guilt and cheating in competitive situations. *Personality and Individual Differences*, 18(6), 761-769. doi: 10.1016/0191-8869(94)00208-a
- Diener, E. (1984). Subjective well-being. *Psychological Bulletin*, 95, 542-575.
- Drewnowski, J. (1977). Poverty: It's meaning and measurement. *Development and Change*, 8(2), 183-206.
- Easterlin, R. A., (1973). Does Money Buy Happiness? *The Public Interest*, 30 (Winter), 3-10.
- Eccles, J. S. (1988). Gender roles and women's achievement related decisions. *Psychology of Women Quarterly*, 11, 135-171.
- Ellis, M. (2018). What Is the Difference Between the Sims Games? Retrieved from <https://www.makeuseof.com/tag/the-sims-games-differences/>
- Erbe, B. (2007). Reducing test anxiety while increasing learning: The cheat sheet. *College Teaching*, 55(3), 96-9.
- Eryılmaz, A., ve Ercan, L. (2010). Öznel iyi oluş ile algılanan kontrol arasındaki ilişkinin incelenmesi. *İlköğretim Online*, 9(3), 952-959.
- Eryılmaz, A., ve Öğülmüş, S. (2010). Ergenlikte öznel iyi oluş ve beş faktörlü kişilik modeli. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11,189-203.
- Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., Kutlu, N. & Evren, B. (2017). The psychometric properties of the Turkish version of the Internet gaming disorder scale, *Dusunen Adam: The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*; 30: 316-324. Doi: 10.5350/DAJPN2017300405
- Fagundes (2017). Buying Happiness: Property, Acquisition, and Subjective Well-Being. Retrieved from <https://scholarship.law.wm.edu/wmlr/vol58/iss6/3>
- Fiske, S. T., & Taylor, S. E. (1991). *Social cognition*. McGraw-Hill Book Company.
- Fleer, M. (2009). *Play and Learning in Early Childhood Settings: International Perspectives*. Springer.
- Gee, J. P., & Hayes, E. R. (2010) *Women and gaming: The Sims and 21st century learning*. New York: Palgrave Macmillan. Doi: 10.1057/9780230106734
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*, 5(20), 594-602.
- Gül, S. K., ve Güneş, İ. D., (2009). Ergenlik dönemi sorunları ve şiddet. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 79- 101.
- Hayes, E., & Gee, J. P. (2010) No selling the genie lamp: A game-literacy practice in the Sims. *E-Learning and Digital Media*, 7(1), 67- 78. Doi: 10.2304/elea.2010.7.1.67
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens – Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, M. Ali Kılıçbay (Çev.). Ayrıntı Yayınları, 2006.
- Kıran Esen, B., ve Uçan, A. (2015). Ergenlerin öznel iyi oluşlarının toplumsal kurum ile ilgili risk alma değişkenine göre incelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2), 288- 299.
- Kücklich, J. (2007). Homo Deludens. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 13(4), 355-367. doi: 10.1177/1354856507081951
- Lin, Y.-H., Tsai, J.-S., Hung, L.-B., & Pan, B. S. (2010). Hypcholesterolemic effect of compounded freshwater clam protein hydrolysate and Gracilaria. *Food Chemistry*, 123(2), 395-399. doi: 10.1016/j.foodchem.2010.04.053

- Lucas, R.E., & Fujita, F. (2000). Factors influencing the relation between extraversion and pleasant affect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79, 1039-1056.
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji sözlüğü*. (O. Akınhay, & D. Kömürçü, Çev.) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Miller, C.T. (2008). *Games: Purpose and potential in education*, Springer, New York.
- Murphie, A. & Potts, J. (2003) *Culture and Technology*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Moore, M., Choudhary, M., & Singh, N. (1998). How can we know what they want? Understanding local perceptions of poverty and ill-being in Asia. IDS Working Paper No. 80, Institute of Development Studies, University of Sussex, Brighton.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society. Routledge.
- Murray, J. H. (2006). Toward a cultural theory of gaming: Digital games and the co-evolution of media, mind, and culture. *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, 4(3), 185-202.
- Myers, G. D., & Diener, E. (1995). "Who Is Happy?," *Psychological Science*, 6(1), 10-19.
- Oleson, M. (2004), Exploring the relationship between money attitudes and Maslow's hierarchy. *International Journal of Consumer Studies*, 28(1), 83- 92.
- Özmen, E. (2008). Yoksulluğun Ergenlerin Ruh Sağlığına Etkileri. *Türkiye'de Psikiyatri*, 10(2), 39-46.
- Payne, S. L., & Nantz, K. S. (1994). Social accounts and metaphors about cheating. *College Teaching*, 42(3), 90-96. doi: 10.1080/87567555.1994.9926831
- Pearce, C. (2003). Towards a game theory of games, in first person. *New Media as Story, Performance, and Game* (eds.) Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin. MIT Press, Cambridge (in press). *Personality and Social Psychology*, 45(1), 101-117. doi: 10.1037//0022-3514.45.1.101
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K., Lynch, M. F., & Ryan, R. M. (2012). The ideal self at play: The appeal of video games that let you be all you can be. *Psychological Science*, 23, 69-76.
- Rusbult, C. E. (1983) A longitudinal test of the investment model: The development (and deterioration) of satisfaction and commitment in heterosexual involvements. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45, 101-117.
- Rutter, J., & Bryce, J. (2006). *Understanding Digital Games*. London: Sage.
- Samaan, R. A. (2000). The influence of race, ethnicity, and poverty on the mental health of children. *Journal of Health Care for the Poor and Underserved*, 11, 100-110.
- Sicart, M. (2003). Family values: Ideology, computer games & The Sims. Conferencia. En: Level Up. Universidad de Utrecht.
- Sims 4 How To Cheat (n.d.). Retrieved from <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/pc/how-to-cheat?isLocalized=true#q2>
- Steen, F. F., Greenfield, P. M., Davies, M., & Tynes, B. (2006). What went wrong with The Sims Online: Cultural learning and barriers to identification in a

