



T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

BAĞIMLILIK VE ADLİ BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ADLİ BİLİMLER ANA BİLİM DALI

ADLİ PSİKOLOJİ BİLİM DALI

ORTAOKUL VE LİSE ÖĞRENCİLERİNİN OYUN BAĞIMLILIĞI
İLE ANKSİYETE VE EMPATİK EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ; SANCAKTEPE ÖRNEĞİ

HANDAN GEZER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL 2019

T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
BAĞIMLILIK VE ADLİ BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ADLİ BİLİMLER ANA BİLİM DALI
ADLİ PSİKOLOJİ BİLİM DALI

ORTAOKUL VE LİSE ÖĞRENCİLERİNİN OYUN BAĞIMLILIĞI
İLE ANKSİYETE VE EMPATİK EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ; SANCAKTEPE ÖRNEĞİ

HANDAN GEZER

174501002

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tez Danışmanı

Dr. Öğretim Üyesi Kaan YILANCIOĞLU

İSTANBUL-2019

ETİK KURUL ONAYI



www.uskudar.edu.tr

Altunizade Mahallesi Haluk Türksoy Sokak No:14 34662 Üsküdar/İSTANBUL
T: 0216 400 22 22 F: 0216 474 12 56 bilgi@uskudar.edu.tr

T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
GİRİŞİMSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR
ETİK KURULU BAŞKANLIĞI

SAYI: 61351342-/ 2019-346

30/06/2019

Sayın Dr.Öğr.Üyesi Kaan YILANCIOĞLU
(Handan GEZER)

Üsküdar Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulunun 25/04/2019 tarihinde yapılan 4 no.lu toplantısında onay alan “Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı İle Başetme Stilleri, Anksiyete Ve Empatik Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” isimli projenizin isminin 30/06/2019 tarihli ve 6 no lu toplantısında “Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı İle Başetme Stilleri, Anksiyete Ve Empatik Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi: Sancaktepe Örneği” olarak değiştirilmesinin etik açıdan uygun olduğuna karar verilmiştir.

Bilgilerinize rica ederim.

Doç. Dr. Cumhuri TAŞ
Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik
Kurulu Başkanı

YÜKSEK LİSANS TEZ SAVUNMA TUTANAĞI



T.C.
ÜSKÜDAR
ÜNİVERSİTESİ

YÜKSEK LİSANS TEZ SAVUNMA SINAVI TUTANAĞI

BAĞIMLILIK VE ADLİ BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

GENEL BİLGİLER

Öğrenci No	: 174501002
Öğrenci Adı Soyadı	: Handan Gezer
Anabilim Dalı	: Adli Bilimler
Tez Danışmanı	: Dr. Öğr. Üyesi Kaan Yılmazoğlu
Tezin Başlığı	: Ortakul ve Live Öğrencilerinin Oyun Başarımlılığı ile Anlatıya ve Empatik Epilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Saratöpe Örneği)

Toplantı Tarihi	: 21.08.2019	Saati	: 16:00
Öğrenci Savunmaya	: <input checked="" type="checkbox"/> Geldi		
Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca tez bilimsel olarak incelenmiş, adayın tez çalışmasını sunmasının ardından, adaya tez çalışması ile ilgili sorular yöneltilmiştir.			
<input type="checkbox"/> Yapılan savunma sınavında adayın tez çalışması başarılı bulunarak KABUL edilmesine,			
<input type="checkbox"/> Yapılan savunma sınavı sonunda tez çalışmasının DÜZELTİLMESİNE , düzeltme için adaya ay EK SÜRE verilmesine (en fazla 3 ay)			
<input type="checkbox"/> Yapılan savunma sınavının sonunda tezin REDDİLMESİNE			
<input checked="" type="checkbox"/> OY BİRLİĞİ <input type="checkbox"/> OY ÇOKLUĞU			
İle karar verilmiştir.			
Savunmada Tezin Başlığı	: <input checked="" type="checkbox"/> Değişmedi <input type="checkbox"/> Değişti		
Tezin Yeni Başlığı	: <input type="checkbox"/> Değişmedi		
Öğrenci Savunmaya	: <input type="checkbox"/> Gelmedi		
Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca yukarıda belirtilen tarih ve saatte Tez Savunma Jürisi toplanmış ancak ilgili öğrenci savunma sınavına gelmemiştir. Adayın tez çalışmasını Jüri önünde sunmadığı için yapılan değerlendirmeler sonunda adayın tez çalışmasıyla ilgili aşağıdaki kararı,			
<input type="checkbox"/> OY BİRLİĞİ İLE REDDEDİLMİŞTİR.			

Tez Sınavı Jürisi	Unvanı, Adı Soyadı	İmza
Başkan	Prof. Dr. Servil Ataraj	
Danışman Üye	Dr. Öğr. Üy. Kaan Yılmazoğlu	
Üye	Doc. Dr. Gülşen A. A. Uralıbay	
Üye	Dr. Öğr. Üy. Gıyasettin Yavuz Güler	
Üye	Dr. Öğr. Üy. Münevver Mertöplü	

(Tüm durumlarda jüri üyelerinin tez değerlendirme raporları gerekir.)

Sayı No :

Tarih 21/08/2019.

Yukarıda kimlik bilgileri belirtilen ve Anabilim Dalımız Yüksek Lisans Programı öğrencisinin Tez Savunma Sınav Tutanağı ve eklerinin Enstitü Yönetim Kurulunda görüşülmesi hususunda bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

Not: Bu forma orijinal raporlar (bir nüsha) eklenecektir.

Prof. Dr. Servil Ataraj
Anabilim Dalı Başkanı
(Unvanı, Adı Soyadı, İmza)

ÜJ.FR.D.16 Revizyon No: 0 (06.11.2016)

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “ORTAOKUL VE LİSE ÖĞRENCİLERİNİN OYUN BAĞIMLILIĞI İLE ANKSİYETE VE EMPATİK EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ; SANCAKTEPE ÖRNEĞİ” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

.../.../2019

Handan GEZER

İmza

ÖZET

Bu araştırmanın amacı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile anksiyete ve empatik eğilim ilişkisinin ortaya konulmasıdır. Araştırmanın çalışma grubunu, İstanbul ili Sancaktepe ilçesinde 10-18 yaş aralığında ortaokul ve lisede öğrenim gören 254'i kız, 295'si erkek olmak üzere 549 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada yer alan değişkenleri ölçmek amacıyla katılımcılara Kişisel Bilgi Formu, Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Çocuklar İçin Anksiyete ve Depresyon Ölçeği ve Empatik Eğilim Ölçeği uygulanmıştır. Çalışmada ilk olarak oyun bağımlılığı, demografik değişkenlere göre ele alınmıştır. Bu maksatla araştırmada katılımcıların oyun bağımlısı olan ve oyun bağımlısı olmayan grupların anksiyete ve empatik eğilimi arasında bir ilişkinin olup olmadığı incelenmiştir. Buna ek olarak çalışmanın bağımsız değişkeni olan oyun bağımlılığına yönelik cinsiyet, yaş, ailenin algılanan ekonomik durumu ve farklılaşp farklılaşmadığı araştırma sorularında cevap aranmıştır.

Araştırmanın istatistiksel analizlerinde değişkenlere bağlı olarak t testi, tek yönlü Varyans analizi (ANOVA), Bootstrapping tekniği, Levene testi, Welch testi, Tamhane T2 post-hoc test kullanılmıştır. Çalışmada öncelikle çalışma grubunda yer alan öğrenciler oyun bağımlısı olan ve olmayan şeklinde gruplara ayrılmıştır. Bu gruplama polythetic format kullanılarak yapılmış, ölçekten ortalama 4 ve üzeri alan öğrenciler oyun bağımlısı grubuna, 3 ve altı alan öğrenciler ise oyun bağımlısı olmayan gruba dahil olmuştur. Ardından çalışmada öne sürülen oyun bağımlısı olanların ve olmayanların anksiyete ve oyun bağımlılık düzeylerinin, empatik eğilimin aracılık rolünün olup olmadığı test edilmiştir. Bootstrapping analizi sonucuna göre, oyun bağımlısı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyetenin oyun bağımlılığını artıran bir rolü olduğu, empatik eğilimin ise oyun bağımlılığında anlamlı bir rolünün olmadığı bulunmuştur. Ayrıca oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyetenin oyun bağımlılığını artıran bir rolü olduğu, empatik eğilimin ise oyun bağımlılığında anlamlı bir rolünün olmadığı ortaya konmuştur. t testi sonucuna göre oyun bağımlısı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyete düzeyinin oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin anksiyete düzeyinden anlamlı bir biçimde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Ayrıca oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin empatik eğilim düzeyinin, oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası

ortaokul ve lise öğrencilerinin empatik eğilim düzeyinden anlamlı bir biçimde daha düşük olduğu belirtilebilir.

Cinsiyet değişkeni açısından değerlendirildiğinde, oyun bağımlısı olan ve olmayan kız ile erkek 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerine ait ortalama ve standart sapmalar ile bunlara yönelik *t* testi sonuçlarına göre ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyetlerine göre anlamlı biçimde farklılaşmadığı saptanmıştır.

Yaş değişkeni “10-12 arasında”, “13-15 arasında” ve “16-18 arasında” olan oyun bağımlısı olan ve olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılıklarının karşılaştırılmalarında tek yönlü varyans analizi (ANOVA) tekniği kullanılmış ve 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşları açısından anlamlı şekilde farklılık gösterdiği görülmüştür. Bu farklılığın kaynağını saptayabilmek amacıyla gerçekleştirilen Tukey çoklu karşılaştırma testine göre yaşları 10-12 ve 13-15 arasında olan oyun bağımlısı ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin, yaşları 16-18 arasında olan oyun bağımlısı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı bir biçimde düşük olduğu belirlenmiştir. Diğer taraftan oyun bağımlısı olmayan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşları açısından anlamlı bir farklılık göstermediği saptanmıştır.

Son olarak yapılan analiz sonuçlarında algılanan ekonomik düzey değişkeni varyans analizi (ANOVA) sonucuna göre ekonomik algıları “düşük”, “orta” ve “yüksek” olan oyun bağımlısı olan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin algılanan ekonomik durum açısından anlamlı bir farklılık oluşturduğu ifade edilebilir. Ekonomik durumu yüksek olan ,oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin ekonomik durumu düşük olan oyun bağımlısı gruba göre , anlamlı biçimde yüksek olduğu belirlenmiştir. Diğer taraftan oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin algılanan ekonomik durum açısından anlamlı bir fark oluşturmadığı ifade edilebilir.

Anahtar Kelimeler: Oyun bağımlılığı, empatik eğilim, anksiyete

ABSTRACT

The aim of this study is to reveal the relationship between game addiction and anxiety and empathic tendency among middle and high school students aged 10-18. The study group of the research consists of 549 students, 254 girls and 295 boys, who are studying in Sancaktepe district of Istanbul between the ages of 10-18. In order to measure these variables included in the study, Personal Information Form, Game Addiction Scale for Adolescents, Anxiety and Depression Scale for Children and Empathic Tendency Scale were applied to the participants.

In the study, first of all, game addiction was considered according to demographic variables. For this purpose, it was investigated whether there was a relationship between anxiety and empathic tendency of the game-dependent and non-game-dependent groups of the participants. In addition, it was also researched that if gender, age, perceived economic status of the family was differed from the independent variable of the study, game addiction. In the statistical analysis of the study, t-test, one-way analysis of variance (ANOVA), bootstrapping technique, Levene test, Welch test, Tamhane T2 post-hoc test were used. In the study, firstly, the students in the study group were divided into groups with and without game addiction. This grouping was made by using polythetic format. Students who received an average of 4 or more from the scale were included in the game addict group and students who took 3 and less were included in the non-game addict group. Then, it was tested whether anxiety and game dependence levels and empathic tendency mediated role of game addicts and non-game addicts.

According to bootstrapping analysis, anxiety has an increasing role in game addiction, whereas empathic tendency does not have a significant role in middle school and high school students between the ages of 10-18 who are in game addict group. In addition, it has been shown that anxiety has also an increasing role in game addiction and empathic tendency has no significant role in game addiction in middle and high school students who are not game addicts. According to the results of the t test, it was found that anxiety level was significantly higher in middle school and high school students between 10-18 years of game addict group than the anxiety level of 10-18 years old students who were not game dependent. In addition, it can be stated that the empathic tendency level of middle school and high school students aged 10-18 who are game addicts is

significantly lower than the empathic tendency level of 10-18 years old students who are non-game dependent . In terms of gender variable, it was found that according to t test results, game addiction levels of middle and high school students between the ages of 10 and 18 years with and without game dependence did not differ significantly according to gender. When the effect of age variable on game addiction was examined, one-way analysis of variance (ANOVA) technique was used to compare game addictions of middle and high school students with and without game dependence between “10-12”, “13-15” and “16-18”. It was observed that the level of game addiction of middle and high school students in the game addict group differed significantly in terms of age.

In order to determine the source of this difference, according to the Tukey multiple comparison test, the game addiction levels of the game addicted group in the middle school and high school students aged between 10-12 and 13-15, and the game addiction of the game addicted group in the middle school and high school students between the ages of 16-18 , levels were found to be significantly lower. On the other hand, it was found that the levels of game addiction of middle and high school students who are not game addicts did not show a significant difference in terms of their ages

According to the results of the analysis of variance analysis (ANOVA) perceived economic level variable, it can be stated that the level of game dependence of middle school and high school students whose economic perceptions are “low”, “middle” and “high constitutes a significant difference in terms of perceived economic status. . It was determined that the game addiction levels of middle school and high school students between the ages of 10-18 who are game addicts with high economic status are significantly higher than the game addict group with low economic status. On the other hand, it can be stated that the game addiction levels of middle school and high school students between 10-18 years of age who are not game addicts do not make a significant difference in terms of perceived economic situation.

Keywords: Game addiction, empathic tendency, anxiety

TEŐEKKÜR

Tez sürecinde, çalışmanın her aşamasında kıymetli bilgi, birikim, tecrübeleri ile bana yol gösterici olan, zamanını, ilgisini ve güler yüzünü esirgemeyen değerli hocam Prof. Dr. Sevil ATASOY' a desteğinden dolayı teşekkür ederim.

Eğitim hayatım boyunca bana her zaman destek veren aileme ve her anımda desteğini yanımda hissettiğim Deniz'ime teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ETİK KURUL ONAYI.....	iii
YÜKSEK LİSANS TEZ SAVUNMA TUTANAĞI.....	iv
YEMİN METNİ.....	v
ÖZET	vi
TEŞEKKÜR.....	x
İÇİNDEKİLER	xi
TABLOLAR LİSTESİ.....	xviii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xix
EKLER LİSTESİ	xx

1.BÖLÜM

GİRİŞ

1.1.Problem.....	1
1.2.Amaç	3
1.3.Önem.....	4
1.4.Sayıtlar	5
1.5.Sınırlılıklar	5
1.6.Araştırmanın Hipotezleri.....	5

2. BÖLÜM

KURAMSAL YAPI

2.1. ANKSİYETE	7
2.1.1. Anksiyetenin Tanımı.....	7
2.1.2. Anksiyetenin Nedenleri.....	12
2.1.3. Anksiyete Bozukluklarının Risk Faktörleri	14
2.1.4. Anksiyetenin Sonuçları/Etkileri	15
2.1.5. Anksiyeteye Etki Eden Faktörler	17
2.1.6. Ergenlik Çağındaki Öğrencilerde Anksiyete Bozuklukları.....	18
2.2. EMPATİK EĞİLİMLER	19
2.2.1. Empati Kavramı	19
2.2.2. Empatinin Bileşenleri/Empatik Eğilime Etki Eden Faktörler	21
2.2.3. Empatik Eğilimlerin Duygusal ve Davranışsal Etkileri	23
2.2.4. Ergenlik Çağındaki Öğrencilerde Empatik Eğilimler	26
2.3. OYUN	28
2.3.1. Dijital oyun	30
2.3.2. Bağımlılık.....	32
2.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığı	33
2.3.4. Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenler	38

2.3.6. Dijital Oyun Pazarı.....	39
2.3.7. Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler	42
2.3.8. Oyun Bağımlılığının Sonuçları	44
2.3.9. Ergenlik Çağındaki Öğrencilerde Oyun Bağımlılığı	47
2.4. AMPİRİK ÇALIŞMALARIN BULGULARI	52
2.4.1. Oyun Bağımlılığı - Anksiyete İlişkisine Yönelik Bulgular	52
2.4.2. Oyun Bağımlılığı – Empatik Eğilimler İlişkisine Yönelik Bulgular	52
2.5.Konuyla İlgili Araştırmalar	53
2.5.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar.....	54
2.5.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar	55

3. BÖLÜM

GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli	58
3.2. Araştırma Evren ve Örneklemi	58
3.3. Veri Toplama Araçları	60
3.3.1. Çocuklar İçin Anksiyete ve Depresyon Ölçeği.....	61
3.3.2. Empatik Eğilim Ölçeği.....	61
3.3.4. Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	62
3.3.5.Kişisel Bilgi Formu	63

3.4.İşlem Ve Verilerin Analizi	63
--------------------------------------	----

4. BÖLÜM

BULGULAR

4.1. ARAŞTIRMAYA KATILANLARLA İLGİLİ KİŞİSEL BULGULAR	64
-------------------------------------------------------------	----

4.1.1. Cinsiyet	64
-----------------------	----

4.1.3. Algılanan Ekonomik Durum	65
---------------------------------------	----

4.1.4. Yaş	66
------------------	----

Araştırmaya katılanların yaşlarına göre sınıflamasına dair bulgular Tablo 4'te gösterilmiştir.	66
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	----

4.2. Oyun Bağımlısı Olan Ve Oyun Bağımlısı Olmayan 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Empatik Eğilimin Anksiyete İle Oyun Bağımlılığı Arasındaki Aracılığını Test Etmeye Yönelik Kurulan Model Bulguları	66
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

4.2.1. Oyun Bağımlısı Olan 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Empatik Eğilimin Anksiyete İle Oyun Bağımlılığı Arasındaki Aracılığını Test Etmeye yönelik Kurulan Model Bulguları	67
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

4.2.2. Oyun Bağımlısı Olmayan 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Empatik Eğilimin Anksiyete İle Oyun Bağımlılığı Arasındaki Aracılığını Test Etmeye Yönelik Kurulan Model Bulguları	69
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

4.3. 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Anksiyete Düzeyleri Oyun Bağımlısı Olup Olmamalarına Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?	70
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

4.4. 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Empatik Eğilim Düzeyleri Oyun Bağımlısı Olup Olmamalarına Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?	71
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

4.5. Oyun Bağımlısı Olan Ve Olmayan 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri Cinsiyetlerine Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?	72
4.6. Oyun Bağımlısı Olan Ve Olmayan 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Oyun Bağımlılık Düzeyleri Yaşlara Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?.....	73
4.7. Oyun Bağımlısı Olan Ve Olmayan 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerininoyun Bağımlılık Düzeyleri Ailenin Algılanan Ekonomik Düzeyine Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?	75

5.BÖLÜM

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma.....	76
5.2. Sonuç Olarak.....	82
5.3. Öneriler	83
KAYNAKÇA	85
EKLER.....	95
EK1: KİŞİSEL BİLGİ FORMU	95
EK 2: ERGENLER İÇİN OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ MADDELERİ	96
EK.3: EMPATİK EĞİLİM ÖLÇEĞİ.....	100
EK4 : ÇOCUKLAR İÇİN ANKSİYETE VE DEPRESYON ÖLÇEĞİ	101
EK5: VELİ ONAY MEKTUBU	102
EK 6: ÖZGEÇMİŞ.....	103

EK 7: ARAŐTIRMA İZNİ..... 105

EK 8: ÖLÇEK İZNİ..... 106



KISALTMALAR DİZİNİ

ABD : Amerika Birleşik Devletleri

OKB: Obsesif Kompulsif Bozukluk

LSD : Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Tekniği

DSÖ : Dünya Sağlık Örgütü

BB : Bilgisayar Bağımlılığı

İB : İnternet Bağımlılığı

BOB : Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

DEP : Depresyon

ANK : Anksiyete

TÜİK : Türkiye İstatistik Kurumu

OİB: olası internet bağımlılığı

EEÖ: Empatik Eğilim Ölçeği

WCP: Wood side Capital Partners

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1. Sancaktepe İlçesi Ortaöğretim Öğrenci Sayıları (2018/2019)

Tablo 2. Araştırmaya Katılanların Cinsiyet Dağılımına İlişkin Tablo

Tablo 3. Araştırmaya Katılanların Ekonomik Durumlarına İlişkin Tablo

Tablo 4. Araştırmaya Katılanların Yaşlarına İlişkin Tablo

Tablo 5. Oyun Bağımlılarında Anksiyete İle Oyun Bağımlılığı Arasında Empatik Eğilimin Aracılığına İlişkin Bootstrapping Sonuçları

Tablo 6. Oyun Bağımlısı Olmayanlarda Anksiyete İle Oyun Bağımlılığı Arasında Empatik Eğilimin Aracılığına İlişkin Bootstrapping Sonuçları

Tablo 7. Anksiyete Düzeyinin Oyun Bağımlılığı Açısından *T* Testi Tablosu

Tablo 8. Empatik Eğilim Düzeyinin Oyun Bağımlılığı Açısından *T* Testi Tablosu

Tablo 9. Oyun Bağımlılığının Cinsiyet Açısından *T* Testi Tablosu

Tablo 10. Oyun Bağımlılığının Yaşlara Göre Varyans Analizi Tablosu

Tablo 11. Oyun Bağımlılığının Ekonomik Duruma Göre Varyans Analizi Tablosu

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Dünya Çapındaki Aktif Dijital Oyuncu Sayısı (Milyon Kişi)

Şekil 2. Bölge ve Platforma Göre Oyuncu Sayısı (milyon)

Şekil 3. Oyun bağımlısı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde empatik eğilimin anksiyete ve oyun bağımlılığı arasındaki aracılığı

Şekil 4. Oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde empatik eğilimin anksiyete ve oyun bağımlılığı arasındaki aracılığı

EKLER LİSTESİ

- EK-1:** Kişisel Bilgi Formu
- EK-2:** Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği
- EK-3:** Empatik Eğilim Ölçeği
- EK-4:** Çocuklar İçin Anksiyete Ve Depresyon Ölçeği
- EK-5:** Veli Onay Mektubu
- EK-6:** Kişisel Bilgi Formu
- EK-7:** Özgeçmiş
- EK-8:** Araştırma İzni
- EK-9:** Ölçek İzni
- EK-10:** Etik Kurul Onayı

1.BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde çalışmanın problem durumu anlatılmış, araştırmanın amacı ifade edilmiştir, çalışmanın öneminden bahsedilmiş,sayıtlılar ve sınırlılıklara yer verilmiştir.

1.1.Problem

Video oyunu sektörü başta çocuk ve ergenler olmak üzere yetişkinlerin de yoğun bir şekilde tüketici olarak yer aldığı, yıldan yıla büyüyen bir sektördür. Günümüzde internet video oyunu sektörü gelişmiş ülkelerde her yıl % 7 civarında büyüme göstermektedir. Dolayısıyla önümüzdeki yıllarda etkisi daha fazla hissedilecek bir alan olup yarattığı sorunların da çeşitlenmesi söz konusudur. En fazla tüketicinin Amerika Birleşik Devletleri (ABD), Çin, Japonya, Güney Kore, Almanya, İngiltere, Fransa, İspanya, Kanada, İtalya gibi ülkelerde olup kullanıcılara sağladığı eğlence, sosyalleşme gibi faydaların yanında insan psikolojik sisteminde sorunlara yol açan bir eğlence türü olarak kabul edilmektedir. İnternet oyunlarında aşırı kullanım bağımlılığa yol açarken özellikle çocuklar ve ergenlerin bu konuda daha hassas ve kırılgan olduğu belirtilmektedir. Çünkü çocuklarda ve özellikle ergenlerde bilişsel, sosyal, hormonal ve nörobiyolojik yapının değişim geçirme sürecinde olması, bireyleri bağımlılığa daha açık hale getirmektedir. Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ), 2016 yılında yayınladığı uluslararası hastalık sınıflandırmasının 11. Versiyonunun beta taslağında oyun bozukluğunu da hastalık listesine almıştır (Torres-Rodriguez et al, 2018).

Oyun seçimlerinde, bilhassa yoğun şiddet içeren dijital oyunların, dış dünyaya kapalı bir yaşam, yaşam doyumu düşüklüğü, depresyon veya dikkatsizlik gibi psikolojik ve sosyolojik problemler doğurabildiği gibi bazı internet oyunlarının da yorgunluğu ve stresi düşürdüğü, boş vakitleri değerlendirdiği, stresten bir nebze uzaklaştırdığı, sorunlarla baş edebilme ve öz güven halinin yükseltmesinde katkı sağladığı, görsel-dikkat yeteneğinde gelişim yarattığı belirtilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016)

Şiddet yoğunluklu dijital oyunlardan ötürü gerçeklikle sanalın farkını yitiren kişiler, oyunlardaki şiddetin benzerini gerçek yaşamda da uygulamak istediklerinde, bazı haller fonksiyonel olarak sınırlandırılrsa da psiko-sosyal veya psişik bozukluklar yaşanmaktadır. Şiddet kapsamlı internet oyunlarında oyuncu, karakterin rolüyle kendisini özdeşleştirmek suretiyle şiddete eğilimli, saldırgan bir kişilik sergilemektedir. Sanal oyunlarda çeşitli güçler elde edilmektedir. Oyuncu elde ettiği güçle yönetici konumuna yükselebilir, bu bağlamda yüksek bir psikofizyolojik heyecan yaşayabilir. Böylece saldırganlık davranışlarında da şiddetin azaltmasına neden olmaktadır. Kimi oyunlarda düşman tarafa hızlı ve daha katı cezaların verilmesi sağlanmıştır bu durum ise nöropsikolojik olarak görülen duyarsızlaşma evresinin iyileştirmesini sağlar. Bahsi geçen duyarsızlaşma aşamasına geçmenin sebebi oyuncunun düşmana olan ruhsal ve hissi reaksiyonlarının hoş olmayan durumlar şeklinde deneyimlenmesinden kaynaklanmaktadır. Şiddet olgusunun uzun vadedeki neticelerine bakıldığında ise oyunculardaki acıma hissini ve empatinin yitirildiği görülmektedir. Bunlar etik değer yargılarıyla denetlenmeye çalışılsa dahi şiddet kaynaklı duygusal dejenerasyon giderek biraz daha yükselmektedir. Bu tip neticeler geniş ölçekte sosyal anlamda toplumun gelişiminde çeşitli sorunlara neden olabilir (Uysal, 2017).

10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin kısaca ergenlik diyebileceğimiz dönemin bilgisayar oyun bağımlısı olması bu öğrencilerin yani ergenlerin aileleri ile ve çevresindeki insanlarla problem yaşamaları gelecek için sağlıksız karar vermelerine neden olur (Bilgin, 2015). “Bazı araştırma yapan kişiler, internet kullanımının bağımlılık yapacak düzeyde fazla kullanımının kişiyi yalnızlaştırdığını (Putnam, 2000), gerçekteki sosyal ortamdan uzaklaştırdığını (Gross, 2004; Savcı ve Aysan, 2016), sosyal izolasyona sebep olduğunu (Young ve Rogers, 1998), sıradan yaşam şeklini bozduğunu (Chou ve Hsiao, 2000) ve depresyon belirtilerini arttırdığını (Young ve Rogers, 1998), ifade etmektedir” (Akt: Savcı, 2017).

Kişinin davranış ve tutumlarına dair fiziksel neticelerin ve bunlara ilişkin izlerin silik bir hale gelmesi empati alanını etkilemektedir. Etik gelişim aşamaları dahilinde oluşan öznel sorumluluk becerisinin gelişimine de etki eder. Nitekim bu noktada bireyin yalnızca elektronik ortamında değil, reel hayattaki sosyal ortamda da zaman geçirdiği ve bu açıdan ahlaki gelişiminin normal olacağı düşünülmektedir. Fakat, bu varsayımı

savunmak hiç kolay değildir. Her zaman iki değişik ortam ve faaliyet alanının mevcudiyeti, gelişimde farklı iletilere sebep olarak bir mana ve anlama karmaşasına yol açabilir (Ögel,2014).

Kişinin kendi üstündeki kontrolü azalmakta, hazza kolaylıkla ulaşılmaktadır. Neticede kişinin, bağımlılık döngüsü içine sürüklendiği görülmektedir. Bir bakıma hazza erişme bakımından doğal bir belirlenim içine çekilir. Şöyle ki bu tip kişiler; bilgisayarın başına dönmek için mantıkla açıklanamayacak bir dürtü hissetmektedirler (Ögel, 2014)

Bu bağlamda çalışmada 10-18 yaş aralığındaki öğrencilerinin oyun bağımlılığını anksiyete ve empatik eğilim çerçevesinde, yaş, cinsiyet ve algılanan ekonomik düzey demografik bilgileri kapsamında incelenmesi konu edilmiştir.

1.2.Amaç

Ortaokul ve lise öğrencilerinde son yıllarda yaygınlaşan bir fenomen olan oyun bağımlılığının anksiyete, empatik eğilimler ile ilişkisini inceleyen bu çalışmada cevap aranan problem cümlesini aşağıdaki şekilde ifade etmek mümkündür;

Bu çalışmada aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır.

1. Oyun bağımlısı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde empatik eğilimin anksiyete ile oyun bağımlılığı arasında aracılık rolü var mıdır?
2. Oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde empatik eğilimin anksiyete ile oyun bağımlılığı arasında aracılık rolü var mıdır?

Bu araştırma sorularına ek olarak çalışmanın bağımlı değişkeni olan oyun bağımlılığına yönelik aşağıdaki araştırma soruları incelenecektir.

3. 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin anksiyete düzeyleri oyun bağımlısı olup olmamalarına göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

4. 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin empatik eğilim düzeyleri oyun bağımlısı olup olmamalarına göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
5. Oyun bağımlısı olan ve olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyetlerine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
6. Oyun bağımlısı olan ve olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri yaşlarına göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
7. Oyun bağımlısı olan ve olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri ailenin algılanan ekonomik düzeyine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

1.3.Önem

İnternet oyun bağımlılığı son yıllarda hızla küçük çocukları ve ergenleri etkisi altına almakta, yarattığı etkilerle psiko-sosyal bozuklukların ötesine geçerek klinik bir sorun haline almaya başlamaktadır. Torres-Rodriguez et al (2018)'in klinik görüşmeler ve psikometrik testlere dayanan araştırmasına göre internet oyun bağımlılığı olan ergenlerde stres, depresyon, anksiyete ve somatik bozukluklar bulgulanmıştır. Bunlara ek olarak oyun bağımlılığı olan ergenlerde iç içe geçme, engelleme, boyun eğme, kendini küçük görme, obsesif kompulsif bozukluklar, fobik kaygılar, paranoya, düşmanca davranışlar gibi bir çok psiko-sosyal bozukluğun emarelerine rastlanmıştır.

Dijital oyun bağımlılığına dair günümüzde daha var olan bir tanı sisteminin hastalık olarak kabul etmediği bilinse de dijital oyun bağımlılığı kavramı otuz seneden bugüne değin akademik alanda bulunmaktadır. Bilhassa son senelerde belirgin sorunlarla gündeme gelmektedir. Oyun bağımlılığı yüzünden psikiyatri kliniklerine yapılan başvurularda artış olması, ailelerin destek ve çözüm arayışları, çalışmaların ortaya koyduğu bulgular ve prevalans oranları konuyla ilgili kaygıları arttırmıştır (İrnak ve Erdoğan, 2016).

Günümüzde oyun bağımlılığı, yarattığı psiko-sosyal etkiler nedeniyle gittikçe önemi artan bir sağlık sorunu olarak tanımlanabilir. Oyun bağımlılığının ruhsal ve davranışsal

olarak birçok etkisinin olması, olgunun farklı psiko-sosyal değişkenlere etkisinin kapsamlı bir şekilde ele alınmasını gerektirmektedir. Bu tez araştırmasının temel hareket noktası da oyun bağımlılığının ergenlik çağındaki çocuklar için yarattığı potansiyel risklerin incelenmesinin gerekliliğidir.

1.4.Sayıtlar

1. Araştırma verileri araştırma katılımcısı öğrencilerin ölçek sorularına verdiği cevaplardan oluşmaktadır. Öğrencilerin kendilerine yöneltilen soruların tamamına kendileri için en uygun cevapları verdiği varsayılmıştır.
2. Çalışmaya katılan öğrencilerin, veri toplama araçlarındaki sorulara içten, samimi ve objektif cevap vermişlerdir.

1.5.Sınırlılıklar

Araştırma, tanımlı bir evren ve bu evrenden oluşturulmuş bir örneklemden geçerli ve güvenilir ölçme araçlarıyla toplanan verilerle hazırlanmıştır. Dolayısıyla araştırmadan elde edilen bulgu ve sonuçların araştırmaya özgü sınırlılıkları vardır. Bunları aşağıdaki şekilde sıralamak mümkündür;

Araştırma, İstanbul ili Sancaktepe İlçesi'ndeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı ilk ve ortaöğretim kurumlarında eğitim gören 10-18 Yaş Arası ortaokul ve lise öğrencileri ile sınırlıdır. Gerek Sancaktepe'nin sosyo-ekonomik karakteristiği gerekse bu okullardaki öğrencilerin demografik özelliklerinin başka yerlerdeki öğrencilerden farklılaşabileceği gerçeğinden hareketle elde edilen bulguların farklı karakteristiğe sahip bölgelerdeki okullarda öğrenim gören öğrencilere ve farklı demografik özelliklere sahip öğrencilere genellenmesi yanlış sonuçlara yol açabilir.

Araştırma ortaokul ve lisede öğrenim gören ergenlerle sınırlı olup farklı yaş ve gelişim dönemlerindeki bireylere genellenemez.

1.6.Araştırmanın Hipotezleri

Bilimsel araştırmalar, cevap aranan problem soru/cümlelerinin hipotetik bir yaklaşımla cevaplandığı çalışmalardır. Buna göre her problem cümlesinin bir hipotez

olarak kabul edilip toplanan verilerle sınıması yapılarak bir cevaba ulaşılır ve ulaşılan cevaplar doğrultusunda hipotetik ifadeler kabul ya da red edilir.

Araştırmalarda hipotezler oluşturulurken VAR hipotezi yaklaşımı yaygın bir yaklaşımdır. Buna göre cevap aranan problem, VAR yüklemi ile ifade edilir ve bu hipoteze Sıfır Hipotezi adı verilir (Lorcu, 2015 ve Can, 2018). Bu yaklaşım çerçevesinde araştırmanın ana hipotezleri aşağıdaki şekilde belirlenmiştir;

H1: Oyun bağımlısı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde empatik eğilimin anksiyete ile oyun bağımlılığı arasında aracılık rolü yoktur.

H2: Oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin empatik eğilimin anksiyete ile oyun bağımlılığı arasında aracılık rolü yoktur.

Bu araştırma sorularına ek olarak çalışmanın bağımlı değişkeni olan oyun bağımlılığına yönelik aşağıdaki araştırma soruları incelenecektir.

H3: 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin anksiyete düzeyleri oyun bağımlısı olup olmamalarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H4: 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin empatik eğilim düzeyleri oyun bağımlısı olup olmamalarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H5: Oyun Bağımlısı Olan ve Olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyetlerine göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

H6: Oyun Bağımlısı Olan ve Olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri yaşlarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.

H7: Oyun Bağımlısı Olan ve Olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri arasında ailenin algılanan ekonomik düzeyine göre anlamlı farklılık göstermektedir.

2. BÖLÜM

KURAMSAL YAPI

(ANKSİYETE VE EMPATİK EĞİLİMLER, OYUN BAĞIMLILIĞI KAVRAMLARI)

2.1. ANKSİYETE

Dünya genelinde 15-34 yaş arası 117 milyondan fazla gencin anksiyeteden etkilendiği belirtilmektedir. Dünya genelinde anksiyetenin öncü sağlık sorunları içerisinde altıncı sırayı aldığı görülmektedir (Olofsdotter et al, 2016). ABD’de çocuk ve ergenlerinin en az beşte birinin (% 21) teşhis edilebilir bir psikiyatrik bozukluğunun olduğu görülmektedir. Her yıl 4 milyondan fazla gencin bireysel, ailevi ve toplumsal alanlarda işlev bozuklukları yaşamasına neden olan bu psikolojik sağlık sorunları içerisinde anksiyete en başta görülen sağlık sorunlarından birisidir. Anksiyete, her yaş döneminde görülebilen ancak belirli dönemlerde kontrol altına alınması daha zor olduğu gibi başka ruhsal ve psikolojik sağlık sorunlarına kapı açabilen bir sorundur. Bu konuda yapılmış çeşitli araştırmalar, anksiyetenin çocuk ve ergenlerdeki yaygınlığını ortaya koymanın yanında diğer psikiyatrik sağlık sorunları ile yakın ilişkisine de işaret etmektedir. Henüz çocuk yaşta kabul edilebilen sosyal kategorilerdeki yaygınlığı dolayısıyla anksiyete, bu yaş gruplarındaki bireylerin ruh sağlığını ve zihinsel refahını korumak için üzerinde önemle durulması gereken bir konu olarak öne çıkmaktadır (Weaverand Darragh, 2015).

2.1.1. Anksiyetenin Tanımı

Latince bir kelime olan “angere” kökünden türetilen anksiyete, tıkanma, boğulma anlamlarına gelmektedir. Kaynağı belirsiz bir kaygı durumuna eşlik eden olumsuz bedensel duyumsamalarla seyreden anksiyete normal şartlarda bir tehlike anında bedeni uyarıcı ve baş etme dürtüsü yaratan bir uyarı mekanizmasını ifade etmektedir. Korkunun yoğun olarak yaşandığı, ve kötü şeyler olacak beklentisinin

yarattığı bir endişe hali olarak anksiyete, kişiyi huzursuz ederek zaman zaman kuşkuculuğu tetikleyerek saldırgan davranışlara da neden olabilmektedir (Pıçakçıefe, 2010). Gerçekte var olmayan bir tehlikeye yönelik aşırı korku duyma ve bundan kaçınma anksiyete bozukluğu olarak tanımlanmaktadır (Akçakaya ve Erden, 2014)

Anksiyete kavramı sebebi belli olmayan, kişinin içinden gelen bunaltı hissidir. Bu duyguya, korku, endişe, sıkıntı, olumsuz bir şeyin olacağına dair kaygılar eşlik etmektedir. Bir alarm hissi olarak nitelendirildiğinde hayatın tehdit veya risk altında olduğuna dair bir algılama bulunmaktadır. Anksiyete içten-dıştan gelme ihtimali olan veya gelen tehlikeler karşısında gösterilen reaksiyondur (Sadock ve Sadock. 2007).

Anksiyete öznel bir problem olarak otonomik ve somatik belirtilerle birlikte görülmekte ve bunların yarattığı huzursuzluk duygusu ile tanımlanmaktadır. Olası bir tehdit sonucu normal koşullarda da ortaya çıkabilen anksiyete, hiçbir tehdit olmaması halinde ve günlük hayatı etkileyecek düzeyde seyrediyorsa anksiyete bozukluğu söz konusu olmaktadır. Anksiyete sözcüğü Hint-Germen dil kökeninden gelen “angh” sözcüğünden türeyen “sıkıca bastırmak” anlamına gelmektedir. Korku, kaygı gibi kelimelerin anksiyete terimine karşılık olarak kullanıldığı da görülmektedir (Tekin ve Tekin, 2014).

Gerçekleşmesi muhtemel şeylerden kaynaklanan endişe olarak tanımlanan anksiyete, az miktarda olduğunda teşvik edici bir etken olarak performansı yükseltirken, yüksek düzeyde olması halinde performansı aşağı çekmekte ve patolojik bir duruma dönüşmektedir. Psikolojik hastalıklar içinde en fazla rastlanılanlardan olan anksiyete, kadınlarda daha fazla görülürken, fiziksel ve ruhsal anlamda bozulmalara neden olan bir hastalık olarak görülmektedir (Erci, vd., 2003).

İnsanlardaki en temel duygulardan birisi olan anksiyete insanın belirsizlik karşısındaki kaygılanma ve endişe durumu olarak kendini göstermektedir (Huberty, 2009). Anksiyete ya da kaygı, kötü şeyler olacağı endişesinden kaynaklı üzüntü duyma olarak tanımlanmaktadır. Korkudan daha uzun süreli bir durum olan kaygının şiddeti, duruma ya da kişiye göre değişiklik göstermektedir. Anksiyete bilişsel ve fizyolojik olarak iki bileşenden meydana gelmektedir. Bilişsel açıdan, düşünme ve algılamaya etki eden bilişsel anksiyete, odaklanma güçlüğü, yer ve zaman algısında çarpıtma ve

bozukluklara neden olmaktadır. Fizyolojik açıdan ise, ağızda kuruma, terleme, kan basıncı ve solunumda artış, çocuklarda saldırganlık davranışları gibi durumlara neden olmaktadır (Yıldız, 2008).

Normal koşullarda anksiyete, olası bir tehlike durumunda organizmanın sahip olduğu korunma sistemi içinde var olan bir kavramı ifade etmektedir. Fakat ortada bir tehlike yokken var olduğu algısıyla hareket etmek ve bu durumun kişinin günlük yaşantısını olumsuz olarak etkilemesine “anormal anksiyete” denilmektedir. Aynı zamanda patolojik ve tedavi gerektiren bir duruma işaret etmektedir. Anksiyete bozukluğunun şiddeti ve kişiyi etkileme süresi değişkenlik gösterebilmektedir. Ortaya çıkış şekillerine göre panik atak ya da fobi olarak da adlandırılabilir (Uzbaş, 2002).

Korku ve endişe duyma olarak tanımlanan anksiyeteye fiziksel bir takım duyumsamalar da eşlik etmektedir. Herhangi bir tehdit olmaksızın ortaya çıkan, süresi ve şiddeti ile kişinin günlük yaşamını olumsuz olarak etkileyen anksiyete durumuna anksiyete bozukluğu denilmektedir. Anksiyete bozukluğuna eşlik eden klinik yakınmalar kişiye göre farklılık gösterebilmekte ve sıklıkla depresyon ve panik atak kavramları ile birlikte kullanılmaktadır. Belirtileri açısından benzerlik gösteren ve bazı durumlarda bir arada bulunabilen bu hastalıklar tanım olarak farklı iki rahatsızlığı ifade etse de belirtilerinin sıklıkla kesiştiği bilinmektedir (Türkçapar, 2004).

Çocuklarda görülen anksiyete ile ilgili bozukluklar için anksiyete bozukluğu terimi yaygınlaşmış olmasına karşın genel anksiyete bozukluğu, obsesif kompulsif bozukluk (OKB), travma sonrası stres bozukluğu, sosyal anksiyete bozukluğu gibi ayırım ve adlandırmalar da yapılmaktadır. Sosyal anksiyete için sosyal fobi adlandırması da yapılabilmektedir (ADAA, Tarihsiz).

Anksiyete dört gruba ayrılmaktadır (Pıçakçiefte, 2010).

- ✓ Akut Anksiyete; kısa dönemli geçici anksiyete.
- ✓ Subakut Anksiyete; kısa-aralıklı anksiyete, minör anksiyete, kısa anksiyete.
- ✓ Kronik Anksiyete; devamlı anksiyete, aralıklı anksiyete.
- ✓ Çift Anksiyete.

Anksiyete ile ilgili sınıflamalar farklılaşabilmektedir. Bir başka sınıflamada ise anksiyete aşağıdaki başlıklarda ele alınmaktadır (McNeil et al, 2009);

- ✓ Panik bozukluk,
- ✓ Ayrılma anksiyetesi,
- ✓ Fobiler (sosyal fobi, spesifik fobi),
- ✓ Obsesif kompulsif bozukluk,
- ✓ Travma sonrası stres bozukluğu,
- ✓ Yaygın anksiyete bozukluğu.

Bir başka sınıflamada ise benzer bir şekilde Amerikan Psikiyatri Birliği (Information from the American Psychiatric Association), anksiyete bozukluklarını yaygın anksiyete bozukluğu, panik bozukluk, agorafobi ve sosyal anksiyete bozukluğu olmak üzere 4 ana kategoriye ayırmakta ve her bozukluğa özgü belirtileri ise aşağıdaki şekilde tanımlamaktadır (Kehoe, 2017).

1- Yaygın Anksiyete Bozukluğu

- ✓ Psikolojik belirtiler: Aşırı ve kontrolsüz endişe, bu duyguyu uç seviyelerde yaşama, konsantrasyon bozukluğu, huzursuzluk, bozulmuş sosyal ve mesleki işlevler.
- ✓ Fiziksel belirtiler: Yorgunluk, uyku uyuma zorlukları, kas gerginlikleri

2- Panik Atak/Bozukluklar

- ✓ Psikolojik belirtiler: Kontrol edilemeyen ölüm korkusu, sürekli korku yaşama ve korku dolu durumlardan kendini kurtaramam
- ✓ Fiziksel belirtiler: Nefes darlığı, taşikardi, titreme, bulantı ve kusma, terleme ve çarpıntılar, göğüslerde ağrılar, baş dönmesi.

3- Agorafobi

- ✓ Psikolojik belirtiler: Panik ataklı bireylerin toplu taşıma araçları, kapalı yerler, açık alanlar, kalabalık içinde olmak, bir yerde sıraya girmek, evde yalnız kalmak gibi durumlardan en az ikisinde veya daha fazlasından kaçınması hali, bu durumlarda endişe ve korku yaşaması.
- ✓

4- Sosyal Anksiyete Bozukluğu

- ✓ Psikolojik belirtiler: Utanma, başkalarının aşağılanma duygusu, başkalarının kendisini olumsuz bir şekilde değerlendireceği korkusu, yabancılarla konuşma sorunları, topluluk önünde konuşma güçlükleri, yemek yeme veya başkaları ile etkileşim kurma gibi günlük aktivitelerden korkma
- ✓ Fiziksel belirtiler: Üzüntü, terleme, titreme, taşikardi, kızarma, ishal.

Genel anksiyete bozukluğu, çocuklarda oldukça yaygın görünen bir sorun olup çocukların kendini mükemmelleşmeye zorlamasına yol açmaktadır. Bu nedenle de bu sorunu yaşayan çocuklarda başkalarının onayına duyulan ihtiyaç diğer çocuklara göre daha fazladır. Genel anksiyete bozukluğunun nedenlerini aşağıdaki faktörlerle ilişkilendirmek mümkündür (ADAA, Tarihsiz);

- ✓ Ailesel sorunlar,
- ✓ Akranlarla ilişkiler ve akranlar arası sorunlar,
- ✓ Sağlık problemleri, doğal afet gibi aniden ortaya çıkan olaylar,
- ✓ Okulda sınıf içi ortamlar,
- ✓ Spor gibi aktivitelerdeki performans,
- ✓ Dakiklik.

Gerçek problemlerle orantısız olarak mevcut koşullarla ilgili gerçekçi olmayan şiddetli endişe ile karakterize olarak ortaya çıkan yaygın anksiyete bozukluğu, bireylerin gergin, huzursuz ve endişeli bir ruh halinde yaşamalarına neden olmaktadır (Ersoy, vd., 2003).

Obsesif kompulsif bozukluk (OKB), istenmeyen ve insan zihnine müdahale eden düşünceler, takıntılarla karakterize bir sağlık sorunudur. OKB, kişinin kendini bir şeyi zorunlu hissetmesine de yol açan bir psikolojik sorundur. Çocuklarda OKB'ğa genellikle 10 yaşında tanı konulmaktadır ancak daha küçük yaşlarda da görülebilmektedir. Ergenlik döneminde ise OKB gelişme potansiyeli daha yüksektir. OKB olan çocuk ve bireylerde sık görülen takıntı ve mecburiyet hislerini aşağıdaki şekilde sıralamak mümkündür;

Takıntılar

- ✓ Temizlik takıntısı,
- ✓ Sürekli irrasyonel bir kaygı içinde olma,
- ✓ Düzenleme takıntısı,
- ✓ Kendine zarar verme takıntısı,
- ✓ Dini kural ve ritüeller,
- ✓ Kelime ve sesler duyma takıntısı,
- ✓ Değerli şeyleri kaybetme korkusu,

Mecburiyet algıları

- ✓ Mikroplara maruz kalma korkusu nedeniyle ellerin sürekli yıkanması,
- ✓ Eşyaları daima düzenli tutma çabası,
- ✓ Eşya ve bilgileri sürekli kontrol etme mecburiyeti,
- ✓ Kelime, cümle ya da melodileri sürekli tekrarlama
- ✓ İstifleme,
- ✓ Nesnelere sayma,
- ✓ Güvence arayışı

2.1.2. Anksiyetenin Nedenleri

Anksiyete terimine günümüzde sıklıkla rastlanmakta ve anksiyeteye neden olan faktörler her geçen gün artmaktadır. Psiko-sosyal faktörler ve stres bunlar arasında en fazla görülen etmenler olarak bilinmektedir. Stres insan vücudunun bir tepkisi olarak tanımlanmakta ve günümüz koşullarında stres yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak var olmaktadır. Bir takım akıl hastalıklarının da öncüsü olabilen anksiyetenin zamanında fark

edilip müdahale edilmesi durumunda hem bireyin hem de toplumun ruh sağlığının korunması mümkün olabilmektedir. Bunlara ilave olarak, biyolojik sebepler, fonksiyon bozuklukları ve sosyal sebepler de anksiyete bozukluğunun nedenleri arasında gösterilmektedir (Pıçakçıefe, 2010).

Anksiyetenin psikolojik bileşenleri kişiye göre farklılık göstermektedir. Somatik belirtilerine bakıldığında ise, taşikardi, hiperventilasyon, kas spazmı, güçsüzlük, soğuk terleme, solukluk, göğüs sıkışması, sık idrara çıkma, göğüste sıkışma, ağız kuruluğu, yorgunluk, bulantı kusma ile baş ve göğüs ağrıları gibi belirtiler görülmektedir. Anksiyete her şekilde santral sinir sistemine bağlı bulunmaktadır. Beyindeki bir takım nöroanatomik sistemleri barındıran limbik sistem duygudurum farklılaşmalarının da merkezi olan bir bölge olarak bilinmektedir(Uzby, 2002).

Anksiyete bozukluklarının birçok nedeninden bahsetmek mümkündür. Uzmanlara göre anksiyetenin alerji, diyabet gibi sağlık sorunlarına benzeyen biyolojik ve çevresel faktörlerin kombinasyonu ile yakın bir ilişkisi vardır. Ancak insan yaşamında sarsıcı etkiler yaratan okula başlama, ebeveyn veya aileden birinin kaybı gibi stresli olaylar anksiyetenin başlamasını tetikleyebilmektedir. Fakat stres tek başına kaygı bozukluğuna yol açan bir durum değildir. Bu bakımdan stres ile anksiyeteyi aynı duygu durum boukluğu olarak görmek doğru değildir (ADAA, Tarihsiz);

Çocukluk döneminde maruz kalınan travmaların sosyal anksiyete bozukluğuna neden olduğu görülmektedir. Ebeveyn tutumları, arkadaş ilişkileri, çocukluk dönemime yaşanan olaylar ve kişilikte meydana gelen değişiklikler sosyal anksiyete bozukluğuna zemin oluşturmaktadır. Sosyal anksiyete bozukluğuna sebep olan faktörler çok çeşitli olsa da, aileye bağlı ruhsal bozukluk ve bu döneme ait ayrılık deneyimi oldukça önemli nedenler arasın da gösterilmektedir.

Genel olarak anksiyete bozukluğuna neden olan etkenler arasında çocukluk çağında yaşanan cinsel istismar ve arkadaş çevresinde madde kullanımı gibi etkenler de önemli yer tutmaktadır (Evren, 2010).

Anksiyete ve depresyonla ilgili olarak yapılan arařtırmalar, anksiyetenin bireylerin geliřimlerdeki d6nemsellikte belirli bir iliřki ierisinde olduėunu ve bunun arkasında da beynin geliřimsel d6zeninin olduėunu g6stermektedir. Erken ocuklukta pek rastlanmayan anksiyetenin ergenlik d6neminde 6nemli oranlarda ortaya ıkmaya bařladıėı g6r6lmektedir. Ergenlik d6neminde depresif bir g6r6n6m sergileyen anksiyetenin ge ergenlik ve erken yetiřkinlik d6neminde ise d6ř6ře getiėi g6r6lmektedir. Ancak yine de anksiyete belirtilerinin erken ocukluk d6neminde geliřtiėi ve etkilerini sonraki yıllarda g6sterdiėi vurgulanmaktadır. Bu bakımdan anksiyetenin ocukların ilk d6nemlerinden itibaren takip edilmesi 6nem tařımaktadır. 6te yandan anksiyetenin ergenlik d6neminde bu řekilde pik yapması, ergenlik d6neminde 6zg6 hormonal deėiřimler ve insan beynine 6zg6 d6nemsel geliřim farklılařması gibi biyolojik fakt6rlerle iliřkilendirilmektedir (Hoek, 2012).

Anksiyeteye dair nedenler ana bařlıklar altında toplandıėında, kalıtım, stres, ebeveyn tepkisi ve 6rnek alma olarak sınıflandırılmaktadır. Ebeveynlerin gereėinden fazla korumacı davranıřları, her durumda ocuėun yardımına kořmaları ocuktaki endiře duygusunu artırmakta ve bu tarz ebeveyn davranıřları anksiyeteye sebep olan bir durum olarak deėerlendirilmektedir. Bir diėer sebep anne baba davranıřlarının ocuklar tarafından 6rnek alınması, onlarda g6r6len endiře durumlarını ve verdikleri tepkileri taklit ederek kendi duygu d6nyalarına tařınması olarak ifade edilmektedir. Doėası gereėi kaygılı olan bir ocuk buna ilave olarak strese de maruz kaldıėında anksiyete bozukluėu yařama olasılıėı artmaktadır (Yıldız, 2008).

2.1.3. Anksiyete Bozukluklarının Risk Fakt6rleri

Anksiyete bozukluklarında g6r6len risk fakt6rleri ařaėıdaki gibi incelenebilir: (Rapee vd. 2009; McLeod vd. 2007; Fox vd., 2005).

Ailesel Geiř ve Kalıtım: Anksiyete rahatsızlıėı yařayan ocukların ailelerinde anksiyete bozukluėuna daha sık rastlanmaktadır. Anksiyeteli yetiřkinlerin de anksiyete bozukluėu tařıyan ocukları olma olasılıkları y6ksektir. Anksiyetede ailesel geiř 6zg6ld6r ve bu durum 6nemli bir 6zellik olarak deėerlendirilmektedir. alıřmalarda bir anksiyete bozukluėu olan bireyin ilk derece akrabalarında da aynı řekilde anksiyete bozukluėunun g6r6lme sıklıėı diėerlerine nazaran daha y6ksek olduėu belirtilmektedir.

Ebeveyn etkisi: Sosyal öğrenme kuramında, durumlara karşı kaygılı reaksiyonlar gösteren anne babaların ya da bireylerin de tesiriyle anksiyetenin bir bakıma modelleme yoluyla gelişebileceği ifade edilmektedir. Özellikle çocuğun benzer durumlarla karşılaştıklarında da aynı reaksiyonları göstereceği düşünülmektedir. Anksiyeteye sahip olan çocukların anne ve babalarının bireysel özellikleri açısından fazla korumacı, müdahaleci ve olumsuz tutumlar gösterdiği bilinmektedir. Konuyla ilgili varsayımlar; aile ve çocuk etkileşiminde bir döngü olduğunu açıklar. Bu döngü kapsamında inhibe (baskılanan, engellenen) çocuk, ailesine karşı aşırı korumacı davranışa sebep olur ve bu aşırılık çocukta anksiyeteyi meydana getirmektedir.

Karakter (mizaç): Anksiyete bozukluğu risk faktörleri içinde üzerinde önemle durulan ve net bir biçimde açıklanmış risk faktörünün mizaç olduğu görülmektedir. Anksiyete ile yakından alakalı olan mizaç etkenleri; davranışsal ketlenme, geri çekilme, utangaçlık ve ürkeklik olarak sayılmaktadır.

2.1.4. Anksiyetenin Sonuçları/Etkileri

Dünya çapında yüz milyondan fazla genci etkileyen anksiyete, erken dönemlerde başlayan kaygı, kısa ya da uzun süreli olumsuz sosyal, akademik, finansal ve sağlık sorunları ile ilişkili bir psikolojik sağlık sorunu olarak öne çıkmaktadır. Bunun yanında madde kullanımı gibi alışkanlıkların da anksiyete ile yakın bir ilişki içerisinde olduğu dile getirilmektedir. Çocuk yaşlarda tespit etmesi zor olsa da anksiyetede erken teşhis, tedavi bakım maliyetlerini düşürmesine rağmen ilk dönem çocukluğa yönelik sağlık hizmetlerinde anksiyetenin tespit edilmesi hala yeterince mümkün olmamaktadır. Bundan dolayı anksiyeteden etkilenen çocukların az bir kısmı tedavi edilebilirken tedavi edilemeyen bu sorun yetişkinlikte kronik bir hal alabilmektedir (Olofsdotter et al, 2016).

Anksiyete, bireylerde kendine özgü mental sorunlara yol açmasının yanında özellikle ergenlik çağında intihar girişimleri gibi daha ağır vakalara yol açabilmektedir (Weaverand Darragh, 2015). Anksiyete, bireylerin günlük aktiviteleri sırasında kendini tekrarlı bir şekilde ortaya koyan endişe, kaygı, korku ile karakterize edilen bir ruh sağlığı problemidir. Anksiyete, beynin işlevlerini etkileyen, sinirlilik, uykusuzluk, titreme, baş veya karın ağrısı gibi fiziksel semptomlara yol açan bir problemdir. Bunların yanında anksiyete, ruhsal ve fiziksel etkilerinin yanında bireylerin günlük sosyal yaşamında

arkadaşlık kurmasını zorlaştırma, aktivitelere katılımı azaltma, utanma korkma gibi sonuçlara yol açabilmektedir (ADAA, Tarihsiz).

Stres ve kaygıyı azaltma, anksiyetenin yoga gibi tekniklerle kontrol altına alınması gibi konularda yapılmış çalışmalara yönelik bir meta analizde; çeşitli fiziksel, duygusal ve davranışsal koşulları olan yoga, meditasyon gibi yöntemlerin kaygı ve kaygıyla ilgili semptomları azaltmakta etkili olduğu yönünde tespitler yer almaktadır. Bu semptomlar içerisinde yer alan sinirlilik, endişe, yorgunluk, uyku bozukluğu gibi davranışsal sorunların yoga ve meditasyon türü uygulamalarla azaltılabileceği görülmektedir (Weaverand Darragh, 2015).

Anksiyete bozukluğunda hastaların genellikle psikiyatrist yerine yakınmalarını takip ederek başka alanlardaki hekimlere başvurdukları görülmektedir. Normal anksiyete ile tam olarak ayırımının yapılması güç olan yaygın anksiyete bozukluğunun belirtileri üç ana başlık altında toplanmaktadır (Ersoy, vd., 2003).

- ✓ Fizyolojik olarak aşırı derecede uyarılmışlık hali; kaslarda aşırı gerginlik, uykusuzluk gibi belirtiler
- ✓ Konsantrasyon bozukluğu ile birlikte problemlerin gerçeklikten uzak bir şekilde algılanması ile karakterize bilişsel süreç.
- ✓ Sıkıntılarla başa çıkma stratejilerinde kaçarak ya da erteleyerek yetersiz kalınması durumu.

Bu alanda yapılan bir çalışmada dissosiyasyon ve anksiyete arasında bir ilişki olduğu ve artan anksiyete ile birlikte dissosiyasyonun da arttığı görülmektedir. Gösterilen dissosiyatif tepkilerin anksiyete sürecine olumsuz etki ettiği, özellikle travmaya dayalı anksiyete bozuklukları, obsesif kompulsif bozukluklar, sosyal anksiyete bozukluğu ve panik bozukluk vakalarında dissosiyasyon belirtilerinin eşlik ettiği görülmektedir (Tekin ve Tekin, 2014).

Sosyal anksiyete ve alkol kullanım bozukluğu sıklıkla bir arada görülebilmektedir. Alkol bağımlılığı olan bireylerde sosyal anksiyete belirtileri bağımlılıktan önce de yüksek oranda bulunmaktadır. Araştırma sonucunda sosyal anksiyete bozukluğu ile alkol kullanımı bozukluğu arasındaki ilişkinin henüz yeterli

düzyeyde açıklanamadıđı anlaşılmaktadır. Diđer taraftan arařtırmalar alkol kullanım bozukluđunun sosyal anksiyete bozukluđundan yaklaşıık olarak on yıl sonra bařladıđını göstermektedir. Tedavi edilebilir bir rahatsızlık olan sosyal anksiyete bozukluđu, tedavi edilmediđi durumlarda alkol bađımlılıđı ile sonulanabilmektedir (Evren,2010).alıřma yařamı bileřenleri ile anksiyete arasındaki iliřkiyi inceleyen arařtırma ikisi arasında anlamlı bir iliřkinin olduđunu ortaya koymaktadır. Anksiyetenin alıřma hayatında, bireylerin ruh sađlıđını ve genel sađlık durumuna negatif etki etmektedir (Pıakefe, 2010).

2.1.5. Anksiyeteye Etki Eden Faktörler

Anksiyete bozukluđunun nedenleri arasında aile, aile iliřkilerinde görülen bozukluklar önemli bir yer tutmaktadır. Yetersiz ilgi, duygu eksikliđi ya da abartılı koruma ve kollama davranıřları bireylerde anksiyete bozukluđu yařanmasına zemin hazırlayan tavırları oluřturmaktadır. Günümüzde on ocuktan birine anksiyete bozukluđu teřhisi konulmaktadır. Son derece yaygın bir sorun olmakla birlikte uzmanlara yapılan bař vuruların daha ok dikkat bozukluđu, intihara eđimli olma ya da saldırganlık řikayetleriyle yapıldıđı görülmektedir (Yıldız, 2008).

Dissosiyasyon, travma sonrasında yařanan acının ve üzüntünün izole edilmesi anlamında kiřiye fayda sađladıđı düşünölen bir fenomeni ifade etmektedir. Kimlik ve bellek üzerindeki bütünleřtirici etkinin bozulmasıyla karakterize olan dissosiyasyonanksiyetenin yüksek seyrettiđi durumlarda arttıđı, anksiyete-dissosiyasyon iliřkisinin incelendiđi bir ok arařtırmada belirtilmektedir. Kaınma tepkisi olarak da tanımlanan dissosiyasyonun, yařanan bir travmanın sonucunda yükselen anksiyete ile birlikte yükseldiđi düşünölmektedir (Tekin ve Tekin, 2014).

Olumsuz yařam kořulları ve beraberinde getirdiđi stres anksiyete iliřkisinde, stres etkeni oluřtururken anksiyete ise sonu olarak ortaya ıkmaktadır. Günümüzde alıřma ve yařam kořullarında anksiyeteye neden olarak bir ok faktör yer almaktadır. Bunlar, uzun alıřma saatleri, vardiya sistemi, yetersiz kazanç, fazla mesai, ařırı sıcıđa ya da sođuđa maruz kalma ve řiddet řeklinde sıralanmaktadır (Pıakefe, 2010).

2.1.6. Ergenlik Çağındaki Öğrencilerde Anksiyete Bozuklukları

Normal popülasyonda oldukça yaygın bir psikolojik sağlık sorunu olan anksiyete, çocuk patopsikolojisinin en yaygın sorunlarından birisidir. Erken dönemlerde ortaya çıkan bir sorun olarak anksiyete başka psikolojik sorunlarla yakın bir ilişki içerisindedir ve tedavi edilmediğinde erişkinlik döneminde kronik bir hal alabilmektedir (McNeil et al, 2009).

Anksiyete insanlarda sadece belirli bir dönemde ortaya çıkıp bir süre sonra kendiliğinden ortadan kalkan dönemsel bir sorun değildir. Ancak anksiyete çocukluk çağının olağan bir parçası olarak kabul edilmektedir. Anksiyetenin çocuklarda ortaya çıkış biçimleri farklı şekillerde olabilmektedir. Bazı çocuklar sadece bazı renklerdeki yiyecekleri yiyebilirken bazılarının hayali arkadaşları ve yatağının altında canavarlarla ilgili kabusları olabilir. Bunlar anksiyete yaşanabilecek dönemsel gelişmelerdir fakat anksiyete, kronikleşme eğilimi olan bir sorundur. Ebeveynlerin ve uzmanların çocuklarda görülen dönemsel gerilim ve sorunları takip ederek uygun müdahaleleri gerçekleştirmesi bu belirtilerin kronikleşmesinin önüne geçmede büyük bir önemi vardır (ADAA, Tarihsiz).