- massively multiplayer online role-playing game. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences* (pp. 307–324). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Şen, B.R. (2004). Aile yoksulluğunun çocuklar üzerine etkileri. IV. Aile Şurası Aile ve Yoksulluk Bildirileri, Ankara, Türkiye, 18-20 Mayıs.
- Taşdemir, G. (2014). Yoksulluğun ruh sağlığı üzerine etkileri. *International Journal of Human Sciences*, 11(2), 74-88.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 116.
- Tuzgöl Dost, M. (2005). Öznel iyi oluş ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(23), 103– 111.
- Veenhoven, R. (1991). “Is Happiness Relative?”, *Social Indicators Research*, 24, 1– 34.
- Wan, C., & Chiou, W. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *Cyber Psychology and Behavior*, 9(3), 317– 24.
- Yan, J., & Randell, B. (2005). A systematic classification of cheating in online games. In *Proceedings of the Workshop on Network and Systems Support for Games*, 1– 9.
- Yavuzer, H. (2003). Doğal harika bir tedavi: Oyun. Evde ve okulda mutlu çocuk yetiştirmenin temelleri. İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(6), 772–775.

PubG Oyununda Toplumsal Cinsiyet Rolleri Üzerine Bir Değerlendirme

Göksu Gezinir¹
Hazal Hiçcan²
Merve Topcu

Oyun kavramı her kültürde değişkenlik göstermektedir. Oyunun, kültür ile iç içe bulunduğu bir gelişim sürecine sahip olduğu söylenmektedir. Kültürden eski olması sebebiyle, oyunun günümüz toplumunda önemli bir yeri olduğu düşünülmektedir (Huizinga, 1938). Bu makalede, PlayerUnknown's Battlegrounds (PubG) ile toplumsal cinsiyet rolleri arasındaki ilişki üzerine bir değerlendirme yapmak hedeflenmektedir. Bu oyunun seçilme sebebi, gelişmekte olan dijital dünyanın kültürümüz içine entegre olması ile popülerlik kazanan oyunlardan biri olmasıdır. Sanal oyun ortamında yadsınamaz sayıda oyuncuya sahip olan bu oyunun, makale için seçilen konuyu incelemek için uygun olduğu düşünülmüştür. Kültür içi²nde gördüğümüz toplumsal cinsiyet rollerinin, sanal oyun ortamında da karşımıza çıktığı düşünüldüğü için bu konuyu incelemek uygun bulunmuştur. Oyunun yalnızca bireylerin birbirleri ile etkileşim içinde olduğu bir etkinlik değil, aynı zamanda sembolik ve kültür unsurlarının barındırıldığı toplumsal bir etkinlik olarak değerlendirilmesi temel alınmıştır. Sanal oyun dünyasında toplumsal cinsiyet rollerini anlamak ve bu roller ile oyuncuların tutumları arasındaki ilişkiyi değer-

¹ Göksu Gezinir, Çankaya Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, g.gezinir@gmail.com

² Hazal Hiçcan, Çankaya Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, hazalhiccan@icloud.com

KAYNAKÇA

- Atay, T. (2004). Erkeklik en çok erkeği ezer. *Toplum ve Bilim Dergisi*, 11 - 22.
- Avruch, K. (1998) *Culture and conflict resolution*. Washington DC: United States Institute of Peace Press.
- Barnett, J., Coulson, M., & Foreman, N. (2009). Testing the efficacy of the general aggression model: Exploring responses to provocations in non-gamers, and gamers after violent online play. Unpublished doctoral dissertation, Middlesex University, London, UK.
- Barnett, J. & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massive online games. *Rewiew of General Psychology*, 14 (2), 167-179.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Binark, M. (2009). Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular. *Folklor Edebiyat Dergisi* (13), 11-23.
- Bingöl, O. (2014). Toplumsal cinsiyet olgusu ve Türkiye’de kadınlık. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 2014 (3), 108 - 114. DOI: 10.18493/kmusekad.36760
- Bruckman, A. S. (1996). *Gender swapping on the Internet*. London: The MIT Press.
- Bussey K., & Bandura A. (1999). Social cognitive theory of gender development and differentiation. *Psychol. Rev.* 106:676-713
- Companion, M., & Sambrook, R. (2008). The influence of sex on character attribute preferences. *CyberPsychology & Behavior*, 11 (6), 673– 674.
- Demetrotics Z., Urbán R., Nagygyörgy K., Farkas J., Zilahy D., Mervó B., Reindl A., Ágoston C., Kertész A., & Harmath E. (2011). *Behavioral Research Methods*, 43(3), 814 - 825.
- Dökmen, Z. Y. (2004). *Toplumsal Cinsiyet: Sosyal Psikolojik Açıklamalar*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Dökmen, Z. Y. (2010). *Toplumsal Cinsiyet*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Dökmen, Z. Y. (2012). *Toplumsal Cinsiyet: Sosyal Psikolojik Açıklamalar*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Building an MMO with mass appeal: A look at gameplay in World of Warcraft. *Games & Culture*, 1(4), 281–317.
- Hofstede, G. (2001) *Culture’s Consequences. Comparing Values, Behaviors, Institutions, and Organizations across Nations*. 2nd ed. London: Sage.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens – Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, M. Ali Kılıçbay (Çev.). Ayrıntı Yayınları, 2006.
- Illich, I. (1996). *Gender*. A. Fethi (Çev.). Ankara: Ayraç Yayınevi
- Kan, D. (2012). Yeni medya aracı bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetin inşası. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 2 (4).
- Koç, M. (2004). Gelişim psikolojisi açısından ergenlik dönemi ve genel özellikleri. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1 (17), 231-238.

- Lewis A., & Griffiths M. D. (2011). Confronting gender representation: a qualitative study of the experiences and motivations of female casual-gamers. *Aloma*, 28, 245 – 272.
- Mehrabian, A., & Wixen, W. J. (1986). Preferences for individual video games as a function of their emotional effects on players. *Journal of Applied Social Psychology*, 16, 3 – 15.
- O'Brien, J. (1999) Writing in the body: Gender (Re)production in Online Interaction, Marc A. Smith and Peter
- Kollock (eds.), *Communities in Cyberspace*, London and New York: Routledge.
- Phillips, B. S. (1990). Nicknames and sex role stereotypes. *Sex Roles: A Journal of Research*, 23 (5 -6), 281–289.
- Porter, D. (1997). *Internet culture*. London: Routledge Inc.
- Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Phobersus (2018). PUBG Oynayan Oyuncu Tipleri Nelerdir? Retrived from <https://www.phobersus.com/pubg-oyynayan-oyuncu-tipleri-nelerdir/>
- Reiss, S. (2000). *Who Am I? The 16 Basic Desires That Motivate Our Behaviour and Define Our Personalities*. New York: Jeremy P. Tarcher / Putnam.
- Rheingold, H. (2008). *The virtual community- Homesteading on the Electronic Frontier*. London: The MIT Press.
- Rice, P. F., & Kohl J. (1996), *Intimate Relationships, Marriages and Families*, California: Mayfield Publishing.
- Sicilia, M., & Palazon, M. (2008). Brand communities on the Internet: A case study of Coca-Cola's Spanish
- Virtual Community. *Corporate Communications: An International Journal*, 13 (3), s. 255-270.
- Slater, M. D., Henry K. L., Swaim R. C., & Anderson L. L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. *Commun Res* 2003; 30: 713-36.
- Slattery, M. (1992). *Key Ideas in Sociology*. London: Thomas Nelson and Sons Publishers.
- Spencer-Oatey, H. (2008) *Culturally Speaking. Culture, Communication and Politeness Theory*. 2nd edition. London: Continuum.
- Spencer-Oatey, H. (2012) *What is culture? A compilation of quotations. GlobalPAD Core Concepts*.
- Taşkıran, İ.B. (2019). *Bir Halkla İlişkiler Aracı Olarak E-spor Sponsorluğu ve E-spor Sponsorluğunun Marka Bilinirliği ile İlişkisi: Bir Örnek Olay İncelemesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, 2019.
- Taylor T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press. Doi: 10.1016/j.addbeh.2015.09.001
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Cole, M.,
- JohnSteiner, V., Scribner, S., & Souberman, E. (eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press.

- Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and language*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Webster, J. (1996). *Shaping Women's Work: Gender, Employment and Information Technology*. London: Longman Sociology Series.
- Williams, D. (2003). The video game lightning rod. *Information, Communication & Society*, 6(4), 523 - 550.
- Xu, Z., Xiang, M., & Pang, L. (2018, November). Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 439, No. 3, p. 032059). IOP Publishing.
- Yee, N. (2006c). The psychology of massively multi-user online roleplaying games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. In R. Schroeder & A.-S. Axelsson (Eds.), *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments* (pp. 187–207). Dordrecht, The Netherlands: Springer.
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The proteus effect: The effect of transformed self representation on behavior. *Human Communication Research*, 33, 271–290.