Çocuklar ve ergenler, içinde buldukları gelişme dönemine özgü sorunların da etkisiyle stres, kaygı, depresyon gibi problemler yaşama riski altındadır. Gelişme çağındaki çocuk ve ergenlerin yaklaşık olarak % 10-12'sinin anksiyetesinin olduğu belirtilmektedir. Bu yaştaki çocuklarda yaşanan soruna ilişkin tıbbi kanıtlar oldukça azdır ve yetişkinler için önerilen tıbbi tedavilerin bu yaş grupları için doğru bir çözüm olmayabileceği belirtilmektedir (Thabrew et al, 2018).

Çocuklarda görülen anksiyete üç farklı şekilde ortaya çıkmaktadır (Yıldız, 2008);

- ✓ Kaygı çocukta zihinsel olarak yaşanmaktadır ve düşüncelerine etki etmektedir. Kendisine ya da sevdiğilerine fiziksel olarak bir zarar geleceği ya da komik duruma düşüleceği gibi endişelere neden olmaktadır.
- ✓ Kaygı çocuğun bedeninde fiziksel uyarılara sebep olmaktadır. Mide bulantısı hissetme, solunum bozukluğu ya da kalp atışında yükselme gibi belirtilere neden olmaktadır.

- ✓ Kaygı davranışsal olarak kendini göstermektedir. Anksiyete yaşayan çocuk ağlama, uzun süre yerinde duramama, titreme gibi davranışlar sergilemekte ya da kaçınma yaşamaktadır.

Çocuklarda ve özellikle ergenlerde anksiyete sanılandan daha yaygın bir sorundur. Özellikle eğitimle ilgili anksiyeteye yol açan kaygıların yaygın olarak yaşandığı belirtilmektedir. Başta test ve sınav kaygısı gibi duygusal bozulmalara yol açan kaygıların ergenlerde alay edilmek, dışlanmak gibi kaygılara yol açtığı belirtilmektedir. Böylesi durumların ergenlerin günlük yaşam ve okul performanslarında düşüşe yol açtığı görülmektedir. Öğrenciler okul ortamında akademik etkinliklerde ve özellikle sınavlarda gerginlik yaşamakta ve duyguların kontrolünün zorlanmasına yol açmaktadır (Huberty, 2009).

2.2. EMPATİK EĞİLİMLER

2.2.1. Empati Kavramı

Empati, bireyin belli bir durumla ilgili olarak karşısındakinin duygu ve düşüncelerini anlayarak o durum karşısında o kişinin hissettiklerini hissetmesi ve bunu karşısındakine iletme süreci olarak tanımlanmaktadır (Kaplan ve Aksel, 2013). Başkalarının ruh halini, duygu durumlarını anlama ve paylaşma kapasitesi empati olarak tanımlanmaktadır. Empati güçlü ve yoğun bir iletişim becerisi, diğerlerinin duygusal durumlarını ayırt etme, bilişsel ve duyuşsal bir bakış açısı ile deneyimleme sürecini ifade etmektedir.

Bazı araştırmalar empati becerisinin bireylerdeki gelişim sürecinin ilk olarak doğumdan hemen sonraki 18-72 saat arasında görüldüğünü, yeni doğan bebeklerin başka bebeklerin ağlama seslerine karşılık ağlayarak stres yanıtı verdiklerini bunun da empatik anlamdaki ilk tepki olduğunu ifade etmektedirler (Kılıç, 2019).

Empati kişinin kendi ait düşünce ve değerler ve önyargıları bir kenara koyarak, karşısındaki duygu dünyasına girdiği bir süreç olarak ifade edilmektedir. Otomatik bir tepkiden ziyade çok boyutlu bir süreç olan empati, kişiler arası tüm bilgi ve duygu alışverişini kapsamaktadır (Güzel, vd., 2019).

Empati kavramı çoğu zaman sempati, acıma ya da özdeşlik kurma gibi kavramlarla karıştırılmaktadır. Empati, bireyin başka bir bilincin yerine kendini koyarak o bilincin duygu ve düşüncelerini anlayabilme kapasitesi olarak tanımlanmaktadır. Bu kavramın duygusal boyutu ise empatik eğilim olarak tanımlanmakta ve bireyin empatik davranış potansiyelini ifade etmektedir. Bu noktada kurulan ilişkinin empatik olup olmamasında “dinleme” durumundan söz edilmekte, eğer dinleme empatikse devam eden anlama ve geri bildirim süreci sağlıklı işlemektedir. Bazı araştırmacılar empati yeteneği gelişmiş olan bireylerin değişime yatkınlıklarının, diğerlerinden daha fazla olduğunu iddia etmektedir (Durakoğlu ve Gökçearslan, 2010).

Diğerlerinin duygu ve düşüncelerini anlama, kendini karşıdaki bireyin yerine koyabilme ve onun açısından durumu anlayıp algılama ve bunu karşıdaki bireye iletme sürecine empati denmektedir. Ayrıca bireyin kendini karşıdakinin gözüyle görmesi ve yine diğer bireyleri başkalarının gözüyle görme becerisi de empati olarak tanımlanmaktadır. Empati aynı zamanda bireylerin diğerlerinin deneyimlerini algılama ve yeni anlamlar yaratmalarını sağlayan bir ilişki ağında oluşturmaktadır (Karataş, 2012). Empati kavramı 1900’lü yıllarda Teodor Lipps isimli Alman psikolog tarafından ilk kez estetik ve psikoloji alanında kullanılmaktadır. Kendini diğerlerinin yerine koyabilme, duygularını doğru algılama ve iletme süreci olarak tanımlanan empati, kişiler arası ilişkilerde anlaşılma ihtiyacının bir sonucu olarak önemli bir yer tutmaktadır. İnsanlar anlaşıldıkları ölçüde kendilerini değerli hissetmekte ve buna ihtiyaç duymaktadırlar. Empati becerisi günlük hayatta sağlıklı ilişkiler kurulması ve kişiler arası çatışmaların önlenmesinde toplum hayatında öne çıkan bir kavram olarak görülmektedir (Şenol, vd., 2012).

Empatik eğilim, empati kurabilme potansiyelini ifade etmektedir. Empati kavramının duygusal boyutu ile daha fazla ilişkili olan empatik eğilim, diğerlerinin duygusal durumlarını anlama ve yardımcı olma eğilimini tanımlamaktadır. Empati kurma yeteneği kişiden kişiye farklılık göstermekte ve kişisel duyarlılık düzeyinin empati düzeyi ile doğru orantılı olduğu bilinmektedir. İletişim bireylerin karşılıklı olarak birbirini anlaması ile sağlanmaktadır. Bu noktada empatik eğilim, karşıdaki bireyin duygu ve düşüncelerini anlama, kendini karşıdaki bireyin yerine koyabilmeyi sağlayarak sağlıklı bir iletişimin gerçekleşmesinde son derece önemli bir yer tutmaktadır (Koç, 2015).

Hem duygusal hem de bilişsel bir beceri olan empati, karşıdaki bireylerin duyguları kadar güdülerini, sahip olduğu değerleri ve benzerliklerini de anlamayı sağlamaktadır. Kişilerin birbiri ile iletişimde pozitif katkılar sağlayan empati becerisi eğitim yoluyla geliştirilebilmektedir (Kapıkıran, vd., 2010), (Hasdemir ve Akyol, 2012).

Empati becerisinin kazanılmasında ergenlik dönemindeki gelişim önemli görülmektedir. Empatik eğilimlerinin erken dönemlerde fark edilmesi ve bu süreçte yapılacak müdahaleler ergenlerin sağlıklı gelişimlerinin sağlanması ve sürdürülmesi anlamında önemli bulunmaktadır (Şenol, vd., 2012).

Empati kavramına günümüzdeki yaklaşımın, bilişsel ve duygusal bileşenleri olan boyutları geniş bir yapı olduğu görülmektedir. Empatinin bilişsel özelliği, insanların diğer insanların bakış açısını görmesi ve anlaması olarak ifade edilirken, duygusallık özelliği ise, insanların başka insanların duygularını deneyimleyerek bunu paylaşabilme becerisini ifade etmektedir. Bu noktada bilişsel ve duygusal rol alma ortaya çıkmaktadır (Duy ve Yıldız, 2014).

İnsan sosyal bir canlı olarak hayatının her döneminde başkaları ile ilişki içerisinde ve anlaşılacak insanın en temel ihtiyaçlarından birini oluşturmaktadır. Ve bireylerin diğerlerinden aldıkları geri bildirimler tüm yaşantıları üzerinde etkili olmaktadır. Empati insanların diğerlerini anlayabilme potansiyeli olarak ifade edilmektedir ve insanlar arasındaki ilişkilerin niteliğini belirleyen önemli bir kavram olarak kabul edilmektedir (Hasdemir ve Akyol, 2012).

Empati kavramı insan ilişkilerindeki önemli yeri nedeniyle, başta psikoloji ve sosyoloji olmak üzere birçok alanda birçok araştırmanın konusunu oluşturmaktadır. Kişiler arası ilişkilerde yakınlaşma ve nitelikli iletişim kurmayı olanağı tanıyan empati anti-sosyal kişilik gelişimini engellerken kişilerin sosyal davranışlarına pozitif anlamda yön vermektedir (Şahin, 2008).

2.2.2. Empatinin Bileşenleri/Empatik Eğilime Etki Eden Faktörler

Çocukların ilk yıllardaki ilişki deneyimlerinin duygusal gelişimlerinde etkili olduğu bilinirken empatinin duygusal tepkilerin belirlenmesinde önemli bir etkiye sahip olduğu düşünülmektedir. Bu noktada aile içi ilişkiler öne çıkmaktadır. Ailesiyle sağlıklı

iletişim kurabilen ve güvenli bir bağlanma yaşayan çocukların empati geliştirme becerisinin yüksek olduğu diğer taraftan, güvensiz bağlanma yaşayan çocukların ergenlik dönemlerine bakıldığında empati becerisinden yoksun oldukları ve bunun sonucunda saldırgan davranışlar sergileme olasılıklarının yüksek olduğu iddia edilmektedir (Kaplan ve Aksel, 2013).

İletişim anlamında son derece önemli bir yeri olan empati becerisinin, özellikle kişilik yapıları benzerlik gösteren, aynı kültürden gelen ve hayat şartları birbirine benzeyen kişiler arasında daha yüksek düzeyde olduğu ve bu koşullarda kişilerin empati kurma konusunda daha fazla istekli oldukları görülmektedir. Kişisel duyarlılık da, empati eğilimine etki eden bir diğer faktör olarak tanımlanmaktadır. Diğerlerine göre daha duyarlı oldukları görülen bireylerin, duyguları algılama, hissetme ve karşıya iletme potansiyellerinin daha fazla olduğu bilinmektedir (Koç, 2015).

Empati becerisinin kazanılmasında ve geliştirilmesinde ebeveyn tutumları önemli bir etkiye sahip bulunmaktadır. Duygusal tepkilerin çocuklarla paylaşımı bu beceriyi geliştirirken, ebeveynlerin çocukları ile empati kurması, çocukların ailelerine bağlanmasına ve barışçıl yöntemlerle sorun çözme alışkanlığı kazanmalarına neden olmaktadır. İlgisizlik ve güven eksikliğinin ise hem güvensiz bağlanmaya zemin hazırladığı hem de empatik eğilimin gelişimini engellediği düşünülmektedir (Kapıkıran, vd., 2010).

Ergenlik döneminde bir taraftan empati yeteneği oluşmaya başlamakta diğer taraftan da ergenler ebeveynlerinden bağımsız yeni ilişkiler kurmaktadır. Arkadaş ilişkileri ergenlik sürecinde daha önemli hale gelmekte anne babadan ayrı olarak yeni deneyimler arkadaş ilişkileri içinde yaşanmaktadır. Bu yeni sosyal çevrede kendilerini tanıma ve tanımlama fırsatı bulmakta, bu sayede bir tarafından toplumsallaşırken bir taraftan da empati yeteneği geliştirmektedirler. Empati, kişilerin kendilerine benzer ya da yakın buldukları diğer kişilerle duygu ve düşüncede özdeşlik kurmaları olarak da değerlendirildiğinde, ergenlerin yaşıtı ve benzeri gördükleri arkadaş ilişkileri içinde empati yeteneği geliştirmekte, arkadaş kavramı empati eğilimine etki etmektedir (Durakoğlu ve Gökçearsan, 2010).

Empati diğerlerinin duygu ve düşüncelerini anlama süreci olarak tanımlanırken, amacın kavramaktan ziyade duygusal olarak anlama ve geri bildirme olduğu düşünülmektedir. Hoffman (2003) çalışmasında, duygusal empatiden bahsetmekte, karşılıklı iki kişinin duygu ilişkisinin zemini olan süreci empati olarak tanımlamaktadır.

Çoğunlukla kendiliğinden gelişmekle birlikte dinamik bir yapısı olan empatiyi kişilerin farkındalık düzeyleri etkilemektedir. Zihinsel anlamda bir bütünleşmenin yaşandığı empati sürecinde karşı taraftan alınan bilgi ya da duygunun geri aktarılmasında kişinin bu anlamdaki yeteneği etkili olmaktadır (Köseoğlu, 2013).

2.2.3. Empatik Eğilimlerin Duygusal ve Davranışsal Etkileri

Empatik eğilim, bireylerin diğerlerinin duygu ve düşüncelerini anlama ve hissetme potansiyelini ifade etmektedir. Ruh sağlığının korunması anlamında kişilere yarar sağlayan empati, aynı zamanda benlik saygısı üzerinde de olumlu etkilere sahip olmaktadır. Empatik eğilimin her iki anlamda da kişilere aracılık ettiği düşünülmektedir. Yapılan çeşitli araştırmalar empati ile yardım etme, benlik saygısı, pozitif sosyal davranışlar ve psikolojik iyi olma arasında olumlu yönde ilişkiler olduğunu göstermektedir (Karataş, 2012).

Empati kurma becerisi yüksek olan bireylerin bazı avantajlara sahip olduğu düşünülmekte ve bu avantajlar şu şekilde sıralanmaktadır;

- ✓ Ruh sağlığı ve ahlaki gelişim açısından sağladığı faydalar.
- ✓ Kişiler arası ilişkiyi anlama ve dışa vurabilme becerisi.
- ✓ Sosyal ilişkilerde ve çatışmaların çözümü konusunda başarılı olma becerisi.
- ✓ Özel hayatta ve iş yaşantısında başarıya katkı sağlaması.
- ✓ Sosyal ve kültürel açıdan kendilerinden farklı olan bireylerle daha kolay iletişim kurabilme becerisi.

Empatinin kişiye sağladığı avantajlar kadar yarattığı zorluklardan da bahsedilmektedir. Ruhsal ve bilişsel bir disiplin anlamına gelen empati becerisi ve gelişimi aynı zamanda çaba gerektiren bir eğilimi ifade etmektedir. Konuyla ilgili ilk

çalıřmalarda doęuřtan gelen bir zellik olarak tanımlanan empati becerisinin daha sonraki çalıřmalarda, ğrenilebilir ve ğretilbilir olarak tanımlandığı grlmektedir (Ko, 2015).

Empatik bir toplum oluřturulması, iletiřim sorunlarının en aza indirilmesi iin empati becerisinin kazandırılması gerekmektedir. Benmerkezcilik empati eęiliminin geliřmesinde bir engel teřkil etmektedir. Benmerkezci bireylerin dięerlerinin duygularını doęru olarak anlamalarını ve kendilerini onların yerine koyabilmelerini zorlařtırmaktadır. Ben merkezlięin zellikle ergenlięin bir dneminde belirgin bir řekilde ortaya ıktığı bilinmektedir (řenol, vd., 2012).

Aileleri ile empatik iliřki geliřtiren ocukların yakın evreleri kadar tanımadıkları insanların duygularına ve sorunlarına da duyarlılık gsterdikleri grlmektedir. Dięer taraftan ailelerin kız ve erkek ocuklarına farklı empatik tepkiler verdięini gsteren arařtırmalar bulunmaktadır. Duygusal tepkilerin erkek ocuklarına oranla kız ocuklarına daha fazla verildięi, bunun neticesinde de kız ocuklarının dięerlerinin duygu ve dřncelerine karřı empatik eęilimlerinin erkeklerden daha fazla geliřtięi grlmektedir (Kapıkıran, vd., 2010).

Diyarbakır'da eřitli ilköęretim kurumlarında ğrenim gren 400 ğrencinin incelendięi arařtırmada, zorbalık konularının yařam doyumunu ve empati eęilimi ile iliřkileri ele alınmaktadır. Zorba ve zorba/kurban lara kıyasla kurban durumundaki ğrencilerin empatik eęilimlerinin bilhassa duygusal empati boyutunda daha yksek olduęu ortaya ıkmaktadır. Yine kurban durumundaki ğrencilerin yařam doyumunu seviyelerinin de dięerlerinden daha yksek olduęu anlařılmaktadır. Arařtırmada zorba ğrencilerin, akran iliřkilerinden ve sosyal yařamlarından daha fazla yařam doyumunu elde ettięi grlmektedir. ğrencilerin ruh saęlıkları aısından incelenmesinde en olumsuz durumda olanların zorba-kurban gurubundaki ğrenciler oldukları anlařılmaktadır (Duy ve Yıldız, 2014).

Ergenlerdeki baęlanma ve saldırganlık davranıřlarının incelendięi arařtırmada, empati yeteneęi daha yksek olan bireylerin, empati yeteneęi dřk oranda olanlara kıyasla saldırganlık dzeylerinin daha az seviyede olduęu sonucuna varılmaktadır. Arařtırmanın bir dięer sonucu, gvensiz baęlanan ancak yksek empati yeteneęine sahip

bireylerin yine güvensiz bağlanan ancak düşük empati yeteneğine sahip bireylere göre saldırganlık puanlarının daha düşük seviyede olduğu görülmektedir. Çalışma sonucunda empati yeteneğinin ergen davranışları üzerinde etkili olduğu, empati yeteneği yüksek bireylerde anti sosyal davranış eğilimlerinin azaldığı ve pozitif sosyal davranışların arttığı anlaşılmaktadır (Kaplan ve Aksel, 2013).

Üniversite öğrencilerinin empatik becerileri ve benlik saygı düzeylerinin incelendiği araştırmaya göre kız öğrencilerin benlik saygı düzeylerinin daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Devam edilen bölüm açısından bakıldığında Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık bölümünde okuyan öğrencilerin benlik saygısı ve empati becerilerinin diğer bölüm öğrencilerine kıyasla daha fazla olduğu görülmektedir. Araştırmanın bir diğer bulgusu sınıf düzeylerine göre farklılaşmanın olduğu, 4. Sınıfa devam eden öğrencilerin 1. Sınıfa devam eden öğrencilere oranla daha yüksek empati becerisine sahip olduğu, benlik saygısında ise sınıf düzeyinin fark yaratmadığı şeklinde ortaya çıkmaktadır. Araştırma sonucunda Eğitim fakültesinde Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü'nde okuyan öğrencilerin benlik saygıları ve empati becerilerinin yüksek olduğu fakat diğer bölümlerde okuyan öğrencilerin benlik saygısı ve empati becerilerinin düşük düzeyde olduğu görülmektedir (Karataş, 2012).

Empati ve oyun bağımlılığı ilişkisine dair araştırmaların bulguları şiddet içerikli dijital oyunların şiddete yönelik davranışları artırırken, empati düzeyini azalttığını göstermektedir. Empati hem sosyal hem de antisosyal davranışları etkileyen özelliğiyle insan davranışlarına yön veren insani bir özellik olarak pek çok araştırmanın da konusunu oluşturmaktadır (Kılıç; 2019).

Genel tanımıyla kendinin karşısındaki bireyin yerine koyabilme olarak ifade edilen empati, empatik eğilim gösteren bireylerin davranışlarına ve değer yargılarına önemli ölçüde etki etmektedir. Yardım etme duygusunun yoğunlaşması ile benmerkezci tutumlardan uzaklaşılmasını sağlayan empati, kişinin negatif tutumlar yerine işbirlikçi, ve dostça tutumlar geliştirmesini sağlamaktadır. Empati eğilimi gösteren bireylerin, kırıncı, küçük düşürücü, ya da şiddet içeren davranışlardan uzak durdukları, daha duyarlı, hoşgörülü ve barışçıl tutumlar sergiledikleri bilinmektedir (Akyüz, 2013).

2.2.4. Ergenlik Çağındaki Öğrencilerde Empatik Eğilimler

Ergenlik dönemindeki bireyler, somut işlemler dönemi olarak adlandırılan 12'li yaşlara kadar olan dönemden sonra soyut işlemler dönemine geçmektedirler. Bu dönemde benmerkezci tutumdan yavaş yavaş uzaklaşmaya başlayan ergenler, kendileri ve diğerlerinin kimlikleri ile ilgili karmaşık bir algıya sahip olmaktadır. Bu dönem kendi yaş grupları ile daha kolay empati kurabilme imkanının daha fazla olduğu görülmektedir. 15-16 yaşlara gelindiğinde ise ilk ergenlik döneminin ben merkezci tutumunun azaldığı kendi ve diğerlerinin duygu ve düşüncelerini daha net biçimde ayırt etmeye başladıkları görülmektedir (Şenol, vd., 2012).

Empati ile birlikte olumlu sosyal davranışlar, kişiler arası iletişim kolaylığı ve yaşam doyumunun sağlanmasında gerekliliği kaçınılmaz iki kavramı ifade etmektedir. Empatik eğilim ve bunun kişide yarattığı bilincin olumlu sosyal davranış bilinci ile desteklenmesi gerekmekte ve bu noktada bu iki kavram birbiriyle sıkı ilişki içinde görülmektedir. Erken yaşlarda çocuklarda olumlu sosyal davranışlar gelişmeye başlamakta ve ergenlik çağlarına kadar empati becerisi ile birlikte gelişmektedir. Ebeveynlerin davranış şekilleri hem çocukların olumlu sosyal davranışları öğrenmesinde ve geliştirmesinde hem de bu olumlu bilince paralel olarak gelişen empati duygusu ve yeteneğinin sağlanmasında hayati önem taşımaktadır (Kapıkıran, vd., 2010).

Ergenlik döneminde farklılaşan ilişki örüntüleri görülmekte, aile ve yakın çevreye ilave olarak arkadaş ve öğretmen ilişkileri de olumlu ya da olumsuz şekilde ergen davranışlarına etki etmektedir. Ergenlik dönemi birey gelişiminde kritik bir süreci ifade etmekte ergenler bu dönemde her türlü ilişkiden kolayca etkilenmektedirler. Bu süreçte empati becerisinin kazanılması ve pekiştirilmesi gerekmektedir. Aileyi ve sosyal çevreyi anlamada, sorunların çözümlenmesinde olumlu davranışların geliştirilmesinde empati becerisi belirleyici bir rol üstlenmektedir. Ebeveynlerin çocukların empatik eğilimleri üzerindeki etkisi bir çok araştırmaya konu olmakta ve ebeveyn tutumlarının çocukların empatik becerileri ve olumlu davranışlar geliştirmeleri konusunda önemli farklılıklar yarattığı ifade edilmektedir (Hasdemir ve Akyol, 2012).

Bir çok araştırmacı çocuklarda empati becerisinin model alma ve taklit yoluyla oluştuğunu iddia etmektedir. Çocukluk döneminde bireyler başkalarının duygu ve

düşüncelerine dair bilginin nasıl oluştuğunu gözlemlemekte ve bunun sonucunda başkalarının duygularına duygusal tepkiler vermeyi şartlanma yoluyla öğrenmektedir. Bu noktada empati becerisinin kazanılmasında anne babanın rolünün altı çizilmektedir (Köseoğlu, 2013).

Bireylerin gelişiminde kilit dönemlerden biri olan ergenlik, diğer bir çok konuda olduğu gibi empati konusunda da önemli bulunmaktadır. Empati becerisi ve düzeyinin ergenlik döneminde tespit edilmesi ve müdahale edilmesi, bireyin gelecek yaşamındaki empati eğiliminin de belirleyicisi olarak etki etmektedir (Kaya ve Siyez, 2010).

Beş farklı meslek gurubundan seçilen 475 kişinin empatik eğilimlerinin demografik özelliklerine göre incelendiği araştırmada anlamlı farklılıkların olduğu görülmektedir. Cinsiyet değişkenine göre, empatik eğilim düzeyinin kadınlarda erkeklere göre daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Yaş değişkenine göre elde edilen sonuçlar, empatik eğilim ile yaş arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığını ortaya koymaktadır. Meslek gurupları değişkeni açısından bakıldığında ise empatik eğilim düzeylerinde önemli farklılıklar olduğu görülmektedir. Din görevlisi, avukat, öğretmen, doktor ve serbest meslek gibi beş ayrı meslek grubundan yetişkinlerin katıldığı araştırmada, din görevlisi katılımcıların empatik eğilim düzeylerinin diğer meslek grubundan katılımcılara oranla daha yüksek olduğu görülmektedir. Meslek guruplarına göre toplam değerlendirmede, din görevlisi ve öğretmenlerin bilhassa doktor ve öğretmenlere oranla daha yüksek empatik eğilim becerisine sahip oldukları sonucuna varılmaktadır (Koç, 2015).

Kayseri iline bağlı Develi ilçesinde Kız Teknik ve Kız Meslek Lisesinde öğrenim gören 300 ergen öğrencinin incelendiği araştırmada, %80.3 kız öğrenci, %19.17 erkek öğrenci araştırmanın kapsamında yer almaktadır. Sınıf düzeyinin empati becerisi ile bir ilişkisinin olmadığı görülmektedir. Öğrencilerin %46'sı empati kurabildiğini ifade ederken %18.5'i empati kuramadığını, %35.6 oranında öğrenci ise "bazen" empati kurabildiğini ifade etmektedir. Araştırmada "kırdığı kişiden özür dileme" sorusuna kız öğrencilerin %69.1'i erkek öğrencilerin ise %49.2'si evet cevabını vermektedir. Araştırma verileri özür dileme ve yanlışlarını telafi etme konusunda kız öğrencilerin daha duyarlı davrandığını, buna karşılık erkek öğrencilerin daha az duyarlılık gösterdiğini ortaya koymaktadır. Ergenlerin eleştiriye karşı tutumlarına bakıldığında %60'ının

eleştiriyeye açık olduđu, %30.7'sinin bazen cevabını verdiđi, %9.3'ünün ise eleştiriyeye açık olmadıđı görölmektedir. Arařtırmanın bir diđer sorusu olan “diđerlerini kızdırmamak için aynı düşünceymiř gibi davranma” konusuna %55.7 oranında hayır cevabı verdiđi, %30.0 oranında bazen cevabı verdiđi,%14.3 oranında ise evet cevabı verdiđi görölmektedir. Ergenlerin kendilerini ifade edebilmelerine yönelik olarak elde edilen bulgularda, %55.7'sinin olumlu cevap verdiđi, %34.0'ının bazen cevabını verdiđi, %10.3'ünün ise olumsuz cevap verdiđi görölmektedir (řenol, vd., 2012).

Ege Bölgesinde Psikolojik Danıřma ve Rehberlik bölümlerinde okuyan 345 öđrencinin katıldıđı alıřmada, olumlu sosyal davranıřlar sergileyen anneye sahip olan öđrencilerin empatik eđilimlerinin yüksek olduđu, babaların duygularını açıklaması alt öleđinde ise bu durumun empatik eđilimi artırdıđı fakat annelerin duyguları açıklamasının anlamlı bir farklılık yaratmadıđı sonucuna varılmaktadır. Cinsiyet bađlamında kız öđrencilerin empati eđilimlerinin erkek öđrencilerden daha fazla olduđu görölmektedir. Arařtırmada anne babayı perspektif alma ve cinsiyet etkileřiminin öđrencilerin empatik eđilimlerinde bir fark yaratmadıđı sonucuna ulařılmaktadır. Bir diđer bulgu, annenin duygusal katılıđının empatik eđilime olan olumsuz etkisine karřın, baba duygusal katılıđının bir farklılık yaratmadıđını gösterirken, hem anne hem de baba duygusal katılıđının cinsiyetle iliřkisinin empatik eđilim davranıřına etki etmediđini ortaya koymaktadır (Kapıkıran, vd., 2010).

Lise ikinci sınıf öđrencisi 300 ergen ile anne babalarının da yer aldıđı toplam 900 kiři ile yürütölen inceleme sonucunda, ergenlerin empati düzeyinin anne ve babalarının empati düzeyinden daha yüksek olduđu sonucuna varılmaktadır. Arařtırma ergenin cinsiyeti ile ergenin kendi empatik becerisi ve anne babalarının empatik becerisi üzerinde her hangi bir farklılık yaratmadıđını göstermektedir (Hasdemir ve Akyol,2012).

2.3.OYUN

Oyun gemiřten günümüze insanlar için hep dikkat çekici olmuřtur.Batı literatüründe çocuk oyunlarından bahseden eski bir kaynađın 13. Yüzyıla dayandıđı belirtilmektedir. Dogudaise'e göre de 11. yüzyıla dayanmaktadır. Buna rađmen akademik alanda bu konuda yapılan alıřmaların tarihi ok eski deđildir. İlk bařta felsefede bařlayan ve pedagoji, antropoloji alanlarından sonra arařtırma ve kuramlar psikoloji ve sosyolojiye

kadar pek çok disiplinde artarak devam etmiştir. Çok daha yeni arařtırmalar ise genel olarak çocukluęun tarihine doęru kaymıřtır. Kuramsal ve grgl alıřmalarda deęerlendirilen bazı konular; oyun ile alıřma ayırımı, oyunun ocuk geliřimindeki faydası, serbest ve programlı oyunlar arasındaki fark, aędař yařam stilinin oyuna olan etkisi gibi konulardır. Oyunla ilgili yapılan alıřmalarda en nemli problem yntembilim sorunudur. Sıklıkla tekrarlandıęından doęru kabul edilen grlerin tekrar irdelenmesi gerekir (Erboy 2010).

Oyunlar, ocukların merak duygularının, ok net bir řekilde sergilendięi en nemli faaliyettir. Oyun, ocukluk evresinde hayatın doęal bir parasıdır. Aynı zamanda oyunun ocuk geliřiminde beslenme kadar nemli bir yeri bulunmaktadır. Oyun, ocuk iin ğrenme olgusunun zeminini oluřtururken, bu faaliyetler ocuęun nesnelere kavrama ve kullanma, vcudunu kontrol etmenin yanı sıra, objelerin iřleyiřini anlama konusunda da beceri kazandırmaktadır. ocuklar, bir řeyi meydana getirme ve sorun özme yeteneklerini, en iyi oyun vasıtasıyla geliřtirirler. ocukluk aęının temelinde ğrenme, tecrbe edinme, iletiřim ve yetiřkinlik dnemine hazırlanma oyun, aracılıęıyla kazanılır. Oyun faaliyetleri, hrce yapılan, cořku ve mutluluk veren, ocukların btn geliřim alanlarını uyaran, beceriler kadar duyular ve hisleri de geliřtiren etkinliklerdir. Oyun esnasında, ocuklar birok řeyi kendi kendilerine deneme yanılma ile ğrenirler. Kendisinde var olan potansiyeli geliřtirir. Pek ok yetenek kazanır, eriřkinlerin ve dıř evre baskısının olmadığı bir zaman dilimidir (Megep, 2016).

Oyun, eriřkinler iin rutin uęrařların bittięi vakit yapılan bir řeydir. Oyun esasında bir rahatlama řeklidir. ocuklar iin oyun ise srekli yaptıkları bir řeydir. Oyun hayattır ve hayat da oyundur řeklinde zetlenebilir. ocuklara iin ğrenme ve uęrař eylemlerinin hepsi de oyunla btnleřmektedir. Tm ocuklar doęuřtan oyuncudur. ocuklar aısından oyun; tabii, kendilięinden ortaya ıkan, haz alınan bir řeydir ve oyunun sonunda ne olduęu deęil anlamı nemlidir. zetle oyun; deřarj olma, faaliyet yapma, haz alma ve en nemlisi bir ğrenme biimidir. Kiři davranıřlarının tmne dikkatle bakıldıęında ocuklukta oynanan oyunların oęunlukla yařam tecrbelerinden meydana geldięini grmek mmkndr. Oyun, kiřinin tm fonksiyonlarının bir denge ve bileřimi olarak da ifade edilebilir. Kimi zaman oyunu iinde bulunan, řimdiki řartları ve gelecekte kiřiye

bekleyen şartları öngörebilme tecrübeleri olarak görülebilmektedir. (Aksoy ve Çiftçi, 2014).