Bubble Trouble Oyununda Kardeş Rekabetinin İncelenmesi

Ayşenur Keklik¹

Öznur Şevval Yavuz²

Berfin Keskin³

Merve Topcu

Oyun dünyada meydana gelen her türlü kavram ve olgunun temel faktörü olarak karşımıza çıkmaktadır (Huizinga, 1938, s.14). Yüzyıllardır insanın temel özelliklerinden biri olarak varlığını sürdüren oyun kavramı ile ilgili birçok farklı yaklaşım ve fikir ayrılıkları mevcuttur (Huizinga, 1938, s. 8). Oyunun kökeninin, hem egemenlik kurma arzusu hem de yarışma ihtiyacı içinde yapabilme veya belirleyebilme isteği ile ilişkili olduğu belirtilmektedir. Oyunun yoğunluğu henüz hiçbir biyolojik çözümleme tarafından ortaya konulamamıştır (Huizinga, 1938, s. 20). Oyunu bir bütünsellik olarak kavrayabilmek ve bu çerçeveden değerlendirmek gerekmektedir. Huizinga'nın oyuncu insan teorisine göre oyunun, kültürü yaratan bir işlevi vardır. Oyunun varlığı hiçbir uygarlık aşamasına ya da evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı bulunmamaktadır (Huizinga, 1938, s. 21). Buradan hareketle kültür oyun biçiminde oluşmuş olup en başından beri oynanmakta olan bir kavram olarak var olmaktadır. Kültürün içinde barındırdığı zıtlaşmalı temel ise oyunun var olduğu her alanda rekabet

¹ Ayşenur Keklik, Çankaya Üniversitesi, Psikoloji bölümü, aysenurkeklik@gmail.com

² Öznur Şevval Yavuz, Çankaya Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, oznursyavuz@gmail.co

³ Berfin Keskin, Çankaya Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, berfinkskin@outlook.com

KAYNAKÇA

- Abramovitch, R., Corter, C., & Pepler, D. (1986). Sibling and peer interaction: A final follow-up and a comparison. *Child development* 57, 1, 217.
- Adler, A. (1927). *Understanding human nature*. New York: Greenberg.
- Adler, A. (1932). *What Life Should Mean to You*. Ed: A. Porter. London: George Allen & Unwin
- Adler, A. (1949). *Understanding human nature*. New York: Greenberg.
- Adler, A. (1956). The individual psychology of Alfred Adler: A systematic presentation in selections from his writings. Ed: H. L. Ansbacher ve R.R. Ansbacher. New York: Basic Books.
- Adler, N. (1997) *International Dimensions of Organizational Behavior*. 3rd ed. Ohio: South-Western College Publishing
- Ansbacher, H. L. & Ansbacher, R. R. (ed.). (1956). *The individual psychology of Alfred Adler; a systematic presentation in selections from his writings*. New York, Basic Books.
- Aral, N., Baran, G., Bulut, Ş., ve Çimen, S. (1981). Çocuk Gelişimi. 65-68. YA-PA. İstanbul.
- Avruch, K. (1998) *Culture and conflict resolution*. Washington DC: United States Institute of Peace Press.
- Bank, S. P., ve Kahn, M. D. (1982). *The Sibling Bond*, Basic, New York
- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179.
- Bell, David. (2007). *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, Oxford: Routledge.
- Billing, M., S. Conder, D. Edwards, M. Gane, D. Middleton & A. Radley. (1994). *Ideological Dilemmas: The Social Psychology of Everyday Thinking*, Cherrington, D. (1994), *Organizational Behavior: The Management of Individual and Organizational Performans*, (2nd) Ed. Massachusettes: Allyn and Bacon Publishing.
- Brody, L. R. (1985). Gender differences in emotional development: A review of theories and research. *Journal of Personality*, 53, 102-149.
- Buhrmester, D., ve Furman, W. (1990). Perceptions of sibling relationships during middle childhood and adolescence. *Child Development*, 61, 1387- 1398.
- Burke, J. W., McNeill, M. D. J., Charles, D. K., Morrow, P. J., Crosbie, J. H., & McDonough, S. M. (2010). Designing engaging, playable games for rehabilitation, *Proc. 8th Intl Conf. on Disability, Virtual Reality and Assoc. Technologies*, P. M. Sharkey, J. Sánchez (Eds), Viña del Mar/Valparaiso, Chile. 197.
- Celkan, H.Y. (1991). Beşeri Kültürün Temel Ögesi Aile. *Aile ve Toplum*. 1(1).
- Çakmak, D. (2015). Orta yaş bireylerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına ilişkin bir uygulama. *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi İletişim Fakültesi, 413 - 425.