2.3.1. Dijital oyun

21. yüzyıl sonuna kadar oyun, araştırmacıların çok da üzerinde durmadığı ve çocuğun gelişimindeki etkisinin görmezden gelindiği bir olgu olmuştur. Hâlbuki oyun çocuklar için sosyal yeteneklerinin destekleyicisi konumundadır. Ayrıca hislerini fark etmesini sağlar. Bedensel gelişimi, bilişsel gelişim ve dil gelişiminde oyun tam anlamıyla destekleyicidir. Çocuğun toplumsal ve duygusal gelişimi de oyunla desteklenir ve sosyal rollerin öğrenilmesinde katkı sağlar. Oyun çocukların ince ve kaba motor yetilerinin gelişiminde ve fizyolojik esnekliğini sağlamaktadır. Kendi sorunlarıyla başa çıkma becerilerini destekler. Oyun çocukların ileriki zamanlarda karşısına çıkacak güçlükler için hazırlayıcı bir faaliyettir. Oyunun kültürün öğreniminde de etkili bir metot olduğu belirtilmektedir (Sapsağlam, 2018).

Modern yüzyılda tüm yaşları etkileyen bilgisayar sektörünün, bilhassa çocukların hayatına getirdiği yenilik “dijital oyun” kavramıdır. Dijital oyunlar 1980’li yılların ortasından beri yaşamalara dahil olmuştur. Bilgisayar ve video oyunları, elektronik oyunlar şeklinde ifade edilir. Türkiye’de ise genel olarak kullanılan ifade bilgisayar oyunlarıdır. Dijital oyun, farklı teknolojilerle programlanan ve oyun kullanıcıları için görsel bir alanla beraber kullanıcı girişinin olduğu oyunlardır. Pek çok farklı yazılımlar kullanılarak programlanan ve yine çeşitli teknolojilerin kullanıldığı bilgisayar oyunları, kullanılan teknolojinin yapısına göre dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve online oyunlar olarak da kategorilere ayrılmaktadır (Hazar ve Hazar, 2017).

Bilişim Derneği raporlarına bakıldığında, 2012’de dijital oyun konusunda Türkiye’de 200 milyon dolarlık bir pazar olduğu belirtilmiştir. 2015 yılındaki veriler Türkiye’nin, 464 milyon 313 bin dolarlık pazar hacmi yakaladığı ve 16’ncı sırada olduğu görülmektedir. Türkiye’nin oyun pazarı, Hollanda, İsviçre, Hindistan ve Norveç gibi ülkelerden fazladır. Oyunların elektronik ortamda dijital olarak satılması da bu sektörün giderek daha fazla güçlenmesine katkı sağlamıştır. Her geçen yıl bu rakamların daha da yükseldiği görülmektedir. Mesela 2016 senesinde dijital oyun sektörü Türkiye’de 775

milyon dolarlık pazar hacmi yakalamıştır. ‘Gaming in Turkey’ in raporuna göre oyuncu sayısı da artış göstermiş ve 2015 yılında 22 milyon 400 binden, 2016’da 29 milyon 300 bine yükselmiştir (Yenituna, 2017).

Dijital oyunlarda kişilerin motivasyonunu sağlayan bileşenler “başarı bileşeni”, “sosyal bileşen ” ve “oyuna dalma bileşeni” olarak üç başlıkta sınıflandırılır.(Yee N, 2006)

Başarı Bileşeni

- **Yükselme/İlerleme:** Oyun oynarken güç kazanma, ödül alma, ilerleme, sanal zenginlik ya da statü elde etme arzusu,
- **Mekanik:** Oyundaki karakterin gücünü, kapasitesini iyileştirmek için oyunun temel kurallarının ve sisteminin analitiği,
- **Rekabet:** Öteki oyuncularla mücadele etme rakip olmadan kaynaklanan haz.

Sosyal Bileşen

- **Sosyalleşme:** Oyunda diğer katılımcılarla sohbet etme imkanı ve yardımlaşma olanağının varlığı.
- **İlişki:** değişik yerlerde bulunsalar da arkadaş gruplarının aynı anda çevrimiçi oyunlar vasıtasıyla toplanabilmeleri ve oyuncular arasında uzun süreli güzel ilişkiler kurulabilmesi.
- **Ekip Çalışması:** Bir grup dahilinde yapılan çalışmada olmaktan hoşnutluk duymak.

Oyuna Dalma Bileşeni

- **Keşif:** Dijital oyunlarda arama-bulma ve keşfetme kaynaklı görevleri yapma ve bir aşama sonrasının bilinmezliği.
- **Rol Yapma:** Oyunun kurgusuna uygun biçimde bir karakterin ortaya çıkarılması öteki oyuncularla doğal bir şekilde gelişen ve reel yaşamda olmayı arzuladığı rolü oynayabilme imkânı.

- **Özelleştirme ve Kontrol:** Oyundaki karakterin ve oyun ortamının kişinin isteğine göre özelleştirilebilmesi.
- **Gerçeklerden Kaçma:** Rutin yaşamın sorunları, stres, korku ve olumsuz hislerden kaçma şansını elde etme.

2.3.2. Bağımlılık

Çalışmalar, elektronik ortamdaki kullanıcıların ilaç, alkol veya kumar gibi bağımlılığa neden olan unsurlarla eş değer davranışların internet kullanımında da sergilenmeye başladığına dair çeşitli bulguları göstermektedir. Bağımlılık kavramının literatürdeki ifadelerine bakıldığında yapılmış pekçok tanım olduğu görülmektedir. Bu tanımlarda genel olarak alkol, uyuşturucu, sigara olarak belirtilen maddeleri de kapsayan madde bağımlılığına odaklanıldığı görülmektedir. Fakat özellikle son dönemde yapılan çalışmalar, bağımlılığın alışveriş, televizyon, kumar, internet ve seks gibi davranışsal halleri de içerecek şekilde genişlediğini göstermiştir. Bağımlılık, insanların zarar veren neticeler ortaya çıkarmasına karşın bir maddeyi kullanması veya bir davranışın sürdürülmesi, bunların kontrolden çıkması olarak ifade edilir (Dicle, 2018).

Bağımlılık, modern çağda en önemli toplumsal problemlerden birisidir. Hem en fazla bilinen sigara, uyuşturucu, uçucu madde gibi bağımlılıklar hem de internet, oyun gibi daha günümüze yakın bağımlılık çeşitleri, kişisel ve sosyal yaşamda tehlike arz etmektedir. Günümüzde, özgürlükler en üst derecede talep edilmektedir. Geleneksel değerler ve kurumların giderek çözülmeye başlamasına eşlik eden özgürlük arayışları, en başta aile kurumunu çözümlenin içinde dahil etmektedir. Toplu bir şekilde yaşamının ve yakın ilişkilerin kopma noktasına gelmesi ve bireyselliğin ön plana çıkması, kişilerin toplumsal hayattaki direncinin kırılmasıyla da sosyal problemleri arttırmıştır. İlişkili olarak da toplumdaki bağımlılık çeşitlerinde ve miktarında yükseliş meydana gelmiştir (Kızmaz ve Çevik, 2016).

Kişiler yalnızca bir maddeye değil, problemleri bir davranışa da bağımlılık geliştirebilirler. Fiziksel bir maddeden kaynaklanmayan bağımlılıklar, davranış tabanlı bağımlılıklar şeklinde kategorize edilir. Örneğin yeme bağımlılığı, oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı

gibi fiziksel bir maddeye dayandırılmayan, davranışlara dayanan bağımlılıklar örnek olarak gösterilebilir (Kayri ve Günüç, 2009).

2.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

Teknolojideki hızlı gelişmelere paralel olarak gelişen ve çeşitlenen dijital oyunlar, her yaştan kişinin ilgisini çekmektedir. Günümüz şartlarında kontrollü bir şekilde dijital oyun oynamak normal kabul edilmekte, bu sayede iyi vakit geçirmenin ve rahatlamanın mümkün olduğu düşünülmektedir. Fakat kontrol edilemeyen ve aşırıya kaçan oyun oynama, kişilerin günlük yaşantılarını ve sosyal hayatlarını olumsuz etkiliyorsa bu noktada oyun bağımlılığından söz edilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2015: 2). İnternet kullanımı ile ilgili bağımlılık, teknolojik bağımlılıklar kapsamında ele alınmakta ve davranış kontrol sorunu olarak nitelendirilmektedir. Davranışsal bağımlılıklar genel çerçevede dürtü kontrol bozukluğu şeklinde değerlendirilir ve madde kullanımı problemi ile yoksunluk, günlük hayat fonksiyonlarında yetersizlik, bırakma ve yeniden başlama gibi benzer belirtiler göstermektedir. İnternet bağımlılığı, bu bağımlılığın kontrol edilememesi ve bunun bireyin günlük hayatını olumsuz olarak etkilemesi şeklinde tanımlanmaktadır (Taş, vd.,2014).

İnternetin yoğun bir şekilde ve aşırı olarak kullanılması isteğinin kontrol edilememesi, internet dışında harcanan zamanların önemini yitirmesi, yoksunluğu halinde öfke ve saldırganlık davranışlarının ortaya çıkması internet bağımlılığı olarak ifade edilmektedir. Bağımlılık kavramı genel olarak maddeyle ilişkili kullanıldığı için internet bağımlılığı bir hastalık olarak nitelenmemektedir. Diğer yandan günümüzde kumar, alışveriş, televizyon ve bilgisayar oyunlarının bağımlılık yarattığı kabul edilmektedir. İnternet bağımlılığı ile ilgili araştırmalar bu bağımlılık türünün madde bağımlılığı ile benzer nitelikte özelliklerinin olduğunu ortaya koymaktadır.

İnternet bağımlılığı bazı çalışmalarda bağımsız bir hastalık olarak ele alınırken, bazı araştırmalar ise başka hastalıklar nedeniyle yaşanan problemlerin bastırılması amacıyla geliştiğini iddia etmektedirler (Erden ve Hatun, 2015).

Hayatı kolaylaştırma anlamında insan hayatına pek çok olumlu katkısı olan internetin aşırı biçimde ve bilinçsiz olarak kullanılması bağımlılık yaratmaktadır. İnternet

bağımlılarının diğer türdeki bağımlılarla aynı tepkileri gösterdikleri ve bu bağlamda davranışsal bir bağımlılık şeklinde tanımlanmasının mümkün olduğu pek çok araştırmada ifade edilmektedir (Balcı ve Baloğlu, 2018).

Uzun süreler ve kontrol dışı bilgisayar oyunu oynamak bu anlamda bağımlılık oluşmasına sebep olmaktadır. Kesin bir tanımı yapılamamakla birlikte oyun bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı ya da internet bağımlılığı türündeki bağımlılık sınıfları içinde gösterilmektedir. Oyun bağımlılığı ile bir takım psikolojik sorunlar arasında bir ilişki olduğu görüşü giderek daha fazla kabul görmektedir. Bu tür teknolojik oyunların beyindeki dopamin salgısını yukarı seviyelere çekerek ergenlerde temporal dopaminerjik faaliyetleri artırarak hiperaktiviteye neden olduğu ifade edilmektedir (Öncel ve Tekin, 2015).

İnternet ve mobil telefonların hayatın her alanında yoğun olarak yer aldığı bilinmektedir. 2016 yılı verilerine göre dünyada nüfusun %46'sının internet kullanıcısı, %31'inin sosyal medya kullanıcısı, %51'inin de akıllı telefon kullanıcısı olduğu görülmektedir. İnternet teknolojilerinin bu şekilde yoğun olarak insan hayatında var olması patolojik tüketim kavramını gündeme getirmektedir. İnternet bağımlılığı genel bir tanımlama olup internete bağlı diğer bağımlılık türlerinin ana başlığını oluşturmaktadır. İnternet içinde yer alan farklı aktivitelere bağlı olarak sosyal medya bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı tanımlamalarının tümünün etken maddesini internet oluşturmaktadır. Diğer taraftan alt başlıkta yer alan bu bağımlılıklar daha spesifik ve amaca yönelik bağımlılıklar olarak bilinmektedir (Savcı ve Aysan, 2017).

Oyunlar, kişileri bir araya getirme özelliği taşıyan etkinliklerdir. Fakat oyunlar bilhassa çocuklarda ve ergenlerde pozitif etkiler yanında negatif etkiler de yaratmaktadırlar.

Dijital oyun oynamak için bilgisayarda aşırı vakit geçiren çocuk, ergen veya yetişkinlerde, aile ve arkadaşlarıyla toplumsal ilişkilerinin bozulması gündeme gelmektedir. Aynı zamanda okul ve iş yaşamının değişmesi ya da bu insanların bağımlı duruma gelmesi gibi sorunlar ortaya çıkabilmektedir. Öteki bağımlılıklarda da olduğu üzere sürekli artan haz alma sebebiyle bağımlılar, oyun oynamaya daha çok vakit ayırırlar. Bu insanlar aşırı derecede oyun oynadıklarında aile ve arkadaşlarıyla olan

ilişkilerinde iletişim sorunları baş göstermekte, bu sebeple okul ve çalışma hayatları da negatif yönde etkilenebilmektedir. Oyun oynamayla ortaya çıkan negatif etkilerin ana nedeni hoşnutluğun artmasıyla beraber, aşırı oynama ve bağımlılıktır (Horzum, 2011)

Günümüzde insan hayatını kolaylaştıran teknolojik ürünler içerisinde en çok kullanılan internet eğlence, alışveriş, oyun, bankacılık ve ödeme işlemlerinde sağladığı kolaylık ile insan hayatının her alanında önemli şekilde yer bulmaktadır. Eğlence amaçlı kullanımında en fazla karşımıza çıkan şekli ise internet oyunları olmaktadır. Zaman içinde internete girmenin hem kolay hem de ucuz hale gelmesi ve sunduğu eğlence kaynaklarının artması, online ortamda kendini daha özgür ve rahat bireylerin en popüler eğlence ve zaman geçirme aracı olarak internet kullanımını artırmaktadır (Taş, vd., 2014).

Elektronik oyunlar da denilen dijital oyunlar cep telefonları ve tabletler sayesinde taşınabilir hale gelmeleri nedeniyle her geçen gün yaygınlaşmakta ve çocukların bu teknoloji ile tanışma ve kullanma yaşı düşmektedir. Dünya genelinde her altı kişiden bir tanesinin bu oyunları oynadığı yapılan araştırmaların neticesinde görülmektedir. 2016 yılı verilerine göre ise Türkiye’de dijital oyun oynayan kişi sayısının 30 milyon civarında olduğu anlaşılmaktadır (Bülbül, vd., 2018).

Bağımlılık kavramı, herhangi bir maddenin kullanımına engel olamama, belli bir davranışı kontrol edememe olarak ifade edilmektedir. Oyun bağımlılığı, oyun oynama davranışında kontrolden çıkarak aşırılığa kaçılması anlamına gelmekte, oyunun türüne, içeriğine ve bireylerin kişilik yapısına göre bağımlılık davranışı kişiden kişiye farklılık göstermektedir (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014).

Çocukların soysal, zihinsel ve biyolojik gelişimlerinde oldukça faydalı olan oyunlar, arkadaş ilişkileri, dil becerisi, paylaşım gibi birçok konuda önemli kazanımlar sağlamaktadır. Fakat açık alanlarda ve kalabalık olarak oynanan bu oyunlar yerini, günümüz dünyasında evlerde ve oyun salonlarında oynanan dijital oyunlar bırakmaktadır (Horzum, 2011). 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren bilindik oyun ortamlarından ve alışkanlıklarından kopan çocuklar sanal oyun platformlarına geçiş yaparak sanal kişilerle oynanan oyunları tercih etmektedirler (Göldağ, 2018). İnternet pek çok alanda olduğu gibi oyun ve eğlence alanında da çok yaygın olarak kullanılmaktadır. Şehirleşmenin bir

sonucu olarak geleneksel oyun alanlarının (park, bahçe, sokak) kısıtlı hale gelmesi sonucunda özellikle çocuklar ve gençler zamanlarının çoğunu kapalı alanlarda ve bilgisayar başında dijital oyunlar oynayarak geçirmektedir. Fakat oyun için kullanılan zamanın çok fazla olması, bunun kontrol edilememesi, diğer aktivitelere olan ilginin azalması ve oyun oynanamayınca yaşanan yoksunluk duygusu oyun bağımlılığı olarak tarif edilen durumu meydana getirmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2012).

Çocukların mutluluk, üzüntü, korku, sevgi ve bağımsızlık gibi öğrenmeleri gerçekleştirdiği bir kavramı ifade eden oyun oynama, günümüzde yerini teknolojik ortamlarda oynanan sanal oyunlara bırakmaktadır. Artan bilgisayar kullanımı ve teknolojik gelişmeler oyun kavramında olumlu ve olumsuz sonuçları da beraberinde getirmektedir. Pedagojik gelişim açısından yararlı sayılabilecek bu oyunlar, aşırı olarak oynandığında bağımlılık ve buna bağlı pek çok sorun yaratmaktadır (Pesen ve Şanlı, 2018).

Oyun bağımlılığı maddeye bağlı olmayan bağımlılıklar içinde yer almakta ve kumar oynama bağımlılığına benzer belirtiler göstermektedir. Oyun bağımlıları, internet oyunlarına aşırı düşkünlük göstermekte, uzak kaldığında yoksunluk duygusu yaşamakta, oyun oynama sürelerini giderek daha fazla uzatmakta, bağımlılığı kontrol altına almak ve azaltmak için çaba göstermektedirler. Oyun dışı tüm faaliyetlere ilgisini kaybetmekte, bağımlılığının farkında olmasına rağmen bunu sürdürmekte, oyunda geçirdiği aşırı zamanı gizlemek için etrafına yalan söylemekte, başka sorunlarından kaçmak ve uzaklaşmak için oyun oynamaya eğilim göstermekte ve bu durum eğitime, sosyal ilişkilerine ve kariyerine zarar vermektedir.

Oyun bağımlılığı çoğunlukla internet bağımlılığı ile birlikte kullanılmakla birlikte, farklı kavramlar olarak değerlendirilmektedir (Nazlıgül, vd., 2018).

Dijital oyunlar belirli bir yere kadar, gelişim evresinde içgüdüsel başarıya ve ilerleme, gelişiminin gereklerini karşılamaktadır. Özellikle sayısal oyunların el-göz koordinasyonu, sorun çözme ve çoklu görev becerisini güçlendirdiği belirtilmiştir. Dijital oyunlar bazı olumlu özellikler de taşıyabilmektedir. Fakat tüm bunların yanında stratejik oyunlar sınıfında gösterilen bu oyunları, erken yaşta oynayan çocuklarda şiddete karşı eğiliminde bir artış görülmektedir. Bilhassa stratejik oyunların, çocuklarda idrak etmenin

ortaya çıkmaya başladığı dönemde onların iç dünyasında bir karmaşaya neden olduğu belirtilmektedir. Aynı zamanda vicdan duygusunun körelebileceği ve kazanma hissinin çocuk veya ergeni toplumsal yaşamdan koparabileceği ihtimali üzerinde durulmaktadır. Bilgisayar, tablet, telefon vb. esas görevi iletişim aracı olan cihazlardan oynanabilen dijital oyunlarda kontrol çocukların elindedir. Bu alanda yapılan araştırma neticelerine bakıldığında dijital oyunları sıklıkla oynayan çocuklarda hiperaktivite ve dikkat bozukluğuna daha fazla rastlanmaktadır. İnternet karşısında aşırı zaman geçirmenin depresyon, sosyal iletişim becerisinde sorunlar ve obeziteye neden olduğu belirtilmektedir (Budak, 2017).

DSM V'te yer alan bağımlılık ölçütlerini temel almış ve dijital oyun bağımlılığı için yedi kriter belirtmiştir.(Lemmens vd., 2009) Bunlar;

1. Belirginlik (Salience): Oynanan oyun, kişinin yaşamındaki en önemli merkez haline gelmektedir. Oyun, kişinin fikirlerini, duygularını ve davranışlarını yönlendiren bir güç konumundadır.

2. Tolerans (Tolerance): Kişi oyun oynama yoğunluğunu artırır. Oyun oynamak için daha fazla vakit ayırır.

3. Durum Değişimi (Mood Modification): Kişi oyun dahilinde eğlenceyi kişisel olarak tecrübe etmektedir. Pek çok duygu durum üst seviyede yaşanır. Tüm bunların neticesinde sorunlardan kurtulmak amacıyla oyuna karşı bir yönelme olmaktadır.

4. Geri Çekilme (Withdrawal): Oyun esnasında aniden huysuzlanma ve asabiyet gibi hoş karşılanmayacak ruhsal ve bedensel hallerin baş göstermesidir.

5. Nüksetme (Relapse): Bireyin aşırı derecede oyun oynama arzusunu kontrol edemediği görülmektedir. Sürekli oyun oynama davranışına karşı bir yönelme söz konusudur.

6. Çatışma (Conflict): Aşırı oyun oynama davranışı neticesinde kişinin etrafında bulunan diğer insanlarla çatışma yaşadığı ve oyun oynama davranışını devam ettirmek adına onlara söylemediği, gizlediği görülmektedir.

7. Sorunlar (Problems): Kişi çok fazla oyun oynadığından okul yaşamı, iş ve sosyal hayatı gibi alanlarda çeşitli problemlerle karşılaşmaya başlamaktadır.

Dijital oyun bağımlılığının kişinin aile hayatına, toplumsal yaşamına ve okul devamlılığına etki etmesinin yanında ruhsal anlamda işlevlerinin de zarar gördüğü belirtilmektedir. Aynı zamanda dikkat eksikliği, saldırganlık ve duyarsızlaşmanın yükselişi, empati kuramama gibi çok çeşitli olumsuzluklar da ortaya çıkmaktadır (Çelen, 2013).

2.3.4. Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenler

Bağımlılık Tanı ve Tedavi Merkezi (BATEM, 2014)'nin verilerine göre internet ve bilgisayar bağımlılığının semptomları şöyle sıralanmaktadır; bireyin doğru olmadığını bildiği halde kendisini durduramaması, bilgisayarla ve internetle geçirdiği zamanın giderek daha da artması, bireyin aile ve yakın çevresini ihmal etmesi, boşluk duygusu, depresyon, bilgisayar başına geçemediği takdirde huzursuzluk hissetmesi veya asabi tavırlar sergilemesi, yaptıklarıyla ilgili yalan söyleme, bilgisayarda kendisini çok daha iyi hissetme, kontrolünü yitirme olarak belirtilmiştir. Esasında en belirleyici özellik işlevsel bozulmadır. Şöyle ki bireyin okul başarısında düşme eğilimi, iş alanında performans kaybı, aileye karşı olan sorumluluklarında ihmalkâr davranma, psikolojik ve sosyal fonksiyonlarda bozulma gibi sıralanabilecek göstergeler bağımlılığın en önemli işaretleridir (BATEM, 2014).

Yee (2006), dijital oyunlarda kişilerin motivasyonunu sağlayan bileşenleri “başarı”, “sosyal” ve “oyuna dalma” bileşenleri olarak üç başlıkta sınıflandırmıştır.(Yee N ,2006).

Bunlar;

- **Başarı bileşeni**
 - Yükselme/İlerleme: Oyun oynarken güç kazanma, ödül alma, ilerleme, sanal zenginlik ya da statü elde etme arzusu,
 - Mekanik: Oyundaki karakterin gücünü, kapasitesini iyileştirmek için oyunun temel kurallarının ve sisteminin analitiği,
 - Rekabet: Öteki oyuncularla mücadele etme rakip olmadan kaynaklanan haz.

- **Sosyal bileşen**

- Sosyalleşme: Oyunda diğer katılımcılarla sohbet etme imkanı ve yardımlaşma olanağının varlığı.
- İlişki: değişik yerlerde bulunsalar da arkadaş gruplarının aynı anda çevrimiçi oyunlar vasıtasıyla toplanabilmeleri ve oyuncular arasında uzun süreli güzel ilişkiler kurulabilmesi.
- Ekip Çalışması: Bir grup dahilinde yapılan çalışmada olmaktan hoşnutluk duymak.

- **Oyuna Dalma Bileşeni**

- Keşif: Dijital oyunlarda arama-bulma ve keşfetme kaynaklı görevleri yapma ve bir aşama sonrasının bilinmezliği.
- Rol Yapma: Oyunun kurgusuna uygun biçimde bir karakterin ortaya çıkarılması öteki oyuncularla doğal bir şekilde gelişen ve reel yaşamda olmayı arzuladığı rolü oynayabilme imkânı.
- Özelleştirme ve Kontrol: Oyundaki karakterin ve oyun ortamının kişinin isteğine göre özelleştirilebilmesi.
- Gerçeklerden Kaçma: Rutin yaşamın sorunları, stres, korku ve olumsuz hislerden kaçma şansını elde etme.

2.3.6. Dijital Oyun Pazarı

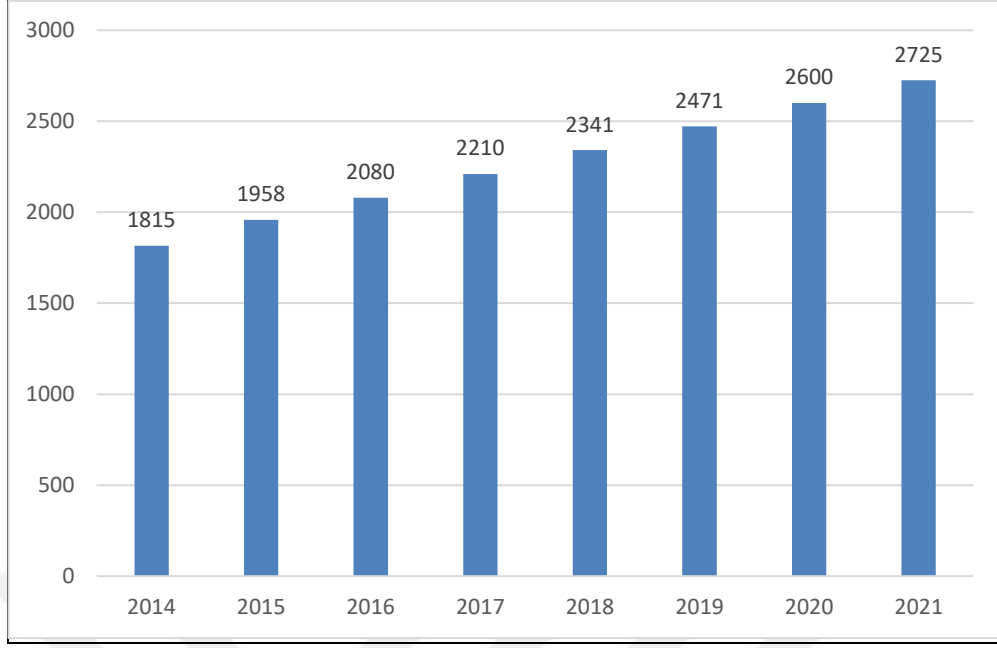
Video oyunları pazarı her geçen gün büyümektedir. Video oyunları sektörünün 2019 yılı için gelir tahmini 83,16 milyar \$'dır. Pazarın devam eden yıllarda da ortalama % 3,3 büyüyerek 2023 yılında 94,8 milyar \$'a ulaşması beklenmektedir. Pazarda en büyük paya 53,66 milyar dolar ile Mobil Oyun segmenti sahiptir (Statista, <https://www.statista.com/outlook/203/100/video-games/worldwide>, Erişim: 29.06.2019).

Dijital medya içindeki en büyük Pazar payına sahip olan video oyunları pazarı genişleyen bir pazardır. 2018 yılında 77,3 milyar \$ olan pazarın 2023'te 92,1 milyar \$'a ulaşması beklenirken (Statista, <https://www.statista.com/study/39310/video-games->

[2018/](https://www.statista.com/outlook/203/100/video-games/worldwide)), daha sonraki beklentilerin 94 milyar \$'ı aştığı da görülmektedir (Statista, <https://www.statista.com/outlook/203/100/video-games/worldwide>).

Küresel dijital oyun pazarı ile ilgili olarak çok daha farklı rakamlardan söz eden araştırmalar da vardır. Newzoo'nun global oyun pazarı ile ilgili rakamlarına göre 2019 yılında küresel oyun pazarının % 9,6 büyüyen 152,1 milyar \$'a ulaşması beklenmektedir. Bu Pazar içerisinde en büyük paya 36,9 milyar \$ ile ABD'nin sahip olması beklenmektedir. Oyun türleri içerisinde ise konsol oyunlarından ziyade bilgisayarlardan oynanabilen ve bulut teknolojilerinden yararlanan oyun segmentlerinin daha hızlı büyüyen pazara hakim olması beklenmektedir (Newzoo, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>, Erişim: 29.06.2019).

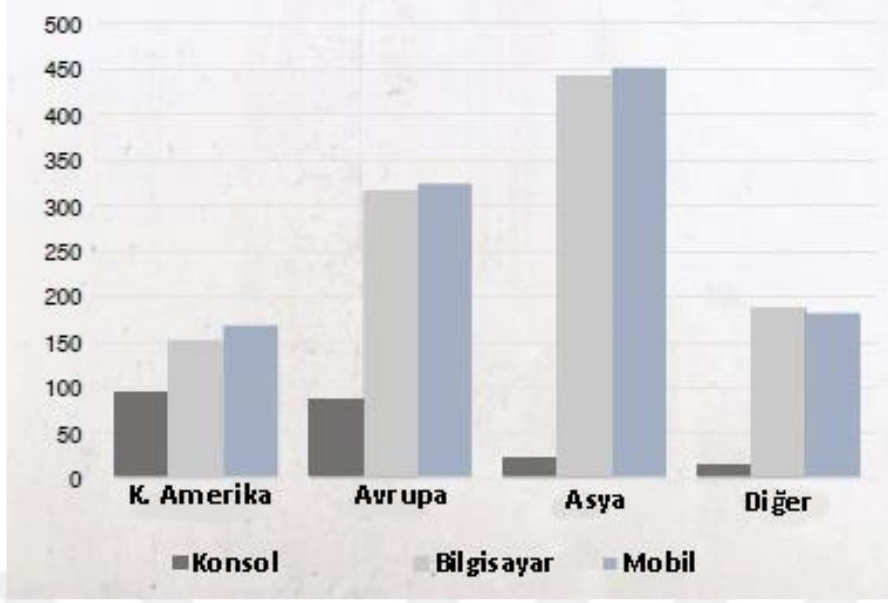
Video oyunlarının oynandığı cihazlara göre dağılımına bakıldığında mobil cihazların birinci sırada yer aldığı, bilgisayarların ikinci sırayı ve konsol tipi cihazların ise üçüncü sırayı aldığı görülmektedir. Wood side Capital Partners(WCP)'nin 2016 tarihli raporundaki verilere göre 2016 yılındaki toplam bireysel oyuncu sayısı 1 milyar 506 milyon kişi olup mobil cihaz kullanıcısı 1 milyar 126 milyon, bilgisayar kullanıcısı 1 milyar 96 milyon ve konsol kullanıcısı da 215 milyon kişidir (WCP, 2016).



Şekil 1. Dünya Çağındaki Aktif Dijital Oyuncu Sayısı (Milyon Kişi)

Kaynak: Statista, <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>, Erişim: 20.06.2019.

WCP'nin Mart 2016'daki raporuna göre kadınlar ve yaşlı kuşaklar diğer kişilere göre daha fazla oyun oynamaktadır. Rapora göre kadınlar toplam gelirin % 39'unu, oyuncuların % 48'ini ve oyun satın alıcılarının da % 50'sini temsil etmektedir. Öte yandan dijital oyun pazarında 18 yaş üstü kadınların 18 yaş altı erkeklerden daha büyük bir pazara dönüştüğü görülmektedir. Dolayısıyla yetişkin kadınlar dijital oyun sektörünün ana hedef kitlesi haline gelmiş durumdadır ve sektörde orta yaş üstü sadık tüketicileri hedefleyen yeni stratejiler geliştirilmektedir (WCP, 2016).