- Darmon, J. P. (1991). The Powers of War: Ares and Athena in Greek Mythology, in Y. Bonnefoy (ed.), Greek and Egyptian Mythologies (Chicago: University of Chicago Press):114-15.
- Demir, A. (2017). Siber kültür ve hiper gerçeklikte değişen yaşam. Online Academic Journal of Information Technology. 29(8): 10.5824.
- Deutsch, M. (1990), Cooperation, Conflict and Justice, Advances in Field Theory, Ed. S. A. Wheelan; E. A. Repitone & V. Abt, California: Sage Publications.
- Dunn, J. (1983). Sibling relationships in early childhood. Childhood Development, 54, 787-811.
- Durualp, E. ve Aral, N. (2018). Oyunun Gelişimi ve Türleri. Ayşe Belgin Aksoy (Ed.), Çocuk ve Oyun (s. 42-44). Ankara: Hedef Yayıncılık.
- Ege, G., (2012). Siber kültür ve sosyal oyunlar: karşılaştırmalı örneklerle sosyal oyun deneyimi üzerine bir çözümleme, Folklor / Edebiyat, 18,72,4.
- Erdoğan, N., (1999). Kişilerde İç Çatışma Nedeni Olarak Rekabet-İş birliği İkilemi. Bilgi, 1, 45 - 60.
- Eroğlu, H., (2003). Osmanlılarda iktidarın değişim süreci ve meşrutiyet sorunu. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi. 43,2. 19-39(30-33).
- Feinberg, M. E., Neiderhiser, J. M., Simmens, S., Reiss, D., & Hetherington, E. M. (2000). Sibling comparison of differential parental treatment in adolescence: Gender, self-esteem, and emotionality as mediators of the parenting-adjustment association. Child Development, 71(6), 1611-1628.
- Fleer, M., (2009). Play and Learning in Early Childhood Settings: International Perspectives. Springer.
- Fulcher, J. ve Scott, J. (1999). Sociology. Oxford: Oxford University Press.
- Furman, W. & Buhrmester, D. (1985). Children's perceptions of the qualities of sibling relationships. Child Development, 56, 448 - 462.
- Forman, E. A., & Kraker, M. J. (1985). The social origins of logic: The contributions of Piaget and Vygotsky. In Berkowitz, M. W. (Ed.), Peer Conflict and Psychological Growth. New Directions for Child Development, 29. Jossey-Bass, San Francisco.
- Fromberg, D.P. (1992). A review of research on play. C. Seefeldt (Ed.), The early childhood curriculum: A review of current research. (s. 27-54). New York: Teachers College.
- Gençtan, E. (2014). Psikanaliz ve Sonrası. İstanbul: Metis Yayınları.
- Go, J., Ballagas, T., ve Spasojevic M. (2012). Brothers and Sisters at Play: Exploring Game Play with Siblings. Family Life. 11-15. Washington: Seattle.
- Google Play (n. d.). Bubble Trouble. Retrieved from <https://play.google.com/store/apps/details?id=bubble.shooter.trouble&hl=tr>
- Gürçan, A., Özhan, S., ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 1 - 50.
- Hartshorne, J. K., Salem-Hartshorn, N., Hartshorne, T. S. (2009) Birth order effects in the formation of long-term relationships. The Journal of Individual Psychology, 65(2), 156 - 176.

- Hoffman, L. W. (1991). The influence of the family environment on personality: Accounting for sibling differences. *Psychological Bulletin*, 110(2), 187 - 203.
- Howe, N., & Recchia, H. (2014). Introduction to special issue on the sibling relationship as a context for learning and development. *Early Education and Development*, 25, 155 - 159.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jung, C. G. (1936). The Concept of the Collective Unconscious. *Journal of St. Bartholomew's Hospital (London)*, XLIV, 99-104.
- Kozak, İ. E. (1989). *İnsan – Toplum – İktisat*. İstanbul: Pınar Yayınları.
- Kurt, Y. (2005). *Hz. Yusuf'un tarihsel hayatı: Mukayese ve değerlendirme*. Ankara: Araştırma Yayınları.
- Milevsky, A. (2011). *Sibling Relationships in Childhood and Adolescence: Predictors and Outcomes*. Columbia University Press.
- Noller, P. (2005). Sibling relationships in adolescence: learning and growing together. *Personal Relationships*, 12(1), 1-22.
- Okudaira, H., Kinari, Y., Mizutani, N., Ohtake, F., & Kawaguchi, A. (2015). Older sisters and younger brothers: The impact of siblings on preference for competition. *Personality and Individual Differences*, 82, 81-89.
- Öztürk, Y. (2004). Kur'an, Kitab-ı Mukaddes ve Sümer Mitolojisinde Hâbil-Kâbil Kıssası. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi (ÇÜİFD)*, 4 (1).
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D., (1998). *Human Development*. U.S.A.: The McGraw-Hill Companies.
- Parten, M. B. (1933). Social play among preschool children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 28(2), 136.
- Rapoport, A & Chammah, A. M. (1965). *Prisoner's Dilemma: A Study of Conflict and Cooperation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Recchia, H. E., Wainryb, C., & Howe, N. (2013). Two sides to every story? Parents' attributions of culpability and their interventions into sibling conflict. *Merrill-Palmer Quarterly*, 59(1), 1 - 22.
- Robbins, S.P. (1994). *Örgütsel Davranışın Temelleri* (Çeviren: A. Öztürk), Eskişehir: ETAM A.Ş.
- Sanders, R. (2004). *Sibling Relationships: Theory and Issues for Practice*. Palgrave Macmillan.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Sullivan, B. F., & Schwebel, A. I. (1996). Birth-order position, gender, and irrational relationship beliefs. *Individual Psychology*, 52(1), 54.
- Sulloway, Frank J. (1996). *Born to Rebel*. New York: Pantheon Books.
- Sutton, D., ve Jones, D. M. (2014). *Yeni Bir Bakışla Deleuze*. Murat Özbak & Yetkin Başkavak (çev.) İstanbul: Kolektif Kitap.