Şekil 2. Bölge ve Platforma Göre Oyuncu Sayısı (milyon)

2.3.7. Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler

İnternet oyunları insanlara sunulan yeni bir alan olarak online, 3D, çok katılımcılı bir çok seçenekle internet dünyasında en fazla bağımlılığa yol açan alanı oluşturmaktadır. Online oyunların dopamin salgısına neden olarak bağımlılığa yol açtığı düşünülmektedir. Stresten kurtulma, can sıkıntısı, gerçeklikten kaçma, arkadaş edinme, heyecan, üstünlük yaşama, yalnızlık gibi psikolojik gereksinimlerin karşılanması gibi nedenlerle oynanan oyunlar, birçok olumsuzluğu da beraberinde getirmektedir. Bağımlılık yapmasının yanı sıra, zaman ve para kaybı, gerçeklikten uzaklaşma, suça meyil ve akademik başarıda düşüş gibi bir çok zararlı etkisi bulunmaktadır (Taş, vd.,: 2014).

İnternet ve oyun dünyasında yaşanan gelişmeler oyun bağımlılığının günümüzde artış göstermesine etki eder nitelik taşımaktadır. 1980’li yıllarda makineye karşı ve tek kişilik oynanan oyunların yerini 1990’lı yıllardan itibaren çevrim içi ve çok kişiyle oynanabilen oyunlar almaktadır. Bu yenilikler ile kişiler, oyun içinde faydalandıkları aletleri ve karakterleri özelleştirebilmekte, saç renginden cinsiyetine kadar özelliklerinin belirlenebildiği oyun karakterleri ile geçirilen uzun zaman sonrasında bu karakterler kurgusal olmaktan çıkarak bireylerin gerçeklik algılarına yerleşmektedir. Gerçek yaşama alternatif bir sanal dünya içinde sosyal maskelerle yaşanan sosyalleşme olgusu ve farklı

oyun deneyimi, bağımlılık olarak sinsi bir şekilde özellikle ergen bireyleri gerçek yaşamdan ve ilişkilerden uzaklaştırmaktadır (Nazlıgöl, vd., 2018).

Çocukların ve ergenlerin oyun bağımlılığına etki eden faktörler arasında ebeveynlerin eğitim seviyesi, annenin eğitim seviyesi, internet bağımlılığı, saldırganlık, dikkat bozukluğu, hiperaktivite, depresyon ve okula bağlılık gibi faktörler gösterilmektedir (Taş ve Güneş, 2019).

İnternet bağımlılığı ile ilişkilendirilen pek çok faktörden söz edilmektedir. Depresyon bu etkenlerden biri olarak görülmektedir. Ruhsal çökkünlük hali olarak da tanımlanan depresyon mutsuzluk, halsizlik, üzüntü gibi belirtilerle seyretmekte ve internet bağımlılığı ile ilişki içinde olduğu düşünülmektedir. Depresyon bu bağımlılık sürecinde hem sebep hem de sonuç olarak ortaya çıkabilmektedir. Konu ile ilgili pek çok araştırma, internet bağımlısı kişilerde depresyona rastlandığı, bunun dışında sosyal fobi, hiperaktivite ya da sıklıkla rastlanan dikkat eksikliği gibi psikiyatrik problemlerin de internet bağımlılığı ile yakın ilişki içinde olduğunu göstermektedir (Balcı ve Baloğlu, 2018). Aynı şekilde dijital oyun bağımlılığı ve farklı bağımlılık türleri arasında davranış boyutunda benzerlikler görüldüğü, nörolojik ve moleküler belirtilerde de bu benzerliğin dikkat çekici olduğu vurgulanmaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2015).

Oyun oynama arzusuna etki eden faktörler genel olarak stresten uzaklaşma, eğlenceli vakit geçirme, rahatlama olarak tarif edilse de kendi içinde ve bireye özgü olarak düşsel ortam isteği, meydan okuma, rekabet edebilme, arkadaşlık kurma ve renklilik çeşitlilik beklentilerinin de karşılandığı bir faaliyet olarak değerlendirilmektedir. Oyun bağımlılığı, sınırlı ve dar bir mekanda, sosyallikten uzak, bilindik arkadaş ilişkilerini zedeleyen, gençlerin becerilerinin gelişimini engelleyen ve fiziksel psikolojik sağlık sorunları riski oluşturan bir kavram olarak zararlı etkileri ile daha fazla öne çıkmaktadır (Bal ve Metan, 2016). Dijital oyunlar duyuşsal uyarıcılar kullanarak gizem, fantezi, mücadele, ödül gibi etkenler aracılığıyla bireyleri oyun oynamaya yöneltmektedir (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014).

Oyun bağımlılığının ortaya çıkmasında özellikle ergenleri etkileyen bir takım faktörlerden söz edilmektedir. Gerçek dünyada mümkün olmayan eylemlerin sanal ortamda kolaylıkla yapılabilmesi, bu yolla eğlence ve rahatlama duygularının yaşanması,

oyun karakterleri ile özdeşlik kurularak hayali gerçeğe tercih eder duruma gelinmesi, oyun oynama davranışını tetikleyerek daha fazla oyun oynamaya ve bağımlılığa neden olmaktadır (Pesen ve Şanlı, 2018).

İnternet bağımlılığının ortaya çıkma aşamasında, işlevsellikten uzak otomatik düşüncelerin etkisi olduğu düşünülmektedir. Otomatik düşünceler, duygusal problem zamanlarına eşlik eden ortama ve olaya özgü bileşenler olarak tanımlanmaktadır. Çoğunlukla fark edilmeyen bu düşüncelerden ziyade ona eşlik eden duygular fark edilmektedir. Ayrıca ere ve temel inançlar da internet bağımlılığının ortaya çıkma sürecinde etkili olan faktörler olarak değerlendirilmektedir (Erden ve Hatun, 2015).

Dijital oyunlar barındıkları teknoloji ile sadece eğlence sektöründe değil, iş dünyası, eğitim, sağlık ve daha pek çok alanda kullanılır hale gelmektedir. İnsanlar gerçek hayattan bağımsız, eğlenceli alternatif bir ortam olarak gördükleri bu oyunları gönüllü olarak oynamakta ve teknolojinin sunduğu imkanlardan yararlanmak maksadıyla oyun oynamaktadırlar. Büyük bir endüstri olan oyun sektörü ise insanların ve bilhassa çocukların bu beklentilerine hitap eden popüler ve çok katılımcılı online oyunlar ile her geçen gün sahip olduğu teknolojiyi ileriye taşımaktadır. Teknolojinin hızı ve cazibesi oyun oynama davranışını hedef alırken, bu konuda bağımlılık gelişmesine de etki etmektedir (Erboy ve Vural, 2010).

2.3.8. Oyun Bağımlılığının Sonuçları

İnternet oyunlarını sürekli oynamak oyun bozukluklarına yol açmakta ve zaman içerisinde hem günlük yaşam aktivitelerine etki eden hem oyun oynamayı günlük yaşam aktivitelerinden daha önemli hissettiren olumsuzluklar ortaya çıkmaktadır. Oyun bağımlılığı ile ilgili az sayıdaki klinik çalışma ile klinik olmayan diğer pek çok çalışma oyun bağımlılığı olan kişilerde bir çok psiko-sosyal sorunun ortaya çıktığına işaret etmektedir. Duygusal dengesizlik, düşük benlik saygısı, güvensizlik, utangaçlık, yalnızlık hissi, eğlence aktivitelerine daha az katılım, aile içi sorunlar, uyumsuzluk ve başa çıkma sorunları, sosyal yetkinliğin zayıflaması, eğitimde akademik performansın düşmesi öne çıkan sorunlar olarak sıralanmaktadır. Bunların yanında oyun bağımlılığının ilerlemesine bağlı olarak anksiyete, depresyon, intihar düşüncesi, sosyal fobi, hiperaktivite sorunları,

obsesif kompulsif bozukluklar, davranış bozuklukları gibi önemli sorunlar ortaya çıkmaktadır (Torres-Rodriguez et al, 2018).

Oyun bağımlılığının bireyde meydana getirdiği olumsuz durumlar, obsesif, agresif tutumlar, makineleşme, öğrenme bozukluğu, erken olgunlaşma, sağlık sorunları, kişilik değişiklikleri, anti sosyallik, kaygı düzeyinde artış, gerçeklikten kaçma, psikomotor bozukluklar, hayal ve gerçek algısında bozulma ve bunlara ilave olarak hareketsizlikten dolayı kilo alma, göz problemleri ve duyu kaybı gibi fizyolojik sorunlar da sıralanmaktadır (Taş, vd., 2014). Olumlu olduğu düşünülen etkileri ise; el-göz koordinasyonunu geliştirmesi, hayal gücüne ve yaratıcılığa etkisi, bilgisayar okur yazarlığının çocuklarda gelişmesi, uzamsal yeteneklerin kazanılması, nesnelere göz önünde canlandırılabilmesi olarak ifade edilmektedir (Horzum, 2011)

Özellikle ergenlik çağına denk gelen 12-18 yaş arası bireylerde daha yüksek düzeyde görülen oyun bağımlılığı, zihinsel gelişime katkı sağlayan bazı olumlu taraflarına rağmen, birçok riski de beraberinde getirmektedir. Gereğinden fazla hayalperestlik, gerçeklik duygusundan ve buna bağlı olarak gerçek yaşamdan uzaklaşma, şiddet eğiliminin artması gibi sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Bağımlılıkla birlikte yükselen haz alma duygusu, diğer bağımlılık türlerindeki gibi bireyin hayatında daha fazla zaman almakta, sosyal ilişkilerini zedelemekte ve yoksunluğunda olumsuz davranışların meydana gelmesine neden olmaktadır (Bal ve Metan, 2016).

Pedagojik faydalarının bulunmasına rağmen bağımlılık düzeyine gelen oyun oynama davranışı, duygusal bozukluklar, öğrenme bozuklukları, denge unsurunun kaybolması, agresif tutum geliştirme, kişilik değişiklikleri, gerçeklik algısından uzaklaşma gibi sonuçlar doğurabilmektedir. Fiziksel anlamda da, hareketsizliğe bağlı obezite, uyku sorunu, kas ağrıları, ve iskelet sisteminde bozulmalara yol açmaktadır (Pesen ve Şanlı, 2018).

Oyun bağımlılığı her yaştan kişiyi kapsayan ve madde bağımlılığı ile aynı düzeyde tehlikeli bulunan bir durum olarak risk faktörleri içermektedir. Özellikle ergen bireylerin sosyal ve psikolojik davranışlarını olumsuz olarak etkilemekte, günlük yaşamlarında yalnızlaşma, kaygı, duyarsızlık gibi durumlara neden olmakta ve çocuklarda şiddet eğilimi ve saldırganlık davranışını geliştirmektedir (Bülbül, vd.; 2018:

99).Dijital oyunların bazı etkilerinin oyun oynayanların bağımlılık seviyesini etkilediği ve destekleyen unsurlar barındırdığı düşünülmektedir. Oyun oynama güdüsünü teşvik eden bu unsurlar, oyuna dalma, başarı ve sosyal sebepler olarak sıralanmaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2015).

Oyun bağımlılığının etkileri ve sonuçları üzerine yapılan çalışmaların bir kısmı oyun oynamanın gelişimeolumlu katkılar yaptığını, işbirliği ve rekabet imkanı yarattığını, boş zamanların değerlendirilmesini sağladığını iddia etmektedir. Bazı çalışmalar da ise bu oyunların diğer faydalı gelişim faaliyetlerinin tümünün yerini alarak, geleneksel oyun kültürünü ortadan kaldıracığı, çocukların teknoloji oyunlarındaki bir takım uyaranlara hazırlıksız olarak maruz kalacağı, çocukları gerçek yaşamdan ziyade izole bir yaşama sevk ederek farkındalıklarını azaltacağı ve yaratıcılıklarına zarar vereceği yönünde görüş bildirilmektedir (Göldağ, 2018).

Oyun bağımlılığının bireyler üzerindeki etkisi, psikolojik ve fizyolojik anlamda yarattığı olumsuz sonuçlar kişinin yaşam kalitesini ve genel sağlık durumunu ciddi anlamda etkilemektedir. Uyku ve yeme bozukluğu, kas ağrıları, duruş bozuklukları, karpal tünel sendromu ve göz rahatsızlıkları oyun bağımlılığının fizyolojik sonuçları arasında gösterilmektedir. Psikolojik olarak ise, aile ilişkilerinde, sosyal ilişkilerde zayıflama ve bozulma, depresyon, anksiyete hatta işini kaybetme ve boşanma gibi olaylarla sonuçlanabilmektedir. Ayrıca bu oyunların bazılarında söz konusu olan ödül kredi gibi uygulamaların yarattığı sanal ekonomi içinde kumar oynama noktasına getiren başka psikiyatrik sonuçlar da görülmektedir (Nazlıgül, vd., 2018).

Teknoloji ve teknolojiye bağlı tüm internet etkinliklerinin problemlili bir şekilde kullanılması, kişilerin sosyal bağıllık durumlarına etki etmektedir. Bireylerin gerçek yaşamdaki sosyal ilişkileri teknolojinin yoğun ve yanlış kullanımı nedeniyle kısıtlı hale gelmekte, bu da yalnızlaşmaya ve yabancılaşmaya neden olmaktadır. Gerçek dünyadaki sosyal ortamlardan kopan birey, zamanla kendini gerçek yaşamdaki ilişkilerin parçası olarak görememekte ve izole olmaktadır (Savcı ve Aysan, 2017).

İlerleyen teknoloji ile birlikte insan hayatına daha fazla girmeye başlayan dijital oyunlar, çocukların ve ergenlerin önemli bir zamanını kaplamaktadır. Oyun oynayarak geçirilen zamanların normalden fazla olması sonucunda çocuklar durağan etkinliklere

eğilim gösterirken fiziksel etkinliklere katılma alışkanlıklarını kaybetmektedirler. Gerçek yaşamdaki sosyal etkinliklerden uzaklaşan çocuklar, bu süreçte asosyalleşmekte ve dikkat bozukluğu sorunları ile karşı karşıya kalmaktadırlar. Yapılan araştırmalar da, dikkat bozukluğu ile internet kullanımı ilişkisine vurdu yapmaktadır (Orhan, vd., 2018).

2.3.9. Ergenlik Çağındaki Öğrencilerde Oyun Bağımlılığı

Günümüzde çok yaygınlaşmış olan bilgisayar ve internet kullanımında çocuklar ve genç yaştaki bireylerin bu teknolojiyi daha çok oyun ve eğlence için kullandıkları görülmektedir. Özellikle lise çağlarındaki ergenler bilgisayar başında çok fazla zaman geçirmekte ve yüksek seviyede oyun bağımlılığı yaşamaktadırlar. Bu oyunların faydaları kadar zararları, şiddet unsuru içeren oyunların saldırganlık davranışlarına etkisi birçok araştırmada konusunu oluşturmaktadır. Oyun teknolojilerinde geline son nokta ses, görüntü, gerçeklik gibi etkileri ile gençleri kolaylıkla bağımlılık düzeyinde oyun oynamaya sevk etmektedir (Bal ve Metan, 2016).

İnternet oyunlarına gençlerin daha fazla ilgi gösterdikleri, 10-19 yaş aralığındaki bireylerin interneti bilinçsiz ve problemlili bir şekilde kullandıkları ve oyun bağımlılığının bu yaş grubunda en yoğun olarak görüldüğü bilinmektedir. Bunun bir sebebi olarak da bu dijital oyunların genç nüfus arasında aynı zamanda bir popüler kültür olarak imgenmesi gösterilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2015).

İnternet oyunları ile ilgili araştırmaların vurguladığı sosyalizasyon faktörü, ergenler için prestij, genç yetişkinler için ise bir çok kendilik temsili olanağı sunmakta ve bu yollarla bağımlılık gelişmesinde motive edici bir etki yaratmaktadır (Nazlıgül, vd., 2018).

Kendini ifade etme anlamında çocuklar için en elverişli alan olan oyun dilsel ve bilişsel becerilerin kazanılmasında etkili olmakta, sosyal ve fiziksel gelişime de katkı sağlamaktadır (Taş ve Güneş, 2019). Dijital oyunlar her yaş grubundan insana cazip gelmekle birlikte çocuklar ve ergenler arasında daha fazla talep görmektedir. Bilişsel ve duyuşsal gelişime katkı sağlayan oyunlar çocukların yaratma etkinliği için de ortam sağlamaktadır. Bu olumlu katkılarının yanında dijital oyunlar ergenler üzerinde görülen olumsuz etkileri ile de gündeme gelmektedir. Şiddet içerikli oyunların saldırganlık

davranışını artırdığı, öğrenme bozukluklarına sebebiyet verdiği ve ergenlerin sosyal yaşamla olan bağlarına zarar verdiği bilinmektedir (Gökçe ve Durakoğlu, 2014).

Aileler ve öğretmenler çocukların derse karşı isteksizliklerine karşın bilgisayar oyunlarına olan düşkünlüklerinden ve bu oyunlara ayrılan sürenin ders başarısına olan olumsuz etkisinden yakınmaktadırlar. Oyunlarla ilgili bu genel durum bu oyunların çocukların ilgisini çok güçlü olarak çektiğini sürekli oynama isteği yaratarak ergenlerde oyun bağımlılığı yarattığını göstermektedir. Buna ilave olarak çocuk, kendini oyun karakterleri ile özdeşleştirerek bunu hayatına yansıtmakta ve gerçeklik algısı bozulmaktadır (Horzum, 2011).

Gençler ve ergenler zamanlarının önemli bir kısmını sanal ortamlarda oyun oynayarak geçirmektedirler. Ergenlik döneminde bilişsel, duyuşsal ve fizyolojik anlamda daha kolay etki altında kaldığı, dijital oyunların bu alanlara doğrudan etki yaptığı bilinmektedir. Bu nedenle ergenlik döneminde bu oyunların uyumsuz davranışların gelişmesinde önemli rol oynadığı göz önünde bulundurulmaktadır. Oyun bağımlılığı ergenlerde yarattığı olumsuz sonuçlara ilaveten intihar düşüncesini bile gündeme getirebilmektedir (Kılıç, 2019).

Teknoloji ile iç içe büyüyen günümüz çocukları bilgisayar, mobil telefon, dijital müzik aletleri ve video oyunları ile oldukça fazla zaman geçirmektedirler. Teknoloji çağı çocukları için dijital ortamlardan elde edilen haz ve teknolojinin sağladığı hız çekici gelmektedir. Bu nedenle görsel verileri metinlere tercih etmekte, hızlı tatmin duygusu ve devamlı surette ödüllendirilme sebebiyle internette oyun oynamayı geri kalan tüm faaliyetlere tercih etmektedirler. Madde kullanımından cinselliğe, sigaradan kumara her şeyin bağımlılık yapma potansiyelinin olduğunun kabul edildiği günümüzde, oyun bağımlılığı da bu listede yerini almaktadır. Teknolojiye erişimin kolaylaşması sebebiyle ergenlerde oyun oynama davranışının bağımlılığa dönüştüğüne sıklıkla rastlanmaktadır (Öncel ve Tekin, 2015).

İnternet ve oyun bağımlılığı söz konusu olduğunda, ergenlik dönemi oldukça kritik bir dönem olarak görülmektedir. Teknoloji kullanımının ergen nüfus arasında son derece yoğun olduğu bilinmekte ve bu durum bağımlılık anlamında ergenliğin riskli bir dönem olduğunu ortaya koymaktadır. Herhangi bir otorite figürünün bulunmadığı sanal

dünya, gerçek yaşamdaki otorite figürleri ile çatışma halinde olan ergenler için cazip bulunmaktadır. Bun sanal ortamlar aynı zamanda ergenlere bir kaçış olanağı da sunmaktadır (Savcı ve Aysan, 2017).

Bilgisayar ve interneti oldukça yoğun olarak kullanan ergenler bu dönemde henüz ruhsal olgunluklarını tamamlamamadıkları için bağımlılık anlamında potansiyel risk taşımaktadırlar. İnternet ve internette oynanan oyunlar şiddet unsuru içermekte, bunun kontrolü çoğu zaman mümkün olmamakta ve çocuklar bu unsurların açık hedefi olmaktadır. Saldırganlık davranışının internet kullanımıyla ilişkisini doğrulayan pek çok çalışmada bu konuya değinilmektedir (Kocaman, vd.; 2017).

Orta Öğretim çağındaki öğrencilerin internet ve oyun bağımlılıklarının incelendiği çalışmada, 268 öğrenci ile yapılan görüşmelerde cinsiyetin internet bağımlılığı ile ilişkisine rastlanmamaktadır. Çalışmada öğrenim görülen sınıf düzeyi ile internet bağımlılığı arasında bir ilişki bulunmazken, sınıf düzeyi ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna varılmaktadır. Öğrenim görülen lise türüne göre yapılan değerlendirmede ise, Anadolu Lisesi öğrencileri, Sağlık Meslek Lisesi öğrencilerine göre daha fazla, Sağlık Meslek Lisesi öğrencileri de İmam Hatip Lisesi öğrencilerine göre daha fazla internet bağımlılığına sahip görünmektedirler. Diğer taraftan öğrenim görülen lise türünün oyun bağımlılığı ile bir ilişkisine rastlanmamaktadır (Taş, vd., 2014).

Sosyal medya bağımlılığı ve depresyon ilişkisinin incelendiği çalışmada 303 üniversite öğrencisi ile yapılan görüşmeler sonucunda düşük düzeyde sosyal medya bağımlılığı olduğu, öğrencilerden %22.2 sinde az oranda bağımlılık görülürken geri kalan çoğunlukta bağımlılık belirtilerine rastlanmamaktadır. Cinsiyet değişkeninin sosyal medya bağımlılığı ile bir ilişkisi olmadığı çalışmanın bir diğer sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Öğrencilerin %68.3'ünün normal ve hafif seviyede depresyon belirtileri olduğu, cinsiyetin depresyon seviyesi ile bir ilişkisinin olmadığı anlaşılmaktadır. Çalışma bulguları sosyal medya bağımlılığı ile depresyon arasında bir ilişki olduğunu ortaya koymakta, artan depresyon seviyesinin sosyal medya bağımlılığını artırdığını göstermektedir (Balcı ve Baloğlu, 2018).

9. sınıf öğrencileriyle yürütülen araştırmada, oyun bağımlılığının psikolojik danışma ile azalma gösterdiği sonucuna ulaşılmaktadır (Bal ve Metan, 2016).

Oyun bağımlılığının kişilik özellikleri ve başarı ile ilişkisinin incelendiği araştırmada (Bülbül, vd., 2018), 446 üniversite öğrencisiyle yüz yüze görüşmeler yapılmaktadır. Öğrencilerin beşte birinin oyun bağımlısı olduğu, üçte birinin de bağımlılık potansiyeli taşıdığı görülmektedir. Cinsiyet faktörünün oyun bağımlılığı ile ilişkisi yönünde elde edilen verilerde, erkek öğrencilerin üçte ikisinin oyun bağımlılığı olmasına karşın kadın öğrencilerin üçte birinin oyun bağımlılığı olduğunu ortaya koymaktadır. Gelir ve yaş faktörünün oyun bağımlılığına etkisi bulunmamaktadır. Fakat oyunla tanışmanın ya da akıllı telefona erken yaşlarda sahip olmanın oyun bağımlılığı düzeyini artırdığı anlaşılmaktadır. Araştırmada kilo problemi ile oyun bağımlılığı arasında bir ilişki bulunamazken, oyun bağımlılığının kişilerin sosyal yaşamını ve fiziksel aktivitelere zaman ayırmasını önlediği sonucuna ulaşılmaktadır. Ders çalışma süresini azaltan oyun bağımlılığının akademik başarıyı olumsuz etkilediği fakat bağımlıların bu gerçeği kabul etmekten kaçtığı ya da bilincinde olmadığı da araştırmanın bulguları arasında yer almaktadır.

Oyun bağımlılığının çeşitli değişkenlere göre incelendiği araştırmada ilköğretim öğrencileri ele alınmaktadır. Cinsiyet değişkenine göre elde edilen sonuçlar, erkek öğrencilerin bağımlılık düzeyi, oyunu bırakamama, oyundan dolayı sorumlulukları ihmal etme, oyunla gerçek yaşam arasında ilişki kurma ve oyun oynamayı diğer etkinliklere tercih etme düzeylerinin kız öğrencilere oranla oldukça fazla olduğu anlaşılmaktadır. Aynı değişkenlere sosyal ekonomik düzey açısından bakıldığında, araştırma bulguları, sosyal ekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerin puanlarının, orta ve düşük ekonomik düzeyde yer alan öğrencilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bilgisayara sahip olma ya da evde bilgisayar bulunmasının söz konusu değişkenlerde anlamlı bir farklılık yaratmadığı anlaşılmaktadır (Horzum, 2011).

Ortaokul kademesinde öğrenim gören öğrencilerle yürütülen araştırmada (Pesen ve Şanlı, 2018), oyun bağımlılığına etki eden değişkenler incelenmektedir. Araştırmada erkek öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu

sonucuna varılmaktadır. Sınıf düzeyinin bağımlılık düzeyinde fark yarattığı, sınıf düzeyinin artmasına paralel olarak bağımlılık düzeyinin azaldığı anlaşılmaktadır. Evde bilgisayar sahibi olmanın bağımlılık düzeyinde fark yaratmadığının görüldüğü araştırmada, orta öğretim öğrencilerinin başarı düzeylerinin artmasının bağımlılık düzeyini düşürdüğü yönünde bir sonuç elde edilmektedir.

Ortaokula devam eden öğrencilerin oyun bağımlılıklarının yalnızlığa etkisini konu alan araştırmada, kız öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerin erkek öğrencilerden daha fazla olduğu anlaşılmaktadır. Bilgisayara sahip olmanın oyun bağımlılık düzeylerine etki etmediğinin görüldüğü araştırmada, 8. Sınıf öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin 5. ve 6. sınıf öğrencilerine oranla daha yüksek olduğu sonucu elde edilmektedir (Öncel ve Tekin, 2015).

4. ve 5. sınıfa devam eden 638 İlkokul öğrencisi ile yapılan araştırmada (Erboy ve Vural, 2010), oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılık gösterdiği, erkek öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının kız öğrencilerden daha fazla olduğu sonucu elde edilmektedir. Sosyal soyutlanma düzeyinin oyun bağımlılığı ilişkisine bakıldığında, sosyal anlamda soyutlandığını hisseden öğrencilerin bilgisayar oyunlarından vazgeçemedikleri, oyun oynamaları engellendiği zamanlarda da rahatsızlık duydukları görülmektedir. Araştırmada ayrıca, okula yabancılaşma düzeyi artan öğrencilerin bilgisayar oyunlarını gerçek hayatla diğerlerine göre daha fazla özdeşleştirdikleri anlaşılmaktadır. Sosyal soyutlanma ve güçsüzlük puanları yüksek olan öğrencilerde oyun oynamaya bağlı olarak görevleri aksatma puanlarının da diğer öğrencilere göre yüksek olduğu görülmektedir.

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına bağımlılık düzeylerini inceleyen araştırmada 146 ortaokul öğrencisinden elde edilen veriler sonucunda, erkek öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri kız öğrencilere oranla anlamlı derecede yüksek bulunmaktadır. Araştırmada anne-baba öğrenim düzeylerinin oyun bağımlılığına etkisi ele alınmakta ve anne babanın öğrenim düzeyindeki artışın oyun bağımlılığı düzeylerini artırdığı görülmektedir. Ayrıca oyun oynama süresinin bağımlılığı artırıcı bir faktör olduğu, günde 3 saatten daha fazla zamanı oyunla geçiren çocukların bağımlılık düzeylerinin diğerlerinden daha fazla olduğu ortaya çıkmaktadır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014)

517 lise öğrencisi ile yürütülen ve dijital oyun bağımlılık düzeylerini inceleyen araştırmada, monolitik formata göre öğrencilerin %3.3'ü polietik formata göre %22.6'sının oyun bağımlısı olduğu anlaşılmaktadır. Cinsiyet değişkeni açısından erkek öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyi kız öğrencilerden yüksek bulunmaktadır. Araştırmada bilgisayar sahibi olmanın bağımlılık düzeyine etki ettiği, bilgisayarı olan öğrencilerin olmayanlara oranla daha fazla oyun bağımlısı oldukları, cep telefonuna sahip olan öğrencilerin ise olmayanlara oranla oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu sonucu elde edilmektedir. Anne babanın eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilerin, anne eğitim düzeyi düşük olanlara oranla daha fazla oyun bağımlısı olduğu, aile gelir düzeyi puanlarının yükselmesi durumunda bağımlılık düzeyinin de yükseldiği görülmektedir (Göldağ, 2018).

2.4. AMPİRİK ÇALIŞMALARIN BULGULARI

2.4.1. Oyun Bağımlılığı - Anksiyete İlişisine Yönelik Bulgular

Çocuklarda görülen bilgisayar oyun bağımlılığının sosyal anksiyete ve aleksitimi (duygu körlüğü) ile ilişkisini inceleyen araştırmada, erkek öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerden anlamlı derecede yüksek olduğu sonucu elde edilmektedir. Yaş değişkeninin oyun bağımlılığı ile ilişkisine rastlanmadığı araştırmada, aleksitiminin oyun bağımlılığını pozitif yönde yordadığı görülmektedir. Araştırmada sosyal anksiyete ile oyun bağımlılığı ilişkisine yönelik bulgular, sosyal anksiyetenin oyun bağımlılığını artırdığını ortaya koymaktadır (Taş ve Güneş, 2019).

2.4.2. Oyun Bağımlılığı – Empatik Eğilimler İlişisine Yönelik Bulgular

240 Ortaokul öğrencisi ile yürütülen, dijital oyun bağımlılığının zorbalık ve empati ile arasındaki ilişkisinin incelendiği çalışmada, oyun bağımlılık düzeyleri ile zorbalık biliş düzeyindeki artışın empati düzeylerini düşürdüğü sonucuna ulaşılmaktadır. Cinsiyet bağlamında kız öğrencilerin empati puanlarının erkek öğrencilere oranla daha yüksek

olduđu, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve zorbalıkla ilgili biliş puanlarının kız öğrencilerden daha yüksek olduđu görülmektedir (Kılıç, 2019).

İnternet bağımlılığının empati ve saldırganlık davranışları ile ilişkisini inceleyen araştırmada (Kocaman, vd.; 2017), Isparta il merkezinde lise öğrenimi gören 1229 öğrencinin olası internet bağımlılığı(OİB) düzeyinin %19.9 olduđu görülmektedir. Araştırmada OİB’li olan öğrencilerin interneti oyun amaçlı kullanma düzeyleri diğere amaçlarla kullanımdan oldukça yüksek düzeyde tespit edilmektedir. Öğrencilerin saldırganlık düzeylerine bakıldığında ise OİB’li öğrencilerin saldırganlık düzeyinin diğere kıyasla anlamlı şekilde yüksek olduđu anlaşılmaktadır. OİB’li öğrencilerinin boş zaman faaliyetlerinin başında da internet gelmektedir. Araştırmanın bir diğere değişkeni olan empati düzeyine dair bulgular, OİB’li öğrencilerin empati düzeyi ile, OİB’li olmayan öğrencilerin empati düzeyi arasında bir fark olmadığını ortaya koymaktadır.

2.5.Konuyla İlgili Araştırmalar

Dijital oyun oynama kavramı, sebepleri ve neticeleri bakımından birbirine etki eden bir ilişki örüntüsüne sahiptir. Konuyla ilgili şimdiye kadar yapılan bazı araştırmalar, oyuncuların hayatlarındaki problemlerle ilişkiler, yalnızlık, bedensel görünüşte sorunlar veya etkin baş etme becerilerinin sergilenmesinde bazı yetersizliklerin olması ve altında yatan başka sorunlar karşında bir tepki olarak online oyunları oynama eğiliminin ortaya çıktığı görülmektedir. Oyun oynama konusunda çeşitli motivasyonların olduğuna dair varsayımlar noktasından hareketle bunların ne olduğunun araştırıldığı çalışmalarda ise, kişiyi tetikleyen en önemli etkenlerden birisinin sosyalizasyon yani sosyalleşme olduğ u belirtilmiştir. Bilhassa ergenlik dönemini kapsayan yaş grubunun, dijital oyun performanslarından daha ziyade statü aradıkları belirtilmektedir. Genç yetişkin grup ise ortada bir yerlerde kalmıştır ve kendilik temsili fırsatlar onlar için bir motivasyon unsurudur, bu tip dijital oyunlara eğilim göstermektedir (Calado, vd., 2014; Aktaran Nazlıgöl vd., 2018).

Üniversite öğrencilerinin katılımıyla gerçekleştirilen ve internetin kullanım amacı ile internet bağımlılığının yaygınlık oranları konusunda yapılan çalışmada; internet bağımlılığı ile bireysel özellikler, ruhsal semptomlar ve sosyal destek arasındaki ilişkiyi

belirlemek istenmişlerdir. Üniversitede okuyan öğrencilerin, öğrencilik nedeniyle ortaya çıkan ve başa çıkmak mecburiyetinde oldukları iktisadi ve toplumsal problemler (ev, mezuniyetin akabinde iş bulma endişesi vb.), içinde oldukları gelişimsel dönemden kaynaklanan amaçların belirsizliği, hayat dahilinde karşı karşıya kalınan pek çok konudaki belirsizliklerin sıkıntılar yaratması gibi sorunlardan uzaklaşmak adına internete yönelmelerini sağlamaktadır. Aynı zamanda bu dönemde, kimlik ve kendilikle alakalı sorgulama konuları da kişiyi olumsuz yönde etkilemektedir. Sosyal ve iktisadi anlamda daha üst grupta yer alan öğrencilerin aynı değişken bazında orta ve alt grupta yer alan öğrencilere nazaran anlamlı düzeyde daha fazla internet bağımlılığına sahip oldukları da araştırmanın dikkat çekici sonuçları arasında yer almaktadır. Cinsiyet değişkeni kapsamında erkek olmak, gelecek beklentisi, yaşam doyumu ve özdenetim düşüklüğü; nörotizm, anksiyete ve somatizasyonun yüksek olması internet bağımlılığını yordayan değişkenler olarak belirtilmiştir (Batıgün ve Kılıç, 2011).

2.5.1. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

112 erkek ,71 kadın ve 183 tıp fakültesi öğrencisi ile yaptıkları çalışmada, yalnızlık/depresyon alt ölçek puanlarını günde birden çok oyun oynayan öğrencilerin, hiç bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur(Oğuz, Zayim, Özel ve Saka, 2008).

Oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan diğer araştırmalarda ise erkekler kızlardan çok daha fazla oyun bağımlısı olduğu görülmüştür(Keser ve Esgü, 2012) (Şahin ve Tuğrul, 2012).

Ortaokul öğrenim gören başka öğrencilerle yapılan çalışmada bilgisayar oyun bağımlılıkları farklı değişkenlere göre incelenmiştir. Araştırmaya Ankara’da 6. 7. ve 8. sınıf öğrencisi 146 kişi katılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı cinsiyet açısından karşılaştırılma yapıldığında bağımlılık düzeyi erkek öğrencilerde anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur, sınıf düzeyi yükseldikçe bilgisayar oyun bağımlılığının da arttığına, oyun oynama süresinin artması bağımlılık düzeyini de arttırdığı ve bilgisayar sahibi olmanın oyun bağımlılığını etkilemediğine ulaşılmıştır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014).

4. ve 5. Sınıf düzeyinde 638 öğrenci ile çalıştığı araştırmasında erkek öğrencilerin kız öğrencilerden çok daha bilgisayar oyun bağımlılığı sonucuna ulaşmıştır (Erboy,2010).

Pesen ve Şanlı (2018); yaptıkları çalışmada ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı seviyeleri arasında sınıf değişkeninin herhangi bir anlamlı farklılığa neden olup olmadığını araştırmışlardır Buna göre sınıf düzeyi yükseldikçe bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinde azalış olduğu saptanmıştır. Alt sınıflarda öğrenim gören öğrencilerin üst sınıf öğrencilere nazaran bilgisayar oyun bağımlılık seviyelerinin yüksek olması, yaş etkenine bağlı olarak aileleri tarafından daha fazla hoş görülmeştir. Ayrıca bu çalışmada, başarı seviyesi yükseldikçe bağımlılık seviyesinde bir düşüşün olduğu da ortaya çıkan bulgular arasında yer almaktadır. (Pesen ve Şanlı, 2018)

Dijital oyun oynayan çocukların aileleri; psikolojik anlamda çocukların sağlıklarında gözlemlediklerini belirtmişlerdir. Buna göre karşılaştıkları olumsuz etkileri sırasıyla şöyle belirtmişlerdir; dijital oyun oynama bağımlılığı, anksiyete ve agresif tutum sergileme ve depresyon, asosyalleşme ve aile içi iletişimde düşüşlerdir. Çalışmanın sonuçlarına gelindiğinde ise dijital oyun oynamanın çocuklarda, bağımlılık, anksiyete ve saldırgan tutumlarla birlikte depresyona neden olabileceğidir. Aynı zamanda sosyalleşmede sıkıntılar ve aile iletişiminde düşüş gibi psikolojik etkileri bulunmaktadır.

Fizyolojik anlamda ortaya çıkan sorunlar ise omurga, omuz el-el bileği gibi bazı beden bölümlerinde kas-iskelet sistemi sorunları sıklıkla görülmektedir. Gözlerde kuruluk oluşması ağrı ve kızarıklıklar ile uyku kalitesinde bozulma da yine ortaya çıkan fiziksel sağlık problemlerin içinde yer almaktadır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

2.5.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Young ve Rogers, yaptıkları çalışmada, 259 anket sonucunda sağlıksız internet kullanımı ile depresyona sebep olduğundan söz etmişlerdir. Benlik saygısının düşmesi, sosyal ilişkilerinde onaylanıp kabul görme ihtiyacı hisseden, ayrıca reddedilme endişesi yaşayan kişilerin depresyon seviyelerinde artma olması ve bu durumunun da sağlıksız internet kullanımını arttırdığını belirtilmiştir. (Young ve Rogers,1998).

Ergen öğrencilerle yapılan arařtırmada kız olan ergenlerin depresyon nedeniyle erkek ergenlerin ise sosyal kaygı nedeniyle interneti kullandıklarını söylenmiştir. (akt: Çetinkaya, 2013),(Selfhout ve diğeri 2009).

Irwansyah (2005)'in arařtırmasında benzer sonuçlara görölmüştür. İnternette oyun oynama ile bağımlılık ilişkisini inceleyen arařtırmacı, bilgisayarda oyun oynanan süre arttıkça bağımlılığın da arttığı görölmüştür(Akt: İnan, 2010).

Singapur'lu 3034 çocuk ile ergen üzerinde yapılan çalışmada katılımcılar iki sene boyunca izlenmiştir. Dijital oyun bağımlılığıyla depresyon ve okul başarısının birbirini etkileyip etkilemediğı arařtırılmıştır. Bu çalışmada örneklem; bağımlı olmayan oyuncular, normal birer oyuncuysen bağımlı olanlar, bağımlı oyuncuysen normal olanlar ve arařtırma süresi boyunca her zaman bağımlı oyuncu olanlar olarak dört gruba ayrılmıştır. Normal oyuncuysen bağımlı duruma geçenlerde depresyon, anksiyete, sosyal fobinin geliştiğı görölmüş ve akademik performansta düşüş ortaya çıkmıştır. Bağımlı oyuncuysen normal oyuncuya dönüşenlerde ise depresyon, anksiyete, sosyal fobi ve akademik başarıda pozitif yönde düzelme ortaya çıkmıştır.(Gentile ve arkadaşları, 2011)

Oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan başka bir çalışma , bilgisayar oyun bağımlısı çocuk ve ergenlerin cinsiyet,akademik başarı ve sosyal beceri açısından incelenmiş;akademik başarı, cinsiyet ve ile oyun bağımlılığı arasında bir ilişki bulunmuştur (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Akt: Horzum, 2011).

Wo (2004), Kore’de araştırma yapmış ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile farklı değişkenler arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Sonuç bulgularına göre öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri düşük çıkmıştır. Oyun bağımlılığı ile, sosyo-ekonomik düzey, akademik başarı,cinsiyet arasında anlamlı düzeyde bulunmuştur (Akt: Bilgin, 2015).



3. BÖLÜM

GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada öne sürülen oyun bağımlısı olanların ve olmayanların anksiyete ve oyun bağımlılık düzeylerinin empatik eğilimin aracılık rolünün olup olmadığı test edilmiştir. Aracılık modeli Hayes (2018) tarafından SPSS için geliştirilen Process v3.2 makrosu kullanılarak regresyon temelli bootstrapping tekniği ile test edilmiştir. Bootstrapping tekniğinde 5,000 yeniden örnekleme yapılmış ve katsayı ile %95 güven aralıkları oluşturulmuştur. Oluşan güven aralıklarının alt ve üst sınırları sıfırı içermediği durumlarda incelenen etkilerin anlamlı olduğu söylenmektedir (Preacher ve Hayes, 2008).

Bu araştırmada 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde oyun bağımlılık düzeyleri ile anksiyete ve empatik eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığı incelenmiştir

3.2. Araştırma Evren ve Örnekleme

Bu tez araştırması, Sancaktepe İlçesi'nde eğitim öğretimine devam etmekte olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinden toplanan verilerle hazırlanmıştır. Sancaktepe İlçesi, İstanbul'un yeni ilçelerinden birisi olup Sancaktepe Kaymakamlığı ve Sancaktepe Belediyesi'nde yer alan açıklamalara göre aşağıdaki özelliklerde bir ilçedir (Sancaktepe Kaymakamlığı, <http://www.sancaktepe.gov.tr/tarihce>, Erişim: 01.07.2019; Sancaktepe Belediyesi, <http://www.sancaktepe.istanbul/tr/cografi-durumu>, Erişim: 01.07.2019);

İstanbul'un Anadolu yakasında yer alan ve Samandıra, Sarıgazi ve Yenidoğan Beldelerinin birleştirilmesiyle oluşturulan Sancaktepe İlçesi'nin 19 mahallesi ve toplam 414.143 nüfusu vardır. İlk çağlardan beri mesire alanı ve yazlık sarayları ile ön plana çıkan Sancaktepe'de Samandıra ilk yerleşim birimidir. Türkiye'deki sosyal yapı değişikliğinin artırdığı kırdan kente göçlerle birlikte bölgede yerleşim artmış ve zaman

içerisinde Samandıra ve Sarıgazi yerleşim yerlerinin büyümesi ile ilçe idaresinin kurulması bir ihtiyaç halini almıştır. İlçenin 2018 yılındaki toplam nüfusu 414.143 olup bunun 210.194'ü erkek, 203.949'u da kadınlardan oluşmaktadır. Sancaktepe ilçesinde ikamet edenlerin neredeyse tamamı Anadolu'nun çeşitli kentlerinden göçlerle buraya yerleşmiş olanlar ile bunların nesli olan bireylerden oluşmaktadır. İlçede yerleşik olan nüfusun içerisinde en fazla Ordu, Sivas, Kars, Tokat, Erzurum, Kastamonu kökenli olanlar yer almaktadır. İlçe nüfusu içerisinde İstanbul kökenli olanların sayısı ise sadece 21.884'tür.

Geçmişte mesire alanı gibi özellikleri ile ön plana çıkan bölgede 1970'li yıllardan itibaren yerleşim ve nüfus artmaya başlamış, özellikle Sarıgazi ve Samandıra Beldelerindeki nüfus yığılmasının artması ile 2000'li yıllarda yeni bir idari yapılanma ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Bu ihtiyaca binaen 22 Mart 2008 tarih ve 26824 sayılı Resmi Gazetede yayımlanarak yürürlüğe giren 5747 sayılı Kanun ile Ümraniye İlçesine bağlı Sarıgazi ve Yenidoğan beldeleriyle, Kartal ilçesine bağlı Samandıra Beldesinin birleştirilerek tüzel kişiliklerinin kaldırılması ile Sancaktepe İlçesi kurulmuştur.

Araştırmalarda incelenen örneklemin tamamen homojen olması durumunda tek bir örnekleme incelemek yeterlidir. Evrenin homojen olmadığı durumlarda ise çok sayıda örneğin incelenmesi ile evrene ilişkin anlamlı bir bilgiye ulaşılabilir. Araştırma örneklemi olasılıklı ve olasılıksız olmak üzere iki temel yöntemle oluşturulmaktadır. Evrendeki herkesin şanslarının eşit olduğu basit yansız olasılık yöntemi, psiko-sosyal çalışmalarda sıklıkla kullanılan yöntemdir. Örneklem büyüklüğünün tespitinde çeşitli yöntemler vardır. Evren büyüklüğüne göre örneklem % 95-99 güven aralığı esas alınarak oluşturulmaktadır. Bu durumda da 10 bin kişilik bir evreni 370 kişinin yeterli düzeyde temsil ettiği kabul etmektedir (Lorcu, 2015; Can, 2018; Sönmez ve Alacapınar, 2018).

Türkiye Cumhuriyeti Milli Eğitim Bakanlığı verilerine göre Sancaktepe İlçesi'nde araştırma evrenine dahil toplam 38.556 öğrenci eğitim öğretimine devam etmektedir.

Tablo 1. Sancaktepe İlçesi Ortaöğretim Öğrenci Sayıları (2018/2019)

Sınıf		Kız	Erkek	Toplam
Düze				
5	3048		3165	6213
6	3116		3262	6378
7	4198		4498	8696
8	2889		3105	5994
9	2045		2223	4268
10	1310		1286	2596
11	1150		1111	2261
12	1107		1043	2150
Toplam	18863		19693	38556

Evrenin bilinmesi halinde kuramsal olarak bazı örneklem büyüklüklerinin kabul edilebilir örneklem sayısına göre oluşturulmuş tablolarda % 5 hata payı ile 20 kişiyi 377 kişinin, 50 bin kişiyi 381 kişinin, 100 bin kişiyi ise 383 kişinin temsil edebildiği kabul edilmektedir (Can, 2018). Buna göre Sancaktepe İlçesi'ndeki 3.556 kişilik Ortaöğretim öğrencileri evrenini 383 kişilik bir öğrenci örneklemini % 95 güvenirlikle temsil edebilmektedir. Bu ölçütler göz önüne alınarak örneklem sayının olabildiğince yüksek tutulmasına özen gösterilmiş ve toplamda 549 kişiden oluşan bir örneklem oluşturulmuştur.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada 4 farklı ölçekle veriler toplanmıştır. Ölçekler aşağıdaki açıklanmıştır.

3.3.1. Çocuklar İçin Anksiyete ve Depresyon Ölçeği

Çocuklar için anksiyete ve depresyon ölçeği Ebesutani ve diğerleri (2012) tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin Türk kültürüne uyarlanma çalışması Seçer ve Şimşek (2015) tarafından yapılmıştır. Ölçek likert tipi bir ölçme aracıdır (Seçer ve Şimşek, 2015). Ölçek dördümlü likert türü derecelendirmeye sahiptir. Ölçekten alınabilecek puanlar 0-100 arasındadır. Ölçekte anksiyete ve depresyon olmak üzere iki alt boyut bulunmaktadır. (Ay, Seçer ve Şimşek, 2017). Maddeler Toplam 25 maddeden oluşan ölçekte anksiyete ve depresyon olmak üzere iki temel alt boyut bulunmaktadır. Anksiyete alt boyutunu oluşturan maddelerden 15 tanedir. Anksiyete alt boyutu genel anksiyete, ayrılık anksiyetesi, panik bozukluk, sosyal anksiyete ve obsesif-kompulsif bozukluğa yönelik belirtileri ölçmeyi amaçlamaktadır. Depresyon alt boyutu ise 10 maddeden oluşmaktadır ve temel depresyon belirtilerini ölçmeyi amaçlamaktadır (Seçer ve Şimşek, 2015). Ölçeğin uyarlaması sürecinde 550 kişiden oluşan bir örneklem grubu ile pilot uygulamalar yapılmıştır. Yapılan analizler sonucunda ölçeğin iç tutarlık ve madde toplam korelasyonlarına bakılmıştır. Sonuç olarak ölçeğin iç tutarlık değerinin .92 ve madde toplam korelasyon değerlerinin ise .37 ile .81 arasında değiştiği görülmüştür. Ölçeğin faktör yapısının Türk örneklem üzerinde doğrulanıp doğrulanmayacağını belirlemek için ise doğrulayıcı faktör analizi yapılmış ve çoklu uyum indeksleri kullanılmıştır (Seçer ve Şimşek, 2015). Ölçeğin 25 maddenin yük değeri .32 ile .75 arasında değiştiği bulunmuştur. Sonuç olarak Çocuklar için Anksiyete ve Depresyon Ölçeğinin uyum düzeyinin yeterli olduğu anlaşılmış ve Türk örneklem üzerinde faktör yapısını koruduğu görülmüştür (Seçer ve Şimşek, 2015)

3.3.2. Empatik Eğilim Ölçeği

Üstün Dökmen'in geliştirdiği bir ölçektir. 20 maddelik 5 likert tipindedir. Empatik beceri, toplumsallaşma aşamasında, kişilerarası iletişim kurmada sosyallaşmanın gerekliliği olan önemli bir kişilik özelliğidir. EEÖ, Dökmen (1988) tarafından kişilerin günlük yaşamda empati kurma potansiyellerini ölçmek amacıyla geliştirilmiştir.

Empatik Eğilim Ölçeği Likert tipi beşli dereceleme ölçeği şeklindedir. Cevaplar "tamamen aykırı"dan "tamamen uygun"a doğru değişmektedir. Ölçekte yer alan bazı

maddeler negatif ifadeleri içermekte olup ters puanlanmaktadır. Bu maddeler 3, 6, 7, 8, 11, 12, 13, ve 14. maddelerdir. Normal ve ters maddelerden alınan toplam puan o kişinin empatik eğilim puanını verir (akt. Gökler, 2009).

Empatik eğilim ölçeğinin faktör analizi sonuçlarına bakıldığında 1.faktör Empatik Eğilimin (1,4,5,9,14,16,18,19, 20) faktör yükleri 31-62 arasında, 2.faktör Ben merkezci eğilimin (3,6,8,11,13,14,15) faktör yükleri 34-64 ve 3.faktör Sempatik Eğilimin (2,7,10,17) faktör yükleri 33-75 arasında değişmektedir. Empatik Eğilim (9 madde) varyansın %15.69'unu (öz-değeri:3.13), benmerkezci eğilim (7 madde) varyansın % 11.94'ünü (özdeğeri:2.38) ve Sempatik Eğilim (4 madde) varyansın % 9.88'ini (öz-değeri:1.97) açıklamıştır ve ölçek toplam varyansın % 37.41'ini açıklamıştır. EEÖ ile empatik eğilim arasında $r = .82$, $p < .001$, EEÖ ile ben merkezci eğilim arasında $r = -.69$, $p < .001$, EEÖ ile sempatik eğilim arasında $r = .56$, $p < .001$, empatik eğilim ile ben merkezci eğilim arasında $r = -.36$, $p < .001$, empatik eğilim ile sempatik eğilim arasında $r = .23$, $p < .001$ ve ben merkezci eğilim ile sempatik eğilim arasında $r = -.14$, $p < .001$ ilişkiler saptanmıştır. Ölçeğin güvenirlik çalışmasındaki, madde-toplam korelasyonları 1.faktörün $r = .43$ -.61.7, $p < .001$, 2.faktörün $r = .41$ -.63.1, $p < .001$ ve 3.faktörün $r = .54$ -.75.8, $p < .001$ düzeyinde anlamlıdır. Empatik eğilimin $\alpha = .73$.15, Ben merkezci eğilim $\alpha = .62$, Sempatik Eğilimin $\alpha = .47$ ve ölçeğin toplamının $\alpha = .71$ 'dir (Sarı, 2014). Ölçeğin geliştirilmesinde geçerlik kanıtı olarak, Edwards Kişisel Tercih Envanteri'nin Gökler, 2009: 86'da ölçeğin şu an uygulanan maddeleri yer almaktadır. Yapılan uygulamada tek faktörlü bir yapının olduğu görülmüştür.

3.3.4. Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Veri Toplama Aracı Lemmens, Valkenburg ve Peter'in geliştirdikleri ölçek orijinal versiyonunda 7 faktör ve 21 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan 7 faktör; "belirginlik", "dayanıklılık", "durum değiştirme", "geri çekilme", "nüksetme", "çatışma" ve "sorunlar" olarak adlandırılmıştır. Her bir faktörde 3 madde yer almaktadır. Ölçeğin derecelendirilmesi 5'li likert tipindedir. Derecelendirmeler, "Asla (1), Nadiren (2), Bazen (3), Sıklıkla (4) ve Çok Sık (5)" olarak puanlanmıştır. Lemmens, Valkenburg ve Peter ölçeği geliştirme aşamasında 2007 ve 2008 yıllarında 2 uygulama yapmışlardır.

Uygulamanın ilki Hollanda’da yaşayan 6 farklı orta öğretim kurumundaki 12-18 yaş aralığında bulunan 644 öğrenci katılmıştır. İkinci uygulama yine Hollanda’da 5 farklı orta öğretim kurumunda yapılmıştır. Bu uygulamaya 12-18 yaş aralığında bulunan 573 öğrenci katılım göstermiştir. Uyarlama örneklem bilgileri: (İlgaz, 2015)

Örneklem Ölçek, çevrimiçi ortam (facebook, e-posta) üzerinden katılımcılara iletilmiştir. Ölçeği son 1 ay içerisinde oyun oynayan kişilerin yanıtlamasının gerekli olduğu belirtilmiş ve bu doğrultuda uyarılar yapılmıştır. Ölçeği dolduran 12-18 yaş aralığındaki ilköğretim öğrencisi toplam 265 katılımcıdan elde edilen veriler analiz edilmiştir. Katılımcıların yaş ortalamaları 16,04 olup; % 37,7’si kız, %62,3’ü erkek öğrenciler oluşturmaktadır (SD= 1,43). (İlgaz, 2015)

3.3.5.Kişisel Bilgi Formu

10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde öğrencileri ile ilgili bazı değişkenler hakkında bilgi toplamak amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Bilgi formunda; 10-18 yaş aralığı öğrencilerine yönelik cinsiyet, yaş, ekonomik durum üzerine sorular bulunmaktadır. Hazırlanan sorular sayesinde elde edilen demografik bilgiler, oyun bağımlılığı ile anksiyete ve empatik eğilim arasındaki ilişkiye bakılacaktır.

3.4.İşlem Ve Verilerin Analizi

10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde oyun bağımlılığı, anksiyete ve empatik eğilim arasındaki bağlantıyı ve oyun bağımlılığının çeşitli değişkenlerce incelenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda öncelikle çalışma grubunda yer alan öğrencilerin oyun bağımlısı olan ve olmayan şeklinde gruplara ayrılmıştır. Bu gruplama polythetic format kullanılarak ölçekten ortalama 4 ve üzeri alan öğrenciler oyun bağımlısı grubuna 3 ve altı alan öğrenciler ise oyun bağımlısı olmayan gruba dahil olmuştur.

Diğer taraftan anksiyete ve empatik eğilimin oyun bağımlısı olan ve olmayana göre anlamlı farklılaşp farklılaşmadığı ile oyun bağımlılığının cinsiyete göre anlamlı farklılaşp farklılaşmadığını belirleyebilmek için İki ortalamanın farkı olan bağımsız örneklem *t* testi gerçekleştirilmiştir. Ek olarak 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde oyun bağımlılığının yaşlarına ve algılanan ekonomik duruma göre

farklılaşp farklılaşmadığını değerlendirebilmek amacıyla da tek yönlü varyans analizi (ANOVA) tekniği gerçekleştirilmiştir. ANOVA varyansların homojen olup olmadığı *Levene* testi ile incelenmiş ve homojen olmadığı durumlarda Welch testine geçilmiştir. Anlamlı fark ortaya çıktığında da homojenlik varsayımını göz önüne alan Tamhane's T2 post hoc test gerçekleştirilmiştir.

4. BÖLÜM

BULGULAR

Bu bölümde 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde oyun bağımlılık düzeylerinin anksiyete ve empatik eğilimleri arasındaki ilişkisine; oyun bağımlılıklarının cinsiyet, yaş, anne-baba birliktelik durumu, ekonomik durum açısından anlamlılık düzeylerine bakılmıştır.

4.1. ARAŞTIRMAYA KATILANLARLA İLGİLİ KİŞİSEL BULGULAR

Örneklemdaki bireyler, cinsiyet, yaş, anne-baba birliktelik durumu, ekonomik durum açısından incelenmiştir ve ortaya çıkan bulgular aşağıda açıklanmıştır.

4.1.1. Cinsiyet

Araştırmaya katılanların cinsiyetlerine dair bulgular Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2. Araştırmaya Katılanların Cinsiyet Dağılımına İlişkin Tablo

CİNSİYET	N	%(YÜZDE)
KIZ	295	53
ERKEK	254	46.3
TOPLAM	549	100

Tablo 2'e göre araştırmaya katılanların 295'i (%53) kız, 254'si (%46.3) erkektir.



4.1.3. Algılanan Ekonomik Durum

Araştırmaya katılanların ekonomik durumlarına dair bulgular Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3. Araştırmaya Katılanların Ekonomik Durumlarına İlişkin Tablo

ALGILANAN EKONOMİK DURUM	ERKEK		KIZ	
	N	%(YÜZDE)	N	%(YÜZDE)
DÜŞÜK	86	33.9	118	40
ORTA	140	55.1	141	47.8
YÜKSEK	28	11	36	12.2
TOPLAM	254	100	295	100

Tablo 3'e göre arařtırmaya katılan erkeklerin 86'sının (%33.9), kızların 118'nin (%40) algılanan ekonomik durumu düşük , erkeklerin 140'nin(%55.1), kızların 141'nin (%47.8) algılanan ekonomik durumu orta, erkeklerin 28'nin (% 11), kızların 36'sının (%12.2) algılanan ekonomik durumu yüksektir.

4.1.4.Yaş

Arařtırmaya katılanların yaşlarına göre sınıflamasına dair bulgular Tablo 4'te gösterilmiştir.

Tablo 4. Arařtırmaya Katılanların Yaşlarına İlişkin Tablo

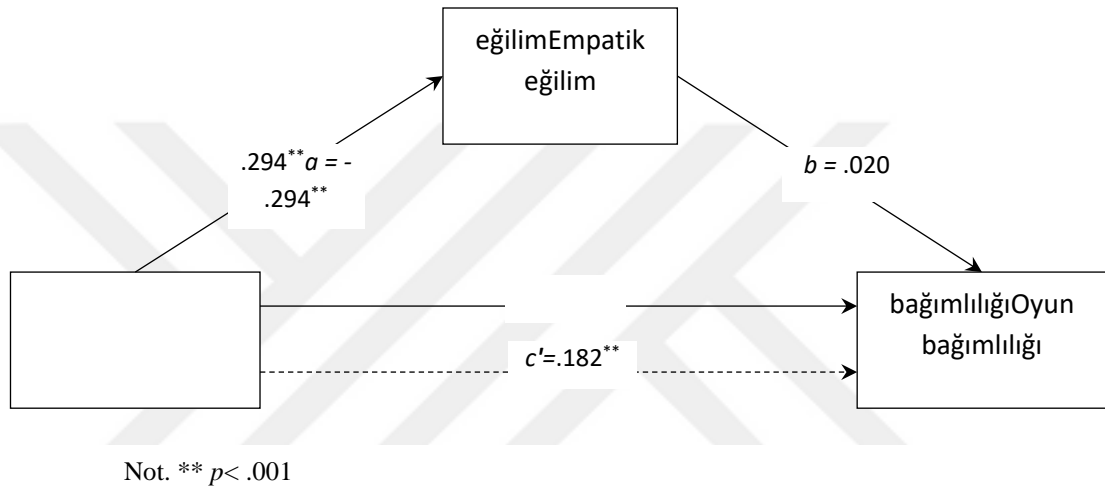
YAŞ	ERKEK		KIZ	
	N	%(YÜZDE)	N	%(YÜZDE)
10-12 yaş	100	39.4	91	30.8
13-15 yaş	102	40.2	133	45.1
16-18 yaş	52	20.5	71	24.1
TOPLA				
M	254	100	295	100

Tablo 4'e göre arařtırmaya katılan erkeklerin 100'nün (%39.4), kızların 91'nin (%30.8) *10-12 yaş arasında* olduğu, erkeklerin 102'nin(%40.2), kızların 133'nin (%45.1)*13-15yaş arasında olduğu*, erkeklerin 52'sinin (%20.5), kızların 71'nin (%24.1)*16-18 yaş arasında olduğu* görülmektedir.

4.2. Oyun Bağımlısı Olan Ve Oyun Bağımlısı Olmayan10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Empatik Eğilimin Anksiyete İle Oyun Bağımlılığı Arasındaki Aracılığını Test Etmeye Yönelik Kurulan Model Bulguları

4.2.1.Oyun Bağımlısı Olan 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Empatik Eğilimin Anksiyete İle Oyun Bağımlılığı Arasındaki Aracılığını Test Etmeye yönelik Kurulan Model Bulguları

Oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyete düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri arasında empatik eğilimin aracılığının olup olmadığı test etmek için regresyon temelli Bootstrapping analizi gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda kurulan aracılık modeline ait sonuçlar Şekil 3’de yer almaktadır.



Şekil 3: Oyun bağımlısı ortaokul ve lise öğrencilerinde empatik eğilimin anksiyete ve oyun bağımlılığı arasındaki aracılığı

$N = 421$

Şekil 3’de ilk olarak doğrudan etkiler ele alınmıştır. Oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyete, empatik eğilimi negatif yönde anlamlı yordamaktadır ($B = -.294, p < .001$). Bununla birlikte anksiyetenin oyun bağımlılığın ise pozitif yönde doğrudan anlamlı yordadığı saptanmıştır, ($B = .183, p < .001$). Diğer taraftan empatik eğilimin oyun bağımlılığını anlamlı yordamadığı ortaya konmuştur,

($B = .020, p > .05$).

Bunlara ek olarak, Şekil 3’den anlaşılacağı gibi anksiyetenin empatik eğilimin dahil olmasıyla birlikte oyun bağımlılığını yordamasındaki gücünde neredeyse herhangi bir

azalma olmamıştır, ($c = .183$ 'den $c' = .182$). Dolayısıyla empatik eğilimin aracı rolünün olmadığı ifade edilebilir. Buna yönelik sonuçlar Tablo 1'de de görülebilir.

Tablo 5: Oyun bağımlılarında anksiyete ile oyun bağımlılığı arasında empatik eğilimin aracılığına ilişkin bootstrapping sonuçları

<i>Dolaylı etki</i>	Bootstrap Katsayı	SH	%95 GA		R²	F_(2, 418)
			Alt Limit	Üst Limit		
Ank→EmE→OyBa	.006	.007	-.005	.023	.07	15.01
<i>Doğrudan etkiler</i>	Katsayı	SH	t değeri			
Ank→EmE	-.294	.074	-3.94**			
EmE→OyBa	-.020	.022	-0.91			

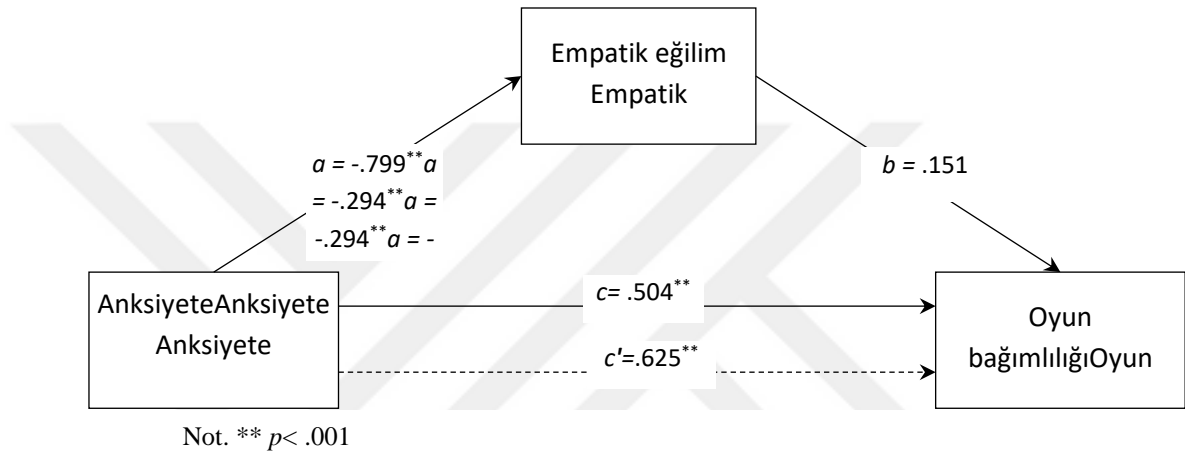
Not: ** $p < .001$; Ankanksiyete; EmEempatik eğilim; OyBaoyun bağımlılığı

Tablo 5'ten anlaşılacağı üzere, oyun bağımlısı olan ortaokul ve lise öğrencilerinde okul bağımlılığına yönelik kurulan modelin anlamlı olduğu ifade edilebilir, [$F_{(2, 418)} = 15.01$, $p < .001$]. Modeldeki aracılık incelendiğinde; empatik eğilimin anksiyete ile oyun bağımlılığı arasındaki dolaylı etkisinin anlamlı olmadığı belirlenmiştir, (Bootstrap katsayısı = .006, %95GA = -.005, .023). Sonuç olarak oyun bağımlısı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyetenin oyun bağımlılığını artırıcı bir rolü olduğu, empatik eğilimin ise oyun bağımlılığında anlamlı bir rolünün olmadığı ortaya konmuştur.