- Stoneman, Z. ve Brody, G. H. (1993). Sibling temperaments, conflict, warmth and role asymmetry. *Child Development*, 64, 1786-1800.
- Şengün, A., (2011). Türk dünyası masallarında kardeşler arası rekabetin kaynağı. *Hoca Ahmet Yesevi Uluslararası Türk - Kazak Üniversitesi Hazırlık Fakültesi, Alatau Academic Studies*, 6(2), 248.
- Tajfel, H. & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. W. G. Austin ve S. Worchel (Ed.), *The social psychology of intergroup relations* içinde (ss. 33-57). Monterey, CA: Brooks-Cole.
- Tuğran, F. E. (2016). Dijital yerlilerin siber-uzamda çoklu kimlik kullanımı ve oyun oynama pratikleri. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 1(1), 8-17.
- Ulus, L. & Sezgin, E. (2018). Oyun ile İlgili Diğer Konular ve Uygulamalar. Ayşe Belgin Aksoy (Ed.), *Çocuk ve Oyun* (ss. 276-281). Ankara: Hedef Yayıncılık.
- Yavuzer, H. (1993). Ana baba ve çocuk. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2012). Çocuk Psikolojisi. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Whiteman, S. D., McHale, S. M., & Crouter, A. C. (2007). Competing processes of sibling influence: Observational learning and sibling deidentification. *Social Development*, 16(4), 642-661.
- Wolf, M.J. (Ed.). (2001). *The medium of the video game*. Austin: University of Texas Press.

Okey Oyunu ve Evlilik Doyumu Üzerine Bir İnceleme

Hikmet Şeyma Balcı¹

Şerife Demirel²

Merve Topcu

Oyun, insanın dünyaya geldiğinde hayatı öğrenmek için kullandığı bir eylem olarak görülmektedir (Piaget, 1945; 1962). Oyun kültürden yani insanlığın varoluşundan daha önce meydana çıkmıştır (Huizinga, 1938). Huizinga (1938)'nın insanın doğuştan “homo ludens” yani “oynayan insan” olduğu görüşüne dayanarak, evlilik kavramı da iki insanın karşılıklı oynamaya devam ettirdikleri bir oyun olarak düşünülebilir. Bu evlilik oyununun devam etmesi için gerekli olan evlilik doyumu, eşlerin birlik ve beraberlik içinde olmaları, cinsel olarak doyum hissetmeleri, rol ve sorumluluklarının bilincinde olmaları ile yakından ilişkili görülmektedir (Gülsün, Ak ve Bozkurt, 2009). Evlilik doyumu için çiftlerin boş zaman aktivitelerinden tatmin olma seviyeleri iyi bir yordayıcı olarak görülmektedir (Johnson ve diğerleri, 2006). Yani partnerlerin boş zamanlarında ortak faaliyetlere katılmamaları evlilik doyumu azaltan bir durum olarak düşünülmektedir (Orthner, 1975). Toplumsal cinsiyet rolleri (kültürel ve sosyal olarak belirlenen, kadın ve erkek bireylere yüklenen rol ve sorumluluklar), sosyalleşme bağlamında kadın ve erkekler arasında farklılıklara neden olmaktadır. Kadın ve erkek arasındaki sosyalliği etkileyen

¹ Hikmet Şeyma Balcı, Çankaya Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, seymabalcı@gmail.com

² Şerife Demirel, Çankaya Üniversitesi, Psikoloji Bölümü demirelserife@gmail.com

KAYNAKÇA

- Ahlstrom, A.M. (2009). Marital satisfaction among married couples in which one or both members play a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). All Theses and Dissertations.
- Akdağ, M., & Cingi, M. (2014). The impact of Internet and social media on kids' and parents' game habits. *Epiphany*, 7(1), 63-89.
- Akgül, T. (2019). Neden oyun oynamalıyız. *Görünüm*, 5/6 (5/6), 15-23.
- Akın, A., Turan, M., ve Akın, Ü. (2016). Problemlili çevrimiçi oyun kullanımı ölçeği Türkçe formu: Geçerlilik ve güvenirlik çalışması. *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), 65-78.
- Aktan, C.C., ve Tutar, H. (2007). Bir sosyal sabit sermaye olarak kültür. *Pazarlama ve İletişim Kültürü Dergisi*. 6(20), 1-12.
- Aytaç, Ö. (2005). Kimlik, kamusal alan ve toplumsal cinsiyet bağlamında kahvehaneler. *Journal of Academic Studies*, 6(24), 15-40.
- Bahr, S. J., Chappell, C. B., ve Leigh, G. K. (1983). Age at marriage, role enactment, role consensus and marital satisfaction. *Journal of Marriage and The Family*, 2(4), 795-803.
- Bell, D. (2007). *Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, Oxford: Routledge.
- Bradbury, T. N., Fincham, F. D., ve Beach, S. R. H. (2000). Research on the nature and determinants of marital satisfaction: A decade in review. *Journal of Marriage and the Family*, 62(4), 964-980. DOI: 10.1111/j.1741-3737.2000.00964.x
- Burç, P. (2018). Evlilik ve aile olguları üzerinden gündelik hayata sosyo-kültürel bir bakış. *Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(13), 135-141.
- Buunk, B., & Van Yperen, N. (1991). Referential comparisons, relational comparisons, and exchange orientation: Their relation to marital satisfaction. *Personality and Social Psychology Bulletin*. 17(6). DOI: 709-717. 10.1177/0146167291176015.
- Celenk, Ö., & van de Vijver, F. (2013). Perceived antecedents of marital satisfaction among Turkish, Turkish-Dutch, and Dutch couples, *International Journal of Psychology*, 48(6), 1165-1175, DOI: 10.1080/00207594.2012.741242
- Cooper, A., McLoughlin, I. P., & Campbell, K. M. (2000). Sexuality in cyberspace: Update for the 21st century. *CyberPsychology and Behavior*, 3(4), 521-536.
- Coyne, S., Busby, D., Bushman, Brad., Gentile, D., Ridge, R., ve Stockdale, L. (2012). Gaming in the game of love: Effects of video games on conflict in couples. *Family Relations*. 61(3), 388-396. DOI: 10.1111/j.1741-3729.2012.00712.x.
- Çağ, P., ve Yıldırım, İ. (2016). Evlilik doyumunu yordayan ilişkisel ve kişisel değişkenler. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 13-23.
- Demir, A. (2017). Changing life on the cyber culture and hyper reality. *AJIT-e Online Academic Journal of Information Technology*. 8(29). 87-96. DOI:

- 10.5824/1309-1581.2017.4.005.x. Doherty, W. J. (1997). The intentional family: Simple rituals to strengthen family ties. New York: Avon Books Inc.
- Donnelly, D. A. (2010). Sexually inactive marriages. *The Journal of Sex Research*, 30(2), 171-179.
- Ekmekçi, Ü., Çataltepe, Z., Güngör, G., ve Kahya, D. C. (2016). EigenBots for the Okey social board game. *The Computer Journal*, 59(9), 1426-1432.
- Elkind, D. (2011). Oyunun gücü, (Demet Erol Öngen, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Erol, V., Sakallıoğlu, B., ve Akgün, B. T. (2014). Sosyal oyunlar. XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri 5-7 Şubat. Mersin Üniversitesi
- Frank, E., Anderson, C., & Rubinstein, D. (1979). Marital role strain and sexual satisfaction. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 47(6), 1096-1103. DOI: 10.1037/0022-006X.47.6.1096
- Gökalp, Z. (1994). Türkçülüğün esasları, İstanbul: İnkılap Yayınları
- Gregorie, H. D., (1999). Doğu'da kahve ve kahvehaneler (1. baskı). (M. Atik ve E. Özdoğan, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1942).
- Gülsün, M., Ak, M., ve Bozkurt, A. (2009). Psikiyatrik açıdan evlilik ve cinsellik. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 1(1), 68-79.
- Gwinnell, E. (2001). Risk factors for the development of Internet Adultery. *Journal of Sex Education and Therapy*, 26(1), 45-49.
- Hertlein, K., ve Hawkins, B.P. (2012). Online gaming issues in offline couple relationships: A primer for marriage and family therapists (MFTs). *Qualitative Report*. 17(8), 1-48.
- Huizinga, J. (1938). Homo ludens – Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme, (M. Ali Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları, 2006.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563-571. DOI: 10.1007/s11469-009-9202-8
- Hünler, O.S., ve Gençöz, T. (2003). Boyun eğici davranışlar ve evlilik doyumu ilişkisi: Algılanan evlilik problemleri çözümünün rolü. *Türk Psikoloji Dergisi*, 18 (51), 99-108.
- İmamoğlu, E. O. (1994). Değişim Sürecinde Aile; Evlilik İlişkileri Bireysel Gelişim ve Demokratik Değerler. Aile Kurultayı. Ankara: T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları.
- Johnson, H. A., Zabriskie, R. B., & Hill, B. (2006). The contribution of couple leisure involvement, leisure time, and leisure satisfaction to marital satisfaction. *Marriage and Family Review*, 40(1), 69-91.
- Kavak, A. K. (2018). Evlilik birliğinin korunması (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Çankaya Üniversitesi, Ankara.
- Lange, A., Waterman, D., ve Kerkhof, G. (1998). Sleep-wake patterns of partners. *Perceptual and Motor Skills*, 86(3), 1141-1142.
- Larson, J. H., & Holman, T. B. (1994). Premarital predictors of marital quality and stability. *Family Relation*, 43, 228-237.