Tablo 5'ten anlaşılacağı üzere, oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde okul bağımlılığına yönelik kurulan modelin anlamlı olduğu ifade edilebilir, [$F_{(2, 418)} = 15.01$, $p < .001$]. Modeldeki aracılık incelendiğinde; empatik eğilimin anksiyete ile oyun bağımlılığı arasındaki dolaylı etkisinin anlamlı olmadığı belirlenmiştir, (Bootstrap katsayısı = .006, %95GA = -.005, .023). Sonuç olarak oyun bağımlısı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyetenin oyun bağımlılığını artırıcı bir rolü olduğu, empatik eğilimin ise oyun bağımlılığında anlamlı bir rolünün olmadığı ortaya konmuştur.

4.2.2.Oyun Bağımlısı Olmayan 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Empatik Eğilimin Anksiyete İle Oyun Bağımlılığı Arasındaki Aracılığını Test Etmeye Yönelik Kurulan Model Bulguları

Oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyete düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri arasında empatik eğilimin aracılığının olup olmadığı test etmek için regresyon temelli bootstrapping analizi gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda kurulan aracılık modeline ait sonuçlar Şekil 4’de yer almaktadır.



Şekil 4: Oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde empatik eğilimin anksiyete ve oyun bağımlılığı arasındaki aracılığı

Şekil 4’te öncelikle doğrudan etkiler ele alınmıştır. Oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyete, empatik eğilimi negatif yönde anlamlı yordamaktadır ($B = -.799, p < .001$). Bununla birlikte bu grupta da anksiyetenin oyun bağımlılığını pozitif yönde doğrudan anlamlı yordadığı saptanmıştır, ($B = .504, p < .001$). Diğer taraftan empatik eğilimin oyun bağımlılığını anlamlı yordamadığı ortaya konmuştur, ($B = .151, p > .05$).

Bunlara ek olarak, Şekil 4’den anlaşılacağı üzere anksiyetenin empatik eğilimin dahil olmasıyla birlikte oyun bağımlılığını yordamasındaki gücüne etkisi olmamıştır. Dolayısıyla oyun bağımlısı olmayan grupta da empatik eğilimin aracı rolünün olmadığı ifade edilebilir. Buna yönelik sonuçlar Tablo 6’ da da görülebilir.

Tablo 6: Oyun bağımlısı olmayanlarda anksiyete ile oyun bağımlılığı arasında empatik eğilimin aracılığına ilişkin bootstrapping sonuçları

<i>Dolaylı etki</i>	Bootstrap Katsayı	SH	%95 GA		R ²	F _(2, 125)
			Alt Limit	Üst Limit		
Ank→EmE→OyBa	-.121	.100	-.344	.054	.07	5.29
<i>Doğrudan etkiler</i>	Katsayı	SH	<i>t</i> değeri			
Ank→EmE	-.799	.135	-5.91**			
EmE→OyBa	.151	.112	1.35			

Not: ** $p < .001$; Ank:anksiyete; EmE:empatik eğilim; OyBa:oyun bağımlılığı

Tablo 6'den anlaşılacağı üzere, oyun bağımlısı olmayan 12-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde oyun bağımlılığına yönelik kurulan modelin anlamlı olduğu ifade edilebilir, [$F_{(2, 125)} = 5.29, p < .01$]. Modeldeki aracılık incelendiğinde; empatik eğilimin anksiyete ile oyun bağımlılığı arasındaki dolaylı etkisinin anlamlı olmadığı belirlenmiştir, (bootstrap katsayısı = -.121, %95GA = -.344, .054). Sonuç olarak oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyetenin oyun bağımlılığını artırıcı bir rolü olduğu, empatik eğilimin ise oyun bağımlılığında anlamlı bir rolünün olmadığı ortaya konmuştur.

4.3.10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Anksiyete Düzeyleri Oyun Bağımlısı Olup Olmamalarına Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?

10-18 yaş Ortaokul ve lise öğrencilerinin anksiyete düzeylerinin oyun bağımlısı olup olmamalarına göre anlamlı bir biçimde farklılık gösterip göstermediğini test etmek için İki Ortalama Arasındaki Farkın Anlamlılık Testi olan “*t*” testi kullanılmıştır. Bu araştırma sorusuna ait bulgular Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 7. Anksiyete düzeyinin oyun bağımlılığı açısından *t* testi tablosu

Değişken	Kategori	N	\bar{X}	ss	<i>t</i>	sd	<i>p</i>
Anksiyete	Oyun bağımlısı olmayan	128	35.55	8.64	11.91	547	.001

Oyun bağımlısı olan 421 45.20 7.83

Levene $F = .005, p = .94$

Tablo 7’de, oyun bağımlısı olan ve olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyete düzeylerine ait ortalama ve standart sapmalar ile bunlara yönelik t testi sonuçları verilmiştir. Tablo 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyete düzeylerinin oyun bağımlısı olup olmamaya göre anlamlı biçimde farklılaştığı ifade edilebilir, ($t_{0.05; 547} = 11.91, p < .001$).

Bu sonuç değerlendirildiğinde oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin, anksiyete düzeyinin, oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin anksiyete düzeyinden anlamlı bir biçimde daha yüksek olduğu belirtilebilir.

4.4. 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Empatik Eğilim Düzeyleri Oyun Bağımlısı Olup Olmamalarına Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?

Ortaokul ve lise öğrencilerinin empatik eğilim düzeylerinin oyun bağımlısı olup olmamalarına göre anlamlı bir biçimde farklılık gösterip göstermediğini test etmek için İki Ortalama Arasındaki Farkın Anlamlılık Testi olan “ t ” testi kullanılmıştır. Bu araştırma sorusuna ait bulgular Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8. Empatik eğilim düzeyinin oyun bağımlılığı açısından t testi tablosu

Değişken	Kategori	N	\bar{X}	ss	t	sd	p
Empatik eğilim	Oyun bağımlısı olmayan	128	68.34	14.82	3.63	547	.001
	Oyun bağımlısı olan	421	63.63	12.19			

Levene $F = 2.54, p = .11$

Tablo 8’te, oyun bağımlısı olan ve olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde empatik eğilim düzeylerine ait ortalama ve standart sapmalar ile bunlara yönelik t testi sonuçları verilmiştir. Tablo incelendiğinde 10-18 yaş arası ortaokul ve lise

öğrencilerinde empatik eğilim düzeylerinin oyun bağımlısı olup olmamaya göre anlamlı biçimde farklılaştığı ifade edilebilir, ($t_{0.05: 547} = 3.63, p < .001$).

Bu sonuç değerlendirildiğinde oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde empatik eğilim düzeyinin oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde empatik eğilim düzeyinden anlamlı bir biçimde daha düşük olduğu belirtilebilir.

4.5. Oyun Bağımlısı Olan Ve Olmayan 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri Cinsiyetlerine Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?

Oyun bağımlısı olan ve olmayan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyetlerine göre anlamlı bir biçimde farklılık gösterip göstermediğini test etmek için İki Ortalama Arasındaki Farkın Anlamlılık Testi olan “*t*” testi kullanılmıştır. Bu araştırma sorusuna ait bulgular Tablo 9’da sunulmuştur.

Tablo 9. Oyun bağımlılığının cinsiyet açısından *t* testi tablosu

Değişken	Kategori	N	\bar{X}	ss	<i>t</i>	sd	<i>p</i>
Oyun bağımlısı olan	Erkek	189	4.72	.25	0.78	418.19	.44
	Kız	232	4.70	.29			
Levene $F = 7.89, p = .01$							
Oyun bağımlısı olmayan	Erkek	65	2.75	.77	1.36	126	.17
	Kız	63	2.94	.85			
Levene $F = 0.73, p = .39$							

Tablo 9’da, oyun bağımlısı olan ve olmayan kız ile erkek ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerine ait ortalama ve standart sapmalar ile bunlara

yönelik t testi sonuçları verilmiştir. Tablo incelendiğinde oyun bağımlısı olan ($t_{0.05; 418.19} = 0.78, p > .05$) ve olmayan ($t_{0.05; 126} = 1.36, p > .05$) ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyetlerine göre anlamlı biçimde farklılaşmadığı saptanmıştır.

Bu sonuç değerlendirildiğinde oyun bağımlısı olan ve olmayan kız ile erkek ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin birbirlerine benzer oldukları ifade edilebilir.



4.6. Oyun Bağımlısı Olan Ve Olmayan 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde Oyun Bağımlılık Düzeyleri Yaşlara Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?

Çalışmanın bir diğer araştırma sorusunda; oyun bağımlısı olan ve olmayan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin yaşlarına göre farklılaşıp farklılaşmadığı test edilmiştir. Bu bağlamda yaşları “10-12 arasında”, “13-15 arasında” ve “16-18 arasında” olan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılıklarının karşılaştırılmaları tek yönlü varyans analizi (ANOVA) tekniği ile incelenmiştir. Bu araştırma sorusuna ait sonuçlar Tablo 10’da yer almaktadır.

Tablo 10. Oyun bağımlılığının yaşlarına göre varyans analizi tablosu

Değişken	Kategori	n	\bar{x}	ss	Kaynak	Kareler toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	Post hoc
Oyun bağımlısı olan	10-12 ^(a)	149	4.66	.29	Gruplar arası	.830	2	.415	5.61**	a < c
	13-15 ^(b)	171	4.70	.27		Grup içi	30.940	418		
	16-18 ^(c)	101	4.78	.26	Levene $F = 2.41, p = .09$					
Oyun bağımlısı olmayan	10-12 ^(a)	42	2.87	.86	Gruplar arası	.961	2	.480	.718	
	13-15 ^(b)	64	2.77	.80		Grup içi	83.579	125		
	16-18 ^(c)	22	3.01	.78	Levene $F = 0.44, p = .64$					

Tablo 10’da yaşları farklı olan oyun bağımlısı olan ve olmayan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerine puan ortalamaları ile bu puan ortalamaları arasındaki farka ait ANOVA sonuçları görülmektedir.

Bu sonuçlar değerlendirildiğinde; oyun bağımlısı olan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşları açısından anlamlı bir farklılık gösterdiği ifade edilebilir, ($F_{2-418} = 5.61, p < .05$). Bu farklılığın kaynağını saptayabilmek amacıyla gerçekleştirilen Tukey çoklu karşılaştırma testine göre yaşları 10-12 yaş ve 13-15 yaş arasında olan oyun bağımlısı ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşları 16-18 arasında olan oyun bağımlısı ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı bir biçimde düşük olduğu belirlenmiştir.

Diğer taraftan oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşları açısından anlamlı bir farklılık göstermediği saptanmıştır, ($F_{2-125} = 0.718, p > .05$). Dolayısıyla yaşları “10-12 arasında”, “13-15 arasında” ve “16-18 arasında” değişen oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin birbirlerine benzer olduğu ifade edilebilir.

4.7. Oyun Bağımlısı Olan Ve Olmayan 10-18 Yaş Arası Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri Ailenin Algılanan Ekonomik Düzeyine Göre Anlamlı Farklılık Göstermekte Midir?

Çalışmanın son araştırma sorusunda; oyun bağımlısı olan ve olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin aileden algıladıkları ekonomik duruma göre farklılaşıp farklılaşmadığı test edilmiştir. Bu bağlamda ekonomik algıları “düşük”, “orta” ve “yüksek” olan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılıklarının karşılaştırılmaları tek yönlü varyans analizi (ANOVA) tekniği ile incelenmiştir. Bu araştırma sorusuna ait sonuçlar Tablo 11’de yer almaktadır.

Tablo 11. Oyun bağımlılığının ekonomik duruma göre varyans analizi tablosu

Değişken	Kategori	n	\bar{x}	ss	Kaynak	Kareler toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	Post hoc
Oyun bağımlısı olan	Düşük ^(a)	154	4.67	.30	Gruplar arası	.505	2	.252	3.37*	a < c
	Orta ^(b)	217	4.72	.26						
	Yüksek ^(c)	50	4.78	.21	Grup içi	31.266	418	.075		
Levene F = 8.31. p = .01										
Oyun bağımlısı olmayan	Düşük ^(a)	50	2.75	.74	Gruplar arası	.859	2	.430	.642	
	Orta ^(b)	64	2.88	.87						
	Yüksek ^(c)	14	3.01	.87	Grup içi	83.680	125	.669		
Levene F = 0.65. p = .52										

Tablo 11’de algılanan ekonomik durumları farklı olan oyun bağımlısı olan ve olmayan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerine puan ortalamaları ile bu puan ortalamaları arasındaki farka ait ANOVA sonuçları görülmektedir.

Bu sonuçlar değerlendirildiğinde; oyun bağımlısı olan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin algılanan ekonomik durum açısından anlamlı bir farklılık oluşturduğu ifade edilebilir, ($F_{2,418} = 3.37$, $p < .05$). Ayrıca Levene homojenlik testi sonuçlarına göre de varyansların homojen olmadığı da saptanmıştır, (Levene $F_{2, 418} = 8.31$, $p < .05$). Bu bakımdan sonuçlarda Welch testi dahil edilmiştir. Welch testi bulguları incelendiğinde de oyun bağımlısı olan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı

düzelelerinin algılanan ekonomik duruma göre yine anlamlı bir farklılık olduđu saptanmıřtır, ($Welch_{2, 149.02} = 4.06, p < .05$).Bu farklılıđın kaynađını saptayabilmek amacıyla varyansların homojenliđi sayılırsını dikkate almayan Tamhane T2 post-hoc testi uygulanmıřtır. Bu çoklu karşılařtırma testine göre ekonomik durumu yüksek olan oyun bađımlısı olan ortaokul ve lise öđrencilerinin oyun bađımlılıđı düzeylerinin ekonomik durumu düşük olan oyun bađımlısı ortaokul ve lise öđrencilerinin oyun bađımlılıđı düzeylerinden anlamlı bir biçimde yüksek olduđu belirlenmiřtir.

Diđer taraftan oyun bađımlısı olmayan ortaokul ve lise öđrencilerinin oyun bađımlılıđı düzeylerinin algılanan ekonomik durum açısından anlamlı bir farklılık oluřturmadıđı ifade edilebilir, ($F_{2-125} = 0.64, p > .05$).Bařka bir ifadeyle; ekonomik algıları “düşük”, “orta” ve “yüksek” olarak deđişen oyun bađımlısı olmayan 10-18 yař arası ortaokul ve lise öđrencilerinin oyun bađımlılıklarının birbirlerine benzer düzeyde oldukları söylenebilir.

5.BÖLÜM

TARTIřMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Tartıřma

Çocuklarda oyun bađımlılıđının anksiyete ve empatik eğilimleri arasındaki iliřki ve oyun bađımlılıđının cinsiyet, yař, anne baba birliktelik durumu, algılanan ekonomik durum deđiřkeni açısından anlamlı düzeyde farklılařıp farklılařmadıđının incelenmesi amacıyla yapılan bu arařtırmada veri analizleriyle elde edilen bulgular, bu bölümde tartıřılarak yorumlanmıřtır.

Sosyo-kültürel olarak farklı gruplarla yapılmış çalışmalar digital oyun bağımlılığının giderek artış gösteren ve birden fazla ruhsal sorunla beraber görülen bir boyutta olduğunu düşündürür niteliktedir. Digital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığının ele alındığı ve beraberinde gelen ruhsal sorunlara bakıldığında yapılan çalışmaların artırılması, benzer bağımlılıkların başka yönlerini açığa çıkarması ve çocuklarda digital oyunların sebep olacağı sorunlara yönelik bilimsel bir bakış açısı geliştireceğinden dolayı önemli olduğu söylenebilir.

Oyun bağımlısı olan ve oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası öğrencilerinde empatik eğilimin anksiyete ile oyun bağımlılığı arasında aracılık rolü var mıdır?

Oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde yapılan araştırma analizinde anksiyete, empatik eğilimi negatif yönde anlamlı yordamaktadır. Anksiyetenin oyun bağımlılığını artıcı bir rolü olduğu, empatik eğilimin aracılık modelinde ise oyun bağımlılığına anlamlı bir rolünün olmadığı ortaya konmuştur.

Oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde yapılan araştırma analizinde, anksiyete, empatik eğilimi negatif yönde anlamlı yordamaktadır. Empatik eğilimin, anksiyete ile oyun bağımlılığı arasındaki dolaylı etkisinin anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Oyun bağımlısı olmayan grupta da empatik eğilimin aracı rolünün olmadığı ifade edilebilir. Anksiyetenin oyun bağımlılığını artıcı bir rolü olduğu, empatik eğilimin aracılık modelinde ise oyun bağımlılığına anlamlı bir rolünün olmadığı ortaya konmuştur.

Erken çocuklukta pek rastlanmayan anksiyetenin ergenlik döneminde önemli oranlarda ortaya çıkmaya başladığı görülmektedir. Ergenlik dönemine özgü hormonal değişimler ve insan beynine özgü dönemsel gelişim farklılaşması gibi biyolojik faktörlerle ilişkilendirilmektedir (Hoek, 2012).

Ergenlik döneminde görülen anksiyete, çalışmanın sonucunu destekler niteliktedir. Empatik eğilim, anksiyeteyi etkilemediği gibi, anksiyetenin artışı empatik eğilimi azaltmaktadır ve oyun bağımlılığını arttırmaktadır. Çalışma sonucuna göre oyun bağımlısı olan ve olmayan 10-18 yaş arası öğrencilerde empatik eğilimin anksiyete ile oyun bağımlılığına etkisinin olmadığını söyleyebiliriz.

10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin anksiyete düzeyleri oyun bağımlısı olup olmamalarına göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin anksiyete düzeylerinin oyun bağımlısı olup olmamalarına göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz değerlendirildiğinde oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencisinin anksiyete düzeyinin oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencisinin anksiyete düzeyinden anlamlı bir biçimde daha yüksek olduğu görülmüştür.

Artvin'deyürütülen araştırmada,132 öğrencinin katıldığı çalışma sonucunda sosyal anksiyete ile bilgisayar oyunu bağımlılığı arasında pozitif yönde güçlü bir ilişki olduğu saptanmıştır (Yıldız E, Güdücü Tüfekçi F., AKSU E. ,2016).Yapılan bir araştırmada sosyal anksiyete ile oyun bağımlılığı ilişkisine yönelik bulgular, sosyal anksiyetenin oyun bağımlılığını arttırdığını ortaya koymaktadır (Taş ve Güneş, 2019).

Bu araştırma sonucuna göre bulguların tutarlılık gösterdiği söylenebilmektedir.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin empatik eğilim düzeyleri oyun bağımlısı olup olmamalarına göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin empatik eğilim düzeylerinin oyun bağımlısı olup olmamalarına göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz değerlendirildiğinde oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencisinin empatik eğilim düzeyinin, oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencisinin empatik eğilim düzeyinden anlamlı bir biçimde daha düşük olduğu belirtilebilir.

Literatür incelendiğinde daha önce yapılan çalışmaların daha çok yetişkinlerin empatikeğilimlerine yönelik olduğu, empatik eğilim ile ilgili çocuklara ve ergenlere yönelik çalışma ve araştırmaların sınırlı olduğu görülmüştür.

Nevşehir ilinde 755 öğrenci ile yapılan çalışmada ilköğretim ikinci kademesinde öğrenim gören öğrencilerinin empatik eğilim düzeylerine göre çatışma çözme davranışlarını incelediğinde; empatik eğilim düzeyi düşük olan öğrencilerin saldırganlık davranışları empatik eğilimi yüksek olan öğrencilere göre daha fazla bulunmuştur. Ayrıca empatik eğilim düzeyi yüksek olanların, problem çözme davranışları, empatik eğilim düzeyi düşük olan öğrencilere göre daha fazla olduğu görülmüştür. (Rehber ve Atıcı 2011).

240 Ortaokul öğrencisi ile yürütülen, dijital oyun bağımlılığının zorbalık ve empati ile arasındaki ilişkisinin incelendiği çalışmada, oyun bağımlılık düzeyleri ile zorbalık biliş düzeyindeki artışın empati düzeylerini düşürdüğü sonucuna ulaşılmaktadır. Cinsiyet bağlamında kız öğrencilerin empati puanlarının erkek öğrencilere oranla daha yüksek olduğu, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve zorbalıkla ilgili biliş puanlarının kız öğrencilerden daha yüksek olduğu görülmektedir (Kılıç, 2019).

Bu sonuçla araştırma bulgularının tutarlılık gösterdiği söylenebilmektedir.

Oyun Bağımlısı Olan ve oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyetlerine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

Oyun Bağımlısı Olan ve Olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyetlerine göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz değerlendirildiğinde oyun bağımlısı olan ve olmayan kız ile erkek 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin birbirlerine benzer oldukları ifade edilebilir.

Gökçearslan ve Durakoğlu'nun yaptığı çalışmada katılımcıların cinsiyetlerine göre oyun bağımlılık düzeylerinin farklılaştığı ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada erkeklerin oyun bağımlılık düzeylerinin kızlara kıyasla daha yüksek olduğu kaydedilmiştir (Gökçearslan ve Durakoğlu'nun,2014)

Strittmatter vd. (2015)'nin ergenlerle yaptığı çalışmada, oyun konulu patolojik internet kullanımının kadınların erkeklere göre daha az olduğunu bulmuşlardır.(Demirli ve Aydın, 2017).

Aydın ilinde ilkokul öğrencisi 4 ve 5.sınıf 638 öğrenciyle yaptıkları çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörleri incelemişler ve kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha az bilgisayar oyun bağımlısı olduğunu ifade etmektedirler (Erboy ve Akar Vural ,2010).

Bahsi geçen araştırma sonuçları, oyun bağımlısı olan ve olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencileriyle yapılan bu araştırmanın sonuçlarını desteklemektedir.

Oyun bağımlısı olan ve oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri yaşlarına göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

Oyun Bağımlısı Olan ve olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri yaşlarına göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz değerlendirildiğinde, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) tekniği sonucuna göre, oyun bağımlısı olan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşları açısından anlamlı bir farklılık gösterdiği ifade edilmiştir. Farklılığın kaynağı Tukey çoklu karşılaştırma testine göre yaşları 10-12 ve 13-15 arasında olan oyun bağımlısı ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşları 16-18 arasında olan oyun bağımlısı ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı bir biçimde düşük olduğu belirlenmiştir.

Diğer taraftan oyun bağımlısı olmayan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşları açısından anlamlı bir farklılık göstermediği saptanmıştır.

Yapılan bir çalışmada 5. sınıf öğrencilerinin 4. öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı oldukları görülmüştür. Bilgisayar bağımlılığının alt boyutu olan oyun bağımlılığı söz konusu araştırma sonuçları, bu araştırma sonuçlarını desteklemektedir. Bilgisayar bağımlılığının alt boyutu olan oyun bağımlılığı ile ilgili bu sonuç, bu araştırmanın sonucunu destekler niteliktedir(Erboy ve Akar Vural ,2010).

Yaş arttıkça oyun bağımlılığının artıyor olması 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin ergenlik döneminde karşılaşılan problemlerin farklılaşması ya da artmış olmasıyla açıklanabilir.

Oyun bağımlısı olan ve oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri ailenin algılanan ekonomik düzeyine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

Oyun Bağımlısı Olan ve olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri algılanan ekonomik düzeyine göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz değerlendirildiğinde, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) tekniği sonucuna göre, oyun bağımlısı olan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin algılanan ekonomik durum açısından anlamlı bir farklılık oluşturduğu ifade edilmiştir. Ekonomik durumu yüksek olan, oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin, oyun bağımlılığı düzeylerinin, ekonomik durumu düşük olan, oyun bağımlısı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı bir biçimde yüksek olduğu belirlenmiştir.

Diğer taraftan oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin algılanan ekonomik durum açısından anlamlı bir farklılık oluşturmadığı ifade edilebilir.

Yapılan bir araştırmada sosyo-ekonomik düzeyi düşük kişilerin ekonomik düzeyi yüksek ve orta olanlara göre daha az bilgisayar bağımlısı oldukları sonucuna varılmıştır. Çalışma sonucunda bilgisayar oyunu oynama ile ekonomik düzey arasında anlamlı bir korelasyon olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. (Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2004).

Yapılan başka bir çalışmada alt sosyo-ekonomik düzey okullardaki öğrencilerin üst sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilere göre görevlerini daha fazla aksattıklarının sebebini bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı olduğu sonucuna ulaşmışlardır (Erboy ve Akar Vural ,2010).

Literatür incelenip araştırma bulgularıyla karşılaştırınca, bu çalışmayı doğrular nitelikte sonuçlara rastlanmıştır.

10 -18 yaş arası oyun bağımlısı olan ve oyun bağımlısı olmayan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin ailenin birliktelik durumuna göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

Çalışmanın örneklem gurubunda 549 öğrencinin 479'u anne babası birlikte,58 boşanmış, 12'si parçalanmış aile çocuğu olduğu için analiz yapılırken bu verilerle anlamlı sonuçlar elde edilemeyeceğinden dolayı bu demografik bilgi analiz edilmemiştir.

5.2. Sonuç Olarak

Bu araştırmada genel olarak elde edilen bulguların beklendiği gibi olduğu söylenebilir.

Bu araştırmanın amacı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde oyun bağımlılığının anksiyete ve empatik eğilim düzeyleri arasında bir ilişkinin bulunup bulunmadığı; oyun bağımlılığının cinsiyet, algılanan ekonomik durum,anne baba birliktelik durumu, yaş değişkeni açısından anlamlı düzeyde farklılaşp farklılaşmadığının incelenmesidir.

Sonuçta;

- Oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyetenin oyun bağımlılığını artııcı bir rolü olduğu, empatik eğilimin ise oyun bağımlılığında anlamlı bir rolünün ortaya konmuştur.
- Oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyetenin oyun bağımlılığını artııcı bir rolü olduğu, empatik eğilimin ise oyun bağımlılığında anlamlı bir rolünün olmadığı ortaya konmuştur.
- Oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde anksiyete düzeyinin oyun bağımlısı olmayan ortaokul ve lise öğrencisinin anksiyete düzeyinden anlamlı bir biçimde daha yüksek olduğu bulunmuştur.
- Oyun bağımlısı olan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinde empatik eğilim düzeyinin oyun bağımlısı olmayan ortaokul ve lise öğrencisinin empatik eğilim düzeyinden anlamlı bir biçimde daha düşük olduğubulunmuştur.
- 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyetlerine göre anlamlı biçimde farklılaşmadığı saptanmıştır. Değerlendirildiğinde kız ve erkek ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin birbirlerine benzer oldukları ifade edilebilir

- 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşlarına göre anlamlı bir farklılık olduğu saptanmıştır.
- Yaşları 10-12 ve 13-15 olan oyun bağımlısı ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşları 16-18 arasında olan oyun bağımlısı ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı bir biçimde düşük olduğu belirlenmiştir.
- Oyun bağımlısı olmayan 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşları açısından anlamlı bir farklılık göstermediği saptanmıştır. Yaşları “10-12 arasında”, “13-15 arasında” ve “16-18 arasında” değişen oyun bağımlısı olmayan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin birbirlerine benzer olduğu görülmüştür.
- 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlısı olan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin algılanan ekonomik durum açısından anlamlı bir farklılık oluşturduğu bulunmuştur.
- Ekonomik durumu yüksek olan oyun bağımlısı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin, ekonomik durumu düşük olan oyun bağımlısı 10-18 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı bir biçimde yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Oyun bağımlısı olmayan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin algılanan ekonomik durum açısından anlamlı bir farklılık oluşturmadığı ifade edilebilir. Başka bir ifadeyle ekonomik algıları “düşük”, “orta” ve “yüksek” olarak değişen oyun bağımlısı olmayan ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılıklarının birbirlerine benzer düzeyde oldukları söylenebilir.
- Çalışmanın örneklem grubunda 549 öğrencinin 479’u anne babası birlikte, 58 boşanmış, 12’si parçalanmış aile çocuğu olduğu için analiz yapılırken bu verilerle anlamlı sonuçlar elde edilemeyeceğinden dolayı bu demografik bilgi analiz edilmemiştir.

5.3. Öneriler

- Bu çalışma sadece İstanbul ilinin bir ilçesiyle sınırlıdır. Bu çalışma İstanbul ilinin tamamına ya da farklı bölgeler için yapılarak oyun bağımlılığı ile anksiyete ve empatik eğilim arasındaki ilişkinin İstanbul ilinin tamamı için ve çeşitli bölgeler için farklılaşp farklılaşmadığına bakılabilir.

- Bu çalışma araştırmasına 5. ve 12.sınıf aralığındaki(10-18 Yaş Aralığı) öğrencileri dahil edilmiştir. Bu çalışmadan sonra yapılacak olan araştırmalarda tüm okul kademeleri hatta yüksek öğrenim öğrencileri de araştırmaya dahil edilebilir.
- Algılanan ekonomik düzeyin oyun bağımlılığına etkisini daha detaylı inceleyebilmek için farklı algılanan ekonomik düzeye sahip çok daha fazla örneklem grubu ile araştırma genişletilebilir.
- Anne-baba birliktelik durumu ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişki daha önce yok denecek kadar az çalışılmıştır ve benzer çalışmalara az rastlanılmıştır. Literatür açısından, tartışılabilir sonuç olabilmesi için konuyla ilgili çok daha fazla araştırma yapılabilir.
- Oyun bağımlılığı konusu ile ilgili öğrencilere önleyici amaçlı ve bu nitelikte bilinçlendirme yapmak amaçlı okul seminerleri düzenlenebilir. Okullardaki rehberlik servisleri teknoloji bağımlılığı ve oyun bağımlılığı ile ilgili, okul idaresini ve öğretmenleri de bilgilendirmelidirler.
- 10-18 yaş arası öğrencilerinin bilinçlendirilmesinin yanı sıra ailelere de oyun bağımlılığı konusunda bilinçlendirme yapılmalıdır. Öğrencinin aile ile beraber kaliteli zaman geçirilmesi konusunda ebeveynlere büyük görevler düşmektedir.
- Oyun bağımlılığı ile ilgili medyada kamu spotu hazırlanıp yayınlanması sağlanabilir. Böylece geniş kitlelere ulaşılabilir.

KAYNAKÇA

Akçakaya, R.;Erden, S. (2018). *Stres ve Stresle Baş Etmede Psikiyatrik Yaklaşım*, TurkishFamilyPhysician, 5(2), ss: 18-25.

Akyüz, E. (2013). *Türkçe Öğretmeni Adaylarının Okuma Durumu İle Eşduyumsal (Empati) Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, InternationalJournal of Language Academy, Volum 1/1 Winter 2013, ss: 81-90.

Bal, P.; Metan, H. (2016). *Bilgisayar Bağımlılığı İle Baş Etme Psiko-Eğitimi Programının 9. Sınıf Öğrencileri Üzerindeki Etkisi*, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 16(1), ss: 62-74.