- Lin, Y.-H., Tsai, J.-S., Hung, L.-B., & Pan, B. S. (2010). Hypcholesterolemic effect of compounded freshwater clam protein hydrolysate and Gracilaria. *Food Chemistry*, 123(2), 395–399. doi: 10.1016/j.foodchem.2010.04.053
- Linton, R. (1955). *The tree of culture*. New York: Alfred A. Knopp.
- Lucas, T., Parkhill, M. R., Wendorf, C. A., Imamoglu, E. O., Weisfeld, C. C., Weisfeld, G. E, ve Shen, J. (2008). Cultural and evolutionary components of marital satisfaction: A multidimensional assessment of measurement invariance. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 39(1), 109 – 123.
- Malinowski, B. (1944). *A scientific theory of culture and other essays*. New York: Routledge.
- Okey Nasıl Bulundu. (May 18, 2018). Retrieved from <https://www.okeyy.net/okey-nasil-bulundu>
- Okey'in oyun tarihçesi (2020). Retrieved from <https://www.altinstar.com/okey-nasil-oyunanir/tarihcesi/>
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası, (Melike Türkan Bağlı, Çev). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 37(2), 137-169. (Orijinal çalışma basım tarihi 1993). DOI: 10.1501/Egifak_0000000100
- Ogletree, S.M. ve Drake, R. (2007). College students' video game participation and perceptions: Gender differences and implications. *Sex Roles*, 56(7/8), 537-542.
- Orthner, D. K. (1975). Leisure activity patterns and marital satisfaction over the marital career. *Journal of Marriage and the Family*, 37(1), 91-102.
- Özyürek, A. (2019). Yakın geçmişte çocukların oynadıkları oyun ve oyuncaklar. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (37), 105-119. DOI: 10.35343/kosbed.536296
- Paley, V. (1981). *Wally's stories*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Paley, V. (1984). *Mollie is three: Growing up in school*. Chicago: University of Chicago Press.
- Paley, V. (1986). *Boys and girls: Superheroes in the doll corner*. Chicago: University of Chicago Press.
- Paley, V. (1988). *Bad guys don't have birthdays*. Chicago: University of Chicago Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton. (Orjinal olarak Fransa'da 1945'de basıldı.).
- Reinecke, L. (2009). Games and recovery: The use of video and computer games to recuperate from stress and strain. *Journal of Media Psychology*, 21(3), 126–142. DOI: 10.1027/1864.1105.21.3.126
- Sardoğan Karahan, M. (2005). Evli bireylere yönelik bir insan ilişkileri beceri eğitimi programı'nın evli bireylerin evlilik uyum düzeylerine etkisi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 38(2), 89-102.
- Seok, S., & DaCosta, B. (2014). Distinguishing addiction from high engagement: An investigation into the social lives of adolescent and young adult

- massively multiplayer online game players. *Games and Culture*, 9(4), 227-254.
- Schwartz, M. F., ve Southern, S. (2000). Compulsive cybersex: The new tea room. *Sexual Addiction and Compulsivity*, 7(1-2), 124-144. 2),
- Sternberg, R. J. (1986) A triangular theory of love. *Psychological Review*, 93(2), 119-135.
- Suitor, J. J. (1991). Marital quality and satisfaction with the division of household labor across the family life cycle. *Journal of Marriage and Family*, 53(1), 221-230.
- Tezer, E. (1996). Evlilik ilişkisinden sağlanan doyum: Evlilik yaşamı ölçeği. *Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2(7), 1-7.
- Ting-Toomey, S., Gao, G., Trubisky, P., Yang, Z., Kim, H. S., Lin, S. L., ve diğerleri. (1991). Culture, face maintenance, and styles of handling interpersonal conflict: A study in five cultures. *International Journal of Conflict Management*, 2, 275-296.
- Triandis, H. C. (1995). Individualism and collectivism: New directions in social psychology. Boulder, CO: Westview Press.
- Troxel, W. M., Robles, T. F., Hall, M. H., & Buysse, D. J. (2007). Marital quality and the maritalbed: Examining the covariation between relationship quality and sleep. *Sleep Medicine Reviews*, 11(5), 389-404.
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Altınkaynak Özen, Ş., ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *International Journal of Social Science*. 27, 1-16.
- Tylor, E.B. (1871). *Primitive culture*. London: John Murray.
- Ülken, H. Z. (1970). *Sosyoloji sözlüğü*, M.E.B, İstanbul.
- Ünver, A. S., (1963). Türkiye'de kahve ve kahvehaneler. *Türk Etnografya Dergisi*. (5), 39-84.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. JohnSteiner, S. Scribner, ve E. Souberman, ed.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and language*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Walter, L. (2003). *The Greenwood encyclopedia of women's issues worldwide: Europe*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Yalçın İrmak, A., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37. DOI: 10.5080/u13407.
- Young, H. P. (1998). *Individual strategy and social structure*. NJ: Princeton

Merve Topcu

Klinik Psikolog Doktor ve ankaya niversitesi Psikoloji Blm ğretim yesi. Orta Doęu Teknik niversitesi Psikoloji Blm'nde 2005 - 2016 yılları arasında lisans eęitimini ve lisans sonrası doktora programını başarı ile tamamlamıştır. 2016 yılından bu yana yetişkin, ergen ve ocuklar ile psikiyatristler gibi eřitli dięer saęlık grevlileri ile birlikte alıřarak teraptik uygulamalarda bulunmuřtur. 2016 yılından bu yana ankaya niversitesi Psikoloji Blm'nde ğretim elemanı olarak grev yapmaktadır. Uluslararası ve ulusal dzeyde eřitli arařtırmalar yrtmeye devam etmektedir. zellikle, evrimii oyun oynama ve sosyal medya baęımlılıęı gibi davranıřsal baęımlılık konuları ile ilgilenmektedir.