Balcı, Ş.; Baloğlu, E. (2018). *Sosyal Medya Bağımlılığı İle Depresyon Arasındaki İlişki: “Üniversite Gençliği Üzerine Bir Saha Araştırması”*, İleti-ş-im 29. Aralık/december/decembre 2018, ss: 209-234.

Batıgün, A. D. ve Kılıç, N. (2011). *İnternet Bağımlılığı ve Kişilik Özellikleri, Sosyal Destek, Psikolojik Belirtiler ve Bazı Sosyo-Demografik Değişkenler Arasındaki İlişkiler*, Türk Psikoloji Dergisi. 26. 67: 1-10.

Batıgün, A. D., ve Kılıç, N. (2011). *İnternet Bağımlılığı ile Kişilik Özellikleri, Sosyal Destek, Psikolojik Belirtiler ve Bazı Sosyo-Demografik Değişkenler Arasındaki İlişkiler*, Turk Psikoloji Dergisi, 26(67).

Bedel, A.; Kutlu, A. (2018). *Baş Çıkma Stratejilerinin Algılanan Sosyal Desteğe Göre İncelenmesi*, Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 8(15), ss: 107-121.

Bilgin, H. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*, Yüksek Lisans Tezi. Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

Bülbül, H.; Tunç, T.; Aydil, F. (2018). *Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı İle İlişkisi*, Ömer Hasdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 11(3), ss: 97-111.

Can, A. (2018). *SPSS İle Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi*, PEGEM Akademi,6. Baskı, Ankara.

Ceyhan, E. (2004). *Bilgisayar Kaygı Düzeyleri Farklı Öğretmen Adaylarının Stresle Başa Çıkma Davranışları*, Eğitim ve Bilim, 29(132), ss: 15-24.

Çetinkaya, M. (2013). *İlköğretim öğrencilerinde internet bağımlılığının incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi*,Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Chou, C., Condrón, L.A. ve Belland, J.C. (2005). *A Review of the Research on Internet Addiction. Educational Psychology Review*. 17. 4:

Demirli, C. ve Aydın, S. (2017). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Bağımlılıkları ile Benlik Saygıları Arasındaki İlişkinin Çeşitli Demografik Değişkenlere Göre İncelenmesi*,İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 16. 31: 47-60.

Durakoğlu, A.; Gökçearslan, Ş. (2010). *Lise Öğrencilerinin Empatik Eğilim Düzeyinin Çeşitli Değişkenlerle İlişkisi*,e- Journal of New World Sciences Academy, 5(3), ss: 354-364.

Durdu, P.O., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2004). *Türkiye’de Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma*,Eurasian Journal of Educational Research. 19: 66-76.

Duy, B.; Yıldız, A. (2014). *Farklı Zorbalık Konumunda Olmak Empatik Eğilim ve Yaşam Doyumu Bağlamında Bir Fark Yaratır mı?*, Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,10(3), ss: 31-47.

Erboy, E. ve Akar Vural, R. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf öğrencilerinin Bilgisayar Oyun bağımlılığını Etkileyen Faktörler*. Ege Eğitim Dergisi,11. 1: 39- 58.

Erboy, E. ve Akar Vural, R. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf öğrencilerinin Bilgisayar Oyun bağımlılığını Etkileyen Faktörler*. Ege Eğitim Dergisi, 11. 1: 39-

Erboy, E.; Vural, R. (2010). *İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler*, Ege Eğitim Dergisi,2010 (11)1, ss: 39-58.

Erci, B.; Tortumluoğlu, G.; Kılıç, D. (2003). *Anksiyete İle Başetme Eğitiminin Adölesanlarda Anksiyete Düzeyine Etkisi, Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi*, 6(3), ss: 57-63.

Erden, S.; Hatun, O. (2015). *İnternet Bağımlılığı İle Başa Çıkmada Bilişsel Davranışçı Yaklaşımın Kullanılması: Bir Olgu Sunumu*, Addicta: The Turkish Journal On Addictions, 2(1), ss: 53-83.

Ersoy, F.; Edirne, T.; Oğuz, T. (2003). *Birinci Basamakta Anksiyete Bozuklukları, Sted*, 12(9), ss: 326-327.

Evren, C. (2010). *Sosyal Anksiyete Bozukluğu ve Alkol Kullanım Bozuklukları, Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 2(4), ss: 473-515.

Gökçearslan, Ş. Ve Durakoğlu, A. (2014). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*. 23: 419-435.

Gökçearslan, Ş.; Durakoğlu, A. (2014). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2014), ss: 419-435.

Göldağ, A. (2018). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi, YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), ss: 1287-1315.

Güzel, H.; Tok, E.; Güney, E. (2019). *Çocuklar İçin Bilişsel, Duygusal ve Bedensel Empati Ölçeği Türkçe Formunun Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışması, Anadolu Psiyatri Dergisi*, 20(Suppl.1)ss:55-64

Hasdemir, A.; Akyol, A. (2012). *Ergenler İle Anne-Babalarının Empatik Becerilerinin İncelenmesi, Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(1), ss: 129-140.

Hoek, W. (2012). *Subclinical depression and anxiety in adolescence: Developmental trajectories and online intervention (Doctoral Dissertation)*. Amsterdam: Faculty of Psychology and Education, Vrije Universiteit.

Hoffman, L.M. (2003). *Empathy and Moral Development, Two Edition*, Cambridge

Horzum, M. (2011). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi*, *Eğitim ve Bilim*, 36(159), ss: 56-68.

<https://www.e-psikiyatri.com/bilgisayar-oyunlarına-bağımlılık-21904>

<https://www.statista.com/outlook/203/100/video-games/worldwide>

Huberty, T. (2009). *Test and Performance Anxiety, Principal Leadership*, September 2009, pp: 12-16.

İlgaz, H.(2015). *Adaptation Of Game Addiction Scale For Adolescents İnto Turkish*, ss: 874-884.

Irmak, A.; Erdoğan, S. (2015). *Ergen ve Genç Yetişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Genel Bir Bakış, Türk Psikiyatri Dergisi*; 26, ss: 1-11).

İnan, A. (2010). *İlköğretim II. Kademe ve ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı. Yüksek Lisans Tezi*. Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Jeroen S.Lemmens; Patti M. Valkenburg & Jochen Peter (2009). *Development and Validation of a Game Addiction*; *Media Psychology* ss:77-91

Kapıkıran, N.; Kapıkıran, Ş.; Başaran, B. (2010). *Psikolojik Danışma ve Rehberlik Öğrencilerinin Empatik Eğilimler ve Algıladıkları Anne ve Baba Olma Olumlu Sosyal Davranışları: Cinsiyetin Farklaştırıcı Rolü, Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), ss: 1-19.

Kaplan, B.; Aksel, E. (2013). *Ergenlerde Bağlanma ve Saldırganlık Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Nesne Psikolojisi Dergisi (NPD)*, 1(1), ss: 20-49.

Karasar, N. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, 26. Baskı. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Karataş, Z. (2012). *Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Empatik Becerileri ve Benlik Saygısı Düzeylerinin İncelenmesi, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Yıl 12, Sayı 23, Haziran 2012*, ss: 97-114.

Kaya, A.; Siyez; D. (2010). *KA-Sİ Çocuk ve Ergenler İçin Empatik Eğilim Ölçeği: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, Eğitim ve Bilim*,35(156), ss: 110-125.

Kehoe, W. A. (2017). *Generalized Anxiety Disorder, Neurologic/Psychiatric Care, ACSAP 2017 Book 2, USA.*

Keser, H., ve Esgi, N. (2012). *An Analysis of Self-Perceptions of Elementary School Students in Terms of Computer Game Addiction. Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46: 247-251.

Kılıç, K. (2019). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkiler, İlköğretim Online*, 18(2), ss: 549-562.

Kocaman, O.; Aktepe, E.; Sönmez, Y. (2017). *Isparta İl Merkezi Lise Öğrencilerinde Olası İnternet Bağımlılığı ile Saldırganlık ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 18(6), ss: 602-610.

Koç, M. (2015). *Demografik Özellikler İle Empatik Eğilim Arasındaki İlişki: Yetişkinler Üzerine Ampirik Bir Araştırma*, İğdır Üniv Sos Bil Der, Sayı:9,Nisan 2016, ss: 25-47.

Köseoğlu, A. (2013). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Algıladıkları Ebeveyn Kabul-Red Düzeyleri İle Empatik Eğilim Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Lorcu, F. (2015). *Örneklerle Veri Analizi SPSS Uygulamalı*, Detay Yayıncılık, Ankara.

McNeil, B. M.; Lopes, V. A.; Minnes, P. M. (2009). *Anxiety in children and adolescents with Autism Spectrum Disorders, Research in Autism Spectrum Disorders*, No: 3, pp: 1–21.

Nazlıgül, M.; Baş, S., Akyüz, Z., Yorulmaz, O. (2018). *İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Tedavi Yaklaşımları: Sistematik Bir Gözden Geçirme*, Addicta: The Turkish Journal On Addictions, 5(1), ss: 13-35.

Newzoo, Newzoo Global Games Market Report 2019 | LightVersion, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>, Erişim: 29.06.2019.

Oğuz, B., Zayim, N., Özel, D. ve Saka, O. (30 Ocak- 1 Şubat 2008). *Tıp Öğrencilerinin İnternette Bilişsel Durumları. 10. Akademik Bilişim Konferansı. Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi*, Çanakkale: 447-453.

Olofsdotter, S.; Vadlin, S.; Sonny, K.; Furmark, T.; Nilsson, K. W. (2016). *Anxiety Disorders among Adolescents referred to General Psychiatry for Multiple Causes: Clinical Presentation, Prevalence, and Comorbidity, Scandinavian Journal of Child and Adolescent Psychiatry and Psychology*, 4(2), pp: 55-64.

Orhan, E.; Aktuğ, Z.; İbiş, S. (2018). *Çocuklarda Fiziksel Aktivite Seviyesi Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Tarih Okulu Dergisi(TOD)*, Yıl 11, Sayı XXXVII-2, ss: 447-449.

Öncel, M.; Tekin, A. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Duygularının İncelenmesi, EBED İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), ss: 7-17

Pesen, A.; Şanlı, T. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 9(34), ss: 105-107.

Pıçakçııefe, M. (2010). *Çalışma Yaşamı ve Anksiyete, TAF Preventive Medicine Bulletin*, 9(4), ss: 367-374.

Preacher ve Hayes, (2008). *Asymptotic And Resampling Strategies For Assessing And Comparing Indirect Effects In Multipler Mediator Models*, Behavior Research Methods 2008, 40 (3), 879-891

Rapee RM, Schniering CA, Hudson JL. *Anxiety disorders during childhood and adolescence*, Origins and treatment. Annual Review of Clinical Psychology 2009 ve 5:311 ss:41

Rehber E. Ve Atıcı M. (2011). *İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Empatik Eğilim Düzeylerine Göre Çatışma Çözme Davranışlarının İncelenmesi*, Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 18, Sayı 1, 2009, s.323–342

Sadock BJ, Sadock VA (2007) *Kaplan & Sadock's Comprehensive Textbook of Psychiatry*, Sekizinci Baskı, cilt 2, (Çeviri ed. : H Aydın, A Bozkurt) Güneş Kitabevi, Ankara. s.1158-1160.

Sancaktepe Belediyesi, Sancaktepe, <http://www.sancaktepe.istanbul.tr/cografi-durumu>, Erişim: 01.07.2019.

Sancaktepe Kaymakamlığı, Tarihçe, <http://www.sancaktepe.gov.tr/tarihce>, Erişim: 01.07.2019.

Savcı, M.; Aysan, F. (2017). *Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi*, Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences, 30(3), ss: 202-216.

Selfhout M.H.W., Branje S.J.T., Delsing M., Bogt T.F.M. ve Meeus W.H.J (2009). *Different Types of Internet Use, Depression and Social Anxiety: The Role of Perceived Friendship Quality*. *Journal of Adolescence*. 32: 819-833. https://www.researchgate.net/publication/23491853_Different_types_of_Internet_use_depression_and_social_anxiety_The_role_of_perceived_friendship_quality (12 Mart 2018).

Sönmez, V.; Alacapınar, F. G. (2018). *Örneklendirilmiş Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Anı Yayıncılık, Genişletilmiş 6. Baskı, Ankara.

Statista, Number of active video gamers worldwide from 2014 to 2021 (in millions), <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>, Erişim: 20.06.2019.

Statista, Video Gaming's, <https://www.statista.com/outlook/203/100/video-games/worldwide>, Erişim: 29.06.2019.

Statista, Digital Media Report 2019 - Video Games, <https://www.statista.com/study/39310/video-games-2018/>, Eriřim: 29.06.2019.

řahin, A. (2008). *Ergenlerde Dindarlık ve Empati, Marife*, 8(1), ss: 149-166.

řahin, C. ve Tuęrul, V.M. (2012). *İlköęretim Öęrencilerinin Bilgisayar Oyunu Baęımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. Zeitschrift für die Welt der Türken/ Journal of World of Turks*, 4. 3: 115-130.

řenol, V.; Akça, R.; Çümen, H. (2012). *Lise Öęrencilerinin Duygudařlık (Empati) Kurma Düzeylerinin Belirlenmesi, Akademik Bakıř Dergisi*, Sayı: 31, Temmuz-Aęustos 2012, ss: 1-11.

Tař, İ.; Eker, H.; Anlı, G. (2014). *Orta Öęretim Öęrencilerinin İnternet ve Oyun Baęımlılık Düzeylerinin İncelenmesi, Online Journal of TechnologyAddiction&Cyberbullying*, 1(2), ss: 37-57.

Tař, İ.; Güneř, Z. (2019). *8-12 Yař Arası Çocuklarda Břlgisayar Oyun Baęımlılıęı, Aleksitimi, Sosyal Anksiyete, Yař ve Cinsiyetin İncelenmesi, Klinik Psikiyatri*, 22(1), ss: 83-92.

Tekin, M.; Tekin, A. (2014). *Anksiyete Bozukluklarında Dissosiyatif Belirtiler, Psikiyatride Güncel Yaklařımlar*, 6(4), ss: 330-339.

Thabrew, H.; Stasiak, K.; Hetrick, S. E.; Donkin, L.; Huss, J. H.; Highlander, A.; Wong, S.; Merry, S. N. (2018). *Psychologicaltherapiesforanxietyanddepression in childrenandadolescentwithlong-termphysicalconditions (Review)*, Issue 12. Art.No.: CD012488. DOI: 10.1002/14651858.CD012488.pub2.

TheAnxietyDisordersAssociation of America (ADAA). (Tarihsiz). *AnxietyDisorders in Children, Georgia Avenue Silver Spring, MD 20910 240-485-1001* www.adaa.org, Eriřim: 20.06.2019.

Torres-Rodriguez, A.; Griffiths, M. D.; Carbonelli, X.; Oberst, U. (2018). *Internet gamingdisorder in adolescence: Psychologicalcharacteristics of a clinicalsample, Journal of BehavioralAddictions*7(3), pp: 707-718.

Türkçapar, H. (2004). *Anksiyete Bozukluğu ve Depresyonun Tanısal İlişkileri, Klinik Psikiyatri*, 2004; Ek 4 ss: 12-16.

Uzbay, T. (2002). *Anksiyetenin Nörobiyolojisi*, Klinik Psikiyatri 2002; Ek 1, ss: 5-13.

Weaver, L. L., & Darragh, A. R. (2015). *Systematic review of yo gain children and adolescents. American Journal of Occupational Therapy*, 69(6), pp: 1-9.

Wood side Capital Partners (WCP), *Game Industry Over view*, August 2016, <http://www.woodsidecap.com/>, Erişim: 29.06.2019.

Yıldız E, Güdücü Tüfekçi F., AKSU E. 2016. *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Sosyal Anksiyete Arasındaki İlişki Ve Etkileyen Faktörler*, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği AD, Atatürk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, 2(1):54-60

Yamaç, Ö. (2009). *Üniversite Öğrencilerinin Algıladıkları Sosyal Destek İle Stresle Başa Çıkma Stilleri Arasındaki İlişki, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Konya.

Yee N, (2006) *Motivations for play in online game*, Cyberpsychol Behav ss:772- 775

Yener, Hüseyin, (2007), *Personel Performansına Etki Eden Faktörlerin Yapısal Eşitlik Modeli (Yem) ile İncelenmesi ve Bir Uygulama, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi*, Ankara.

Yenituna, B. (2017) *Türkiye’de Dijital Oyun Geliştiriciliği; Günümüzdeki Durumu Ve Sorunları*, 1. Uluslararası İletişimde Yeni Yönelimler Konferansı.

Yıldırım, İ. (1991). *Stres ve Stresle Başa Çıkmada Gevşeme Teknikleri, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1991/ Sayı: 6, ss: 175-189.

Yıldız, C. (2008). *Üniversite Öğrencilerinin Geçmişte Yaşadıkları Ayrılık Kaygısı İle Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi Üzerine Bir Araştırma, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Konya.

Young, K.S. ve Rodgers R.C. (1998). *The Relationship Between Depression and Internet Addiction. Paper Published in CyberPsychology & Behavior*, 1. 1: 25-28.

Zengin, O., Günay, G., Ersoy, A. (2017). *Sosyal Hizmet Öğrencilerinin Benlik Saygısı*

ve Bařetme Stillerinin Sosyal Kaygı Düzeyleri Üzerindeki Etkisi, TheJournal of AcademicSocialScienceStudies, Number: 59, ss: 255-268.



EKLER

EK1: KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Sevgili Öğrenciler;

Elinizdeki form bilimsel bir araştırmaya veri toplamak için hazırlanmıştır. Bu amaçla çeşitli gruplardaki soruları cevaplamanız istenmektedir. Formadaki soruların doğru ya da yanlış cevapları yoktur. Araştırmanın doğru sonuçlara ulaşabilmesi açısından vereceğiniz cevapların açık ve samimi olması önem taşımaktadır. Lütfen soruları dikkatlice okuyunuz.size uygun gelen seçeneği işaretleyiniz. Her ifadeye mutlaka tek yanıt veriniz ve kesinlikle boş bırakmayınız.isim yazmadan dolduracağınız bu formda kişisel bilgiler araştırmaya yardımcı olmak dışında kesinlikle gizli tutulacaktır.

Katılımınız için teşekkür ederim.

Handan GEZER

Ü.Ü. YÜKSEK LİSANS ÖĞRENCİSİ

1. CİNSİYETİNİZ:

Erkek () Kız ()

3. YAŞINIZ :

()10 () 11 () 12 () 13 ()14

()15 ()16 ()17 ()18

4. AİLENİZİN EKONOMİK DURUMU :

() Düşük () Orta () Yüksek

5. ANNE-BABA BİRLİKTELİK DURUMU NEDİR?

() Anne-baba birlikte

() Boşanmış

() Parçalanmış

EK 2: ERGENLER İÇİN OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ MADDELERİ

Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Maddeleri						
LÜTFEN AŞAĞIDAKİ MADDELERİ SON ALTI AYDAKİ DURUMUNUZA GÖRE İŞARETLEYİNİZ						
SON 6 AYDA AYDA						
		A SLA(1)	N ADİREN(2)	B AZEN(3)	SIK LIKLA(4)	Ç OK SIK(5)
1	Tüm gün boyunca oyun oynamayı düşündünüz mü?					
2	Boş zamanlarınızın çoğunu oyunlara mı harcadınız?					
3	Bir oyuna bağımlı olduğunuzu hissettiniz mi?					
4	Düşündüğünüzden daha uzun süre oyun oynadınız mı?					
5	Oyunlara harcadığınız süre giderek arttı mı?					
6	Oynamaya başladığınızda kendinizi					

	durduramadığınız oldumu?					
7	Gerçek hayatı unutmak için mi oyun oynadınız					
8	Stres atmak için oyun oynadınız mı?					
9	Kendinizi daha iyi hissetmek için oyun oynadınız mı?					
10	Oyun için ayırdığınız zamanı azaltmayı başaramadınız mı?					
11	Başka kişiler oyun için harcadığınız süreyi azaltmayı deneyip başarısız oldular mı?					
12	Oyun için harcadığınız süreyi azaltmayı deneyip başarısız oldunuz mu?					
13	Oyun oynayamadığınız					

	zamanlarda kötü hissettiniz mi?					
14	Oyun oynamadığınız için sinirlendiğiniz oldu mu?					
15	Oyun oynayamadığınız zamanlarda stresli oldunuz mu?					
16	Oyunlara harcadığınız zaman konusunda diğer insanlarla (aileniz, arkadaşlarınız vb) tartıştınız mı?					
17	Oyun oynadığınız için başkalarını (aile, arkadaşlar, vs) ihmal ettiğiniz oldu mu?					
18	Oyunlara harcadığınız zaman konusunda yalan söylediğiniz oldumu?					
19	Oyunlara harcadığınız süre uykusuz					

	kalmanıza sebep oldu mu?					
20	Oyun oynamak için diğer önemli aktivitelerinizi (okul, iş, spor vb.) ihmal ettiniz mi?					
21	Bir oyunu uzun bir süre oynadıktan sonra kendinizi kötü hissettiniz mi?					

EK.3: EMPATİK EĞİLİM ÖLÇEĞİ

EMPATİK EĞİLİM ÖLÇEĞİ

SINIF : (7) (8)

CİNSİYET: KIZ () ERKEK ()

OKULUNUZ ADI:

AÇIKLAMA

Aşağıda 20 cümle bulunmaktadır. Bir cümledeki ifadeyi kendinize **Tamamen Uygun** bulacağınızı düşünürseniz 5'e, **Oldukça Uygun** bulacağınızı düşünürseniz 4'e, **Oldukça Aykırı** bulacağınızı düşünürseniz 2'ye, **Tamamen Aykırı** bulacağınızı düşünürseniz 1'e, eğer bir cümleye ilişkin olarak **Kararsızlık** belirtecekseniz 3'e çarpı koyunuz.

- 1.Çok sayıda dostum var..... (1) (2) (3) (4) (5)
2. Film seyrederken bazen gözlerim yaşarır..... (1) (2) (3) (4) (5)
3. Sıklıkla kendimi yalnız hissederim..... (1) (2) (3) (4) (5)
4. Bana dertlerini anlatanlar yanımdan ferahlamış ayrırlılar..... (1) (2) (3) (4) (5)
5. Başkalarının problemleri beni kendi problemlerim kadar ilgilendirir.(1) (2) (3) (4) (5)
6. Duygularımı başkalarına iletmede güçlük çekerim..... (1) (2) (3) (4) (5)
7. İnsanların film seyrederken ağlamaları tuhafıma gider..... (1) (2) (3) (4) (5)
8. Birisiyle tartışırken bazen, dikkatim onun söylediklerinden çok
vereceğim cevap üzerine yoğunlaşır. (1) (2) (3) (4) (5)
9. Çevrede çok sevilen bir insanım..... (1) (2) (3) (4) (5)
10. Televizyondaki filmler mutlu sona ulaşınca rahatlarım.....(1) (2) (3) (4) (5)
11. Düşüncelerimi başkalarına iletmede güçlük çektiğim olur.....(1) (2) (3) (4) (5)
12. İnsanların çoğu bencildir.....(1) (2) (3) (4) (5)
13. Sınırlı bir insanım..... (1) (2) (3) (4) (5)
14. Genellikle insanlara güvenirim..... (1) (2) (3) (4) (5)
15. İnsanlar beni tam olarak anlayamıyorlar..... (1) (2) (3) (4) (5)
16. Girişken bir insanım..... (1) (2) (3) (4) (5)
17. Bir yakınımın derdini anlatmak beni rahatlatır..... (1) (2) (3) (4) (5)
18. Genellikle hayatımdan memnunum..... (1) (2) (3) (4) (5)
19. Yakınlarım bana sık sık derdini anlatırlar..... (1) (2) (3) (4) (5)
20. Genellikle keyfim yerindedir..... (1) (2) (3) (4) (5)

EK4 : ÇOCUKLAR İÇİN ANKSİYETE VE DEPRESYON ÖLÇEĞİ

Aşağıda verilen maddeleri son 1 hafta içerisindeki durumunuzu göz önünde bulundurarak cevaplayınız. Lütfen boş cevap bırakmamaya özen gösteriniz.	Asla	Bazen	Sık sık	Her zaman
1.Kendimi üzgün hissedirim.				
2.Bir şeyleri eksik yaptığımı düşündüğümde endişelenirim.				
5.Ailemden birine kötü bir şeyler olacağına dair endişelerim var.				
6.Kalabalık yerlerde bulunmaktan korkarım (Avm, sinema, otobüs, kalabalık oyun alanları gibi.)				
7.Diğer insanların hakkımda ne düşündükleri konusunda endişelenirim.				
8.Uyku problemim var.				
10.İştah problemlerim var.				
11.Hiçbir sebep yokken kendimi bitkin hissedirim.				
12.Kendimi bir şeyleri tekrar tekrar yapmak zorundaymış gibi hissedirim (Ellerimi yıkamak, nesnelere yıkamak ya da belli bir sıraya koymak gibi.)				
13.Bir şeyler yapma konusunda kendimi güçsüz hissedirim.				
15.Net bir şekilde (açık) düşünemiyorum.				
16.Kendimi değersiz hissedirim.				
20.Korkacak hiçbir şey yokken aniden korkacak bir şeyler olacak diye endişeleniyorum				
21.Kendimi çok yorgun hissediyorum.				

EK5: VELİ ONAY MEKTUBU

Sayın Veliler,

İstanbul Üsküdar Üniversitesi Bağımlılık ve Adli Bilimler/ Adli Psikoloji Yüksek Lisans Programı'nda 'Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Suça Eğilim Dereceleri ve Suça Eğilimlerini Belirleyen Faktörlerin Değerlendirilmesi' adlı araştırmam için ortaokul/lise öğrencileriyle bir çalışma yürütmekteyim. Bu amaçla çocuklarınızın bazı anketleri doldurmasına ihtiyaç duymaktayım.

Katılmasına izin verdiğiniz takdirde çocuğunuz anketi okulda ders saatinde dolduracaktır. Çocuğunuzun cevaplayacağı soruların onun psikolojik gelişimine olumsuz etkisi olmayacağından emin olabilirsiniz. Sizin ve çocuğunuzun dolduracağı anketlerde cevaplarınız kesinlikle gizli tutulacak ve bu cevaplar sadece bilimsel araştırma amacıyla kullanılacaktır.

İzin belgesini imzalayarak bana sağlayacağınız bilgiler araştırmama büyük katkı sağlayacaktır. Araştırmayla ilgili sorularınızı aşağıdaki e-posta adresini veya telefon numarasını kullanarak bana yöneltebilirsiniz.

Saygılarımla,

Handan GEZER

Tel: 5323623236

e-posta: gezerhandan@gmail.com

Lütfen bu araştırmaya katılmak konusundaki tercihinizi aşağıdaki seçeneklerden size en uygun gelenin altına imzanızı atarak belirtiniz ve bu formu çocuğunuzla okula geri gönderiniz.

Bu araştırmada çocuğumun katılımcı olmasına;

izin veriyorum

izin vermiyorum

Veli İmza

EK 6: ÖZGEÇMİŞ

E-mail gezerhandan@gmail.com

KİŞİSEL BİLGİLER

Doğum Yeri ve Tarihi : İpsala /1981

Medeni Hali: Bekar

Sürücü Belgesi : Var

KİŞİSEL ÖZELLİKLER

İyi derecede sözlü ve yazılı iletişim becerisi, liderlik ve ikna kabiliyeti, çözüm odaklı düşünce kabiliyeti yetkinliği olan, takım çalışmasında başarılı, yeniliklere açık ve kolay uyum sağlayabilen, insan ilişkilerinde başarılı, detaylı araştırma becerisine sahip, dürüst, girişken, objektif, empati becerisi yüksek, anlayışlı, konuşkan, yeni bilgilere ve farklı yorumlara her zaman açık biriyim.

KARİYER HEDEFİ

Almış olduğum eğitimi daha da zenginleştirip akademik anlamda yükselmeyi planlıyorum. Bunun için disiplinler arası çalışmalar yapmayı hedefliyorum.

Mesleğimin geliştirilmesi, yaygınlaştırılması ve haklarının korunmasıyla ilgili çalışmalara aktif olarak katılmak, mesleğin gelişimiyle ilgili projelere öncülük etmek, farklı psikolojik danışma yaklaşım ve tekniklerini, teori ve uygulama düzeyinde pekiştirerek bireysel ve grupta psikolojik danışma uygulamalarında yetkinliğimi arttırmak istiyorum. Bu yaptığım çalışmalarda ayrıca yaratıcı ve sanatsal yönümü de kullanıp psikolojik ve organizasyon alanlarına farklı bir bakış açısı getirmeyi istiyorum. Bu alanlarda kendimi geliştirmek için ayrıca eğitimler almayı planlıyorum.

EĐİTİM BİLGİLERİ

2017 – Halen Üsküdar ÜniversitesiBağımlılık ve Adli Bilimler Yüksek Lisans Programı

1998 / 2002 Uludağ Üniversitesi / Rehberlik Ve Psikolojik Danışmanlık

1995 – 1998 İpsala Lisesi

1992 –1995 İpsala Ortaokulu

1987-1992 Kurtuluş İlkokulu

İS/STAJ DENEYİMİ

2004 /2005- Ergenekon İlköğretimokulu

2005/2015-Şehit Öğretmen Nurgül Kale Ortaokulu

2015/Halen –Muhsin Yazıcıođlu İmam Hatip Ortaokulu

KİŞİSEL YETKİNLİKLER

Yabancı Dil: İngilizce

Bilgisayar Bilgisi: Microsoft Office Programları (İleri Seviye: Word, Excel, Power Point)

İLGİ ALANI VE AKTİVİTELER

İlgi Alanları: Müzik Ve Spor

Aktiviteler: Bağlama Çalmak, Dođa Yürüyüşü, Spor

EK 7: ARAŞTIRMA İZİNİ



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 59090411-20-E.4977165
Konu : Anket ve Araştırma İzin Talebi

08/03/2019

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a) 26.02.2019 tarihli ve 4087320 Gelen Evrak No'lu dilekçe.
b) MEB. Yen. ve Eğ. Tk. Gn. Md. 22.08.2017 tarih ve 12607291/2017/25 No'lu Gen.
c) Millî Eğitim Müdürlüğü Araştırma ve Anket Komisyonunun 07.03.2019 tarihli tutanağı.

Üsküdar Üniversitesi Bağımlılık ve Adli Bilimler Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Handan GEZER'in "Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı ile Başetme Stilleri, Anksiyete ve Empatik Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu tezi kapsamında, ilimiz Sancaktepe ilçesinde bulunan ortaokul ve liselerde öğrenim gören öğrencilere; kişisel bilgi formu, empatik eğilim ölçeği, anksiyete ve depresyon ölçeği, ergenler için başa çıkma ölçeği ve ergenler için oyum bağımlılığı ölçeğini uygulama istemi hakkındaki ilgi (a) dilekçe ve ekleri Müdürlüğümüzce incelenmiştir.

Araştırmacının söz konusu talebi; bilimsel amaç dışında kullanılmaması, uygulama sırasında bir örneği müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarımıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun müdürlüğümüzden izin alınmadan kamuoyuyla paylaşılması koşuluyla, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim-öğretimi aksatmayacak şekilde ilgi (b) Bakanlık emri esasları dâhilinde uygulanması, sonuçtan Müdürlüğümüze rapor halinde (CD formatında) bilgi verilmesi kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Levent YAZICI
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek:
1- Genelge.
2- Komisyon Tutanağı.

OLUR
08/03/2019

Ahmet Hamdi USTA
Vali a.
Vali Yardımcısı

İl Millî Eğitim Müdürlüğü Binbirdirek M. İmran Öktem Cad.
No:1 Eski Adliye Binası Sultanahmet Fatih/İstanbul
E-Posta: sgb34@meb.gov.tr

A. BALTA VHKİ
Tel: (0 212) 455 04 00-239

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <http://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 61a4-9afe-3cd1-88b4-e2fa kodu ile teyit edilebilir.

EK 8: ÖLÇEK İZİNİ

ÖLÇEK İZİNİ



Gelen kutusu



ben 15 Şub

Hale hanım merhaba; Üsküdar Üniversitesi Bağımlılık ve A...



Hale Ilgaz 15 Şub

alıcı: ben ▾



Handan Hanım merhaba,

Öncelikle izin aldığınız için teşekkür ederim.
Ölçeği referans
göstererek kullanmanızda hiçbir sakınca yoktur.

